

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 25 octubre de 2004

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

TILSIT EDITIONS



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

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

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

Primer juego de la Collection TILSIT, Maka Bana sorprende ante todo por lo atractivo del material de juego. Las reglas, sencillas e ilustradas, proponen dos niveles de juego (novatos y veteranos). Las partidas son cortas (menos de una hora), variadas y dinámicas.

Material: 1 tablero de juego, 50 cabañas de 5 colores, 5 "Tikis" de 5 colores, 65 cartas de juego y reglas. Para 2 a 5 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Kanaloa. Ya disponible P.V.P.: 39,95 €

¡A la conquista del archipiélago!
El tablero de juego representa el Archipiélago de Kanaloa. Éste está formado por 16 islas, unidas unas a otras mediante rutas marítimas. Durante la partida se juega con cartas que representan las islas, los

pequeños puentes de madera representan las rutas marítimas y también se usan marcadores de posesión de las islas.

Kanaloa toma las bases del premiado "Kahuna" y las adapta para jugar con hasta 4 jugadores. Contenido: 1 tablero de juego, 48 cartas de islas (3 cartas por isla), 80 puentes de madera de 4 colores, 40 marcadores de posesión de 4 colores, 4 fichas de contadores de puntos, 16 Piedras de los Dioses (empleadas en las reglas avanzadas) y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



A Clash of Kings. Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

Esta expansión para el juego de mesa A Game of Thrones incluye reglas y componentes para lo siguiente: la nueva Casa Martell (para poder montar partidas con 6 jugadores; incluye nuevas cartas, piezas y una gran plantilla que se coloca sobre el tablero de juego); un grupo de Cartas de las Casas para

las seis Casas; reglas y componentes para gestionar los puertos de los Westeros, nuevas piezas de madera para las potentes pero vulnerables Máquinas de Asedio, piezas de Fortificaciones de Madera, piezas de órdenes Especiales para cada una de las casas. Para jugar con esta expansión es necesario poseer el juego base A Game of Thrones.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

PHALANX GAMES



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

Construcción de palacios en la India!
El Maharaja te ha llamado a tí, distinguido príncipe indio, y tú obedeces su llamada! Construye magníficas casas y palacios en su nombre! Maharaja es un sutil juego de mesa para dos a cinco jugadores. Durante la partida, los jugadores asumen distintos papeles y viajan de ciudad en ciudad de la India. Sus arquitectos construyen palacios y casas para el Maharajá. Obviamente, la construcción de un palacio es algo caro. Así que es importante ganar bastante dinero en las ciudades. El primer jugador que construya siete palacios es declarado ganador. Además de la versión básica del juego, las reglas incluyen dos versiones más avanzadas para los jugadores que busquen más profundidad para sus partidas. Creado por los Wolfgang Kramer y Michael Kiesling. Nominado a Juego del Año en Alemania. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER



Memoir '44. Ya disponible P.V.P.: 52,50 €

De los acantilados de Pointe-du-Hoc a las batallas de los setos de la Península de Corentin y más allá, Memoir '44 te suelta en paracaídas en las batallas que cambiaron en curso de la guerra en Europa Occidental en el verano de 1944. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Operation

Cobra... ¡da un paso adelante y ponte al mando de tus tropas en los campos de batalla que decidieron al Historia del s. XX!

Juego de historia en el que los jugadores están al mando de montones de pequeñas miniaturas de soldados de plástico que se enfrentan en docenas de batallas de la 2ª G. M. en un tablero de hexágonos de gran tamaño. Cada escenario de batalla refleja el terreno histórico, la colocación y las tropas y los objetivos de cada ejército. Desplegando y moviendo sus fuerzas por medio de una variada gama de cartas de Mando, el comandante en jefe debe sacar partido a las habilidades

específicas de sus distintas unidades: infantería, paracaidistas, tanques, artillería, comandos y miembros de la resistencia. Juego fácil de aprender y rápido, Memoir '44 requiere un juego de cartas de fina estrategia, buenas tiradas y un plan de batalla agresivo pero flexible para obtener la victoria. JUEGO OFICIAL DEL 60 ANIVERSARIO DEL DESEMBARCO DE NORMANDÍA. Creado por Richard Borg. www.memoir44.com ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Ticket to Ride. Ya disponible

P.V.P.: 42,00 €

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

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

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

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



FANTASY FLIGHT GAMES



Wings of War: Famous Aces. Ya disponible
P.V.P.: 33,00 €

Wings of War es una nueva serie de juegos que une mecánicas de juegos de cartas y de mesa para recrear los combates aéreos. El primer juego se centra en la era de los "caballeros del aire", la Primera Guerra Mundial, y nos muestra las habilidades de los aparatos de ese período.

Cada juego de la serie Wings of War será un juego completo en sí mismo para 2 a 4 jugadores, que puede combinarse con otros juegos de la serie o con otros ejemplares del mismo juego para poder jugar partidas más grandes. En cada caja se incluyen 23 aparatos de distintos colores. Cada avión aparece ilustrado y se incluye información histórica exacta. Wings of War: Famous Aces es el primer juego de la serie centrado en la 1ª G. M.. Incluye cinco modelos de aviones: Spad XIII, Albatros D Va, Sopwith Camel, Fokker Dr1 y el Triplano Sopwith. Cada uno de ellos fue montura de un as célebre: Baracca, von Richtofen, Rickenbecker, Fonk, Olieslagers y Baker. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Wings of War: Watch your back!

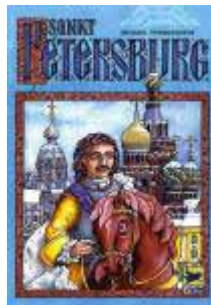
Novedad noviembre P.V.P.: 33,00 €

Biplanos rugientes vuelan sobre las trincheras en misiones de reconocimiento, bombardeo, ametrallamiento de trincheras y audaces rescates... ¿Podrás escoltar a tus aparatos hasta sus objetivos y de vuelta a casa? ¿O puedes evitar que los aparatos de tu adversario golpeen el corazón de tus fuerzas?



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

RIOGRANDE GAMES



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

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

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

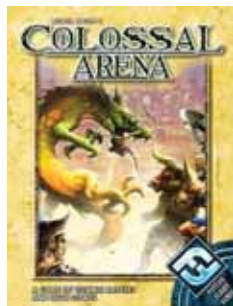
FACE 2FACE GAMES



Sleuth. Ya disponible P.V.P.: 18,75 €

Sleuth es un fascinante juego de detectives en el que los jugadores recurren a sus habilidades deductivas y lógicas para descubrir la identidad de la gema perdida. Por medio de preguntas adecuadas, cada jugador reúne porciones de información, que al unir las con habilidad ofrecerán la solución al misterio. Las preguntas inteligentes y la deducción, combinadas con un poco de suerte, harán de Sleuth un juego con el que disfrutarán de 3 a 7 jugadores de 8 años en adelante. Autor: Sid Sackson Duración de las partidas: 45 minutos. ¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!

FANTASY FLIGHT GAMES



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

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

3 a 5 jugadores. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Blue Moon. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

Gran lanzamiento de Fantasy Flight Games creado por Reier Knizia. El dios Blue Moon ha abandonado el mundo dejándolo sumido en el caos. Blue Moon City está en ruinas y sus habitantes han entrado en una guerra civil. Múltiples facciones buscan apaciguar a Blue Moon y acelerar su vuelta atrayéndose el favor de los tres dragones de poderes elementales. En las ruinas de la gran ciudad, los ingeniosos Hoax intentan prevalecer mediante sus inventos mecánicos, mientras e lo profundo de la tierra los fieros Vulca preparan una fuerza con el corazón del mundo. En las afiladas cimas de las montañas, los Flit, semejantes a pájaros, observan la lucha con disgusto, esperando el momento de hacer su movimiento. Y en el corazón secreto del bosque, las bellas pero salvajes Mimix afilan sus lanzas.

Este es Blue Moon, el nuevo juego de cartas no coleccionable de Reiner Knizia. El juego básico contiene las razas Hoax y Vulca. Las primeras expansiones son de los Flit y los Mimix, pero ya están en preparación las de los Terra, Aqua, Pillar y Khin. Más información en: www.blue-moon-games.com/us **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Blue Moon Expansion: The Flit. P.V.P.: 11,00 €
Expansión para Blue Moon.

Blue Moon Expansion: The Mimix. P.V.P.: 11,00 €
Expansión para Blue Moon.

Blue Moon Expansion: The Khind. P.V.P.: 11,00 €
Expansión para Blue Moon.

Blue Moon Expansion: The Terrah. P.V.P.: 11,00 €
Expansión para Blue Moon.

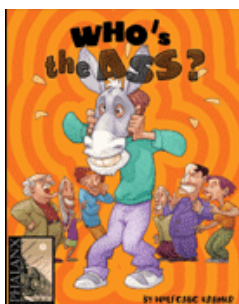
GMT GAMES

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

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



PHALANX GAMES



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

¡Un excitante y divertido juego de cartas para grandes y pequeños grupos de jugadores, creado por Wolfgang Kramer! ¡Justo cuando iba ganando, apareció el burro! Maldición, ¡ahora estoy cargado con una mano llena de cartas de nuevo! El objetivo del juego es deshacerse de las cartas de tu mano tan pronto como puedas.

Una vez que lo hagas, los demás jugadores obtienen puntos negativos. Sin embargo, ten cuidado con el burro... y no tengas vergüenza si se empeña en seguirte! De 2 a 12 jugadores de 8 años en adelante. 30 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FBI. Ya disponible P.V.P.: 11,00 €

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

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

DAYS OF WONDER



Terra. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Terra pone a los jugadores frente a crisis ecológicas, socioeconómicas y diplomático-militares en las que todos deben colaborar para salvar el frágil equilibrio planetario a la vez que defienden sus propios intereses. Los jugadores obtienen puntos por resolver crisis para el bien común, pero al

mismo tiempo por guardar tantos recursos para sí mismos como les sea posible.

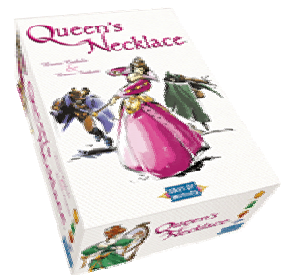
Editado en colaboración con el Fórum de Barcelona 2004 y la UNESCO, Terra constituye una novedad en su forma de juego que no solo ilumina las potenciales crisis a las que el mundo se enfrenta, si no también ayudará a apoyar buenas causas mediante el juego. Por cada ejemplar que se venda del juego, el editor contribuirá con 1 Euro a la financiación de una ONG dedicada a la preservación de la paz internacional. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO Y CATALAN!!**

Queen's Necklace. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

MEJOR JUEGO DE CARTAS 2004 (Games Magazine).

ACE D'OR (Cannes 2003)

París, poco antes de la Revolución Francesa... Desde las calles donde los raterillos y los cortesanos trabajan, a los salones del Louvre, donde los confesores, los astrólogos reales, los mosqueteros y las cortesanas favoritas tramán y conspiran en conversaciones susurradas, la posición del Joyero del Rey se ha convertido de repente en una de las más peligrosas!



Queen's Necklace es un juego de venta de gemas, influencias e intrigas en la Corte. De dos a cuatro jugadores compiten en el papel de Joyero de la Reina para proveer de raras joyas a la Reina y su corte. Con la lupa de joyero en la mano, debes decidir cómo gastar mejor tus ducados en la compra de gemas, diamantes, esmeraldas y rubíes, o en comprar los favores de varios cortesanos. Tras tres años de trabajo, el joyero que venda las gemas más preciosas y amase la fortuna más grande recibirá el apreciado título de Joyero del Rey y un lugar en la Corte. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

Corsari. Ya disponible P.V.P.: 11,00 €

Los jugadores son capitanes piratas que trabajan duramente para reclutar las mejores tripulaciones para sus barcos. Los jugadores intentan conseguir dotaciones completas de 11 piratas, pero cada jugador solo puede reclutar piratas de un máximo de 2 grupos para que no haya muchas peleas en los barcos. Los jugadores también consiguen crédito por incluir prisioneros en sus tripulaciones. Cuando los buques se echan a la mar, los jugadores pierden puntos por los piratas que no les correspondan ¡¡¡Arrrrggggghhhh!

Autor: Leo Colovini. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP



7 Ages. Novedad octubre P.V.P.: 77,00 €

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

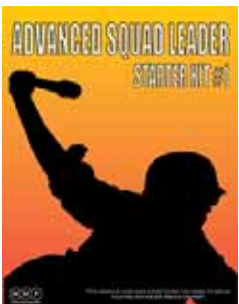
Cada jugador, a la cabeza de uno o más imperios, debe guiarlos a través de la historia obteniendo puntos de gloria por avances históricos, científicos, religiosos y culturales, aumentando su salud, riqueza y prestigio. El juego contiene a todas las grandes personalidades de la historia, y sirven para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

Days of Decision III. Novedad octubre P.V.P.:

Juego completo de política Global desde 1936 a 1946, que puede jugarse por sí mismo o junto con **World in Flames**. Pueden jugar entre 2 y 8 jugadores. Esta tercera versión de **Days of Decision** ha sido mejorada totalmente para que sea completamente compatible con **World in Flames** y todos sus kits. Incluye un nuevo mapa, un Status Display, reglas y reglas.

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

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Starter Kit #1. Ya disponible P.V.P.: 27,75 €

Advanced Squad Leader es sin duda el juego táctico por excelencia. Sus seguidores son legión, la cantidad de módulos y de artículos sobre el mismo es sencillamente increíble. Hipercomplejo e hiperrealista, para muchos aficionados ha sido sin embargo un Santo Grial algo distante. La necesidad de comprar el libro de reglas y el módulo *Beyond Valor* (o

Paratrooper) como mínimo para poder jugar ha mantenido a muchos jugadores dudando. Además, la complejidad de las reglas, muy duras

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

de dominar, era otro handicap importante. Conscientes de estos problemas, MMP nos ofrece este kit de iniciación sencillo y totalmente jugable. No es necesario tener el libro de reglas completo ni ningún otro módulo: el juego contiene todas las unidades (alemanes, americanos y rusos), mapas y tablas necesarias. ¡Ya no hay excusa para dejar de disfrutar de ASL!

Contiene 2 mapas geomórficos, 1 plancha de fichas, 6 escenarios, ayudas de juego, dados y reglas. Escala: 5 a 10 hombres por ficha, 40 metros por hex complejidad media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

ASL Rulebook. Reedición 2004 P.V.P.: 79,95 €

¡Por fin llega la reedición de las reglas completas de **Advanced Squad Leader**. El juego táctico más jugado del planeta ya puede ser saboreado de nuevo. Complejo, completo, espectacular, mastodóntico; faltan los adjetivos para describir al sistema ASL.

ASL, el gran sistema de juego de combate táctico de Segunda Guerra Mundial, combina originalmente la calidad del diseño con la atención minuciosa al detalle y a la jugabilidad. Fruto de una evolución del anterior sistema **Squad Leader**, ASL hace tiempo que es el juego de guerra definitivo sobre combate táctico. En la 2ª edición, no solo todas las reglas van a todo color, si no que también se ha aprovechado todas las mejoras de los últimos 20 años. También contiene material previamente no incluido en las reglas, como más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del Capítulo E (noche, tiempo atmosférico, botes, aviones, esquíes, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el Capítulo K, un Índice expandido, y excelentes ayudas de juego como la *Offboard Artillery Player's Aid* y la *Overrun Flowchart*. El tipo de letra se ha aumentado para facilitar la lectura. Y todo ello sin cambiar en nada sustancial la forma de jugar. Los 15 años de experiencia permiten incorporar en esta edición todas las erratas y preguntas y respuestas previas.

Aunque las reglas de ASL no son un juego completo en sí mismo, al combinarse con los módulos permite a los guerreros de salón simular prácticamente cualquier acción de pequeña escala de 1935 a 1945, abriendo la puerta a cientos de pequeñas batallas alrededor del planeta. Combinándolo por ejemplo con el módulo *Beyond Valor*, permite revivir batallas entre fieses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el juego incluye un completo sistema para la creación de nuevos escenarios. Los comentarios del Capítulo H sobre vehículos y artillería son una de las fuentes más completas de información sobre los tanques, vehículos y cañones usados durante la guerra. Otros módulos del juego incluyen los órdenes de batalla de las fuerzas del Ejército y Marines de EEUU, británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las de los países menores que lucharon en uno u otro bando. El juego emplea mapas geomórficos que permiten innumerables combinaciones de terreno. Los módulos históricos usan las reglas para simular batallas y Juegos de Campaña especiales en mapas que ilustran el terreno real sobre el que se libró cada batalla.

Armies of Oblivion. Novedad 2004 P.V.P.: 128,75 €

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



OPERATIONAL STUDIES GROUP



The Seven Days of 1809. Ya disponible

P.V.P.: 61,50 €

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

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

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

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

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

OMEGA GAMES

Carrier War. P.V.P.: € 55,00. Novedad 2005

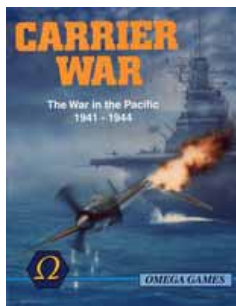
Asume el mando de las fuerzas aliadas y japonesas durante los años cruciales de la Guerra en el Pacífico. Dirige fuerzas navales, aéreas y terrestres de Japón a Ceilán y a la Costa Oeste de EE.UU. Tres rondas aeronavales interactivas por turno de juego recrean la tensión de las rápidas operaciones con portaaviones. Incluye las unidades de EE.UU., Japón, la Commonwealth, holandesas y filipinas.

Las unidades navales representan buques individuales o grupos. Las unidades terrestres son divisiones o unidades menores. Las unidades aéreas son puntos aéreos de 10 aparatos.

La versión primera de este juego fue un éxito hace años, y esta nueva edición mejora profundamente las reglas y toda la parte gráfica. Ayudas de juego en color, nuevos mapas que llegan a la costa oeste de EE.UU., escenarios de campañas individuales o la guerra completa hasta abril de 1944. Un volumen posterior (*On to Japan*) cubrirá al último año de guerra. Pensado para dos jugadores, se adapta muy bien al juego en solitario o con tres jugadores. Contenido: librillos de reglas y de referencia, 1120 fichas, mapa, ayudas de juego y 2 dados.

Paper wars 54. Ya disponible P.V.P.: 6,00 €

Las 48 páginas de este nuevo número contienen artículos sobre juegos como Streets of Satlingrad, The Killing Ground, Liberty, Iron Tide,



Waterloo, Game of Thrones y otros, además de artículos sobre libros de historia militar.

AVALANCHE PRESS LTD.

Great War at Sea: Cruiser Warfare. Ya disponible

P.V.P.: 55,00 €

El juego que los fans de los juegos navales estaban esperando desde el comienzo de la premiada serie *Great War at Sea*.



Operaciones navales a escala mundial durante la Gran Guerra. Los cruceros de las otencias Centrales intentan dañar el comercio marítimo aliado, mientras los buques de guerra de doce países intentan cazarlos.

En el verano de 1914, el escuadrón de cruceros alemán de Asia Oriental representaba la fuerza pequeña de más calidad de la Flota de Alta Mar. Tripulaciones con excelente entrenamiento y toda una vida de experiencia hacían que la pequeña flota del Almirante Graf Spee fuera la envidia de la base de China. Pero cuando estalló la guerra, esta minúscula fuerza se encontraba lejos de casa y amenazada por la potente flota japonesa, muchas veces superior en tamaño al escuadrón alemán. Spee decidió abrirse camino a la fuerza dando la vuelta al mundo. Tras un épico viaje por el Pacífico, sus cruceros se toparon con su final cerca de las Islas Malvinas.

Cruiser Warfare da a la serie *Great War at Sea* la mayor amplitud que ha tenido hasta el momento: todo el mundo. Buques británicos, alemanes, japoneses, italianos, austrohúngaros, rusos y holandeses empiezan en sus posiciones de agosto de 1914. El jugador alemán debe dañar el comercio aliado e intentar llevar a casa a sus cruceros. El jugador aliado debe encontrarlos, perseguirlos y destruirlos antes de que sientren la destrucción.

Los juegos de la serie *Great War at Sea* han ganado el premio Origins de Mejor Juego de Historia del Año. **Cruiser Warfare** es el primero de ellos que tiene una escala mundial. El mundo se divide en áreas marítimas con reglas de búsqueda modificadas que permiten a los buques alemanes y austríacos buscar presas, y a los buques aliados cazarlos. Una vez se establece un contacto, el combate se resuelve empleando las reglas estándar del juego (o las reglas alternativas avanzadas que aparecen en el módulo **Dreadnoughts**).

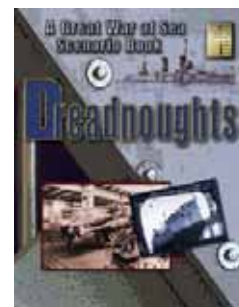
Se incluye la flota japonesa de 1914 al completo, con buques nunca vistos antes en esta serie, como los acorazados Kawachi y Satsuma. Los holandeses hacen aquí su primera aparición en gran escala en la serie, con varios buques de defensa de costa más cuatro acorazados que no se llegaron a completar. Estos se basan en los auténticos planos de los dos diseños entre los que los almirantes holandeses tendrían que haberse decidido.

El jugador alemán tiene la opción de colocar una fuerza de cruceros mayor en Asia Oriental, incluyendo el crucero acorazado moderno Blücher y otros. Los cruceros de batalla pueden intentar romper el bloqueo británico para unirse a los corsarios. También se incluye la opción de un comienzo rápido de la guerra que habría sorprendido al escuadrón de entrenamiento de verano alemán de dos acorazados y un crucero visitando Sudamérica. **Cruiser Warfare** es la joya de la corona de la serie La Gran Guerra en el Mar. 210 fichas de juego, dos mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**

Great War at Sea: Dreadnoughts. Ya disponible

P.V.P.: 24,95 €

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



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

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

Austria-Hungría recibe el acorazado tupo 1916 (armado con cañones de 16,1 pulgadas), el anticuado buque de defensa de costa Erzherzog Rudolf, el resto de la clase de cruceros 1914, más una ficha para su proyecto de portaaviones. Bajo bandea turca tenemos los varios acorazados y británicos que casi se unieron a la marina otomana, incluyendo el crucero acorazado Blücher. ¡Hay incluso una ficha para el porta helicópteros acorazado austro-húngaro PKZ-2!

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



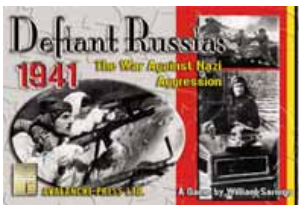
Third Reich/Great Pacific War Player's Guide. Ya disponible P.V.P.: 25,00 €

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

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

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

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



Defiant Russia. Novedad noviembre P.V.P.: 22,00 €

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

Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa de 42x55 cm, escala 45 millas por hexágono. Los jugadores controlan las unidades históricas que participaron en esta campaña. Las unidades del Eje (alemanes, finlandeses, italianos, rumanos, húngaros y españoles) son principalmente cuerpos de ejércitos. Las unidades de tanques alemanes son la verdadera fuerza ofensiva del Eje. La infantería alemana es numerosa y fuerte. Las unidades soviéticas son generalmente de nivel ejército. Algunos son capaces de enfrentarse a los alemanes, pero en general el jugador soviético debe colocar cuidadosamente a sus unidades y poner el máximo cuidado en los

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

contraataques. El jugador soviético cuenta con la ayuda de las flotas del Báltico y del Mar Negro, que le permiten desembarcos tras las líneas alemanas y a veces proporcionan apoyo. El Ejército Rojo de Obreros y Campesinos tiene numerosas unidades de tanques, pero no son tan fuertes como los pazer alemanes. También dispone de paracaidistas y tropas de choque.

La campaña histórica tuvo lugar en 1941, cuando los ejércitos nazi invadieron por sorpresa la Unión Soviética. Los soviéticos primero retrocedieron, pero luego defendieron la Madre Rusia con determinación. Finalmente acabaron llegando a las ruinas de Berlín y pusieron fin al régimen de Hitler. El juego abarca los primeros meses de esta campaña decisiva, cuando los alemanes intentaron tomar Moscú pero no lo consiguieron. Para dos jugadores de 10 años en adelante. **¡¡Reglas en castellano!!**

Panzer Grenadier: Beyond Normandy. Novedad noviembre P.V.P.:

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



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

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

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

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

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Soldier Raj. Novedad 2004 P.V.P.: 49,50 €

Entre 1767 y 1846, la guerra y las intrigas dominaron el subcontinente indio. Las guerras se sucedían una tras otra entre los reinos indios,

tanto entre ellos como contra los británicos y franceses. Los europeos, por su parte, estaban ocupados en pelearse entre ellos.

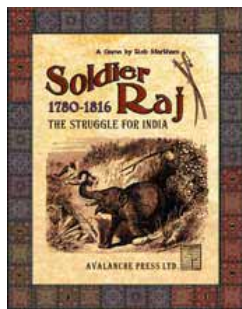
Soldier Raj se basa en el excelente modelo de Soldier Emperor para retratar estos conflictos. Más de una docena de escenarios abarcan estas guerras, desde la victoria de Hyder Ali sobre los británicos en la Primera Guerra de Misora en 1767 hasta la victoria final de los británicos sobre los sijs en 1846.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

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

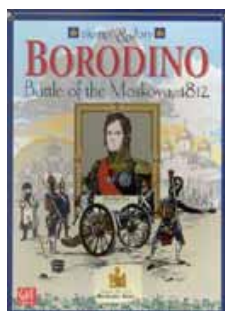
Como en Soldier Emperor, la clave de la victoria es jugar de forma inteligente las cartas. Soldier Raj incluye cartas de alta calidad, e incluye además un segundo juego de cartas para usarlo en Soldier Emperor cuando se jueguen juntos los dos juegos.

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

¡¡Reglas en castellano!!



GMT GAMES

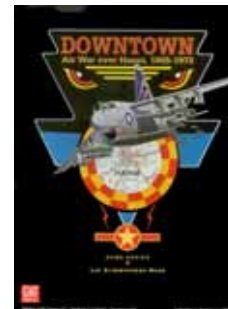


Borodino. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €
Empleando el popular sistema de *Triumph & Glory* (ya en su versión v2.2), el Volumen II de la serie cubre esta clásica batalla napoleónica: **Borodino, Battle of the Moskova, 1812**. La batalla es de por sí muy conocida por casi cualquier jugador de juegos de guerra, y en la que los ejércitos francés y ruso se enfrentaron en un choque frontal muy poco sutil. Tenemos grandes baterías de artillería, inmensas divisiones de caballería, *cssacos* por todos lados, además de las luchas políticas que se libraban dentro de la escala de mando rusa.

El orden de batalla del juego (escala brigada) se ha confeccionado consultando la bibliografía más reciente, e incluso se concede a los franceses una oportunidad de intentar comandar la maniobra de flanco sugerida por el mariscal Davout. Además de la batalla completa del 7 de septiembre, el juego también incluye una minibatalla corta, el **Ataque al Reducto de Schevardino** (que tuvo lugar el 5 de septiembre, dos días antes de la batalla). Históricamente, los franceses tomaron finalmente las posiciones con fuertes pérdidas de ambos bandos, pero notoriamente sin un solo prisionero ruso. Aquello fue un anuncio de lo que vendría más tarde. Contenido del juego: 420 fichas, un mapa de 55x85 cm., libros de reglas y de juego y ayudas de jugador. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Downtown. Ya disponible P.V.P.: 65,00 €

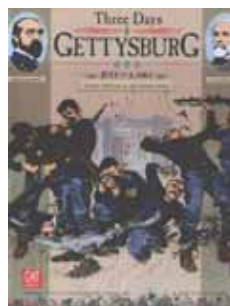
Downtown recrea las grandes batallas aéreas que se libraron en los cielos sobre "Downtown" Hanoi durante la guerra de Vietnam. El juego abarca toda la gama de operaciones que se desarrollaban en la mortífera zona de ataque *Route Package 6*, desde la campaña de escalada gradual *Rolling Thunder* de 1965-1968 a los tremendos embistes de las operaciones *Linebacker* de 1972, culminando con la campaña de "Bombardeos de Navidades B-52" que acabó la guerra.



Downtown recrea todos los raids aéreos con gran detalle. El jugador norteamericano es el jefe de los raids y su misión es dirigir paquetes de 30-70+ aparatos de la Air Force o de la Navy, incluyendo bombarderos, cazas, aparatos de supresión de las defensas antiaéreas, guerra electrónica y reconocimiento. El jugador norvietnamita (DRV) gestiona una red de defensas de Artillería Antiaérea, y misiles SAM tierra-aire apoyada por una "delgada línea roja" de cazas MiG. Cada apartado de las reglas ha sido tratado con gran detalle, pero la jugabilidad aún así es excelente. Incluye 16 escenarios de raids individuales, 3 escenarios multi-raid, 42 tipos de aparatos (desde MiGs a B-52s o *Wild Weasels*). Se incluyen también órdenes de batalla completos de los aparatos de Fuerza Aérea y de la Marina norteamericanas participantes en los raids, incluyendo formaciones, armas y dotaciones de portaaviones.

El jugador norvietnamita debe colocar trampas antiaéreas mientras que los "Yankee Air Pirates" prueban y atacan sus defensas. Rechaza los perturbadores electrónicos enemigos y lleva a las unidades enemigas a zonas de muerte plagadas de defensas. El jugador norteamericano debe planear sus misiones, superar el cinturón SAM con sus aparatos de ataque y soltar las bombas sobre los blancos mientras los MiGs te acechan entre las nubes.

Vas rumbo a *Downtown*, donde todas las luces están encendidas...



The Three Days of Gettysburg, 2004 Edition. Ya disponible P.V.P.: 98,00 €

Auténtico juego monstruo sobre la más decisiva de las batallas de la Guerra de Secesión de EEUU. Se trata de la tercera tirada del premiado primer juego de la serie *Great Battles of the American Civil War*. Ofrece componentes e información mejorados. Si ya tienes la versión original de 1995 o el posterior kit de mejora, puedes seguir jugando con ellos sin problemas. En esta edición, el editor ha hecho un intento de mejorar aún más los componentes y las reglas de este clásico:

Las seis planchas de fichas contienen todas las fichas originales y corregidas de las anteriores versiones, así como algunas nuevas fichas y unidades con fuerzas y niveles de moral modificados basándose en investigaciones más recientes. Rodger MacGowan y Mark Simonitch han revisado y mejorado los gráficos originales.

Mark Simonitch ha rehecho completamente los tres mapas del juego. Ha empleado el trabajo original de Rick Barber y Joe Youst, y nos ofrece un mapa elegante y funcional que facilita enormemente jugar sobre él.

La versión 4.4 de las reglas del sistema GBACW, aparecidas en **Gringo!**, representó un paso importante hacia delante tanto en pulido de reglas como en presentación. Estas reglas aún han sido ligeramente corregidas, de forma que se trata de la versión 4.5.

Se han pulido y confeccionado nuevos diseños para las tablas del juego. También se incluyen algunas tablas que permiten llevar un registro del status del mando de cada bando así como de las unidades huidas.

Reglas sobresalientes: sistema de Mando revisado, siete escenarios que van desde los pequeños de un mapa hasta la batalla completa de tres días, brigadieres que nunca puedes estar seguros de cómo se van portar en la batalla, bombardeo de artillería, reglas de munición simplificadas, reglas especiales para unidades novatas, y una regla opcional de Fatiga que pone énfasis en el empleo racional de las unidades, una Tabla de Choque notablemente sencilla que incluye

Ataques Continuados: ¡puedes arrollar el flanco enemigo con una gran carga a la bayoneta!

Contenido: seis planchas de fichas, tres mapas de 55x85, ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados.



Sword of Rome. Ya disponible P.V.P.: 71,50 €

Roma comenzó el IV siglo a. de C. como apenas la ciudad principal de una pequeña liga de comunidades latinas, y terminó dicho siglo controlando toda Italia y estaba a punto de erigirse como primera potencia de Occidente.

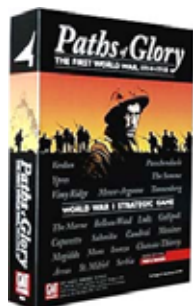
Sword of Rome es el más reciente juego de la aclamada línea de juegos de GMT Games que emplean cartas para hacer avanzar la acción. El juego permite que hasta cuatro jugadores recreen las luchas que libraron los pueblos de Italia y Sicilia. Dominarán el Mediterráneo Occidental los romanos, o los galos?

Por medio de una exclusiva adaptación del sistema de eventos con cartas ya empleado en otros juegos, los jugadores también pueden asumir los papeles de contrincantes adicionales, como las tribus galas del otro lado de los Alpes. o la poderosa potencia naval de Cartago. Estarás al mando de grandes personajes de la época: al salvador militar de Roma, Marcus Furius Camillus; el tirano de Siracusa, Agathocles, que osó atacar a la propia Cartago; o Pirro de Épiro, el aventurero que buscaba unir a los griegos occidentales.

Cada jugador tiene su propio mazo personalizado de cartas de estrategia que contienen un total de 152 eventos que dotan de sabor específico y personalidad a los diversos bandos. Además, cada facción tiene también poderes especiales que enfatizan sus virtudes históricas

- Los romanos pueden crear nuevas colonias, mejorando la defensa de su imperio y aumentando su base demográfica por medio de la asimilación diplomática de los pueblos locales.
- Los etruscos pueden utilizar su gran riqueza para sobornar a jefes extranjeros para evitar batallas que ellos prefieren no luchar, mientras que los samnitas pueden usar los pasos que cruzan sus montañas para luchar contra los invasores.
- Los griegos tienen excelentes fuerzas mercenarias a su disposición, pero al coste de disminuir la lealtad de sus colonias, ya que sus generales intentan instaurar sus propios pequeños reinos.
- Los galos pueden moverse rápidamente y proclamarse victoriosos de formas inesperadas, mientras saquen las fortalezas de sus enemigos.

Dos, tres o cuatro jugadores pueden poner a prueba su habilidad diplomática y militar en este juego que combina el sistema de juego de estrategia con "motor" de cartas con un buen número de nuevas ideas. Contiene 2 planchas de fichas, 1 mapa de 55x85cm., ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Paths of Glory. Reedicción noviembre P.V.P.: 60,50 €

Tras agotarse las primeras dos ediciones, por fin vuelve a estar disponible esta verdadera joya sobre la Gran Guerra. Juego de Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación de los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Turnos estacionales. Sistema de combate que incorpora los efectos de los flanqueos, las fortalezas y las trincheras. 176 fichas grandes y 140 fichas normales representan los ejércitos y cuerpos de 19 países. 56 cartas para cada bando. Ofensivas forzadas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables. Excelente adaptabilidad para juego en solitario. Nunca una partida se parecerá a otra. Descubre por qué la bautizaron como "la Gran Guerra". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DECISION GAMES

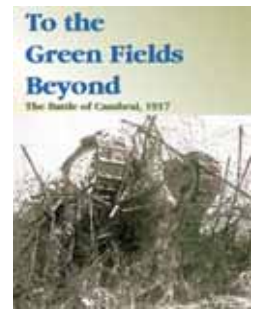
Strategy & Tactics 223: 1918. Ya disponible P.V.P.: €22,00.

Strategy & Tactics 224: Sedan 1870. Novedad noviembre P.V.P.: € 22,00.

To the Green Fields Beyond. P.V.P. 48,50 € **Ya disponible**

"A través del barro y la sangre hasta los verdes campos más allá." Esta cita, atribuida al Brigadier General Hugh Elles, que dirigió la acción del Tank Corps británico en Cambrai, explica sucintamente el objetivo británico: penetrar las trincheras alemanas y llegar hasta sus áreas de retaguardia. La idea de una penetración hasta los verdes campos de más allá de la línea había dominado a los estrategas aliados desde 1915. Cambrai resultó ser lo más cerca que estuvieron de cumplir ese objetivo antes de la penetración final de 1918.

To the Green Fields Beyond es una reedición de uno de los más afamados clásicos de la mítica SPI. Se trata de una simulación de nivel operacional de la Batalla de Cambrai (20 de noviembre a 7 de diciembre de 1917). El juego consiste de tres escenarios y un juego de campaña. Cada turno de juego requiere tomar numerosas decisiones. El juego tiene una peculiaridad rara en los wargames: ambos jugadores tienen la oportunidad de jugar al ataque. Los británicos atacan en los escenarios de la penetración británica y de la Batalla de Bourlon, mientras que los alemanes contraatacan en el tercer escenario. Escala: hexágonos de 1 km, turnos de 24 horas. Incluye reglas, 420 fichas, mapa de 55x85 cm. y dado.



Lightning: Midway. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Aunque se trata ciertamente de un juego de cartas, creado por un maestro del género, Dan Verssen, la intensidad de la acción de **Lightning: Midway** es distinta de todos los juegos de cartas que hayas probado antes. Dos jugadores asumen los papeles de los jefes de las flotas enfrentadas, en esta

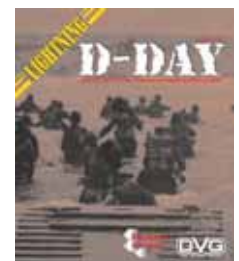
recreación de la historia de la famosa batalla de la 2ª G. M. entre fuerzas norteamericanas y japonesas. Está en juego el control del Atolón de Midway, en el Pacífico Central. El jugador norteamericano debe arriesgar los tres portaaviones de su marina para tratar de conservarlo; el jugador japonés debe arriesgar sus cuatro portaaviones para tomarlo.

El atolón y los portaaviones están representados por cartas individuales. Los jugadores juegan cartas de reconocimiento para descubrir y fijar la localización del enemigo, y entonces juegan otras cartas que representan escuadrones de ataque. Algunos encuentran a sus objetivos, otros no. A veces el enemigo aparece sobre tu flota sin previo aviso. Todo pende (literalmente y también en sentido figurado) de la jugada a tiempo de una carta.

El juego contiene 110 cartas bellamente ilustradas y dos páginas de reglas. Aprenderás a jugar rápidamente, y podrás terminar una partida en 30 minutos. ¡Aunque ten en cuenta que una partida nunca será suficiente! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Lightning: D-Day. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Este juego de cartas para dos jugadores recrea el drama del día en que los soldados Aliados desembarcaron en Francia el 6 de Junio 1944. Cada una de las playas de desembarco históricas - Gold, Juno, Sword, Omaha y Utah - está representada por su propia carta, igual que las divisiones alemanas que defienden la costa y las unidades aliadas atacantes. El jugador aliado debe aprovechar sus

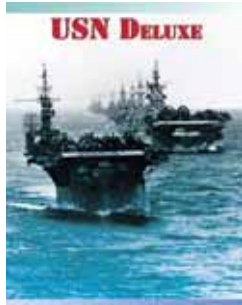


recursos para tomar y asegurar cada playa al final del día: una partida del mazo de 110 cartas.

La tensión del juego aumenta con cada carta que se juega. Primero parece que los aliados tienen recursos para enfrentarse a cada una de las crisis que se suceden en las cabezas de playa, pero si una división aerotransportada queda dispersa por la campaña permitiendo que el contraataque de una división panzer division supere el perímetro defensivo, todo puede cambiar en un momento. Y una unidad aliada asignada a una playa donde la oposición no sea tan fuerte como se esperaba no puede llegar a tiempo a la zona de verdadero peligro. Ambos jugadores deben pensar con antelación los movimientos futuros, buscando formas de usar mejor sus cartas a varios turnos vista. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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

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



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

Entre las reglas más interesantes, podemos destacar el cambio de la calidad de los pilotos a medida que avanza la guerra, nuevas misiones aéreas, fuerzas especiales (Chindits, Merrill's Marauders), inteligencia limitada (opcional) mediante el uso de marcadores de Task Forces, desciframiento de los códigos japoneses, un sencillo modelo económico que da cuenta de la desintegración de la economía japonesa en la segunda mitad de la guerra. Además de multitud de escenarios históricos, también se incluye un escenario del Plan Naranja ambientado en los años 30, así como fichas adicionales hipotéticas para crear más escenarios.

Empires of the Middle Ages. Novedad diciembre P.V.P.:

Nueva edición totalmente remozada de uno de los Santos Grales de los juegos de estrategia, un superclásico de la mítica SPI.

Entre las glorias de Roma y el surgir de los estados-nación hubo una época en la que cada territorio se definía por las virtudes y defectos de su monarca. **Empires of the Middle Ages** es un juego de diplomacia y estrategia para varios jugadores (hasta 6), donde asumen el papel de dinastías e intentan convertir sus reinos históricos en grandes imperios. El tablero es un mapa de la Europa medieval sobre el que los jugadores registran el **El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>



poder de sus reinos. Mediante el juego de cartas se resuelvan las acciones básicas del juego, mientras que cartas de eventos aleatorios añaden sabor histórico, como por ejemplo epidemias, cruzadas y herejías. Incluye seis escenarios, desde uno para jugar en solitario y un gran escenario que abarca la totalidad de la Edad Media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



War between the States. Novedad diciembre P.V.P.:

Decision Games continúa su racha de nuevas ediciones de auténticos hitos de la historia de los wargames. Para muchos, este tal vez sea el juego definitivo, seguramente el más complejo

jamás publicado sobre la Guerra Civil de EEUU. **War Between the States, 1861-1865**, simula la Guerra Civil de EE.UU desde los primeros disparos en Fort Sumter hasta la rendición de Lee en Appomatox. Durante aquel conflicto, más de 3 millones de hombres participaron en una guerra sobre un país de unos 30 millones. Alrededor de medio millón murieron o quedaron permanentemente incapacitados por la enfermedad o heridas en combate.

El juego emplea tres mapas que abarcan los teatros de operaciones principales desde Galveston, Texas, a St. Joseph, Missouri, y desde Philadelphia, Pennsylvania, a Jacksonville, Florida. Un total de 1400 fichas representan las diversas unidades y peculiaridades del juego. Los turnos del juego representan 1 semana de tiempo histórico, con ciclos entre ellos en los que los jugadores ejecutan rutinas de producción, bloqueo, construcción, política, etc. Cada turno de juego se divide en dos turnos de jugador, durante los que un jugador o el otro pueden mover sus unidades terrestres o navales y atacar al adversario. Hay un sistema de registros fuera del mapa que llevan la cuenta de la fuerza variable de las unidades terrestres. El sistema de combate exige que ambos jugadores elijan en secreto simultáneamente una de varias opciones de combate. La combinación de esas elecciones determina la tabla que se usará en el combate, lo cual determina la cantidad de bajas que sufrirán las unidades así como otros efectos del combate. Solo suele haber bajas importantes cuando ambos jugadores desean una gran batalla.

La logística es crucial en el juego. Deben consumirse suministros en cada ciclo para las fuerzas existentes, o quedarán expuestas a sufrir desgaste o eliminación. Los suministros de combate se consumen a su vez en las batallas, y a cualquier fuerza le resulta difícil operar si está desabastecida. El lento movimiento de los trenes de suministros, junto al tiempo necesario para reparar las vías férreas y crear depósitos de suministros, es el principal factor que determina el alcance y profundidad de las ofensivas estratégicas de cada jugador.

El juego puede jugarse como una inmensa campaña empleando los tres mapas y la guerra completa, lo cual requiere cientos de horas. La alternativa es jugar los 6 escenarios de menor tamaño, que abarcan las campañas orientales de 1862, 1863 y 1864, así como otros tres que cubren las campañas occidentales de esos años. Los escenarios varían en longitud, desde 8 a 24 turnos de juego. En ellos no se realizan los ciclos interturnos, dado que la producción y los asuntos relacionados están incorporados a los escenarios de otros modos. Los escenarios también están pensados para poderse jugar en uno o dos mapas.

EXCALIBRE GAMES

Kaiserschlacht 1918. Ya disponible P.V.P.: 85,00 €

Wargame "mini-monstruo" de baja complejidad para dos o más jugadores sobre la campaña más decisiva de la 1ª Guerra Mundial en el frente occidental. Puede jugarse como un largo juego de campaña que abarca desde marzo a noviembre, o puede elegirse uno de los tres escenarios restantes: "German Spring Offensive," "Turn of the Tide" y "Allied Offensive." Cada turno de juego representa un día, cada hexágono 3 millas, y las unidades de maniobra son divisiones y brigadas. Los sistemas del juego son sencillos, pero funcionan para reflejar correcta y elocuentemente la forma de combatir de aquel momento. Se incluyen reglas especiales de tanques, tropas de choque, tácticas de infiltración, artillería, fuerza aérea, abastecimientos, movimiento marítimo, moral y desmoralización, inundaciones, guerra

submarina, fortificaciones, trincheras, cooperación inter-Aliada, la crítica importancia de París y muchas más. Contenido: cuatro mapas, más de 500 fichas, reglas y ayudas de juego. En bolsa.

CLASH OF ARMS GAMES

The Naval Sitrep nº26. Ya disponible P.V.P.: €6,95 ptas.

The Russo-Japanese War (Dawn of the Rising Sun).

Ya disponible P.V.P.: 88,00 €

Nuevo juego de la serie *Fear God & Dread Nought* (parte de la *Admiralty Trilogy*) sobre la parte naval de la primera gran guerra del siglo, que se edita justo a tiempo para el centenario.

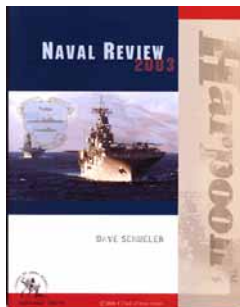
Bill Madison, de la "Russo-Japanese War Research Society" ha investigado y creado veinte escenarios que abarcan la campaña naval completa, desde el ataque con torpedos contra Port Arthur a la Batalla de Tsushima. Además, tres escenarios hipotéticos contemplan el muy debatido incidente de Dogger Bank, donde puedes asumir el papel del VADM Lord Charles Beresford al mando de la Channel Fleet británica. La Gran Flota Blanca y el Motín del Potemkin son los otros escenarios hipotéticos.

Juego repleto de información de todos los buques de guerra de las flotas principales de la época. También incluye las cartas de navegación japonesas y rusas! Contenido: reglas *Fear God & Dreadnought*, Data Annex de la Guerra Ruso-Japonesa, libro de escenarios, 2 planchas de fichas.



2003 Harpoon Naval Review. Ya disponible P.V.P.: 30,00 €

Siguiendo en la línea establecida en los tres primeros volúmenes (1994, 1997 y 2000) de esta publicación para **Harpoon 4**, el **2003 HNR** contiene un buen montón de escenarios, además de datos técnicos sobre las nuevas plataformas de armas que han aparecido en los últimos 3 años, modificaciones de los sistemas ya existentes, mejoras, fe de erratas, etc. Además, artículos sobre posibles puntos calientes junto con nuevas "forms" de buques y aviones.



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

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

momento. Estas batallas tienen lugar en un período único de la historia militar inglesa, cuando el arco largo aún no había ganado el dominio de los campos de batalla y la caballería aún era el arma más letal. Estas dos batallas son marcan el principio y el fin del breve período de predominancia de Simon de Montefort. Lewes tiene lugar en 1264 y enfrenta a Simon, apoyado por muchos de los barones más importantes, contra Enrique III y los realistas. La victoria de Simon y el encarcelamiento de Enrique lo convirtieron en rey de facto. La segunda batalla, Evesham, tiene lugar un año más tarde, y en ella vemos a Simon en una posición debilitada enfrentándose al mucho más peligroso príncipe Eduardo y a la traición de sus propios barones. Sería la última batalla de Simon.

El sistema de **Barons' War** ofrece una simulación única de la guerra en el siglo XIII, centrándose en los factores esenciales del combate táctico de la época. Con solo 12 páginas de reglas y comentario, el juego funciona rápida e intensamente. El empleo de fichas (chits) de Mando es distinto que en la mayoría de los wargames. Cada jugador

debe planificar las órdenes de sus Batallas mediante el empleo de Puntos de Mando. Este sistema incorpora limitaciones en el uso de los jefes y las tropas, inteligencia limitada y el caos del campo de batalla medieval. Y lo que es aún más importante, lo consigue con mecánicas sencillas y elegantes que permiten a los jugadores centrarse en el juego y no pelearse con el libro de reglas.

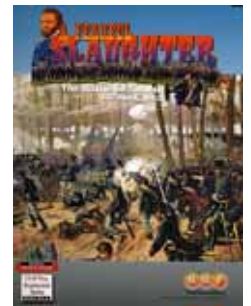
El turno de juego también es único, ya que se trata de un sistema interactivo en el que los jugadores deben comprometer las órdenes de sus Batallas para ganar la iniciativa y atacar, o esperar el ataque enemigo. Mediante el empleo de fichas de mando, los jugadores deben medir el momento en el que poner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

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

THE GAMERS

A Fearful Slaughter. Ya disponible P.V.P.: 109,00 €

Nuevo volumen de la **Regimental Subsystem Series**, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Si **This Hallowed Ground** y **This Terrible Sound** son tal vez los juegos definitivos sobre las batallas de Gettysburg y Chickamauga, **A Fearful Slaughter** es el juego definitivo sobre Shiloh. La investigación para la confección de los dos mapas se ha hecho con información del del Parque Nacional actual, relatos de la batalla y mapas históricos del condado. Nos ofrecen una vista del campo de batalla como nunca se ha tenido antes.



Múltiples escenarios garantizan que pueden jugarse partidas de menor duración y tamaño. Se ha optado por incluir escenarios hipotéticos con gran cantidad de fuerzas que podrían haber participado en la batalla, para aumentar la incertidumbre de los jugadores. Incluye 2 mapas, 1400 fichas, reglas generales y especiales, comentario histórico y ayuda de juego.

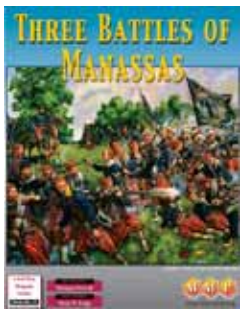


DAK II. Ya disponible P.V.P.: 138,00 €

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

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

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



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

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

MOMENTS IN HISTORY

D-Day: The Great Crusade. Novedad octubre P.V.P.: 77,00 €

Tras agotarse **June 6** de GMT Games y **Breakout: Normandy** de Avalon Hill, este nuevo juego cubre un hueco injustificable en la oferta lúdica actual: el Desembarco de Normandía. Jugable en solitario o en equipo, el juego abarca la Operación Overlord desde el 6 de Junio y la lucha en Normandía hasta el 6 de julio de 1944.

Los turnos representan un día. Cada hex representa 1,5 km y el tamaño de las unidades varía desde compañías a brigadas, pero la mayoría de las unidades son batallones y regimientos. Incluye 480 fichas, 2 mapas grandes, ayudas de juego, reglas y dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Operation Wintergewitter Novedad 2004 P.V.P.: 66,00 €

Nuevo proyecto monstruo que va a dar mucho que hablar, y que puede convertirse en la nueva referencia de combate en el Frente Oriental. El juego contempla la Operación Wintergewitter con unidades tipo batallón, montones de detalles y "sabor", pero dentro de un marco sencillo y sólido.

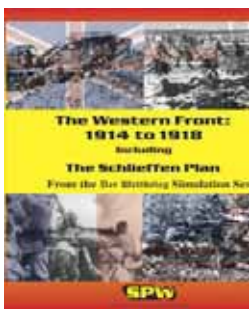
La independencia de España. Novedad 2004 P.V.P.: 66,00 €

Juego estratégico sobre la Guerra Civil Española, creado por un español, Javier Romero. Usa un sistema derivado del aclamado "The Great War in Europe" de Ted Raicer. **¡¡Reglas en castellano!!**

All Quiet on the Western Front. Reedición 2004 P.V.P.: 66,00 €

Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Moments in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.

SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES



The Western Front: 1914-1918. Novedad noviembre P.V.P.: 71,50 €

La serie *Der Weltkrieg* continúa imparable. Este nuevo juego contiene seis escenarios que ilustran las campañas de Francia y Bélgica durante la 1ª G. M. El juego también puede jugarse como una campaña completa desde el principio al final del frente occidental, o puede unirse a otros juegos de la serie en un gran juego de campaña que abarca todos los frentes europeos de la Gran Guerra de principio a fin. Incluye un mapa de 55x85 cm. y seis planchas de fichas (1680 fichas), reglas estándar, reglas de los escenarios y reglas de unión, plantillas para los cuerpos y registros de abastecimiento.

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

1918, la última gran ofensiva alemana intenta cambiar el curso de la guerra antes de que la ayuda norteamericana se haga sentir.

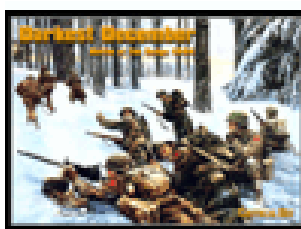
CRITICAL HIT

Panther Line: Army Group North 1944 (ATS). Ya disponible P.V.P.: 66,00 €

Nuevo juego del sistema Advanced Tobruk System que nos lleva a la lucha entre alemanes y soviéticos desde el punto de vista de los soldados que lucharon en el frente en el verano de 1944. Se trata de una batalla dura, en la que los alemanes se defienden aferrándose a una línea de colinas entre terreno boscoso. Al principio solo cuentan con un Tiger Abteilung para reforzar la línea y evitar el colapso del frente.

Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI del 502 *Schwere Panzer Abteilung*, el Regimiento de Granaderos 94 y el 1er Ejército de Guardias entre otros elementos. Nunca habrás experimentado la **guerra en el Frente Oriental** de esta forma antes. Y tal vez nunca vuelvas a hacerlo!

Fichas de 3 tamaños, nuevo mapa histórico de 55x85 cm., versión actualizada de las reglas ATS, ayudas de juegos y dados.



Darkest December. Novedad octubre P.V.P.: 77,00 €

Nuevo juego detallado del sistema ATS que nos cuenta la historia de la Batalla de las Ardenas desde la perspectiva de la 3ª División Acorazada americana, que tuvo que enfrentarse al avance de la 116 División Panzer del 20 al 24 de

diciembre de 1944. Los jugadores se sumergen en el momento más peligroso de la batalla, librando combates sobre tres mapas históricos que abarcan Hotton, Melines y Quatre Bras. El campo de batalla completo ha sido visitado hoy día por el autor, Pedro Ramis, y los escenarios están increíblemente detallados. Los escenarios te meten en las filas del 23 Batallón de Ingenieros Acorazado, el Kampfgruppe Bayer, la Task Force Mize, CCR y otros elementos de combate que se emplearon duramente.

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

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

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

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

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

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

Se incluye un mapa histórico. Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI de la 502 *Schwere Panzer Abteilung*, el 94 Regimiento de Granaderos, el 1er Ejército de Choque y otros elementos de

combate. Es necesario poseer BEYOND VALOR(tm) para jugar con esta expansión. En bolsa.

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

MEN-AT-ARMS:

MAA412 UKRAINIAN ARMIES IN THE WORLD WARS

ELITE:

ELI120 MOUNTED ARCHERS OF THE STEPPE 600 BC-AD 1300

FORTRESS:

FOR24 FORTIFICATIONS OF THE WESTERN FRONT 1914-18

NEW VANGUARD:

NVG98 BRITISH ANTI-TANK ARTILLERY 1939-45

OSPREY MODELLING:

MOD13 MODELLING THE US TANK DESTROYERS OF WWII

COMBAT AIRCRAFT:

COM48 US NAVY A-7 CORSAIR II UNITS OF THE VIETNAM WAR

COM49 IRANIAN F-14 TOMCAT UNITS IN COMBAT

CAMPAIGNS:

CAM140 MONONGAHELA 1754-55

BATTLE ORDER:

BTO7 US MARINE CORPS PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS (2) 1943-44

LUDOPRESS



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

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

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

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

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

El cénit del reino de Asturias. **Novedades Reglamentos Figuras:** Little Contemptible Armies; El Cid; Gothic Horror: the Wampire wars.

Novedades Ludótica: Roma Total War; Victoria: un imperio bajo el sol; Afrika Korps vs Desert Rats.

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

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

VARIOS EDITORES

Against The Odds Magazine #8. Fortress Berlin. P.V.P.: 38,50 €

Against The Odds Magazine #9. Suleiman the Magnificent. P.V.P.: 38,50 €

Miniature Wargames 258.

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

Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

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