

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 5 de septiembre de 2005 – ¡NUEVOS PRECIOS!

JUEGOS DE MESA

FACE 2FACE GAMES



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

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

Hace cientos de años, el territorio del corazón de Europa estaba dividido. Poderosos duques gobernaban sus ducados desde sus castillos en las orillas del Rin, obteniendo ingentes ingresos de sus ricas ciudades. Las luchas por el poder estaban a la orden del día, y a menudo se hacía necesaria la intervención de los obispos

más influyentes. Ahora es tu oportunidad de gobernar la región del Rin. Supera a tus adversarios para expandir tus territorios y ganar más poder. ¿Quién será el nuevo señor del Rin?

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

TWILIGHT CREATIONS

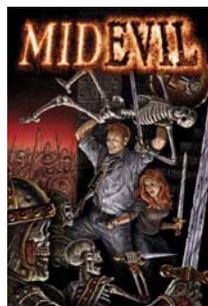
Novedad: A partir de este mes incorporamos los aterrificos y divertidos juegos de este editor norteamericano a nuestro catálogo. Destacan sin duda la serie **Zombies!** y la serie **When the Darkness Comes**. Consultar la lista completa en el listado general de productos.

MidEvil. Novedad septiembre P.V.P.: 26,25 €

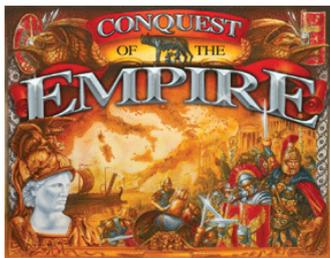
MidEvil es el primer juego basado en la serie **Zombies!** y a la vez es una expansión de la misma. Los jugadores han escapado de la horda zombie de los tiempos actuales para ser teletransportados al pasado. ¡Pero allí tendrán que enfrentarse a un montón de problemas completamente nuevos!

Contenido: 30 losetas de mapa, 50 cartas de evento, 100 Esqueletos, y 50 figuras de "vida".

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



EAGLE GAMES



Conquest of Empire. Novedad septiembre P.V.P.: 59,95 €

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

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

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

Contiene más de 300 miniaturas históricamente correctas. Puede elegirse entre 2 niveles de reglas, básicas y avanzadas. Para 2-6

jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90-120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

PHALANX GAMES

The First World War.

Novedad septiembre P.V.P.: 49,50 €

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

Agosto de 1914: durante dos generaciones no ha habido guerra entre las Grandes Potencias europeas. Ahora, tras el asesinato del Archiduque austriaco Fernando por nacionalistas serbios, las Potencias Centrales (Alemania, Austria-Hungría y países menores) están en guerra con la Entente (Rusia, Francia, Gran Bretaña y menores). Las alborozadas masas de cada país esperan que sus ejércitos vuelvan a casa victoriosos "antes de que caigan las hojas". Pero no habrá ninguna victoria rápida, y mientras que más países van entrando en el conflicto, el baño de sangre continuará en una esla inmensa durante cuatro años más. Finalmente, el 11 de noviembre de 1918, una Alemania derrotada firmará el Armisticio, terminando la que conocemos como Primera Guerra Mundial.

En **The First World War** tú asumes el control de los ejércitos que se enfrentaron por el control del destino de Europa. Desplegando tus fuerzas en un tablero de juego de Europa que abarca desde Constantinopla al Canal de la Mancha, debes luchar por el control de ciudades clave para obtener la victoria en esta Guerra Total.

The First World War incluye 1 tablero de juego grande, 162 fichas, 30 fichas de combate, 1 ayuda de juego, 2 dados especiales y 1 libro de reglas. Duración de la partida: 90 minutos. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Revolution, The Dutch Revolt. Ya disponible P.V.P.: 57,70 €

Interesantísimo lanzamiento de Phalanx Games que nos lleva a la Guerra de los Ochenta Años entre España y los Países Bajos. La lucha épica que duró desde 1568 a 1648 y que finalmente culminó en la independencia de Holanda y las provincias del norte. En el sur, la revuelta tuvo menos éxito, y Bélgica no surgió como estado independiente hasta después de la Era Napoleónica. Durante las etapas iniciales de la lucha, Guillermo de Orange se convirtió en el símbolo de la libertad. Su principal adversario fue el monarca español Felipe II, que envió al Duque de Alba con sus formidables tropas a detener la rebelión.

Se trata de un juego de estrategia para 2 a 5 jugadores. Retrata una lucha por el poder en la que cada jugador representa una de las facciones principales implicadas: los Católicos, los Ausburgo, la Nobleza, los Burgueses y los Reformistas. Algunas facciones tienden a tener un aspecto externo similar, pero no son aliados – cada una tiene sus propios motivos y objetivos. Podríamos resumirlos brevemente así:

- Los Católicos quieren preservar el status quo en el área, lo que implica la supremacía de la fe católica y del gobierno secular por parte de los amos españoles (Ausburgo).



- Los Ausburgo (que son católicos) están decididos a gobernar las provincias bajo su autoridad militar y aplastar la rebelión.
- La Nobleza y los Holandeses, que inicialmente deben su posición a los Ausburgo, y que obviamente desean conservar su propio poder y propiedades.
- Los Burgueses quieren ser libres de los impuestos y la centralización excesiva para que el comercio y la industria puedan florecer. Entienden el valor que la tolerancia religiosa tiene para ayudar a conseguir sus fines.
- Los Reformistas quieren libertad religiosa, lo que en la práctica significa que mucha gente se convertirá al protestantismo, y esperan que esto traiga la paz a la región.

Este juego no es una simulación militar detallada de la Guerra de los Ochenta Años. Intenta ofrecer el sabor de aquellos tiempos interesantes tiempos en un sentido mucho más amplio. Contiene un elemento de guerra en las batallas y los asedios, pero el control principal es de tipo económico, religioso y político. El delicado equilibrio de poder siempre cambiante por las alianzas temporales, hace de **Revolution** un juego tremendamente exigente.

Revolution: the Dutch Revolt ha llevado más de 15 años de preparación, y marca la vuelta de Francis Tresham al diseño de juegos. Sus juegos anteriores más famosos son el superclásico *Civilization* (editado por Avalon Hill) y la serie de juegos ferroviarios *18xx*.

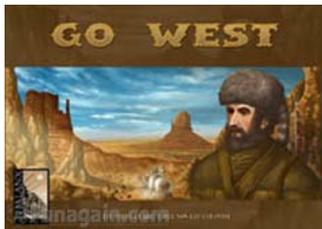
Duración de la partida: 4-8 horas. Número de jugadores: 2-5. Edad: 12 años en adelante. Autor: Francis Tresham.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

GoWest. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

A finales del siglo XVIII, la creciente población de los emergentes Estados Unidos de América mostraba un interés en aumento por el Salvaje Oeste. Millones de pobres inmigrantes llegaban de Europa, y la población de las ciudades de la Costa Oeste crecía enormemente. Les atraían llanuras infinitas e inmensas cordilleras escasamente pobladas por indígenas, que les prometían juego, tierras, minerales. Los colonos viajaban en caravanas de carretas y se establecían cada vez más al oeste, hasta que finalmente llegaron a California y la Costa del Pacífico.

Los jugadores son ávidos hombres de negocios que se benefician del paso de las caravanas por sus tierras. El tablero se divide en inmensas regiones: Nueva Inglaterra, las Grandes Llanuras, el Medio Oeste, el Oeste y California. Autor: Leo Colovini. Contiene 1 tablero, 80 cartas, 20 carretas, 132 fichas de madera, y reglas. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

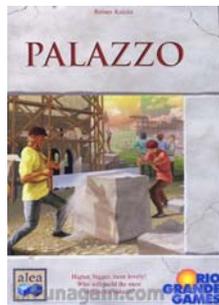


RIOGRANDE GAMES

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

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

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

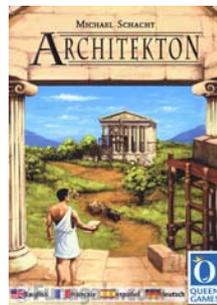
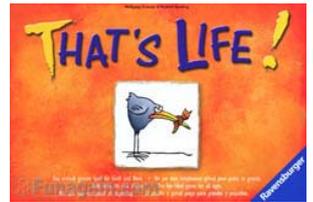


That's Life. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

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

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

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



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

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

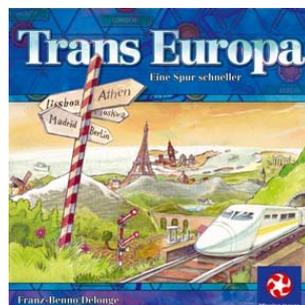
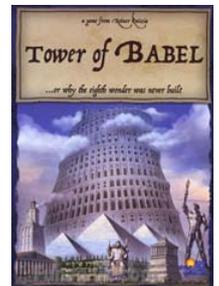
Autor: Michael Schacht. Para 2 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Tower of Babel. Ya disponible P.V.P.: 36,75 €

Juntos, los jugadores construyen las ocho maravillas del Mundo Antiguo. Aunque construyen juntos, cada uno intenta proporcionar la mayor parte de componentes a cada maravilla para obtener así puntos que son los que dan la victoria.

Un juego de Reiner Knizia para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 75 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



TransEuropa. Ya disponible P.V.P.: 29,50 €

Ha llegado el momento de poner vías férreas por Europa. Igual que en el juego Transamerica, los jugadores trabajan juntos para crear la red ferroviaria, pero esta vez a través de Europa en lugar de EEUU. El primer jugador que conecte sus cinco ciudades ganará la ronda en curso - ¡los otros pierden puntos por ser lentos! Tras jugar 3-4 rondas,

ganará el jugador con más puntos.

Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante, puede jugarse en 30 minutos. Autor: Franz-Benno Delonge. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

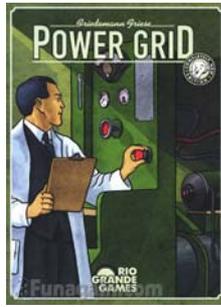


Louis XIV. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

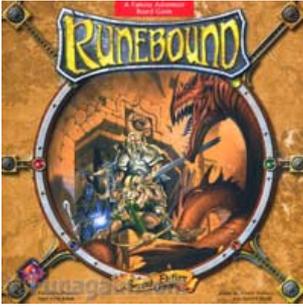
Métete en el papel de un hábil cortesano y prueba suerte en la corte de Luis XIV, el Rey Sol. Infiere en sus próximos decretos. Relájate en su esplendor, en sus incontables cojines. Soborna a ministros y compra a generales. Esparce la intriga y extiende tu red de influencias en el imperio del Rey Sol. Cualquier plan es bueno... ¡si funciona! Un plan cuidadoso y un justo empleo de la información obtenida en la corte puede ayudarte a cumplir tu misión - ¡y ganar la partida!

Un juego para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 75-100 minutos. Autor: Rüdiger Dorn. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Power Grid. Ya disponible P.V.P.: 47,25 €
 Nueva edición en inglés mejorada y ampliada de un juego que ha alcanzado gran celebridad en Alemania. Los jugadores compiten por construir la mejor red de líneas de alta tensión y estaciones eléctricas, eligiendo qué ciudades abastecer y qué fuentes de energía usar. Contiene un tablero impreso por ambas caras (EEUU/Alemania), 132 casas de madera, 84 piezas de madera, dinero, 43 cartas de centrales eléctricas y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FANTASY FLIGHT GAMES



Runebound 2nd Edition. Ya disponible P.V.P.: 52,50 €

Los señores oscuros se están reuniendo, antiguos poderes están despertando y la tierra se ha 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 heroes 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!!**



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

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

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

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

DAYS OF WONDER

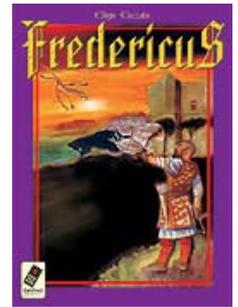
El Misterio de la Abadía. Ya disponible P.V.P.: €
 Edición en castellano de este excelente juego Days of Wonder, cuyo tema está basado en la trama de El Nombre de la Rosa. ¡Descubre quién ha matado al hermano Adelmo!
¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!

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

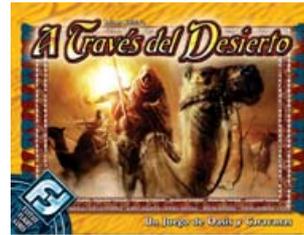
DAVINCI GAMES

Fredericus. Ya disponible P.V.P.: 17,50 €
 Captura tantas criaturas mitológicas como puedas. Sirvete de tu habilidoso halcón peregrino para las presas de vuelo alto, o de tu azor para cazar bajo. Supera a los demás jugadores. ¿Quién será el nuevo halconero de Federico II?

Contenido: 1 tablero, 118 cartas, 4 fichas de subasta, 4 halcones peregrinos y 43 azores. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 35 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



EDGE ENTERTAINMENT

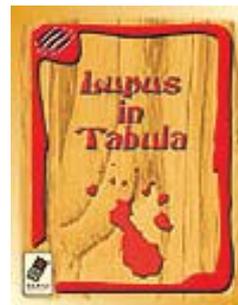


A Través del desierto. Ya disponible P.V.P.: 29,95 €

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

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

DAVINCI GAMES



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

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

¿Quién sobrevivirá a esta masacre?

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

FACE 2FACE GAMES



Ice Cream. Ya disponible P.V.P.: 19,00 €

¡Todos queremos helados!

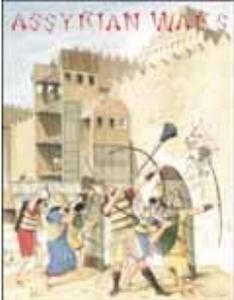
Nada refleja mejor el verano que un paseo al puesto de helados más cercano. En *Ice Cream*, tienes la posibilidad de demostrar tus habilidades como negociante al frente de un puesto de helados. Solo dispones de cuatro días para

atraer a tantos clientes como puedas ¿serás el príncipe del rs as you can - will you be the prince of pistacho, la condesa del chocolate... o solo goloso?

Para 3-5 jugadores de 6 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

UDO GREBE GAMES



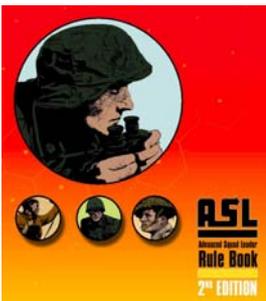
Assyrian Wars. Ya disponible P.V.P.: 57,50 €

Este juego nos retrotrae a la época de esplendor de la antigua Mesopotamia. El juego abarca el período de los cuatro últimos grandes Reyes Asirios y el período de la Decadencia hasta la destrucción del Imperio Asirio y la derrota de sus aliados egipcios, desde el 722 al 605 a. de C.

En el -722, Sargon II es coronado en Nínive "Rey del Mundo". Un "par" de problemas amenazan al más fuerte y efectivo ejército que ha visto el mundo hasta el momento. En el Oeste, un ejército asirio está asediando a hambre a Samaria, en Israel. ¿Interferirá el faraón egipcio? En el Norte, el salvaje reino Urutu amenaza las fronteras asirias. En el Sur, Mardukapallidin se ha convertido en rey de Babilonia. Ha comenzado una revuelta contra Asiria, a la que se ha unido la poderosa Elam en el Sudeste. En el Este, innumerables tribus Medas son una amenaza creciente. El primer signo de una gran migración desde el norte formada por tribus ciméricas y escitas se va haciendo visible. ¡Y no olvidemos todos los estados menores que se niegan a pagar tributos y que es necesario castigar! ¿Podrás mantener tu Imperio como Rey de Asiria, o estarás en el bando de Babilonia, Media, Elam o Egipto para liberar al mundo de la tiranía asiria?

Assyrian Wars es un juego para varios jugadores, con la peculiaridad de que el jugador asirio juega contra todos los demás. Las alianzas temporales son posibles, y las diversos intereses comerciales pueden causar conflictos menores. Cada turno de juego representa el período de reinado de un monarca asirio, excepto el último que representa la decadencia y caída del imperio. Los turnos se dividen en impulsos. Cada carta que se juega representa un impulso. El juego combina las ventajas de los juegos con casillas interconectadas con el sistema "Blitzkrieg General" para tratar la guerra en la Antigüedad. **Assyrian Wars** ofrece una gran accesibilidad para los principiantes. Aún así, ofrece situaciones complejas que dependen de la habilidad estratégica de los jugadores. Cada partida es distinta, ya que nadie sabe qué cartas aleatorias obtiene cada jugador además de sus cartas fijas natales. Para los jugadores experimentados, se incluyen reglas como Infantería Pesada, Infantería Ligera, Arqueros, Caballería Pesada, Caballería Ligera, Arqueros a Caballo y Carros. **Assyrian Wars** permite reflejar con detalle los asedios de la época. ¡66 ciudades te esperan para que las tomes! ¿Podrás superar los colosales muros y abreviar tus caballos en los ríos de Babilonia? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING

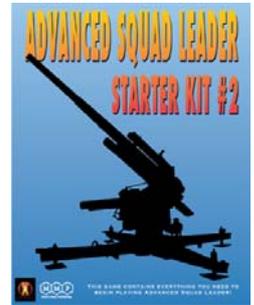


Advanced Squad Leader Rulebook 2nd Edition. Ya disponible P.V.P.: 80,00 €

Tras varios años de espera, por fin se reedita la 2ª Edición de las reglas de **Advanced Squad Leader**. 15 años de experiencias sirvieron para preparar esta 2ª edición, muy mejorada respecto de la 1ª. Descubre por fin por qué este juego sigue siendo el nº1 entre los juegos tácticos sobre la 2ª G. M.

ASL Starter Kit #2: Guns. Novedad septiembre P.V.P.: 32,25 €

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



Fire in the Sky. Novedad septiembre P.V.P.: 52,25 €

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

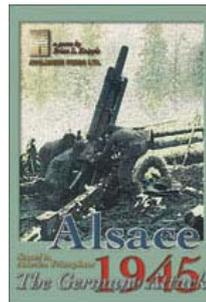
Fire in the Sky, hasta hace poco, solo había estado disponible en japonés. Con solo un mapa y 180 fichas, *Fire in the Sky* contiene años de diseños sobre la campaña del Pacífico y los reúne en un diseño que nos ofrece la esencia del conflicto en un formato muy accesible. *Fire in the Sky* coloca a los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

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

Armies of Oblivion. Novedad 2005 P.V.P.: 128,75 €

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

AVALANCHE PRESS LTD.



Alsace 1945. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Como cualquier organización moribunda, el régimen nazi dio sus últimos coletazos contra sus enemigos a finales de 1944 y principio de 1945. La acción más famosa, la Batalla de las Ardenas, es el centro de otro juego de Avalanche Press: **America Triumphant**. Menos conocida, pero igualmente crítica para la destrucción del potencial militar alemán, fue la ofensiva de Alsacia, la Operación Viento del Norte, que comenzó pocas semanas después. **Alsace 1945** se contiene en una caja pequeña similar a la de Defiant Russia, por un precio muy económico. Incluye 140 fichas y un

mapa de 55x45 cm. Unidades de nivel batallón y regimiento. Incluye los efectos de eventos políticos y militares exteriores

A lo largo de la parte sur de la frontera entre Francia y Alemania se extiende la llanura de Alsacia y la ciudad de Estrasburgo. La provincia había sido anexionada por los alemanes en 1871, volvió a manos francesas en 1918 y fue recuperada por los alemanes en 1940. La ciudad representaba de muchas maneras el prestigio de Francia, y su toma tendría una influencia enorme sobre las operaciones aliadas en las batallas que se librarían sobre la llanura en los últimos meses de la guerra.

Alsace 1945 abarca las ofensivas americanas de noviembre y diciembre de 1944 y el desesperado contraataque alemán de enero. El sistema de juego, empleado previamente en *America Triumphant*, cubre estas tres batallas en escenarios que se juegan en apenas unas pocas horas. Un cuarto escenario cubre un ataque hipotético alemán que se lanzó junto con la ofensiva de las Ardenas del norte, que puede jugarse por sí sola o junto con *America Triumphant*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

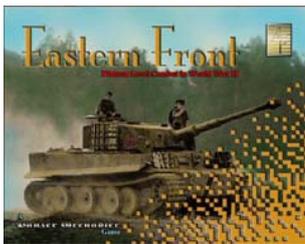


Gazala 1942. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

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

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

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



Panzer Grenadier: Eastern Front Deluxe Edition. Novedad septiembre P.V.P.: 78,75 €

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

Este juego se sitúa en ese momento, con 112 (sí, no es broma) escenarios tácticos basados en las encarnizadas batallas que siguieron. Este es el juego definitivo de batallas de tanques, creado por la editorial "revelación" de la última década. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

GMT GAMES

EMPIRE OF THE SUN
THE PACIFIC WAR 1941-1945



Empire of the Sun. Ya disponible P.V.P.: 78,75 €

Empire of the Sun (EotS) es el tercer diseño de Mark Herman con "motor de cartas" desde que inventó esta variedad de juego con *We The People*. **EotS** es un acercamiento de nivel estratégico a la totalidad de la Guerra en el Pacífico, desde el ataque a Pearl Harbor hasta la rendición de Japón. **EotS** es el primer juego con "motor de cartas" que usa un sistema de

reglas más parecido a los wargames clásicos con hexágonos, a la vez que conserva toda la tensión e incertidumbre que el público espera de

los juegos en los que la acción se desarrolla mediante el juego de cartas. Los jugadores asumen los papeles de MacArthur, Yamamoto, Nimitz y Mountbatten, dirigiendo sus fuerzas a lo largo del globo desde la India a Hawái y desde Alaska a Australia. Esto se representa en un único mapa de proyección igualitaria.

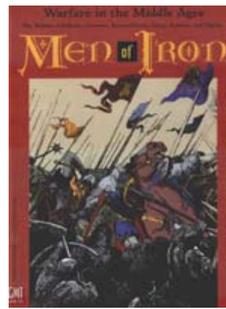
Como en otros juegos con cartas, los jugadores intentan maximizar el impacto de sus cartas a la vez que intentan esconder sus intenciones al adversario. Cada jugador se enfrenta a una amplia gama de opciones estratégicas claras. **EotS** se centra en la dirección de los ejes de avance principales. En la primera parte de la partida, los japoneses deben intentar alcanzar su expansión histórica mientras que las fuerzas aliadas luchan contrarreloj para reaccionar con las fuerzas que tienen en la zona e intentan infligir el máximo daño posible en las unidades japonesas veteranas (las cuales son de muy difícil reemplazo).

El combate en **EotS** se basa en la concentración de fuerzas combinadas terrestres, aéreas y marítimas en un sistema de dos niveles. El primer paso es la resolución del combate aeronaval, el segundo cubre el combate terrestre.

La variable clave para determinar qué bando obtiene una victoria estratégica es el nivel de voluntad política de EEUU. Los japoneses gana la partida si fuerzan a los EEUU a una paz negociada, la cual no pudieron conseguir históricamente. Los japoneses obtienen esto sacando de la guerra a países como India, China y Australia, a la vez que produciendo grandes bajas en las fuerzas de EEUU. La entrega de la bomba atómica no está garantizada, lo que en muchas partidas obliga al lanzamiento de la *Operación Olympic* y la invasión de Japón. A menudo los japoneses alcanzan la victoria en ese momento.

Los escenarios de **EotS** se ha creado pensando en los jugadores entusiastas con poco tiempo, así como en aquellos que disponen de más tiempo o los que juegan torneos. **EotS** se ha diseñado de modo que se pueda jugar en escenarios anuales (1942, 1943 y 1944) de tres turnos cada uno y que llevan menos de dos horas para jugarse. Si eres un fan de los juegos con "motor de cartas", **EotS** lleva al género en una dirección familiar pero también nueva. Si eres un fan de los wargames clásicos con hexágonos, este juego tiene todos los ingredientes que te metieron en este hobby en su día, pero con un nuevo nivel de emoción y rejugabilidad. Es un juego completo pero fácil de aprender.

Contiene dos planchas de fichas, dos mazos de cartas estrategia (82 japonesas y 83 aliadas), un mapa de 55x85 cm., 2 ayudas de juego, reglas y dado de 10 caras. Escala: turnos de 4 meses, 150 millas por hexágono, unidades nivel brigada, división, cuerpo y ejército. Para 1-2 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Men of Iron. Ya disponible P.V.P.: 68,25 €

Men of Iron abarca el resurgir de la infantería en los campos de batalla a primeros del s XIV, junto con un análisis moderno del valor de las armas combinadas y el empleo del terreno defensivo. Los escenarios subrayan los elementos clave que hacen de estas batallas tan interesantes: el poder defensivo del arco largo, especialmente cuando se empleaba coordinadamente con hombres de armas

desmontados o incluso montados. **Men of Iron** está pensado para aprenderse rápido y jugarse con facilidad. Las reglas son cortas, no hay turnos – el juego es *continuo*, con amplias oportunidades para robar el juego a tu adversario – y los combates se resuelven con una única tirada. Una batalla se juega en 1-2 horas. También está pensado para lo que juegan en solitario sin que ello implique ninguna pérdida de diversión. Las batallas que se incluyen son:

Falkirk – Escocia, 22 de julio de 1298 – el gran desastre de Wallace, pese a su gran *schiltron*. Está bien tener buena infantería, pero necesita apoyo. Excelente para jugar en solitario.

Courtrai - Flandes, 11 de Julio de 1302 – *La batalla de las Espuelas Doradas*. Los flamencos sorprenden al ejército de élite francés con uno de los primeros despliegues del poder de la sólida infantería apoyada en posiciones defensivas.

Bannockburn - Escocia, 23-24 de junio de 1314 – El famoso triunfo de Robert the Bruce sobre un ejército inglés numéricamente superior pero literalmente empanado.

Crecy - Francia, 26 de agosto de 1346 – La primera gran batalla de la Guerra de los 100 Años. Demostró que la infantería, apoyada por arqueros, podía derrotar a los mejores caballeros de Europa.

Poitiers - Francia, 19 de septiembre de 1356 – Los franceses lucharon desmontados en esta ocasión, y casi ganaron. Pero el arco largo y la sólida infantería inglesa vencieron de nuevo.

Nájera - Castilla, 3 de abril de 1367 – *El Príncipe Negro* va a España con una maravillosa fuerza combinada para poner en práctica planes de "expansión".

Las unidades incluyen arcos largos, ballestas, hombres de armas (montados, desmontados y sin caballos), hoblars, genitores, peligrosos escoceses con hachas, ¡e incluso un par de bombardas! ¡Y no olvidemos los mandos! Eduardo III y su hijo *El Príncipe Negro*, Wallace y The Bruce, Captal de Buch y un montón de reyes. Todos y cada uno de ellos Hombres de Hierro.

Incluye 3 planchas de fichas, 2 mapas de 55x85 cm., ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



C3i 16. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

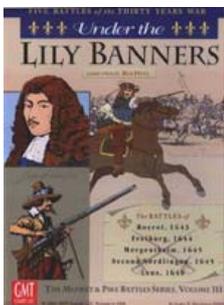
Por fin ve la luz el nuevo número de la revista oficial de GMT Games, seguramente la editorial de wargames más potente de los últimos años.

Incluye el módulo "Battle of Churubusco" creado por Richard Berg (**ampliación para Gringo!**). Se incluye un mapa de juego de 27x55 cm., además de fichas y reglas de la Batalla de Churubusco, librada el 20 de agosto de

1847, durante la guerra de EEUU contra México.

También incluye un nuevo escenario para *Europe Engulfed*, "Ruin of the Reich, 1944", creado por Jesse Evans y Rick Young. Nuevos escenarios para *SPQR* -- "*Mercenary: Land Warfare in the First Punic War*" de Dan Fournie; "*The Battles of Agrigentum 262 B.C. and Adys 256 B.C.*" En SPQR has podido jugar Bagradas en "SPQR" y has podido ver como dos legiones son aplastadas por elefantes y envueltas por masas de caballería. ¿Te has preguntado alguna vez cómo te las apañarías en el papel de Régulo contra un ejército púnico en terreno difícil con mandos mediocres? Descúbrelo en la batalla de Adys, -256. Además puedes recrear la batalla más grande de la Primera Guerra Púnica. En la primera parte de la guerra, Cartago batió el mundo para contratar decenas de miles de mercenarios con los que hacer frente a un ejército consular doble romano. Puedes ver qué pasa cuando se enfrentan en Agrigentum, 262.

Este número contiene dos nuevos artículos sobre "Reds!" de Ananda Gupta – "White Player Strategy" y "Red Player Strategy"; "Rise of the Roman Republic" de Steve Carey; un nuevo módulo de campaña de "Down in Flames" creado por Roger Horky sobre la lucha por las Aleutianas durante la 2ª G.M. con nuevas cartas de aviones, y mucho más!



Under the Lily Banners. Ya disponible P.V.P.: 61,95 €

Tercer juego de la premiada serie *Musket & Pike* (creada para jugar las batallas del s. XVII). Este volumen se centra en batallas de la Guerra de los Treinta Años. Aquí vemos el surgir del ejército francés a partir de su entrada en la guerra en 1635. Dos de los más grandes capitanes de la historia de Francia - Luis de Borbón, el *Grand Conde* y Henri de la Tour, el *vicomte de Turenne* – entran en

juego para sentar las bases de *Le Grande Siecle* – la Edad de Oro de Francia, bajo la égida de Luis XIV, el Rey Sol.

Tras explorar la Guerra Civil Inglesa en *This Accursed Civil War* y las tácticas de armas combinadas de suecos e imperiales en *Sweden Fights On*, la serie *Musket & Pike Battle* se centra ahora en los ejércitos francés, español y bávaro. Los tercios españoles se enfrentan a los temibles *gendarmes*. Los tenaces bávaros, con su excelente caballería y su amor por atrincherarse en las batallas se enfrentan al veterano cuerpo de caballería de Weimar.

La serie *Musket & Pike Battle* pone el énfasis en el Mando y el Control de las unidades. Los ejércitos se dividen en varias alas. Cada una tiene un jefe y una orden que limita el tipo de acciones que pueden realizar las acciones de esa ala. La victoria irá a las manos del jugador que coordine mejor las acciones de sus alas en el fragor de la batalla. Las unidades son batallones de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Las reglas incluyen cargas de caballería, fuego de pistolas de caballería para escaramuzas o combate cuerpo a cuerpo, así como rebote de las balas de artillería. El juego es muy interactivo, y la mayoría de las batallas pueden jugarse en una sentada. Las cinco batallas incluidas en **Under the Lily Banners** son:

Rocroi 1643 – el debut del joven duque d'Enghien (posteriormente conocido como el *Grand Conde*). La batalla más famosa de la Guerra de los Treinta Años, la que acabó con el dominio de los tercios españoles. Los franceses se enfrentaron a un ejército español más numeroso, pero el enérgico Enghien se negó a darse por vencido cuando todo parecía perdido y obtuvo la victoria.

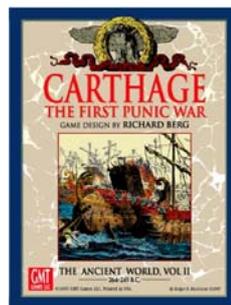
Friburgo 1644 - Enghien unió sus fuerzas a las de Turenne para enfrentarse a bávaros apostados en posiciones defensivas. La batalla duró más de tres días, hasta que los franceses se quedaron sin fuerzas. Los franceses declararon victoria e ignoraron la ciudad. Se trata de un estilo de batalla muy distinto de las otras del período, debido al terreno, el estilo de los ataques y la duración.

Mergentheim 1645 – Los bávaros sorprendieron al ejército de Turenne y le infligieron un duro golpe. Es la batalla más pequeña y es ideal para aprender las reglas.

Alerheim (Segunda de Nordlingen) 1645 - Turenne, reforzado por Enghien y aliados alemanes de Hesse-Cassel, se enfrentó de nuevo a los bávaros atrincherados. Estos, reforzados por los imperiales, defendían dos colinas y la ciudad. Enghien atacó la ciudad mientras Turenne, a la cabeza del cuerpo de caballería de élite de Weimarian, atacaba la derecha bávara. El excelente jefe de caballería bávaro, Jean de Werth, advirtió como el ataque de Enghien se empantanaba en la ciudad y atacó la derecha francesa, aniquilándola. Los franceses perdían, hasta que el general en jefe bávaro, el Mariscal de Campo Franz von Mercy, resultó muerto. En la confusión siguiente, Turenne consiguió la victoria.

Lens 1648 – los renovados españoles, bajo el mando del Archiduque Leopoldo (hermano del Emperador) avanzaron por Flandes para retomar la fortaleza de Lens. Los franceses, perturbados por problemas internos, y tras fracasar su ataque a España, parecían vulnerables. El *Grand Conde* acudió raudo al rescate. Los españoles ocuparon el terreno elevado, esperando que *Conde* los atacaría como había hecho en Alerheim. En vez de ello, se dio la vuelta y comenzó a retirarse. Una escaramuza con la retaguardia francesa acabó escalando hasta convertirse en una batalla campal, en la que ambos ejércitos fueron empleando sus fuerzas poco a poco. Los tercios veteranos españoles aplastaron a los *gardes francaises*, tomando sus estandartes en venganza por Rocroi. La caballería francesa resultó superior e hizo huir a la caballería española, dejando al cuerpo de infantería aislado en el campo de batalla, donde se rindieron *en masse*. Aquello acabó con las últimas esperanzas de los Ausburgo, acabando su participación en la Guerra de los Treinta Años con una derrota.

Contiene tres planchas de fichas, 4 mapas impresos en 2 láminas por ambas caras, 2 libros de reglas, ayudas de juego y dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

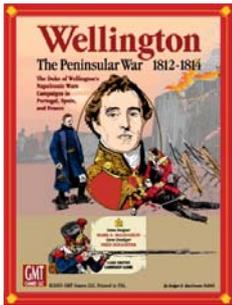


Carthage. Novedad septiembre P.V.P.: 68,25 €

La serie "The Ancient World" creada por Richard Berg pasa con este título a un nivel más ambicioso. Carthage será el primero de dos juegos sobre las Guerras Púnicas, el mayor evento del mundo antiguo y un verdadero punto crucial en la Historia. **Carthage** se concentra en los eventos que tienen lugar en Cartago/África así como en Sicily, principalmente en la colosal 1ª

Guerra Púnica, que ha recibido hasta ahora una atención insuficiente por los diseñadores de wargames. Basándose en las afamadas mecánicas y sistemas de **Rise of the Roman Republic**, **Carthage** introduce el sistema naval avanzado al completo, con batallas de

galeras, construcción de flotas y ampliación de puertos. En fin, todo lo que es necesario para simular correctamente la poca corriente y principalmente naval Primera Guerra Púnica. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Wellington. Novedad septiembre P.V.P.: 68,25 €

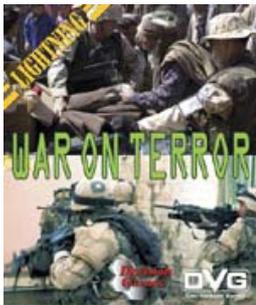
Al adaptar el premiado sistema de juego de **The Napoleonic Wars** a la Guerra de la Península (nuestra Guerra de Independencia), el diseñador Mark G. McLaughlin crea un juego estratégico de ritmo intenso, caracterizado por su “motor de cartas” y las numerosas batallas y asedios. Se trata de un juego estratégico/operacional sobre los esfuerzos de Wellington (y sus aliados ibéricos, obviamente) para expulsar a los franceses de España e invadir la propia Francia. Al tener un máximo de tres turnos de duración (con la posibilidad de final anticipado mediante muerte súbita, lo cual es bastante frecuente cuando alguno de los bandos pende de un hilo), **Wellington** es un juego que se puede terminar fácilmente entre dos, tres o cuatro jugadores en media tarde. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DECISION GAMES

Strategy & Tactics 228: Old Cotemptibles. Ya disponible P.V.P.: € 22,00.

Strategy & Tactics 229: Khan: The Mongols. Ya disponible P.V.P.: € 23,00.

Strategy & Tactics 230: Downfall: The US invades Japan. Novedad septiembre P.V.P.: € 23,00.



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

Tercer juego de la serie Lightning. ¡Libra la lucha contra el terror haciendo uso de los sistemas de armas más avanzados de EEUU! Has recibido el mandato de cazar a los terroristas ayudando a regiones del mundo y acabando con sus gobiernos corruptos. Para cumplir tu tarea, has recibido el mando del personal más cualificado y de las armas más avanzadas

de EEUU. Está al mando de elementos de la Fuerza Aérea, el Ejército, la Marina, los Marines, Fuerzas Especiales y Guerra de Propaganda. **War on Terror** es un juego de cartas de complejidad baja para todos los públicos. El juego se centra en jugadas rápidas de cartas, estrategia e interactividad entre los jugadores.

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

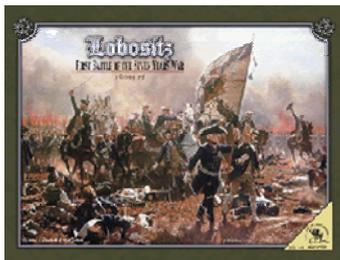
Wacht Am Rhein. Novedad octubre P.V.P.:

CLASH OF ARMS GAMES

The Naval Sitrep nº28. Ya disponible P.V.P.: € 6,95 ptas.

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

29 de agosto de 1756: La Guerra de los Siete Años estalla en Europa. El ejército prusiano del rey Federico II (más tarde llamado "el Grande" por sus admiradores) invade Sajonia. Con un rápido avance a través del electorado neutral de Sajonia, intenta abrir un camino hasta el rico valle del Elba austríaco por Bohemia. El ejército sajón no se resiste directamente a los



invasores, si no que se retira a un campamento fortificado en el Elba en torno a Pirna, esperando la ayuda de los austríacos. La invasión prusiana se detiene en aquel lugar: Federico no tiene más remedio que plantear un asedio a los sajones. Mientras tanto, en el norte de Bohemia, el ejército austríaco del Mariscal de Campo Browne concentra sus fuerzas preparándose para socorrer a su nuevo aliado.

Conservando la iniciativa, Federico divide a su ejército, dejando la mitad para mantener inmovilizados a los sajones en Pirna, mientras él marcha con el resto a Bohemia para encontrarse con los austríacos. En la mañana del 1 de octubre, se da de bruces con el ejército de Browne, desplegado alrededor de la pequeña ciudad de Lobositz, a orillas del Elba. Comienza una terrible lucha de diez horas, en la que tienen lugar cargas y contracargas a través de campos, colinas y viñedos oscurecidos por la niebla, y que culmina en una lucha callejera entre edificios en llamas. Finalmente, ya caída la noche, los austríacos se retiran en buen orden, abandonando el campo de batalla.

Aunque fue una batalla pequeña para los estándares de la Guerra de los Siete Años, la acción de Lobositz fue significativa por que retardó el auxilio austríaco lo bastante como para que los sajones se vieran obligados a rendirse en Pirna. De mayor importancia aún fue el hecho de que los prusianos aprendieron que su enemigo ya no “eran los mismos austríacos de antes”, y que ya no podían esperar una victoria rápida contra ellos. **Lobositz** sería la primera de muchas batallas de una guerra que duraría siete sangrientos años.

Nuevo volumen de la serie Batallas de la Edad de la Razón (también están disponibles **Leuthen**, **Zorndorf** y **Brandywine/Germantown**).

Contenido: 1 mapa, 560 fichas, reglas de la serie, reglas exclusivas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

La Bataille de Lützen. Reedición ya disponible

P.V.P.: 84,00 €

Reedición de uno de los juegos “grandes” de la serie *La Bataille*, la más veterana y prestigiosa de las existentes sobre batallas napoleónicas. Primero de una miniserie sobre la campaña de 1813, que incluirá Bautzen y Dresde. 2 mapas, más de 1.000 fichas, 2 libros de reglas, etc. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Struggle for Europe: The Mediterranean.

Ya disponible P.V.P.: 63,00 €

Tercer y último volumen de la serie *Struggle for Europe* (los 2 primeros son **War Without Mercy** sobre el Frente Oriental, y **Brute Force** sobre el Frente Occidental). Sobre un reglamento sólido, *Clash of Arms* nos presenta la guerra en el Norte de África con unidades tamaño división, brigada y unidades de abastecimiento. Cuatro escenarios abarcan la totalidad de la guerra, incluyendo el largamente esperado escenario de campaña que une los tres juegos. Se introducen varias reglas estratégicas nuevas y opciones que permiten a los jugadores tomar decisiones en la escala nacional así como en los teatros de operaciones. Perfecto para jugar 2 o más jugadores.

Los que ya conozcan los volúmenes anteriores, saben que la calidad de la simulación está garantizada. Para los demás, este juego es una excelente opción para conocer esta fascinante serie. La calidad de la presentación gráfica es, como viene siendo norma con este editor, sobresaliente, tal vez la más elegante del mercado. Contiene 1 mapa, 560 fichas, numerosas ayudas de juego, reglas y 2 dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

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

Nuevo juego sobre uno de los conflictos más fascinantes del pasado siglo, la Guerra Civil Rusa. Usa un sistema de reglas innovador, que mezcla elementos de los populares juegos con "motor de cartas" (tipo Paths of Glory, For the People, etc.), con un sistema político en el que se lucha por obtener el control de 18 facciones. Aunque es muy jugable, no se ha querido sacrificar un ápice de realismo histórico.

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

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

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



La Bataille des Quatre-Bras. *Ya disponible* P.V.P.: 63,00 €

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

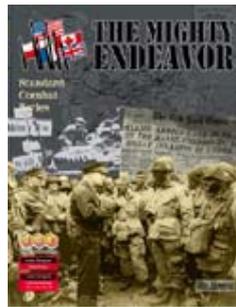
El mariscal Ney, apresuradamente puesto a la cabeza del ala izquierda de

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

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

La Bataille des Quatre-Bras Update Kit. P.V.P.: 40,00 €

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



THE GAMERS

The Mighty Endeavor. *Ya disponible* P.V.P.: 36,75 €

6 de junio de 1944: los aliados lanzan la invasión de Europa en Normandía. ¿Era el lugar correcto para comenzar la invasión de Francia? ¿Qué hubieras hecho si hubieras estado en el lugar de Eisenhower?

The Mighty Endeavor es un juego de la serie Standard Combat Series que abarca la campaña completa del Frente Occidental desde junio de 1944 a abril de

1945. El jugador aliado puede desembarcar en los lugares que elija de la costa de Francia, con el objetivo de liberar Francia y los Países Bajos de la ocupación alemana y cruzar el Rin y tomar las ciudades industriales alemanas a orillas de dicho río. **The Mighty Endeavor** es el décimo juego de la premiada Standard Combat Series (SCS). El sistema está pensado para ofrecer a los jugadores juegos de baja complejidad pero sin perder un gran nivel de detalle histórico y realismo.

Incluye un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, reglas de la serie y reglas específicas, ayudas de juego y dados. Duración de la partida: 4 horas y más. Escala: unidades tamaño división, hexágonos de 15 millas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

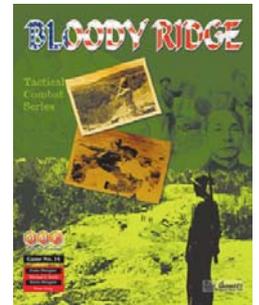
Bloody Ridge.

Ya disponible P.V.P.: 36,75 €

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

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

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



MOMENTS IN HISTORY

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

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

La independencia de España. *Novedad 2005* P.V.P.: 63,00 €

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

All Quiet on the Western Front. *Reedición 2005* P.V.P.: 63,00 €

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

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

TÍTULO INDIVIDUAL:

THE TRAFALGAR COMPANION 35,95 €

MEN-AT-ARMS:

MAA425 ROMAN MILITARY CLOTHING (3) AD 395-641

MAA426 THE CONFEDERATE ARMY 1861-65 (2)

FLORIDA, ALABAMA & GEORGIA

CAMPAIGNS:

CAM154 ACRE 1291

CAM155 ANZIO 1944

CAM157 TRAFALGAR 1805

WARRIOR:

WAR95 JAPANESE INFANTRYMAN 1937-45: SWORD OF THE EMPIRE

WAR100 NELSON'S SAILORS

NEW VANGUARD:

NVG105 BRITISH ARTILLERY 1914-19: HEAVY ARTILLERY

ELITE:

ELI113 US NAVY SEALS

ELI128 SAMURAI COMMANDERS (2) 1577-1638

FORTRESS:

FOR33 SPECIAL FORCES CAMPS IN VIETNAM 1961-1970

FOR34 JAPANESE FORTIFIED TEMPLES AND MONASTERIES AD 710-1062

MODELLING:

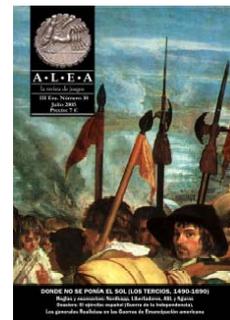
MOD7 MODELLING THE DE HAVILLAND MOSQUITO

LUDOPRESS

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

Nuevo

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



VARIOS EDITORES

Against The Odds Magazine #10. Into a Bear Trap (Grozni).
P.V.P.: 35,00 €

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

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

Miniature Wargames 269.

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

Sagunto, 2ª tomo.

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

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