

# EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Actualización de novedades, 22 de octubre de 2007

## JUEGOS DE MESA

### RIOGRANDE GAMES



**El Grande Decennial Edition. *Reedición ya disponible*** P.V.P.: 49,50 €

Tras un año de espera, ¡por fin de nuevo disponible, ahora con las expansiones!

Los jugadores son los Grandes de la antigua España. Cada uno quiere aumentar su influencia en la corte y en las regiones. Cada turno los jugadores eligen de entre 5 acciones, siempre distintas cada turno. El jugador que haya jugado la carta de prioridad mas alta tendrá derecho a elegir primero, pero solo tienes 13 cartas para toda la partida. Elige tus acciones y prioridades sabiamente y conviértete en el Grande más poderoso para ganar la partida

Esta edición especial Décimo Aniversario contiene también las expansiones conocidas como Intriga & el Rey, Gran Inquisidor & las Colonias y Grandísimo. En Intriga & el Rey, cada jugador tiene 18 o 28 cartas que reemplazan las cartas de acción del juego básico. Antes que comience la partida, cada jugador elige 13 cartas para formar su mazo de acción/prioridades para la partida. Los jugadores emplean estas cartas en lugar de las cartas normales de acción y prioridad a la hora de determinar el

orden de los turnos y las acciones especiales. Gran Inquisidor & las Colonias añade cuatro regiones nuevas, al Gran Inquisidor, y nuevas cartas de acción. Las nuevas cartas de acción forman dos nuevos mazos que dan a los jugadores siete opciones en cada turno en lugar de las cinco del juego básico. Estas dos expansiones pueden combinarse formando El Rey y las Colonias. En esta variante usas las cartas de acción/prioridad de Intriga & el Rey y las nuevas regiones, el Gran Inquisidor y las nuevas cartas de acción de Gran Inquisidor & las Colonias.

*Grandísimo* añade un barco, la cárcel, Portugal, el Gran Inquisidor, la Reina, el Bufón y nuevas cartas de acción en dos mazos.

Autores: Wolfgang Kramer y Richard Ulrich. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos.

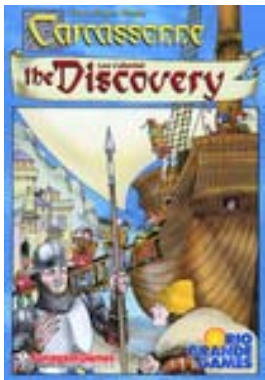
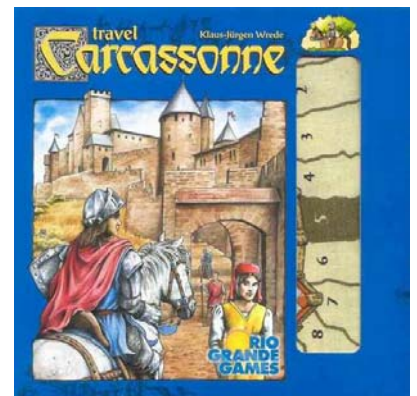
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Carcassonne Travel Editon. *Ya disponible*** P.V.P.: 22,50 €

Por fin puedes llevar Carcassonne dondequiera que vayas. El registro de puntos está impreso en la bolsa de tela, que tiene espacio suficiente para todas las losetas y seguidores. Obviamente, todos los componentes están reducidos ligeramente para hacer más cómodo su transporte. El juego es por lo demás el mismo que ganó el Spiel des Jahres en 2001 y todo el mundo conoce.

Autor. Klaus-Jürgen Wrede. Para 2 – 5 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-45 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Carcassonne: The Discovery. *Ya disponible*** P.V.P.: 22,50 €

Nuevo juego autónomo de la línea Carcassonne. Los habitantes de Carcassonne han descubierto una nueva región lejos de su patria – una que consiste de valles, montañas y mares. Los seguidores (cada jugador solo tiene cuatro, más un quinto en el registro de puntos) se colocan como ladrones (en las montañas), marinos (en los mares) o exploradores (en las llanuras). En el turno de cada jugador, este debe colocar una loseta y puede colocar un seguidor en ella si lo desea. Como en el juego original las losetas solo se pueden colocar de forma que no rompan el paisaje adyacente. No se pueden colocar seguidores donde ya los haya. Cuando se quita un seguidor, el tamaño de su región determina los puntos que obtiene su jugador – tanto si la región ha sido cerrada como si no, aunque las cerradas otorgan más puntos. También se incluye una regla adicional que permite aumentar el valor de las regiones montañosas, incluso si están terminadas.

Dijámos que se trata de una versión más sencilla del juego original, a la vez que intenta conservar toda la profundidad estratégica. Al permitir puntuar por regiones que no están cerradas, la decisión de cuándo recuperar sus seguidores reside ahora en los jugadores. Esto asegura una gran emoción en la toma de decisiones. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Ricochet Robots. Reedición ya disponible** P.V.P.: 22,50 €

Cuatro robots se mueven en un almacén. Como no tienen frenos, deben apoyarse en obstáculos como muros y otros robots para detenerse. Una vez detenidos, usan chorros de aire para mover en dirección contraria al obstáculo, lo que les permite girar. De vez en cuando reciben la orden de mover a uno de los 17 objetivos del almacén y dependen de los jugadores para que les den instrucciones para poder llegar a esos objetivos. En cada turno un jugador extrae una ficha que determina el siguiente objetivo o destino y el robot que debe dirigirse a él. Los jugadores deben calcular en su cabeza los movimientos más cortos para llegar al objetivo, empleando uno o más robots. El jugador que encuentre la ruta más corta ganará la ficha como recompensa. El que tenga más al final de la partida será

declarado ganador. No hay límite al número de jugadores, lo que le convierte en un juego excelente para fiestas. "Si te gustan los puzzles, las pelis de ciencia ficción de serie B, o sencillamente divertirse, ¡este juego es para ti!" - Robin H. King, Games Magazine  
Autor: Alex Randolph. Para 2 o más jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### DEVIR

**Ciudades y Caballeros de Catán. Ya disponible** P.V.P.: 35,00 €

**Colonos de Catán 5&6 jugadores. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

### FANTASY FLIGHT GAMES

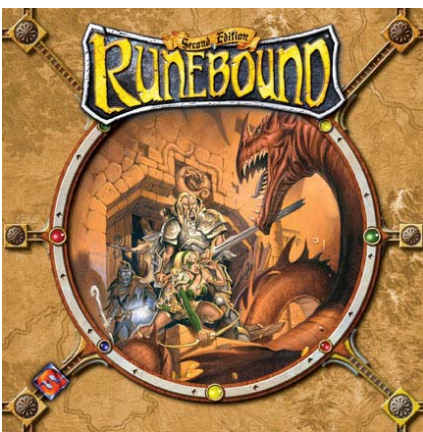
**Tannhauser. Ya disponible** P.V.P.: 57,00 €

Estamos en 1949 y la Gran Guerra que comenzó en 1914 no ha terminado. Durante los últimos 35 años, ni la Unión y el Reich han conseguido desequilibrar la balanza para conseguir la victoria. Pero aliados más oscuros están siendo convocados, y antiguas reglas de la guerra, largo tiempo ha olvidadas, están a punto de ponerse en práctica en el campo de batalla. En el corazón de Europa Central, criptas seculares que esconden las Piedras del Cardenal Oscura, acaban de ser descubiertas.

Sumérgete en el mundo místico y ucrónico de Tannhäuser. Ponte al mando de los valientes hombres y mujeres del Ejército de la Unión, o adéntrate en los secretos prohibidos de los misterios más oscuros en el nombre del Reich. Vive la historia de TANNHÄUSER.

El final está cerca, y apenas acabamos de comenzar...TANNHÄUSER es el juego básico de la serie TANNHÄUSER. Presenta a los hombres y mujeres de las 42nd Marine Special Forces, dirigidas por John Mac Neal, y el misterioso y mortífero Oscura Korps del Reich, enfrentados en una lucha a muerte por el control de las Piedras del Cardenal Oscura.

Esta caja de TANNHÄUSER incluye todo lo necesario para que de dos a diez jugadores comiencen a jugar en el mundo ucrónico del universo TANNHÄUSER. TANNHÄUSER incluye: 1 libro de reglas, un tablero impreso por ambas caras pensado para usarlo junto con el sistema Pathfinding, 10 miniaturas detalladas pintadas, 10 hojas de personajes ilustradas, 2 dados de 10 caras y 162 fichas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Runebound 2nd Edition. Reedición ya disponible** P.V.P.: 47,50 €

Los señores oscuros se están reuniendo, antiguos poderes están despertando y la tierra se ve sacudida por un frío desconocido. Es un momento de peligro y de ascenso del mal. Es un momento de miedo para los débiles. Es el momento de los héroes que quieran enfrentarse a la oscuridad y traer la luz de la esperanza a un reino cubierto por las tinieblas.

En *Runebound*, tú y tus amigos asumís los papeles de héroes en un reino de fantasía lleno de peligros, monstruos y tesoros. El reino está a tu disposición para que lo exploréis como queráis. Visita las Montañas de la Desesperación, adéntrate en el Bosque Susurrante, o puedes ir a comprar objetos mágicos al Bazar Paradash. Donde vayas, la aventura te espera – y como el juego cambia cada vez que lo juegas, nunca vivirás dos veces la misma aventura.

Nueva edición ampliada y mejorada de uno de los grandes éxitos de Fantasy Flight Games. Para 1-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 120-240 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## QUEEN GAMES

Pescado fresco. **Ya disponible** P.V.P.: 25,95

Más allá de Tebas. **Ya disponible** P.V.P.: 46,00 €

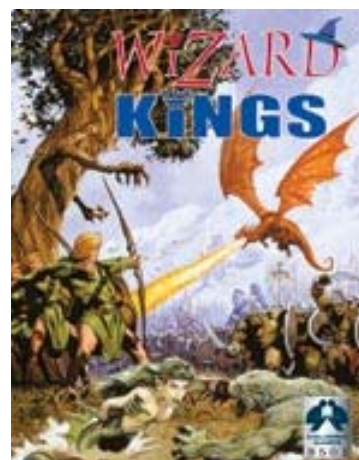
## COLUMBIA GAMES

Wizard Kings 2<sup>nd</sup> Edition. **Ya disponible** P.V.P.: 49,99 €

Wizard Kings es un emocionante juego de batallas de fantasía con ejércitos de elfos, enanos, orcos, muertos vivientes y tres ejércitos humanos (feudal, bárbaros y amazonas). Los jugadores personalizan sus ejércitos y luchan por el control de ciudades y terreno estratégicos sobre mapas geomórficos combinables de distintas formas.

Wizard Kings 2nd edition es la esperada nueva edición de la hace tiempo agotada primera edición. La nueva versión está pensada para jugarse entre más de 2 jugadores desde el principio. También está disponible un set de expansión con más bloques (fichas). Esta 2ª edición de Wizard Kings incluye 4 nuevos mapas compatibles con los mapas de la primera. Se incluyen muchos nuevos tipos de unidades y elementos gráficos, aunque los que tengan la versión anterior pueden seguir jugando con las nuevas reglas.

Incluye 4 nuevos mapas geomórficos que se conectan de cientos de maneras distintas, 7 ejércitos, reglas y 4 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## EDGE ENTERTAINMENT

Stonehegne. **Ya disponible** P.V.P.: 49,95 €

Stonehenge siempre ha sido un misterio, cuya función original ha quedado perdida en el tiempo. Titanic Games se hizo una pregunta: ¿Qué harían cinco de los mejores diseñadores de juegos del mundo con este lugar si lo hubiesen descubierto ellos?

Edge Entertainment presenta el primer juego de tablero de antología. Hemos reunido a Richard Borg, James Ernest, Bruno Faidutti, Richard Garfield y Mike Selinker, y les hemos dado el mismo tablero y las mismas piezas.

Cinco diseñadores únicos han creado cinco juegos únicos:

- un cónclave druídico de Faidutti
  - un juego de rituales mágicos de Garfield
  - una monumental liquidación de existencias de Ernest
  - una carrera de carros alienígenas de Selinker
  - una confrontación artúrica de Borg
- Y han puesto todos estos juegos en una sola caja. Esta caja.



Fokker D Von Richtofen  
Fokker D Kempf  
Fokker D Rahn

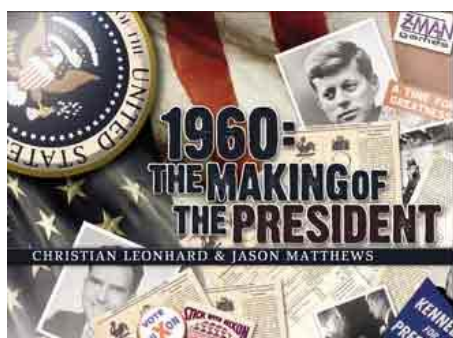
Spad Baracca  
Spad Fonk  
Spad Rickenbaker

Albatross Udet  
Albatross Weber  
Albatross Jentsch

Sopwith Camel Barker  
Sopwith Camel Elwood  
Sopwith Camel Olieslager

**Miniaturas de aviones para Wings of War.** P.V.P.: 8,95 € la unidad

## Z-MAN GAMES



1960: The Making of the President. **Ya disponible** P.V.P.: 47,50 €

Todas las elecciones son puntos de inflexión, pero la elección presidencial de 1960 tiene un lugar especial en la historia de EEUU. Los años 50 habían sido un período de crecimiento económico sin igual y del poder de EEUU en el mundo. Richard Nixon sirvió como vicepresidente del presidente Eisenhower durante la mayor parte de dicho período. Los orígenes humildes de Nixon le dieron un toque de clase media que aludía a la América idílica de pequeñas poblaciones imbuida en el espíritu de los 50. John F. Kennedy era como una imagen espejo de Nixon: encantador, educado en Harvard y heredero de una dinastía de políticos. Kennedy retó a los americanos a las incertidumbres y problemas que emergían ya en 1960. Basó su visión política no en el pasado, si no en nuevas fronteras.

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

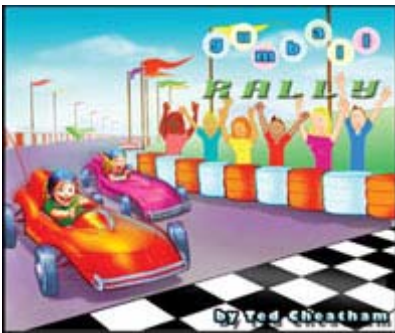
En **1960: The Making of the President**, tu asumes el papel de uno de estos grandes protagonistas que intentan guiar a EEUU a través de una era de cambios turbulentos. Los candidatos deben enfrentarse a todos los grandes problemas de entonces, desde la Guerra Fría a los derechos civiles pasando por los libros de bolsillo de los votantes. Es una elección que dependerá de las posturas de cada uno y de su impulso. La lucha se libra sobre un mapa electoral de EEUU de 1960. Empleando un sistema con motor de cartas, todos los grandes eventos que dieron forma a la campaña electoral están representados: el mal afeitado de Nixon, el apoyo tardío del Presidente Eisenhower, y la 'Cuestión Católica' son cartas de eventos específicas. Los famosos debates televisados son también un componente importante del juego.

Como en una elección real, el reto consiste en adaptar tu plan inicial a los movimientos del electorado según avanza la campaña. Nunca hay suficientes recursos ni tiempo para hacer todo, pero hay que tomar las decisiones difíciles para llegar a la Casa Blanca. Este rápido juego de estrategia para dos jugadores te enfrenta a revivir la lucha política más significativa del s. XX. ¿Repetirás la historia o volverás a escribirla de modo distinto? **1960: The Making of the President** te ofrece ambas posibilidades. Creado por Christian Leonard and Jason Matthews.

Contenido: 1 tablero de juego, 108 cartas, 150 cubos de madera de apoyos, 2 peones de candidatos, 50 sellos de Estados, 12 marcadores de Momentum, 8 marcadores de Endorsement, 3 marcadores de Asuntos, 2 cubos de Turno/Fase. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### Z-MAN GAMES



**Gumball Rally. Ya disponible** P.V.P.: 14,25 €

¡Se va a disputar la Gumball Cup, la gran carrera de karts de larga distancia!

Los jugadores usan números y colores para mejorar su posición en la carrera: los números más altos adelantan a los números más bajos, y un color adelanta al mismo color si ese kart va por delante. Se pasa por dos controles y luego la meta.

Un juego muy rápido para toda la familia - ¡hasta 8 jugadores!

**Contenido:** 77 cartas, 8 cartas de karts. Para 3-8 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

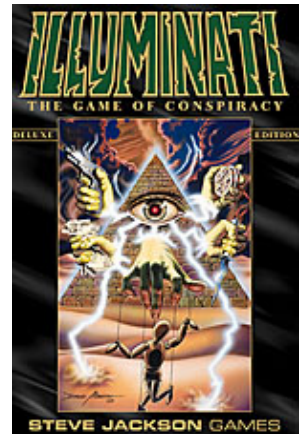
### STEVE JACKSON GAMES

**Deluxe Illuminati. Reedición ya disponible** P.V.P.: 33,25 €

Están por todas partes. Conspiraciones secretas nos rodean, ¿pero dónde puedes encontrar la única verdad? Ciertamente, no en el juego *Illuminati*. Vaya...

Por requerimiento del público, *Deluxe Illuminati* (no confundir con su versión coleccionable, *INWO*) está de nuevo disponible! Esta nueva edición presenta cartas a todo color y fichas de dinero mejoradas... pero es el mismo juego que conoces y temes, el juego de las conspiraciones por el dominio del mundo.

La compañía telefónica está controlada por criaturas del espacio exterior. Las Viudas del Congreso han tomado el control del Pentágono. Y los Boy Sprouts están acumulando fondos en su cuenta secreta en un banco suizo para aplastar al IRS! Dos a seis jugadores compiten por el control de poderosos grupos y aumentar su riqueza y poder. Ningún plan es demasiado malvado, ninguna estrategia demasiado baja, mientras te labras el camino hacia la victoria. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Bavarian Fire Drill. Ya disponible** P.V.P.: 17,00 €

*Bavarian Fire Drill* es la largo tiempo esperada expansión para *Illuminati*. Añade 110 nuevas cartas ilustradas (mayormente) por el formidable Dan Smith.

Controla nuevos y terroríficos grupos como Bloggers, Reality Shows y Intelligent Design. ¿Usarás a los Embedded Reporters/Corresponsales Adjuntos y a la FEMA para destruir las Webcams, o serás derrotado por la Gripe Aviar/Bird Flu y los Bobbleheads? Fans del mega-hit *INWO* recordarán a los Deprogrammers y a los Science Alarmists, así como a otros de los mejores grupos del famoso juego de cartas de conspiraciones.

BFD también introduce un nuevo tipo de carta: Artifacts! Algunos son mágicos, otros tecnológicos, otros solo... extraños. Pero todos proporcionan a sus dueños una ventaja

injusta en la lucha por el dominio del mundo. El Cerebro de Hitler, la Lanza de Longinus, la Screaming Meme – y estos son solo el principio.

*Bavarian Fire Drill*. Sabes lo que significa, pero tu cara finge que no lo sabes... Incluye 110 cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DEVIR

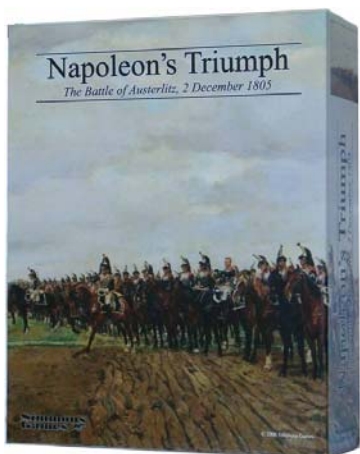
Los Colonos de Catán Juego de Cartas. *Ya disponible* P.V.P.: 20,00 €

## FANTASY FLIGHT GAMES

Call of Cthulhu CCG Assylum Deck: Conspiracies of Chaos. *Ya disponible* P.V.P.: 9,50 €

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### SIMMONS GAMES



**Napoleon's Triumph: Austerlitz.** *Ya disponible* P.V.P.: 59,95 €

“Si el enemigo osa descender de las alturas para cogerme por el flanco, los derrotaré sin posibilidad de recuperación.” – el Emperador Napoleón, dos días antes de la batalla.

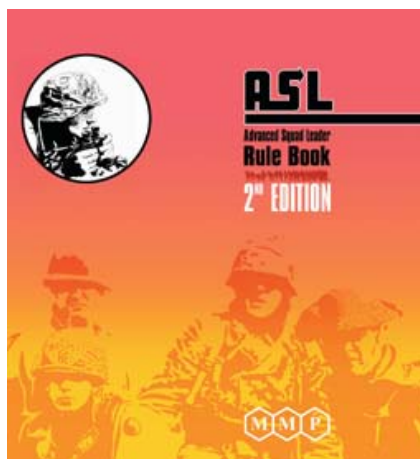
El 2 de diciembre de 1805, el Emperador Napoleón I había atraído al Ejército Aliado bajo el mando del Zar Alejandro a que le atacara en una de las más famosas trampas de la historia militar. El ejército aliado atacó, pero quedó dividido en dos por el contraataque francés y fue estrepitosamente derrotado, concediendo a Napoleón una de las mayores victorias de la historia – *Austerlitz*.

**Napoleon's Triumph** se ha concebido sobre las bases de su celebrado antecesor, Bonaparte at Marengo, pero es más grande y su escala es mayor. Emplea dos tableros para componer un mapa de 100 x 85 cm del campo de batalla de Austerlitz y tiene 140 fichas, el doble que el juego anterior. Contra la tradición de que los wargames grandes necesitan mucho tiempo para jugarse, **Napoleon's Triumph** puede jugarse desde el comienzo al fin en una sola tarde.

Especialmente interesante es el diseño del mapa. Abandonando la trama hexagonal clásica, el mapa emplea un diseño exclusivo de Simmons Games en el que se emplean polígonos distintos

para regular el movimiento. La forma de los polígonos está determinada por el tipo de terreno y las vías de aproximación y tránsito del mismo. En cuanto a las fichas, estas consisten de 140 bloques alargados de madera que representan a los 2 ejércitos, 18 fichas de metal de mando que representan a los generales y sus estados mayores, y una docena de marcadores de madera. Las fichas de madera están pintadas de rojo (aliados) o azul (franceses). En un lado de cada ficha están impresos símbolos que indican su tipo y fuerza. Las fichas de mando de metal vienen con pegatinas que identifican a los generales y que incluyen banderas basadas en las que llevaron al campo de batalla los ejércitos históricos. Las fichas y el mapa combinan el aspecto de los mapas del siglo XIX con las miniaturas napoleónicas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### MULTI-MAN PUBLISHING



**ASL Rules 2nd Edition.** *Reedición ya disponible* P.V.P.: 80,00 €

ASL, el sistema de juego definitivo de combate táctico de la 2ª G. M. combina un diseño excelente con una atención al detalle increíble y una relativa facilidad de juego. Creado a partir del clásico sistema Squad Leader de los años 70, ASL se ha convertido desde hace mucho tiempo en el no va más de los wargames tácticos. La reimpresión de esta 2ª edición de las reglas mejora aún más el sistema, ya que se aprovecha todo lo aprendido durante los últimos 15 años. La 2ª edición contiene también material que antes no se incluía en las reglas básicas, como muchos más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del capítulo E (noche, climatología, botes, aviones, esquís, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el capítulo K, un índice ampliado, y ayudas de juego ampliamente celebradas como la Offboard Artillery Player's Aid y la Overrun Flowchart. Para facilitar la lectura se ha aumentado además el tamaño de la letra.

Y todo sin alterar la forma en que se juega al ASL. Los frutos de 15 años de pruebas de juego pueden verse en esta 2ª edición de las reglas, que incorpora la corrección de todas las erratas, preguntas y respuestas. Se ha puesto mucho cuidado en alarar las dudas que

surgían con la 1ª edición.

Aunque **ASL RULES 2nd Edition** no es un juego completo en si mismo, cuando se combina con sus módulos permite al guerrero de cuarto de estar simular prácticamente cualquier acción de pequeñas unidades desde 1939 a 1945. Combinado por ejemplo con el módulo Beyond Valor, por ejemplo, las reglas te permiten simular batallas entre fineses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el sistema "Design Your Own" de ASL te ayuda a crear batallas hipotéticas con las fuerzas y terreno que elijas. Las notas del capítulo H sobre vehículos y armas pesadas (alemanes y rusos) es una de las mejores fuentes de información sobre el armamento empleado en la guerra. Otros módulos van incorporando los órdenes de batalla del Ejército y Marines americanos, de los británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las fuerzas de los países menores que lucharon en uno u otro bando. Los tableros geomórficos combinables entre sí permiten configuraciones de

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

terreno sin número. Los Módulos Históricos emplean las reglas para simular batallas históricas, y los Juegos de Campaña con mapas específicos permiten luchar sobre terrenos históricos ultradetallados.

## DECISION GAMES



**Luftwaffe. Ya disponible** P.V.P.: 47,50 €

**Luftwaffe** es una actualización del juego clásico de Avalon Hill sobre la campaña de bombardeos estratégicos de EEUU sobre Europa en la 2ª G. M. Como comandante en jefe americano, tu misión será eliminar los complejos industriales alemanes clave. Eliges los objetivos, diriges a los bombarderos y planeas una estrategia destinada a mantener debilitada a la Luftwaffe. Comocomandante alemán, el arsenal completo de aviones alemanes está a tu disposición para luchar contra los mejores diseños aliados. Los turnos son trimestrales, con refuerzos alemanes ligados a las prioridades de producción marcadas por su jugador. Las unidades son alas y escuadrones, con valores por tipo, sub-tipo, potencia de fuego, maniobrabilidad y autonomía. Hay reglas de radares, guerra electrónica, estrategias de producción variables, ases, complejos de blancos, industrias críticas y diversión de fuerzas para apoyar la guerra terrestre. Por lo demás, el excelente sistema de

juego original no se ha tocado en gran medida. La mayor parte de los cambios han consistido en reglas nuevas, revisión del orden de batalla y la adición de más opciones de despliegue e industriales.

El reverso de las unidades ahora representa una condición de pérdida de efectividad, en lugar de una pérdida de fuerza material. Esta pérdida de efectividad se debe a una combinación de factores: daño sufrido por los aparatos, entrada de pilotos novatos o fatiga de dotaciones veteranas. Históricamente, el entrenamiento de los pilotos y la moral fueron factores críticos, y el juego lo muestra claramente. Los puntos de reemplazo no solo representan nuevos aparatos, si no también apoyo logístico, descanso y tiempo libre para las dotaciones, todo lo cual sirve para devolver la buena moral a las unidades fatigadas. Las unidades fatigadas cuentan igual que las veteranas a efectos de apilamiento, entendiéndose que una unidad agotada o de novatos sería más difícil de coordinar en el aire.

Los órdenes de batalla son prácticamente los del juego original, aunque el jugador alemán ahora tiene que planear por adelantado si quiere disponer de aparatos a reacción. Se ha añadido una unidad de P-61 americanos. Aunque se usaron históricamente como cazas nocturnos, la USAAF desplegó dos grupos en Francia y los empleó como "intruders", así que pueden ser útiles para atacar las bases aéreas alemanas. Los americanos también consiguen un P-38 "Droop-Snoot". Eran los P-38 que reemplazaron sus cañones por un bombardero y se usaron como bombarderos ligeros. Aunque solo se construyeron unos pocos, eran efectivos como líderes de bombarderos y por ello se han incluido.

El jugador alemán puede ahora aumentar su capacidad para apilarse gastando puntos de combustible, lo que representa el entrenamiento de pilotos en las tácticas de grandes unidades. El jugador americano no necesita hacerlo, dado que disponía de una base para entrenamiento mucho mayor y combustible ilimitado. Como los alemanes tienen ahora combustible adicional debido a que se ha reconsiderado la capacidad de los pozos de Ploesti, pueden mantener una defensa de cazas efectiva siempre que puedan conservar la reserva de combustible. También se incluyen ahora nuevos blancos en el mapa, como la red eléctrica alemana. En el juego original el jugador americano tenía que bombardear todos los blancos del mapa para ganar. Dada la forma en que ahora funciona el sistema de puntos de victoria, los americanos necesitan bombardear aproximadamente solo cuatro de los cinco grandes sistemas de blancos.

Contenido: librito de reglas y escenarios, 280 fichas, un mapa de 55 x 85 cm, ayudas de juego, plantilla de planificación, 1 dado y bolsas para fichas.

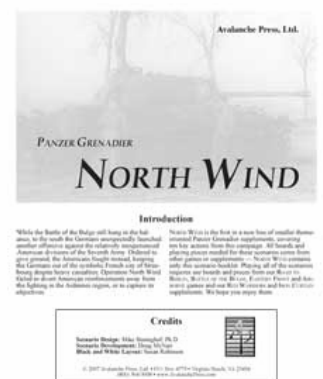
## AVALANCHE PRESS

**Panzer Grenadier: North Wind. Ya disponible** P.V.P.: 9,50 €

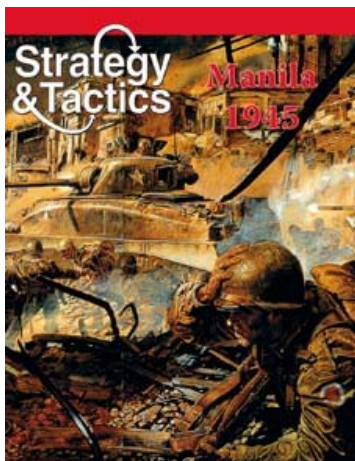
Al comenzar 1945, las tropas alemanas y americanas luchaban en las colinas boscosas de las Ardenas. Al sur de esta "Batalla del Bolsón", los alemanes lanzaron una ofensiva separada pensada para desviar refuerzos americanos del sector principal y producir tantas bajas como fuera posible.

La Operación Viento del Norte causó efectivamente muchas bajas — aunque más entre los alemanes, que justamente podían permitírselas menos. Pero pese a sufrir varias derrotas tácticas, los americanos no cedieron el terreno y protegieron la simbólica ciudad de Estrasburgo sin retirar tropas hacia la Batalla del Bolsón.

*North Wind* es un suplemento para Panzer Grenadier que se centra en las batallas de la última ofensiva alemana en el teatro de operaciones occidental. Incluye diez escenarios basados en las batallas libradas entre las inexpertas divisiones americanas del Séptimo Ejército y unidades alemanas de calidad muy desigual, desde ineptos Volksgrenadiers hasta la dura 10ª SS División Panzer. Este módulo no se puede jugar por sí solo, si no que necesita poseer *Road to Berlin*, *Battle of the Bulge*, *Eastern Front* y *Airborne*, así como los suplementos *Red Warriors* y *Iron Curtain*. Cada escenario tiene su propia hoja en cartulina en un cuaderno con canutillo, igual que los populares suplementos *South Africa's War* y *Blue Division*.



## REVISTAS CON JUEGO



**Strategy & Tactics 246: Manila '45: Stalingrad of the Pacific. *Ya disponible*** P.V.P.: 22,95 €

El juego encartado de este número es un wargame para dos jugadores de complejidad baja a intermedia, y que simula la liberación por los americanos de la capital de Filipinas en la 2ª G. M., llevada a cabo entre el 3 de Febrero y el 4 Marzo de 1945. Para moderar la complejidad del juego y ofrecer una visión global propia de un comandante en jefe, el juego emplea un mapa y unidades de maniobra tácticos junto con una duración operacional de los turnos. El jugador americano está en general atacando, intentando expulsar a toda la fuerza japonesa de la ciudad antes del final de la partida.

Cada turno de juego equivale a tres días históricos. Cada hexágono representa 0,5 km de lado a lado. Las unidades de maniobra del juego son compañías, baterías y batallones, y representan entre 100 y 1000 hombres con su equipo.

Históricamente los japoneses lucharon hasta el último hombre (literalmente, no en sentido metafórico), y las condiciones de victoria de juego representan esta determinación brutal. Para determinar el ganador, ambos jugadores examinan el mapa al final del Turno de Juego 10. Si en ese momento quedan una o más unidades japonesas en juego, ganará el jugador japonés. Si no

queda ninguna la victoria será del jugador americano. Obviamente, si todas las unidades japonesas son eliminadas antes del final del último turno, su adversario también se declara ganador. No es posible el empate.

Los amantes de los wargames tácticos disfrutarán con los 22 tipos de unidades del juego: artillería pesada, artillería antiaérea pesada, morteros pesados, artillería de cohetes naval, infantería naval (tripulaciones armadas), infantería regular, ingenieros de combate, armas pesadas (ametralladoras), antiaéreos, policía militar, antitanques, artillería de campaña, infantería improvisada de retaguardia, infantería de planeadores, paracaidistas, ingenieros de pontones, ingenieros de puentes, morteros, caballería acorazada, artillería autopropulsada, tractores anfibios y antitanques autopropulsados.

La duración de la partida es de tres a cinco horas. Creado por Joseph Miranda; editado por Ty Bomba.

## LIBROS DE OSPREY PUBLISHING

F-15 EAGLE ENGAGED (42,00 €)

ROLLING THUNDER IN A GENTLE LAND (RÚSTICA) (25,50 €)

STRUGGLE FOR A VAST FUTURE (RÚSTICA) (22,00 €)

AIRCRAFT OF THE ACES (22,00 €)

ACE80 AMERICAN SPITFIRE ACES OF WORLD WAR 2

CAMPAIGNS (23,50 €):

CAM187 CAMBRAI 1917: THE BIRTH OF ARMoured WARFARE

COMBAT AIRCRAFT (22,00 €):

COM62 US NAVY PBY CATALINA UNITS OF THE PACIFIC WAR

DUEL (22,00 €):

DU3 U-BOOTS VS. DESTROYER ESCORTS: THE BATTLE OF THE ATLANTIC

DU4 PANTHERVS T-34 : UKRAINE 1943

ELITE (19,75 €):

ELI157 THE GERMAN HOME FRONT 1939-1945

MEN-AT-ARMS (16,25 €):

MAA441 THE CONFEDERATE ARMY 1861-65 (5): TENNESSEE & NORTH CAROLINA

MAA442 QUEEN'S VICTORIA HIGHLANDERS

NEW VANGUARD (16,25 €):

NVG139 SHERMAN CRAB FLAIL TANK

OSPREY MODELLING (22,00 €):

MOD39 MODELLING THE F4F WILDCAT

MOD40 MODELLING THE US ARMY M4 (76MM) SHERMAN MEDIUM TANK

WARRIOR (19,75 €):

WAR123 SOVIET RIFLEMEN 1941-45