

EL VIEJO TERCIO

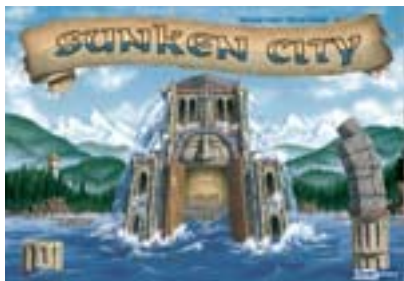
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Actualización de novedades, 20 de marzo de 2005

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

UBERPLAY GAMES



Sunken City. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

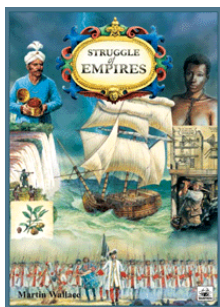
Hace cientos de años, una rica ciudad fue destruida por una ola gigantesca. Aunque la ola destruyó todo en su camino, la ciudad se sumergió bajo las aguas casi intacta.

Ahora descansa en el fondo de un profundo lago, sus tesoros guardados por Neptuno.

Usa tus poderes mágicos para sacar a la superficie porciones de la ciudad desde el fondo. Busca tesoros y conserva los que encuentres - pero ten cuidado de la ira de Neptuno, ya que siempre intentará llevarte al fondo!

Juego creado por Wolfgang Kramer y Michael Kielsing. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

WARFROG GAMES



Struggle of Empires. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

Struggle of Empires recrea las diversas guerras que tuvieron lugar entre las potencias europeas en la lucha por erigirse como fuerza dominante en Europa y el resto del mundo durante el siglo XVIII. Crea ejércitos y flotas, firma alianzas, establece colonias, mejora tu potencial económico y finalmente declara la guerra para expandir tu imperio. ¡Pero ten cuidado, un país cansado puede

acabar consumido por la revolución!

La partida se divide en 3 guerras. Cada guerra consiste de un número de fases, de las cuales la principal es la fase de acción. Ésta dura de 5 a 6 rondas, dependiendo del número de jugadores. En cada ronda, cada jugador realizará dos acciones. Los jugadores intentan formar alianzas fuertes para mejorar su posición, a la vez que intentarán que los adversarios más fuertes escojan mal sus alianzas. Durante la fase de acción, los jugadores solo puede realizar dos acciones de una gama posible de 6 tipos. Nunca hay bastante tiempo para hacer todo lo que te gustaría. La expansión debe pagarse con oro, un bien del que los jugadores siempre andan escasos, y la posibilidad de desórdenes internos planea siempre sobre los jugadores.

Contenido: reglas, tablero, 6 planchas de fichas, 70 monedas de plástico, 4 dados, 2 piezas de madera y 2 ayudas de juego.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

FANTASY FLIGHT GAMES

Warcraft Expansion Set.

Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

¡Esperadísima expansión para Warcraft: The Board Game! Incluye un gran número de



nuevas opciones emocionantes y llenas de sabor para dar mayor profundidad a las partidas de **Warcraft**.

Nuevas reglas y componentes para los dieciséis héroes de Warcraft. Encuentros aleatorios, nuevos mazos de razas especiales, nuevas losetas de tablero especiales, nuevos escenarios y nuevo sistema de recursos. Es necesario poseer **Warcraft**. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Doom: The Boardgame. Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

La Union Aerospace Corporation, un arma de la más potente multinacional de la tierra, estaba realizando experimentos secretos en su base de Marte. Urgando en la mismísima tela del universo, los científicos realizaron descubrimientos que cambiarían para siempre la existencia humana. Entonces algo salió terriblemente mal..



Con **Doom: the Board Game**, Fantasy Flight Games pasa al tablero uno de los juegos de ordenador más famosos de todos los tiempos. Los jugadores marines, exploran corredores y estancias oscuras luchando con players explore darkened corridors and rooms battling imps, caballeros infernales, archidemonios y otros monstruos clásicos de DOOM®, mientras que el jugador Monstruo intenta acabar con ellos empleando la legión de horrores que tiene bajo su mando. **Doom: the Board Game** incluye más de 60 miniaturas de plástico de gran detalle, la mayor de las cuales mide unos 80mm de alto, e incluye armas futuristas, monstruos y gráficos del esperado DOOM 3 para ordenador.

Juego de exploración y horror para 2-4 jugadores. 1-2 horas por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Twilight Imperium 3rd Edition. Ya disponible

P.V.P.: 88,00 €

La publicación de **Twilight Imperium Third Edition (TI3)** marca una época en la historia de FFG. Se trata del primer juego que editaron, y su fama y prestigio no han dejado de crecer a lo largo de los años. TI3 es un juego épico de construcción de imperios interestelares, conflictos, comercio y lucha por el poder. Los jugadores asumen los papeles de antiguas civilizaciones de la galaxia, cada una intentando tomar el trono imperial mediante la guerra, la diplomacia y el progreso tecnológico. Esta nueva edición tiene unas dimensiones gigantes: caja de 30x60 cm., contiene más de 200 miniaturas de plástico de las unidades típicas (Fuerzas Terrestres, Cruceros, Transportes, Dreadnaughts, Cazas, PDS y Muelles Espaciales), así como dos nuevos tipos de unidades (el inmenso Sol de Guerra y el Destructor). TI3 contiene nuevas baldosas de tablero de gran tamaño, más de 400 cartas, todas las civilizaciones conocidas del universo **Twilight Imperium**, y casi todas las reglas y componentes publicados para este juego.



The TI gameplay has been refined and redone by original designer Christian T. Petersen. The new design features faster gameplay, and involves players in a far more active game experience with much less downtime. In addition, TI3 will include new Race Cards, as well as a dramatic new approach to the structure of the gameplay itself using the new "Command" system.

Twilight Imperium Third Edition is nothing short of a massive epic release, and is destined to become a classic for years to come. FFG

1 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

has directed all its craft, talent, and energy into this massive production. Are you ready for another Age of Twilight?

RIOGRANDE GAMES



Carcassonne: The City.
P.V.P.: 55,00 €

La impresionante ciudad de Carcassonne era un imán para los turistas de todos los lugares, incluso ya en la Edad Media. Sus grandes mercados, grandiosas casas y ajetreadas calles convirtieron a la ciudad en una atracción popular. ¡Aquí tienes la oportunidad de construir la ciudad de Carcassonne! Los jugadores construyen las murallas, torres, fundan mercados y colocan seguidores del modo que ya hemos visto en otros juegos de la familia Carcassonne. Al final, disfrutaréis de una vista espectacular en 3-D de la ciudad que hayáis construido! Por si fuera poco, el juego viene en una caja de madera!

Autor: Klaus-Jürgen Wrede. Para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Carcassonne: The Count. P.V.P.: 6,50 €

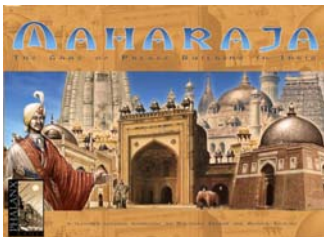
Esta pequeña expansión añade las 12 baldosas que representan la ciudad de Carcassonne y que son las nuevas fichas iniciales del juego. Durante la partida, los jugadores que ayudan a otros a obtener puntos pueden colocar seguidores en la ciudad, y más adelante moverlos a lugares fuera de la ciudad que otorguen puntos. ¡Una forma más de jugar a este superclásico!

Saint Petersburg. Ya disponible P.V.P.: 31,00 €

Palacios barrocos, anchos bulevares y elegantes puentes: San Petersburgo. El 16 de mayo de 1703, el Zar Pedro el Grande puso la primera piedra del primer edificio. Rápidamente se erigieron impresionantes edificios cada vez más grandiosos y hermosos. Estos edificios dan gloria a la aristocracia y puntos de victoria a los jugadores. Pero necesitas comerciar para conseguir los rublos necesarios para mantener toda esta grandeza, o de otro modo los edificios quedarán vacíos y desnudos. La competencia nunca duerme, y puede robarte cartas delante de tus narices. San Petersburgo es un juego de cartas sobre la buena vida a orillas del río Neva. Autor: Michael Tummelhofer. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. Este juego acaba de recibir el *International Gamer's Award for 2004* en la sección *General Strategy* de la popular página www.boardgamegeek.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



PHALANX GAMES



Maharaja. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

Construcción de palacios en la India! El Maharaja te ha llamado a ti, distinguido príncipe indio, y tú obedeces su llamada! Construye magníficas casas y palacios en su nombre! Maharaja es un sutil juego de mesa para dos a cinco jugadores. Durante la partida, los jugadores asumen distintos papeles y viajan de ciudad en ciudad de la India. Sus arquitectos construyen palacios y casas para el Maharajá. Obviamente, la construcción de un palacio es algo caro. Así que es importante ganar bastante dinero en las ciudades. El primer jugador que construya siete

palacios es declarado ganador. Además de la versión básica del juego, las reglas incluyen dos versiones más avanzadas para los jugadores que busquen más profundidad para sus partidas. Creado por los Wolfgang Kramer y Michael Kiesling. Nominado a Juego del Año en Alemania 2004. Acaba de recibir el premio al Juego del Año Holandés 2004.

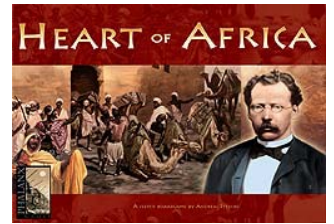
¡¡REGLAS

EN

CASTELLANO!!

Heart of Africa. Ya disponible
P.V.P.: 44,00 €

Entre 1845 y 1870, numerosas expediciones penetraron en el corazón de África. Nombres como Burton, Speke, Baker y Livingstone están grabados sobre piedra: se convirtieron en verdaderos héroes del mundo moderno, especialmente en Inglaterra, donde la moral estaba baja tras la desastrosa Guerra de Crimea y la violenta rebelión india. El Dr. David Livingstone se convirtió en una leyenda viviente, al intentar encontrar a toda costa el manantial del Nilo. Tras seis años y tres intentos fallidos de rescate, fue necesaria una nueva expedición, financiada por norteamericanos, dirigida por el igualmente valiente e incansable periodista Morton Stanley, para encontrar al agotado y moribundo Dr. Livingstone a orillas del Lago Tanganika. Pronto después, África se convertiría en víctima del colonialismo y la expansión comercial. En ese punto comienza el juego.



De dos a cinco jugadores compiten por obtener el mayor número de puntos de victoria. Como jefe de una compañía comercial colonial, al comienzo tienes recursos limitados. Cada ronda, una estructura de subasta determina el orden del turno. Aunque pujar es caro, la recompensa puede ser importante...

Recursos, conflictos, toma de decisiones, intercambio de mercancías, la reputación de los jugadores... todo se tiene en cuenta en este juego sencillo y rápido. Al final de cada turno los jugadores evalúan su situación. ¿Tendrán puntos bastantes para ganar? Para 2 a 5 jugadores de 12 años en adelante, 60 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DRAGONLORDS INC.



Quest for the DragonLords: The Advanced Game Expansion. Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

El malvado ha construido grandes máquinas de asedio y nuestro reino está siendo atacado. Cuatro bestias asolan nuestro

reino desde todas las direcciones. El Cristal del Poder debe ser forjado de nuevo para limpiar la tierra de los males que han caído sobre ella. Debemos reconstruir nuestro reino, enviar a nuestros caballeros a la batalla. Nuestra maquinaria bélica debe hacer morder el polvo a nuestros enemigos y recuperar lo que nos pertenece por derecho. ¡Debemos triunfar en nuestra Búsqueda de los DragonLords!

Quest for the DragonLords – The advanced game expansion ofrece un nuevo nivel de intrigas al juego básico. Cada civilización ha recuperado el conocimiento del pasado y puede ahora construir grandes máquinas de guerra que incluyen fortificaciones y máquinas de asedio. Como Rey o Reina de tu reino, debes gastar tus recursos en caballería, arqueros o infantería pesada. Cada nueva unidad es exclusiva de la civilización a la que pertenece. Por ejemplo, los orcos pueden cabalgar a la batalla a lomos de lobos, y la civilización de los Enanos puede usar cañones para bombardear a sus enemigos. Tu imaginación es la llave de la victoria en este mundo de conquista de un mundo fantástico.

La expansión del juego avanzado incluye las siguientes miniaturas fundidas en peltre (escala 1:72 / 20 – 25mm), de un detalle excepcional: 4 arqueros orcos, 4 Hobgoblins, 3 Wargos, 4 arqueros Elfos, 4 caballeros Elfos, 3 caballeros elfos montados, 4 ballesteros enanos, 4 caballeros enanos, 3 cañones enanos, 4 arqueros bárbaros, 4 caballeros bárbaros, 3 caballeros bárbaros montados, 1 DragonLord (de aproximadamente 120mm de largo). También incluye 12 catapultas, 24 fortificaciones, 12 torres de vigilancia, 2 planchas de fichas, libros de reglas con las reglas de combate avanzado que ofrecen más posibilidades tácticas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER

Memoir '44. Ya disponible
P.V.P.: 55,00 €

De los acantilados de Pointe-du-Hoc a las batallas de los setos de la Península de Corentin y más allá, Memoir '44 te suelta en paracaídas en las batallas que cambiaron en curso de la guerra en Europa Occidental en el verano de 1944. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Operation Cobra... ¡da un paso adelante y ponte al mando de tus tropas en los campos de batalla que decidieron al Historia del s. XX!

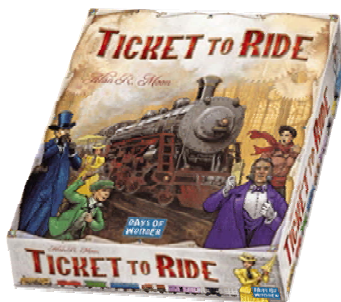


Juego de historia en el que los jugadores están al mando de montones de pequeñas miniaturas de soldados de plástico que se enfrentan en docenas de batallas de la 2ª G. M. en un tablero de hexágonos de gran tamaño. Cada escenario de batalla refleja el terreno histórico, la colocación y las tropas y los objetivos de cada ejército. Desplegando y moviendo sus fuerzas por medio de una variada gama de cartas de Mando, el comandante en jefe debe sacar partido a las habilidades específicas de sus distintas unidades: infantería, paracaidistas, tanques, artillería, comandos y miembros de la resistencia. Juego fácil de aprender y rápido, Memoir '44 requiere un juego de cartas de fina estrategia, buenas tiradas y un plan de batalla agresivo pero flexible para obtener la victoria. JUEGO OFICIAL DEL 60 ANIVERSARIO DEL DESEMBARCO DE NORMANDÍA. Creado por Richard Borg. www.memoir44.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Ticket to Ride. Ya disponible
P.V.P.: 44,00 €

¡NUEVO GANADOR DEL JUEGO DEL AÑO 2004, Y DEL AS D'OR DE CANNES 2005!

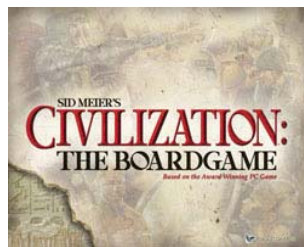
Gracias a una sencilla mecánica de juego, Ticket to Ride puede aprenderse a jugar en 3 minutos, ofreciend a los jugadores intensas decisiones tácticas y estratégicas en cada turno. Los jugadores van consiguiendo cartas de varios tipos de locomotoras que luego usan para reclamar rutas ferroviarias en Estados Unidos. Cuanto mayores sean las rutas, más puntos obtendrán. Los que cumplan con los "Destination Tickets" (cartas que marcan objetivos distantes) y el que consiga la ruta más larga consiguen puntos.



El autor de este juego, el tantas veces premiado Alan R. Moon, ha dicho: "Las reglas son tan sencillas que podrían escribirse en un billete de tren – en cada turno, bien robas cartas, o bien reclamas una ruta, o obtienes Billetes de destino adicionales. La tensión se deriva de verse continuamente forzado a encontrar un equilibrio entre la codicia (añadir más cartas a tu mano) y el miedo de perder una ruta crítica a manos de otro competidor."

Ticket to Ride continúa la tradición de otros juegos de gran formato de Days of Wonder, incluyendo un gran tablero, 225 vagones, 144 cartas ilustradas y marcadores de madera. www.ticket2ride.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EAGLE GAMES



Sid Meier's Civilization 2nd Edition. Ya disponible P.V.P.: 65,95 €

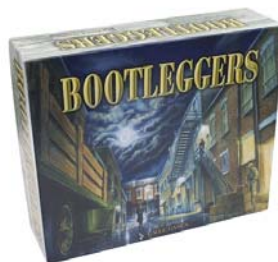
Nueva edición de este conocido éxito de Eagle Games, basado en el célebre juego de estrategia para PC. ¡Crea una civilización que resista el paso del tiempo. La partida comienza en el 4.000 a. de C.,

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. 786 miniaturas. Para 2 a 6 jugadores. ¿Prosperará tu civilización, o caerá? ¡Escribe la historia! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Bootleggers. P.V.P.: 44,00 €

1920: se problema la prohibición del tráfico y consumo de alcohol en EE.UU. Uno año después, la fabricación y comercio de bebidas alcohólicas es un negocio altamente rentable. ¡Ha llegado el momento de los BOOTLEGGERS (traficantes)!



Son los locos años 20 y la prohibición está en su auge. El negocio de alcohol ilegal crece y se hace más peligroso cada día. Al haber tanto diner de por medio y corrupción, la aparición del crimen organizado está garantizada. Las destilerías surgen por el campo, y existen despachos de alcohol en todas las grandes ciudades. Las autoridades locales miran a otro lado a cambio de una tajada, pero los hombres del Gobierno son más difíciles de comprar.

En Bootleggers cada jugador asume el papel de un jefe que intenta hacerse un nombre en el ramo del comercio ilegal de alcohol. Tu objetivo es hacer más dinero que tus competidores sirviéndote de todos los recursos y trucos posibles, legales o no.

¿Parece fácil? No creas. Bootleggers es fácil de aprender, pero difícil de dominar. El engaño, las mentiras y las alianzas de conveniencia son una parte fundamental del negocio.

Creado para 3 a 6 jugadores. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TILSIT EDITIONS

Maka Bana. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

¡El paraíso en la tierra! La isla de Maka Bana es una isla tropical localizada en el Océano pacífico. Muy alejada de la civilización, aunque recientemente a sido descubierta (e invadida) por los turistas. Las



autoridades de Maka Bana han decidido permitir la construcción de cabañas en las playas de la isla y para ello han establecido una serie de reglas para asegurar la protección del entorno local así como el bienestar de los turistas y la población local.

Primer juego de la Collection TILSIT, Maka Bana sorprende ante todo por lo atractivo del material de juego. Las reglas, sencillas e ilustradas, proponen dos niveles de juego (novatos y veteranos). Las partidas son cortas (menos de una hora), variadas y dinámicas. Material: 1 tablero de juego, 50 cabañas de 5 colores, 5 "Tikis" de 5 colores, 65 cartas de juego y reglas. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Kanaloa. *Ya disponible*

P.V.P.:39,95 €

¡A la conquista del archipiélago!

El tablero de juego representa el Archipiélago de Kanaloa. Éste está formado por 16 islas, unidas unas a otras mediante rutas marítimas. Durante la partida se juega con cartas que representan las islas, los pequeños puentes de madera representan las rutas marítimas y también se usan marcadores de posesión de las islas. Kanaloa toma las bases del premiado "Kahuna" y las adapta para jugar con hasta 4 jugadores. Contenido: 1 tablero de juego, 48 cartas de islas (3 cartas por isla), 80 puentes de madera de 4 colores, 40 marcadores de posesión de 4 colores, 4 fichas de contadores de puntos, 16 Piedras de los Dioses (empleadas en las reglas avanzadas) y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



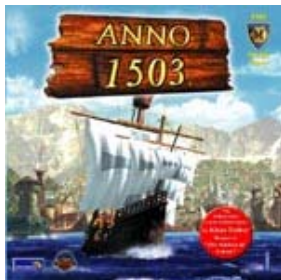
MAYFAIR GAMES

Anno 1503. *Ya disponible* P.V.P.: 54,00 €

Valientes exploradores se aventuran en islas desconocidas a bordo de altas naves, descubriendo valiosos recursos a la vez que crean asentamientos y se convierten en los primeros colonos del nuevo mundo. Pronto, sus aisladas aldeas contactan unas con otras, creándose pueblos, y antes de que pase mucho tiempo comienzan a comerciar con los habitantes de las islas cercanas. La población la riqueza crecen a medida que aumenta su capacidad de comerciar. Pero esta bonanza es engañosa, ya que nuevos peligros acechan a las jóvenes colonias: el mar esconde piratas sedientos de oro que intentarán saquear las poblaciones.

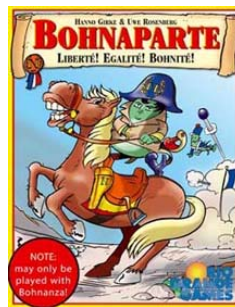
Desde su aparición, el juego para PC ANNO 1503 ha tenido un éxito fenomenal. Y ahora, el maestro de los creadores de juegos, Klaus Teuber, lo adapta al formato de juego de mesa. Ya puedes experimentar toda la variedad y aventuras de este juego estratégico en una hora. Estás al frente de los destinos de tu pueblo.

Juego para 2-4 jugadores, de 10 años en adelante. Incluye 1 tablero, 90 cartas de mercancías, 4 Islas de origen, 32 Losetas de Islas, 28 losetas de colonos, 14 losetas de edificios públicos, 16 marcadores de escudos de armas, 8 barcos de madera, 1 dado y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

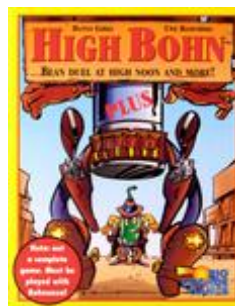
RIOGRANDE GAMES



Bohnaparte. *Ya disponible* P.V.P.: 16,50 €

Problemas en Beanland/Judilandia. Los príncipes Bean/Judía de todas las partes del territorio están intentando conquistar las villas y ciudades de los demás. Usan los beneficios que obtienen con sus ventas de judías para financiar sus ataques. Al final de la partida, los táleros judía no tienen ningún valor. En lugar de ello, los jugadores solo puntúan por las tierras que controlen. Por tanto, el príncipe judía más poderoso será coronado Bohnaparte de Beanland/Judilandia. Una nueva y excitante expansión para el fantástico BOHNANZA!

Autor: Hanno Girke & Uwe Rosenberg. Para 3 a 6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

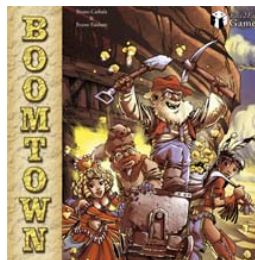


High Bohn Plus. *Ya disponible* P.V.P.: 16,50 €

Esta expansión contiene nuevas variantes de juego y dos nuevos tipos de judías, la judía Cognac y la judía Campera. Con High Bohn, los jugadores pueden gastar sus táleros en edificios situados en Virginia City. Estos edificios tienen atributos que ofrecen a los jugadores nuevas tácticas para ganar. La parte "Plus" de esta expansión añade cartas de pedidos que permite a los

jugadores obtener táleros extra cuando pueden servir pedidos muy específicos. Autores: Uwe Rosenberg & Hanno Girke. Para 3 a 7 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FACE 2FACE GAMES



Boomtown. *Ya disponible* P.V.P.: 25,50 €

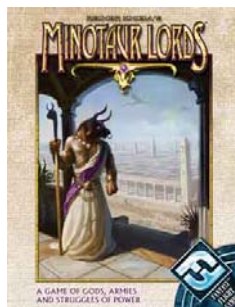
¡Hay oro en las colinas!

Con ese grito, los prospectores de oro se lanzan en una desenfrenada carrera hacia el oeste, y se fundan Boomtowns ¡la fiebre del oro está en su apogeo! En Boomtown, debes competir con tus compañeros buscadores de oro en una lucha alocada para encontrar el oro que te

hará rico, pero ten cuidado con los salteadores, los tahúres y los políticos corruptos. Hay muchas maneras de ganarse un pavo en Boomtown.

Objetivo del juego: los jugadores son prospectores que intentan encontrar oro y enriquecerse. Cada turno se ofrecen concesiones mineras en subasta, dependiendo de unas tiradas. Los jugadores también pueden actuar como salteadores, taberneros y políticos. Hay muchas formas de hacerse rico. Al final de la partida, ganará el jugador con más influencia, mejores minas y más oro. Para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Minotaur Lords. *Ya disponible* P.V.P.: 22,00 €

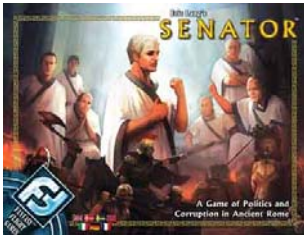
El Monte Erusu ha entrado en erupción, el Gran Laberinto ha sido destruido y la antigua isla de Cresos está siendo arrasada! Gobernada en paz por el más

sabio de los Señores Minotauro, Cresos ha sido durante largo tiempo el centro de un gran imperio comercial. Pero ahora el caos se cierne sobre la tierra, y los Señores Minotauro luchan entre ellos por controlar el reino.

Minotaur Lords, de Reiner Knizia, es un juego de cartas para dos jugadores en el que cada jugador es un Señor Minotauro que lucha por el control del corazón de un imperio. Debes usar a tus servidores, tus fortalezas y el favor de los dioses para obtener la victoria militar, económica y religiosa.

Minotaur Lords es el segundo juego de la serie de juegos de Reiner Knizia denominada "Lords", tras el gran éxito de **Scarab Lords**. Todos los juegos de esta serie son juegos completos en sí mismos, pero usan un sistema de reglas similar, y contienen nuevas cartas y bandos que hacen de cada juego una experiencia nueva. Además, los jugadores pueden enfrentar facciones de distintos juegos si lo desean.

Para dos jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 20-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Senator. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

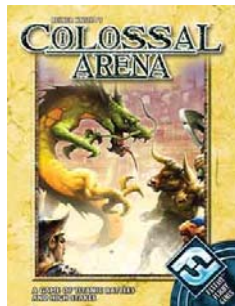
Senator es un juego de mesapara 3-5 jugadores en el que éstos asumen el papel de poderosos hombres de estado romanos. En este juego de diplomacia, traiciones y gestión de recursos, los jugadores buscan simultáneamente el bien de Roma, el

avance de su familia, y finalmente abolir el poder del Senado y reclamar el título de César.

La antigua República de Roma era un lugar tumultuoso y poligroso. En **Senator**, Roma se enfrenta a numerosos retos, como por ejemplo crisis económicas, revueltas, epidemias y las guerras contra los numerosos enemigos de Roma. Como senadores de Roma, los jugadores deben trabajar juntos para solucionar los peligros a los que se enfrenta la República, a la vez que buscan su propio beneficio. En la lucha por llegar a ser emperador, ¿llegarás a poner en peligro a la propia Roma? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Colossal Arena. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Nueva edición del clásico **Titan: The Arena** de Reiner Knizia, que fue editado por Avalon Hill. **Colossal Arena** ofrece una revisión completa de los gráficos y cuatro nuevas criaturas no incluidas en la versión original – de forma que **Colossal Arena** se convierte en una experiencia lúdica nueva. En este juego de gladiadores colosales, ocho monstruos luchan en la arena para tu diversión, mientras los enfervorizados espectadores saltan al ruedo para ayudar a sus favoritos. Los jugadores colocan cinturones en las criaturas fantásticas que piensan que van a triunfar, ¡pero ten cuidado: cada criatura posee habilidades individuales, y los jugadores deben gestionar las cartas de espectadores a la vez que guían a sus criaturas. La tensión es muy alta, ya que en cada ronda se elimina una criatura. ¿Vencerá tu favorita? ¿O perecerá y con ella perderás tu fortuna? Para 3 a 5 jugadores. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT

Wings of War: Famous Aces. Ya disponible en castellano P.V.P.: 29,95 €

Wings of War: Watch your back! Ya disponible en castellano P.V.P.: 33,00 € Biplanos rugientes vuelan sobre las trincheras en misiones de reconocimiento, bombardeo, ametrallamiento de trincheras y audaces rescates... ¿Podrás escoltar a tus aparatos hasta sus objetivos y de vuelta a casa? ¿O



El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. qñjanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

puedes evitar que los aparatos de tu adversario golpeen el corazón de tus fuerzas?

Watch Your Back! Puede jugarse por sí mismo o junto con **Famous Aces** para jugar escenarios más grandes. Incluye cinco modelos de aeroplanos: los cazas Nieuport 11, Hanriot HD.1 y Halberstadt D.III, y los DH4 (británicos y americanos) y los Ufag C.I de dos plazas. **¡¡EDICI EN CASTELLANO!!**



Munchkin. Ya disponible en castellano

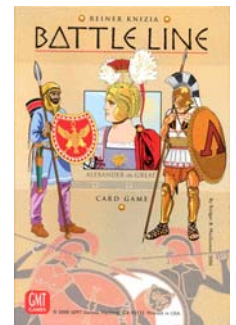
P.V.P.: 19,95 €

Mata a los monstruos. Roba el tesoro. Apuñala a tus amigos. Baja al Dungeon. Mata todo lo que encuentres. Apuñala a tus amigos y quédate con sus cosas. Toma el tesoro y corre. Admítelo. Te encanta. Este juego completo captura la esencia de la "Experiencia Dungeon"... sin todas esas idioteces del rol. Todo lo que tienes que hacer es matar monstruos y coger objetos mágicos. ¡Y qué objetos mágicos! Ponte el Yelmo Cornudo y las Botas de Invocación de Hemorroides. Blande el Báculo de Napalm... o quizás la Motosierra de Mutilación Sangrienta. Empieza masacrando a la Planta en un Tiesto y a la Babosa Babeante, y encuentra la manera de llegar al Dragón de Plutonio... Munchkin es rápido de jugar y ridículo, y puede llevar a cualquier grupo de jugadores de rol a la risa histórica. Y mientras se ríen, puedes robarles lo que lleven. Munchkin es un juego para 3-6 jugadores (pueden jugar 2, pero es más divertido con más gente). La duración de una partida es de una hora, más o menos. **¡INCLUYE 168 CARTAS! (Y UN DADO)** Diseñado por Steve Jackson. Ilustrado por John Kovalic. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

GMT GAMES

Battleline. Reedición Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Juego de cartas en torno al tema del arte de la guerra en la época de Alejandromagno. Incluye 60 cartas a todo color creadas por Rodger MacGowan y Mark Simonitch, que reflejan las formaciones militares más importantes (Elefantes de Guerra, Caballería Pesada, Falange, etc.), y 10 cartas variadas que dan variedad a cada batalla. Para ganar, debes alinear formaciones en tu línea de batalla que sean superiores a las de tu contrincante. Los jugadores tienen siempre elecciones estratégicas que afrontar. Aunque no se trata de una simulación histórica, sí es un gran juego de estrategia. Tú decides cómo usar tus fuerzas: ¿podrás llegar a emular las victorias de Alejandro? Para 2 jugadores. Duración: 30 minutos. Creado por Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



PHALANX GAMES



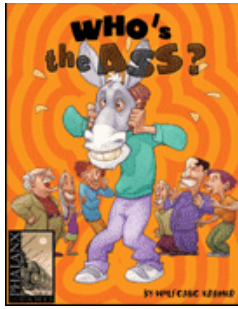
Naval Battles. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Juego ultradinámico y rápido de combate naval en la 2ª G. M. para 2 a 6 jugadores. Cada jugador está al mando de una flota de buques de la 2ª G. M., y su objetivo es lanzar ataques desde sus buques y hundir los barcos de sus adversarios. El juego incluye buques de superficie y submarinos de seis pasíses distintos – Francia, Alemania, Gran Bretaña, Italia, Japón y los Estados Unidos. **Naval Battles** contiene dos tipos de cartas: cartas de Acción y cartas de Buques. Al comienzo de la partida, un jugador elige una flota de cartas de buques. Estas cartas de buques se usan para lanzar ataques. Además, cada jugador recibe cartas de acciones.

Contenido: 180 cartas (78 cartas de buques, 102 cartas de acciones, reglas y 6 dados. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Who's The Ass? Ya disponible P.V.P.: 11,00 €

¡Un excitante y divertido juego de cartas para grandes y pequeños grupos de jugadores, creado por Wolfgang Kramer! ¡Justo cuando iba ganando, apareció el burro! Maldición, ¡ahora estoy cargado con una mano llena de cartas de nuevo! El objetivo del juego es deshacerse de las cartas de tu mano tan pronto como puedas. Una vez que lo hagas, los demás jugadores obtienen puntos negativos. Sin embargo, ten cuidado con el burro... y no tengas vergüenza si se empeña en seguirte! De 2 a 12 jugadores de 8 años en adelante. 30 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FBI. Ya disponible P.V.P.: 11,00 €
Nuevo y emocionante juego de cartas creado por Wolfgang Kramer y Horst-Rainer Rösner! Eres el jefe de un equipo de agentes investigadores. Tu objetivo es encarcelar tantos criminales como puedas. Tu superior y los medios te tienen bajo presión para que cumplas tu misión más allá de lo que exige el deber. Pero, por supuesto, nadie es perfecto, y de vez en cuando, inocentes transeúntes acaban tras las rejas. Mejor libéralos cuanto antes si no

quieres obtener puntos negativos. Para ganar, necesitas atrapar a los más buscados por el FBI. Para conseguirlo, necesitarás tener una mente aguda y rápida, nervios de acero y habilidad táctica. Oh, y un poco de suerte tampoco viene mal. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

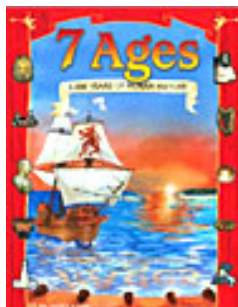
JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

7 Ages. Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

7 Ages es un juego de la historia del mundo desde el 4000 antes de C. hasta del 2000 después de C. Los jugadores representan dinastías que deciden el destino del mundo a través de los eones. **7 Ages** consiste de lo siguiente: 2 mapas grandes (A1) del mundo (1168 x 820mm); 6 planchas de fichas (576 grandes y 300 normales); 110 cartas; librito de reglas de 8 páginas; Guía del Jugador de 8 páginas.

Cada jugador, a la cabeza de uno o más imperios, debe guiarlos a través de la historia obteniendo puntos de gloria por avances históricos, científicos, religiosos y culturales, aumentando su salud, riqueza y prestigio. El juego contiene a todas las grandes personalidades de la historia, y sirven para intentar influir sobre los eventos y sus sociedades mediante la palabra y las obras. ¿Estás preparado para cambiar la historia? **¡¡Reglas en castellano!!**



Days of Decision III. Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

Juego completo de política Global desde 1936 a 1946, que puede jugarse por sí mismo o junto con **World in Flames**. Pueden jugar entre 2 y 8 jugadores. Esta tercera versión de **Days of Decision** ha sido mejorada totalmente para que sea **El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 806015



completamente compatible con **World in Flames** y todos sus kits. Incluye un nuevo mapa, un Status Display, reglas y reglas.

Esto no es el final. Tampoco es el principio del final. Es el principio del principio. Ha llegado el momento de que la oscuridad abandone al hombre. Contenido: un mapa grande (840 mm x 594 mm), un mapa político, ayudas de juego, 1000 fichas, reglas y dados.

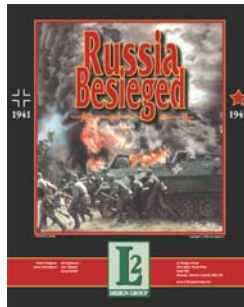
L2 DESIGN

Bitter Woods Deluxe Expansion Kit. P.V.P.: 25,00 €

Permite jugar hasta enero de 1945. Incluye reglas, ayudas de juego y fichas.

The Russian Campaign Southern Expansion Kit. P.V.P.: 16,00 €

Nueva colección de reglas muchas veces pedidas por los aficionados que insuflan nueva vida a uno de los superclásicos que mejor han aguantado el paso del tiempo. El kit contiene un mapa que incluye la zona del Cáucaso, 26 nuevas reglas y 3 escenarios hipotéticos.



Russia Besieged. Ya disponible P.V.P.: 82,50 €

Juego sobre el Frente Oriental en la 2ª G.M. que abarca toda la guerra (1941-45). Se trata de un diseño que ofrece un nivel de complejidad mayor que **The Russian Campaign**. Las unidades son de tamaño cuerpo de ejército. Presentación de la máxima calidad, como ya nos tiene acostumbrados L2Design. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Journal 6. Novedad marzo P.V.P.: 29,50 €

Sexto número de la publicación oficial sobre ASL. Este número de 48 páginas contiene 12 escenarios, un nuevo minimapa HASL (Primosole Bridge), y el capítulo de las reglas para jugar esa campaña.

¿Qué es "Primosole Bridge"? Fue un puente clave en la costa de Sicilia, cerca del Etna, que los británicos necesitaban tomar intacto para continuar su avance a lo largo de la costa. Pusieron en marcha un plan bastante audaz, más tarde repetido en Arnhem, consistente en lanzar elementos aerotransportados para tomar el puente y esperar a que la línea de avance se uniera a ellos. El problema es que los alemanes se dieron cuenta de la importancia del puente, y lanzaron a su vez a sus propios Fallschirmjaegers en las cercanías para defender el puente y reforzar a las unidades del Eje situadas en la zona. Con tropas de tanta calidad por ambos lados, la batalla fue muy dura, y los británicos casi fueron derrotados antes de que llegaran las tropas terrestres.

También contiene una partida comentada, un artículo sobre Residual Firepower and Firelanes con un ejemplo completo, un artículo sobre los británicos en la WWII (parte 1 de 2), y varios escenarios.

Armies of Oblivion. Novedad 2005 P.V.P.: 128,75 €

Tras años de espera, por fin saldrá a la luz el módulo final de países para ASL, dedicado a neutrales del Eje. Doce escenarios ofrecen a los jugadores la posibilidad de probar las a veces extrañas combinaciones de infantería y vehículos empleados por los aliados menores del Eje. Pese a su mala reputación, muchas unidades lucharon con determinación y valor. Comentarios completos para el capítulo H para los vehículos y artillería permiten la creación de nuevos escenarios. Contenido: 4 tableros montados (48,49, 50 y 51); 6 planchas de fichas (incluyendo la infantería reimpresa de **PARTISAN!**); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!).

OPERATIONAL STUDIES GROUP



The Seven Days of 1809. Ya disponible
P.V.P.: 61,50 €

Napoleón escribió en Santa Elena: "La batalla de Abensberg, la maniobra de Landshut y la batalla de Eckmühl son las maniobras más audaces y brillantes de Napoleon".

El juego abarca la semana de 1809 que estuvo a punto de resultar catastrófica, en la que el Archiduque Carlos cogió al incomparable III Cuerpo de Davout contra el Danubio. Los franceses tuvieron que luchar para retirarse por Teugen y Hausen el 19 de Abril. Durante las 24 horas anteriores, Lefebvre había retirado al Cuerpo Bávaro a Abensberg bajo la presión del cuerpo de Hiller, tras intentar alcanzar la posición de Davout. Este día comenzó con los austríacos aún no totalmente concentrados para entrar en batalla, lo que les hizo perder una oportunidad única de derrotar a una parte importante de las fuerzas de Napoleón. En vez de ello, el gran asalto se convirtió en una gran retirada, en la que los austríacos tuvieron que retirarse por el puente de Landshut hacia Ratisbona.

OSG ha contado con la ayuda de un historiador de Munich que ha proporcionado detalladísimos mapas de la época basados en una recreación de la campaña efectuada en 1907 por un oficial bávaro. En estos mapas se incluyen todas las carreteras principales que existían en 1809 así como las posiciones de las unidades participantes desde el 17 al 22 de abril.

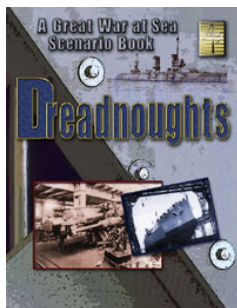
Nuevo juego del sistema **The Six Days of Glory/The Last Days of the Grand Armée**, sobre los días decisivos de la primera parte de la campaña, los que giran en torno a la batalla de Eckmühl. Escala: turnos de seis horas, 800-1000 hombres por punto de fuerza. Hexágonos de 1600 metros de lado a lado. Para dos jugadores o equipos. Incluye siete escenarios con un Juego de Campaña. Contenido: un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, ayudas de juego y reglas. Autor: Kevin Zucker. Duración de la partida: 8 a 10 horas.

Esta campaña contiene amplias oportunidades de ataque para ambos jugadores: al principio los austríacos tienen un enfrentamiento con el III Corps de Davout, que debe retirarse siguiendo el Danubio. Más tarde llega Napoleón con más tropas y puede intentar superar el flanco austríaco por Landshut, en el sur. **¡Reglas en castellano!!**

AVALANCHE PRESS LTD.

Great War at Sea: Dreadnoughts. Ya disponible
P.V.P.: 24,95 €

Suplemento para la serie Great War at Sea. En 1906, un nuevo tipo de acorazado se deslizó hasta el agua del astillero de Portsmouth. Mucho mayor que los tipos anteriores, el HMS Dreadnought llevaba más y más grandes cañones. Durante una generación, buques de su tipo dominaron los mares. Este suplemento incluye escenarios y fichas para la Armada española de la época de la Primera Guerra



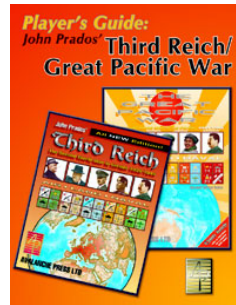
Mundial (incluyendo sus proyectados pero nunca construidos dreadnoughts de segunda y tercera generación), la marina Turca, proyectos de construcción austrohúngaros, y la saga de programas de dreadnoughts sudamericanos y de otros países. También se incluyen nuevas reglas tácticas avanzadas creadas por Karl Laskas, que dan a los jugadores la opción de introducir más detalle táctico a las batallas.

Las nuevas fichas incluyen al acorazado brasileño Rio de Janeiro, que ya ha aparecido en tres formas distintas en volúmenes anteriores de la serie. Los rusos consiguen su clase completa de cruceros Nakhimov, los cruceros de la clase Amurski capturados por los alemanes, y el Prut (un crucero turco capturado).

Austria-Hungría recibe el acorazado tupo 1916 (armado con cañones de 16,1 pulgadas), el anticuado buque de defensa de costa Erzherzog

Rudolf, el resto de la clase de cruceros 1914, más una ficha para su proyecto de portaaviones. Bajo bandea turca tenemos los varios acorazados y británicos que casi se unieron a la marina otomana, incluyendo el crucero acorazado Blücher. ¡Hay incluso una ficha para el porta helicópteros acorazado austro-húngaro PKZ-2!

¡Y para todos estos buques, nuevos escenarios! Más de dos docenas de escenarios estudian los planes de estas marinas con estos refuerzos. Imprescindible para los fans de la serie La Gran Guerra en el Mar. Incluye 24 nuevos escenarios, artículos de análisis y una expansión de reglas tácticas detalladas. Incluye además 70 fichas "largas" y 20 normales.



Third Reich/Great Pacific War Player's Guide. Ya disponible
P.V.P.: 25,00 €

Suplemento con artículos históricos, de estrategia de juego, reglas variantes, escenarios extra (Francia vs. URSS en 1936, Occidente vs. URSS 1946, Guerra Civil Española, Invasión Japonesa de China) y más sobre uno de los wargames más populares de la historia: **John Prados' Third Reich**. También abarca su continuación, **Great Pacific War**. Entre las reglas opcionales destaca la que adjudica

un jugador a España y a Turquía, o la que introduce nuevas fichas de cazas a reacción para Alemania, Gran Bretaña, EEUU, URSS, Italia y Japón. Las reglas exigen ahora que las grandes potencias construyan sus cazas a reacción una vez que la técnica lo permite, en lugar de permitir recibirlos automáticamente (esta tecnología puede ser robada, por cierto).

Se incluyen nuevos marcadores políticos, como el que permite a Alemania la construcción de submarinos avanzados, misiles V1 y V2 y la bomba atómica. El jugador alemán tiene que pagar un duro coste económico militar para conseguir esa tecnología. También se han añadido un conjunto de reglas sobre la preguerra que los jugadores pueden usar para dar más color a sus partidas: rearme italiano y polaco, Plan Z alemán, desarrollo de tanques japoneses, España Republicana, austríacos resistentes, desarrollo naval soviético y más.

El núcleo del libro es una serie de artículos de estrategia, analizando las posiciones de cada jugador en ambos juegos individuales y en los escenarios combinados. Incluye 120 fichas. Imprescindible para los fans de estos 2 juegos.

Defiant Russia. Ya disponible
P.V.P.: 22,00 €

Juego rápido sobre el ataque nazi contra la Unión Soviética, creado para los que se inicien en el hobby de los wargames o los veteranos que simplemente busquen una tarde de diversión. ¡Defiende a la Madre



Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa de 42x55 cm, escala 45 millas por hexágono. Los jugadores controlan las unidades históricas que participaron en esta campaña. Las unidades del Eje (alemanes, finlandeses, italianos, rumanos, húngaros y españoles) son principalmente cuerpos de ejércitos. Las unidades de tanques alemanes son la verdadera fuerza ofensiva del Eje. La infantería alemana es numerosa y fuerte. Las unidades soviéticas son generalmente de nivel ejército. Algunos son capaces de enfrentarse a los alemanes, pero en general el jugador soviético debe colocar cuidadosamente a sus unidades y poner el máximo cuidado en los contraataques. El jugador soviético cuenta con la ayuda de las flotas del Báltico y del Mar Negro, que le permiten desembarcos tras las líneas alemanas y a veces proporcionan apoyo. El Ejército Rojo de Obreros y Campesinos tiene numerosas unidades de tanques, pero no son tan fuertes como los pazer alemanes. También dispone de paracaidistas y tropas de choque.

La campaña histórica tuvo lugar en 1941, cuando los ejércitos nazi invadieron por sorpresa la Unión Soviética. Los soviéticos primero retrocedieron, pero luego defendieron la Madre Rusia con determinación. Finalmente acabaron llegando a las ruinas de Berlín y pusieron fin al régimen de Hitler. El juego abarca los primeros meses de esta campaña decisiva, cuando los alemanes intentaron tomar

Moscú pero no lo consiguieron. Para dos jugadores de 10 años en adelante. **¡¡Reglas en castellano!!**

Panzer Grenadier: Jungle Fighting. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Este suplemento para el sistema *Panzer Grenadier* nos presenta el papel del Ejército de los EEUU en la lucha contra los japoneses, mientras que el juego *Semper Fi: Guadalcanal* nos llevaba con los Marines a Henderson Field y las áreas cercanas. El Ejército desembarcó tropas en Guadalcanal a mediados de octubre de 1942, en el momento álgido de la lucha por la isla.

Jungle Fighting incluye 42 escenarios de la campaña de Guadalcanal. La mayoría incluyen tropas del Ejército, pero también hay varios de la profunda penetración protagonizada por las compañías de Marine Raiders tras las líneas japonesas.

La contraportada del libro incluye un mapa de la Isla de Butaritari, también conocida como Atolón de Makin. Uno de los escenarios ilustra el ataque de agosto de 1942 sobre la isla por Marine Raiders. El libro también incluye un extenso artículo sobre la lucha en Guadalcanal, poniendo los escenarios incluidos en su contexto apropiado.

Para poder jugar todos los escenarios es necesario poseer *Semper Fi: Guadalcanal* y *Battle of the Bulge*.

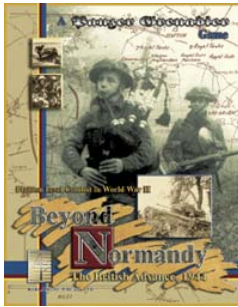
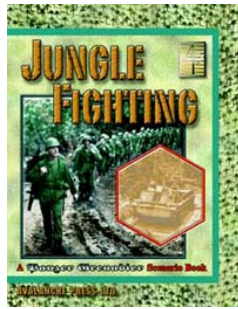
Panzer Grenadier: Beyond Normandy. Novedad abril P.V.P.: 71,50 €

El 6 de junio de 1944, los desembarcos aliados en Francia fueron un éxito rotundo. Con más hombres y material llegando cada día, la fuerza creciente de las fuerzas americanas y británicas deberían haber logrado penetrar tierra adentro rápidamente – pero tres semanas después de los desembarcos, la cabeza de playa apenas se había agrandado algo. Existía el temor de que se repitiera la lucha de desgaste que se vivió en la Primera Guerra mundial.

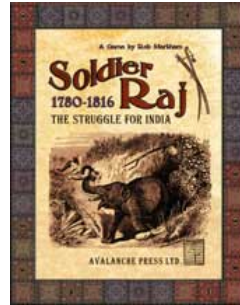
Las fuerzas británicas, según los planes, debían haber capturado ciudad de Caén, apenas a 15 kilómetros de la Playa Gold, en el primer o segundo día de la invasión. El Mariscal de Campo Bernard Montgomery, al mando del 21 Grupo de Ejércitos, sufrió grandes presiones para que asegurara la ciudad e inmovilizara a las fuerzas móviles alemanas mientras los americanos capturaban el puerto de Cherburgo. Pero el ataque directo sobre la ciudad fracasó, con un gran coste de vidas canadienses y británicas. Seguidamente, los británicos atacaron al oeste de Caén, donde un avance exitoso podría flanquear la ciudad y obligar a los alemanes a retirarse: era la Operación EPSOM, un intento de obtener mediante la maniobra lo que no se había conseguido mediante asaltos frontales. Las divisiones británicas, aún sin experiencia bélica pero que se habían estado entrenando durante años, se enfrentaron a las temidas tropas SS de cuatro divisiones panzer. Unos y otros pronto conocerían la dureza de la guerra en los lindes de setos y los campos de Normandía.

Aunque al final Montgomery no consiguió que los alemanes se retiraran de Caén, sí que atrajo a las unidades acorazadas alemanas hacia el Ejército Británico y las inmovilizó. Los alemanes habían enviado a los Cuerpos Panzer SS I y II SS a Normandía para enviar a los aliados de vuelta a mar. Los esfuerzos británicos obligaron a los alemanes a emplear sus unidades acorazadas según iban llegando, de forma que quedaban agotadas y se hacía imposible el lanzamiento de una ofensiva.

Beyond Normandy es un juego *Panzer Grenadier* que abarca las operaciones británicas desde finales de junio a mediados de julio, y las reacciones alemanas a dichas operaciones. Se incluyen tres mapas (dos de 55x85 cm. Y uno de 55x43 cm) que ilustran el campo de batalla histórico con hexágonos de 200 metros, y que incluye puentes, pueblos, senderos, carreteras, lindes de setos e iglesias.



Las 583 fichas representan a mandos, secciones de infantería y tanques, y baterías de artillería. Incluyen las armas empleadas por la infantería y brigadas acorazadas británicas, y las divisiones panzer y de infantería alemanas SS y de la Wehrmacht. Entre los nuevos tipos de tanques que no habían aparecido hasta ahora en la serie, están los Churchill, Cromwell y Firefly, el lanzallamas Crocodile y el lanzabombas AVRE. Los alemanes aportan duros granaderos SS, tanques Pantera y mucho más. El juego incluye 39 escenarios y 5 "super" escenarios (que combinan dos o más escenarios normales). **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Soldier Raj. Ya disponible P.V.P.: 49,50 €

Entre 1767 y 1846, la guerra y las intrigas dominaron el subcontinente indio. Las guerras se sucedían una tras otra entre los reinos indios, tanto entre ellos como contra los británicos y franceses. Los europeos, por su parte, estaban ocupados en pelearse entre ellos.

Soldier Raj se basa en el excelente modelo de *Soldier Emperor* para retratar estos conflictos. Más de una docena de

escenarios abarcan estas guerras, desde la victoria de Hyder Ali sobre los británicos en la Primera Guerra de Misora en 1767 hasta la victoria final de los británicos sobre los sijs en 1846. Jefes llenos de colorido de la época se incluyen en el juego: Hyder Ali y Tippoo of Mysore, Sir Arthur Wellesley, el "general cipayo" que se convertiría en Duque de Wellington; el brillante Madhav Rao de los Marathas; el almirante de Francia Suffren; Zaman Shah de Afghanistan; y el jefe de los sijs, Ranjit Singh. Estos y muchos otros estarán al mando de tus ejércitos.

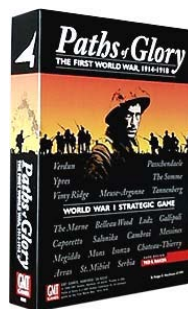
Las fichas de juego son del tipo grande y grueso visto en *Soldier Emperor* y en *Granada: The Fall of Moslem Spain*, creadas por Terry Moore Strickland. Fichas como el Soldado Tigre de Misora o el Elefante de Guerra Maratha son pequeñas obras de arte..

Como en *Soldier Emperor*, la clave de la victoria es jugar de forma inteligente las cartas. *Soldier Raj* incluye cartas de alta calidad, e incluye además un segundo juego de cartas para usarlo en *Soldier Emperor* cuando se jueguen juntos los dos juegos.

Soldier Raj también puede jugarse junto con *Soldier Emperor*. Los jugadores pueden añadir más sillas a la mesa, o asignar los reinos indios a jugadores que solo tengan posesiones en Europa. Gran Bretaña se hace a la vez más potente y más vulnerable en el juego combinado. Como en *Soldier Emperor*, los jugadores dirigen el destino político, militar y económico de sus países. El mapa es una pintura del Sudeste Asiático, sobre el que se superpone una trama de casillas interconectadas. Los generales mueven a sus ejércitos por esas rutas, intentando conquistar territorios para sus países. Las flotas controlan los mares que rodean la India; los indios tienen muy escasa capacidad marítima, y Gran Bretaña supera a Francia en número en el mar. El combate se resuelve mediante tiradas; los ejércitos más grandes tiran más dados. La posesión de buenos generales es aún más importante en la India que en Europa. Los jugadores ganan conquistando más territorio o destruyendo los países de sus enemigos.

¡¡Reglas en castellano!!

GMT GAMES

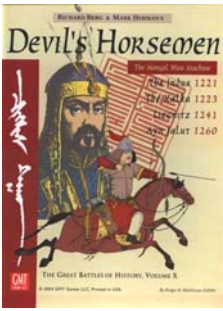


Paths of Glory.

Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

Tras agotarse las primeras dos ediciones, por fin vuelve a estar disponible esta verdadera joya sobre la Gran Guerra. Juego de Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación de los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Turnos estacionales. Sistema de combate que incorpora los efectos de los flaqueos, las fortalezas y las trincheras. 176 fichas grandes y 140 fichas normales representan los ejércitos y cuerpos de 19 países. 56

cartas para cada bando. Ofensivas forzadas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables. Excelente adaptabilidad para juego en solitario. Nunca una partida se parecerá a otra. Descubre por qué la bautizaron como "la Gran Guerra". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



The Devil's Horsemen. Ya disponible
P.V.P.: 77,00 €

La serie Great Battles of History vuelve con **The Devil's Horsemen/Los Jinetes del Diablo**, un análisis de las tácticas del arte de la guerra de las tribus de las estepas, tal y como lo inmortalizaron los potentes ejércitos de Genghis Khan y los monnoles. El juego se centra en la caballería y los arqueros, incluyendo arqueros montados de habilidad excepcional. **The Devil's Horsemen** ilustra

las cuatro batallas principales del período - *Indus, Kalka, Liegnitz y Ayn Jalut*.

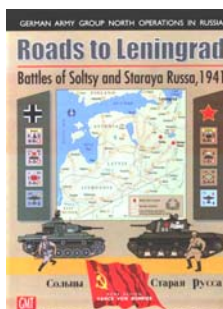
The Devil's Horsemen contiene reglas básicas para tanto el sistema normal de reglas de la serie como para *SimpleGBoH*. Las reglas dotan al sistema de un gran detalle sobre los arqueros montados, con mecánicas ampliadas de arqueros y caballería que incluyen varios tipos de Shower Fire (distinto del Volley Fire), Impetuosidad y Agresión, Retiradas Fingida, Hostigamiento y Dispersión, y Agruparse en los Estandartes/Rally to Standards.

The Devil's Horsemen presenta una variedad colorista de ejércitos para que los lleves a la batalla: 10 tumanes completos (divisiones) de Mongoles, más Polovtsians, Galicians, Chernigovians, Kievans, Persian Khwarazmians, Poles, Silesians, Bohemians, los grandes Caballeros Teutónicos, y el primer ejército que infligió una seria derrota a los mongoles: los mamelucos.

Estos potentes ejércitos aparecen en cuatro batallas del periodo (necesitan desde medio mapa hasta dos mapas completos).

- **The Indus** (Genghis Khan vs. Shah Jalal ad-Din y los persas Khwarazmian, 1221). Se juega en un mapa; es la batalla que dio a los mongoles el control de Asia Central.
- **The Kalka** (el Príncipe Subudei vs. los ejércitos combinados de Rus, 1223). Esta batalla, de dos mapas de tamaño, enfrente a dos grandes ejércitos. Los Rus sufren problemas de mando, y los montoles nos dan un avance de las famosas tácticas zulúes de los cuernos de búfalo.
- **Liegnitz** (Príncipes Baidan y Kaidan vs. Enrique el Pío y un ejército de europeos orientales, 1241). Batalla de medio mapa en la que los mongoles hacen su entrada en Europa, y de la que deriva la famosa oración *From the Fury of the Tartars, oh Lord, Deliver Us*. Aquí podemos jugar con la mejor caballería del momento, los caballeros teutónicos, bajo el mando del temible Poppo.
- **Ayn Jalut** (Príncipe Ketbugha vs. los Mamelucos, 1260). Batalla de medio mapa que fue la primera verdadera derrota de un ejército mongol, a manos de la nueva potencia de Oriente Próximo, los mamelucos. Es cierto que se trata de un grupo de mongoles de segunda fila, de retaguardia, pero los mamelucos demostraron ser una fuerza digna de tener en cuenta.

Incluye 3 planchas y media de fichas, 4 mapas (2 láminas impresas por ambas caras), libros de reglas y de escenarios, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Roads to Leningrad. Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

Durante el verano de 1941, las fuerzas del Grupo de Ejércitos Norte alemán parecían avanzar de forma irresistible hacia Leningrado, la segunda ciudad más grande de la Unión Soviética y la cuna de la revolución. Pero Leningrado estaba muy lejos de la frontera alemana, y a medida que los alemanes se acercaban crecían las dificultades debidas al terreno, la excesiva longitud de la línea de suministro, y la cada

vez más fuerte resistencia soviética.

A mediados de julio, a unos 150 kms. Al sur de Leningrado, en Soltsy, una sorprendentemente potente fuerza soviética de unas seis divisiones atacó la punta de lanza acorazada alemana y la hizo retroceder. La 8ª División *Panzer* no sufrió las pérdidas catastróficas anunciadas por los soviéticos, pero el ataque detuvo a los alemanes de este sector durante tres semanas cruciales.

En agosto los soviéticos lanzaron otra contraofensiva, esta vez con diez divisiones, contra el flanco sur alemán al sur de Staraya Russia. Justo cuando la ofensiva alemana se ponía de nuevo en marcha, los alemanes se vieron forzados a distraer reservas motorizadas. Cuando los alemanes llegaron por fin a Leningrad, carecían de fuerza para penetrar en la propia ciudad. Tal vez las batallas de Soltsy y Staraya Russia salvaron Leningrado.

Roads to Leningrad incluye un dinámico sistema de activación por formaciones para reflejar las limitaciones del momento. El sistema de reglas es heredero de juegos operacionales del mismo autor, Vance Von Borries, como *Sicily*: restricciones por suministros, Zonas de Control fluidas, rehusar el combate, movimiento de reacción del defensor, coordinación en el combate, comparación de la eficiencia de las unidades, bombardeo de artillería a distancia, retiradas a través de Zdc enemigas, movimiento de explotación y fortificaciones. Las unidades aéreas tienen una variedad de misiones y deben coordinarse con la acción terrestre. Los jugadores deben también elegir entre tablas de combate Móvil y de Asalto.

La investigación realizada para la elaboración del juego es excelente. Los mapas de 2 kms por hexágono se han elaborado basándose en varias fuentes soviéticas. La escala temporal es de turnos de medio día. La mayoría de las unidades son de tamaño batallón, pero también aparecen unidades a nivel de compañía. La variedad es enorme: acorazadas, motorizadas, cañones de 88mm, artillería de campaña, Cuarteles Generales para ambos bandos, unidades de cohetes, tropas de construcción de carreteras, carros blindados, motociclistas, hasta una unidad de bicicletas, y por supuesto gran variedad de aviones.

Contiene 3 planchas de fichas, 1 mapa de 55x85 cms., libros de juego y de reglas, ayudas de juego, dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



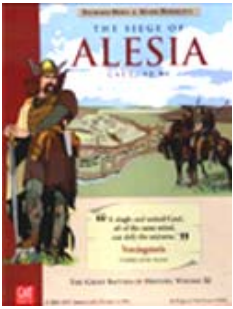
Grand Illusion. Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

En 1914 las grandes potencias europeas acariciaron la gran ilusión de que la "guerra siguiente" sería corta y relativamente incruenta. Pero dados el gran aumento en el tamaño de los ejércitos, y la letalidad de las ametralladoras y el fuego rápido de artillería, en realidad nada podía evitar que las pérdidas fueran terribles. ¿Y si la victoria rápida y decisiva era inalcanzable?

Grand Illusion es una simulación de las primeras campañas de la Gran Guerra en el frente Occidental. El Plan Schlieffen alemán conllevaba un movimiento de guadaña gigantesco a través de Bélgica hacia el noreste de Francia, para envolver París y los ejércitos franceses desde el oeste, con el objetivo final de terminar la guerra de un solo golpe. Fracasó, y le siguió la Carrera hacia el mar", en la que los ejércitos aliados y las fuerzas alemanas intentaron repetidamente superar el flanco enemigo, hasta que se vieron detenidos por el Canal de la Mancha. Mientras ambos bandos se atrincheraban, los alemanes lanzaron un último intento de romper las líneas británicas en Ypres que fue rechazado a duras penas. Entonces la guerra se estancó en unas líneas de trincheras que apenas variarían durante los cuatro años siguientes. ¿Podrán los jugadores evitar el sangriento *impass* de 1914 y los años posteriores?

Nuevo juego del archipremiado Ted Raicer. Emplea un innovador sistema de reglas con casillas interconectadas (sin cartas). 6 días por turno, 30 millas por hexágono. Unidades tipo cuerpo, división y brigada.

Contiene 3 planchas de fichas, 1 mapa de 55x85, reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Alesia. Ya disponible P.V.P.: 75,00 €

La serie Great Battles of History (GBoH) alumbró su volumen XI con una de las situaciones más evocadoras de la historia, el asedio de Alesia por Julio César en el 52 a. de C. Este volumen presenta grandes novedades ya que este famoso enfrentamiento tuvo poco que ver con el estilo lineal de las batallas de la época. Aquí no hay líneas de legionarios, ni formaciones cerradas, nada de lo que hemos visto en volúmenes anteriores de la serie. En vez de ello, **The Siege of Alesia** presenta un inmenso asedio, en el que César asedia a los galos de Vercingetorix y la fuerza gala de socorro ataca a César. Se incluyen los asaltos sobre las fortificaciones de César tanto desde dentro como desde fuera. **Alesia** es un tenso juego en el que ambos bandos intentan averiguar las intenciones del contrario, así como sobrevivir a la dureza del ataque y la defensa. Nos presenta un delicado equilibrio entre la desesperación de los romanos y la resistencia o falta de resolución de los galos. Para realizar esta difícil tarea, el jugador romano recibe diez legiones completas, y el gallo recibe prácticamente todos los galos de la Galia.

Alesia cambia algunas de las reglas del sistema básico, sobre todo por que la batalla no es lineal. Algunas ideas están tomadas de *SimpleGBoH*, no hay turnos específicos, y el juego simplemente pasa de uno a otro bando, a veces alterado por las habilidades de los generales. El sistema de combate es también bastante distinto; mucho más sencillo y directo. Y pese a la tremenda cantidad de unidades que participan, una mecánica de nuevo diseño permite reducir el número de fichas innecesarias sobre el mapa. Otro punto fuerte de **Alesia** son las reglas detalladas de los efectos de las fortificaciones, desde las 25 millas de terraplenes con dos muros, hasta la colocación exacta de los reductos, pasando por las numerosas zanjas, escarpías, trampas y pozos con que César rodeó ambos muros, los Jardines de la Muerte del juego.

Este juego no incluye una versión especial de los escenarios para *SimpleGBoH*, debido a que es ya bastante sencillo y rápido de jugar. Además, para los jugadores con tiempo escaso se incluyen tres escenarios de intensidad y longitud variadas. Desde el Asalto Final que puede jugarse en 3-4 horas, hasta el asedio histórico en un mapa, pasando por el escenario hipotético en dos mapas que permite más maniobra, flexibilidad y sorpresas.

Dos planchas grandes y dos pequeñas de fichas, dos mapas, reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Manifest Destiny. Novedad abril P.V.P.: 60,50 €

Nuevo juego de escala estratégica con "motor" de cartas (del estilo de *Paths of Glory*, *Wilderness War*, etc.) para 3 a 5 jugadores que nos hace revivir la historia de Norteamérica desde la época colonial hasta nuestros días. Creado por el autor del célebre **Age of Renaissance**, **Manifest Destiny** combina los componentes estratégicos de juegos de civilizaciones, con partidas de más duración, con los juegos europeos de nuevo cuño más sencillos de jugar. El objetivo es atraer a un amplio abanico de jugadores, combinando varios elementos únicos que requieren un equilibrio estratégico para conseguir el éxito.

Cada jugador controla un imperio mercantil que se va expandiendo por territorios que contienen nuevos mercados a través de Norteamérica. Los jugadores emplean su dinero para comprar Progresos y piezas. Los Progresos conceden capacidades adicionales. Las piezas se usan para la expansión territorial y para comprar Pioneros, ciudades y cartas adicionales. Los Pioneros se usan para explorar "Breakthroughs", las ciudades aumentan los dividendos y mejoran la defensa de los territorios. El número de piezas disponibles para comprar cada turno es limitado. Según los jugadores ganan o pierden territorios, su Beneficio aumenta o se reduce. Cada territorio produce uno o más productos.

Cada partida es distinta – no hay una única estrategia para ganar. El juego tiene varios elementos que permiten a todos los jugadores aspirar a la victoria -- cartas y Progresos creados para ayudar a los jugadores rezagados.

Contiene un mapa, un mazo de 64 cartas, 95 Obligaciones de Progresos y Breakthroughs, dinero de nuevo de cinco valores, libro de juego, libro de referencia, cinco ayudas de juego, cinco dados de seis caras, un juego completo de fichas de madera de varias formas para cada uno de los jugadores, un juego de pegatinas para las fichas de madera. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

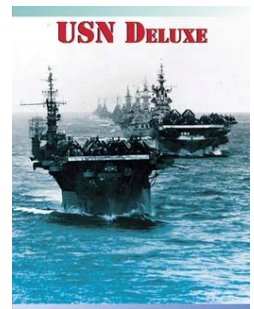
DECISION GAMES

Strategy & Tactics 226: Middle East Battles. Ya disponible P.V.P.: €22,00.

Strategy & Tactics 227: Joe's Vinegar War. Ya disponible P.V.P.: €22,00.

U.S. Navy Deluxe. Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

Por fin un nuevo juego dedicado a la totalidad de la guerra en el Pacífico. De escala estratégica, en él los planes de hacen a escala operacional y ejecutan a nivel táctico. El juego apareció por vez primera editado en el número 29 de la revista *Strategy & Tactics* (¡hace 30 años!) pero ha soportado muy bien el paso del tiempo. Tan bien que Decision Games ha decidido actualizarlo y ampliarlo. **Deluxe USN** usa el sistema original, pero añade reglas y escenarios adicionales, aparte de un orden de batalla totalmente revisado, para ofrecer una simulación histórica más completa. El mapa abarca de Hawai a la India, de Australia a Manchuria, y los escenarios abarcan toda la guerra.



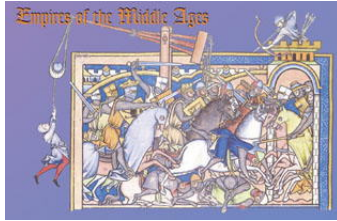
Las operaciones navales, aéreas y terrestres se engarzan en una secuencia de juego interactiva que recompensa a los jugadores que mejor integren sus fuerzas. El método cuasi-táctico de resolución del combate aeronaval lleva a situaciones tensas en las que oleadas de aparatos intentan superar a los cazas y a las pantallas antiaéreas para lanzar sus ataques sobre los buques de guerra. Los portaaviones se representan individualmente, mientras que las demás fuerzas navales se representan con escuadrones o flotillas. La parte logística es sencilla pero realista. Las unidades navales necesitan reabastecerse de combustible, lo que lleva a los jugadores a coordinar sus petroleros, o en caso contrario las grandes flotas pueden volverse inefectivas. Las unidades aéreas se representan al nivel de escuadrones y alas. Pueden volar una amplia gama de misiones, y es necesaria una planificación cuidadosa para ganar el control de los cielos. Las unidades terrestres son regimientos/brigadas/divisiones/cuerpos/ejércitos que los jugadores pueden agrupar y descomponer. Se incluyen fuerzas de infantería, anfíbias, acorazadas y aerotransportadas.

Entre las reglas más interesantes, podemos destacar el cambio de la calidad de los pilotos a medida que avanza la guerra, nuevas misiones aéreas, fuerzas especiales (Chindits, Merrill's Marauders), inteligencia limitada (opcional) mediante el uso de marcadores de Task Forces, desciframiento de los códigos japoneses, un sencillo modelo económico que da cuenta de la desintegración de la economía japonesa en la segunda mitad de la guerra. Además de multitud de

escenarios históricos, también se incluye un escenario del Plan Naranja ambientado en los años 30, así como fichas adicionales hipotéticas para crear más escenarios.

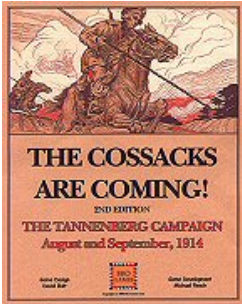
Empires of the Middle Ages.

Ya disponible P.V.P.: 109,95 €
Nueva edición totalmente remozada de unos de los Santos Giales de los juegos de estrategia, un superclásico de la mítica SPI.



Entre las glorias de Roma y el surgir de los estados-nación hubo una época en la que cada territorio se definía por las virtudes y defectos de su monarca. **Empires of the Middle Ages** es un juego de diplomacia y estrategia para varios jugadores (hasta 6), donde asumen el papel de dinastías e intentan convertir sus reinos históricos en grandes imperios. El tablero es un mapa de la Europa medieval sobre el que los jugadores registran el poder de sus reinos. Mediante el juego de cartas se resuelvan las acciones básicas del juego, mientras que cartas de eventos aleatorios añaden sabor histórico, como por ejemplo epidemias, cruzadas y herejías. Incluye seis escenarios, desde uno para jugar en solitario y un gran escenario que abarca la totalidad de la Edad Media. Incluye 2 mapas de 55x85 cm., 1120 fichas, 220 cartas, ayudas de juego y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EXCALIBRE GAMES



The Cossacks Are Coming! Novedad marzo P.V.P.: €66,00

Muchos aficionados recordarán el mítico **Home Before the Leaves Fall**, auténtico juego monstruo de gran complejidad sobre la campaña del Frente Occidental en 1914, y parte de la serie **Death of Empires. The Cossacks Are Coming! 2nd Edition** es una simulación a escala brigada/división de la invasión rusa de Alemania en septiembre de 1914. El diseño es una

revisión del original **The Cossacks are Coming!** (editado por People's War Games en 1982), y basado en la 3ª edición de las reglas del sistema **Death of Empires**. Los cinco escenarios incluyen uno introductorio, tres de batallas individuales (Gumbinnen, Tannenberg y la Primera de los Lagos Masurianos) y un escenario de campaña. Cuando el año que viene se edite **Clash of Eagles: The Battle for Galicia and Poland, 1914**, ambos juegos podrán unirse para revivir el Frente Oriental completo en 1914.

Escala de las unidades: básicamente brigadas/divisiones, puntos de fuerza de 1000 a 1500 hombres de infantería o 450 a 900 de caballería, 2 a 3 baterías por punto de fuerza de artillería. Tiempo: turnos de una semana compuestos por 2 a 3 impulsos. Mapa: 5 millas por hex. Contenido del juego: 840 fichas, un mapa de 55x85 cm., regas estándar y exclusivas, ayudas de juego y dados.

CLASH OF ARMS GAMES

The Naval Sitrep n°27. Ya disponible P.V.P.: €6,95 ptas.



Baron's War. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

Nuevo juego de Robert Markham sobre las dos principales batallas de Simon de Montefort - Lewes y Evesham, que ofrece una nueva visión sobre un período de la historia de Inglaterra escasamente cubierto por wargames hasta el

momento. Estas batallas tienen lugar en un período único de la historia militar inglesa, cuando el arco largo aún no había ganado el dominio de los campos de batalla y la caballería aún era el arma más letal. Estas dos batallas son marcan el principio y el fin del breve período de

predominancia de Simon de Montefort. Lewes tiene lugar en 1264 y enfrenta a Simon, apoyado por muchos de los barones más importantes, contra Enrique III y los realistas. La victoria de Simon y el encarcelamiento de Enrique lo convirtieron en rey de facto. La segunda batalla, Evesham, tiene lugar un año más tarde, y en ella vemos a Simon en una posición debilitada enfrentándose al mucho más peligroso príncipe Eduardo y a la traición de sus propios barones. Sería la última batalla de Simon.

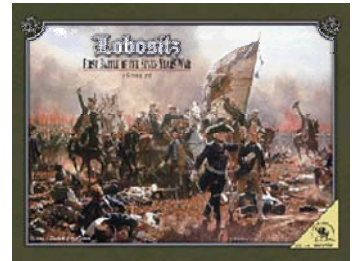
El sistema de **Barons' War** ofrece una simulación única de la guerra en el siglo XIII, centrándose en los factores esenciales del combate táctico de la época. Con solo 12 páginas de reglas y comentario, el juego funciona rápida e intensamente. El empleo de fichas (chits) de Mando es distinto que en la mayoría de los wargames. Cada jugador debe planificar las órdenes de sus Batallas mediante el empleo de Puntos de Mando. Este sistema incorpora limitaciones en el uso de los jefes y las tropas, inteligencia limitada y el caos del campo de batalla medieval. Y lo que es aún más importante, lo consigue con mecánicas sencillas y elegantes que permiten a los jugadores centrarse en el juego y no pelearse con el libro de reglas.

El turno de juego también es único, ya que se trata de un sistema interactivo en el que los jugadores deben comprometer las órdenes de sus Batallas para ganar la iniciativa y atacar, o esperar el ataque enemigo. Mediante el empleo de fichas de mando, los jugadores deben medir el momento en el que poner en acción los planes que hayan preparado para el combate. Si las cosas van mal, se verán forzados a tener que elegir entre cambiar sus planes o reaccionar a la situación actual, y cómo hacerlo. Además hay reglas que abarcan los ataques impetuosos tan queridos por la caballería de la época. La caballería tiene un valor de Reacción de Carga (una especie de bomba de relojería que hará estallar los planes del jugador y romperá la disciplina), y a menudo el movimiento de las tropas enemigas provocará alocadas cargas en pos de la gloria.

También se incluyen reglas sobre la moral de las unidades, moral de batalla, cohesión, disparo a distancia, melé y liderazgo, incluyendo reglas especiales para el Príncipe Eduardo y su Batalla. Cada batalla tiene un escenario histórico y un escenario hipotético. Las partidas son rápidas y jugables en menos de 3 horas. El Sistema de Mando asegura que las partidas siempre serán distintas. Incluye 280 fichas, dos mapas de 45x55 cm., reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Lobositz. Novedad abril P.V.P.: 55,00 €

29 de agosto de 1756: La Guerra de los Siete Años estalla en Europa. El ejército prusiano del rey Federico II (más tarde llamado "el Grande" por sus admiradores) invade Sajonia. Con un rápido avance a través del electorado neutral de



Sajonia, intenta abrir un camino hasta el rico valle del Elba austríaco por Bohemia. El ejército sajón no se resiste directamente a los invasores, si no que se retira a un campamento fortificado en el Elba en torno a Pirna, esperando la ayuda de los austríacos. La invasión prusiana se detiene en aquel lugar: Federico no tiene más remedio que plantear un asedio a los sajones. Mientras tanto, en el norte de Bohemia, el ejército austríaco del Mariscal de Campo Browne concentra sus fuerzas preparándose para socorrer a su nuevo aliado.

Conservando la iniciativa, Federico divide a su ejército, dejando la mitad para mantener inmovilizados a los sajones en Pirna, mientras él marcha con el resto a Bohemia para encontrarse con los austríacos. En la mañana del 1 de octubre, se da de bruces con el ejército de Browne, desplegado alrededor de la pequeña ciudad de Lobositz, a orillas del Elba. Comienza una terrible lucha de diez horas, en la que tienen lugar cargas y contracargas a través de campos, colinas y viñedos oscurecidos por la niebla, y que culmina en una lucha callejera entre edificios en llamas. Finalmente, ya caída la noche, los austríacos se retiran en buen orden, abandonando el campo de batalla.

Aunque fue una batalla pequeña para los estándares de la Guerra de los Siete Años, la acción de Lobositz fue significativa por que retardó el auxilio austríaco lo bastante como para que los sajones se vieran obligados a rendirse en Pirna. De mayor importancia aún fue el hecho

de que los prusianos aprendieron que su enemigo ya no "eran los mismos austríacos de antes", y que ya no podían esperar una victoria rápida contra ellos. **Lobositz** sería la primera de muchas batallas de una guerra que duraría siete sangrientos años.

Nuevo volumen de la serie Batallas de la Edad de la Razón (también están disponibles **Leuthen**, **Zorndorf** y **Brandywine/Germantown**).

Contenido: 1 mapa, 560 fichas, reglas de la serie, reglas exclusivas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



La Bataille de Lützen.

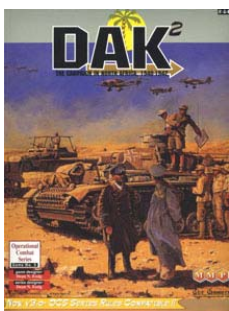
Reedición marzo

P.V.P.: 88,00 €

Reedición de uno de los juegos "grandes" de la serie *La Bataille*, la más veterana y prestigiosa de las existentes sobre batallas napoleónicas. Primero de una miniserie sobre la campaña de 1813, que incluirá Bautzen y Dresde. 2 mapas, más de 1.000 fichas, 2 libros de reglas, etc. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Contenido: 1 mapa, 560 fichas, reglas de la serie, reglas exclusivas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

THE GAMERS

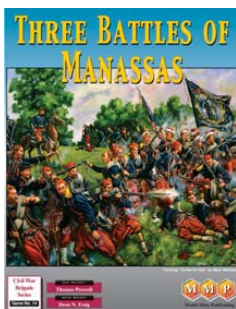


DAK II. Ya disponible P.V.P.: 138,00 €

Reedición del juego de más éxito de la realista y celebrada Operational Combat Series. Esta simulación abarca la campaña completa en el teatro de operaciones del Desierto durante la 2ª G. M., desde septiembre de 1940 a noviembre de 1942. DAK II es más que una mera reimpression del original premiado con el Charles S. Roberts: el juego ha sido actualizado para incluir varias aclaraciones y erratas, y emplea la nueva versión 3.1 de las reglas de la serie. Este nuevo libro de reglas, aparecido en Korea: The Forgotten War, da más coherencia a la serie a la vez que mantiene la jugabilidad.

El juego se centra en los aspectos del abastecimiento y la logística, y también incluye al componente aéreo. Algunos escenarios son pequeños y se centran en acciones o campañas específicas, mientras que otros son "monstruos" que necesitan usar varios mapas. Las reglas opcionales añaden diversión al juego y permiten a los jugadores elegir entre los eventos históricos sucedidos dar la entrada a la incertidumbre.

Contenido: cinco planchas de fichas, cinco mapas, libros de reglas y de comentario histórico, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



The Three Battles of Manassas. Ya disponible P.V.P.: 67,95 €

P.V.P.: 67,95 €

La serie **Civil War Brigade**, la más veterana de The Gamers y para muchos la mejor sobre las batallas de la Guerra de Secesión, alumbró aquí dos batallas clásicas de esta guerra (1ª y 2ª de Manassas), más una batalla hipotética (3ª de Manassas). 560 fichas, tres mapas, 17 escenarios, ayudas de juego.

The Mighty Endeavor. Novedad marzo

P.V.P.: 36,75 €

6 de junio de 1944: los aliados lanzan la invasión de Europa en Normandía. ¿Era el lugar correcto para comenzar la invasión de Francia? ¿Qué hubieras hecho si hubieras estado en el lugar de Eisenhower?

The Mighty Endeavor es un juego de la serie Standard Combat Series que abarca la campaña completa del Frente Occidental desde junio de 1944 a abril de 1945. El jugador aliado puede desembarcar en los lugares que elija de la costa



de Francia, con el objetivo de liberar Francia y los Países Bajos de la ocupación alemana y cruzar el Rhin y tomar las ciudades industriales alemanas a orillas de dicho río. **The Mighty Endeavor** es el décimo juego de la premiada **Standard Combat Series (SCS)**. El sistema está pensado para ofrecer a los jugadores juegos de baja complejidad pero sin perder un gran nivel de detalle histórico y realismo.

Incluye un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, reglas de la serie y reglas específicas, ayudas de juego y dados. Duración de la partida: 4 horas y más. Escala: unidades tamaño división, hexágonos de 15 millas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

MOMENTS IN HISTORY



D-Day: The Great Crusade. Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

Tras agotarse **June 6** de GMT Games y **Breakout: Normandy** de Avalon Hill, este nuevo juego cubre un hueco injustificable en la oferta lúdica actual: el Desembarco de Normandía. Jugable en solitario o en equipo, el juego abarca la

Operación Overlord desde el 6 de Junio y la lucha en Normandía hasta el 6 de julio de 1944.

Los turnos representan un día. Cada hex representa 1,5 km y el tamaño de las unidades varía desde compañías a brigadas, pero la mayoría de las unidades son batallones y regimientos. Incluye 480 fichas, 2 mapas grandes, ayudas de juego, reglas y dado. Incluye además un juego de regalo, **Normandy: Rudder's Line**, que emplea el célebre sistema zonal de **Breakout: Normandy**.

Operation Wintergewitter Novedad 2005 P.V.P.: 66,00 €

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.

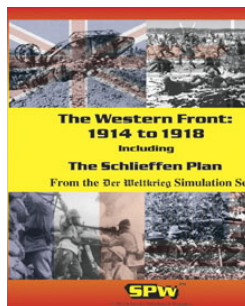
La independencia de España. Novedad 2005 P.V.P.: 66,00 €

Juego estratégico sobre la Guerra Civil Española, 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 2005 P.V.P.: 66,00 €

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.

SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES



The Western Front: 1914-1918.

Novedad 2005 P.V.P.: 71,50 €

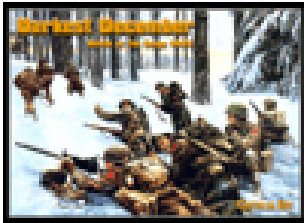
La serie *Der Weltkrieg* continúa imparable. Este nuevo juego contiene seis escenarios que ilustran las campañas de Francia y Bélgica durante la 1ª G. M. El juego también puede jugarse como una campaña completa desde el principio al final del frente occidental, o puede unirse a otros juegos de la serie en un gran juego de campaña que abarca todos los frentes europeos de la Gran Guerra de principio a

fin. Incluye un mapa de 55x85 cm. y seis planchas de fichas (1680 fichas), reglas estándar, reglas de los escenarios y reglas de unión, plantillas para los cuerpos y registros de abastecimiento.

Escenarios: agosto de 1914, el Plan Schlieffen; mayo de 1915, ofensivas francesas de primavera; febrero 1916, von Falkenhayn pasa a la ofensiva en el Frente Occidental en Verdun; Julio de 1916, el nuevo ejército británico está listo para tomar el relevo de los franceses y lanzan la ofensiva del Somme; abril de 1917, el nuevo General en Jefe francés, Nivelle, convence a los británicos de lanzar un ataque por

dos ejes que se acaba estrellando contra la línea Hindenburg; marzo de 1918, la última gran ofensiva alemana intenta cambiar el curso de la guerra antes de que la ayuda norteamericana se haga sentir.

CRITICAL HIT



Darkest December. Ya disponible
P.V.P.: 77,00 €

Nuevo juego detallado del sistema ATS que nos cuenta la historia de la Batalla de las Ardenas desde la perspectiva de la 3ª División Acorazada americana, que tuvo que enfrentarse al avance de la 116 División Panzer del 20 al 24 de diciembre de 1944. Los jugadores se sumergen en el momento más peligroso de la batalla, librando combates sobre tres mapas históricos que abarcan Hotton, Melines y Quatre Bras. El campo de batalla completo ha sido visitado hoy día por el autor, Pedro Ramis, y los escenarios están increíblemente detallados. Los escenarios te meten en las filas del 23 Batallón de Ingenieros Acorazado, el Kampfgruppe Bayer, la Task Force Mize, CCR y otros elementos de combate que se emplearon duramente.

Incluye fichas de 1/2", 5/8" y 3/4" que representan los tanques, cañones e infantería que participó en la batalla, tres mapas históricos, la versión más reciente del sistema ATS, escenarios, ayudas de juego y dados.

Brachi Hills –On the Road to Rome 1944. Ya disponible P.V.P.: 24,95 €

Módulo histórico para ASL que nos lleva a la Batalla por Roma desde la perspectiva del 351 Regimiento de Infantería de la 88 División, los soldados americanos encargados de romper la potente Línea Gustav. Su misión era romper el cerco alemán sobre el 'Triángulo del Monte Bracchi', una cuña de colinas dominadas por spandaus y morteros enemigos, y abrir la carretera a Roma. La lucha sería lenta y sangrienta, necesiéndose erradicar de uno en uno los nidos de ametralladoras alemanes antes de cada pequeño avance. El paisaje de suaves elevaciones ofrecía a los alemanes excelentes posiciones donde colocar sus armas y enviar un fuego asesino sobre cualquier cosa que se moviera.

Incluye un mapa histórico de 55x85 cm., reglas y ayudas de juego. Es necesario poseer Beyond Valor y Yanks para jugar con este módulo. En bolsa.

Tigers to the Front!—Army Group North 1944. Ya disponible
P.V.P.: 24,95 €

Módulo histórico para ASL que nos lleva al verano de 1944 en el frente ruso. Los jugadores se enzarzan en una batalla encarnizada en la que los alemanes defienden una línea de colinas entre terreno boscoso. Se enfrentan a la potencia soviética con solo un Abteilung de Tigres para evitar el colapso de todo el frente.

Se incluye un mapa histórico. Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI de la 502 Schwere Panzer Abteilung, el 94 Regimiento de Granaderos, el 1er Ejército de Choque y otros elementos de combate. Es necesario poseer BEYOND VALOR(tm) para jugar con esta expansión. En bolsa.

AZURE WISH EDITIONS

Austerlitz. Ya disponible P.V.P.: 66,00 €

Nuevo juego sobre la más completa victoria de Napoleón. Usa el sistema "Vive l'Empereur", de escala regimental.

La Grand Guerre. De nuevo disponible P.V.P.: 132 €

Juego estratégico sobre la 1ª G.M. absolutamente referencial. Sin duda alguna el juego más profundo y realista realizado jamás sobre este sangriento y complejo conflicto.

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

WARRIOR:

WAR79 US DOUGHBOY 1916-19

WAR88 BRITISH LIGHT INFANTRYMAN OF THE SEVEN YEARS WAR: NORTH AMERICA 1757-63

CAMPAIGNS:

CAM145 BATTLE OF THE BULGE 1944 (2) BASTOGNE

AVIATION ELITE UNITS:

AEU18 GROUPE COMBAT 12, "LES CICOGNES"

COMBAT AIRCRAFT:

COM50 B-52 STRATOFORTRESS UNITS 1980-2003

COM53 F-15A/C EAGLE UNITS IN COMBAT

COM54 C-47/R4D UNITS IF THE ETO AND MTO

MEN-AT-ARMS:

MAA402 THE BRITISH ARMY IN WWI (2)

MAA419 THE GERMAN ARMY IN WORLD WAR I (3) 1917-18

MAA420 THE WAFFEN SS (4) 24 TO 38 DIVISIONS & VOLUNTEER LEGIONS

MAA421 THE SIKH ARMY 1799-1849

ESSENTIAL HISTORIES

ESS63 THE COLLAPSE OF YUGOSLAVIA 1991-1999

ELITE:

ELI116 NAPOLEON'S IMPERIAL HEADQUARTERS (2) THE HEADQUARTERS ON CAMPAIGN

ELI117 US AMPHIBIOUS TACTICS, PACIFIC 1942-45

ELI118 GERMAN COMMANDERS OF WWII (1)

ELI121 ANCIENT SIEGE WARFARE

MODELLING:

MOD6 MODELLING THE SDKFZ 251 HALFTRACK

MOD14 MODELLING THE M113 SERIES

MOD15 MODELLING THE P-40

BATTLE ORDER:

BTO9 JAPANESE ARMY IN WWII

BTO10 US TANK & TANK DESTROYER BATTALIONS IN THE ETO

NEW VANGUARD:

NVG106 V-1 FLYING "BUZZ" BOMB 1942-52

TÍTULOS INDIVIDUALES:

OUT OF NOWHERE 45,00 €

LOCKHEED BLACKBIRD: BEYOND THE SECRET MISSIONS 54,00 €

WOLF'S PACK 35,95 €

LA ESPADA Y LA PLUMA

LA TOMA DE MENORCA (pendiente de reimpresión)

EL CRUCERO REINA REGENTE 15,00 €

EL TERCER FRENTE 15,00 €

EL FRENTE DECISIVO 15,00 €

EL CRUCERO ACORAZADO CARDENAL CISNEROS 15,00 €

EL NAVÍO SANTÍSIMA TRINIDAD 25,00 €

LUDOPRESS



Alea n°29. P.V.P.: €7,00. **Ya disponible**

Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Este número marca una nueva etapa tanto en riqueza de contenidos como en la calidad de la presentación. Secciones:

Novedades wargames: Spanish Civil War Battles (Vol. II); The Russian Campaign; Soldier Emperor; Go tell the spartans; Lock'n'Load; ¿Pasarán?; Age of Napoleon; Gringo!

Análisis Wargames: Iberos, señores de la Península. **Biblioteca**

Básica: La Batalla del Ebro. **Novedades Libros. Dossier Histórico:**

El cénit del reino de Asturias. **Novedades Reglamentos Figuras:**

Little Comtemptible Armies; El Cid; Gothic Horror: the Wampire

wars. **Novedades Ludótica:** Roma Total War; Victoria: un imperio

bajo el sol; Afrika Korps vs Desert Rats.

Encarte Central: Nordkapp: los convoyes del Artico. Juego completo con introducción histórica, reglas, mapas y fichas no troqueladas. Autor: Javier Romero.

Escenarios: Samsa y Uad el Jelu; Ayahuma y La Puerta; La Guerra Civil Española y ASL.

VARIOS EDITORES

Against The Odds Magazine #8. Fortress Berlin. P.V.P.: 35,00 €

Against The Odds Magazine #9. Suleiman the Magnificent.

P.V.P.: 35,00 €

Against The Odds Magazine #10. Into a Bear Trap (Grozni).

P.V.P.: 35,00 €

Against The Odds Magazine #11. The Big Push. P.V.P.: 35,00 €

Miniature Wargames 260.

Historia de la Guerra de la Independencia, Vol. XIV.

Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

3ª entrega de la magna obra de Gómez de Arteche.

Paper wars 55. Ya disponible P.V.P.: 6,00 €