

# EL VIEJO TERCIO

## JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

**Actualización de novedades, 10 de marzo de 2003**

### JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

#### UDO GREBE GAMES



**The HellGame.**  
**Novedad marzo** P.V.P.: € 69,95

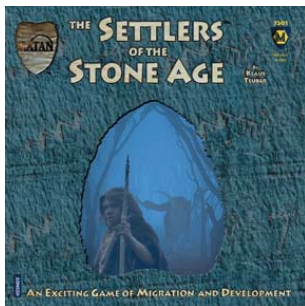
Juego sobre la lucha por el poder e intrigas entre los Demonios del Infierno. Cada jugador asume el papel de un Triunvirato de demonios sedientos de poder e influencia. Ganará el

primer jugador que controle uno de los Círculos del Infierno y se vea reconocido por Lucifer, Señor del Infierno. El juego sacará lo peor de cada uno, ¡y será alabado por ello! Tendrás que ser malicioso, salvaje y taimado, y utilizar cada pecado mortal que se te pueda ocurrir. Así que concédeten un descanso durante un par de hora... solo es un juego! Diviértete. Baja al ...Infierno!

Contenido: un bello mapa del Infierno basado en las últimas investigaciones; una plancha de fichas pequeñas de almas perdidas, perros del infierno y otras cosas pequeñas; una plancha de fichas grandes de los distintos demonios que participan en el juego, así como de un ángel; un mazo de 21 cartas sobre los demonios del juego; un mazo de 45 cartas sobre los lugares del Infierno; un mazo de 45 cartas de eventos aleatorios y fenómenos especiales; un mazo de 109 cartas que se emplean para magia y trucos sucios; reglas, dados y caja.

Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 2-4 horas.

#### MAYFAIR GAMES



**Settlers of the Stone Age. Novedad marzo** P.V.P.: 58,95 €

¡Únete a la aventura del alba de la Humanidad! ¿Viajará rápido y lejos tu tribu? ¿Superarán los terribles peligros de aquel mundo? ¿Te darán la victoria y la supervivencia? ¿Estás listo para la última creación del Maestro creador de juegos, Klaus Teuber? Basado en el sistema Settlers of Catan, pero presenta a los

jugadores nuevos retos adecuados a los peligros y posibilidades de la Edad de Piedra.

El antecesor de los modernos humanos, llamado "Homo sapiens" por los científicos, estaba situado en África hace más de 100.000 años. Las primeras ramas de esta familia iniciaron un viaje que duró miles de años y los llevó hasta Australia y América. Las enormes dificultades de este viaje solo pudieron superarse por la especial habilidad del homo sapiens de adaptarse al medio. Su altamente desarrollado cerebro y sus habilidades le capacitaron para sobrevivir en las condiciones más duras.

En este emocionante juego, guiarás el viaje de una de esas ramas. Debes luchar por expandir a tu pueblo por todo el mundo. Para expandirte, debes desarrollar ciertos talentos: avances en la preparación de las comidas te permitirán una expansión más amplia y rápida, mientras que nuevas técnicas de caza te protegerán de los peligros. Y tu gente necesitará romas abrigadas para cruzar los desiertos de hielo al norte, y botes para asentarse en Australia. Para 3 o 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 75 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO**

#### TILSIT EDITIONS

**Ivanhoe-Castle Lords.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 23,95.

¡Libera Inglaterra de la tiranía de Juan sin Tierra! La Inglaterra feudal conoció un período de problemas y revueltas. El príncipe Juan, aprovechándose de la partida del buen rey Ricardo a las cruzadas, toma el poder y expolia las posesiones de los barones británicos. Debes ponerte a la cabeza de la revuelta y lanzar tus tropas al asalto de fuertes castillos. Ivanhoë unirá sus fuerzas a las de los jugadores para liberar al país de la tiranía. Ivanhoë es un juego para todos los públicos. Cada jugador intenta conquistar el máximo número de castillos para colocar su pendón. ¡Pero no se puede uno fiar de los demás! Si otro jugador toma uno de tus castillos, tu pendón puede acabar en la basura! Reglas con 3 niveles de complejidad: niños, familia y adultos. Para 3 a 6 jugadores. Duración: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Gnome Tribes.**

**Ya disponible** P.V.P.: 47,95 €

¡La guerra de las tribus! Las cuatro grandes tribus de gnomos están en guerra por el control del reino. Para los que no conozcan a los gnomos, sabed que no son los seres gentiles descritos en las leyendas. Son ingeniosos, pendencieros y terriblemente avaros. Refugiados en sus castillos, preparan su próximo ataque y ponen a punto sus máquinas de guerra. Seas un gnomo de los bosques, de las marismas, de las llanuras o de las montañas, debes multiplicar tu ingenio para derrotar a tus adversarios en la guerra de los gnomos. Pero la verdadera dificultad está en que no conoces el objetivo del juego ¡hasta el final! Tendrás por tanto que ser conseguir buenos resultados en todos los campos: inventos, conquista de territorio y riquezas. Deberás servirte de artimañas, tácticas de diplomacia y de traición, y utilizar todos los medios de que dispones para convertirte en el nuevo Rey de los Gnomos. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Spacepigs.**

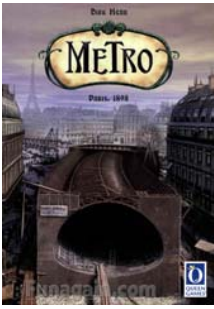
**Ya disponible** P.V.P.: € 47,95

¡Del cerdo, todo es bueno! La lejana galaxia de Porcina de Sanporc despierta la codicia de todos los grandes clanes del Imperio. Se trata en efecto del único lugar en que se produce la Cerveza de Bellota que aumenta la potencia y la fuerza de los cerdos que la beben.

A la cabeza de uno de los seis grandes clanes del Imperio, debes conseguir el control de la Galaxia para imponer vuestra propia receta de cerveza, y convertirlos en los cerdos más potentes. ¡Pero desconfía, pues los enemigos están por todas partes, y los terribles extra-cerdos no son lo único que deberás temer!

Desde el principio debes combatir, negociar y parlamentar, y rápidamente engañar, fingir y corromper... Un juego para consumir sin moderación con los amigos que te queden! Autor: Pascal Bernard. Para 3-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**Metro. Novedad marzo** P.V.P.: 31,75 €  
Eres uno de los empresarios que construyeron el famoso Metro de París en 1898. Tu único objetivo es construir el tramo más largo. Pero, como puedes suponer, tus planes probablemente colisionarán con los de los otros constructores. Adversarios inteligentes intentarán cerrarte el camino, o desviar tu línea a alguna estación absolutamente nada rentable. Metro es un juego rápido de construcción. Según se va trayendo aleatoriamente cada tramo, el jugador debe decidir si esa pieza puede serle útil para expandir su línea o para sabotear alguna de las líneas competidoras. Duración de la partida: 45 minutos. Para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

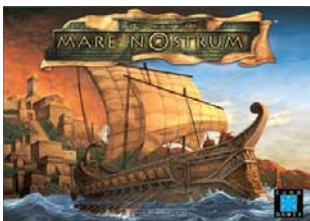
**Spiderman. Novedad marzo**  
P.V.P.: 43,75 €

¡Entra en el mundo de los cómics! Spiderman es el héroe del cómic de culto que ha fascinado a más generaciones de lectores. Peter Parker, un joven al que nada destinaba a convertirse en superhéroe, fue transformado por la picadura de una araña radioactiva. Dotado desde entonces de superpoderes, decide ponerlos al servicio del combate contra el mal. El juego Spiderman te permite encarnar uno de los personajes clave del universo de los cómics.



Toma el papel de Spiderman o de uno de sus peores enemigos en una guerra entre el Bien y el Mal por el control de Nueva York. Puedes convertirte en Spiderman, el Doctor Octopus, el Bufón Verde, Rhino, Electro, Venom, el Escorpión, el Vautour o el Lagarto. Cada supervillano dispone de sus panoplia de superpoderes que le permiten cumplir varias misiones e imponer su ley sobre Nueva York. Cada misión proporcionará puntos de victoria que determinarán quién controla la ciudad. Frente a esa amenaza, solo un héroe podrá defender la justicia y el bien: Spiderman... para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JEUX DESCARTES - EUROGAMES



**Mare Nostrum. Novedad marzo**  
P.V.P.:

Cada jugador dirige una de las 5 civilizaciones que surgen a orillas del Mediterráneo (Roma, Cartago, Egipto, Grecia y Babilonia). Para aumentar su grandeza (y ganar la partida), debes enriquecerte para

construir maravillas, contratar a los héroes, o (lo que es más difícil) construir las pirámides.

Para amasar tu fortuna, la conquista no es siempre el método más eficaz. Si sabes desarrollar tu comercio o gestionar con habilidad tus construcciones, podrás conseguir tu objetivo bastante más rápido que tus adversarios. Mare Nostrum es un juego para todos los públicos, en el que cada uno podrá ganar a su manera a la vez que descubre las riquezas del Mediterráneo.

Cada jugador encarna a los gobernantes de una civilización que deberá desarrollar explotando sus riquezas, construyendo pueblos, estableciendo caravanas o ocupando militarmente las provincias libres o las que estén bajo la influencia de otros jugadores... El objetivo del juego es ser el primero en construir las pirámides o poseer 4 maravillas o héroes. Para que predomine la civilización de un jugador, deberá equilibrar sabiamente el comercio, la diplomacia y la estrategia

militar. En cada turno de juego, ciertos jugadores tendrán un papel privilegiado: el Señor del comercio determinará la cantidad de recursos que pueden intercambiarse, el Líder político determinará el orden de compras en la fase de construcción, el Jefe Militar el orden de juego. Si hay una fase que pueda resumir el juego MARE NOSTRUM, sería: SI VIS PACEM, PARABELLUM (si quieres la paz, prepárate para la guerra...)

Contenido: un tablero de juego que representa el Mediterráneo en la Antigüedad, 144 cartas especiales, 58 fichas de cartón, 5 juegos de fichas madera, 5 ayudas de juego, 8 dados de 6 caras y reglas. Para 3 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Armada III. Ya disponible** P.V.P.: € 50,50

En el centro de un archipiélago que sirve de escondite a varias bandas de piratas, existe una isla rabiosamente defendida por sus habitantes. Según rumor que circula por las tabernas, ese territorio es un verdadero Dorado

refulgente de oro. ¿Qué pirata lanzará una expedición para apropiarse de esos tesoros, y a la vez convertirse en el señor del archipiélago?

Cada jugador dirige una banda de filibusteros cuyo objetivo es amasar la mayor cantidad de oro para financiar las fuerzas con los que conquistar las posiciones estratégicas del archipiélago. Numerosas alternativas se ofrecen a los jugadores, según la estrategia que adopten, sea ésta ocupar una posición potente en el territorio del centro, donde se encuentra el oro, o sea ocupar el mayor número de posiciones posibles en las otras islas.

55 cartas dinamizan el juego y permiten una gran interactividad entre los jugadores, gracias a las múltiples combinaciones posibles. Cada jugador tiene además la posibilidad de comprar cartas según sus medios, para intentar amasar la mayor cantidad posible de oro. Contenido: 1 tablero de juego, 1 librito de reglas, 1 mazo de 55 cartas, 3 dados especiales, 8 barcos, diferentes piezas de plástico que representan el oro, los ejércitos, los indígenas y los marcadores de conquista. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO**

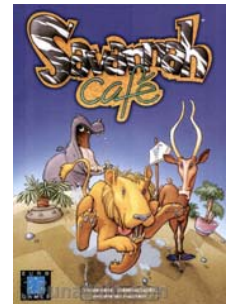
**Savannah Café.**

**Ya disponible** P.V.P.: 22,25 €

En la sabana hace calor, los animales tienen sed y se lanzan en una disputada carrera hacia el bar. ¿Quién llegará primero? ¿La rápida y comestible gacela, el perezoso león de temibles colmillos o el lento hipopótamo de espantoso rugido?

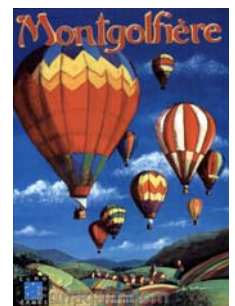
Los jugadores, por medio de las cartas especiales que pueden incluso robar a sus adversarios, pueden ganar con un poco de suerte y mucho de astucia. Gana el jugador que controle el primer animal que llegue al bar!

Contenido: 1 tablero, fichas (4 gacelas, 4 leones, y 4 hipopótamos), 27 cartas y reglas. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Montgolfiere. Ya disponible** P.V.P.: 22,25 €

¡Viajes en globo a la luna! Cada jugador debe intentar llegar lo más alto posible con su globo. Para ello dispone de sacos de lastre que soltar en el momento oportuno, pinchos que soltar sobre los otros globos, de gas soporífero para dormir a los adversarios, ¡y de un supermotor! También se puede desencadenar una tormenta para invertir el sentido del juego. El primero que llegue a la luna gana. Los globos se desplazan sobre el





tablero de juego en función de los efectos de las cartas especiales que juegan simultáneamente todos los jugadores. Contenido: tablero, 6 fichas de globos de madera, 6 juegos de 24 cartas y reglas. Para 3-6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Gouda! Gouda!

**Ya disponible** P.V.P.: 21,75 €

¡Se el primero en llevar a uno de sus ratones a la última casilla del tablero, donde les espera un delicioso queso! Cada jugador dirige un equipo de cinco ratones. Para desplazarlos, tiras unos dados especiales de lados de colores verde, rojo y amarillo. Un resultado verde permite avanzar un ratón, un resultado rojo obliga a retroceder a un ratón, y un resultado amarillo no tiene ningún efecto. ¿Parece sencillo? Sí, pero atención: ¡puedes aplicar los resultados más desfavorables a los ratones de tus adversarios! Como ellos también pueden hacer lo mismo, tu progreso no será nada fácil de prever, ni siquiera usando inteligentemente los poderes especiales que se obtienen al principio de la partida. Puede que sea necesario una buena dosis de negociación para superar estos problemas. Juego rápido, excelente para jugar en grupo y lleno de sorpresas. Ha recibido el premio "Gobelet d'Or 2001".

Contenido: 1 tablero, 5 dados especiales, 6 marcadores de ratones, 6 grupos de 5 fichas de ratones de colores distintos, 3 fichas de queso, 30 marcadores de poder y reglas. Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### Tony & Tino. **Novedad marzo** P.V.P.: 18,25 €

Chicago... los Años 30... El padrino local se siempre está dispuesto a dejar todo en manos de sus hijos. Sí, ¿pero a cuál? Ama por igual a Tony y a Tino, sus dos jóvenes hijos... Sin embargo, solo uno de ellos debe regir la ciudad. Cruel dilema. El padrino decide poner a prueba a sus hijos para sobre su capacidad para regir un barrio de la ciudad. Cada uno de los hijos dispondrá del mismo número de hombres y de soplones para cumplir su mandato. ¡El que consiga la suma de dinero más alta y controle totalmente su barrio será el digno sucesor!

Cada jugador colocará progresivamente sus personajes sobre una zona controlada, respetando la norma impuesta por el padrino. Cuando todos los controles sean ocupados por los personajes, la suma correspondiente a esa calle será obtenida por el jugador que tenga "personajes" de más valor en esa calle. El que al final controle más calles será reinará sobre la ciudad de Chicago! Contenido: 1 tablero de un barrio de Chicago, 36 fichas de personajes, 36 marcadores, 13 cartas para cada jugador y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Drake & Drake. **Novedad marzo** P.V.P.: 18,25 €

1695... el Caribe... En su lecho de muerte, un biejo pirata te ha confiado un mapa en el que se indican donde están escondidos sus tesoros. A la cabeza de tu equipo de piratas, pones proa hacia la pequeña isla. ¡Pero no estás solo! Otro barco muy sospechoso se aproxima igualmente a la isla. Otro pirata, tu hermano sin duda, parece estar también al corriente de la existencia del tesoro. Se entabla una lucha sin piedad. Ganará el que desembarque el primero para apoderarse de los tesoros, el que se ocupe más territorios, el que eche al mar a la mayor cantidad de enemigos... ¡no hay cuartel!

Deberás sumar el máximo de puntos, obtenidos ocupando el máximo de territorio. Además, los territorios más grandes dan un bono extra. Contenido: tablero de juego, 36 fichas de piratas, 46 cartas, 2

ayudas de juego y reglas. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Guerre & Beeh!/War & Sheep.

**Novedad marzo** P.V.P.: 18,25 €

¿Bucólicas las ovejas? ¡Solo en apariencia! En los verdes prados, dos facciones rivales de un mismo rebaño se enfrentan por controlar las parcelas de mejor hierba. Además, esto es solo una parte del problema... ¡los lobos rondan los alrededores y las pequeñas ovejas son un ingrediente básico de sus platos preferidos! Nuestras queridas ovejitas tienen pues que librar dos batallas. Indigestión, hiperactividad, enfermedades, parásitos... por no hablar de traiciones, las argucias, o incluso los camaradas pirómanos que prenden fuego a las parcelas de hierba... la vida de la oveja es todo menos descansada! Beeeeh !!! Beeeeh !!!

Contenido: tablero de 36 casillas, 38 fichas, 21 cartas de Acción y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## FANTASY FLIGHT GAMES

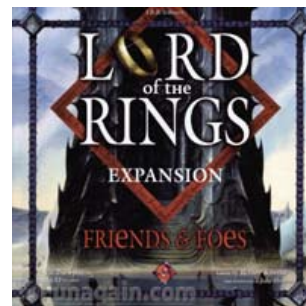
### Friends & Foes.

**Ya disponible** P.V.P.: 26,50 €

**Friends & Foes** ofrece dos tableros Escenario totalmente nuevos, Bree e Isengard, así como 21 nuevas cartas. Características. Descubre nuevos amigos que os ayudarán a superar los retos que te esperan: Tom Bombadil, Glorfindel, Treebeard, Strider y muchos más.

Además, esta expansión incluye 30 Enemigos oscuros listos para arruinar vuestro viaje. Enfrentate a las malvadas Arañas de Mirkwood, los Orcos del Ojo Rojo/Red Eye, trolls de las cavernas, Jinetes Lobo y Espectros de los Túmulos- por citar uso pocos de los nuevos adversarios.

**Friends & Foes** añade una nueva dimensión completa a la partida, ofreciendo más posibilidades pero sin hacer menos peligroso el viaje. Esta expansión (no es un juego autónomo) mejorará tu experiencia de participación en el juego original **The Lord of The Rings/El Señor de los Anillos** sobre la gran novela de J. R. R. Tolkien. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### Sauron.

**Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

Segunda expansión para el juego de tablero **The Lord of the Rings/El Señor de los Anillos**, que añade una nueva dimensión al mismo. La compañía de los Hobbits ya no tiene que competir solo contra el juego y sus tableros, si no que uno de los jugadores asume el papel del Señor Oscuro e intenta impedir la crucial misión de la Compañía.

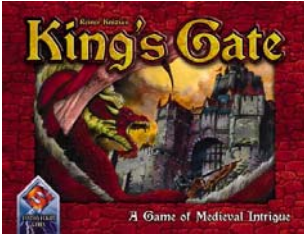
La negra figura de un jinete negro se une al ojo de Saurón en el tablero principal, corriendo hacia la compañía con ayuda de cartas que son propiedad exclusiva del Señor Oscuro. Ahora la Compañía tiene que discutir qué planes aceptará para pasar al siguiente tablero o evento y debe comparar recursos. Igual que el juego básico y la expansión **Friends & Foes**, esta nueva expansión es también obra del magistral Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Confrontation.** P.V.P.: 24,00 €

Juego independiente sobre El Señor de los Anillos para dos jugadores, creado por el más celebrado autor de juegos de tablero actual, Reiner Knizia, e ilustrado por un aclamado especialista en Tolkien, John Howe. En este fascinante juego, la Compañía debe intentar llevar a Frodo a Mordor, y el señor Oscuro Saurón deben intentar capturarlo y al Anillo Único antes de que llegue al Monte del Destino.

Cada jugador controla nueve personajes con habilidades especiales individuales (los nueve personajes de la Compañía del Anillo son controlados por un jugador, y nueve de los mayores servidores de Saurón son controlados por el jugador adversario). El juego usa un sistema de movimiento oculto para simular la búsqueda del anillo, y el sistema de resolución de conflictos es una brillante mecánica de juego de cartas. El señor oscuro Saurón tiene más fuerza y poder, pero la Compañía dispone de maniobras más sutiles. Duración de la partida: media hora. Contiene 1 tablero, 18 torres de plástico, 18 personajes de cartón, 22 cartas de gran tamaño y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**King's Gate. Novedad marzo**  
P.V.P.: € 24,00

El viejo rey está muriéndose. Sus herederos y su reino se debaten en una lucha interna. Cuatro señores han llegado a la capital. Cada uno reclama ser el legítimo heredero. Luchan por el control de la ciudad, pues saben que quien controle la ciudad controlará el trono. Tú y tus adversarios asumís el papel de señores feudales, e intentáis respaldar vuestras reclamaciones, rodeando los lugares más importantes de la capital (por ejemplo, el palacio, la biblioteca real y la torre de los magos) con tiendas, viviendas y otros distritos controlados. Vigila dónde colocas tus distritos, ya que tus adversarios pueden construir sus vecindarios encima de los tuyos, o lo que es peor, pueden enviar un dragón a que incinere tu territorio. Otro juego de gran clase de Reiner Knizia. Para dos a cuatro jugadores de 9 años en adelante. Duración: 20-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Cavetroll.**

**Novedad marzo** P.V.P.: 24,00 €

Provenientes de todo el reino, audaces aventureros se han reunido para sortear los peligros de la guarida del troll y apoderarse de los tesoros que esconde. Pero todas las riquezas del mundo no podrán salvarlos si quedan atrapados en la cueva del troll.

En **Cavetroll**, cada jugador controla un grupo de exploradores dentro de la cueva que sirve de guarida al troll. Los jugadores, usando caballeros, ladrones, enanos y otros aventureros, buscarán en la cueva oro y objetos mágicos. Sin embargo, los jugadores deben ser cuidadosos, ya que no solo compiten entre sí, si no contra salvajes orcos, terroríficos fantasmas y el mismísimo troll de la caverna!

**Cavetroll** es un juego de tablero rápido en el que los jugadores se arrastran por el dungeon, donde prima la estrategia, el pillaje y la lucha contra los monstruos. Obra de Tom Jolly, creador de **Drakon** (también editado por FFG). Duración de la partida: 20-60 minutos. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Kingdoms.**

**Ya disponible** P.V.P.: 24,00 €

En **Kingdoms** de Reiner Knizia, los jugadores asumen los papeles de reyes rivales que intentan aumentar sus riquezas estableciendo castillos a lo largo del territorio. Al construir castillos en las regiones más ricas, podrás conseguir más oro. ¡Pero sé



construye con cuidado! Las regiones que están infestadas con dragones, trolls u otros peligros que te arrebatan las riquezas de tu reino.

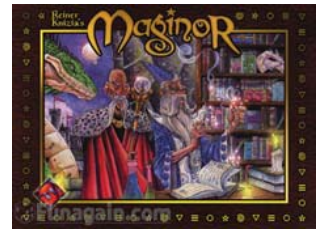
**Kingdoms** es un juego estratégico rápido para 2-4 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 15 a 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO**

**Maginor.**

**Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

El Consejo de los Magos ha estudiado los augurios, y no hay duda: ha llegado la hora de elegir un nuevo Gran Mago. Aunque hay muchos magos poderosos entre los que elegir, solo aquél que se gane el favor de los místicos Oráculos será nombrado Gran Mago. Cada jugador, como uno de los candidatos a Gran Mago, debe convencer a los Oráculos de que lo apoyen por medio de su habilidad, argucias y poderes mágicos. ¡Pero debes actuar rápidamente! El Maginor, el chamberlán del Consejo de Magos, consultará a los Oráculos de uno en uno, y debes hablar con ellos antes de que lo haga él!

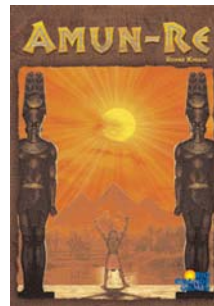
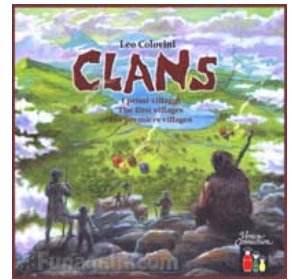
Juego de estrategia, suerte y duelos entre magos para dos a cuatro jugadores. Más de cien piezas. Duración de la partida: 24 a 40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## RIOGRANDE GAMES

**Clans. Novedad abril** P.V.P.: 29,95 €

El juego se ambienta al final de la prehistoria, una época de transición - en la que nuestros lejanos ancestros, que a duras penas habían sobrevivido durante siglos en grupos nómadas muy pequeños, empezaron a sentir que sus vidas serían más seguras y menos arduas si formaban grupos más grandes. Esto llevó a la formación de los primeros pueblos. Los jugadores compiten en participar en la mayor cantidad de pueblos más prósperos posibles. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30 minutos. Autor: Leo Colovini. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Amun Re. Novedad abril** P.V.P.: 35,95 €

El más reciente juego de estrategia de Reiner Knizia se sitúa en el Antiguo Egipto. Se trata de un juego perfecto para los que hayan disfrutado de sus juegos anteriores y estén esperando una novedad del buen profesor. Los jugadores intentan superar a los demás en la construcción de pirámides y en las cosechas, pero deben vigilar las crecidas del Nilo. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante; duración 60-90 minutos; autor:

Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Dragonland.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 42,00

¡Aventura en Dragonland! Los dragones esconden sus tesoros en los numerosos volcanes, ¡pero sus tesoros peligran, ya que los volcanes pronto entrarán en erupción!. Para salvar sus tesoros, los dragones han pedido ayuda a los enanos, a los elfos, a los humanos y a los magos. Cada grupo compete con los otros en conseguir reunir el mayor número de tesoros de los dragones. Por medio de la estrategia y la astucia, los jugadores mueven sus grupos de volcán en volcán en busca de tesoros. Sus movimientos están bajo el control de la Torre del Destino, que a veces organiza las cosas de tal modo que un compañero llegue a su destino un poco tarde... Autor: Reiner Knizia. Para 2-4 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

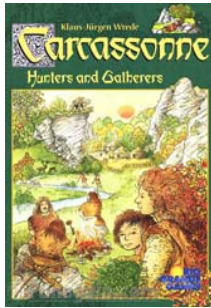




### Carcassonne: Hunters & Gatherers.

**Ya disponible** P.V.P.: 23,95 €

Hace más de mil años, antes de que se construyera la gran ciudad de Carcassonne, el área estaba habitada por tribus de la Edad de Piedra. Estas gentes cazaban animales salvajes, recolectaban nueces y bayas, y pescaban peces en los ríos cercanos para cubrir sus necesidades básicas. Aún hoy sobreviven las fantásticas pinturas rupestres que dan prueba de su existencia y nos ayudan a entender sus vidas.



Igual que en Carcassonne, Juego del Año 2001 en Alemania, aquí los jugadores juegan baldosas de tierra para crear bellos paisajes por los que corren animales salvajes como mamuts y tigres de diente de sable. Los jugadores pueblan entonces el paisaje con cazadores y recolectores, y construyen cabañas donde vivir. Los ríos, llenos de peces, serpentean por el paisaje. El juego también incluye cartas raras y muy útiles. Hay muchas cosas que descubrir en esta versión prehistórica de Carcassonne. Aunque se trata de un juego nuevo, no de una expansión, se conservan la tensión, la diversión y la amenidad del original. Los veteranos de Carcassonne se harán rápidamente con este juego. Otros lo aprenderán y disfrutarán con él tanto como los primeros. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Carcassonne Expansion. **Ya disponible** P.V.P.: € 14,50

Esta expansión para el celebrado Carcassonne (Juego del Año 2001 en Alemania) ofrece nuevos retos a los jugadores: la Catedral triplica el valor de las ciudades, y la Venta dobla el valor de las carreteras (pero solo cuando están terminadas). Los jugadores pueden usar un seguidor nuevo más grande para doblar sus posibilidades de controlar una ciudad, carretera o campo. También se incluye todo el material necesario para que un sexto jugador se una a la diversión. Para terminar, hay 6 piezas de puntos que facilitan el cálculo de las puntuaciones cuando los jugadores pasan de 50 puntos. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### Hellas (Hélade).

**Ya disponible** P.V.P.: 23,95 €

Lucha por el poder en la antigua Grecia. En el área de la antigua Grecia, conocida como Hélade, los distintos pueblos luchaban por el control de las numerosas y valiosas islas. Los combatientes se enfrentaban por tierra y por mar. En estas guerras de velas, remos y espadas, los adversarios se aventuran en lo desconocido para descubrir nuevas islas por las que luchar. A menudo buscaban además el favor de los dioses para ayudarles en la batalla. Autor: Franz-Benno Delonge. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### WARFROG GAMES



**Liberté. Ya disponible** P.V.P.: 59,95 €

"¡La Bastilla ha sido asaltada!"

En la lucha por el control de Francia, ¿quién surgirá victorioso? Este juego da vida al caos que fue la Revolución Francesa.

Aunque el juego es complejo y estimulante, las reglas en sí mismas son sencillas. Tienes que decidir cómo emplear mejor las diversas personalidades que controlas para tomar el control de las tres facciones políticas principales. ¿Apoyarás a los moderados girondinos, o a los radicales jacobinos, o preferirás intentar derrotar a los revolucionarios y restaurar la monarquía? Puedes variar tu estrategia durante el camino, si te conviene, para conseguir más

puntos de victoria. Las condiciones de victoria incluyen una previsión de "muerte súbita" que garantiza que ningún jugador queda fuera de la partida pronto. Las cartas especiales incluyen escasez de pan, problemas religiosos, purgas y el infame Terror!

Contenido: 1 mapa plegable, 82 piezas de madera, 125 discos de madera, 110 cartas, reglas y 2 Ayudas de Juego. Para 3 - 6 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 2 - 3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EAGLE GAMES

#### Lord of the Rings. **Novedad abril** P.V.P.:

Una aventura para niños de 6 años en adelante. Ha llegado el momento de que los niños puedan también experimentar la diversión y la emoción del Señor de los Anillos viviendo sus propias aventuras en la Tierra Media. Durante la partida, los jugadores mueven sus Hobbits por la Tierra Media, superando obstáculos y viviendo encuentros con criaturas fantásticas. El primer jugador que lleve su Hobbit hasta la Torre Oscura gana la partida.

Características: juego sencillo y divertido para niños de 6 años en adelante; ilustraciones de los afamados ilustradores infantiles Ingrid and Dieter Schubert; juego creado por el Maestro de juegos, Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### PHALANX GAMES

#### Nero: The Legacy of a Despot.

**Novedad abril** P.V.P.: € 48,00

Juego estratégico en el que los jugadores asumen el papel de rivales en la lucha por el poder en la Roma imperial. Sirviéndose de las legiones y de su influencia política, su objetivo es conseguir el Imperium obteniendo el título de Emperador, o acumular tantas tierras y poder que les permita obtener el título al final de la partida.

Incluye 1 gran tablero (montado), 55 cartas de Mando, 144 piezas de madera de dos tamaños que representan a las legiones y marcadores de control, 11 marcadores, 12 fichas de pie de personajes (Generales, Luchadores, Emperadores), 1 Ayuda de Juego, 1 marcador del Turno de madera, 4 marcadores de victoria de madera y reglas a todo color. Autor: Richard Berg. Para 3-4 jugadores. Duración de la partida: de 90 a 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



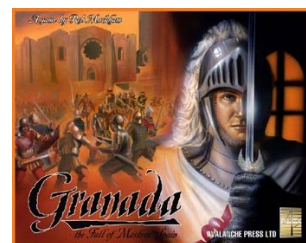
### AVALANCHE PRESS LTD.

#### Granada: The Fall Of Moslem Spain.

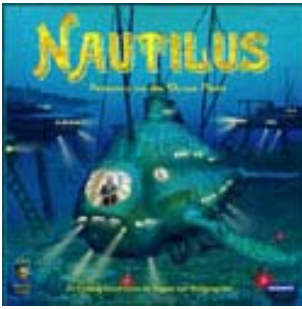
**Novedad abril** P.V.P.: 48,00 €

¡No es broma! ¡El nuevo juego estrella de Avalanche Press es de temática hispánica! El célebre editor de wargames de altísima calidad gráfica entra en el mundo de los juegos temáticos de tablero con este juego. Mapa de 55x42 cm y 120 fichas extragrandes (25mm de lado). El equipo que creó **Soldier Kings** asegura que este juego será aún mejor!

Durante más de 700 años, los cristianos ibéricos lucharon para acabar con los reinos islámicos del sur de España. Esta gran "Reconquista" fue una cruzada que duró incontables generaciones. Los árabes o moros lucharon ferozmente contra los cristianos, a los que veían como bárbaros atrasados. Finalmente, en 1482, los Reyes Católicos emprenden la última campaña para tomar la fabulosa ciudad de Granada. Este juego recrea los 10 años que duró esa lucha final. Los jugadores se ponen al mando de guerreros cristianos y musulmanes. Dios está de tu lado. ¿Triunfarás? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## MAYFAIR GAMES

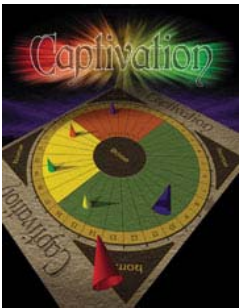


### **Nautilus.**

**Ya disponible** P.V.P.: 58,95 €

En las heladas rofundidades del mar se esconde un moundo que podría haber surgido de las historias de Julio Verne. Aquí, bajo el polvo y la arena del fondo del mar descansa una antigua civilización que fue una vez la maravilla del mundo. Engullida por el mar, se hundió en las profundidades y solo se conservo en historias legendarias. Ahora, grupos de investigadores se han reunido para construir una fantástica ciudad bajo el mar, usando los restos encontrados en el fondo. Para apoyar los esfuerzos de estos valientes héroes se crean bases científicas. ¿Cuál es el objetivo?: buscar tesoros perdidos, descubrimientos científicos, y por supuesto, ¡la gloria! Y lo que más buscan es los restos de la civilización perdida. Cada expedición tiene sus propios objetivos. ¿Podrás explorar agresivamente las profundidades del océano a la vez que guías la construcción y desarrollo de la ciudad submarina? ¿Debes conseguir un equilibrio entre ambos objetivos si quieres ganar la fama y la gloria! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DECISION GAMES

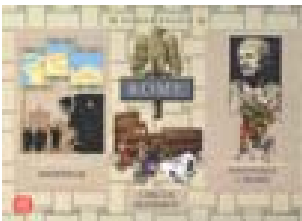


### **Captivation.**

**Novedad marzo** P.V.P.: €

Se el primer jugador en dar una vuelta al tablero con todos tus conos, llegando a casa. Captivation se juega como el backgammon, pero mejor. A diferencia del backgammon, aquí todo el mundo mueve en la misma dirección. Dos conos del mismo color en el mismo espacio están a salvo, mientras que uno solo puede ser capturado. Cuando te detienes en un espacio en el que solo hay un cono de otro jugador, colocas tu cono encima del suyo y lo capturas. Su cono no podrá mover hasta que tú mueves el tuyo de nuevo! Un juego que te capturará, para dos a cuatro jugadores. Partidas de 30-60 minutos. Componentes: tablero montado, reglas, dados y 40 conos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## GMT GAMES



**Rome. Novedad marzo** P.V.P.: 46,95 €

¡Tres juegos en uno! Reiner Knizia ha creado varios juegos ambientados en la Antigua Esta colección reúne tres de los mejores, abarcando tres aspectos muy distintos del Imperio Romano. El primer juego es **Hannibal vs. Rome**, un juego para dos jugadores que ilustra la lucha por la supremacía entre Roma y Cartago, que acabó estableciendo a Roma como la potencia dominante del Mediterráneo. El juego se basa en la 2ª Guerra Púnica, en la que Aníbal cruzó los Alpes con sus elefantes y derrotó a Roma en la batalla de Cannas. El general romano Escipión consiguió alejar la guerra de Italia, a Hispania y África. En Zama derrotó a los cartagineses. **Hannibal vs. Rome** emplea un mapa que abarca el Mediterráneo Occidental. Los jugadores mueven legiones y flotas, decidiendo las batallas mediante el uso de cartas.

El segundo juego, **Imperium**, se centra en la expansión política y territorial de Roma durante los años del Imperio. Poderosas familias controlaban las provincias individuales para incrementar sus patrimonios y su poder en Roma, hasta que el imperio llegó a su cénit en el año 100, bajo mandato del emperador Trajano. En cada ronda,

los jugadores deben distribuyen marcadores por las áreas del Imperio. El control de cada área se decide en cada ronda. Para dominar en un área es necesario disponer de la influencia apropiada en el momento justo, sin descuidar la planificación a largo plazo. **Imperium** es un juego de planificación y oportunidad.

Para terminar, el tercer juego nos lleva al corazón de la misma Roma, a su célebre entretenimiento para las masas, las carreras de carros del **Circus Maximus**. Las carreras de carros fueron tremendamente populares en Roma. El Circus Maximus tenía un aforo de 200,000 espectadores, que seguían emocionados las carreras, gritando y animando a sus favoritos. Los aurigas valientes se dividían en equipos por colores. Los más exitosos eran adorados como héroes, pero los riesgos eran muy altos y muchos pagaron por su fama y su audacia con sus vidas. Cada uno de los dos a cinco jugadores controla un jugador de tres carros. En este juego de tácticas, los jugadores reciben tres cartas de movimiento que asignan en cada turno a los carros que deseen. El primer jugador en pasar la meta con sus tres carros ganará la partida y la corona de laurel.

Estos juegos son de complejidad gradual, desde el sencillo y rápido Hannibal vs. Rome, al planteamiento estratégico de Imperium, pasando por las sutilezas tácticas de Circus Maximus. Tres juegos distintos en una caja. Contenido: tablero montado plegable impreso por ambas caras, cartas, piezas de madera y reglas.

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### MAYFAIR GAMES

### **Theophrastus.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 30,00

Al final del Renacimiento, un alquimista sobresalió del resto: Theophrastus von Bombast der Hohenheim. Su dominio y conocimiento de la ciencia de la alquimia fueron legendarios. Cada año Theophrastus aceptaría solo un nuevo aprendiz. Ste joven afortunado, al terminar su aprendizaje, partiría hacia los lujos de la vida en la corte de algún noble o rey. Pero Theophrastus tenía muchas solicitudes cada año. Para elegir a su aprendiz, Theophrastus pondría a prueba su habilidad y su talento en la alquimia. Solo el más prometedor de los solicitantes sería elegido aprendiz del gran alquimista. ¿Tienes tú el talento y el conocimiento necesarios para convertirte en aprendiz del gran Theophrastus? ¿Serás capaz de duplicar sus experimentos con más habilidad que tus competidores? ¿Eres bastante listo para superar la dura competición? Theophrastus te dará pistas sobre la naturaleza de los experimentos, pero no compartirá todo su conocimiento con cualquiera. ¿Combinarás la selección limitada de metales que se te ofrece para crear las aleaciones maravillosas que desearán y envidiarán los príncipes más ricos? ¿O se te resistirán estas combinaciones secretas? ¡Tal vez la suerte, tener la mente abierta y la determinación te convertirán en aprendiz del alquimista!

El juego contiene 27 Fórmulas de Experimentos, 3 Fórmulas en Blanco, 5 Fórmulas de Experimentos de los jugadores, 120 cartas, 1 marcador de peltre y reglas. Para 2-5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 30-45. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### RIOGRANDE GAMES

### **Odin's Ravens.**

**Ya disponible** P.V.P.: 23,95 €

Excitantes carreras en el aire para dos jugadores. Cada mañana, Odín, el padre de los Dioses, envía al mundo a sus dos cuervos, Hugin y Mugin, para que vigilen la tierra. Los jugadores intentan ayudar a los plumados espías en su viaje por las variadas tierras del hemisferio





norte. Para mover los cuervos, los jugadores deben jugar las cartas de vuelo apropiadas. También pueden obtener ayuda directa de Odín. Mediante el uso inteligente de las cartas, un jugador puede mover su cuervo rápidamente de un lado a otro de la tierra. Autor: Thorsten Gimmler. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Babel. Ya disponible** P.V.P.: € 24,00.

Mesopotamia fue hogar de numerosas tribus que progresivamente fueron teniendo un lugar al sol a lo largo de la historia. Durante su época dorada, cada tribu construiría nuevos templos y continuaría el trabajo empezado por otras tribus. De ese modo, gracias a varias tribus, los templos crecían cada vez más altos, hasta casi llegar al cielo. Los templos de estos arquitectos asombraron al mundo, pero desastres naturales o humanos podían derribarlos. Cuando esto sucedía, las obras empezaban de nuevo, o empazaban nuevos templos, o simplemente se iban a sus casas. Incluso con estos contratiempos, los templos no dejaron de crecer hacia el cielo. En el juego hay varias formas de ganar, pero todas tienen como base el número total de templos que haya construido cada jugador. Autores: Uwe Rosenberg y Hagen Dorgathen. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 45 - 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Scarab Lords.**

**Novedad marzo** P.V.P.: 24,00 €

*La Edad de Locust va a llegar. Las sombras que la anuncian surgen del desierto de tormentas sin fin. La magia negra resuena en las calles vacías, y las palabras de la antigua profecía se han hecho realidad; los Señores Escarabajo han llegado para librar una guerra con el Cielo y la Tierra.*

Tras más de un año de ardua preparación, FFG y Reiner Knizia presentan este nuevo juego de cartas. Ambientado en un Egipto fantástico, este sutil juego ilustra la batalla por el poder librada entre dos míticos Señores Escarabajo. Para ganar es necesario obtener poder en las áreas de la religión, la milicia y la economía. Poderosos brujos, bestias míticas, monumentos épicos y grandes ejércitos juegan también su papel en **Scarab Lords**. Contiene 80 cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

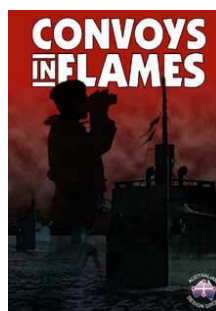


**The Prince: The Struggle of House Borgia. Novedad abril** P.V.P.: € 24,00

Las intrigas, las guerras y las traiciones estaban a la orden del día en la Italia renacentista. César Borgia ha sido considerado el modelo del noble renacentista, el prototipo del Príncipe de Maquiavelo. Inteligente, cruel, traicionero y oportunista. Estamos en los siglos XV-XVI, en Italia, y cada jugador representa a una poderosa familia: della Rovera, Colonna, Medici, Orsini, o los Borgia, recién llegados de España. El objetivo de cada familia es llegar a la posición que les dará poder, fama y riqueza: el Papado. El Príncipe es un juego de gestión de recursos. Empleando los miembros de tu familia (cardenales), oficinas del Papa, fortalezas del patrimonio de San Pedro, alianzas con otras familias, e incluso el mecenazgo de artistas notables de la época, luchas por mejorar tu posición hasta que llegue el momento en que los Cardenales se reúnan a votar al nuevo Papa. Para 3 a 5 jugadores. Duración 30-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

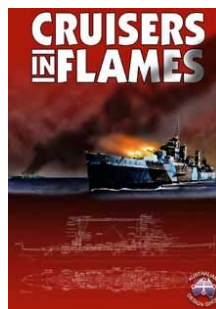
## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### AUSTRALIAN DESIGN GROUP



**Convoys in Flames. Novedad abril** P.V.P.: € 27,50

Esta nueva expansión para World in Flames incluye todos los portaaviones de escolta, buques cazasubmarinos y los aviones especialmente equipados para la lucha antisubmarina que libraron la batalla del Atlántico. Frente a ellos, los submarinos especiales diseñados durante la guerra intentan doblar a Gran Bretaña. Entre ellos tenemos el Schnorkel, el Walther, las "vacas" Milch e incluso los primeros submarinos capaces de lanzar misiles guiados. Todas las potencias de la 2ª Guerra Mundial tienen pues mucha mayor capacidad para librar esta gran batalla. También se incluyen los cruceros auxiliares alemanes, y los buques cisterna y convoyes producidos por todas las grandes potencias y países menores. Por fin puedes deslizarte entre los convoyes, o cazar a las manadas de lobos, hasta conseguir la victoria final. Convoys in Flames incluye 400 fichas, reglas y tablas.



**Cruisers in Flames. Novedad abril** P.V.P.: € 27,50

Nueva expansión para World in Flames. Incluye todos los cruceros ligeros (CL) y cruceros antiaéreos (CLAA) de la 2ª Guerra Mundial. Por fin puedes revivir la batalla del Río de la Plata, Cabo Spada e infinidad de otras acciones de cruceros.

Cruisers in Flames también incluye convoyes de países menores y convoyes adicionales de las grandes potencias, así como buques cisterna, permitiéndote librar la Batalla del Atlántico y la del Pacífico correctamente. Incluye 400 fichas, reglas y tablas.

### FIRE & FURY GAMES

**Blitzkrieg Card Supplement. Ya disponible** P.V.P.: € 23,25

Segundo suplemento de cartas informativas para Battlefront. 134 cartas de unidades. 35 francesas, 21 polacas, 36 alemanas, 16 británicas, 20 soviéticas, 1 genérica y 5 correcciones. Obviamente, es necesario tener el juego básico.

### EAGLE GAMES



**Napoleon in Europe.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 72,00.

Los jugadores son los jefes de las grandes potencias de la época: Francia, Gran Bretaña, Prusia, Austria, Rusia, España y el Imperio Otomano. Por medio de la diplomacia y de la guerra, intentarán dominar Europa con ejércitos de infantería, caballería y artillería. Las estrategias y tácticas que se emplean en el juego están basadas en las históricas, pero sin perjudicar la rapidez y jugabilidad del juego.

Los jugadores deben formar ejércitos y alianzas, maniobrar sus ejércitos por Europa. Cuando los ejércitos se enfrentan, se forman líneas de batalla y se decide el resultado igual que entonces: los cañones truenan, la caballería carga, la infantería lanza descargas o ataca a la bayoneta. Toda la estrategia, acción y el panorama de la historia cobran vida en **Napoleon in Europe**.

Juego épico de gran estrategia y grandes batallas durante la época de Napoleón (1796 - 1815). Contiene cientos de miniaturas detalladas que representan los diversos tipos de unidades que componían los

ejércitos de la época. Mapa gigante de 115x90 cm. de la Europa del momento. 3 niveles de reglas, de Básico a Avanzado. Las reglas básicas son fáciles de jugar y aptas para "todos los públicos", mientras que las avanzadas crean un juego con más detalle y exactitud histórica. Para 2 a 7 jugadores. Juega cualquiera de las campañas históricas de Napoleón o reescribe la historia en una gran lucha de varios jugadores por el poder. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



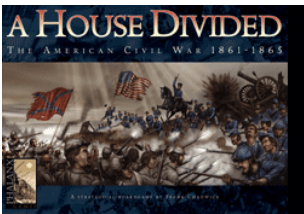
**Sid Meier's Civilization: The Boardgame.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 72,00.

Por fin aparece la versión para tablero de este premiado juego de estrategia para PC. ¡Crea una civilización que resista el paso del tiempo. La partida comienza en el 4.000 a. de C., cuando cada jugador funda la primera ciudad de un pueblo nómada. La civilización de cada jugador: 1) Explora el mundo circundante, descubriendo los recursos y los pueblos nativos que los defienden. 2) Se expande enviando colonos para crear nuevas ciudades. 3) Investiga nuevas tecnologías para conseguir ventajas sobre los otros jugadores. 4) Construye únicas "Maravillas del Mundo". 4) Aumenta el tamaño de sus ciudades (4 tamaños, de pueblo a metrópolis) para aumentar la producción. 5) Crea unidades militares para defender sus propiedades, y para conquistar las de los demás. 6) Mejora la tierra con carreteras, minas y regadíos.

Características: 3 niveles de reglas (básico, estándar y avanzado) permiten que cualquiera pueda jugar. Cientos de miniaturas de plástico de excelente calidad que representan ciudades, colonos, ejércitos, marinas y artillería de 4 eras distintas. Más de 100 cartas de Tecnología de de Maravillas. Un mapa gigante de 115x90 cm. creado por Paul Niemeyer. Para 2 a 6 jugadores. ¿Prosperará tu civilización, o caerá? ¡Escribe la historia! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**PHALANX GAMES**

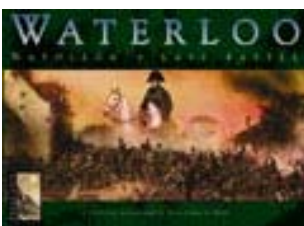


**A House Divided. Novedad marzo**  
P.V.P.: € 48,00

Nueva edición de este clásico de Frank Chadwick. Muchos aún recordarán la edición española que publicó Diseños Orbitales. Se trata de un juego sencillo pero brillante sobre la Guerra Civil de EEUU a nivel estratégico. Las reglas básicas son una opción ideal para los novatos, y las avanzadas otorgan al juego una profundidad que los veteranos agradecerán. Esta nueva edición incluye algunos cambios en las reglas, pero el más importante es el aspecto estético.

El mapa está montado en cartón duro y es plegable. Las fichas son grandes y están troqueladas de modo que basta extraerlas de su marco y ponerse a jugar. El mapa se compone de casillas interconectadas por carreteras, vías férreas y ríos. Las unidades progresan durante la partida, desde la categoría de "milicia" a "crack". Se incluyen también un pequeño número de unidades para el caso de una hipotética "intervención extranjera". El juego abarca toda la guerra, pero los jugadores pueden empezar la partida también en 1862, 1863 o 1864, que permite ajustar según convenga la duración de la partida. También hay un escenario del primer año de guerra. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

El mapa está montado en cartón duro y es plegable. Las fichas son grandes y están troqueladas de modo que basta extraerlas de su marco y ponerse a jugar. El mapa se compone de casillas interconectadas por carreteras, vías férreas y ríos. Las unidades progresan durante la partida, desde la categoría de "milicia" a "crack". Se incluyen también un pequeño número de unidades para el caso de una hipotética "intervención extranjera". El juego abarca toda la guerra, pero los jugadores pueden empezar la partida también en 1862, 1863 o 1864, que permite ajustar según convenga la duración de la partida. También hay un escenario del primer año de guerra. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Waterloo 1815. Ya disponible**  
P.V.P.: € 48,00

Este proyecto obedece a un deseo de "cruzar" las premisas básicas de los juegos temáticos (calidad física, facilidad, corta duración) con una ambientación histórica interesante que le da un sabor a "wargame". Sin intentar ser una simulación exacta de tal vez la batalla más importante de la historia, el juego consigue reflejar aspectos importantes de la misma. Contiene un gran tablero montado, 55 cartas de Mando, fichas

de infantería y caballería, 2 figuras de cartón de Napoleón y Wellington, 58 marcadores, 1 ayuda de juego, 1 marcador del turno de madera y reglas. Para 2-3 jugadores, 60-120 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**LUOPRESS**

**Íberos. Ya disponible** P.V.P.: € 40,00

Nuevo juego estratégico (con mapa zonal) sobre la Hispania antigua. Los 9 escenarios históricos abarcan desde la reconquista cartaginesa de Amílcar Barca a las últimas campañas de conquista romanas 200 años después. Cada escenario es un juego completo que se centra en una guerra para poder reflejarla fielmente. Turnos de 1 año, líderes (Sertorio, César, Aníbal, etc.), ejércitos, levas, auxiliares, trenes de asedio y suministros; reglas de diplomacia para reflejar las alianzas, la rivalidad intertribal, los asesinatos de líderes enemigos (Sertorio, Viviato), etc.

Un juego que por temática y calidad no puede faltar en la ludoteca de los aficionados españoles. Libro de introducción histórica y reglas, libro de escenarios, 240 fichas, mapa y ayudas de juego. En caja. El precio de salida es de €40,00, pero a partir de julio subirá a € 45,00. **EDICIÓN ESPAÑOLA**

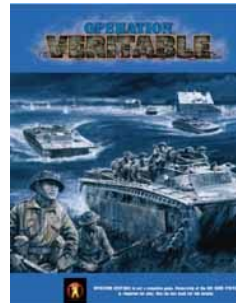
**AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING**

**ASL Journal #4.** P.V.P.: € 23,00

Nuevo número de la publicación de referencia para los aficionados al "Juego", **Advanced Squad Leader**. Incluye artículos sobre el uso histórico de los Carriers en el ejército británico, una lámina de plantillas de Setos, una misión SASL (Bloody Omaha) y 12 escenarios ASL



**Operation Veritable.** P.V.P.: € 52,50 **Ya disponible**



Segundo Historical Study para ASL Se centra en la Operation Veritable, la ofensiva de las fuerzas de la Commonwealth a lo largo de la frontera de Alemania con Holanda en febrero de 1945 para echar a los alemanes al otro lado del Rin. The Reichswald, poblaciones inundadas y campos anegados. ¿Podrán tus tropas británicas y canadienses superar estos obstáculos

mientras se enfrentan a 88s y Panteras?

Contenido: un mapa histórico, un Juego de Campaña sobre ese mapa; 16 escenarios (5 para el mapa histórico, 11 para los tableros geomórficos del sistema y alguna plantilla), 18 páginas adicionales para el Capítulo Z; un librito de comentario histórico y fichas (una plancha completa de fichas normales y media de fichas grandes). También reglas y fichas para los Sturmtyger alemanes del final de la guerra.

Es necesario tener ASL Rulebook, BEYOND VALOR, WEST OF ALAMEIN, y 11 de los 16 escenarios requieren tableros o plantillas no incluidos aquí.

**Out of the Attic. Novedad abril** P.V.P.: €

Nueva publicación periódica que se surtirá de material "antiguo" para ASL actualmente no disponible. Irá publicado los "mejores" artículos y escenarios hace tiempo agotados. Clásicos como "Cold Cocodriles" o "Totsugeki!". Se incluirán también escenarios publicados en fanzines, antes de que MMP se convirtiera en el dueño oficial de la línea ASL.

Este primer número de Out of the Attic incluirá escenarios de los fanzines siguientes: In Contact!, FFE, View from the Trenches, Dispathes from the Bunker, Backblast y Banzai!. También se incluye el excelente artículo de aprendizaje, "Bring On The Night" de J.R.



VanMechelen, y la Series Replay del escenario DASL "Sicilian Midnight".

### Monty's Gamble: Market Garden. *Novedad abril* P.V.P.: €

Holanda, 17 de septiembre de 1944. . . La mayor operación aerotransportada de la historia cubre los cielos del territorio ocupado por los alemanes. Tres divisiones, dos americanas y una británica, se lanzan a lo largo de un corredor de 60 millas de largo. Su misión: tomar y conservar los puentes que llevan al corazón del Tercer Reich. Al sur, el XXX Cuerpo británico, con los tanques de la División de Guardias en vanguardia, se abre paso a través del d'Évil frente alemán, confiados en conectar rápidamente con las tres divisiones aerotransportadas. El Alto Mando alemán, con el enemigo a las puertas del Reich, debe improvisar una vez más un milagro para hacer frente al inminente desastre.

El juego está basado en el sistema de juego "Breakout: Normandy" de Avalon-Hill, caracterizado por usar un mapa zonal y una secuencia de juego mediante impulsos. Se trata de un juego rápido que simula todos los aspectos de la batalla, incluyendo al avance del XXX Cuerpo, por la Carretera del Infierno, los asaltos aéreos, embolsamiento y eliminación de los británicos del puente de Anhem.

Contenido: dos planchas de fichas de tamaño grande, mapa de 55x85, reglas ilustradas, completo comentario histórico y comentario del autor, ayudas de juego y dados. Escala temporal: turnos de 1 día divididos en impulsos de longitud variable. Unidades: regimientos y brigadas, con algunos batallones especiales. Para 2 jugadores, de 2 a 5 horas de duración. Complejidad mediana; apto para jugar en solitario .

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## OMEGA GAMES

### Carrier War. P.V.P.: € 60,00. *Novedad 2003*

Asume el mando de las fuerzas aliadas y japonesas durante los años cruciales de la Guerra en el Pacífico. Dirige fuerzas navales, aéreas y terrestres de Japón a Ceilán y a la Costa Oeste de EE.UU. Tres rondas aeronavales interactivas por turno de juego recrean la tensión de las rápidas operaciones con portaaviones. Incluye las unidades de EE.UU., Japón, la Commonwealth, holandesas y filipinas.

Las unidades navales representan buques individuales o grupos. Las unidades terrestres son divisiones o unidades menores. Las unidades aéreas son puntos aéreos de 10 aparatos.

La versión primera de este juego fue un éxito hace años, y ésta incorpora mejoras y una revisión gráfica completa. Ayudas de juego en color, nuevos mapas que llegan a la costa oeste de EE.UU., escenarios de campañas individuales o la guerra completa hasta abril de 1944. Un volumen posterior (On to Japan) cubrirá al último año de guerra. Pensado para dos jugadores, se adapta muy bien al juego en solitario o con tres jugadores.

## AVALANCHE PRESS LTD.

### War Of The States: Gettysburg.

*Ya disponible* P.V.P.: € 59,95

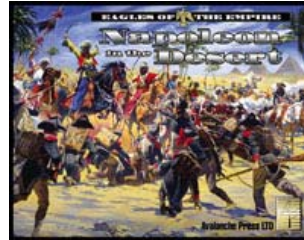
En una tranquila mañana de verano de Pennsylvania, el general confederado Robert E. Lee puso en juego el futuro de su nueva nación en una gran batalla en una ciudad cruce de caminos que a nadie le interesaba realmente. Sus tropas estaban en su mejor momento: probadas en la batalla, acostumbradas a la victoria, y ansiosas de terminar la guerra. Frente a él, el general de la Unión George Meade sabía que podía salvar la unidad del país con una victoria. Tras dos años de guerra, Meade sabía que el pueblo americano no se daría por contento con por el mero hecho de no ser derrotado. Los soldados de la Unión habían tenido pocas victorias, pero seguían dispuestos a dar sus vidas para que nunca un hombre pudiera ser dueño de otro. Dave Powell, ganador del Origins Award, y el equipo creador de las series Rome At War y Eagles Of The Empire te ofrecen la lucha y el sacrificio que resultaron definitivos para



preservar la existencia de una nación. Primer volumen de nueva serie "War of the States/War of the Empires". **¡¡Reglas en castellano!!**

### Panzer Grenadier: Arctic Front. *Ya disponible* P.V.P.: € 18,75

¡Expansión para el sistema Panzer Grenadier! Añade tropas finlandesas a tus partidas Panzer Grenadier. Veinte escenarios y 88 fichas, incluyendo comandos sissi esquiadores, cañones de asalto finlandeses BT-42, cañones pesados soviéticos SMK y aerosans (¡botes con esquís acoplados e impulsados por hélice!) No puede jugarse por sí solo. Es necesario poseer Panzer Grenadier: The Eastern Front y Heroes of the Soviet Union.



### Eagles Of The Empire: Napoleon In The Desert.

*Ya disponible* P.V.P.: € 41,95

En 1798, Napoleon Bonaparte se embarcó en una misión de éxito improbable: la conquista de Egipto. Este volumen marca el regreso de la esta clásica serie, **Eagles of the Empire**, con un nuevo diseño gráfico y reglas basadas en la serie **Rome At War**. ¡Incluye las batallas de las Pirámides, Monte Tabor, el Cairo y Abukir! La fiera caballería mameluca se enfrenta a los cañones y las bayonetas de la República. **¡¡Reglas en castellano!!**

### Rome At War: Fading Legions.

P.V.P.: € 59,95 *Ya disponible*

Los últimos verdaderos ejércitos de Roma intentan detener las invasiones de germanos, persas y galos entre el 357 y 378 después de C. El juego incluye las batallas de Estrasburgo (357), Tiris (363), Ctesiphon (363), Megara (363), Frigia (363), Sumere (363), Nacolia (366), Argentum (376), Ad Salices (377), Dibaltum (377) y Adrianópolis (378). Fading Legions es un juego autónomo de la serie Rome At War. Componentes: 242 fichas, 2 mapas montados plegables, libro de reglas, libro de escenarios y dados. **¡¡Reglas en castellano!!**



### Second World War At Sea: Bomb Alley.

P.V.P.: € 71,95 *Ya disponible*

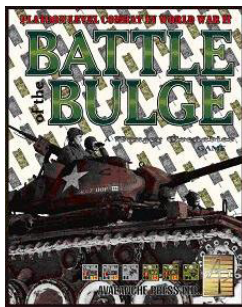
La serie naval de Avalanche Press sigue adelante con buen ritmo. Este es sin duda uno de los volúmenes más esperados de la misma, un verdadero GRAN juego sobre la lucha naval en el Mediterráneo. Como siempre, tenemos un mapa operacional por el que se mueven las flotas (ocultas al enemigo) y un mapa táctico en el que resolver las batallas.

Durante cuatro años, la Royal Navy británica y la Regia Marina italiana libraron una feroz batalla por el control del Mar Mediterráneo. Cincuenta escenarios (¡sí, cincuenta!) recrean estos combates: los duelos de acorazados del Cabo Teulada, la Primera y Segunda de Sirte, la de Matapán, los convoyes a Malta o la victoria de la torpedera Lupo sobre tres cruceros británicos. Un juego apasionante sobre la guerra naval en la 2ª G.M. Contiene 280 fichas normales y 560 de tamaño doble, 3 mapas de 55x85 cm., libros de reglas y escenarios y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!! ¡¡Reglas en castellano!!**

### **Panzer Grenadier: Battle Of The Bulge.**

**Novedad marzo** P.V.P.: 72,00 €

"Todo lo que tenía que hacer era cruzar el río, tomar Bruselas, y seguidamente tomar el puerto de Amberes. La nieve llegaba hasta la cintura y no había espacio para desplegar cuatro tanques en línea, y obviamente menos para desplegar seis divisiones panzer. No amanecía hasta las ocho, anochece a las cuatro, y mis tanques no pueden luchar de noche. ¡Y todo esto en Navidad!" - Sepp Dietrich, Comandante en Jefe, 6º Ejército Panzer.



En el invierno más frío que se recordara en Europa Occidental, en uno de los bosques más hermosos del mundo, Hitler lanzó su última apuesta - una ofensiva por las Ardenas, dirigida a anular el rápido avance Aliado. Pero no contó con la decisión de los paracaidistas norteamericanos de defender la línea en la asediada ciudad de Bastogne. Su apuesta falló, y con ello, abrió la puerta para que los Aliados empujaran hasta el mismísimo corazón de Alemania.

**Panzer Grenadier: Battle Of The Bulge** te permite volver a librar la desesperada lucha por el control del bosque de las Ardenas. Este juego independiente es parte de la premiada serie **Panzer Grenadier**, e incluye 4 nuevos tableros montados, nuevas unidades (estadounidenses y alemanas) y 51 escenarios que van del 16 al 28 de diciembre de 1944.. 465 fichas. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **Semper Fi: Guadalcanal (Panzer Grenadier).**

**Novedad abril** P.V.P.: € 59,95

**Panzer Grenadier** en el Pacífico! Juego sobre los combates en las Islas Salomón. Los Marines (incluyendo los Raiders y los Marines Paracaidistas) se enfrentan al Ejército y marines japoneses. Nuevas armas, tanques y unidades, totalmente compatibles con los anteriores juegos de la serie **Panzer Grenadier**. 465 fichas, 2 mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **Second World War at Sea: Distant Oceans.**

**Novedad abril** P.V.P.: € 22,00

Suplemento para la megavendedora serie de juegos navales de la 2ª G.M. de este editor. Este libro añade 24 nuevos escenarios para SOPAC, **Bomb Alley**, **Midway** y **Eastern Fleet**, además de una completa introducción histórica, reglas opcionales y más! 64 páginas.

### **War of the States: Chickamauga and Chattanooga.**

**Novedad mayo** P.V.P.: € 59,95

En el otoño de 1863 los Ejércitos del Tennessee y del Cumberland de la Unión avanzaron hacia Atlanta, para enfrentarse al Ejército Confederado del Tennessee y a refuerzos enviados desde Virginia. Los Rebeldes detuvieron el avance del Norte y pusieron bajo asedio el centro de suministros de la Unión, Chattanooga. Pero en la "Batalla por encima de las nubes", los yankees rompieron el asedio. El juego incluye estas dos duras batallas , así como un juego combinado de campaña. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **America Triumphant: The War Against Nazi Germany.**

**Novedad mayo** P.V.P.: € 41,95

Juego rápido sobre la victoria norteamericana sobre la Alemania Nazi en diciembre de 1944: la Batalla de las Ardenas. Ponte al mando de los Quinto y Sexto ejércitos panzer alemanes, o de los ejércitos Primero y Tercero de EEUU, en esta batalla decisiva de la 2ª G.M. Autor: Brian L. Knipple. **¡¡Reglas en castellano!!**

## **GMT GAMES**

C3i nº14. **Ya disponible** P.V.P.: € 15,50

**Guilford Courthouse & Eutaw Springs. Ya disponible** P.V.P.: € 48,00

Volumen III de la excelente serie Battles of the American Revolution (los títulos anteriores fueron **Saratoga** y **Bandywine**, caracterizada por su jugabilidad y solidez histórica.

Tras la batalla de Cowpens, una gran victoria de los rebeldes tras una larga cadena de derrotas, Nathaniel Greene fue perseguido por Lord Cornwallis y su ejército británico durante un mes a través de Carolina del Norte, cruzando por fin el río Dan solo unas pocas horas antes que sus perseguidores británicos. Cornwallis, frustrado y agotado, se retiró a la parte central de Carolina del Norte. Greene, una vez reforzado, se dirigió a su encuentro. Finalmente las dos fuerzas se enfrentaron en el cruce de caminos de Guilford Courthouse. Más adelante, mientras Cornwallis marchaba hacia Virginia para acudir a su cita con el destino en Yorktown, Greene llevó a su pequeño ejército hacia el sur para liberar Carolina del Sur, donde aún había una fuerte guarnición de tropas británicas y lealistas. La batalla de Eutaw Springs fue el último de estos choques contra los británicos en esa área, y tuvo lugar a solo cincuenta millas de Charleston.

Guilford Courthouse and Eutaw Springs son la 3ª y 4ª batallas que se incluyen en este sistema de juego. Ambos juegos tienen poca densidad de fichas en el mapa, y Guilford Courthouse sobresale por la abundancia de espacio para realizar maniobras en las primeras fases de la batalla (no solo usando la ruta de avance histórica, si no también otras alternativas). Las variables del sistema (como el orden aleatorio del orden del juego, la Tabla de Resultados del Combate no sangrienta y el Registro de Moral) , se combinan para que ninguna partida sea igual que la anterior.

La batalla de Guilford Courthouse ofrece dos escenarios – el pequeño de batalla, de cinco turnos, y el escenario de la campaña completa, en el que el jugador británico puede elegir su ruta de aproximación, o implicar sus unidades de retaguardia. El juego de Eutaw Springs introduce el elemento novedoso del saqueo del campamento británico. Para las andrajosas tropas continentales, el campamento británico representaba una verdadera conucopia de comida y suministros. Históricamente, el ataque americano fracasó por la gran cantidad de soldados que abandonaron las filas para unirse al saqueo. Contenido: un mapa de 55x85 impreso por ambas caras, una plancha de fichas grandes, librito de reglas, ayudas de juego y dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### **Von Manstein's Backhand Blow. Ya disponible** P.V.P.: € 48,00

Sur de Rusia, primeros de febrero de 1943 – en Stalingrado, los restos rodeados del otrora potente Sexto Ejército alemán están siendo lenta y metódicamente exterminados. Cientos de millas al oeste, dos potentes Frentes soviéticos se desplazan hacia el oeste y sur contra una improvisada línea alemana, con el propósito de destruir el resto de las fuerzas del Eje en Rusia meridional. Han empezado las Operaciones Estrella y

Galope.

Seis semanas después, los restos sacudidos de los dos Frentes soviéticos corren para salvar sus respectivas vidas frente a potentes puntas de lanza atcorazadas alemanas. ¿Qué había sucedido? El exceso de confianza soviético fue responsable en parte del desastre, pero la mayor culpa la tuvo el talento del Mariscal de Campo von Manstein. Manteniendo a raya a los soviéticos en su frente y con Hitler en su espalda, consiguió recuperar la superioridad táctica y operacional.

¿Puedes hacerlo tan bien como von Manstein? Descúbrelo con este juego. **Von Manstein's Backhand Blow** es un juego de complejidad baja a intermedia para dos jugadores que emplea el delebrado sistema **Turning The Tables** (los títulos anteriores fueron editados por Moments in History en formato embolsado). El sistema de juego es sencillo de aprender y dominar. n and master. No hay dos partidas iguales, dado el alto grado de incertidumbre que contienen cada combate, gradías a los chits de Combate y a una tabla de Eventos Aleatorios. Esta incertidumbre lo hacen ideal para jugar en solitario.

Dirk Blennemann, el autor, se ha ganado una excelente reputación sobre la exactitud histórica de los órdenes de batalla de sus juegos. Empleno fuentes alemanas y rusas, ofrece una amplia gama de unidades de maniobra, básicamente divisiones y cuerpos soviéticos



por un lado, y regimientos y multitud de kampgruppen alemanes ad hoc.

El mapa (55x85 cm.) tiene hexes grandes, y va desde Belgorod a Zaporozhye, desde Poltava a Stalino. El juego contiene también un librito de reglas de 20 páginas, plancha y media de fichas y varias ayudas de juego. En caja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Attila. Novedad marzo** P.V.P.: €17,75

Nuevo módulo para **Cataphract**. Incluye 2 batallas, Utus (Atila vs Arnegisclus; Moesia II, año 447) y los Campos Catalaúnicos, Atila vs. Aetius y Teodorico (hunos frente a romanos de Occidente y visigodos, Galia año 451). **Attila** revive dos de las pocas grandes batallas de los ejércitos de la Confederación de los Hunos dirigida por el Rey Atila contra Roma. Utus contra el Imperio de Oriente y los Campos Catalaúnicos contra el Imperio de Occidente. Los jugadores tienen la posibilidad de luchar con los Hunos en su momento de máxima fuerza, la batalla de Utus, y algo debilitados ya en los Campos Catalaúnicos, contra los bastante distintos ejércitos de los imperios de Oriente o Occidente.

Este módulo incluye 140 fichas que ilustran a los hunos y otros pueblos bárbaros notables, incluyendo los visigodos, los alanos, los francos, los sajones y los gótipidos. En el bando romano, hace su aparición la artillería Cheiroballistra. También se incluye un mapa de 55x85 cm. El módulo introduce algunos cambios a las reglas de **Cataphract**, como la eliminación del valor de tamaño y la corrección a la efectividad del arco compuesto, basada en las investigaciones más recientes. Además, el módulo incluye reglas especiales para reflejar el estilo de guerra de las estepas que practicaban los hunos, la retirada fingida, así como reglas sobre defecciones e impetuosidad de los bárbaros. También incluye versiones para **Simple GBoH** de las dos batallas.

**Crosaris & Hellcats. Novedad marzo** P.V.P.: €

Cuarto volumen de la celebrada serie de combates aéreos Down in Flames. Abarca la segunda mitad de la guerra en el Pacífico, justo después de la batalla de Midway. 150 cartas (144 aparatos, 4 cartas de "Full Throttle", 2 de Secuencia de Juego), 48 fichas de tamaño grande, 2 láminas de blancos impresas por ambas caras, 2 formularios de campañas fotocopiables, 6 hojas de campaña impresas por ambas caras, reglas (de campañas) y ayuda de juego. Es necesario tener **Zero!** para poder jugar.

### DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 213: Spanish Civil War Battles, vol 1 (Brunete & Jarama). Ya disponible** P.V.P.: € 22,00.

**Strategy & Tactics 214: Marathon & Granicus. Novedad marzo** P.V.P.: € 22,00.

**Drive on Stalingrad. Ya disponible** P.V.P.: € 57,75

Drive on Stalingrad, The Road to Ruin es una simulación a nivel estratégico, para dos jugadores, de dificultad baja a intermedia, de Fall Blau (Operación Azul), el intento alemán de conquistar Stalingrado y el área del Cáucaso en 1942. El jugador alemán tiene que atacar, intentando ganar tomando áreas clave del mapa. El soviético está a la defensiva en el primer escenario, pero tiene la oportunidad de lanzar una contraofensiva a toda regla en el segundo escenario, Operación Urano.

Escala: hexes de 26 km. de lado a lado, unidades tipo división y cuerpos soviéticos, factor aéreo, turnos de 1 semana..2 mapas de 45x85 cm., 420 fichas, reglas, ayudas de juego, bolsas para fichas y dado. Autor: Ty Bomba.



**Advanced European Theatre of Operations. Ya disponible** P.V.P.: € 131,95.

Nueva versión totalmente mejorada de uno de los clásicos míticos de TSR/SPI. Simulación a nivel de cuerpo de la guerra en Europa durante la 2ª G. M.

**Advanced ETO** es mucho más que un juego de estrategia más sobre la 2ª G. M.; ¡es una fiel simulación de la guerra en Europa, con fuerzas y unidades de combate históricamente exactas! Todas las unidades de combate del juego han sido evaluadas exhaustivamente con la mayor exactitud técnica (teniendo como base las unidades históricas). Las unidades aéreas y navales también se han recreado meticulosamente para reflejar la capacidad real de estas armas. Y aún hay más: el modelo de producción de **Advanced ETO** es una duplicación exacta de las cifras de producción reales de la 2ª G. M., dando a los jugadores una verdadera simulación del aspecto industrial de la 2ª G. M. en Europa. Por todo ello, **Advanced ETO** contiene casi el doble de fichas (¡en total, más de 2200!), que la versión original del juego, incluyendo nuevas unidades mecanizadas, de montaña, de comandos y de caballería, unidades navales y aéreas adicionales, más generales e incluso almirantes.

Los aficionados al aspecto naval están de enhorabuena, por que la nueva versión contiene absolutamente todos los barcos principales de la 2ª G. M., incluyendo portaaviones adicionales, acorazados, cruceros y corsarios. Incluso contiene numerosos buques planeados pero no terminados, permitiendo interesantes hipótesis.

En el aire, **Advanced ETO** incluye todos los tipos de unidades de combate aéreas que volaron en Europa en la guerra. Por ejemplo, muchos tipos raros como los P-61 "Black Widow," los Fw 200 "Condor," los Yak-9, los Bloch 174, los "Defiant" y muchos más.

¡Y aún hay más! **Advanced ETO** tiene dos mapas de 55x85 que abarcan Europa y el Norte de África, nuevas características topográficas, más ciudades y puertos (incluso las Azores), nuevas y exactas vías férreas, áreas de recursos, ríos y lagos. Prácticamente tenemos todos los aspectos relevantes de la 2ª G. M. en Europa. Puede jugarse como un gran juego de toda la guerra, pero también incluye numerosas campañas rápidas.

**Rebels & Redcoats III. Novedad mayo** P.V.P.: € 59,95

Este celebrado y sencillo sistema de juego recrea las condiciones de las batallas con una secuencia de turno tipo movimiento-combate-reorganización para simular las grandes tácticas de las batallas de la Guerra de Independencia de EEUU. Reglas adicionales sobre control y mando, moral, artillería, infantería ligera y dragones. Las unidades son normalmente regimientos y tienen valores de fuerza de combate, moral y marcha. También se incluyen mandos famosos, como Washington, Howe, Greene y Knyphausen. Las batallas de este volumen son: Brooklyn, Harlem Heights, White Plains, Trenton, Princeton, Stony Point y King's Mountain.

Contiene 2 mapas de 55x85 cm, 560 fichas, reglas y dados.

### OPERATIONAL STUDIES GROUP

**The Sun of Austerlitz. Novedad abril** P.V.P.:

¡Continúa la GRAN serie Campaigns of Napoleon de Kevin Zucker! (recordemos que a esta misma serie pertenecen Napoleon at Bay, Bonaparte in Italy, Struggle of Nations, 1809, Victory on the Danube, The Emperor Returns y 1807: The Eagle Turns East).

The Sun of Austerlitz es el primer wargame que cubre la campaña de Austerlitz desde la caída de Viena a las batallas de Hollabrunn, Wischau y Austerlitz. El escenario de campaña empieza el 15 de noviembre, con los rusos retirándose hacia Brünn perseguidos por los franceses. El segundo escenario empieza con el despliegue francés en torno a Brünn y las fuerzas de la Coalición en Olmütz. ¿Por suerte para Napoleón, los aliados atacaron, ¿pero qué hubiera sucedido si no hubieran atacado? Ante la inminente entrada de Prusia en la guerra, Napoleón tendría que haber avanzado sobre Olmütz, más allá del alcance de su Línea de Comunicaciones.

Ambos bandos sufrían en sus acantonamientos, el invierno era terrible, y la desertión y la enfermedad eran muy altas, sobre todo en el bando de la Coalición. En la diplomacia no hay certezas, como sucedía con la prometida declaración de guerra de Prusia que nunca llegaba. Haugwitz, favorable a los franceses, persuadió a su gobierno presentar a Napoleón un ultimátum previo a la declaración de guerra, y estaba de camino para entregar dicho ultimátum cuando Napoleón recibió la noticia del avance Aliado. La declaración de guerra prusiana hubiera cambiado radicalmente las condiciones de victoria y Napoleón habría tenido que derrotar a rusos y austriacos antes de que

los prusianos aparecieran por su Línea de Comunicaciones. Históricamente, Alejandro optó por no esperar el resultado de los movimientos diplomáticos prusianos. En el juego habrá que tirar en la tabla de negociación para determinar qué bando tendrá la carga de tener que atacar. O tal vez un jugador prefiera actuar como Alejandro e intente cortar las comunicaciones francesas con Viena marchando hacia el sudoeste desde Austerlitz. ¿Y si los rusos se hubieran negado a atacar en Austerlitz, esperando al enemigo en una posición defensiva excelente?

Como los movimientos enemigos no pueden conocerse con exactitud, el juego genera mucho suspense y tensión. Uno debe efectivamente ponerse en la piel del adversario. ¿Dónde podría colocar su Línea de Comunicaciones? ¿Cuántas fuerzas dedicarás a la protección de tu Línea de Comunicaciones? ¡Intenta descubrir la fuerza principal del adversario! Despliega tu red administrativa y cuidala como Napoleón haría, estudiando en ls mapas para examinar la red de carreteras y las líneas de ríos. ¿Dónde es posible retrasar al adversario en un río? ¿Dónde aprovechar la mayor longitud de tu Distancia de Despacho para confundir a tu adversario, barriendo una fuerza enemiga demasiado adelantada, como el propio Napoleón hizo con el pobre Olsufief? ¿Puedes fingir una debilidad para llevar a tu adversario a una posición vulnerable, como en Austerlitz? Con este sistema de juego, todas estas y más características de las campañas napoleónicas tomarán vida ante tus propios ojos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### COLUMBIA GAMES

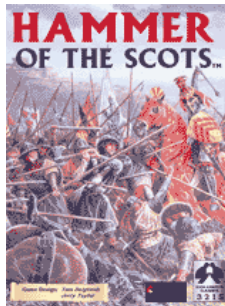
**MasterFront. Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

El sistema Front es una simulación de la 2ª G. M. en Europa a escala de cuerpos de ejército. EastFront, WestFront o MedFront pueden jugarse individualmente o junto con VolgaFront y EuroFront en un gran megajuego absolutamente jugable. MasterFront es el libro de reglas definitivo del sistema EuroFront. Es necesario poseer EastFront, WestFront, MedFront, VolgaFront y EuroFront. MasterFront está impreso en papel de excelente calidad, pensado para meterse en una carpeta. 84 páginas. Reglas combinadas de los cinco juegos "Front". Nuevas reglas y escenarios para EuroFront. Nuevas tablas de registro del juego. Mapa completo de Zonas de salida/Caja de Tránsito.

**Hammer of the Scots.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 59,95

Revive la Guerra de Independencia de Escocia. En el papel de jugador inglés, intentarás aplastar la rebelión dirigida por Braveheart, William Wallace. El jugador escocés debe derrotar los ejércitos invasores de Eduardo I para obtener la libertad. Este tenso juego te ilustrará sobre este fascinante periodo de la historia escocesa. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas. Incluye mapa, 56 bloques de madera con adhesivos, 25 cartas de eventos y reglas.



**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Liberty. Novedad 2003** P.V.P.: € 59,95

Juego dinámico y rápido sobre la Revolución Americana (Guerra de Independencia de EE.UU.), desde 1775 a 1783. Se incluyen las fuerzas norteamericanas, británicas y francesas, así como el rol jugado por los indios y las fuerzas navales. El juego pone en evidencia los especiales problemas con que se enfrentaba cada bando. Mapa 28x80 cm. de la zona este de Norteamérica, 56 bloques de madera con sus adhesivos.

**Wizard Kings 2<sup>nd</sup> Ed.**

**Novedad 2003** P.V.P.: € 47,95

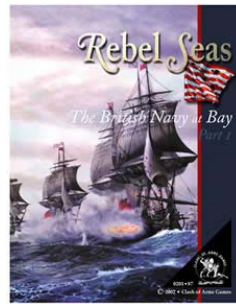
Nueva edición de una de las alternativas lúdicas más interesantes del mercado. Juego de campaña de ejércitos de fantasía. La caja incluye dos ejércitos (elfos y orcos), y luego



**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 80

se pueden adquirir hasta 7 ejércitos más, así como distintos mapas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### CLASH OF ARMS GAMES



**Rebel Seas. Ya disponible** P.V.P.: € 27,50  
Libro de escenarios para **Close Action**, el juego naval de la época napoleónica de este editor. **Rebel Seas** es el segundo volumen de la serie **Close Action** de Mark Campbell. Sus 20 escenarios abarcan acciones navales libradas en aguas de EE.UU. durante la Guerra de Independencia de EE.UU. Obviamente, en la mayoría de los escenarios los buques participantes son franceses y británicos.

Van desde acciones con una fragata por bando, a encuentros con más de 20 buques de línea por bando. Cada escenario contiene el mismo nivel de detalle que se encuentra en el juego **Close Action**. **Rebel Seas** es el primero de tres libros que abarcarán la época de 1774-1792. Los otros dos volúmenes tratarán la lucha por la India (**Monsoon Seas: Suffren's Campaign for India**) y el bloqueo británico de sus enemigos continentales (**European Seas: The Lifeline of Empires**).

**The Naval Sitrep n°23. Ya disponible** P.V.P.: € 7,25 ptas.



**1777: The Year of the Hangman.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 52,75

Análisis de la Campaña de Filadelfia de 1777, en la Guerra de Independencia de EE.UU., Verano de 1777, Nueva York: Sir William Howe embarca 18.000 hombres y pone rumbo a Filadelfia para librar una batalla decisiva que ponga fin a la rebelión. George Washington abandona las tierras altas de Hudson, llevando consigo la mitad del ejército Continental. No está seguro del objetivo real de Howe. Acampa en las orillas Neshaminy para esperar. Howe tiene por su parte graves problemas para mantener junta a su flota. Los buques son dispersados. Parte de la flota es avistada en la costa de Nueva Jersey. Días después se la ve en la entrada de la Bahía de Delaware. Pero, misteriosamente, no entra en la bahía, si no que vacila durante unas horas y se pierde de vista en el mar. ¿Es tal vez parte de un plan para llevar a Washington al sur? ¿Tal vez Howe se dirige a Nueva York? Washington decide marchar al norte, y durante varias semanas no hay noticias del enemigo. Finalmente, se anuncia que la flota ha entrado por el Chesapeake, y no se detiene hasta llegar al río Elk. Washington se dirige hacia allá tan rápido como puede.

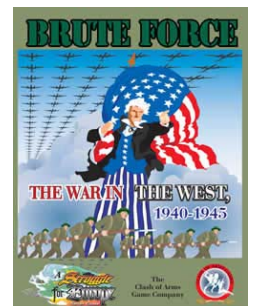
Entre septiembre y diciembre, los dos ejércitos lucharon por el control de la capital, cuna de la rebelión, sede del Congreso y lugar de la declaración de independencia. En esta lucha, se libraron batallas en Delaware, New Jersey y Pennsylvania.

Escala: dos millas por hex, unidades tipo división y brigada con puntos de fuerza de unos 200 hombres (o 1 regimiento). Turnos: un día, dividido en varios impulsos de movimiento. Contenido: 1 mapa de 55x85 cm., 280 fichas, 2 plantillas, dado, reglas y amplio comentario histórico. Incluye una docena de escenarios, desde la campaña completa a pequeñas escenas de batalla de media hora. También incluye un estudio sobre Los Diez Días Cruciales de 1776, las campañas de Trenton y Princeton, y varios escenarios hipotéticos. Autor: Ed Wimble.

**Brute Force: The War in the West.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 83,95

¡Por fin ve la luz el segundo volumen de la serie "A Struggle for Europe"! El primer volumen, **War Without Mercy**, ha sido uno de los juegos favoritos de la afición desde su aparición hace 3 años, por su mezcla perfecta de reglas accesibles pero completas, atractivo del periodo tratado y



smas.net <http://elviejotercio.tripod.com>



calidad gráfica.

**Brute Force** contiene 3 escenarios: Invasión de Noruega (5 turnos), Blitzkrieg en el Oeste (9 Turnos) y Overlord (11 turnos). Incluye la segunda edición de las reglas de la serie, dos mapas de 55x85 cm., 840 fichas, dados y ayudas de juego.

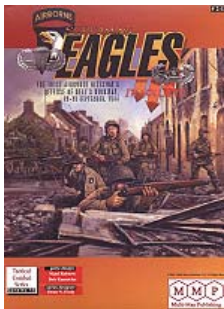
**Epic of the Peloponesian War. Novedad 2003** P.V.P.: € 95,95

En el año 431ª. De C., el mundo helénico estaba dominado por la Liga Ateniense debido a su dominio naval del Egeo. Solo los espartanos se atrevían a desafiar su poder, gracias a la fuerza de sus excelentes hoplitas. El resultado fue un conflicto de 30 años que terminó en el fin del dominio griego en el mundo antiguo.

De dos a cuatro jugadores usan fuerzas militares e influencia política en la lucha por el control de las ciudades estado de la antigua Greca. Los escenarios cortos se juegan en 4-10 horas, el juego de campaña completo en más de 20. Los jugadores movilizan sus fuerzas cuatro veces al año, y las despliegan tres veces en cada estación. ¿Podrás salvar la gloria de Atenas del ataque espartano?, o como jefe de la Liga del Peloponeso, ¿podrás salvar a Grecia de la tiranía ateniense sin sucumbir en el proceso? Los jugadores disponen de una gama completa de opciones estratégicas, como asedios, construcción y destrucción de fortificaciones, saqueo de ciudades enemigas, forrajeo e incursiones. Las Cartas Evento proporcionan tanto eventos aleatorios (como tempestades, malos augurios, la plaga de Atenas) como objetivos estratégicos (traición de ciudades, rebelión de la región de Atenas, apoyo persa, la Expedición a Sicilia y otros).

Las unidades de flotas representan 25 triremes, las galeras de guerra ligeras del Mediterráneo de la Antigüedad, más transportes asociados. Las unidades de hoplitas representan 1.000 infantes pesados griegos. Cada unidad de caballería representa unos 400 hombres y caballos. La infantería ligera incluye todos los tipos de infantes con escasa protección corporal, tales como tropas que usan proyectiles y bárbaros, con unidades de entre 1.000 y 5.000 hombres. Las reglas permiten reflejar los períodos de paz, en los que ambos bandos toman aliento preparándose para renovar la lucha. The Epic of the Peloponnesian War es una simulación completa de este conflicto. Entre los escenarios los hay que requieren solo una porción del mapa total. Componentes: reglas y comentario histórico, 2 mapas de 55x85 cm., 560 fichas, tablas, 118 cartas de eventos y dados.

### THE GAMERS



**Screaming Eagles in Holland. Ya disponible** P.V.P.: € 63,75

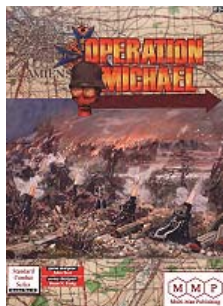
Nuevo volumen (nº13) de la Tactical Combat Series. 22 de septiembre, 1944: comienza la Operación Market-Garden. La 101 División Aerotransportada americana se ha abierto camino hasta el pequeño pueblo holandés de Veghel. Lo único que les resta por hacer es esperar la llegada del XXX Cuerpo en su avance hacia Nimega y Arnhem. Pero el destino planeó otra cosa.

El juego abarca la intensa lucha en torno a Veghel. Infantería y tropas acorazadas alemanas realizaron varios ataques decididos contra las posiciones de la 101. Si juegas de alemán, ¿podrán tus Panther cortar la carretera principal a Grave?, ¿podrán tus pioneros volar los puentes antes de que llegue el XXX Cuerpo? Si juegas de aliado, ¿podrás repeler los ataques alemanes y mantener abierta Autopista del Infierno? 2 mapas, 840 fichas, ayudas de juego, 4 escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Operation Michael.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 45,50

El sistema accesible de la Standard Combat Series vuelve con un segundo título sobre la 1ª Guerra Mundial. 21 de marzo de 1918: el general Ludendorff sabe que el ejército alemán debe romper el frente aliado antes de que el ejército de los EE.UU. aparezca en fuerza. Los alemanes, basándose en tácticas especiales creadas por el general Oskar von



Hutier, lanzaron la Operación Michael, la Ofensiva de la Paz como la llamaba Ludendorff. Su objetivo era cortar la débil línea que unía a los ejércitos francés y británico. Si se conseguía separar a ambas fuerzas, Francia se vería obligada a retirarse para defender París, mientras que los británicos estarían atrapados contra la costa y no tendrían más salida que la rendición. ¿Podrás dominar el campo de batalla con tus tácticas de pequeñas unidades? ¿Podrán tus tanques británicos detener la ofensiva? Contenido: 1 mapa, 420 fichas, reglas de la serie y reglas del juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Forgotten War: Korea. Novedad abril** P.V.P.: €

Nuevo volumen relativamente rápido de jugar, con una densidad limitada de fichas sobre el mapa, de la prestigiosísima y premiada Operational Combat Series (OCS). Empleando la versión más reciente de las reglas OCS (versión 3.0), el juego abarca el primer año de guerra de movimientos de la Guerra de Korea (¡en 13 escenarios!), en la que la lucha se desplazó arriba y abajo por toda la Península de Korea. Creado por un veterano colaborador de la serie OCS, Rod Miller. Constituye una perfecta introducción al sistema OCS.

Contenido: tres mapas de 55x85 cm., 1120 fichas, librillos de reglas estándar y específico, ayudas de juego y dados.

**This Fearful Slaughter. Novedad 2003**

Nuevo volumen de la Regimental Subsystem Series, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Incluye 2 mapas, 3 planchas de fichas y reglas.

### MOMENTS IN HISTORY

**Operation Wintergewitter Novedad 2003** P.V.P.: 72,00 €

Nuevo proyecto monstruo que va a dar mucho que hablar, y que puede convertirse en la nueva referencia de combate en el Frente Oriental. El juego contempla la Operación Wintergewitter con unidades tipo batallón, montones de detalles y "sabor", pero dentro de un marco sencillo y sólido.

**The Spanish Civil War. Novedad 2003** P.V.P.: 72,00 €

Juego estratégico sobre esta contienda, creado por un español, Javier Romero. Usa un sistema derivado del aclamado "The Great War in Europe" de Ted Raicer. **¡¡Reglas en castellano!!**

**All Quiet on the Western Front. Reedición 2003** P.V.P.: 72,00 €

Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Moments in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.

**Gotterdammerung 2nd Edition. Reedición 2003** P.V.P.: 72,00 €

Nueva edición. La primera duró apenas unos meses antes de agotarse. **¡¡Reglas en castellano!!**

### AZURE WISH EDITIONS

**La Grand Guerre 14-18. Novedad** P.V.P.:

Gran juego estratégico sobre la 1ª Guerra Mundial. Completo y complejo. Podemos decir que es el equivalente, en su profundidad, de **World in Flames** para este conflicto. Reglas en inglés.

### G.R./D.

**Wavell's War. Novedad 2003** P.V.P.: € 90,00

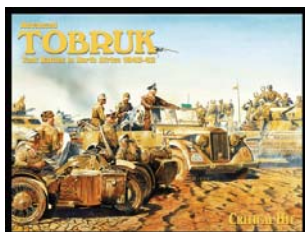
Por fin se actualiza el clásico **Africa Oriental**, que cubre las campañas británicas contra los italianos en Africa Oriental, y se combina con **Balkan Front** and **War in the Desert** en un gran módulo *Grand Europa*. Este es un módulo Europa no un juego completo. Veinte secciones de mapas que incluyen toda Africa Oriental desde el borde sur de los mapas de Egipto de **War in the Desert**. Nuevas reglas adicionales para **War in the Desert**, **Balkan Front**, y **África Oriental**. Estas reglas te permiten jugar cualquier escenario de **África Oriental**, **War in the Desert**, o **Balkan Front**; o cualquier combinación de los mismos. Librillo de órdenes de batalla, 3 planchas de nuevas fichas, nuevas tablas.

## SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES

### **Italian Front 1915-18. *Novedad junio*** P.V.P.: € 47,95

Nuevo volumen de la celebrada serie "Der Weltkrieg". Este juego contiene cinco escenarios separados, y puede unirse con los juegos del Frente Oriental (y más adelante con los futuros del Frente Occidental). Las batallas incluidas son: Mayo 1915 (1ª de Isonzo), Mayo de 1916 (Strafeexpedition), Mayo 1917 (10ª de Isonzo), Octubre de 1917 (Caporetto) y Junio de 1918 (Albrecht y Radetzky). Componentes: 1 mapa de 55x85, ayudas de juego, reglas, 560 fichas y dado.

### CRITICAL HIT



### **Advanced Tobruk. *Ya disponible***

P.V.P.: € 95,95

Muchos aún recuerdan el clásico **Tobruk™**, del que se vendieron miles de ejemplares. La compra de los derechos de éste nos permitirá a todos saborear esta versión remozada y definitiva del mismo. Para empezar, se han incorporado

nuevos datos/estadísticas sobre corazas, cañones, etc. El conjunto es tal vez lo más exhaustivo que exista al respecto a disposición del público no militar. Ahora las tiradas se resuelven con porcentajes en lugar de dados de seis caras, y las unidades mueven más hexágonos que antes. Mapas totalmente puestos al día. Las fichas son vistas aéreas a todo color de los tanques. Además, este será el primero de una serie de juegos con el mismo sistema, **TOBRUK™**, que abarcarán toda la guerra en el norte de África (**Halfaya Pass, El Alamein, Sidi Rezegh**) desde 1940 a 1943. Escenarios pequeños jugables en una hora, y gigantes que necesitan de varios días y múltiples jugadores. Fácilmente jugable en solitario. 24 escenarios (Gazala, El Alamein, Operation Crusader, Battleaxe), 40 cartas de vehículos, 2 mapas geomórficos del desierto de 55x85 cm., plantillas extras para aumentar la variedad del terreno, 1192 fichas con los hombres, vehículos y artillería alemanes, británicos e italianos. Librillo de reglas de 60 páginas con ejemplos y material histórico. 4 ayudas de juego. **Advanced Tobruk** es la base de la nueva versión del sistema **Combat!**, cuyo primer volumen será **Combat! Arnhem**.

### **Advanced Tobruk Expansion #1: Wavell's 30,000. *Ya disponible*** P.V.P.: € 21,95

La huida del Ejército Italiano. 12 escenarios - cubren todo 1940/41, hasta Beda Fomm. 30 nuevas fichas, incluyendo torretas de tanques Cruiser y subtorretas de ametralladoras para vehículos A9. 3 nuevos "overlays" a color, incluyendo uno grande que representa 'The Pimple' de Beda Fomm y una nueva carta de AFV.

### **Advanced Tobruk Expansion #2: Benghazi Handicap. *Ya disponible*** P.V.P.: € 21,95

La llegada de Rommel a África. 12 escenarios - campaña de marzo/abril de 1941 que culmina con la derrota de Rommel en Tobruk, Pascua de 1941. 30 nuevas fichas, incluyendo semiorugas Sdkfz 250-7 mortero y Sdkfz 251-10 37mm AT, más blindados Sdkfz 221, torretas Matilda y más torretas para cruisers. Un nuevo overlay.

### **Advanced Tobruk Gamer's Guide. *Ya disponible*** P.V.P.: € 21,95

Publicación de 44 páginas para **Advanced Tobruk**. Cubierta a color. Profusamente ilustrado con ejemplos de juego. Fundamental para los que quieran jugar BIEN a este completo juego táctico. Repleto de consejos tácticos y ejemplos.

### **Hero Pax 1. Hurtgen to Bulge. *Ya disponible*** P.V.P.: € 13,25

**Hero PAX** es un nuevo concepto de pack de escenarios rápidos para torneos para jugar sobre los tableos geomórficos. No se usan overlays, y las reglas especiales son mínimas.

Hero Pax 1 incluye OCHO nuevos escenarios sobre acciones del FRENTE OCCIDENTAL desde Otoño de 1944 hasta la Batalla del Bosque de Hürtgen y la Batalla de las Ardenas. Cada escenario ha sido revisado por un grupo de expertos para asegurar su calidad. Los

escenarios están impresos en cartulinas de gran calidad. Acciones cortas y excitantes. Cada escenario incluye un Héroe 1-4-9.

### **Map Pax 1: Blood & Iron. *Ya disponible*** P.V.P.: € 27,50

**Map Pax** es una nueva serie de módulos que contienen nuevos mapas históricos, escenarios, ayudas de juego y comentario histórico, por un precio muy moderado. Los escenarios son principalmente tipo torneo o de tamaño medio, de modo que los jugadores puedan ponerse a jugar rápidamente.

**Map Pax 1: Blood & Iron** incluye diez nuevos escenarios sobre acciones de la 27 División de Infantería norteamericana en la Bolsa Item, un peligroso pedazo de Okinawa defendido hasta la muerte por fanáticos soldados japoneses. Cada escenario ha sido revisado por un panel de expertos para asegurar su calidad. Edición de gran calidad. Diez escenarios, mapa de 29x45 cm., ayuda de juego y comentarios históricos.

### **Arnhem: Defiant Stand. *Novedad 2003*** P.V.P.: 84,00 €

La serie **Combat!** Parece decidida a convertirse en el sistema microtáctico alternativo al ASL. Tras la publicación de **Advanced Tobruk**, la serie **Combat!** se transforma, fundiéndose con el sistema **Tobruk**.

**Combat! Arnhem** usa pues el sistema "Tobruk", el sistema de juego más avanzado de Critical Hit. Representación gigante de la batalla: 2 mapas de hexes extragrandes. 346 fichas de calidad "Tobruk" (¡fichas de tanques de 18mm de lado, las más grandes del mundo de los wargames!). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **Combat! Diary #2. *Ya disponible*** P.V.P.: € 30,00

Esperado segundo número de la publicación oficial de la serie **Combat!** Incluye mapa y fichas.

### **Critical Hit Volume 6, nº4. *Ya disponible*** P.V.P.: € 36,00 Centrado en el módulo **Dien Bien-Phu**.

### **Critical Hit Volume 7, nº1. *Novedad enero*** P.V.P.: € 27,50

### **Dien Bien Phu. *Ya disponible*** P.V.P.: € 52,95

El Viet Minh entra en escena con nuevos tipos de MMC y SMC, más su planopia de armas, como morteros caseros de 60mm, torpedos Bangalore, rifles sin retroceso y bazookas de 3.5". Los franceses no piensan quedarse sentados mientras actúa el general Giap. Ellos también tienen nuevas fichas MMC/SMC, con nuevas escuadras de paracaidistas franceses, jefes e irregulares Tai (locales entrenados por los franceses). También se incluyen todos los 'Bisons', tanques M24 Chaffee enviados a Indochina desmontados y montados allí. En cuanto a los mapas, Dien Bien Phu incluye nuevos mapas, con terrenos castigados por la artillería o campos de arroz. Dos planchas de fichas, libro de reglas con comentario histórico y ayuda de juego. Producto para ASL.

## LIBROS Y REVISTAS

### OSPREY MILITARY

CAMPAIGNS (€ 23,50)

CAM119 MARSTOON MOOR 1644

WARRIOR (€19,75)

WAR67 THE COSSACKS 1799-1815

MEN-AT-ARMS (€ 16,25)

MAA387 THE ITALIAN ARMY OF WWI

MAA388 ZULU WAR - VOLUNTEERS, IRREGULARS & AUXILIARIES

AIRCRAFT OF THE ACES (€ 23,50)

ACE52 SOPWITH CAMEL ACES OF WWI

ACE53 FOKKER D VII ACES OF WWI

ESSENTIAL HISTORIES (€ 18,00)



ESS36 THE GREEK AND PERSIAN WARS 499-386 BC  
ESS51 THE FRANCO-PRUSSIAN WAR 1870-1871 X4  
ESS59 THE SUEZ CRISIS 1956

NEW VANGUARD (€ 16,25)  
NVG068 CENTURION UNIVERSAL TANK 1943-2003  
NVG69 MEDIEVAL SIEGE WEAPONS (2) BYZANTIUM, THE  
ISLAMIC WORLD & INDIA AD 476-1526  
NVG71 GERMAN BATTLESHIPS 1939-45

ELITE (€ 19,75)  
ELI89 AMERICAN CIVIL WAR COMMANDERS (3)

COMBAT AIRCRAFT (€23,50)  
COM38 B-17 FLYING FORTRESS MTO

TÍTULOS INDIVIDUALES:  
DUEL OF THE IRONCLADS € 36,25 X1

### OMEGA GAMES

Paper Wars n°46. **Ya disponible** P.V.P.: € 6,75. B

### LUDOPRESS

Alea n°27. P.V.P.: € 6,00. **Ya disponible**  
Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia.  
Aparte de las habituales secciones de noticias y reseñas de juegos,  
contiene un escenario para **La Sombra del Águila** y otro para **¡No  
pasarán!**, ambos con mapa y fichas.

### VARIOS EDITORES

Miniature Wargames 223. P.V.P.: 875 ptas.  
Wargames Illustrated 168. P.V.P.: 875 ptas.

Historia de la Guerra de la Independencia, Vol. XIII.  
**Ya disponible** P.V.P.: 5800 ptas.  
2ª entrega de la magna obra de Gómez de Arteche.