

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Boletín de novedades, 17 de mayo de 2014

Hoplite. NOVEDAD P.V.P.: 65,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
Hoplite, 15º volumen de la serie *Great Battles of History*, permite a los jugadores recrear batallas clásicas de la época helenístico-persa previa a Alejandro Magno. Estamos hablando del momento apogeo de los hoplitas (infantería pesada que luchaba en formación cerrada). Este periodo se considera a menudo el del nacimiento del arte de la Guerra Occidental, en contraposición al estilo persa/oriental que se basaba en el empleo de arqueros, caballería ligera y movilidad.

Este volumen incluye las batallas de Cunaxa, Delium, Ephesus, Leuctra, Mantinea, Marathon, Mycale, Plataea, Nemea, Coronea y Tanagra. Diseñadores: Richard Berg - Mark Herman.

La forma exacta en que luchaban los hoplitas es algo que aún hoy es motivo de disputa entre los historiadores. *Hoplite* te permite probar distintas teorías con once batallas de la época, desde la batalla de Leuctra, con la gran falange de 60 filas de fondo de Beotarch Epaminondas, hasta las célebres batallas en las que las tropas persas armadas con proyectiles lucharon contra las falanges clásicas de hoplitas griegos.

Hoplite usa mecánicas detalladas para contemplar todas las posibilidades de esta forma de combatir, desde la Ley de la Inercia Helénica, hasta el Desvío hacia la Derecha, pasando por las capacidades especiales de la caballería ligera persa (Hostigamiento y Dispersión), o tres niveles distintos de avance de los hoplitas al combate (las reglas "No camines, corre") y mucho más. ¡Incluso hay algunos carros!

¡Y podrás jugar la mayor batalla terrestre en Europa hasta la Era Napoleónica, la inmensa batalla de Plataea (el choque decisivo de las guerras greco-persas): dos mapas y alrededor de 250 fichas de combate que abarcan los contingentes griegos de 26 ciudades-estado bajo el mando de Pausanias, Regente de Esparta y General al mando, contra los medos, persas, asiáticos (bactrios, escitas, indios y muchos más) y siete ciudades griegas comandadas por Mardonius, comandante en jefe persa y nuero del Gran Rey, Darío I.

La caja incluye también versiones para jugar las batallas con el reglamento *Simple GBoH*.

Componentes: 4 planchas de fichas, 3 láminas de mapas de 55x85 impresas por ambas caras, 2 ayudas de juego, reglamento, librito de juego, ayuda de juego para Simple GBoH, ayuda de juego para Registro de Huídos y un dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

Otros títulos disponibles de la serie *Great Battles of History*:

Caesar: Conquest of Gaul.

Devil's Horsemen.

War Galley.

Chandragupta.

Chariots of Fire.

Ran.

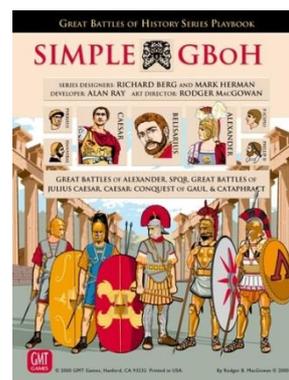
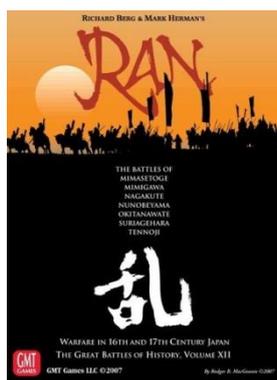
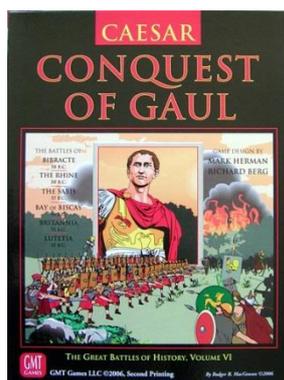
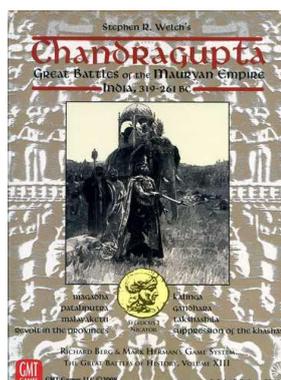
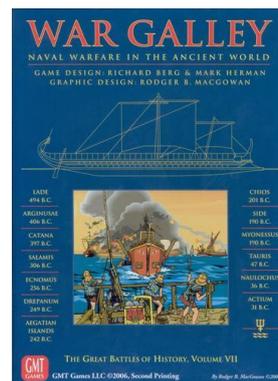
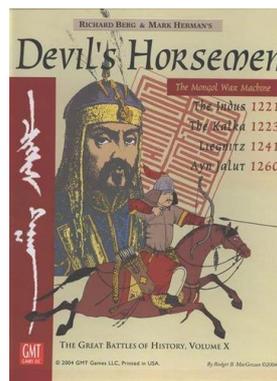
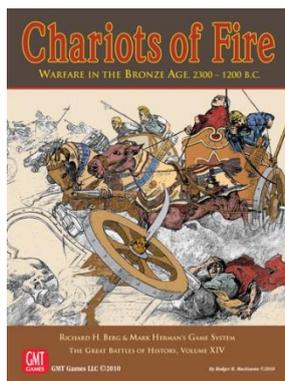
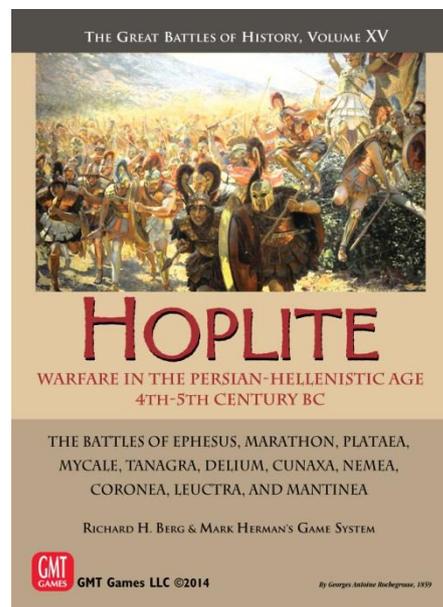
Barbarian.

Attila.

Gergovia.

Tyrant.

Simple Great Battles of History.



Unconditional Surrender! **NOVEDAD** P.V.P.: 60,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Unconditional Surrender! World War 2 in Europe es un juego de nivel estratégico que abarca el Teatro de Operaciones europeo en la 2ª G. M. Los jugadores controlan las decisiones políticas y las fuerzas militares del Eje, los Aliados Occidentales y los soviéticos que luchaban por la victoria.

El énfasis se pone en la proyección de fuerza y la toma de decisiones, para que los jugadores se centren en la visión general de la gestión de los frentes militares y las posibilidades políticas. Mediante el empleo de mecánicas sencillas y pocas fichas en el mapa, los jugadores pueden manejar fácilmente la situación estratégica sin necesitar una miríada de subsistemas complicados ni grandes pilas de fichas. Sin embargo, el juego nos ofrece también mucho detalle histórico. Cada país tiene un orden de batalla histórico, y también se ha medido con mucha exactitud la fuerza económica y la voluntad de lucha de los países. Incluye detalles característicos de la guerra como saltos aerotransportados, fuerzas Libres, jets, evacuaciones navales, partisanos, empleo del radar, artillería pesada, ULTRA, etc.

El juego incluye 16 escenarios que van desde campañas individuales a la guerra completa.

Las unidades terrestres tienen un lado de fuerza completa y otro de fuerza reducida. Se dividen en 2 grupos: A pie (infantería, paracaidistas y guarniciones) y Móviles (motorizadas y blindados). Hay dos tipos de unidades áreas: Cazas y Bombarderos. Dos tipos de unidades navales: Buques de Guerra (portaaviones y de superficie) y Convoyes.

Las reglas de apilamiento con bastante restrictivas: no más de una unidad de cada tipo por hex. El movimiento puede ser estratégico u operacional. Las fichas no tienen su capacidad de movimiento impresa: las que van a pie tienen capacidad 8, todas las demás 10.

Resolución del combate: el juego emplea un Sistema que compara el resultado de las tiradas (no hay factores de combate en las fichas). No se puede por tanto calcular al milímetro la fuerza en un combate. Las ventajas que otorgan la calidad de las tropas, del equipo, de la doctrina táctica y otras variables se aplican mediante modificadores a la tirada de combate.

Activación de unidades: el juego no emplea el típico sistema en el que "todos mueven, todos combaten". En lugar de ello, una facción activa una unidad para realizar una "Acción" que le permite mover y/o luchar. Una vez que se completa la activación de esa unidad, se activa otra unidad de su facción. El orden de activación es libre: por ejemplo, puede activarse una unidad aérea para atacar a una unidad aérea enemiga, y luego activar una unidad terrestre para mover y combatir. Esto puede continuarse por ejemplo con un asalto aerotransportado y luego con un ataque de una unidad aérea sobre una unidad naval. Esta libertad crea incertidumbre a los jugadores ya que no es seguro que puedas apoyar el movimiento de unas unidades con otras.

La efectividad de las unidades aéreas y navales se mide mediante unos marcadores de Salidas (de 1 a 6). Cuando una unidad ha agotado el número de salidas de que dispone ya no puede realizar ninguna acción, y a medida que se van acumulando también reducen su efectividad. Las Salidas se van acumulando a medida que la unidad realiza acciones o combate. Having Sorties reduces the number of future actions a unit can perform and decreases its combat performance.

Economía: mediante un cálculo sencillo, el Sistema del juego representa la fuerza relativa de los países. Cada país contiene una o más "fábricas" que generan uno o dos puntos de producción cada una. La mayor parte genera solo 1-3 puntos, pero los más grandes generan 20-30 puntos. Estos se emplean en activar unidades, otorgarles reemplazos o movilizarlas.

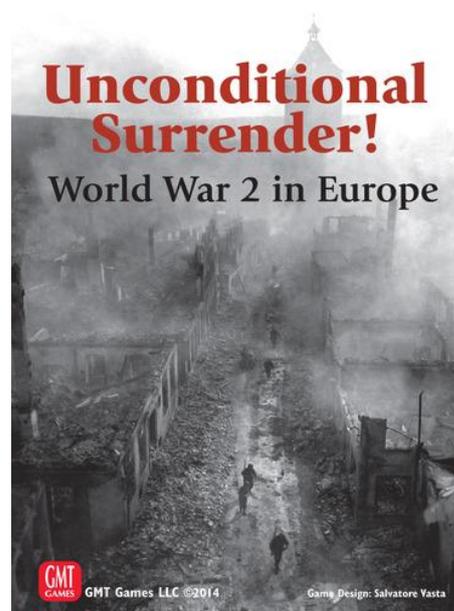
El juego usa un Sistema de "lo usas o lo pierdes" para evitar que coincidan niveles altos de actividad con una fuerte llegada de reemplazos. Guerra Estratégica: representa de forma abstracta guerras comerciales, actividad de los submarinos, bombardeo estratégico, actividad de partisanos, etc. Su función es impactar el número de fábricas de que dispone cada país.

Diplomacia: se sigue una aproximación no predeterminista que simula este periodo caótico mediante la creación de tensión en la toma de decisiones de los jugadores. Cada jugador se ve en la disyuntiva de intentar obtener aliados y evitar que los consigan sus enemigos. El juego usa una "Taza de Diplomacia" en la que se colocan ciertos Eventos. Una facción puede optar por sacar un marcador aleatoriamente y aplicar su evento, o puede devolver marcadores que ya se hayan extraído de vuelta a la taza. Cada facción solo puede hacer una de esas dos cosas por turno. Los eventos políticos pueden influir el alineamiento de un país neutral o causar cambios territoriales.

COMPONENTES: 840 fichas, mapa de 2 láminas de 55x85 cm, ayudas de juego, reglamento, librito de juego y tres dados de seis caras.

Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta.

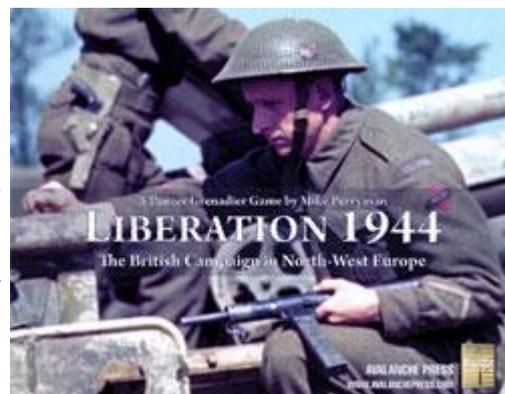
¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



Panzer Grenadier: Liberation 1944. P.V.P.: 66,00 € **NOVEDAD MAYO**
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

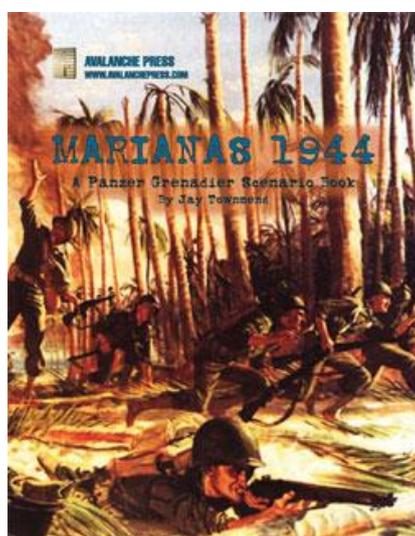
La liberación de Francia comenzó con la invasión aliada el Día-D, el 6 de junio de 1944. Desde las playas Sword, Gold y Juno, las tropas británicas se abrieron camino a través de las zarzas y colinas, empujando a las fuerzas de la Wehrmacht y de las SS. La fiera resistencia alemana, en la que destacó el hábil empleo de tanques de forma defensiva, resultó en una pérdida enorme de hombres y material atacantes –pero no la pérdida de su voluntad de proseguir la lucha. La promesa hecha en 1940 se vería por fin cumplida.

Liberation 1944 es un juego completo de la serie *Panzer Grenadier* sobre los fieros combates de las fuerzas de Su Majestad a lo largo de las operaciones



Overlord, Goodwood y Bluecoat. Incluye 41 escenarios creados por Mike Perryman. Cuatro nuevos tableros creados por Guy Riessen nos ilustran las zarzas, colinas, pueblos y granjas de Francia. Contiene 517 fichas de juego: 352 unidades combate extra-gruesas cortadas limpiamente con láser, y 165 marcadores troquelados.

Ambos bandos llevan hordas de tanques a tu mesa de juego: Shermans y Fireflies, Cromwell y Churchills se enfrentan con Panteras, Panzer IV y Tigres. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Panzer Grenadier: Marianas 1944. P.V.P.: 29,75 € **NOVEDAD JUNIO**
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

In June 1944, American marines and soldiers began the conquest of the Japanese-held Mariana Islands. After a bloody 24-day struggle for the island of Saipan, next the Americans invaded Guam and Tinian in late July. Guam fell after 20 days of battle; Tinian, after eight. B-29 Superfortress bombers soon arrived on the islands to begin the strategic bombardment of Japan.

Designer Jay Townsend brought you the battle for Saipan in our game, *Saipan 1944*. **Panzer Grenadier: Marianas 1944** is an expansion book for *Saipan 1944*, studying the battles for Guam and Tinian in 30 new scenarios. Ten of them take place on Tinian, and twenty on Guam – one from the 1941 Japanese invasion, and the other 19 from the 1944 American assault. Everything you need to play all 30 scenarios is included with this book and the boxed game *Saipan 1944* - no other games or supplements are needed to play any of the 30 scenarios.

Marianas 1944 includes two new maps by Guy Riessen – numbers 100 and 101 as Panzer Grenadier's map collection bursts into the triple digits. These are used with the four maps from *Saipan 1944* for the book's 30 new scenarios, but are fully compatible with other Panzer Grenadier maps.

Fortress Malta. P.V.P.: 34,00 € **NOVEDAD MAYO**
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Sitting astride the Mediterranean sea lanes, Malta stood in the way of Axis dreams of world dominion. To conquer North Africa, Italian and German troops would have to take the island. To hold on in Africa and turn back the rising tide of evil, the British-Maltese garrison would have to hold out against overwhelming odds.

Island of Death is a game based on German and Italian plans to capture the strategic island, a battle that never actually took place. Now **Fortress Malta** extends the game to look at other alternative plans and defenses. It is not playable by itself; **Island of Death** is required to enjoy the scenarios presented in **Fortress Malta**.

New variations include:

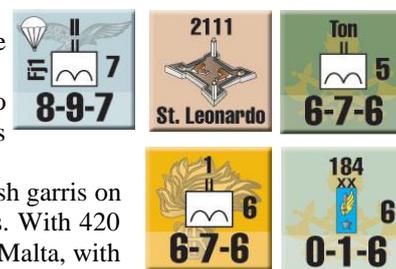
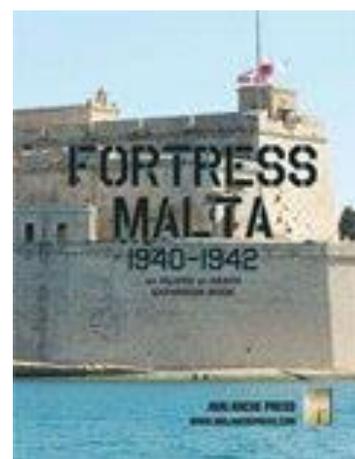
The 1940 Italian plan to invade Malta. With a single division and a handful of Libyan paratroopers, Air Marshal Italo Balbo proposed a radical strike at the outbreak of war. While the invading force was slender, so was the defense.

Mercury over Malta. The German plan to strike Malta instead of Crete in May 1941, with 7th Flieger Division.

Italian Airborne Corps. Drop both the Nembo and Folgore divisions on Malta, and see what Italy's finest can do without the Germans holding them back.

Alternate Attackers. Axis planners had numerous options available to them, and you get to try them out: additional German paratroopers, another Italian division, captured Soviet tanks in German service, and more.

Plus the book includes looks at Italian and German planning for the Malta invasion, the British garrison on and Malta's place in World War II history as well as historical background and design notes. With 420 (!) new laser-cut playing pieces, this turns a small game into a major study of the invasion of Malta, with vast re-play opportunities.



Great War at Sea: The Russo-Japanese War. P.V.P.: 53,00 € **NOVEDAD MAYO**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Japón entró en la modernidad en 1868, con un nuevo emperador decidido a que su isla fuera una potencia mundial. Tras décadas de rápido progreso, Japón comenzó su propia expansión colonial, derrotando a China en 1894. Cuando los japoneses comenzaron a infiltrarse en el semiindependiente reino de Corea, chocaron con los agentes rusos que intentaban hacer lo mismo. Pese a las ofertas de negociación japonesas, el zar Nicolás II estaba decidido a entrar en guerra.

Nicolás odiaba a los japoneses: de joven había visitado Japón. Una noche, en estado de embriaguez, había orinado en un templo Shinto. El policía japonés que lo descubrió le propinó una paliza salvaje. Nicolás salió vivo, pero con su dignidad gravemente afrentada. Ahora había llegado el momento de la venganza. Aquella sería, en palabras de su ministro de Finanzas, Sergei Witte, “una guerra corta y victoriosa”.

Russo-Japanese War abarca el aspecto naval de aquel conflicto, que se abrió con un ataque sorpresa japonés sobre la base de la Flota rusa del Pacífico en Port Arthur, al norte de China. El juego incluye 45 escenarios, entre ellos la decisiva batalla de Tsushima.

La flota rusa es una mezcla de acorazados modernos y anticuados ironclad ya solo aptos como piezas de museo. La Flota del Pacífico que comienza en Extremo Oriente tiene buques modernos en Port Arthur y un escuadrón de cruceros en Vladivostok. Entre ambas fuerzas está Corea, ocupada por Japón. La situación estratégica rusa es por tanto complicada.

Los japoneses tienen una flota mejor, aunque no tan grande. Sus cruceros acorazados son superiores a sus equivalentes rusos, y sus torpederas son más numerosas y efectivas. Y una vez que muere el almirante Makarov, también obtienen superioridad en la calidad de su mando superior.

El mapa cubre las islas del Japón y los mares que las rodean. Igua que en otros juegos de la serie, se divide en zonas de 32 millas. Las flotas intentan localizarse unas a otras en este mapa operacional. Cuando tiene lugar un contacto, la partida pasa al mapa táctico en el que maniobran y combaten los buques.

La anterior edición de este título, agotada hace ya muchos años, ganó el premio *Origins Award for Best Historical Game* debido a su logrado equilibrio de juego y sencillez. Al carecer de aviones, las partidas son incluso más rápidas que en otros juegos de la serie, y el equilibrio se mantiene sin necesidad de sacrificar la exactitud histórica de la simulación. A diferencia de lo que sucede en la mayoría de las guerras, en esta los adversarios estaban muy igualados, lo que aumenta la tensión y emoción del juego.

Russo-Japanese War incluye:

- Un mapa operacional de 82x42 cm
- 210 fichas de juego
- 45 escenarios **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



Second World War at Sea: The Habsburg Fleet . P.V.P.: 34,00 € **NOVEDAD JUNIO**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

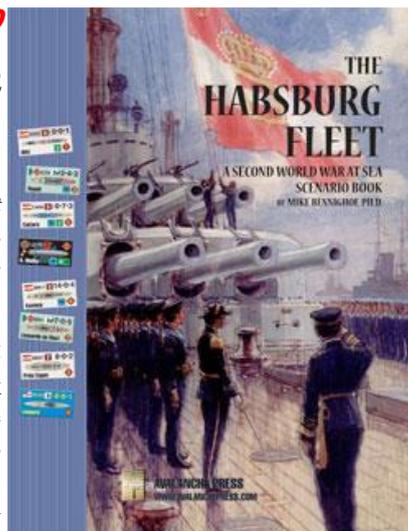
After three years of terrible warfare, the Great War came to an end in January 1917 thanks to the mediation of American President Woodrow Wilson. War returned in 1940.

The Habsburg Fleet is the second book in our alternative history series, *The Second Great War*. In the first book, *The Kaiser's Navy*, we looked at the High Seas Fleet of 1940 and its campaigns in the North Sea and Atlantic. In this new book, the Imperial and Royal Austro-Hungarian Navy, alongside its Turkish allies, wages war in the Mediterranean Sea.

There are 210 die-cut and mounted playing pieces from the old, out-of-print *Imperial & Royal Navy* booklet, and 75 brand-new laser-cut pieces (scorchless and sootless!) for 285 total: 135 double-sized "long" ship pieces and 150 standard-sized ones representing task forces, aircraft and smaller warships. The Austro-Hungarian fleet that never was is present, along with French, British, Greek, Italian, German and Turkish ships, aircraft and airships.

There are also thirty new scenarios based on the battles that might have been waged on the Mediterranean Sea in this alternate world, plus more of the story of the Second Great War begin in *The Kaiser's Navy*. This module is not playable by itself, but requires ownership of *Bomb Alley* and *Black Sea Fleets* to enjoy all of the scenarios.

There are also 24 new laser-cut, scorchless and sootless playing pieces featuring additional unit types: Japanese truck-mounted anti-tank guns and heavy coastal artillery, Marine flame-throwing Sherman tanks and the entire Guamanian order of battle for World War II.



Reluctant Enemies. P.V.P.: 47,00 € **NOVEDAD MAYO**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MMP

Reluctant Enemies (“RE”) es un juego pequeño pensado para server de introducción accesible a la compleja Operational Combat Series (“OCS”). Tiene solo un mapa y alrededor de 60 unidades de combate en juego. Esto permite un ritmo de juego que no era posible con los juegos monstruo publicados hasta ahora en la serie OCS. Pese a la reducción en la escala, se trata de un genuino juego de la serie con todas las características relevantes del sistema.

En este juego pueden dars batallas abiertas y rápidas del estilo de DAK en el desierto, con escasas fuerzas blindadas, líneas de ríos que cruzar, y un terreno montañoso muy difícil de tratar. Los británicos tienen que realizar una invasión naval. Los bombardeos navales por ambos bandos pueden ser importantes en la primera parte de la campaña, y hay una pequeña pero significativa campaña aérea. Como siempre sucede en la OCS, las restricciones del suministro pueden poner a los jugadores al borde del desastre.

Operation Exporter – Sumario de la Campaña.

Por desgracia, esta campaña sigue siendo apenas una nota a pie de de página en la historia de la 2ª G. M., incluso entre muchos entusiastas. Sin embargo dada la naturaleza de los eventos en el Teatro de Operaciones del Mediterráneo durante la primera mitad de 1941, puede decirse que esta campaña era el punto más decisivo del conflicto en ese momento.

El general Wavell, comandante superior de la Commonwealth (incluyendo aquí a las fuerzas de la Francia Libre), ciertamente tenía una gran tarea en sus manos debido a la entrada de Rommel en Libia, las invasiones alemanas de Grecia y Yugoslavia, y la caída de Creta a mano de los Fallschirmjagers. Sus problemas se vieron agravados por el apoyo alemán a un golpe antibritánico en Irak. Este apoyo alemán recibió la ayuda del general Dentz, comandante en jefe del “Ejército de Levante” encargado de defender el protectorado francés de Vichy sobre Líbano y Siria. El gobierno de Vichy, que había sido aliado de Gran Bretaña apenas un año antes, decidió permitir a las fuerzas aéreas alemanas pasar por el aeródromo de Rayak en Líbano en su camino hacia Irak. Además, envió cientos de toneladas de armamentos, munición y otros suministros a Irak para apoyar el golpe. Todo esto sucedía mientras Rommel presionaba a las agotadas fuerzas de Wavell en el desierto occidental.

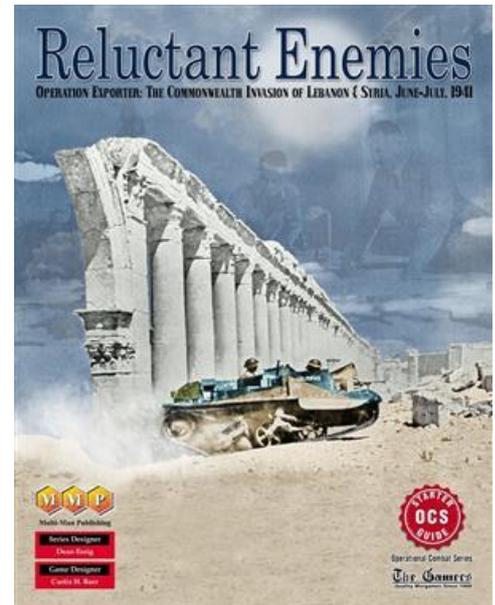
Sin embargo, Churchill exigió actuar. Se ordenó a Wavell a enviar las fuerzas necesarias para tratar con aquella amenaza en retaguardia y el resultado fue la Operación Exporter. Dos brigadas de tropas australianas (21ª y 25ª), la 5ª brigada india y dos brigadas de la Francia Libre (1ª y 2ª de la 1ª División de la Franca Libre), junto con algunas otras tropas de apoyo, con muy poco apoyo blindado o aéreo, recibieron el mandato de tomar control militar de Líbano y Siria. De Gaulle pensaba que debido a la participación de sus tropas de la Francia Libre, las tropas de Vichy no lucharían contra sus compatriotas y la operación sería un mero “paseo”. Se equivocó.

Las tropas de Vichy estaban bien equipadas y organizadas. Plantaron una dura resistencia, y contraatacaron de forma efectiva. Las fuerzas de la Commonwealth y de la Francia Libre, en un primer momento, detuvieron su avance por completo. Irónicamente, sucedió que el fracaso de la Operación Battleaxe (15 de junio) en el desierto occidental permitió enviar refuerzos a Siria y la reanudación de la ofensiva. Una vez cayó Damasco, Beirut estaba amenazada, y frente al avance de las tropas de la 10ª división india (junto con Habforce) sobre Aleppo y Homs al Norte, las fuerzas de Vichy propusieron un armisticio para terminar la lucha. Éste se firmó el 14 de julio. No obstante, en cas de haber proseguido la lucha, el resultado no era en absoluto seguro. Aquí puedes ver por qué.

Componentes:

- 1 mapa de 55x80 cm
- 1 plancha de fichas
- 2 plantillas de colocación inicial
- 2 desplegables de tablas y ayudas
- 1 sumario de reglas de 4 páginas
- 1 reglas específicas (24 páginas)
- 1 librito de aprendizaje de 16 páginas
- 1 reglamento de 48 páginas de la OCS
- 2 dados

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



The Invasion of Russia (1812). **NOVEDAD JUNIO** P.V.P.: 36,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** EUROPA SIMULAZIONI

Aquello era todo lo que quedaba de la otrora magnífica Grande Armée napoleónica de más de 500.000 hombres, la fuerza militar más grande jamás reunida en Europa (y tal vez en todo el mundo) hasta entonces. El 24 de junio habían cruzado el río Niemen adentrándose en el corazón de Rusia. Así había comenzado una de las campañas militares más catastróficas, dramáticas, heroicas y significativas en cuanto a sus resultados a corto y a largo plazo.

También había sido la jugada más arriesgada de Napoleón. Se había jugado todo a una tirada de los dados del destino. Y perdió.

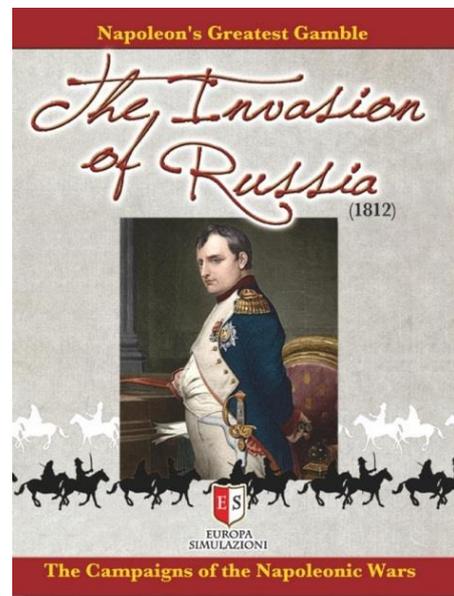
Ahora tenemos la oportunidad de averiguar por nosotros mismos si somos capaces de triunfar allí donde fracasó el general más famoso de la Historia.

Sobre el juego:

En el corazón del juego encontramos mecánicas innovadoras y sencillas que intentan concentrar los elementos clave del arte de la Guerra en la Era Napoleónica: grandes maniobras, fintas y engaños, marchas forzadas, la mayor flexibilidad de las tropas veteranas, y la importancia crucial de la logística.

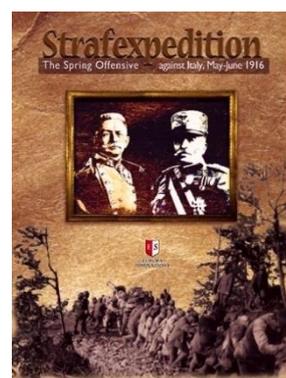
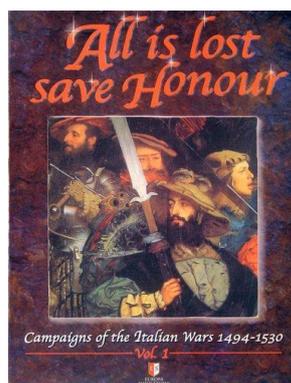
TIR es en gran medida un wargame que se centra en los retos de dirigir y coordinar ejércitos durante el periodo napoleónico. La victoria generalmente el jugador que sea capaz de formular y aplicar una estrategia inteligente dirigida a alcanzar objetivos bien definidos, y que a la vez sepa mantenerse flexible para aprovechar los imprevistos.

Si este juego obtiene una buena acogida por parte del público, la idea es que sea el primero de una nueva serie de publicaciones de Europa Simulazioni en la colección "The Campaigns of the Napoleonic Wars". El plan sería abarcar todas las grandes campañas usando las mismas reglas básicas y escala. Los mapas encajarían además entre sí. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!



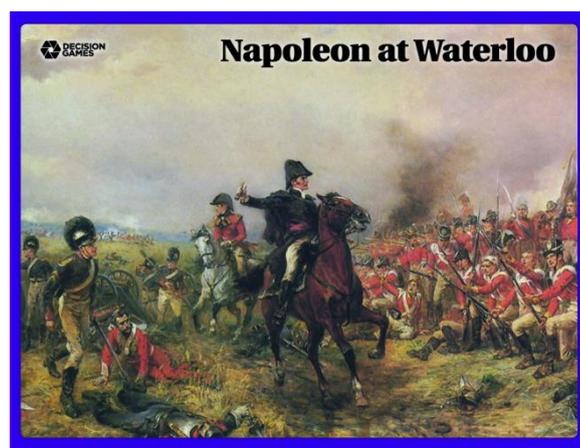
Otros títulos imprescindibles de Europa Simulazioni:

Al is Lost Save Honor.
Strafexpedition 1916.
Guelphs & Gibellines.
¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!



Napoleon at Waterloo. P.V.P.: 27,00 € **NOVEDAD JUNIO**
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Napoleón había vuelto triunfal a Europa tras su primer destierro en la isla de Elba, y el 18 de junio su ejército estaba al borde de la victoria. Había separado al ejército prusiano del británico, de forma que ahora podía concentrarse en derrotar a la abigarrada fuerza de Wellington formada por británicos, hannoverianos, belgas, holandeses y tropas de Brunswick. Además, tenía caso más de 100 cañones que su adversario, y pensaba que la batalla no sería más que “un asunto mañanero”. Pero la fuerza de Wellington era algo más que una coalición improvisada, y sus hombres



tenían una posición ventajosa en la ladera opuesta de una loma. Las lluvias del día anterior habían dejado el campo de batalla como un barrizal, entorpeciendo cualquier ataque. Pero lo más importante es que Wellington se había

puesto de acuerdo con Blücher, jefe del ejército prusiano, para que atacara a Napoleón por el este. Y sucedió que en el momento crítico en que Napoleón intentaba romper la línea británica, los prusianos aparecieron. Napoleón tuvo que intentar completar la derrota de los británicos antes de que los prusianos desbordaran su flanco.

Napoleon at Waterloo es un sencillo wargame sobre la batalla de Waterloo. El sistema usa los principios clásicos más comunes y básicos, como movimiento por hexágonos, valores numéricos de disparo, ventajas por ciertos tipos de terreno, y una tabla de resultados del combate, para permitirte llegar a una resolución rápida y fácilmente de las batallas. Las reglas ocupan apenas tres páginas y el juego se resuelve en 10 turnos.

El juego incluye todas las unidades presentes en la batalla: franceses, británicos y prusianos, así como unidades extra que representan otras fuerzas cercanas que llegaron demasiado tarde para participar. No todas las fuerzas son iguales: algunas son más potentes que otras, y tipos distintos (como los cañones) tienen capacidades distintas.

El juego es fácil y rápido de jugar, pudiendo completarse en dos horas. También es una representación realista de la batalla. Cada hex está numerado para facilitar la colocación inicial de las fichas, y estas ilustran los uniformes reales de las tropas que combatieron en Waterloo. ¿Podrás, al mando de los franceses, cambiar la historia, o si llevas a los aliados, triunfar de nuevo? ¡Tus tácticas decidirán el resultado!

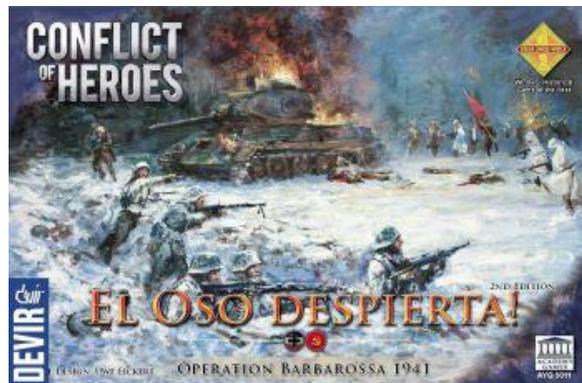
Componentes: un mapa de 28x45, 74 fichas y reglamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Conflict of Heroes: El Oso despierta . P.V.P.: 70,00 €
REIMPRESIÓN YA DISPONIBLE

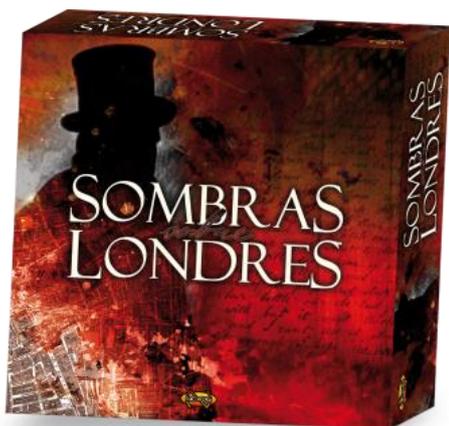
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DEVIR

Conflict of heroes está considerado como uno de los mejores juegos de guerra tácticos de la segunda guerra mundial que se pueden encontrar en la actualidad. Desde su aparición en 2008 ha ganado los más prestigiosos premios del sector de los juegos de guerra. Se trata de un juego de guerra clásico, con fichas que representan las unidades de cada ejército, y un tablero hexagonal que representa el mapa en el que transcurre la batalla.

El oso despierta es el primer juego de esta serie, y en él los jugadores recrean los principales enfrentamientos de la invasión de la Unión Soviética por parte del ejército alemán durante la segunda guerra mundial. Para 1-4 jugadores. Duración: 120 minutos.



- 2009 JoTa- Mejor juego de 2 jugadores - Ganador
- 2009 Origins Awards, Mejor juego de tablero histórico - Ganador
- 2009 Charles S. Roberts awards. Mejor juego de la Segunda Guerra Mundial - Ganador
- 2009 Golden Geek Mejor juego de guerra - Nominado
- 2009 International Gamers Award – Mejor juego de estrategia para dos jugadores - Nominado
- 2009 JoTa Mejor juego de guerra - Nominado



Sombras sobre Londres. P.V.P.: 40,00 € **REIMPRESIÓN YA DISPONIBLE**

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

"Jack el Destripador se esconde en las calles más oscuras de Londres. ¿Serás capaz de detenerlo?"

Sombras sobre Londres es un juego de suspense e investigación, basado en los crímenes de Jack el Destripador y los desesperados intentos de Scotland Yard por detenerlo.

Noche tras noche, el jugador que controla a Jack comete un nuevo crimen e intenta llegar a su guarida, mientras que los otros jugadores haciendo de detectives, intentan localizarlo, reuniendo pruebas que puedan llevar a su captura.

Jugadores: 2-6. Duración: 60-90 minutos

Leyendas de Andor. P.V.P.: 40,00 € **REIMPRESIÓN YA DISPONIBLE**

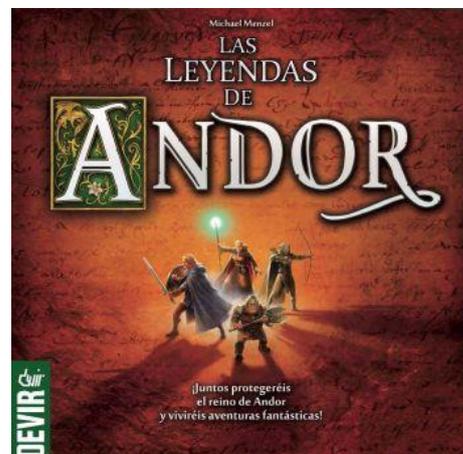
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

¡Andor os necesita!

El reino de Andor está en peligro. Enemigos surgidos de los bosques y las montañas se dirigen hacia el castillo del viejo rey Brandur. Sólo vuestro pequeño grupo de héroes puede hacerles frente. ¿Seréis capaces de defender el castillo? A la primera aventura le siguen cuatro más. En la minas subterráneas os esperan valiosas piedras preciosas, pero también os encontraréis con peligros. Y, por último, tendréis que enfrentaros a un viejo y poderoso dragón que acaba de despertar. ¿Superaréis todos estos retos? Sólo juntos seréis fuertes y os podréis convertir en los héroes de Andor.

Contenido:

- 1 tablero impreso por las dos caras
- 41 figuras de juego con peanas de plástico
- 4 tableros de héroe
- 1 tablero de equipo/combate
- 142 fichas de cartón
- 72 cartas grandes
- 66 cartas pequeñas
- 20 dados
- 9 discos de madera
- 5 cubos de madera



- 1 narrador
- 1 torre,
- 15 bolsas para guardar los componentes
- 1 reglamento de inicio rápido
- 1 suplemento de reglas.

Jugadores: 2-4. Duración: 60-90 minutos.