

EL VIEJO TERCIO

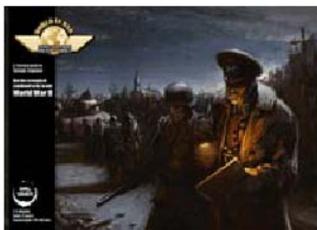
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 11 de mayo de 2005

JUEGOS DE MESA

SPEL JANST



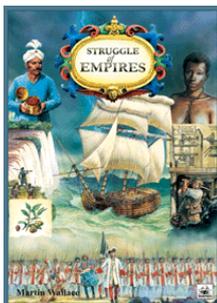
World in War: Combined Arms 1939-45. Ya disponible
P.V.P.: 49,95 €

Primer juego de un nuevo editor europeo. Es un juego sencillo de aprender, con un libro de reglas ilustrado estilo cómic, reglas breves pero sólidas. También se

rápido de colocar, ya que las posiciones iniciales están impresas en el tablero. El juego explora las tácticas del combate moderno de la 2ª G. M. y el empleo de las armas combinadas. Mediante un innovador sistema de batalla, este juego ofrece a los jugadores opciones estratégicas y tácticas en cada turno. Juega en el papel de Alemania, la Unión Soviética o las Potencias Occidentales. Cada jugador tiene acceso a varios recursos como distintos tipos de tropas terrestres, buques de guerra, aviones y regiones industriales. Cuando le llega el turno a un jugador, éste produce nuevas tropas, mueve unidades y entabla batallas. El objetivo es dominar los centros de producción enemigos.

No se trata de un juego abstracto, si no de una simulación histórica, pero depurada al máximo para facilitar la jugabilidad. Los componentes son de una calidad excelente. Incluye 360 miniaturas de plástico de 8 tipos distintos, un tablero montado y dos ruedas de batalla, así como reglas originales ilustradas. Juego de mesa para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 a 3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

WARFROG GAMES



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

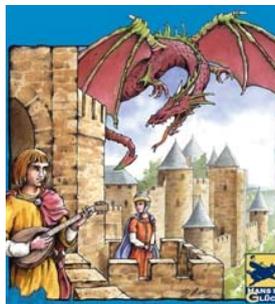
Struggle of Empires recrea las diversas guerras que tuvieron lugar entre las potencias europeas en la lucha por erigirse como fuerza dominante en Europa y el resto del mundo durante el siglo XVIII. Crea ejércitos y flotas, firma alianzas, establece colonias, mejora tu potencial económico y finalmente 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.

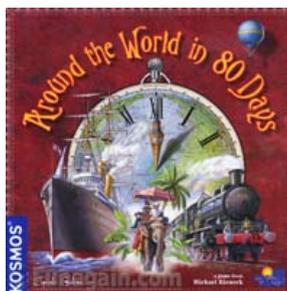
Contenido: reglas, tablero, 6 planchas de fichas, 70 monedas de plástico, 4 dados, 2 piezas de madera y 2 ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES



Carcassonne: The Princess & The Dragon. Ya disponible P.V.P.: 16,50 €
En esta expansión del premiado Carcassonne, nos movemos al reino de la fantasía. La tierra que rodea Carcassonne está siendo visitada por un dragón que está complicando mucho la vida a los seguidores. Valientes heroes se aventuran a plantarle cara, pero sin la ayuda de las hadas, sus posibilidades de éxito son escasas. En la ciudad, la

princesa busca la ayuda de los caballeros, y los granjeros construyen pasadizos secretos para moverse de un sitio a otro sin que el dragón los vea. ¡Esperamos que os guste este viaje especial al reino de Carcassonne! Autor: Klaus-Jürgen Wrede. Para 2 a 6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Around the World in 80 Days. Ya disponible P.V.P.: 42,00 €

Sigue el camino de los personajes que vivieron este legendario viaje creado por Julio Verne alrededor del mundo. Pero tienes que hacerlo en menos de 80 días y m's rápido que tus adversarios para ganar la partida. Ganes o pierdas, la diversión está asegurada en este juego de viaje en tren, barco, elefante o globo alrededor

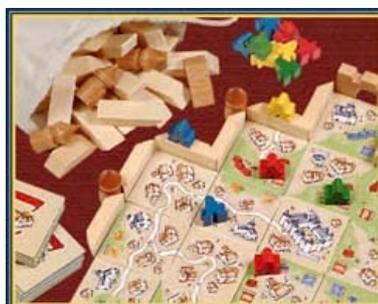
del mundo.

Autor: Michael Rieneck. Para 3 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 50 - 70 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Puerto Rico Expansion. Ya disponible P.V.P.: 5,50 €

Esta expansión para Puerto Rico añade 17 nuevos edificios violetas y bosques al juego básico. Como se trata de una expansión, no puede jugarse sola, si no que debe jugarse con Puerto Rico.

Autor: Andreas Seyfarth. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90-150 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



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 otorgan puntos. ¡Una forma más de jugar a este superclásico!

PHALANX GAMES



The First World War.

Novedad mayo P.V.P.: 49,50 €

Nuevo juego creado por el más afamado de los diseñadores de juegos de la Primera Guerra Mundial: Ted Raicer.

Agosto de 1914: durante dos generaciones no ha habido guerra entre las Grandes Potencias

europeas. Ahora, tras el asesinato del Archiduque austríaco Fernando por nacionalistas serbios, las Potencias Centrales (Alemania, Austria-Hungría y países menores) están en guerra con la Entente (Rusia, Francia, Gran Bretaña y menores). Las alborozadas masas de cada país esperan que sus ejércitos vuelvan a casa victoriosos "antes de que caigan las hojas". Pero no habrá ninguna victoria rápida, y mientras que más países van entrando en el conflicto, el baño de sangre continuará en una esla inmensa durante cuatro años más. Finalmente, el 11 de noviembre de 1918, una Alemania derrotada firmará el Armisticio, terminando la que conocemos como Primera Guerra Mundial.

En **The First World War** tú asumes el control de los ejércitos que se enfrentaron por el control del destino de Europa. Desplegando tus fuerzas en un tablero de juego de Europa que abarca desde Constantinopla al Canal de la Mancha, debes luchar por el control de ciudades clave para obtener la victoria en esta Guerra Total.

The First World War incluye 1 tablero de juego grande, 162 fichas, 30 fichas de combate, 1 ayuda de juego, 2 dados especiales y 1 libro de reglas. Duración de la partida: 90 minutos. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Revolution, The Dutch Revolt. Novedad mayo P.V.P.: 57,70 €

Interesantísimo lanzamiento de Phalanx Games que simula la Guerra de los Ochenta Años entre España y los Países Bajos. La lucha épica que duró desde 1568 a 1648 y que finalmente culminó en

la independencia de Holanda y las provincias del norte. En el sur, la revuelta tuvo menos éxito, y Bélgica no surgió como estado independiente hasta después de la era napoleónica. Durante las etapas iniciales de la lucha, Guillermo de Orange se convirtió en el símbolo de la libertad. Su principal adversario fue el monarca español Felipe II, que envió al Duque de Alba con sus formidables tropas a detener la rebelión.

Se trata de un juego de estrategia para 2 a 5 jugadores. Retrata una lucha por el poder en la que cada jugador representa una de las facciones principales implicadas: los Católicos, los Ausburgo, la Nobleza, los Burgueses y los Reformistas. Algunas facciones tienden a tener un aspecto externo similar, pero no son aliados – cada una tiene sus propios motivos y objetivos. Podríamos resumirlos brevemente así:

- Los Católicos quieren preservar el status quo en el área, lo que implica la supremacía de la fe católica y del gobierno secular por parte de los amos españoles (Ausburgo).
- Los Ausburgo (que son católicos) están decididos a gobernar las provincias bajo su autoridad militar y aplastar la rebelión.
- La Nobleza y los Holandeses, que inicialmente deben su posición a los Ausburgo, y que obviamente desean conservar su propio poder y propiedades.
- Los Burgueses quieren ser libres de los impuestos y la centralización excesiva para que el comercio y la industria puedan florecer.

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

Entienden el valor que la tolerancia religiosa tiene para ayudar a conseguir sus fines.

• Los Reformistas quieren libertad religiosa, lo que en la práctica significa que mucha gente se convertirá al protestantismo, y esperan que esto traiga la paz a la región.

Este juego no es una simulación militar detallada de la Guerra de los Ochenta Años. Intenta ofrecer el sabor de aquellos tiempos interesantes tiempos en un sentido mucho más amplio. Contiene un elemento de guerra en las batallas y los asedios, pero el control principal es de tipo económico, religioso y político. El delicado equilibrio de poder siempre cambiante por las alianzas temporales, hace de **Revolution** un juego tremendamente exigente.

Revolution: the Dutch Revolt ha llevado más de 15 años de preparación, y marca la vuelta de Francis Tresham al diseño de juegos. Sus juegos anteriores más famosos son el superclásico Civilization (editado por Avalon Hill) y la serie de juegos ferroviarios 18xx.

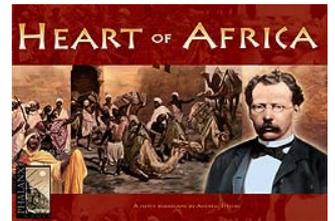
Duración de la partida: 4-8 horas. Número de jugadores: 2-5. Edad: 12 años en adelante. Autor: Francis Tresham.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Heart of Africa. Ya disponible

P.V.P.: 44,00 €

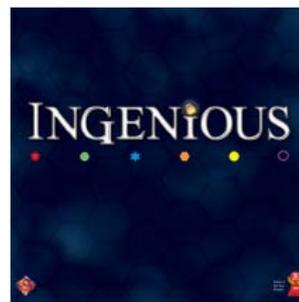
Entre 1845 y 1870, numerosas expediciones penetraron en el corazón de África. Nombres como Burton, Speke, Baker y Livingstone están grabados sobre piedra: se convirtieron en verdaderos héroes del mundo moderno, especialmente en Inglaterra, donde la moral estaba baja tras la desastrosa Guerra de Crimea 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!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Reiner Knizia's Ingenious. Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

Ingenious es el nuevo juego abstracto de colocación de piezas del internacionalmente aclamado maestro creador de juegos, Reiner Knizia.

Los jugadores colocan piezas de colores sobre un tablero hexagonal, obteniendo puntos, bloqueando la colocación de piezas de los adversarios, e intentando protegerse de ser bloqueados por los demás jugadores. Ha tenido gran éxito en el Reino Unido y en Alemania, país en el que fue además finalista del Juego del Año 2004.

Maravillosamente elegante, y compulsivamente jubale una y otra vez, **Ingenious** es una excelente introducción a los juegos de mesa

abstractos de estilo alemán. Es ingeniosamente sencillo, ¡y sencillamente ingenioso!

Puede jugarse en solitario, o hasta cuatro jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



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

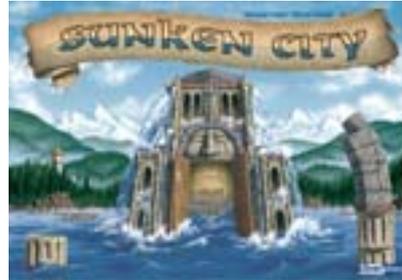


las civilizaciones conocidas del universo Twilight Imperium, y casi todas las reglas y componentes publicados para este juego.

Las reglas han sido refinadas por el autor original, Christian T. Petersen. La nueva versión consigue partidas más rápidas, e implica mucho más a los jugadores, que ahora tienen mucho menos tiempo de “espera”. TI3 incluye además nuevas Race Cards, así como un nuevo sistema de “Mando” que cambia la estructura del juego.

Twilight Imperium Third Edition es un verdadero acontecimiento en el mundo de la edición de juegos, y está destinado a convertirse en un clásico en los años venideros. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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!!**

DAVINCI GAMES



Dancing Dice. **Ya disponible** P.V.P.: 22,00 €

Dancing Dice es un juego de dados para 2-6 jugadores, en el que cada jugador es el representante de una pareja de bailarines en un maratón de baile. ¿Merece la pena lanzarte a la apasionada coreografía creada por los tres dados del Tango, o probarás suerte dejando caer en un Rock? Táctica, suerte y una pizca de faroleo te darán la victoria.

Contenido: 36 dados de bailes, 3 dados Tango, un tablero, 6 cubos de actuaciones, 6

cubos de resistencia y pantallas. Juego para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EAGLE GAMES



Blood Feud in New York. **Novedad mayo** P.V.P.:

Al final del Milenio, el FBI, trabaja conjuntamente con varias agencias policiales estatales y federales para liberar Nueva York de las familias que gobiernan el mundo del crimen y que se han atrincherado en la ciudad durante varas generaciones.

Como jefe de una de estas familias, compites con los demás jugadores para determinar quién regirá al final el mundo del crimen organizado. A medida que las tensiones suben, estalla una guerra de Disturbios para determinar quién será el Boss supremo de la mafia de Nueva York.

Este es un juego de acción duro, en el que no se toman prisioneros. Eres un Boss a la cabeza de una poderosa organización criminal. Tú y tus adversarios tenéis vuestro cuartel general en uno de los cinco barrios de Nueva York o en Nueva Jersey. Tu objetivo es construir y

aumentar tu imperio sumergido por todos los medios necesarios. Estos pueden incluir la corrupción de distritos electorales para aumentar tus ganancias, el rapto de miembros de familias enemigas para conseguir rescates, y el golpe de gracia, la eliminación de los jefes de las familias enemigas.

Para tomar el control del submundo de la ciudad, necesitarás ser un estratega brillante, un planificador cuidadoso y un negociador hábil. Saber el momento exacto en que pasar a la ofensiva será de la máxima importancia si quieres sacar partido de la debilidad de tu adversario. Al final, tu paranoia puede resultar una de las virtudes mayores: ¡SIEMPRE vigila tu espalda!

Bloodfeud in New York es un juego para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 3-4 horas. Como es norma en este editor, la atención al detalle es sobresaliente. Incluye más de 300 miniaturas, edificios, gangsters, limosinas, lanchas rápidas y helicópteros. El tablero ilustra un mapa de carreteras casi exacto de Nueva York y Nueva Jersey.. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

DAVINCI GAMES

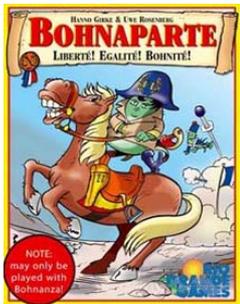


Oriente. Ya disponible P.V.P.: 9,00 €

El país de Oriente siempre está ocupado: durante cada estación, el país se enfrenta a intrigas, batallas y revoluciones! El país está gobernado por el Shogun, ¡pero ten cuidado! ¡Si los granjeros se unen, todos corren peligro de perder sus posesiones!

Contenido: 41 Señores de Oriente, 12 cartas de Tesoro, 1 carta de Taller + 1 carta sumario, 12 discos de acciones, 61 trabajadores y 1 pieza del destino. Juego de cartas para 4 a 12 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

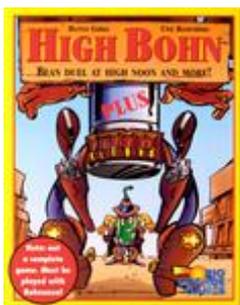
RIOGRANDE GAMES



Bohnparte. 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 de Bohnparte 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!!**

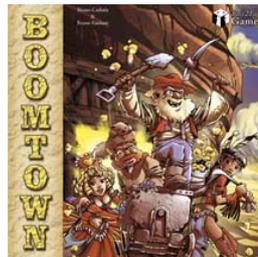


High Bohn Plus. Ya disponible _ P.V.P.: 16,50 €

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

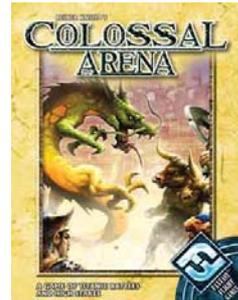
hará rico, pero ten cuidado con los salteadores, los tahúres y los políticos corruptos. Hay muchas maneras de ganarse un pavo en Boomtown.

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

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 enfebrecidos 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!!**



PHALANX GAMES



Naval Battles. Ya disponible P.V.P.: 25,00 €

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 países 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.

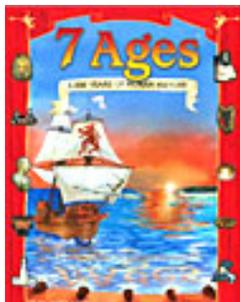
Contenido: 180 cartas (78 cartas de buques, 102 cartas de acciones, reglas y 6 dados. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

7 Ages. Ya disponible P.V.P.: 77,00 €

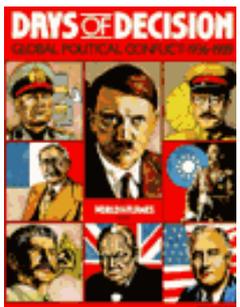
7 Ages es un juego de la historia del mundo desde el 4000 antes de C. hasta del 2000 después de C. Los jugadores representan dinastías que deciden el destino del mundo a través de los eones. **7 Ages** consiste de lo siguiente: 2 mapas grandes (A1) del mundo (1168 x 820mm); 6 planchas de fichas (576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

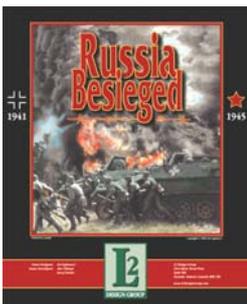
L2 DESIGN

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. Ya disponible 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!).

AVALANCHE PRESS LTD.

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 desembarcar 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!!**

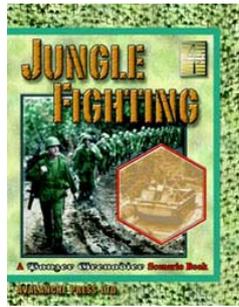
Panzer Grenadier: Jungle Fighting. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

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*.



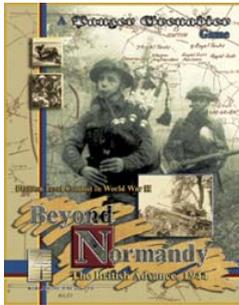
Panzer Grenadier: Beyond Normandy. Ya disponible P.V.P.: 71,50 €

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 conocieron 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.

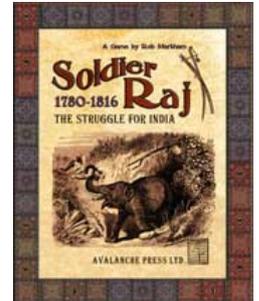
Soldier Raj se basa en el excelente modelo de *Soldier Emperor* para retratar estos conflictos. Más de una docena de escenarios abarcan estas guerras, desde la victoria de Hyder Ali sobre los británicos en la Primera Guerra de Misora en 1767 hasta la victoria final de los británicos sobre los sijs en 1846. Jefes llenos de colorido de la época se incluyen en el juego: Hyder Ali y Tipoo 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..

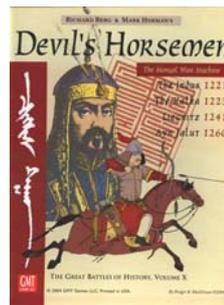
Como en *Soldier Emperor*, la clave de la victoria es jugar de forma inteligente las cartas. *Soldier Raj* incluye cartas de alta calidad, e incluye además un segundo juego de cartas para usarlo en *Soldier Emperor* cuando se jueguen juntos los dos juegos.

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



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*.

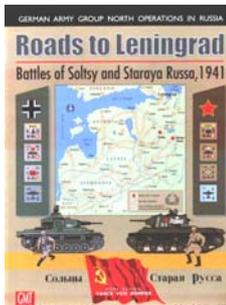
The Devil's Horsemen contiene reglas básicas para tanto el sistema normal de reglas de la serie como para *SimpleGBoH*. Las reglas dotan al sistema de un gran detalle sobre los arqueros montados, con mecánicas ampliadas de arqueros y caballería que incluyen varios tipos de Shower Fire (distinto del Volley 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. dos 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 montes 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?

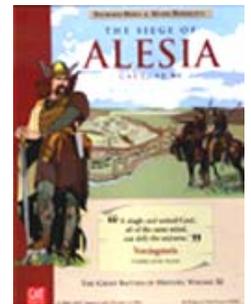
Grand Illusion es una simulación de las primeras campañas de la Gran Guerra en el frente Occidental. El Plan Schlieffen alemán conllevaba un movimiento de guadaña gigantesco a través de Bélgica hacia el noreste de Francia, para envolver París y los ejércitos franceses desde el oeste, con el objetivo 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 galo recibe prácticamente todos los galos de la Galia.

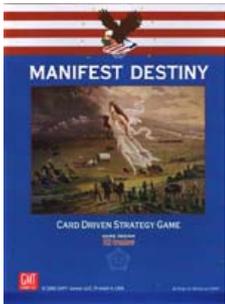


La serie Great Battles of History (GBoH) alumbró su volumen XI con una de las situaciones más evocadoras de la historia, el asedio de Alesia por Julio César en el 52 a. de C. Este volumen presenta grandes novedades ya que este famoso enfrentamiento tuvo poco que ver con el estilo lineal de las batallas 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 galo 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 rodeo ambos muros, los Jardines de la Muerte del juego.

Este juego no incluye una versión especial de los escenarios para *SimpleBGOH*, 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!!**



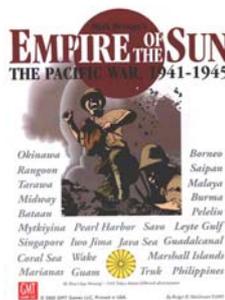
Manifest Destiny. Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

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 puezas. 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!!**



Empire of the Sun. Ya disponible P.V.P.: 82,50 €

Empire of the Sun (EotS) es el tercer diseño de Mark Herman con "motor de cartas" desde que inventó esta variedad de juego con **We The People**. **EotS** es un acercamiento de nivel estratégico a la totalidad de la Guerra en el Pacífico, desde el ataque a Pearl Harbor hasta la rendición de Japón. **EotS** es el primer juego con "motor de cartas" que usa un sistema de reglas más parecido a los wargames clásicos con hexágonos, a la vez

que conserva toda la tensión e incertidumbre que el público espera de los juegos en los que la acción se desarrolla mediante el juego de cartas. Los jugadores asumen los papeles de MacArthur, Yamamoto, Nimitz y Mountbatten, dirigiendo sus fuerzas a lo largo del globo desde la India a Hawaii y desde Alaska a Australia. Esto se representa en un único mapa de proyección igualitaria.

Como en otros juegos con cartas, los jugadores intentan maximizar el impacto de sus cartas a la vez que intentan esconder sus intenciones al adversario. Cada jugador se enfrenta a una amplia gama de opciones estratégicas claras. **EotS** se centra en la dirección de los ejes de avance principales. En la primera parte de la partida, los japoneses deben intentar alcanzar su expansión histórica mientras que las fuerzas aliadas luchan contrarreloj para reaccionar con las fuerzas que tienen en la zona e intentan infligir el máximo daño posible en las unidades japonesas veteranas (las cuales son de muy difícil reemplazo).

El combate en **EotS** se basa en la concentración de fuerzas combinadas terrestres, aéreas y marítimas en un sistema de dos niveles. El primer paso es la resolución del combate aeronaval, el segundo cubre el combate terrestre.

La variable clave para determinar qué bando obtiene una victoria estratégica es el nivel de voluntad política de EEUU. Los japoneses gana la partida si fuerzan a los EEUU a una paz negociada, la cual no pudieron conseguir históricamente. Los japoneses obtienen esto sacando de la guerra a países como India, China y Australia, a la vez que produciendo grandes bajas en las fuerzas de EEUU. La entrega de la bomba atómica no está garantizada, lo que en muchas partidas obliga al lanzamiento de la *Operación Olympic* y la invasión de Japón. A menudo los japoneses alcanzan la victoria en ese momento.

Los escenarios de **EotS** se ha creado pensando en los jugadores entusiastas con poco tiempo, así como en aquellos que disponen de más tiempo o los que juegan torneos. **EotS** se ha diseñado de modo que se pueda jugar en escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) de tres turnos cada uno y que llevan menos de dos horas para jugarse. Si eres un fan de los juegos con "motor de cartas", **EotS** lleva al género en una dirección familiar pero también nueva. Si eres un fan de los wargames clásicos con hexágonos, este juego tiene todos los ingredientes que te metieron en este hobby en su día, pero con un nuevo nivel de emoción y rejugabilidad. Es un juego completo pero fácil de aprender.

Contiene dos planchas de fichas, dos mazos de cartas estrategia (82 japonesas y 83 aliadas), un mapa de 55x85 cm., 2 ayudas de juego, reglas y dado de 10 caras. Escala: turnos de 4 meses, 150 millas por hexágono, unidades nivel brigada, división, cuerpo y ejército. Para 1-2 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



C3i 16. Novedad mayo P.V.P.: 20,00 €
Por fin ve la luz el nuevo número de la revista oficial de GMT Games, seguramente la editorial de wargames más potente de los últimos años.

Incluye el módulo "Battle of Churubusco" creado por Richard Berg (**ampliación para Gringo!**). Se incluye un mapa de juego de 27x55 cm., además de fichas y reglas de la Batalla de Churubusco, librada el 20 de agosto de

1847, durante la guerra de EEUU contra México.

También incluye un nuevo escenario para *Europe Engulfed*, "Ruin of the Reich, 1944", creado por Jesse Evans y Rick Young. Nuevos escenarios para *SPQR* -- "*Mercenary: Land Warfare in the First Punic War*" de Dan Fournie; "*The Battles of Agrigentum 262 B.C. and Adys 256 B.C.*" En *SPQR* has podido jugar Bagradas en "SPQR" y has podido ver como dos legiones son aplastadas por elefantes y envueltas por masas de caballería. ¿Te has preguntado alguna vez cómo te las apañarías en el papel de Régulo contra un ejército púnico en terreno difícil con mandos mediocres? Descúbrelo en la batalla de Adys, -256. Además puedes recrear la batalla más grande de la Primera Guerra Púnica. En la primera parte de la guerra, Cartago batió el mundo para contratar decenas de miles de mercenarios con los que hacer frente a un ejército consular doble romano. Puedes ver qué pasa cuando se enfrentan en Agrigentum, 262.

Este número contiene dos nuevos artículos sobre "Reds!" de **Ananda Gupta** -- "White Player Strategy" y "Red Player Strategy"; "Rise of the

Roman Republic" de Steve Carey; un nuevo módulo de campaña de "Down in Flames" creado por Roger Horky sobre la lucha por las Aleutianas durante la 2ª G.M. con nuevas cartas de aviones, y mucho más!

DECISION GAMES

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

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

Strategy & Tactics 228: Old Cotemptibles. Ya disponible P.V.P.: €22,00.

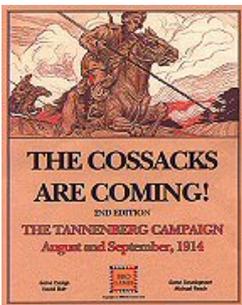
Empires of the Middle Ages. Ya disponible P.V.P.: 109,95 €

Nueva edición totalmente remozada de unos de los Santos Grialos 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

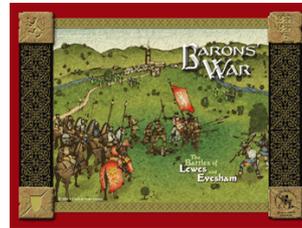
Muchos aficionados recordarán el mítico **Home Before the Leaves Fall**, auténtico juego monstruo de gran complejidad sobre la campaña del Frente Occidental en 1914, y parte de la serie **Death of Empires**. **The Cossacks Are Coming! 2ª Edición** es una simulación a escala brigada/división de la invasión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

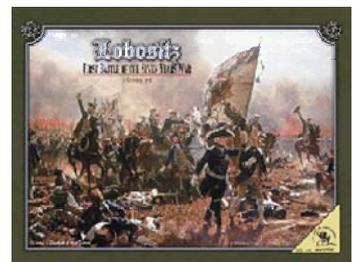
El turno de juego también es único, ya que se trata de un sistema interactivo en el que los jugadores deben comprometer las órdenes de sus Batallas para ganar la iniciativa y atacar, o esperar el ataque enemigo. Mediante el empleo de fichas de mando, los jugadores deben medir el momento en el que poner 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. Ya disponible

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 Brownne, 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 ya disponible

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!!**

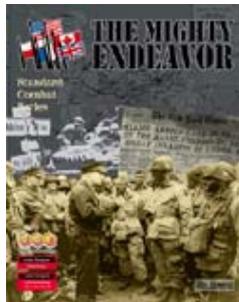
THE GAMERS

The Mighty Endeavor. Ya disponible
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 Rin 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.

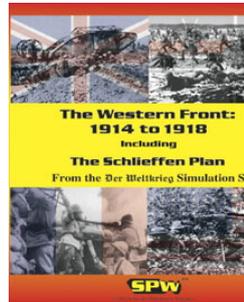
La independencia de España. Novedad 2005 P.V.P.: 66,00 €

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 mayo P.V.P.: 77,00 €

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

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.

FIRE & FURY GAMES

Battlefront: Pacific War Card Supplement. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Contiene 143 cartas de unidades para el reglamento de miniaturas Battlefront. 29 cartas japonesas, 29 de los Marines, 3 del U.S. Army, 17 chinas, 13 australianas, 20 de las Indias Occidentales Holandesas, 26 del XIV Ejército y la Commonwealth, 5 cartas nuevas británicas del final de la guerra y 1 carta genérica.



Battlefront: North Africa Card Supplement. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Contiene 35 cartas italianas, 55 cartas alemanas, 47 británicas y de la Commonwealth del 8º Ejército y 6 de EEUU en Túnez.

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE64 YAKOVLEV ACES OF WORLD WAR 2

ACE65 BEAUFIGHTER ACES OF WORLD WAR 2

BATTLE ORDER:

BTO6 THE AMERICAN EXPEDITIONARY FORCES IN WWI

BTO11 US ARMY IN THE KOREAN WAR

BTO12 SPECIAL WARFARE UNITS IN THE PACIFIC THEATER 1941-45: SCOUT, RAIDERS, RANGERS AND RECON UNITS

MEN-AT-ARMS:

MAA405 NAPOLEON'S CARABINIERS x

ESSENTIAL HISTORIES SPECIAL TITLES:

ROME AT WAR (30,75 €)

NEW VANGUARD:

NVG107 US ANTI-TANK ARTILLERY 1941-45

FORTRESS:

FOR27 FRENCH FORTRESS IN NORTH AMERICA 1535-1763: QUEBEC, MONTREAL, LOUISBOURG & NEW

FOR29 US WWII AND KOREAN FIELD FORTIFICATIONS 1941-53

WARRIOR:

WAR92 US MARINE TANK CORPS CREWMAN 1941-45: PACIFIC

WAR96 CAROLINGIAN CAVALRYMAN 768-987 AD

ELITE:

ELI109 BRITISH HOME FRONT SERVICES 1939-45

ELI125 SAMURAI COMMANDERS (I): 1060-1576

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

ESSENTIAL HISTORIES:

ESS50 THE TEXIAN WAR OF INDEPENDENCE 1835-36

CAMPAIGNS:

CAM148 OPERATION BARBAROSSA 1941 (2) ARMY GROUP NORTH

CAM149 FALAISE 1944

MODELLING:

MOD16 MODELLING THE F/A-18 HORNET

TÍTULOS INDEPENDIENTES:

GOD'S WARRIORS (35,95 €)

LA ESPADA Y LA PLUMA

LA TOMA DE MENORCA (pendiente de reimpresión)

EL CRUCERO REINA REGENTE 15,00 €

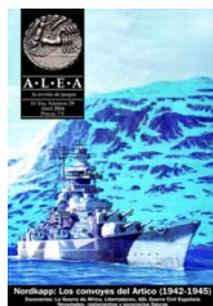
EL TERCER FRENTE 15,00 €

EL FRENTE DECISIVO 15,00 €

EL CRUCERO ACORAZADO CARDENAL CISNEROS 15,00 €

EL NAVÍO SANTÍSIMA TRINIDAD 25,00 €

LUDOPRESS



Alea nº29. 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; Githic 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 263.

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 56. Ya disponible P.V.P.: 6,00 €