

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 8 de mayo de 2007

JUEGOS DE MESA

EXCALIBUR



Príncipes de Florencia. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

Gran lanzamiento nacional de este favorito de los jugadores a nivel mundial. El juego se desarrolla en el desarrollo de pequeñas propiedades renacentistas por parte de mecenas (los jugadores), que sirven de ámbito idóneo para la creación y el estudio de artistas, científicos y pensadores. Cada jugador recibe una propiedad y una carta de referencia e intenta obtener el máximo de puntos tras siete rondas de juego. Los puntos se obtienen de distintas formas, sobre todo jugando cartas de profesiones para generar puntos de trabajo. Hay una variedad de profesiones como astrónomos, organistas y arquitectos. Cada uno es atraído por una combinación especial de construcciones, paisajes y libertad social. Cuanto más pueda un jugador proporcionar estas preferencias más puntos se generarán.

Esta nueva edición del juego introduce 2 nuevas expansiones. La primera consiste de 9 cartas, la segunda es una versión cooperativa en la que los jugadores pueden compartir áreas unos con otros. Además introduce reglas para jugar solo 2 jugadores.

Para 2-5 jugadores . **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

GMT GAMES

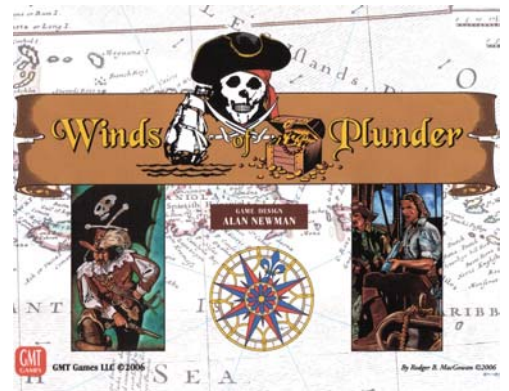
Winds of Plunder. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

El editor nº1 de wargames se aventura de nuevo con un juego temático de tablero, en esta ocasión sobre el final de la Edad de Oro de la Piratería.

Como el nombre del juego indica (Vientos de Botín), cada turno de juego tiene dos elementos básicos: la manipulación de los Vientos, y la búsqueda de tanto botín como sea posible para tu barco. El botín se transforma en Puntos de Victoria, y el que tenga más al final de nueve turnos ganará la partida.

Los jugadores deben decidir si toman directamente el control de los vientos, cooperan con los demás, o se sitúan al buscar botín para sacar ventaja de la colocación de sus adversarios. Aunque votar por la dirección que tome el viento pueda ser un acto cooperativo, los mismos cubos de madera que se usan para votar el Viento se usan también para controlar el orden del turno de botín, y en ese momento cada uno va por su cuenta!

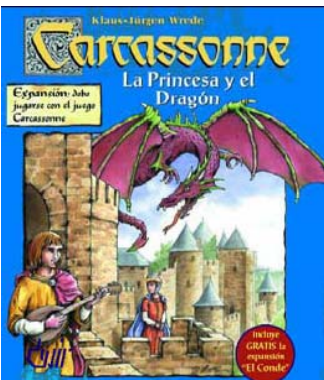
Contenido: tablero rígido plegable, librito de reglas, hoja de comienzo rápido, cartas de ayuda, marcador de la dirección del Viento, marcador de la ronda de juego, loseta "Barbanegra", 18 losetas de puntos de victoria, 55 cartas, 5 rosas de los vientos, 5 juegos de fichas (cada uno con 30 cubos de madera, un barco de madera y un disco de puntuaciones. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DEVIR

Carcassonne: la Princesa y el Dragón. Ya disponible P.V.P.: 16,00 €

Nueva expansión del Carcassonne. **Carcassonne: La Princesa y el Dragón**, incluye nuevas fichas y dos piezas adicionales: El Dragón: Aparece a través de unas nuevas fichas (los volcanes) , y se desplaza por el tablero destruyendo peones.El Hada: Defiende al jugador del ataque del dragón y le va dando puntos por mantenerla a su lado.**Incluye la expansión El Conde**. Para 2-6 jugadores, duración de la partida 45 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



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



La furia de Drácula. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

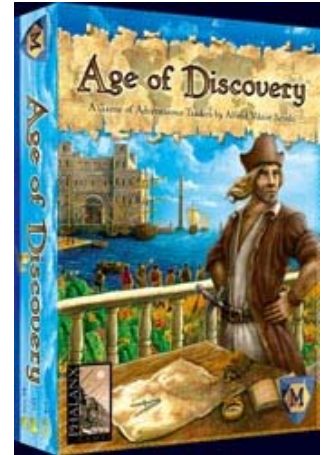
4 jugadores intentarán derrotar al 5º jugador que es el que controla a Drácula y sus secuaces. Los jugadores han de intentar deducir dónde se encuentra Drácula, basándose en información limitada. Juego de deducción, inspirado en la famosa novela de terror. Para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 120 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

PHALANX GAMES

Age of Discovery. Ya disponible P.V.P.: 24,95 €

Durante los siglos XV y XVI, las grandes casas reales europeas enviaron exploradores y conquistadores por todo el mundo, intentando descubrir y asegurar nuevas áreas de influencia y fuentes de riqueza. Si no hubieran dispuesto de los barcos apropiados, aquellos viajes habrían resultado imposibles. Pero incluso la increíble riqueza de las casas reales no podía sufragar durante mucho tiempo estas expediciones. Así que estaban encantados de que emprendedores privados estuviesen dispuestos a financiar aquellos caros viajes. Ahora tu rey te ofrece la posibilidad de invertir en las expediciones de los exploradores más famosos, como Colón y Magallanes. Tendrás que comprar una flota de buques y asignarles las expediciones de más éxito. Obviamente, ¡necesitarás mucho dinero! Para ganar dinero debes cumplir contratos comerciales. ¿Podrás equilibrar las necesidades de comerciar con las exigencias de los grandes exploradores? ¡Es tiempo de buscar la riqueza y la gloria en la Edad de los Descubrimientos!

Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Z-MAN GAMES



Feudo. Ya disponible P.V.P.: 49,99 €

En el año 1265, los barones más poderosos de Inglaterra se enfrentaron por las preciadas tierras de Evesham. El resultado de esta batalla dependerá de tu estrategia. ¿Harás uso del encanto de tu Milady, atacarás con el Primer Caballero, pagarás a Mercenarios? Nadie conoce los movimientos que harás. Pero ten cuidado en la niebla y mantente lejos de la peste. Juégate tus chelines y golpea al enemigo donde menos lo espere. Pero si te conviertes en el barón más poderoso, el rey Enrique III también se unirá a la lucha, y ganar puede ser aún más difícil.

Los jugadores usan cartas para mover sus unidades por el tablero, intentando luchar contra los demás y tomar las ciudades clave, a la vez que evitan la peste. Creado por Mario Papini. Contenido: 4 tableros, 80 cartas, 62 fichas gruesas, tabla de puntos de victoria. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

Arkadia. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

En una tierra remota existe una región con colinas onduladas y fértiles valles. Viajeros con amplia experiencia han puesto allí la piedra fundacional de la ciudad de Arkadia. Además de varios tipos de, intentan construir un magnífico castillo sobre una colina. Cuatro ricas familias – los mercaderes de telas, los mercaderes de especias, los carpinteros y los plateros – quieren aumentar su prestigio y aumentar su influencia política. Por esta razón compiten por dar la mayor aportación a la construcción del castillo. Los jugadores tienen el papel de arquitectos. Las cuatro familias les encargan la planificación y ejecución de las obras de la ciudad y el castillo.

Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. Autor: Rüdiger Dorn. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Antike. Ya disponible P.V.P.: 59,95 €

Fascinante juego de estrategia sobre la evolución y la competición entre las civilizaciones de la Antigüedad. Antiguas naciones crean ciudades, construyen templos, exploran los mares y descubren nuevos principios científicos y tecnológicos. Sus legiones y galeras establecen nuevos asentamientos y defienden a sus pueblos de los ataques de sus enemigos. Pueden jugarse dos escenarios distintos, ya que el tablero está impreso por ambas caras. Los jugadores pueden elegir entre griegos, fenicios, romanos, tribus germánicas, cartagineses, persas, árabes, egipcios y babilonios. Cada país intenta atraer para sí los mejores reyes, sabios, generales, ciudadanos y navegantes. ¡El pueblo que compre primero un número específico (dependiente del número de jugadores) de personalidades de la Antigüedad ganará la partida!

¡Lleva a uno de los pueblos de la Antigüedad a la victoria! Pero cuidado con tus enemigos, ya que querrán conquistar tus ciudades y destruir tus templos. La partida no depende de la suerte de los dados o cartas, si no de la planificación cuidadosa y la habilidad diplomática. Para 2-6 jugadores de 12 años en adelante; duración de la partida 90-120 minutos. Autor: Mac Gerts. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

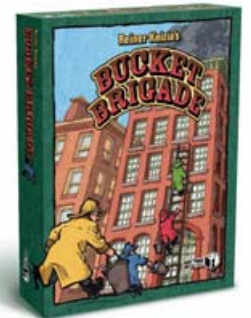
FACE2FACE GAMES

Bucket Brigade. Ya disponible P.V.P.: 23,00 €

¡Fuego! La alarma suena en la estación de bomberos, y cuatro líneas de bomberos deben correr a sofocar el incendio. Avanza las brigadas de calderos tanto como puedas, pero con cuidado —si se pasan demasiado deprisa y se derrama la preciosa agua, todos tus esfuerzos resultarán baldíos!

Contenido: tablero, 4 piezas de bomberos, 55 cartas y reglas. Creado por Designer: Reiner Knizia

Para 2-4 jugadores de 7 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



DAYS OF WONDER



Memoir '44. Ya disponible P.V.P.: 49,95 € A

Desde los primeros minutos del Día D hasta la liberación de París y más allá; Memoir '44 te permite saltar a las batallas clave que cambiaron los acontecimientos en Europa occidental. Omaha Beach, el puente Pegasus, las Ardenas... Dirige a tus tropas en los campos de batalla que definieron la historia del siglo XX.

Memoir '44 es un juego histórico único en el que los jugadores podrán enfrentarse en más de una docena de batallas de la II Guerra Mundial en un tablero de juego con hexágonos. Cada escenario de batalla reproduce el terreno, las posiciones de las tropas y los objetivos históricos de cada ejército. Desplegando sus tropas mediante diversas cartas Tácticas y de Mando, un astuto comandante sabrá sacar provecho de las habilidades únicas de sus unidades (infantería, paracaidistas, tanques, artillería e incluso miembros de la Resistencia).

Memoir '44 es un juego fácil de aprender y con un ritmo trepidante, que requiere de la utilización estratégica de las cartas, oportunas tiradas de dados y un plan de batalla agresivo pero flexible para alzarse con la victoria. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

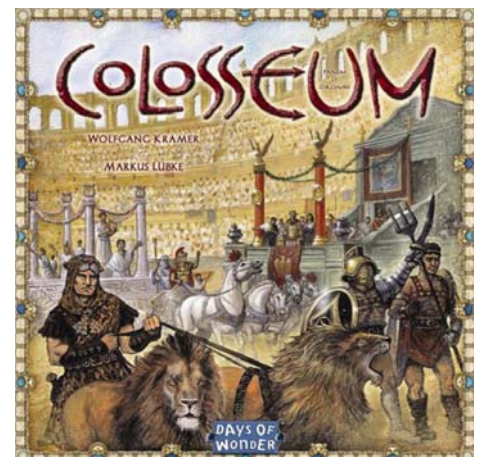
Colosseum. Ya disponible P.V.P.: 44,95 €

El Emperador Tito ha ordenado que se lleve a cabo la mayor celebración de la historia romana para conmemorar la apertura del Coliseo: 100 días con los espectáculos más grandiosos que el Imperio ha visto jamás. Decenas de miles de ciudadanos han viajado hasta la ciudad para ver a cientos de gladiadores en batalla, maravillarse ante los animales más exóticos y terribles, y deleitarse con los mejores músicos de todo el Imperio.

Como uno de los promotores de espectáculos más famosos de Roma, has sido elegido para la organización de la gran ceremonia de clausura. Tito en persona ha tomado asiento en el Palco Imperial. Con un simple gesto de tu mano comenzará el espectáculo final. Ha llegado tu momento de gloria...

En Colosseum encarnas a un empresario romano, que organiza grandes espectáculos en su circo con la intención de atraer a todo el público posible. Por cada evento que organices ganarás riquezas y gloria, que tendrás que usar para producir nuevos espectáculos,

cada vez más ambiciosos. Si consigues llenar tu circo con el mayor número de espectadores, se te otorgará el título de Empresario Máximo, que hará conocidos tu nombre y tus extraordinarios espectáculos a lo largo y ancho del Imperio. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



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

FANTASY FLIGHT GAMES



Lord of the Rings: Battlefields Expansion. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €
Desde las antiguas ruinas de la Cima de los Vientos hasta la Puerta Negra de Mordor, el viaje de la Compañía del Anillo está marcada por batallas. Los ejércitos de Saurón están en camino, y a menos que el valor y la fe de la Compañía prevalezcan, la Sombra vencerá.

La nueva expansión Battlefields para el aclamado juego de tablero **Lord of the Rings/El Señor de los Anillos** de Reiner Knizia se centra en los mortíferos combates que la Compañía debe sobrevivir durante su misión para destruir el Anillo Único. Ahora, además de guiar a la Compañía entre numerosos peligros, los jugadores también pueden estorbar o derrotar a los ejércitos de Saurón, dado que cuánto más se adentre el enemigo en el tablero de batallas, más destrucción causarán y más cerca estará Saurón de recuperar el Anillo Único!

La expansión Battlefields incluye seis tableros de batallas (uno para cada escenario), 5 fichas de la Compañía, 30 fichas de Enemigos y 20 losetas, así como 6 nuevas cartas de eventos y 3 nuevas cartas de Gandalf.

¿Llegará Aragorn a tiempo para defenderlos contra el Rey Brujo en la Cima de los Vientos? ¿Aguantará el valor de Boromir contra los salvajes Uruk-Hai? ¿Bastará el hacha de Gimli para resistir una horda de orcos en la Cámara de Mazarbul? Únete a la lucha con el *Lord of the Rings: Battlefields expansion*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MAYFAIR GAMES

The Great River of Catan. Ya disponible P.V.P.: 3,00 €

¡Novedad para el mundo de Catán, *The Great River of Catan*! Una única ficha de tres losetas que lleva la emoción de la fiebre del oro a tus partidas de Settlers of Catan, así como a Cities & Knights y a Seafarers. Esta nueva variante incluye: 1 loseta triple de río, 10 nuevas fichas y reglas especiales.

The Great River of Catan enfrenta a los jugadores a la fiebre del oro con la construcción de asentamientos y carreteras a lo largo de la loseta de río. Los que edifiquen a lo largo de sus orillas se aprovecharán de la locura del oro, ya que recibirán oro por cada asentamiento y carretera que contruyan en el río. Cuando los jugadores tengan bastante oro, podrán canjearlo por puntos de victoria.



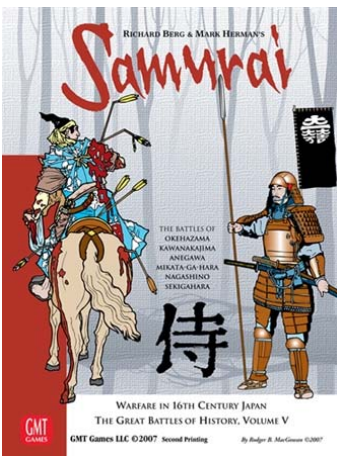
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

Bang! (3ª edición). Ya disponible P.V.P.: 10,50 €

Por fin disponible de nuevo este superéxito de Davinci Games.

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

GMT GAMES



Samurai. Ya disponible P.V.P.: 64,00 €

Tras casi una década de espera, por fin se reedita este quinto volumen de la premiada serie *Great Battles of History*. Contempla el arte de la guerra en la Sengoku Jidai, 1560-1600. **Samurai** es seguramente el volumen más exótico y visualmente llamativo de la serie. Contempla todas las grandes batallas de la *Sengoku Jidai* (la Era de los Daimyos Guerreros). Japón era verdaderamente un país en guerra. Debido a la naturaleza de la guerra en el s. XVI japonés, también se trata de uno de los volúmenes más fáciles de jugar de la serie. El sistema de mando refleja los niveles de mando organizado en clanes, y además las mecánicas de fuego y choque están simplificadas. También se incluyen samurai individuales que solían retar a sus adversarios y coleccionar cabezas en la batalla. Ignora el reto y pierde honor, e incluso puedes verte forzado a realizar el *seppuku* allí mismo.

Las batallas incluyen la muy extraña batalla de Okehazama, con castillos en llamas, tormentas eléctricas y un ejército victorioso superado seis veces en número; Anegawa; Kawanakajima; Mikata-ga-Hara; Nagashino, con el famoso cuerpo de caballería de Takeda cargando contra los mosqueteros de Oda; y la más famosa de todas, Sekigahara. Aquí están todos los jefes famosos:

Obu Nobunaga, Takeda Shingen, Uesugi Kenshin, y por supuesto Tokugawa Ieyasu.

Incluye 850 fichas, 2 mapas de 55x85 cm. Impresos por ambas caras, un dado de 10 caras, 2 librillos de reglas y ayudas de juego.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

PRATZEN EDITIONS



Le Grand Empire. *Novedad mayo* P.V.P.: 72,00 €

Este innovador editor francés nos trae una interesantísima novedad que ofrece una nueva perspectiva sobre una de las épocas favoritas de muchos aficionados a los juegos de guerra.

Le Grand Empire (The Grand Empire) simula las Guerras napoleónicas desde 1800 a 1815 a nivel estratégico. Dos mapas cubren Europa y el Norte de África desde el Cáucaso hasta Irlanda y desde Suecia a Egipto. 780 fichas personifican unidades terrestres y navales así como cada uno de los jefes de cuerpo de la época. Las unidades de combate son cuerpos de ejército y flotas, y a veces ejércitos completos. Su composición varía según quiera jugador y las contingencias de la época: Guardia, infantería de línea, élite, caballería ligera, caballería pesada, milicia, cosacos, etc. Los turnos de juego son estacionales e interactivos, incluyendo un número variable de impulsos. Cada otoño incluye una fase de presupuesto.

En el juego participan dos jugadores (uno francés y otro antifrancés), o cinco jugadores (Francia, Gran Bretaña, Prusia, Rusia y Austria), o incluso siete jugadores (con 2 jugadores llevando España y el Imperio Otomano). Obviamente, las condiciones de victoria varían en cada caso.

La parte operacional del juego subraya la importancia del liderazgo y las líneas de comunicación; el desgaste puede ser muy alto. Acciones evasivas e interceptaciones llevan al despliegue de los ejércitos seguido por una batalla. Las batallas tienen lugar entre unidades en el mismo hex, teniendo en cuenta factores como la calidad de las tropas, las opciones tácticas y la capacidad de los mandos.

En el nivel estratégico los jugadores son responsables de la producción y mantenimiento de sus unidades. La diplomacia es el punto clave para la creación de las alianzas con otras potencias, mayores o menores. Además, muchos eventos aleatorios mejoran el sabor napoleónico de las partidas. El propósito global de Grand Empire es ofrecer un juego estratégico napoleónico que tenga en cuenta los factores históricos, militares y diplomáticos, y que puedan jugarse en un breve período de tiempo (un año se compone de cuatro turnos y puede jugarse en dos horas) con una cantidad razonable de reglas.

Contenido: dos mapas, 3 planchas de fichas (260 fichas cada una), 1 librito de reglas y otro de escenarios, 2 dados y ayudas de juego. Escala: turnos de 3 meses, 1 ficha de cuerpo, jefes y flotas. Número de jugadores: 2 a 7. Nivel de dificultad: media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALANCHE PRESS



Tiger of Malaya. *Ya disponible* P.V.P.: 69,00 €

Diciembre de 1941, las tropas japonesas desembarcan en el norte de Malasia como parte de su rápido avance hacia las colonias británicas y holandesas de los mares del Sur, ricas en recursos. Durante los dos meses siguientes se abrieron camino por la península de Malasia haciendo retroceder a las tropas británicas, indias, australianas y malayas que se les enfrentaban.

La batalla más dura de la campaña comenzó en enero, cuando los aliados se hicieron fuertes en el Sultanato de Johore en el extremo sur de la península. Los japoneses superaron las defensas aliadas, ayudados por algunos mandos ineficaces en el bando británico/australiano, y en febrero lanzaron un ataque sobre "Fortress Singapore." Para el día de San Valentín, la "inexpugnable" isla había pasado a manos japonesas y la influencia británica el este del Suez había acabado para siempre.

Tiger of Malaya recrea esta campaña, dándole un enfoque especial. Mientras se libraba la batalla por Johore, convoyes de tropas surcaban el Índico llevando a la 7ª División de Infantería australiana, una de las mayores unidades de combate de la guerra, y a la 7ª Brigada Acorazada, parte de la división de élite "Desert Rats". Finalmente desembarcaron en Birmania cuando Singapur parecía perdido, pero si el jugador aliado puede montar una defensa suficientemente fuerte, estas fuerzas frescas llegarán a tiempo para defender Malasia. Con ellas los aliados tienen una oportunidad excelente de no solo parar a los japoneses si no de dar la vuelta a las tornas.

Como *Winter Fury*, **Tiger of Malaya** usa un sistema de juego de "impulsos variables" para modelar las muy distintas capacidades de ambos ejércitos. Cada turno cada jugador coloca un número de marcadores en un contenedor común. Se van extratengo de uno en uno, en un número que varía según la meteorología. El jugador japonés está a la ofensiva con tropas más débiles, pero en general extraerá más marcadores que le permitirán realizar muchas más operaciones. Los japoneses en general son más móviles en las junglas que los aliados, especialmente que los escasamente entrenados batallones británicos e indios.

Las unidades tienen valores de ataque, defensa y movimiento. Ambos bandos tienen unidades de artillería para apoyar sus ataques y defensas. A menos que llegue la 7ª Brigada Acorazada, los japoneses tienen ventaja en tanques y superioridad aérea. Su artillería también es mejor. Los aliados tienen unos cuantas ventajas propias, como por ejemplo barreras de petróleo ardiente.

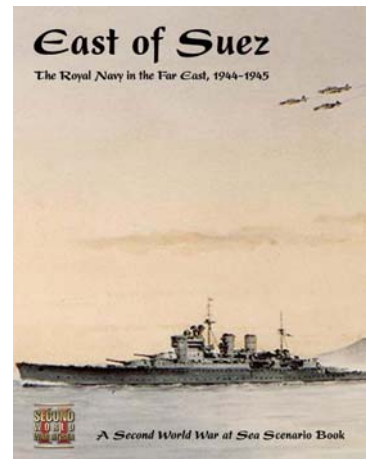
East of Suez. Ya disponible P.V.P.: 24,99 €

Cuando la 2ª G. M. se aproximaba a su final en Europa, los jefes del Estado Mayor británico se dieron cuenta de que EEUU podría derrotar a Japón sin la ayuda de sus aliados. Pensaron que la participación por parte de elementos significativos de la Royal Navy en las operaciones americanas contra Japón serían críticas para la situación de postguerra en la que los americanos tendrían un papel protagonista. Si Inglaterra no conseguía soportar su parte de la carga, luego podría sufrir acusaciones que dañarían las relaciones entre ambos países.

El Primer Ministro Winston Churchill, mientras tanto, constantemente pedía iniciar operaciones agresivas en el sudeste asiático. Churchill buscaba recuperar la gloria del Imperio Británico, incluyendo las colonias arrebatadas por los japoneses al comienzo de la guerra. Pensaba que la única forma de conseguirlo sería retomarlas sin ayuda americana. Históricamente, los planes de Churchill fueron abandonados cuando quedó claro que unirse a los americanos en la derrota del Japón era bueno desde un punto de vista político, y también serviría para dotar a la Royal Navy de experiencia en grandes operaciones de flota de portaaviones al estilo de las protagonizadas por la potente Navy americana en sus campañas del Pacífico.

East of Suez es un libro de escenarios de 64 páginas para la serie de juegos *Second World War at Sea*. Abarca los planes de Churchill, que iban desde lo descaradamente optimista a lo obviamente absurdo, y las operaciones de la Royal Navy en el Pacífico junto a los americanos en 1945. Artículos de análisis y escenarios describen las operaciones ejecutadas y las planeadas por las flotas británicas del Pacífico Oriental y del Pacífico desde 1943 a 1946. También se contempla con un artículo y escenarios la Flota Soviética del Pacífico. Como *Dreadnoughts*, *East of Suez* incluye fichas: 70 fichas “alargadas” y 140 fichas normales (la mayor parte de las cuales son aviones). Los británicos reciben los acorazados *Vanguard*, *Duke of York* y *Anson*, numerosos portaaviones ligeros y de escolta, y varios cruceros y destructores. Se incluye también el acorazado francés *Richelieu*, los cruceros soviéticos *Kalinin* y *Kaganovich*, y algunos destructores holandeses y japoneses.

Es necesario tener *Eastern Fleet*, *Strike South*, *Bismarck* y *Leyte Gulf* para disfrutar de todos los escenarios.



HEXASIM

Marne 1918: Friedensturm. Ya disponible P.V.P.: 50,00 €

Primer juego de este nuevo y prometedor editor francés.

Marne 1918 - Friedensturm recrea la última gran ofensiva alemana de mayo a agosto de 1918, el punto de inflexión en el que la reanudación de la guerra de movimientos puso fin a cerca de cuatro años de inmovilización en las trincheras. Tras conseguir penetrar en el Chemin des Dames, los alemanes fueron detenidos por los franceses en las cercanías del Marne, en la zona de Château-Thierry, con la ayuda de los americanos. La contraofensiva aliada que siguió movería el frente varios cientos de kilómetros hasta el 11 de noviembre de 1918. El juego abarca dos meses de lucha en el Marne, desde la ofensiva alemana del 27 de mayo a la contraofensiva aliada de final de julio.

Escala del juego: el mapa usa una escala de 3 km por hex y abarca desde Compiègne a Reims, con París – el objetivo último – en la esquina inferior izquierda del mapa. Las fichas representan las divisiones y regimientos que tomaron parte en la campaña. La campaña se caracterizó por breves periodos de lucha durante los que el frente se movía en unos pocos días seguidos por semanas de relativa calma. El juego usa turnos de 3 días y un sistema que añade 2 secuencias de movimiento y combate adicionales cuando se está desarrollando una ofensiva.

Escenarios el juego incluye 3 escenarios; Blucher, el Matz y Friedensturm.

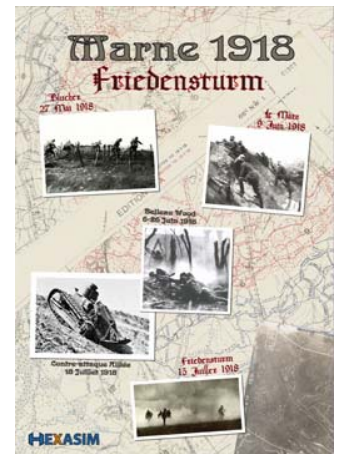
El sistema de juego se basa en principios de wargame tradicionales, pero añade todos los factores específicos de la lucha en 1918. Ambos jugadores tendrán que maniobrar sus fuerzas mientras sufren las mismas limitaciones que los mandos de la época. El sistema de resolución de los combates ha sido cuidadosamente estudiado. Cada combate se simula con gran detalle, teniendo en cuenta un gran número de detalles tácticos como tropas de élite, *stosstruppen*, tanques, aviones, artillería, doctrinas nacionales distintas, terreno y fortificaciones.

También se incluye un nuevo concepto de juego: la coordinación táctica en el campo de batalla. ¿Retrocederá el defensor o se quedará para luchar?, ¿traerá sus reservas?, ¿explotará el atacante su éxito local con una penetración o se quedará donde está mientras espera órdenes? La tabla de coordinación táctica nos da la respuesta a estas cuestiones.

El juego de campaña: con reglas adicionales, el juego de campaña permite a los jugadores simular la campaña completa en el área del Marne, desde el ataque inicial alemán a lo largo del Chemin des Dames el 27 de mayo hasta el 3 de agosto cuando el sector se estabilizó. Las reglas de campaña añaden nuevos conceptos, iniciativa y ofensivas, reservas y refuerzos, líneas ferroviarias, cambios en la doctrina táctica aliada y la influencia de eventos exteriores.

Estas reglas avanzadas no dificultan la jugabilidad ya que están organizadas de forma que los jugadores las encuentran según avanzan por la secuencia de juego. Además, gran parte de las reglas adicionales están directamente incluidas en los eventos aleatorios.

Componentes del juego: 2 planchas de fichas, 1 mapa, 2 librillos de reglas, ayudas de juego y 4 dados. Edición en inglés. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



REVISTAS CON JUEGO



Against the Odds 19: Not War but Murder (Cold Harbour). *Novedad mayo* P.V.P.: 35,00 €

Además de los siempre interesantes artículos de historia militar, el juego de este número nos lleva a la batalla de Cold Harbour en la Guerra de Secesión de EEUU. Mapa de 55x85 cm., 170 fichas grandes y reglas. Complejidad media, adaptabilidad para solitario baja; duración de la partida 4 horas.

Strategy & Tactics 243: Sea Lords: The Vietnam War in the Mekong Delta. *Novedad mayo* P.V.P.: 23,00 €

REVISTAS

The Naval Sitrep 31. *Ya disponible* P.V.P.: 6,95 €

Paper Wars 64. *Ya disponible* P.V.P.: 6,00 €

OSPREY MILITARY

GRAPHIC HISTORIES

GHI08 FIGHT TO THE DEATH: THE BATTLE OF GUADALCANAL

GHI09 IRONCLADS AT WAR: THE MONITOR VS THE MERRIMAC

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE76 MORE BF 109 ACES OF THE RUSSIAN FRONT

MEN-AT-ARMS

MAA438 US INFANTRY IN THE INDIAN WARS 1865-91

COMBAT AIRCRAFT

COM68 F-117 STEALTH FIGHTER UNITS OF OPERATION DESERT STORM

FORTRESS

FOR61 MEDIEVAL RUSSIAN FORTRESS AD 862-1480

FOR62 SOVIET FIELD FORTIFICATIONS 1941-45

NEW VANGUARD

NVG133 BRITISH MK IV TANK

CAMPAIGNS

CAM183 DENMARK AND NORWAY 1940