

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

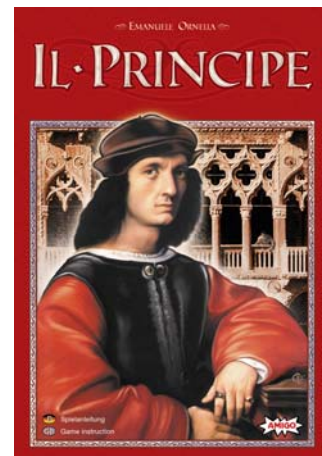
Actualización de novedades, 4 de septiembre de 2006

JUEGOS DE MESA

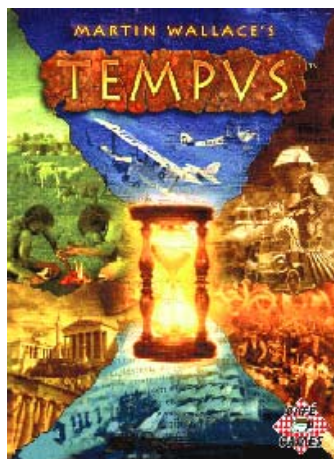
AMIGO

Il Principe. *Novedad septiembre* P.V.P.: 21,00 €

Los jugadores asumen el papel de gobernantes (príncipes) italianos durante el Renacimiento, luchando por la riqueza y el poder. Para ganar puntos de victoria, compiten por posiciones de influencia en la política, el comercio y la cultura, y financian la construcción de las nuevas ciudades. Al final de la partida ganará el que haya conseguido más puntos de victoria. Un juego para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



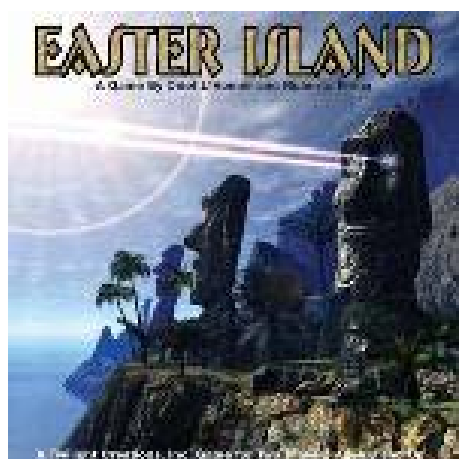
CAFÉ GAMES



Tempus. *Ya disponible* P.V.P.: 36,75 €

Martin Wallace, tal vez el jugador más "in" del momento, nos trae este nuevo juego que nos recuerda en parte al Colonos de Catán, y en parte al Civilización. Los jugadores crean la isla de Tempus colocando sobre hexágonos de mar losetas que van formando un mapa. Cada jugador comienza con una pequeña civilización formada por 3 piezas, e intenta expandir su presencia en la isla a medida que van pasando las eras. Cada era se compone de un número de rondas de acción en que cada jugador puede elegir mover, tener hijos, tener ideas, construir una ciudad o luchar. La efectividad de cada nación depende de la era, ya que las acciones en las eras más avanzadas son más potentes. Al final de cada era se calculan los Puntos de Progreso, que determinan qué civilización podrá saltar a la era siguiente. Los Puntos de Progreso se otorgan a los jugadores con piezas del tipo de terreno correspondiente a la nueva era. Los jugadores que se queden rezagados avanzarán automáticamente al final de la era siguiente. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 1-2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TWILIGHT CREATIONS



Easter Island. *Ya disponible* P.V.P.: 24,99 €

La Isla de Pascua es una isla misteriosa en el Pacífico Sur. Sus habitantes desaparecieron hace largo tiempo sin dejar rastro, excepto los gigantescos Moai. Estas estatuas gigantes son tan grandes y pesadas que el hombre moderno ha tenido muchas dificultades cuando ha intentado recrearlas sin herramientas modernas. Herramientas que los habitantes, ciertamente, no podían poseer. Este juego especula con la idea de que las estatuas, en realidad, eran armas creadas por dos poderosos hechiceros. Estos hechiceros pueden usar las estatuas en un gigantesco juego, en el que la isla es el tablero. Ahora tú eres uno de aquellos hechiceros...

Easter Island te permite colocar tus estatuas y moverlas a sus posiciones. Entonces, cuando todo esté listo, llamarás al poder del Sol para que anule las estatuas de tu adversario. Contenido: tablero, piezas de sol, reglas, y 14 estatuas de "Moai"! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

EDGE ENTERTAINMENT

Zombies! *Ya disponible* P.V.P.: 24,95 €

Edición en castellano del conocido juego gore de Twilight Creations.

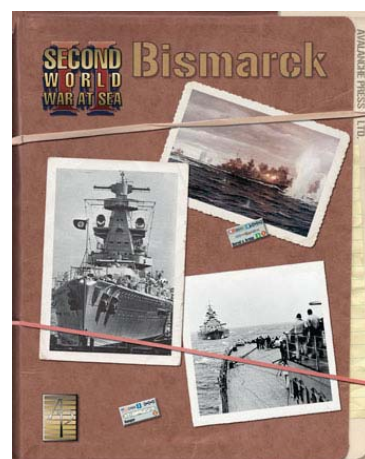
JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALANCHE PRESS LTD.

Second World War at Sea: Bismarck: Commerce Raiding in the North Atlantic. *Ya disponible* P.V.P.: 49,99 €

Si existe un barco que todos los wargameros conozcan, se trata sin duda del acorazado alemán Bismarck. Cuarentamil toneladas de maquinaria bélica, soltadas al Atlántico Norte en la primavera de 1941 para sembrar el caos en las rutas de los mercantes aliados. La Home Fleet británica intentó detenerlo, pero los cañones del Bismarck hicieron volar en pedazos al crucero de batalla HMS Hood. El orgullo de la Royal Navy se fue a pique en el Estrecho de Dinamarca, al sudoeste de Islandia, y el Bismarck desapareció en la niebla. Sin embargo, el HMS Prince of Wales había conseguido dañar al Bismarck debajo de la línea de flotación: el acorazado iba dejando un rastro de combustible. La Home Fleet británica siguió implacable la pista del buque alemán, hasta que lo hundió finalmente con un torbellino de fuego.

El juego contiene uno de los mapas operacionales más grandes de la serie; el Atlántico Norte es un lugar grande y vacío. Dos mapas de 85x55 cm cubren el área desde el norte de Islandia hasta la latitud de España. El mapa táctico es un tramado genérico de hexágonos que se emplea para resolver los combates de superficie. En él los buques maniobran y luchan empleando sus valores de cañones y de torpedos. Cada jugador tira un número de dados que depende de las capacidades de sus barcos. Gunnery and torpedo damage tables give the results: ships can suffer damage to engines, hull or armament.



¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Panzer Grenadier: Red Warriors. *Novedad septiembre* P.V.P.: 17,99 €

Crushed by the initial Nazi onslaught, the Red Army reeled back across hundreds of miles. But as resistance stiffened, it became clear that some highly-motivated units fought better than others. These became the Guards, first named in September 1941. They became the Red Army's best troops, with better training, equipment and pay than the regular army.

Red Warriors is a supplement to the *Panzer Grenadier* series, focusing on these elite fighters and their exploits. It is not playable by itself, but requires ownership of *Eastern Front*, *Road to Berlin* and *Battle of the Bulge* to play all of the scenarios.

While the Soviet Guards are of excellent quality, the supplement also includes German Air Force (Luftwaffe) ground troops of rather dubious merit, plus German Army forces.

Scenarios cover actions of these units in the first two years of the Great Patriotic War, many of them focused on the Soviet Operation Mars, also the subject of our *Red God of War* game at the operational scale. This supplement lets you explore the same battle at a more detailed level.

The pieces and half of the scenarios appeared in our *Heroes of the Soviet Union* game, released in 2001 and long since retired to *Valhalla*. Each scenario from the older game has been completely revised to make use of the many boards and pieces we've published since they first appeared. Each scenario is fully laid out on its own scenario card rather than the booklet used in most of our games.

GMT GAMES

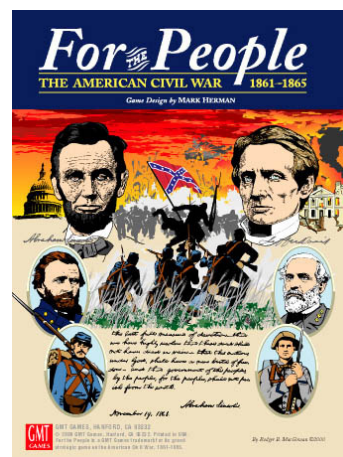
For the People II. *Ya disponible* P.V.P.: 55,00

De nuevo disponible este superclásico con "motor de cartas" de Mark Herman.

For the People es un juego estratégico sobre la Guerra Civil de EEUU que abarca el conflicto desde Texas a Pennsylvania, desde los disparos sobre Fort Sumter al final en Appomattox Court House. Cada jugador asume el papel del Presidente Lincoln o del Presidente Davis, y dirige los ejércitos, promociona y releva generales, realiza operaciones anfibas, despacha raids de caballería, e incluso lucha contra la incompetencia y las intrigas políticas entre los miembros de su propio gobierno.

For the People incluye un mazo de cartas de estrategia para realizar campañas e incorporar los numerosos eventos y personalidades de la guerra. El jugador confederado puede construir ironclads, minas navales (torpedos), submarinos, realizar compras en el exterior, e intentar que haya una intervención extranjera. El jugador de la Unión puede desplegar su bloqueo naval, su flota de ironclads, luchar contra los motines antilevas, asegurar los estados fronterizos, y publicar la Proclamación de Emancipación. Revive la historia de aquel tiempo único en que EEUU estuvo a punto de partirse en dos.

Incluye 420 fichas, un mapa de 55x85 cm., dados, reglas, 110 cartas y ayudas de juego. Esta nueva reimpresión goza de materiales de mayor calidad que la anterior. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Barbarossa to Berlin. Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

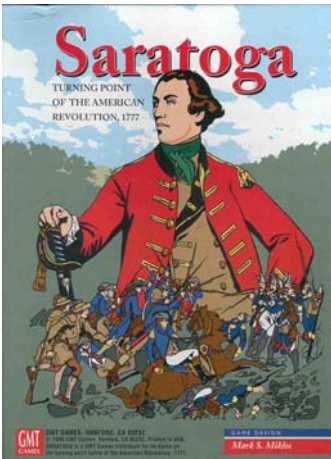
World War 2: Barbarossa to Berlin ofrece a ambos jugadores una amplia gama de opciones de juego, a la vez que ilustra los factores históricos clave de la guerra: desde la importancia de las fuerzas mecanizadas en combate a la importancia del combustible necesario para moverlas, pero sin la complejidad de otros juegos sobre este mismo conflicto. A diferencia de esos otros juegos, *World War 2: Barbarossa to Berlin* hace honor a su título: el jugador del Eje, aún perdiendo la guerra, puede ganar la partida. El ganador se decide a menudo en el último turno, con el jugador aliado luchando por extinguir los últimos rescoldos del imperio nazi. Creado por **Ted Raicer** tras su multipremiado juego estratégico sobre la Primera Guerra Mundial, *Paths of Glory*, *World War 2: Barbarossa to Berlin* modifica el sistema de *Paths of Glory* para reflejar las dinámicas de la 2ª G. M. en Europa.

Como en *Paths of Glory*, el corazón del juego reside en las 110 cartas de acción (55 para cada jugador). Cada carta puede usarse para movimiento y combate operacional, movimiento estratégico, reemplazos, o para un Evento. Los sistemas de movimiento y combate serán familiares a los jugadores de *Paths of Glory*, pero se han modificado para recrear las campañas

blitzkrieg de 1941-45.

World War 2: Barbarossa to Berlin abarca cuatro años de la guerra, desde Moscú a Stalingrado, desde Tobruk a Túnez, desde Sicilia a Roma, desde el Día-D al Rin, hasta las batallas finales por el Reich. Estamos en el 22 de junio de 1941: ¿acabará la 2ª G. M. En un triunfo alemán con la Operación Barbarroja, o sucumbirá en Berlín? Mientras el mundo observa aguantando la respiración, las decisiones son vuestras.

Incluye 368 fichas, un mapa de 55x85 cm., 110 cartas, dados, reglas y ayudas de juego. Esta nueva reimpression goza de materiales de mayor calidad que la anterior. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Saratoga 2nd Edition. Ya disponible P.V.P.: 40,00 €

Nueva edición muy mejorada de este excelente juego, primero de una serie sobre batallas de la Guerra de Independencia de EEUU.

Pocas operaciones de esta guerra llaman más la atención que la campaña del general británico Burgoyne en 1777. La navegación y marcha al sur desde Canadá fue una muestra impresionante de eficiencia y capacidad militar. Cientos de embarcaciones formaron una flota en el Lago Champlain y transportaron cerca de 9.000 soldados junto con 138 cañones. El objetivo de Burgoyne era Fort Ticonderoga y desde allí, Albany, para encontrarse con las fuerzas británicas que avanzaban desde Nueva York. El propósito objetivo de la campaña no era otro que el final de la Rebelión.

Saratoga iba a ser la mayor victoria de Benedict Arnold, en una cadena de éxitos que le colocaron entre los mejores generales de la época. Conocido para todos los americanos como el gran traidor, es una ironía descubrir que salvó dos veces la Revolución del fracaso. Fue el valor de Arnold y su capacidad de mando la que aseguró la victoria rebelde en Saratoga y, por extensión, la independencia.

La lucha en Freeman's Farm sería salvaje. Aquí no fue una milicia de granjeros, si no los Regulares Continentales, los que ansiosos de redimirse de una reputación de escaso valor, se enfrentaron con la mejor infantería de Europa. Estamos en el 19 de septiembre de 1777. ¿Podrás, como británico, tomar al asalto las posiciones preparadas de los americanos en los Altos de Bemis para abrir la carretera al río y la ruta más directa a Albany? ¿O intentarás sobrepasar la izquierda americana, donde los informes te indican que su defensas están incompletas y el terreno es más favorable? ¿Cómo emplearás el gran número de mercenarios de Hesse de tu ejército? ¿Se portarán como su reputación hace suponer? Y si llevas a los americanos, ¿esperarás en los Altos de Bemis la llegada del enemigo como prefería el general Gates, o efectuarás una salida para enfrentarte a los británicos en los bosques donde su artillería será inútil? ¿Cooperarán los generales Gates y Arnold, o su enemistad causará el desastre de la causa rebelde? ¿Y qué decir de la niebla de esta fría mañana de otoño? ¿Será un aliado de los americanos impidiendo el progreso del enemigo? Estas son apenas unos de los retos que ofrece esta gran batalla, el punto de inflexión de la Revolución Americana.

Algunas características: se coloca en 5 minutos, se juega en 2 horas. Ideal para campeonatos. Cada bando puede aspirar a 3 niveles de victoria distintos. Orden de juego aleatorio que asegura la variedad de las partidas. El registro de la moral de Ejército mide la voluntad de lucha de los contrincantes. Controversia Gates-Arnold con variantes. Capacidades únicas para las unidades armadas con rifles. 8 fichas de tácticas para ganar modificadores en combate. Los resultados del combate incluyen inmovilización, captura y reducción de pasos. Formato de las reglas en tres niveles: básico, avanzado y reglas opcionales.

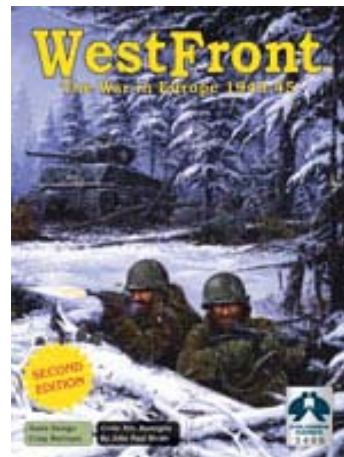
Mapa de 55x85 totalmente redibujado, una plancha de fichas, escenario del segundo día, reglas, ayudas de juego y dados. Esta segunda edición ofrece un nuevo escenario, nuevas fichas y numerosos cambios. Para dos jugadores. Complejidad baja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

COLUMBIA GAMES

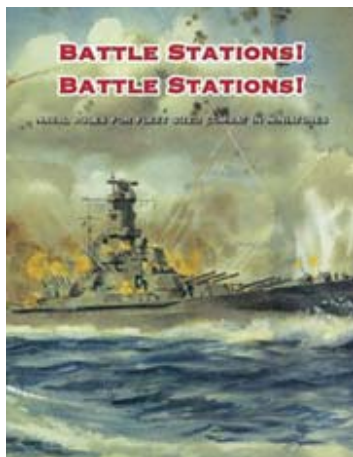
WestFront 2nd Edition. *Novedad septiembre* P.V.P.: 99,95 €

WestFront 2nd Edition es parte de la nueva edición completa de la serie EuroFront. La nueva serie estará formada por EastFront, WestFront y EuroFront. Los anteriores MedFront, VolgaFront y otras expansiones quedan pues incorporados en estos tres juegos.

WestFront incluye dos mapas formando una superficie de juego total de 113x85 cm. El área del mapa abarca toda Europa occidental, desde España a Noruega. Incluye todos los escenarios originales de WestFront. Los bloques de madera y etiquetas de WestFront II están revisadas y mejoradas, pero emplean la misma simbología que en la anterior edición. Se ha intentado conservar el aspecto general del juego. Las reglas no cambian. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

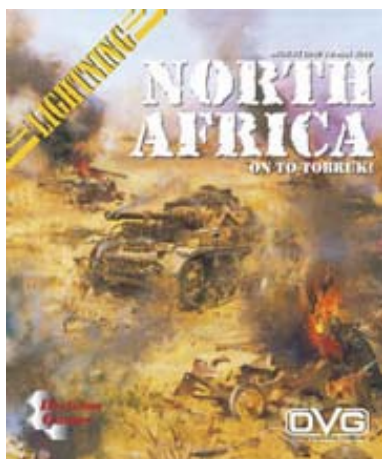


DECISION GAMES



Battle Stations. *Ya disponible* P.V.P.: 29,95 €

Estas reglas para miniaturas simulan las grandes acciones navales de la 2ª G. M. La rapidez del sistema de resolución de los combates asegura que una partida con 30 barcos no lleve más de tres horas. El intenso sistema de juego te mantiene centrado en la batalla. El sistema de juego, depurado e intuitivo, es muy fácil de manejar, lo que permite a los jugadores concentrarse en las tácticas en lugar de cuestiones menores. Aunque está pensado para miniaturas de escala 1/2400, los jugadores que empleen escalas mayores pueden modificar fácilmente las distancias. Se incluyen los datos de los buques de ocho países: Gran Bretaña, Francia, Alemania, Japón, Italia, Holanda, la Unión Soviética y Estados Unidos, abarcando todos los tipos, desde acorazados a torpederas. Los marcadores indican para cada buque el daño sufrido, la velocidad, si ha disparado torpedos, así como la altura y profundidad de los aviones y submarinos. Todo esto evita que los jugadores tengan que llevar cuenta escrita de estos datos. También se incluyen diez escenarios, desde el Mar de Barents al Océano Pacífico, así como instrucciones para crear tus propios escenarios. Contiene un libro de reglas de 80 páginas, ayudas de juego y 120 marcadores.



Lightning: North Africa. *Ya disponible* P.V.P.: 19,95 €

Este nuevo juego de la familia *Lightning* nos lleva a las grandes batallas de Erwin Rommel desde 1941 a 1943, cuando se abrió camino avanzando y retrocediendo por los desiertos del Norte de África. *LNA* usa cartas para representar las unidades militares, convoyes de abastecimiento y objetivos de la campaña histórica. Para ganar debes considerar el poder de combate de tus unidades, las opciones de maniobra y la situación de los suministros. El juego incluye el Afrika Korps, Tobruk, las Desert Rats, Malta, cañones anti-tanque, reabastecimiento desde Europa, campos de minas y mucho más. *LNA* está basado en un nuevo sistema de combate que concede tanta importancia a la maniobra y a la planificación como a la fuerza bruta. La aproximación es fiel a los eventos históricos, donde pequeñas fuerzas a menudo fueron capaces de derrotar a fuerzas mayores gracias a una planificación y tácticas mejores. En *LNA*, las batallas pueden ganarse no solo arrollando al enemigo con potencia de fuego, si no también siendo más listo que él y engañándolo. El dinámico sistema de juego te pone al mando de uno de los teatros de operaciones más célebres de la 2ª G. M. Incluye reglas y 110 cards. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Journal 7. *Ya disponible* P.V.P.: 25,25 €

Séptimo número de la revista oficial de Advanced Squad Leader. Incluye 48 páginas con 12 escenarios, y un nuevo tablero geomórfico 22x55 cm. (tablero "v"). ¿Qué es el "tablero v"? MMP ha cambiado últimamente el estilo de sus mapas, pasando de los antiguos montados a los nuevos más ligeros (empleados ya en los ASL Starter Kits). Como no todos los aficionados conocen los nuevos mapas, MMP ha optado por incluir éste (que también aparecerá en el futuro ASL Starter Kit 3) en la revista. Se incluye también un escenario para el mismo. Este mapa se usará en los Starter Kits, pero también es totalmente compatible con ASL. Este número de la revista contiene los siguientes artículos:

- The Blue Devils - Croation Parachute Battalion
- Commissar's Dialectic
- Got OVHS? Got Milk Scenario Review
- Hungry, Hungry, HIPpies
- The British in WWII (part 2 of 2)

- Feline Off-Board Artillery (FOBA)

Escenarios:

- **J122 Extracurricular Activites** - 5.5 turns, 1944 Hungary
- **J102 The Yelnya Bridge** - 4.5 turns, 1941 Russia
- **J103 Lenin's Sons** - 6.5 turns, 1941 Russia
- **J104 Flanking Flamethrowers** - 6.5 turns, 1941 Russia
- **J105 Borodino Train Station** - 5.5 turns, 1941 Russia
- **J106 Marders not Martyrs** - 5.5 turns, 1942 Russia
- **J107 Operations Schwartz** - 6.5 turns, 1943 Croatia
- **J108 Danica Air** - 5.5 turns, 1943 Croatia
- **J109 Break for Hungary** - 6.5 turns, 1943 Croatia
- **J110 Prelude to Spring** - 8 turns, 1944 Hungary
- **J111 Prussia in Flames** - 8 turns, 1945 East Prussia
- **J112 Prelude to Dying** - 7.5 turns, 1945 Slovenia

PRATZEN EDITIONS

The Flight of the Eagle. *Ya disponible* P.V.P.: 31,00 €

Primer título de un nuevo y prometedor editor francés. Se trata de un sistema de juego para revivir las campañas napoleónicas empleando mapas del s. XIX. La escala es variable, desde turnos de una hora a turnos de un día. Para 2 a 10 jugadores con un árbitro. Dificultad baja para los jugadores, media para el árbitro.

Se trata de un juego doble-ciego, en el que los jugadores solo pueden comunicarse entre sí mediante mensajes que transmite el árbitro. Se juega en mapas del s. XIX del atlas de Thier, y las reglas son bastante sencillas. Los jugadores actúan como los generales de la época, que tenían un conocimiento muy escaso de las posiciones del enemigo y a veces incluso de las propias. Para jugar basta con papel, lápiz y unos dados. Es el primer volumen de una serie de tres que abarcará al final todos los aspectos de las guerras napoleónicas.

La duración de los turnos varía según la cercanía del enemigo. Cada jugador emite sus órdenes para todo el día (o más), pero si las tropas se encuentran con el enemigo los turnos se dividen en horas o incluso menos. Solo el árbitro ve estos encuentros y entonoces para el reloj. En la práctica el comandante en jefe envía sus órdenes mediante sus Ayudas de Campo o por contacto directo con los subordinados. Cada jugador escribe las órdenes de sus unidades, y el árbitro reúne todas las órdenes y los mapas donde se dibujan los movimientos. El árbitro resuelve los movimientos, informa a los jugadores si tienen informes de patrullas, o si ven ellos mismos algo. Si no hay combate el día se acaba y el nuevo día comienza calculando las bajas del día y el abastecimiento..

Quando hay contacto con el enemigo, los jugadores implicados pueden reaccionar según la información de que disponen para concentrafr sus tropas, retirarse y/o enviar mensajes. Los combates se resuelven abiertamente mediante un sistema sencillo pero preciso, basado principalmente en la moral de las tropas. La llamada “niebla de la guerra” es fundamental en el juego, ya que la mayor parte de la información de que disponen los jugadores es incompleta, y algunos ejércitos están prácticamente ciegos hasta el momento del contacto con el enemigo.

Este primer volumen se centra en los movimientos decisivos de varias campañas que se resolvieron en unos pocos días, ya que las reglas aquí presentadas se adaptan mejor a campañas de unos pocos días, como Ulm, Ratisbona y Jena. Incluye la campaña contra Prusia en Sajonia en 1806, la primera parte de la campaña de 1809 que culmina en las batallas de Abensberg, Landshut, Echmuhl y Ratisbona, y tres escenarios de la campaña de Polonia de: Pultusk, Friedland y Eylau. El segundo volumen de la serie incluirá unas reglas más completas y las campañas de 1812, 1813 y 1814. Estas reglas incluirán aspectos como el tiempo atmosférico y sus efectos en el movimiento y el combate, los suministros, la munición, los heridos y la recuperación de bajas tras el combate, los hospitales y los prisioneros. También incluirá un sistema de combate opcional más complejo y realista. El tercer volumen de la serie proporcionará una visión más estratégica: movilización y entrenamiento de las tropas, compra de equipo, reglas políticas y diplomáticas, finanzas y economía. También incluirá escenarios para las tres campañas restantes (1805, 1815 y España). Unas reglas adicionales unirán este conjunto con el sistema táctico de “Le combat de l’Aigle/The Eagle Fights”.

Contenido: 1 libro de reglas de 28 páginas, 7 ayudas de juego, 3 mapas y 15 planchas de fichas.

REVISTAS CON JUEGO

Against the Odds Annual Edition 2006: Toppling the Reich: The Battles for the WestWall. *Ya disponible* P.V.P.: 44,95 €

Número especial de la revista, con 80 páginas de artículos y juego encartado de formato mayor al habitual:

El enemigo ha cometido un error grave al seguir luchando al oeste del Rhin.-- General Montgomery, 21 de enero de 1945.

Lo quiero [a von Runstedt] colgado de la Muralla Occidental tanto tiempo como sea posible. La retirada significará sencillamente mover la catástrofe de un lugar a otro. -- Adolf Hitler, 2 de marzo de 1945.

“Vamos a ir a través de ellos como basura a través de un ganso!” -- General George S. Patton.

Toppling the Reich es una simulación de nivel operacional de la lucha por el río Rhin y la Muralla Occidental que tuvo lugar en 1944 y 1945. El veterano autor John Prados, creador de clásicos como



Third Reich, transporta su sistema de juego **Panzerkrieg** al Frente Occidental para examinar los mayores episodios de esta lucha. Empleando escenarios individuales que también pueden unirse para formar un juego de campaña, abarca la guerra completa en Francia y los Países Bajos desde primeros de septiembre de 1944 hasta la rendición alemana en mayo de 1945. Los jugadores de ambos bandos tendrán que emprender acciones ofensivas así como defensivas.

Las unidades son mayormente divisiones, con algunas brigadas y regimientos (ingenieros, comandos, unidades acorazadas especializadas o pesadas). Los jugadores pueden formar formaciones de nivel Cuerpo que mejoran su efectividad en combate. La guerra aérea también está contemplada, con unidades aéreas en ambos bandos realizando misiones de superioridad aérea, apoyo a tierra, paracaídas y abastecimiento aéreo. El diseño es fácil de aprender, pero las partidas están llenas de decisiones difíciles para ambos jugadores. El nivel de abastecimiento y de apoyo logístico determinan cuántas unidades y mandos pueden realizar operaciones en cada turno. Los mandos de ambos bandos, en la forma de varios Cuarteles Generales de Ejército y de Frente así como sus oficiales superiores, juegan un papel vital en las distintas operaciones de cada turno. Aunque los aliados pueden desplegar una fuerza tremenda a través de todo el frente, la falta de puertos y las líneas de abastecimiento cada vez más extensas serán un reto para mantener la ofensiva en marcha. El jugador alemán tendrá menos problemas para proporcionar apoyo logístico, pero sus ya machacadas Wehrmacht, Luftwaffe y SS tendrán que pasarlo muy mal para rechazar los ataques enemigos a la vez que intentan reunir fuerzas y recursos para un contraataque. Saber elegir el momento adecuado, la planificación y el aprovechamiento de las oportunidades que aparezcan en el campo de batalla son la llave del éxito de este juego del premiado John Prados.

Las reglas incluyen jefes de cuerpo y de ejército de ambos bandos, saltos paracaidistas, fuerza aérea, empleo del código ULTRA, planificación de los contraataques alemanes, etc. El juego se compone de cinco escenarios individuales y un juego de campaña completo. Incluye un mapa de 55x85 cm., 480 fichas, reglas, ayudas de juego. Complejidad: 7 en una escala de 1 a 10. Duración de las partidas: 2-3 horas los escenarios más cortos, 12 a 15 horas la campaña completa. Adaptabilidad a juego en solitario: media.

Against the Odds 16: La Valée de la Mort. *Ya disponible* P.V.P.: € 35,00.

Strategy & Tactics 237: Lawrence of Arabia *Ya disponible* P.V.P.: € 23,00.

Alea nº 31. *Ya disponible* P.V.P.: € 7,50.

Nuevo número de la revista nacional sobre wargames. Incluye juego y artículo sobre la batalla de Kursk, escenarios para juegos publicados anteriormente, así como las secciones habituales de la revista.

LIBROS

OSPREY MILITARY

ELITE

ELI143 CANADIAN AIRBORNE FORCES SINCE 1942

FORTRESS

FOR48 VIET CONG AND NVA TUNNELS AND FORTIFICATIONS OF THE VIETNAM WAR

FOR49 THE SPANISH MAIN 1492-1800

MEN-AT-ARMS

MAA433 NAPOLEON'S SCOUTS OF THE IMPERIAL GUARD

NEW VANGUARD

NVG125 HUEY COBRA GUNSHIPS

NVG126 BRITISH BATTLECRUISERS 1914-18

WARRIOR

WAR108 MAU-MAU WARRIOR

AIRCRAFT OF THE ACES

ACE72 F-86 SABRE ACES OF THE 4TH FIGHTER WING

