

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 19 de noviembre de 2005

JUEGOS DE MESA

FANTASYFLIGHT GAMES



Beowulf. Ya disponible P.V.P.: 42,00 €

La fascinante leyenda del gran héroe Beowulf es uno de los trabajos literarios más antiguos de la literatura en lengua inglesa. Revive la leyenda de cómo el guerrero Geatish Beowulf acude en ayuda del Rey Danés contra los terribles monstruos de Grendel, cómo vuelve a su tierra en Geatland para

convertirse en rey, y cómo Beowulf encuentra su fin en la lucha con el gran dragón.

Beowulf, The Legend, creado por el celebrado Reiner Knizia y con diseño gráfico de John Howe, te invita a acompañar al poderoso héroe como uno de sus valientes camaradas. ¿Te convertirás en el guerrero más reconocido y sucederás a Beowulf como rey? ¡Solo el más fuerte sobrevivirá! Para 2-5 jugadores. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Descent: Journey into the Darkness. Ya disponible P.V.P.: 83,95 €

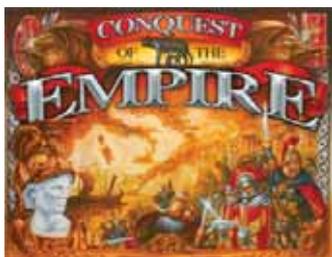
A lo largo de la tierra, valerosos héroes se adentran en sombríos subterráneos, viajan a ciudades perdidas y exploran ruinas

olvidadas. En las esquinas más oscuras del mundo, estos héroes se enfrentan a monstruos mortíferos y terribles, como Esqueletos, Cancerberos, Gigantes, Demonio y Dragones. Para los pocos que sobrevivan las recompensas son numerosas. Los héroes victoriosos vuelven de los traicioneros subterráneos con objetos mágicos, bolsas de oro y armas poderosas.

En **Descent: Journeys in the Dark**, cada jugador asume el papel de uno de estos aventureros. Armado con potentes armas y grandes habilidades, os aventuráis al dungeon para luchar con monstruos, escapar de trampas mortíferas, descubrir tesoros perdidos, y eventualmente derrotar a los malvados jefes en lugares oscuros. ¿podrás sobrevivir en la oscuridad?

Descent: Journeys in the Dark es un juego de aventura de exploración de "dungeons" para 2 a 5 players de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 a 4 horas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

EAGLE GAMES



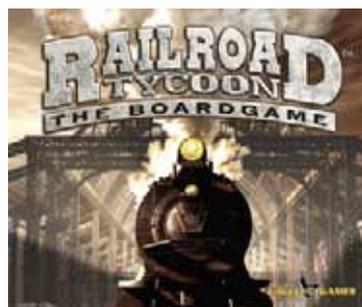
Conquest of Empire. Ya disponible P.V.P.: 59,95 €

¿Tienes lo que hace falta para convertirte en el próximo Emperador de Roma?

Estamos en el s. II, y los 200 años de Opax Romana de Augusto han llegado a su fin. Con la muerte del Emperador filósofo, Marco Aurelio, el Imperio

Romano ha quedado sin jefe. El desorden reina y el fantasma de la guerra civil de alza por doquier. Marte está encantado. Es el momento de la guerra. Es el momento para la Conquista del Imperio!

Contiene más de 300 miniaturas históricamente correctas. Puede elegirse entre 2 niveles de reglas, básicas y avanzadas. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90-120 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Railroad Tycoon. Ya disponible P.V.P.:

Asume el papel de uno de los barones ferroviarios que forjaron imperios. Versión de tablero de uno de los mayores clásicos juegos para PC: Railroad Tycoon.

Revive los primeros días de la Era del Vapor, comenzando con una locomotora (la

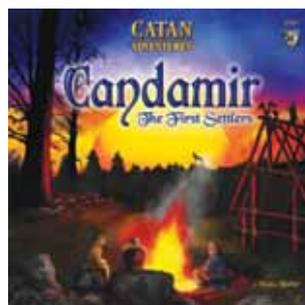
venerable John Bull, la primera locomotora que funcionó en Norteamérica) y una visión (tu carta "misión" Tycoon). A partir de ahí, construye tu red ferroviaria y expándela hasta convertirla en un imperio. Conecta New York a Chicago, gana todo el dinero que puedas, desarrolla locomotoras más grandes y rápidas, y tal vez abarca toda Norteamérica construyendo el ferrocarril Transcontinental!

Puedes emitir participaciones de acciones de tu compañía cuando quieras, pero recuerda que los accionistas esperan (y recibirán) dividendos. Si creas tu red sin conseguir generar ingresos, puede que te encuentres incapaz de conseguir unir los distintos ramales!

Railroad Tycoon: The Boardgame recompensa una estrategia bien planeada según la fase del juego. Al principio, cuando el efectivo es muy escaso, haz entregas muy cortas para generar ingresos. Construye tu red y expándela gradualmente para que soporte mayores locomotoras y una red más grande. Cuando tengas una red fuerte podrás esperar los grandes beneficios.

Tus opciones son engañosamente simples: construir vía, entregar mercancías, coger una carta de operaciones o mejorar tu locomotora. Así de sencillo. Lo que le da el interés al juego es cuándo hacer estas cosas y en qué orden. Recuerda que los demás jugadores competirán contigo por las rutas más lucrativas. Puede que creas que tienes asegurada una red lucrativa, pero entonces, igual que sucedía en los primeros días de la Era del Vapor, el éxito atrae a la competencia, tanto la correcta como la injusta. No esperes que tus adversarios se sientan a verte construir un potente imperio. Los recursos son limitados, así que la competición será dura. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

MAYFAIR GAMES



Settlers of Candamir. Ya disponible P.V.P.: 51,50 €

¡Nunca te das por vencido! Pese al largo viaje hasta tu nuevo hogar, y la pérdida de todo lo que tenías, ¡lo has conseguido, ya eres un colono de Catán! Comienzas con nada más que tus dos manos, y cada día te trae nuevas experiencias y aventuras. ¿Cazar osos y lobos? ¿Confeccionar muebles? ¡Eso no es problema! Pero

pronto te cansas de limitarte a recolectar lo que la isla te ofrece. Tu objetivo es asentarte, construir un techo para cobijarte, ganado para criar y un campo donde sembrar. Para ello necesitarás la ayuda de los demás colonos. ¡Es fácil! Si le ofreces una lanza a Jared, él a su vez te ofrecerá una bolsa de semillas. Osmund necesita un nuevo mueble y te

ofrece a cambio algunas ovejas. Candamir necesita nuevas ventanas y te ofrece ayuda para construir tu nueva casa.

Una y otra vez te adentras en el territorio salvaje para cazar, recolectar miel y raras hierbas. ¡Pero debes ser cuidadoso! Osos y lobos hambrientos no son cosa de risa, serpientes venenosas se esconden en la hierba, y detrás de algún árbol acecha un ladrón salvaje! ¿Tendrás miedo? ¡Nunca! Es hora de asentarse en Catán, donde la aventura aguarda...

Contenido: 1 tablero de juego, 48 piezas de madera, 48 losetas de exploración, 4 tableros de personajes, 12 losetas de pociones, 8 marcadores de equipo, 4 marcadores de resistencia, 16 marcadores de experiencia, 90 cartas de recursos e ingredientes, 29 cartas de movimiento, 22 cartas de aventura, 8 cartas de personajes, 1 dado de madera, 2 contenedores de cartas y 1 tablero para barajar.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 60-120 minutos. Autor: Klaus Teuber. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

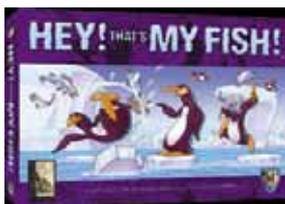
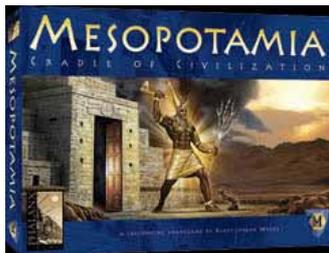
PHALANX GAMES

Mesopotamia. *Ya disponible*
P.V.P.: 44,00 €

Hace varios miles de años, clanes de pueblos comenzaron a asentarse en Mesopotamia. Ahora tú puedes dirigir uno de aquellos clanes, explorando áreas desconocidas, construyendo chozas para vivir y creando lugares santos donde reunir el valioso y deseado *Mana*.

Al mismo tiempo, todos los deben trabajar juntos para construir un templo magnífico para su dios Marduk. Cada clan lleva sus ofrendas a este imponente templo con la esperanza de recibir las bendiciones y la protección de la deidad. Las recompensas más altas recaerán sobre el líder que lleve todas las ofrendas de su pueblo al templo primero. ¿Podrás llevar a tu pueblo al lugar que les corresponde ante los ojos del dios Marduk?

Contenido: 41 losetas hexagonales (forman el tablero durante la partida), 18 cartas de juego, 4 escalas de Mana, 4 cilindros (para las escalas de Maná), 4 vigas (para las escalas de Maná), 20 chozas, 12 marcadores de sitio sagrado, 16 marcadores de ofrendas, 32 fichas de pueblos, 20 recursos de madera, 20 recursos de piedra, 1 templo y reglas. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Hey! That's my Fish. *Ya disponible*
P.V.P.: 22,00 €

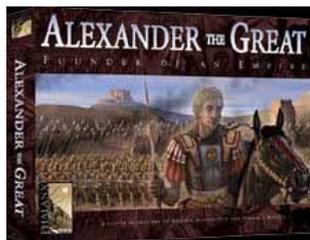
En el Polo, los pingüinos saltan de bloque de hielo en bloque de hielo pescando peces. Impiden el paso a los otros pingüinos siempre que pueden, intentando asegurarse las mejores zonas de pesca. ¡Gana la bandada de pingüinos que pesque más peces!

Contiene 60 bloques de hielo, 16 pingüinos y reglas. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Alexander the Great: Founder of an Empire. *Ya disponible*
P.V.P.: 44,00 €

En Alexander the Great: Founder of an Empire los jugadores siguen la ruta del rey más famoso de Macedonia. Con su ejército se mueven hasta Persia y descubren importantes ciudades y templos magníficos. Al final, Alejandro era dueño de un imperio mundial que llegaba desde el Danubio y el Mar Adriático hasta Egipto, el Cáucaso, Persia y la India.

Los jugadores obtienen puntos por la conquista de provincias, la construcción de templos y la fundación de ciudades. Gana el jugador



que tenga más puntos al final de la partida. El ganador podrá proclamarse heredero al trono de Alejandro Magno.

Contenido: 1 tablero de juego, 75 marcadores de recursos (dados pequeños de 5 colores), 10 fichas de madera, 50 templos, 40 ciudades, 5 tableros de juego, 5 pantallas, 1 ayuda de juego y reglas. Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

The First World War. *Ya disponible* P.V.P.: 44,00 €

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

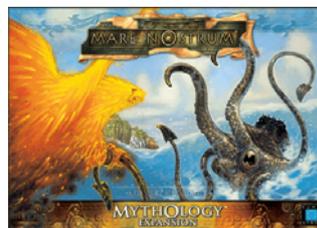
Agosto de 1914: durante dos generaciones no ha habido guerra entre las Grandes Potencias europeas. Ahora, tras el asesinato del Archiduque austriaco Fernando por nacionalistas serbios, las Potencias Centrales (Alemania, Austria-Hungría y países menores) están en guerra con la Entente (Rusia, Francia, 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!!



EUROGAMES



Mare Nostrum Expansion: Mythology. *Ya disponible* P.V.P. 39,95 €

Asegura para tu civilización un lugar en los anales de la historia, construye maravillas que asombren a los corazones de los hombres, amasa un imperio comercial, ponte al mando de ejércitos, lanza tus

buques a lo largo y ancho del Mediterráneo para que lleven a todo el mundo la grandeza y esplendor de tu potencia económica, militar y cultural

La *Mythology Expansion* para *Mare Nostrum* introduce varios elementos nuevos en el juego, como por ejemplo un sexto jugador que representa la fabulosa civilización de la Atlántida. Se añade un nuevo mapa que ilustra Europa Occidental más allá de las Torres de Hércules además de la isla Atlántida. Puedes rezar a los dioses y conseguir la ayuda de feroces criaturas mitológicas para que te ayuden en tus conquistas. Cuanto más juegues, más nuevas facetas del juego descubrirás. El mundo de la Mitología es tan amplio, que una vez que te adentras en este reino, querrás probar de una vez por todas que el *Mare Nostrum* es tu mar y solo tuyo!

Esta expansión te permitirá descubrir y explorar: nuevos pueblos (los atlantes), antiguos dioses (Poseidón, Marte, Isis y más), un tablero que extiende el mapa básico hacia el oeste e incluye la Atlántida, la Península Ibérica, la Galia y el Norte de África; más de veinte nuevos héroes (Aguiles, Gigamesh, Minos, Espartaco y otros), seis criaturas mitológicas (el Fénix, el Kraken, los Centauros, los Behemoths y más); Brujería, ¡el recurso número 13!

Para 3-6 jugadores de 14 años en adelante. Duración de la partida: 2 horas. Contenido: 1 tablero de expansión, 70 nuevas cartas, 10 fichas de edificios, 1 juego de fichas de madera para los atlantes, 6 nuevas

ayudas de jugador, 18 peones de criaturas y reglas. ¡Este juego es una expansión que requiere poseer Mare nostrum para poder usarse!
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

RIOGRANDE GAMES

Palazzo. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

¿Quién construirá el palacio más esplendoroso? En Palazzo, ambientado en el Renacimiento, los jugadores se ponen en el papel de ricos terratenientes que compiten entre sí por construir los palacios más impresionantes. Según crecen sus construcciones, los jugadores deben optar entre los módulos de palacios disponibles. Obviamente, ningún edificio pueden levantarse sin dinero, así que a veces los jugadores deben dedicar el tiempo a obtener dinero con el que poder financiar sus proyectos de construcción.

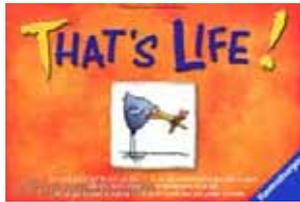
Autor: Reiner Knizia. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



That's Life. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

Nominado al premio del Juego del Año en Alemania. Debes seguir sin cesar el camino hacia la victoria, pero ahora tienes que coger esta carta maldita!. Pero no pierdas la calma, la partida aún no ha terminado. Aquí la victoria se decide en el último momento, con la última carta. Sólo entonces se calculan los puntos. El que ríe el último, ríe mejor!

Autores: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling Para 2-8 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. ¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



Architekton. Ya disponible P.V.P.: 26,25 €

Los jugadores compiten en la construcción de una ciudad en la Antigua Grecia. Pero hay un truco: cada edificio debe estar rodeado por el paraje apropiado. De otro modo, en lugar de ganarse puntos se pierden.

Autor: Michael Schacht. Para 2 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. ¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

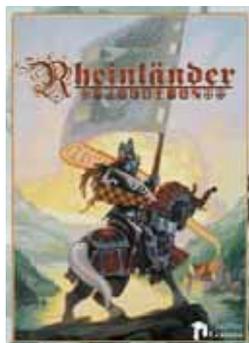
FACE 2FACE GAMES

Rheinlander. Ya disponible P.V.P.: 52,50 €

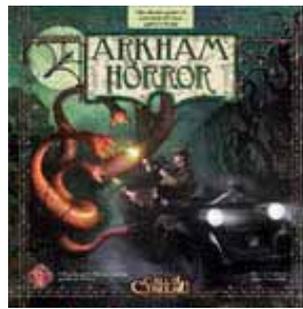
Por fin está disponible en nuestro idioma este superéxito de Reiner Knizia. ¿Qué más podemos decir?

Hace cientos de años, el territorio del corazón de Europa estaba dividido. Poderosos duques gobernaban sus ducados desde sus castillos en las orillas del Rhin, obteniendo ingentes ingresos de sus ricas ciudades. Las luchas por el poder estaban a la orden del día, y a menudo se hacía necesaria la intervención de los obispos más influyentes. Ahora es tu oportunidad de gobernar la región del Rhin. Supera a tus adversarios para expandir tus territorios y ganar más poder. ¿Quién será el nuevo señor del Rhin?

Un juego de Reiner Knizia para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. ¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



FANTASY FLIGHT GAMES



Arkham Horror. Reedición diciembre P.V.P.: 52,50 €

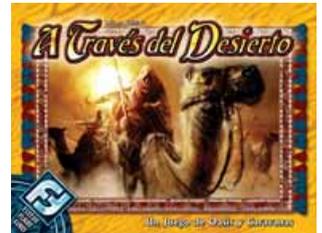
La ciudad de Arkham, Massachusetts, está horrorizada. Terribles y extraños sucesos han comenzado a ocurrir con una frecuencia creciente – todo parece apuntar hacia la inminencia de un suceso cataclísmico que traerá la desgracia para todos. ¡Solo un pequeño grupo de investigadores pueden salvar Arkham de los Grandes Antiguos y la destrucción!

Arkham Horror se editó originalmente en 1987. Esta nueva edición totalmente actualizada incluye un diseño gráfico totalmente remozado (incluyendo nuevo tablero, fichas, cartas y piezas de juego) así como reglas revisadas y expandidas obra del autor original, Richard Launius.

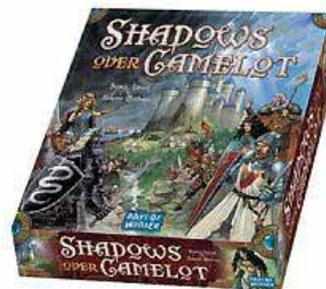
Los jugadores pueden elegir entre 16 personajes investigadores, cada uno con capacidades únicas, y unirse contra los diabólicos servidores de los 8 Antiguos, incluyendo Ithaqua, Hastur y el terrible Cthulhu! Ningún fan de los Mitos de Cthulhu querrá perderse esta oportunidad de jugar este juego de mesa. **Arkham Horror** es un juego de cooperación para 1-8 jugadores de 12 años en adelante que puede jugarse en 2-3 horas. ¡REGLAS EN CASTELLANO!!

A Través del desierto. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

La estrategia es esencial para decidir cómo y a dónde dirigir la caravana de tu tribu. ¿Deberías construir la caravana más larga o dominar los oasis del desierto? ¿Y si intentarás capturar más territorio? No le quites la vista de encima a las caravanas de tus adversarios, o podrías verte aislado de los imprescindibles pozos que hay repartidos por las arenas del desierto. **A Través del Desierto** incluye: 1 tablero de juego, 175 camellos de plástico, 30 jinetes de plástico, 45 contadores de pozo de agua, 5 árboles de oasis de plástico, 40 contadores. Libro de reglas a color. De 2 a 5 jugadores. Tiempo de juego: 15-45 minutos. A partir de 10 años. ¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



DAYS OF WONDER



Shadows over Camelot. Ya disponible P.V.P.: 49,95 €

¡Nuevo juego de cooperación con un toque malévolo! Como encarnación de los Caballeros de la Tabla Redonda, te unes a los demás jugadores, contra el propio juego, en el intento de proteger Camelot. La victoria depende de la consecución de Misiones legendarias como la

búsqueda de Excalibur, el Santo Grial o la Coraza de Lanzarote, el torneo contra el Caballero Negro y numerosas guerras contra los sajones y los pictos.

Pero ten cuidado, no todo es lo que parece entre estos nobles caballeros. Uno de vosotros resultará ser un traidor que va ganando tiempo mientras conspira por el triunfo de las Sombras!

Contenido: 1 tablero general, 3 tableros de misiones impresos por ambas caras, 16 espadas de la Tabla Redonda, 168 cartas, 7 escudos de armas, 7 dados estándar, 1 dado de 8 caras, reglas, 30 miniaturas (12 máquinas de asedio, 3 reliquias, 4 guerreros sajones, 4 guerreros pictos y 7 caballeros). Para 3 a 7 jugadores de 10 años en adelante. ¡REGLAS EN CASTELLANO!!

¡Aventureros al tren! Europa *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €
 ¡Aventureros al Tren! Europa te invita a una nueva aventura en tren a lo largo y ancho de la Europa de fin de siglo, desde las escarpadas laderas de Edimburgo hasta los soleados muelles de Constantinopla, desde los polvorientos callejones de Pamplona hasta una estación azotada por el viento en Berlín.



¿Te arriesgarás a un viaje a través de los oscuros túneles de Suiza? ¿Te subirás al ferry del Mar Negro? ¿O construirás estaciones de tren en las grandes capitales de los antiguos imperios? ¿Tu siguiente movimiento puede convertirte en el mayor magnate ferroviario de Europa! Los jugadores acumulan cartas de ciertos tipos de vagones, y las usan para construir estaciones, pasar a través de túneles y sobre ferrys, y hacerse con rutas ferroviarias a lo largo y ancho de Europa.

¡Aventureros al Tren! Europa es un juego de sencilla elegancia, sus reglas pueden aprenderse en 5 minutos, y gustará tanto a familias como a jugadores experimentados. Esta caja contiene un juego completo, que no requiere la versión original de ¡Aventureros al Tren! TM, ganadora del premio internacional Spiel des Jahres. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

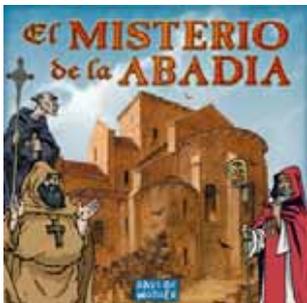


¡Aventureros al tren! *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

2 de octubre, 1900 – 28 años después de que ese excéntrico londinense, Phileas Fogg, aceptase un reto que le haría ganar 20.000 libras: dar La vuelta al mundo en 80 días. Ahora, en el amanecer de un nuevo siglo, es el momento de emprender un viaje aún más imposible. Unos viejos amigos se

han reunido para celebrar la impetuosa y lucrativa apuesta de Fogg, y para proponer una nueva. El premio: 1 millón de dólares para el ganador. La apuesta: comprobar quién es capaz de visitar en tren más ciudades norteamericanas, en sólo 7 días. El viaje comienza ya...

¡Aventureros al Tren!TM es un juego de aventuras en tren. Los jugadores acumulan cartas de ciertos tipos de vagones que les permiten conectar diferentes ciudades a lo largo y ancho de Norteamérica. Mientras más largas son los recorridos, más puntos se ganan. Quienes consigan cumplir con sus Billetes de Destino conectando dos ciudades lejanas, y quien consiga construir la ruta ferroviaria continua más larga, ganarán puntos adicionales. Ve subiendo a bordo para pasar un buen rato, porque el viaje comienza ya... ¡Aventureros al Tren! **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



El Misterio de la Abadía. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

Edición en castellano de este multipremiado juego de Days of Wonder, cuyo tema está basado en la trama de El Nombre de la Rosa. ¿Descubre quién ha matado al hermano Adelmo! Un juego de deducción e intriga.

¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

TWILIGHT CREATIONS

MidEvil. *Ya disponible* P.V.P.: 26,25 €

MidEvil es el primer juego basado en la serie **Zombies!** y a la vez es una expansión de la misma. Los jugadores han escapad de la horda

zombie de los tiempos actuales para ser teletransportados al pasado. ¡Pero allí tendrán que enfrentarse a un montón de problemas completamente nuevos!

Contenido: 30 losetas de mapa, 50 cartas de evento, 100 Esqueletos, y 50 figuras de "vida". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



The Haunting House 3: Don't go to the Attic! *Ya disponible* P.V.P.: 10,50 €

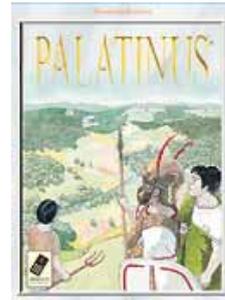
¡Ahhhh... te encanta el otoño! Las hojas cambian y la muerte se respira en el aire....

Bueno, de acuerdo, ya sabemos que lo que te gusta es Halloween. Lo que comenzó como una apuesta se ha convertido en una obsesión. Sí, ya sabemos que el segundo piso era algo confuso, pero también fue divertido y nadie salió herido. Pero sucede que, desde entonces, hay algo en el ático que sigue susurrando tu nombre. Parece que ha llegado la hora de entrar en la vieja casa Breitenstein de nuevo. Y esta vez... conseguir salir es un lujo que tal vez no te puedas permitir!

Haunting House 3 añade nuevos elementos estratégicos, corredores que desaparecen, nuevas cartas... Oh...y con los nuevos peones, TÚ mismo podrías convertirte en un fantasma y merodear por la casa!

El juego contiene 16 losetas "Hallway", 1 escalera, 2 nuevas cartas de Acción por jugador, 6 peones "Fantasma" y reglas. **¡Este juego es una expansión que requiere poseer Haunting House y Haunting House 2 para poder usarse! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAVINCI GAMES



Palatinus. *Ya disponible* P.V.P.: 17,50 €

Juego basado en las célebres colinas sobre las que se fundó la Roma antigua. El territorio de Roma se compone de manera distinta en cada partida. En cada colina los jugadores intentan hacer negocios con sus mercaderes, ocupar campos con sus granjeros... y luchar con sus soldados!

Contenido: 7 losetas de territorio, 7 fichas de colinas con laureles, 12 discos de puntuaciones, 5 pantallas, 5 contadores, 60 habitantes de 5 pueblos y una bolsa de lino.

Para 2-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

EDGE ENTERTAINMENT



Criaturas y cultistas. *Novedad noviembre* P.V.P.: 19,95 €

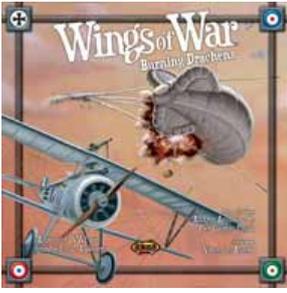
Un juego de cartas ominoso y frenéticamente divertido.

¿Harto de jugar siempre con los buenos?

¿Cansado de volverte loco cuando parece que empiezas a saber de qué va todo?

¿Hastiado de ser devorado por todos y cada uno de los monstruos del libro? ¡Pues no sufras! Ahora, tú y un selecto grupo de

amigos tenéis la oportunidad de jugar con los cultistas. ¡Sí! ¡Adora a ignotos seres de más allá de los confines del tiempo y del espacio! ¡Realiza siniestros hechizos que barran a esos babosos fácilmente! ¡Envía a tus matones sin cerebro para pisotear a los inocentes (y a los culpables)!... ¡E invoca a tu deidad para destruir absoluta y completamente la Tierra! Suena bien, ¿eh?



Wings of War: Burning Drachens.
Ya disponible P.V.P.: 29,95 €
 ¡Pilota tu biplano en nuevas y arriesgadas misiones! En Burning Drachens, te enfrentarás a baterías y ametralladoras antiaéreas mientras arrasas las trincheras enemigas y destruyes gigantes globos de observación, disparando cohetes Le Prieur y mortíferos proyectiles incendiarios.

Cada set de Wings of War es un juego de cartas completo que puede combinarse con otros para formar escenarios más grandes y ricos. Wings of War está basado en documentación histórica precisa para ofrecerte una experiencia de juego rápida y emocionante. Contenidos: 140 cartas, 4 globos de observación, 2 tableros de juego, 85 contadores, 2 reglas y 1 librito de reglas.

Ciudadelas. *Reedición diciembre* P.V.P.: 19,95 €

DAYS OF WONDER



Gang of Four. *Ya disponible* P.V.P.: 14,95 €
 Edición en castellano del primer juego editado por Days of Wonder. Se trata de un juego de cartas que en Hon Kong ha hecho furor en el mundo de las apuestas ilegales. ¡Un nuevo clásico! ¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

DAVINCI GAMES

Lucca Città. *Ya disponible* P.V.P.: 9,25 €
 Italia, año 1628. Construye y da fiestas en los palacios Lucca del Trecento, para aumentar la fama y gloria de tu familia. Estamos ante un elegante y compacto juego de cartas de estrategia en que cada decisión debe tomarse con cuidado.

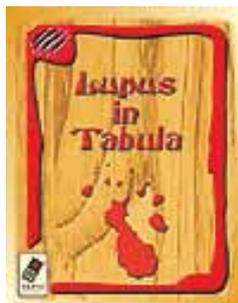
Contenido: 96 partes de palacios en seis colores, cuatro barrios, cuatro torres y cinco escudos de armas. Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-30 minutos. ¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



Bang! A Fistful of Cards. *Ya disponible* P.V.P.: 3,50 €
 ¡Más peligros que nunca! Las 15 nuevas cartas de esta nueva expansión para Bang!, creadas parcialmente con los fans del juego original, son ideales para los que les encantara (o se perdieran) la agotada expansión High Noon. ¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Lupus in Tabula. *Ya disponible* P.V.P.: 9,25 €

Los hombres lobo acosan el aislado pueblo conocido como Tabula: cada noche, algunos paisanos se convierten en hombres lobo y asesinan a una víctima inocente para satisfacer sus instintos. Los paisanos supervivientes se reúnen todos los días para hablar del problema: al final de la discusión, linchan a uno de los asistentes, pensando que puede ser un hombre lobo. ¿Quién sobrevivirá a esta masacre?



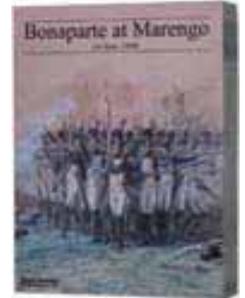
Contenido: 24 cartas de personajes, 24 cartas de muchedumbre airada, 10 cartas maestras, 3 cartas blancas y reglas. Para 9 a 25 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 20-45 minutos. ¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA
(WARGAMES)

SIMMONS GAMES

Bonaparte at Marengo. *Ya disponible* P.V.P.: 57,00 €

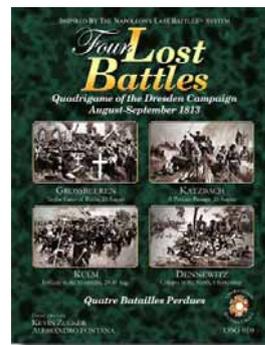
Primer juego de un nuevo editor norteamericano. Hacía tiempo que no veíamos un diseño tan innovador en el mundo de los wargames. El sistema combina las fichas tipo bloques de madera con un mapa que no usa hexágonos si no polígonos. Las fichas se colocan en los bordes entre los distintos polígonos (localizaciones).



Las reglas son sencillas. El tablero es de rígido plegable y el diseño de las 80 fichas de madera sirve para ocultar información valiosa al contrario durante la partida. En definitiva, estamos ante una excelente e innovadora opción de recrear la batalla de Marengo, una de las victorias fundamentales en la carrera de Napoleón.

¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

OPERATIONAL STUDIES GROUP



Four Lost Battles. *Ya disponible* P.V.P.: 79,75 €

Kevin Zucker vuelve a la carta con este cuadrijuego sobre las batallas de Grossbeeren, Katzbach, Kulm y Dennewitz, de la campaña de otoño de 1813. Tras obtener una gran victoria en Dresde, Napoleón vio como sus posibilidades de alcanzar la victoria se desvanecían a lo largo de cuatro batallas libradas en un período de dos semanas, una vez que los aliados decidieron adoptar la estrategia "fabiana" de evitar al Emperador y concentrarse sobre sus subordinados. En apenas 2 semanas era evidente que se libraría una gran batalla en las cercanías de Leipzig.

Un "Juego de Campaña" permite que el resultado de unas batallas afecte a las fuerzas que participan en la siguiente. En la mayoría de los wargames los dos jugadores saben de antemano quién va a aparecer en el campo de batalla. Sin embargo, en la era napoleónica, la incertidumbre que sufrían los generales en este sentido era uno de los factores más importantes con los que tenían que contar. En este juego, las cartas determinan el orden de llegada y la cantidad de tropas de cada bando. Por ejemplo, una carta permite la llegada de un Cuerpo adicional al mapa de Dennewitz. Tanto los despliegues iniciales como los refuerzos están sujetos a variaciones según las cartas que se vayan obteniendo.

El sistema de juego es una actualización del usado en los clásicos Napoleon last Battles y Napoleon at Leipzig. Se ha introducido Movimiento Oculto, Trenes de Bagaje, Trenes de Pontones y Puentes, así como otras reglas del sistema "Days". La escala es de 480 metros por hexágono y turnos de una hora. Una novedad importante es el empleo de dos mazos de 48 cartas que sirven para activar los Refuerzos Alternativos y otras modificaciones al horario de refuerzos. Los puntos de fuerza equivalen a entre 350 y 800 hombres.

Contenido: cuatro mapas de 55x43 cm., 560 fichas, 48 páginas de reglas incluyendo análisis de la campaña, comentario del autor y más,

4 aydas de juego, 2 mazos de cartas (96 cartas en total). ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING

ASL Starter Kit #2: Guns. *Ya disponible* P.V.P.: 32,25 €

El ASL Starter Kit #2 continúa el camino de introducción al ASL comenzado con el ASL Starter Kit #1. Éste se centraba en la infantería, mientras que este abarca también artillería y armas antitanques ligeras. Introduce una gran variedad de nuevas armas - morteros, cañones antiaéreos, cañones antitanque, artillería y bazookas, que ofrecen a los nuevos jugadores de ASL mucho que aprender, y los veteranos agradecerán los nuevos escenarios, mapas y nuevos contrincantes! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Fire in the Sky. *Ya disponible* P.V.P.: 52,25 €

Simular el Frente del Pacífico de la 2ª G. M. Ha sido siempre uno de los grandes retos de los autores de wargames. Las distancias que podían cubrir en unas pocas horas unidades aéreas, llevaban días para cruzar en barco o semanas para la infantería. Las hostiles junglas y los grandes océanos se combinaban para hacer que la logística y el transporte fuera el factor fundamental. Estas dificultades y otras solo pueden resolverlas los diseñadores más hábiles. Un celebrado autor japonés, Tetsuya Nakamura, ha conseguido por fin superar estos retos, y MMP se ha encargado de publicar el resultado: *Fire in the Sky*.

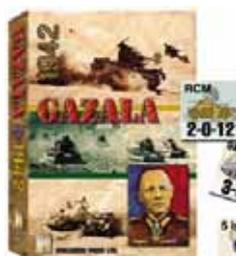
Fire in the Sky, hasta hace poco, solo había estado disponible en japonés. Con solo un mapa y 180 fichas, *Fire in the Sky* contiene años de diseños sobre la campaña del Pacífico y los reúne en un diseño que nos ofrece la esencia del conflicto en un formato muy accesible. *Fire in the Sky* coloca a los jugadores frente a los mismos problemas y perspectivas que sus equivalentes históricos, pero en un juego que puede terminarse en 5 horas o menos.

El mapa de juego integra hexágonos y áreas. Las reglas abarcan todos los aspectos esenciales de a guerra en el Pacífico. Los convoyes de petróleo y los transportes de tropas son tan vitales para la victoria como las grandes flotas de portaaviones. El diseño también presenta al público occidental una visión fascinante de la perspectiva japonesa de la guerra. Contenido: 1 mapa, tres planchas de fichas, reglas y dados.

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 reimpressa de PARTISAN!); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!!).

AVALANCHE PRESS LTD.

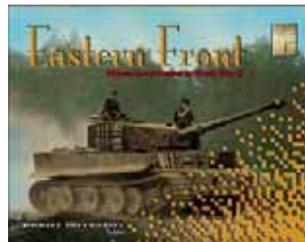


Gazala 1942. *Ya disponible* P.V.P.: 21,00 €

La guerra en el Norte de África, que comenzó en septiembre de 1940 con la invasión italiana de Egipto, fluyó adelante y atrás por el desierto durante 18 meses. En el verano de 1942, la línea del frente estaba situada al oeste de Tobruk, donde las

fuerzas de la Commonwealth se habían atrincherado tras amplios campos de minas. Ambos ejércitos se prepararon para pasar de nuevo a la ofensiva, pero el Eje ganó esa carrera. En la noche del 26 de mayo, cuatro divisiones móviles superaron el flanco sur de la línea británica en Gazala.

Gazala 1942 simula la crítica batalla del verano del 42 que precipitó la caída de Tobruk y la llegada de los ejércitos del Eje hasta las puertas del delta del Nilo. Con 140 fichas y un mapa de 55x42 cm. Los tres escenarios del juego pueden jugarse en 1-8 horas. El sistema de juego es muy similar al de **America Triumphant** y **Alsace 1945**, incorporando además reglas para fuego antitanque. La mayoría de las unidades son brigadas o regimientos, con unos pocos batallones (generalmente de tanques). Se representan unidades italianas, alemanas, británicas, sudafricanas, indias y francesas libres. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Panzer Grenadier: Eastern Front Deluxe Edition. *Ya disponible* P.V.P.: 78,75 €

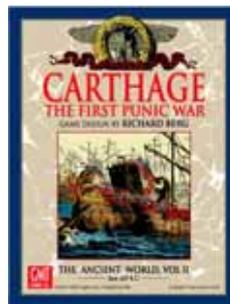
Vuelve por fin el primer juego de la serie de más éxito de los últimos años. Se trata de una nueva edición totalmente remozada y ampliada. Las fuerzas alemanas y rumanas invaden la Unión Soviética en 1941.

Este juego se sitúa en ese momento, con 112 (sí, no es broma) escenarios tácticos basados en las encarnizadas batallas que siguieron.

Las 660 fichas de juego incluyen las tropas y armas del Ejército Rojo Soviético, la Wehrmacht alemana y la Armata Romana rumana de 1941 y principios de 1942. El temible T-34, el Martillo del Proletariado, está presente junto con el PzKw IV alemán y el inapropiado R2 rumano. Comandos alemanes, secciones soviéticas cazatanques, caballería rumana y muchas más unidades añaden variedad a las fichas. Los ocho mapas representaban terreno típico de la Unión Soviética, y se pueden combinar de múltiples formas para crear la superficie de juego.

Este es el juego definitivo de batallas de tanques, creado por la editorial "revelación" de la última década. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

GMT GAMES



Carthage. *Ya disponible* P.V.P.: 68,25 €

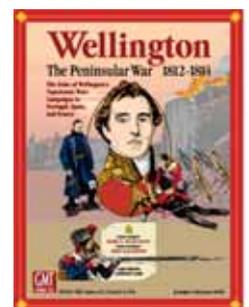
La serie "The Ancient World" creada por Richard Berg pasa con este título a un nivel más ambicioso. Carthage será el primero de dos juegos sobre las Guerras Púnicas, el mayor evento del mundo antiguo y un verdadero punto crucial en la Historia.

Carthage se concentra en los eventos que tienen lugar en Cartago/África así como en Sicily, principalmente en la colosal 1ª Guerra Púnica, que ha recibido hasta ahora

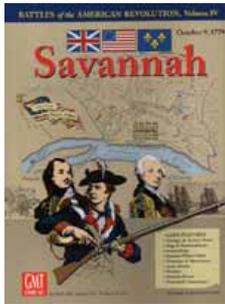
una atención insuficiente por los diseñadores de wargames. Basándose en las afamadas mecánicas y sistemas de **Rise of the Roman Republic**, **Carthage** introduce el sistema naval avanzado al completo con batallas de galeras, construcción de flotas y ampliación de puertos. En fin, todo lo que es necesario para simular correctamente la poco corriente y principalmente naval Primera Guerra Púnica. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Wellington. *Ya disponible* P.V.P.: 68,25 €

Al adaptar el premiado sistema de juego de **The Napoleonic Wars** a la Guerra de la Península (nuestra Guerra de Independencia), el diseñador Mark G. McLaughlin crea un juego estratégico de ritmo intenso, caracterizado por su "motor de cartas" y las numerosas batallas y asedios. Se trata de un juego estratégico/operacional sobre los esfuerzos de Wellington (y sus aliados



ibéricos, obviamente) para expulsar a los franceses de España e invadir la propia Francia. Al tener un máximo de tres turnos de duración (con la posibilidad de final anticipado mediante muerte súbita, lo cual es bastante frecuente cuando alguno de los bandos pende de un hilo), **Wellington** es un juego que se puede terminar fácilmente entre dos, tres o cuatro jugadores en media tarde. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Savannah. *Ya disponible* P.V.P.: 63,00 €
Volumen IV de la serie American Revolutionary War Series y que nos lleva a los acontecimientos del 10 de septiembre al 9 de octubre de 1779, cuando los aliados franco-americanos montaron su primera operación conjunta importante contra los británicos durante la Guerra de Independencia de EEUU.

Savannah marca un cambio respecto de las anteriores cuatro batallas de esta serie, ya que abarca un período de cuatro semanas. Para permitir ésto, así como para reflejar las cuestiones fundamentales de los asedios del s. XVIII, se han añadido varias mecánicas nuevas al sistema básico.

Nuevas características incluyen un Registro Estratégico del Asedio, y otro de Asalto Táctico, una Tabla Variable de Tiempo Atmosférico, un mazo de 55 cartas de eventos, una Tabla de Asedio y Bombardeo, Colocación opcional de trabajos de asedio franceses, unidad de morteros franceses, falta de cooperación aliada, momentum y la vía cubierta. Incluye 1 mapa "Deluxe" de cartulina de gran calidad, 1 ayuda de juego a todo color, 2 ayudas de juego normales, 1 plancha de fichas, 1 mazo de 55 cartas, 3 dados y 2 librillos de reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

C3i – Down in Flames Squadron Pack Fighters. *Novedad noviembre* P.V.P.: 20,00 €

Si hay algo que los aficionados a la serie "Down in Flames" siempre están buscando, es aviones adicionales. Este pack contiene 64 cartas de cazas, impresas en el formato de 8 por página que ya se hemos visto en algunos números de la revista C3i.

La mayoría de las cartas de aviones serán NUEVOS tipos, como los Typhoon y Tempest británicos, los Bf-109G-6/R6 y Fw-190F alemanes y el P-63A Kingcobra americano (que tuvo un uso muy amplio por la fuerza aérea soviética).

El pack también contendrá cierto número de aparatos más oscuros pero también interesantes, como el IAR 80 rumano, el TA-152H alemán, el PzL 24 polaco, o los Cr42 Falco, M.C. 202 Folgore G.50bis Freccia italianos.



C3i n°17. *Novedad noviembre* P.V.P.: 20,00 €

Nuevo número de la revista oficial de los juegos de GMT Games. Incluye:

Campaña para la serie DiF: "Dunkirk", que incluye nuevas cartas de aviones.

Para la serie Great Battles of History (GBoH): un escenario para "SPQR" (Himeras River, 211 a. de C.) y también un encuentro naval hipotético fascinante (Cabo Pachynus, 212 a. de C.) para "War



Galley". Una profundo análisis a las "ramparts" y los "Jardines de la Muerte" de "Siege of Alesia" (GBoH Vol XI). Alan Smith ofrece su visión de "Devil's Horsemen" (GBoH Vol X).

Mark Kaczmarek analiza "Borodino", Vol II de la serie "Triumph & Glory" series.

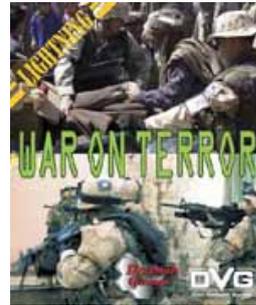
Mark Herman ofrece un artículo de profundidad sobre la estrategia en Empire of the Sun.

Contiene un módulo de batalla especial para "This Accursed Civil War", en concreto el importante choque de "Cheriton" en 1644, incluyendo el mapa, plancha de fichas y más.

DECISION GAMES

Strategy & Tactics 231: French-Indian War. *Ya disponible* P.V.P.: €23,00.

Strategy & Tactics 232: Catherine the Great (solitaire). *Ya disponible* P.V.P.: €23,00.



Lightning: War on Terror. *Ya disponible* P.V.P.: 21,00 €

Tercer juego de la serie Lightning. ¡Libra la lucha contra el terror haciendo uso de los sistemas de armas más avanzados de EEUU! Has recibido el mandato de cazar a los terroristas ayudando a regiones del mundo y acabando con sus gobiernos corruptos. Para cumplir tu tarea, has recibido el mando del personal más cualificado y de las armas más avanzadas de EEUU. Está al mando de elementos de la Fuerza Aérea, el Ejército, la Marina, los Marines, Fuerzas Especiales y Guerra de Propaganda. **War on Terror** es un juego de cartas de complejidad baja para todos los públicos. El juego se centra en jugadas rápidas de cartas, estrategia e interactividad entre los jugadores.

Para 2-4 jugadores. Incluye 110 cartas a todo color y una hoja de reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Wacht Am Rhein: The Battle of the Bulge, 16 Dec 44 – 2 Jan 45. *Ya disponible* P.V.P.: 157,50 €

Wacht am Rhein, 2ª Edición, es una simulación táctica de la batalla de las Ardenas. Las 2380 fichas representan cada una de las

formaciones participantes, de escala compañía y batallón, de ambos ejércitos. Todo está incluido, infantería, unidades acorazadas, antitanque, de reconocimiento, ingenieros, cañones de asalto, obuses, cohetes, paracaidistas, rangers, planeadores y auarteles generales. Los cuatro mapas son una representación exacta de las Ardenas. Compilado a partir de mapas del estado mayor alemán de 1944 y de mapas del ejército de EEUU de 1943-1944, muestran las carreteras principales y secundarias, los senderos y otros tipos de terreno relevante para el movimiento de la infantería y las tropas acorazadas.

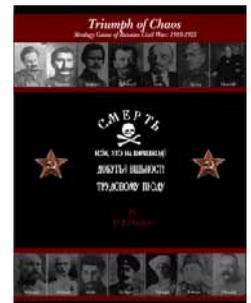
Los jugadores pueden usar un solo mapa para jugar escenarios pequeños, o pueden optar por el juego de campaña que emplea todos los mapas y las tres semanas de batalla. En este escenario, los alemanes libran una carrera contrarreloj frente a un número cada vez mayor de infantería, tropas acorazadas y poder aéreo aliados. Se incluyen reglas completas de suministros, tiempo atmosférico y poder aéreo. Contiene 4 mapas de 55 x85 cm, 2 librillos de reglas/escenarios, 2.380 fichas y ayudas de juego a todo color.

CLASH OF ARMS GAMES

The Naval Sitrep n°29. *Ya disponible* P.V.P.: €6,95 €

Triumph of Chaos. *Ya disponible* P.V.P.: 94.50 €

Nuevo juego sobre uno de los conflictos más fascinantes del pasado siglo, la Guerra Civil Rusa. Usa un sistema de reglas innovador, que mezcla elementos de los populares juegos con "motor de cartas" (tipo Paths of Glory, For the People, etc.),



con un sistema político en el que se lucha por obtener el control de 18 facciones. Aunque es muy jugable, no se ha querido sacrificar un ápice de realismo histórico.

Incluye todos los personajes de este gran drama, como las tropas Polar Bear de EEUU, el anarquista ucraniano Makhno, el ejército Noroeste de Yudenich que casi tomó San Petersburgo, la Legión Esloveno-Británica, el Escuadrón AZ británico que casi bombardeó Moscú o la Konarmiya (Ejército de Caballería Rojo). Cohntempla a su vez todos los escenarios hipotéticos, como la intervención de Finlandia, la posible victoria polaca en la guerra Soviético-Polaca, la Fuerza Expedicionaria Serbia, la independencia de Ucrania Occidental, una mayor implicación Aliada, o el reclutamiento por Van Der Goltz de Vertrauensrat bálticas.

Los componentes son absolutamente sobresalientes, con una calidad gráfica y un sabor "histórico" que solo Clash of Arms parece capaz de alcanzar. Existe además una página web dedicada al juego: www.triumphofchaos.com

Contenido: 2 planchas de fichas, reglas estándar (32 páginas), reglas de facciones políticas (32 páginas), cuatro mazos de cartas, ayudas de juego y dados. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



La Bataille des Quatre-Bras.

Ya disponible P.V.P.: 63,00 €

Segundo de los cinco juegos de este editor sobre las batallas de los últimos 100 días de Napoleón como emperador de los franceses.

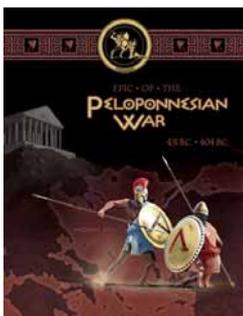
El mariscal Ney, apresuradamente puesto a la cabeza del ala izquierda de

L'Armée du Nord, cruza la frontera belga. Mientras Napoleon se topa con una fuerza indeterminada de prusianos concentrándose a lo largo del arroyo Ligny, da órdenes a Ney para que continúe el avance por la carretera de Bruselas y tome el importante cruce de caminos de Quatre-Bras. Desde allí debería caer sobre el flanco abierto prusiano en caso de que decidan plantar batalla a Napoleón. Ney sabe muy bien que, posiblemente, en algún lugar entre el maíz alto y los poco densos bosques que tiene delante, le espera el Duque de Wellington al mando de cerca 100.000 tropas angloaliadas. Ney ha sido derrotado por Wellington demasiadas veces en España, de modo que decide avanzar cautelosamente de momento.

La Bataille des Quatre-Bras reproduce este crítico encuentro en un mapa del período de 55x85 cm, con cerca 600 fichas de un colorido fastuoso (incluyendo todas las unidades angloaliadas que estarían en Waterloo dos días después). El pequeño tamaño de este juego lo hace ideal para los jugadores que quieren aprender el sistema. Para los grognards, La Bataille des Quatre-Bras es totalmente compatible con La Bataille de Ligny, y cuando se juegan juntos forman la simulación táctica más grande disponible para los entusiastas del s. XIX. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

La Bataille des Quatre-Bras Update Kit. P.V.P.: 46,00 €

Para los que ya tengan la anterior edición, este *Update Kit* es todo lo que necesitan para ponerse al día. Contiene el nuevo mapa, nuevas fichas, nuevas plantillas de organización y nuevas reglas. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Epic of the Peloponnesian War. Novedad diciembre P.V.P.: 84,00 €

En el 431 a. de C., el mundo griego estaba dominado por el imperio atenienses gracias a su dominio naval del Egeo. Solo los espartanos se atrevían a desafiar a su poder, gracias a la potencia de sus hoplitas. El resultado fue un conflicto de 30 años que acabó con el fin del predominio griego.

De dos a cuatro jugadores emplean la fuerza militar y la influencia política en la lucha por el control de las ciudades estado de la antigua Grecia. La duración de las partidas va desde los escenarios cortos de 4-10 horas a

más de 20 horas para jugar el juego de campaña completo. Los jugadores movilizan a sus fuerzas cuatro veces cada año, y las despliegan tres veces en cada estación. Si estás a la cabeza de Atenas, ¿podrás salvar la gloria de Atenas del empuje espartano? Si estás al frente de la Liga del Peloponeso, ¿podrás liberar a Grecia de la tiranía ateniense sin resultar destruido por el esfuerzo?

Los jugadores disponen de una amplia gama de opciones estratégicas, incluyendo asedios, construcción y destrucción de fortificaciones, pillaje de ciudades enemigas, forrajeo y razzias. Las cartas de Eventos ofrecen tanto eventos aleatorios (como temporales, malos presagios, la plaga que asoló Atenas, etc.) y objetivos estratégicos (traiciones de ciudades, rebelión de las regiones atenienses, apoyo persa, la Expedición de Sicilia, etc.).

Las unidades de flota representan 25 triremes, las galeras de guerra ligeras del Mediterráneo, además de buques de transporte asociados. Las unidades de hoplitas representan 1.000 infantes con fuerte protección corporal. Cada unidad de caballería representa unos 400 hombres y caballos. La infantería ligera incluye todos los tipos de infantes escasamente protegidos, incluyendo tropas con proyectiles y bárbaros, donde cada unidad representa entre 1.000 y 5.000 hombres.

Las reglas permiten períodos históricamente correctos de paz, en los que ambos bandos recuperan sus fuerzas preparándose para la reanudación de la lucha. Los escenarios van desde los que solo requieran una parte del mapa hasta el Juego de Campaña completo para 2-4 jugadores (añadiendo Tebas y Corinto al bando de la Liga del Peloponeso).

Contenido: reglas y comentario histórico, 2 mapas de 55x85 cm., 560 fichas, 118 cartas de eventos y dados. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

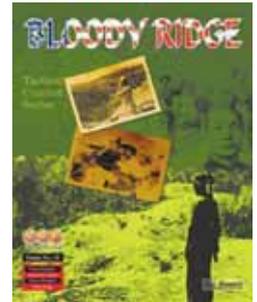
THE GAMERS

Bloody Ridge.

Ya disponible P.V.P.: 36,75 €

12 de septiembre de 1942: *Bloody Ridge* retrata la lucha que tuvo lugar en torno al "Bloody Ridge" en la isla de Guadalcanal desde el 12-14 de septiembre de 1942 entre fuerzas norteamericanas del Imperio del Japón. Los japoneses intentan retomar Henderson Field, el aeródromo que abandonaron cuando los marines desembarcaron en la isla el 7 de agosto.

Los marines intentan defender el perímetro al sur de Henderson Field para evitar que los japoneses recuperen el aeródromo. *Bloody Ridge* es un nuevo juego, con poca densidad de fichas, de la premiada serie Tactical Combat Series (TCS). Creado por el notable historiador de la batalla Michael S. Smith, es fruto de una investigación meticulosa, incluyendo abundantes fuentes japonesas sobre la batalla. Está pensado para ser disfrutado tanto por los historiadores aficionados como por todos los jugadores que disfrutaron de la escala táctica. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



MOMENTS IN HISTORY

Operation Wintergewitter Novedad 2005 P.V.P.: 63,00 €

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.: 63,00 €

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.: 63,00 €

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.

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

NEW VANGUARD:

NVG114 US NAVY AIRCRAFT CARRIERS 1922-45: PRE-WAR CLASSES

CAMPAIGNS:

CAM159 BERLIN 1945

FORTRESS:

FOR31 ROME'S NORTHERN FRONTIER AD 70-325:
BEYOND HADRIAN'S WALL

BATTLE ORDERS:

BTO15 GERMAN AIRBORNE DIVISIONS:
MEDITERRANEAN THEATRE 194-45

ELITE:

ELI134 BUFFALO SOLDIERS 1892-1918

OSPREY MODELLING:

MOD23 MODELLING WAFFEN-SS FIGURES

MOD24 MODELLING THE F4U CORSAIR

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE69 MOSQUITO ACES OF WORLD WAR 2

AVIATION ELITE UNITS:

AEU20 LUFTWAFFE STURMTRUPPEN

TITULOS INDIVIDUALES:

SHADOW WARRIORS: A HISTORY OF THE US ARMY
RANGERS (35,95 €)

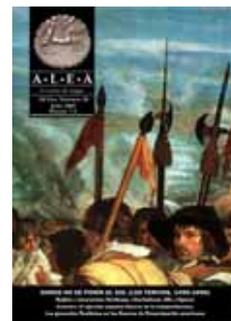
AZTECS & CONQUISTADORES (32,50 €)

ROME AND HER ENEMIES (35,95 €)

LUDOPRESS

Alea nº30. P.V.P.: €7,00. *Ya disponible*
Nuevo

Este número incluye un juego encartado, "Donde no se ponía el sol", sobre batallas de la época de los Tercios españoles. También incluye suplementos para juegos editados en números anteriores (Nordkaap, Libertadores). Además, están las secciones habituales de reseñas y análisis de juegos, así como escenarios para miniaturas.



VARIOS EDITORES

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

Against The Odds Magazine #12. Chennault's First Fight. P.V.P.: 35,00 €

Against The Odds Magazine #13. Bitterreinder. P.V.P.: 35,00 €

Miniature Wargames 271.

Paper wars 57. *Ya disponible* P.V.P.: 6,00 €

Sagunto, 2ª tomo.

Editorial: SIMTAC. Autor: José Luis Arcón. P.V.P.: 20,00 €

Excelente nueva entrega sobre la historia de la campaña de Suchet que culminó en la batalla de Sagunto y la subsiguiente caída de Valencia.