

# EL VIEJO TERCIO

## JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

**Actualización de novedades Y PRECIOS, 30 de septiembre de 2003**

### JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

#### FACE2FACE GAMES



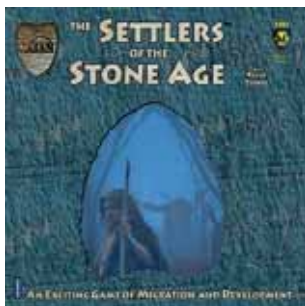
**I'm the Boss. Ya disponible** P.V.P.: €38,50

I'm the Boss (de Sid Jackson) es un juego de tratos y negociaciones, en el que los jugadores son inversores en busca de ganancias. Por medio de negociaciones inteligentes, alianzas temporales y gangas imposibles conseguirás millones. Pero vigila a los otros inversores de tu mesa que se meten en tus asuntos e intentan

robarte tus buenos negocios. Como jefe, debes ganar más que los demás, pero puede que te veas expulsado de un negocio. Al final, gana el inversor que haya ganado más dinero.

Sid Sackson es famoso en el mundo del juego por crear una enorme cantidad de diseños brillantes, y 'I'm the Boss' es con seguridad uno de sus mejores trabajos. Este clásico fue editado por primera vez en alemán como 'Kohle, Kies & Knete' en 1994, y fue nominado a Juego del Año. Ahora ve por fin la luz en una edición internacional (ampliada respecto de la original), con reglas en inglés y traducción al español y otras lenguas. Si crees que te puede gustar un juego dinámico de turbulentas negociaciones y rápidos negocios, este juego es para ti. Para 3 a 6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### MAYFAIR GAMES



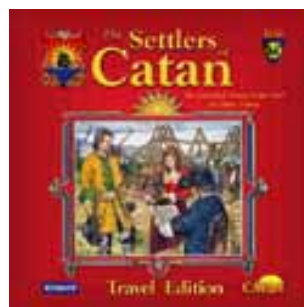
**Settlers of the Stone Age. Novedad septiembre** P.V.P.: 54,00 €

¡Únete a la aventura del alba de la Humanidad! ¿Viajará rápido y lejos tu tribu? ¿Superarán los terribles peligros de aquel mundo? ¿Te darán la victoria y la supervivencia? ¿Estás listo para la última creación del Maestro creador de juegos, Klaus Teuber? Basado en el sistema Settlers of Catan, pero presenta a los

jugadores nuevos retos adecuados a los peligros y posibilidades de la Edad de Piedra.

El antecesor de los modernos humanos, llamado "Homo sapiens" por los científicos, estaba situado en África hace más de 100.000 años. Las primeras ramas de esta familia iniciaron un viaje que duró miles de años y los llevó hasta Australia y América. Las enormes dificultades de este viaje solo pudieron superarse por la especial habilidad del homo sapiens de adaptarse al medio. Su altamente desarrollado cerebro y sus habilidades le capacitaron para sobrevivir en las condiciones más duras.

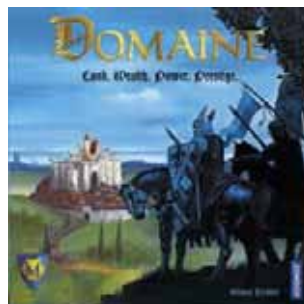
En este emocionante juego, guiarás el viaje de una de esas ramas. Debes luchar por expandir a tu pueblo por todo el mundo. Para expandirte, debes desarrollar ciertos talentos: avances en la preparación de las comidas te permitirán una expansión más amplia y rápida, mientras que nuevas técnicas de caza te protegerán de los peligros. Y tu gente necesitará romas abrigadas para cruzar los desiertos de hielo al norte, y botes para asentarse en Australia. Para 3 o 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 75 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Settlers of Catan Travel Edition.** P.V.P.: 27,50 €

Edición compacta y transportable, te permite llegar al puesto de Gobernador en cualquier lugar! Puedes jugar en tren, en avión, en coche, sentado en un bar, en un bote o en un parque público... En fin, dondequiera que tus viajes te lleven, sea a una tierra cercana o a una estrella lejana...

Esta nueva edición de viaje de Settlers of Catan contiene todo lo necesario para jugar sobre la marcha (¡excepto a los demás jugadores, claro!). Las diferencias estriban en que las cartas son de menor tamaño, y las piezas son de plástico y de menor tamaño que las de la caja normal. Además, las baldosas quedan fijas sobre el tablero (de plástico) según se van colocando, para que no se desplacen con el movimiento. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos.



**Domaine. Novedad octubre** P.V.P.: 54,00 €

Riqueza, Poder, Prestigio...

Un novedoso juego de construcción de reinos diseñado por el creador de "The Settlers of Catan". El rey volverá... pero antes el reino cae en la anarquía y el caos. Los señores del reino luchan por mejorar su posición. Se crean nuevas fronteras, que seguidamente se mueven por la

fuerza de las armas y de sutiles maniobras. Cada duque intenta reclamar para sí las partes más valiosas del reino antes de que vuelva en rey.

En plena Edad Media, el control de la tierra era la clave de la riqueza y el poder. ¿Puedes controlar bastante territorio para convertirte en el duque más poderoso antes de que vuelva el rey? Klaus Teuber, manteniendo el guto por el detalle que distingue todas sus creaciones, nos ofrece un juego fácil de aprender pero con suficiente profundidad estratégica para que los jugadores jueguen una y otra vez sin cansarse. ¿Eres lo bastante listo como para controlar la tierra, multiplicar tus riquezas y asumir el poder y el prestigio de tu Feudo? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### TILSIT EDITIONS

**Ivanhoe-Castle Lords.**

**Novedad octubre** P.V.P.: €23,95.

¡Libera Inglaterra de la tiranía de Juan sin Tierra! La Inglaterra feudal conoció un período de problemas y revueltas. El príncipe Juan, aprovechándose de la partida del buen rey Ricardo a las cruzadas, toma el poder y expolia las posesiones de los barones británicos. Debes ponerte a la cabeza de la revuelta y lanzar tus tropas al asalto de fuertes castillos. Ivanhoë unirá sus fuerzas a las de los jugadores para liberar al país de la tiranía. Ivanhoë es un juego para todos los públicos. Cada jugador intenta conquistar el máximo número de castillos para colocar su pendón. ¡Pero no se puede uno fiar de los demás! Si otro jugador toma uno de tus castillos, tu pendón puede acabar en la basura! Reglas con 3 niveles de complejidad: niños, familia y adultos. Para 3 a 6 jugadores. Duración: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Metro. Novedad octubre** P.V.P.: 31,75 €

Eres uno de los empresarios que construyeron el famoso Metro de París en 1898. Tu único objetivo es construir el tramo más largo. Pero, como puedes suponer, tus planes probablemente colisionarán con los de los otros constructores. Adversarios inteligentes intentarán cerrarte el camino, o desviar tu línea a alguna estación absolutamente nada rentable. Metro es un juego rápido de construcción. Según se va extrayendo aleatoriamente cada tramo, el jugador debe decidir si esa pieza puede serle útil para expandir su línea o para sabotear alguna de las líneas competidoras. Duración de la partida: 45 minutos. Para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Spiderman. Ya disponible** P.V.P.: 43,75 €

¡Entra en el mundo de los cómics! Spiderman es el héroe del cómic de culto que ha fascinado a más generaciones de lectores. Peter Parker, un joven al que nada destinaba a convertirse en superhéroe, fue transformado por la picadura de una araña radioactiva. Dotado desde entonces de superpoderes, decide ponerlos al servicio del combate contra el mal. El juego Spiderman te permite encarnar uno de los personajes clave del universo de los cómics.

Toma el papel de Spiderman o de uno de sus peores enemigos en una guerra entre el Bien y el Mal por el control de Nueva York. Puedes convertirte en Spiderman, el Doctor Octopus, el Bufón Verde, Rhino, Electro, Venom, el Escorpión, el Vautour o el Lagarto. Cada supervillano dispone de sus panoplia de superpoderes que le permiten cumplir varias misiones e imponer su ley sobre Nueva York. Cada misión proporcionará puntos de victoria que determinarán quién controla la ciudad. Frente a esa amenaza, solo un héroe podrá defender la justicia y el bien: Spiderman... para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### JEUX DESCARTES - EUROGAMES



**Mare Nostrum. Ya disponible** P.V.P.: 55,00 €

Cada jugador dirige una de las 5 civilizaciones que surgen a orillas del Mediterráneo (Roma, Cartago, Egipto, Grecia y Babilonia). Para aumentar su grandeza (y ganar la partida), debes enriquecerte para

construir maravillas, contratar a los héroes, o (lo que es más difícil) construir las pirámides.

Para amasar tu fortuna, la conquista no es siempre el método más eficaz. Si sabes desarrollar tu comercio o gestionar con habilidad tus construcciones, podrás conseguir tu objetivo bastante más rápido que tus adversarios. Mare Nostrum es un juego para todos los públicos, en el que cada uno podrá ganar a su manera a la vez que descubre las riquezas del Mediterráneo.

Cada jugador encarna a los gobernantes de una civilización que deberá desarrollar explotando sus riquezas, construyendo pueblos, estableciendo caravanas o ocupando militarmente las provincias libres o las que estén bajo la influencia de otros jugadores... El objetivo del juego es ser el primero en construir las pirámides o poseer 4 maravillas o héroes. Para que predomine la civilización de un jugador, deberá equilibrar sabiamente el comercio, la diplomacia y la estrategia militar. En cada turno de juego, ciertos jugadores tendrán un papel privilegiado: el Señor del comercio determinará la cantidad de recursos que pueden intercambiarse, el Líder político determinará el orden de compras en la fase de construcción, el Jefe Militar el orden de juego. Si hay una fase que pueda resumir el juego MARE NOSTRUM, sería: SI VIS PACEM, PARABELLUM (si quieres la paz, prepárate para la guerra...

Contenido: un tablero de juego que representa el Mediterráneo en la Antigüedad, 144 cartas especiales, 58 fichas de cartón, 5 juegos de fichas madera, 5 ayudas de juego, 8 dados de 6 caras y reglas. Para 3 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Tony & Tino. Ya disponible** P.V.P.: 16,50 €

Chicago... los Años 30... El padrino local se siempre está dispuesto a dejar todo en manos de sus hijos. Sí, ¿pero a cuál? Ama por igual a Tony y a Tino, sus dos jóvenes hijos... Sin embargo, solo uno de ellos debe regir la ciudad. Cruel dilema. El padrino decide poner a prueba a sus hijos para sobre su capacidad para regir un barrio de la ciudad. Cada uno de los hijos dispondrá del mismo número de hombres y de soplones para cumplir su mandato. ¡El que consiga la suma de dinero más alta y controle totalmente su barrio será el digno sucesor!



Cada jugador colocará progresivamente sus personajes sobre una zona controlada, respetando la norma impuesta por el padrino. Cuando todos los controles sean ocupados por los personajes, la suma correspondiente a esa calle será obtenida por el jugador que tenga "personajes" de más valor en esa calle. El que al final controle más calles será reinará sobre la ciudad de Chicago! Contenido: 1 tablero de un barrio de Chicago, 36 fichas de personajes, 36 marcadores, 13 cartas para cada jugador y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Drake & Drake. Ya disponible** P.V.P.: 16,50 €

1695... el Caribe... En su lecho de muerte, un biejo pirata te ha confiado un mapa en el que se indican donde están escondidos sus tesoros. A la cabeza de tu equipo de piratas, pones proa hacia la pequeña isla. ¡Pero no estás solo! Otro barco my sospechoso se aproxima igualmente a la isla. Otro pirata, tu hermano sin duda, parece estar también al corriente de la existencia del tesoro. Se entabla una lucha sin piedad. Ganará el que desembarque el primero para apoderarse de los tesoros, el que se ocupe más territorios, el que eche al mar a la mayor cantidad de enemigos... ¡no hay cuartel!

Deberás sumar el máximo de puntos, obtenidos ocupando el máximo de territorio. Además, los territorios más grandes dan un bono extra. Contenido: tablero de juego, 36 fichas de piratas, 46 cartas, 2 ayudas de juego y reglas. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Guerre & Beeh/War & Sheep.**

**Novedad septiembre** P.V.P.: 16,50 €

¿Bucólicas las ovejas? ¡Solo en apariencia! En los verdes prados, dos facciones rivales de un mismo rebaño se enfrentan por controlar las parcelas de mejor hierba. Además, esto es solo una parte del problema... ¡los lobos rondan los alrededores y las pequeñas ovejas son un ingrediente básico de sus platos preferidos! Nuestras queridas ovejitas tienen pues que librar dos batallas. Indigestión, hiperactividad, enfermedades, parásitos... por no hablar de traiciones, las argucias, o incluso los camaradas pirómanos que prenden fuego a las parcelas de hierba... la vida de la oveja es todo menos descansada! Beeeeeh !!!

Contenido: tablero de 36 casillas, 38 fichas, 21 cartas de Acción y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASY FLIGHT GAMES



**Atlanteon. Novedad septiembre** P.V.P.: 22,00 €

La batalla por las profundidades. La ciudad submarina de Atlanteon está siendo atacada! Asume el mando de un ejército de guerreros acuáticos, poderosos magos y bestias marinas fanáticas para controlar la capital de

las profundidades. Envía tus fuerzas a tomar el palacio del Emperador, el palacio de Neptuno, y la torre de la Bruja del Mar. ¡Pero ten cuidado! Si tu rey cae prisionero, perderás la partida.

Siguiendo la tradición de Kingdoms, Maginor, King's Gate y Scarab Lords, Reiner Knizia continúa su brillante serie de pequeños juegos de tablero para Fantasy Flight Games. Atlanteon es un juego de estrategia para dos jugadores. Duración de una partida: 20-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Magdar. Novedad septiembre** P.V.P.: 22,00 €

Un juego de excavar demasiado hondo. Movidos por su ansia por el fabuloso mithril y las piedras preciosas, los enanos cavan más y más profundo bajo la montaña. Un día llegan demasiado lejos y abren la antigua cripta del demonio durmiente Magdar, aprisionado hasta entonces en una prisión primordial de lava y sombra. Pero incluso cuando el demonio avanzó hacia los enanos, estos seguían más interesados en las piedras preciosas saltan de las rocas por el calor que produce a su paso el demonio. Tal vez hayan llegado demasiado lejos, pero un ambicioso y audaz enano aún puede solventar la situación. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Cavetroll.**

**Novedad septiembre** P.V.P.: 22,00 €

*Provenientes de todo el reino, audaces aventureros se han reunido para sortear los peligros de la guarida del troll y apoderarse de los tesoros que esconde. Pero todas las riquezas del mundo no podrán*

*salvarlos si quedan atrapados en la cueva del troll.*

En **Cavetroll**, cada jugador controla un grupo de exploradores dentro de la cueva que sirve de guarida al troll. Los jugadores, usando caballeros, ladrones, enanos y otros aventureros, buscarán en la cueva oro y objetos mágicos. Sin embargo, los jugadores deben ser cuidadosos, ya que no solo compiten entre sí, si no contra salvajes orcos, terroríficos fantasmas y el mismísimo troll de la caverna!

**Cavetroll** es un juego de tablero rápido en el que los jugadores se arrastran por el dungeon, donde prima la estrategia, el pillaje y la lucha contra los monstruos. Obra de Tom Jolly, creador de **Drakon** (también editado por FFG). Duración de la partida: 20-60 minutos. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**A Game of Thrones.** P.V.P.: 55,00 € **Novedad octubre**

¡Reclama el Trono de Hierro y las tierras de los Westeros!

El rey Robert Baratheon ha muerto y los siete reinos se preparan para la guerra. La casa de Lannister, cuya hermana Cersei era la mujer del rey, reclama el trono para su hijo Joffery. En la Dragonstone Isle, Stannis Baratheon sabe que Robert no era el verdadero padre de Joffery, y por tanto reclama el trono para él. En las Iron Isles, la casa de Greyjoy está a punto de empezar una nueva rebelión, pero esta vez con un objetivo más grande. En el norte, la casa Stark reúne sus fuerzas para defender sus derechos, y en el sur la rica casa Tyrell tiene la antigua ambición de sentarse en el Trono de Hierro.

Los ejércitos se concentran, los cuervos vuelan y la guerra se hace inevitable. Basado en la serie de best-sellers "A SONG OF ICE AND FIRE" de George R.R. Martin, el juego A Game of Thrones permite a los jugadores tomar el control de una de las grandes casas de los Westeros y embarcarse en una lucha épica por el Trono de Hierro. Entra en un juego de planificación, poder, diplomacia y el ambiente de "A SONG OF ICE AND FIRE".

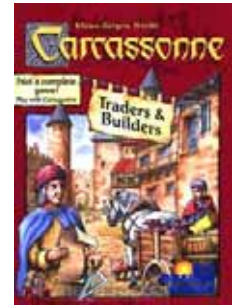
Contenido: tablero, 75 piezas de Órdenes, 100 piezas de Poder, 15 piezas de Influencia, 5 piezas de Suministros, 35 cartas de Casas, 5 cartas de Casas iniciales, 30 cartas de Westeros, 50 soldados de a pie de madera, 20 caballeros de madera, 30 barcos de madera, 1 pieza Wildling, 1 marcador del turno, 3 marcadores de ejércitos neutrales, 1 pieza de la Valyrian Steel Blade, 1 pieza del Cuervo Mensajero, 1 pieza del Trono de Hierro y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## RIOGRANDE GAMES

**Carcassonne: Traders & Builders.** *Ya disponible* P.V.P.: 13,00 €

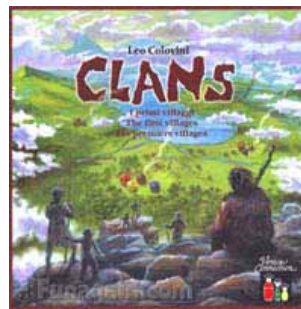
Esta es la 2ª expansión de Carcassonne, y añade al juego una nueva dimensión de diversión y emoción. Los Mercaderes proporcionan puntos extras a los jugadores que completen ciudades, y los Constructores permiten colocar piezas extra, de modo que las ciudades y carreteras crecen más rápido.

Un cerdo, colocado en el lugar apropiado, puede aumentar el valor de una granja. También se incluye una pequeña bolsa de tela para las piezas que facilita barajarlas y extraerlas aleatoriamente. El juego tiene componentes para 6 jugadores y es totalmente compatible con la primera expansión. Por tanto, los jugadores pueden jugar con el Carcassonne básico, con el básico y una expansión, o con el básico y ambas expansiones! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Carcassonne Expansion (Inns & Cathedrals.)** *Ya disponible* P.V.P.: €13,00

Esta expansión para el celebrado Carcassonne (Juego del Año 2001 en Alemania) ofrece nuevos retos a los jugadores: la Catedral triplica el valor de las ciudades, y la Venta dobla el valor de las carreteras (pero solo cuando están terminadas). Los jugadores pueden usar un seguidor nuevo más grande para doblar sus posibilidades de controlar una ciudad, carretera o campo. También se incluye todo el material necesario para que un sexto jugador se una a la diversión. Para terminar, hay 6 piezas de puntos que facilitan el cálculo de las puntuaciones cuando los jugadores pasan de 50 puntos. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



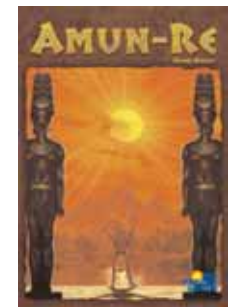
**Clans. Novedad octubre** P.V.P.: 27,50 €

El juego se ambienta al final de la prehistoria, una época de transición - en la que nuestros lejanos ancestros, que a duras penas habían sobrevivido durante siglos en grupos nómadas muy pequeños, empezaron a sentir que sus vidas serían más seguras y menos arduas si formaban grupos más grandes. Esto llevó a la

formación de los primeros pueblos. Los jugadores compiten en participar en la mayor cantidad de pueblos más prósperos posibles. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30 minutos. Autor: Leo Colovini. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Amun Re. Novedad octubre** P.V.P.: 33,00 €

El más reciente juego de estrategia de Reiner Knizia se sitúa en el Antiguo Egipto. Se trata de un juego perfecto para los que hayan disfrutado de sus juegos anteriores y estén esperando una novedad del buen profesor. Los jugadores intentan superar a los demás en la construcción de pirámides y en las cosechas, pero deben vigilar las crecidas del Nilo. Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante; duración 60-90 minutos; autor: Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Scarab Lords. Novedad septiembre** P.V.P.: 22,00 €

*La Edad de Locust va a llegar. Las sombras que la anuncian surgen del desierto de tormentas sin fin. La magia negra resuena en las calles vacías, y las palabras de la antigua profecía se han hecho*

realidad; los Señores Escarabajo han llegado para librar una guerra con el Cielo y la Tierra.

Tras más de un año de ardua preparación, FFG y Reiner Knizia presentan este nuevo juego de cartas. Ambientado en un Egipto fantástico, este sutil juego ilustra la batalla por el poder librada entre dos míticos Señores Escarabajo. Para ganar es necesario obtener poder en las áreas de la religión, la milicia y la economía. Poderosos brujos, bestias míticas, monumentos épicos y grandes ejércitos juegan también su papel en **Scarab Lords**. Contiene 80 cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### PHALANX GAMES

**The Prince: The Struggle of House Borgia. Novedad octubre**  
P.V.P.: €33,00

Las intrigas, las guerras y las traiciones estaban a la orden del día en la Italia renacentista. César Borgia ha sido considerado el modelo del noble renacentista, el prototipo del Príncipe de Maquiavelo. Inteligente, cruel, traicionero y oportunista. Estamos en los siglos XV-XVI, en Italia, y cada jugador representa a una poderosa familia: della Rovera, Colonna, Medici, Orsini, o los Borgia, recién llegados de España. El objetivo de cada familia es llegar a la posición que les dará poder, fama y riqueza: el Papado. El Príncipe es un juego de gestión de recursos. Empleando los miembros de tu familia (cardenales), oficinas del Papa, fortalezas del patrimonio de San Pedro, alianzas con otras familias, e incluso el mecenazgo de artistas notables de la época, luchas por mejorar tu posición hasta que llegue el momento en que los Cardenales se reúnan a votar al nuevo Papa. Para 3 a 5 jugadores. Duración 30-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### AUSTRALIAN DESIGN GROUP

**Convoys in Flames.**

**Ya disponible** P.V.P.: €25,00

Esta nueva expansión para World in Flames incluye todos los portaaviones de escolta, buques cazasubmarinos y los aviones especialmente equipados para la lucha antisubmarina que libraron la batalla del Atlántico. Frente a ellos, los submarinos especiales diseñados durante la guerra intentan doblegar a Gran Bretaña. Entre ellos tenemos el Schnorkel, el Walther, las "vacas" Milch e incluso los primeros submarinos capaces de lanzar misiles guiados. Todas las potencias de la 2ª Guerra Mundial tienen pues mucha mayor capacidad para librar esta gran batalla. También se incluyen los cruceros auxiliares alemanes, y los buques cisterna y convoyes producidos por todas las grandes potencias y países menores. Por fin puedes deslizarte entre los convoyes, o cazar a las manadas de lobos, hasta conseguir la victoria final. Convoys in Flames incluye 400 fichas, reglas y tablas.



**Cruisers in Flames. Ya disponible** P.V.P.: €25,00

Nueva expansión para World in Flames. Incluye todos los cruceros ligeros (CL) y cruceros antiaéreos (CLAA) de la 2ª Guerra Mundial. Por fin puedes revivir la batalla del Río de la Plata, Cabo Spada e infinidad de otras acciones de cruceros.

Cruisers in Flames también incluye convoyes de países menores y convoys



adicionales de las grandes potencias, así como buques cisterna, permitiéndote librar la Batalla del Atlántico y la del Pacífico correctamente. Incluye 400 fichas, reglas y tablas.

### EAGLE GAMES

**Attack! Novedad septiembre**  
P.V.P.: 36,00 €

40 años después de la aparición de Risk, parece que ya va siendo hora de alcanzar un nuevo estándar de calidad en lo referente a juegos de conquista del mundo. Attack! es un nuevo sistema. Ha sido concebido como un sistema que permita a los jugadores de distintos niveles de habilidad disfrutarlo por igual. Las dos primeras partes del sistema, **Attack!** y **Attack! Expansion**, son las primeras en aparecer. El juego básico (Attack!) es un juego de conquista y conflictos muy sencillo ambientado en la época de la 2ª Guerra Mundial. Está dirigido a los jugadores que disfrutaban de las reglas sencillas y accesibles. No pretende ser una simulación rigurosa de la época, pero sumerge a los jugadores en el ambiente del período.



Incluye cientos de miniaturas (tanques, aviones, artillería e infantería). Para 2-4 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Attack! Expansion Novedad septiembre** P.V.P.: 36,00 €

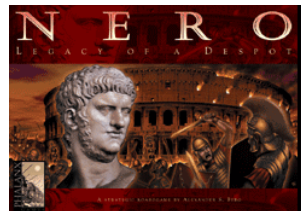
Esta expansión lleva al sistema Attack! a un nivel más alto de detalle. Otros juegos de este tipo se hacen predecibles tras unas pocas partidas. El sistema **Attack!** Se ha creado para llevar a los jugadores a un nivel más alto. Incluye más miniaturas, permite jugar hasta 6 jugadores, contiene reglas más detalladas (economía, política, táctica, diplomacia, estrategia). Además contiene una expansión del tablero que permite añadir Asia y el Pacífico al juego básico, creando un mapa gigante del mundo de 60x150 cm! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### EMPEROR'S PRESS

**Revolution & Empire. Ya disponible** P.V.P.: 50 €

El reglamento para miniaturas napoleónicas **Empire** ha sido desde hace más de 10 años la referencia absoluta, el modelo en el que se miraban los demás reglamentos. Los autores de **Empire**, Scott Bowden y Todd Fisher, en lugar de limitarse a elaborar una 6ª edición de su gran éxito, han llamado a Mattdelamatter (autor de las interesantísimas **Legacy of Glory**) y juntos han creado un reglamento que pretende ser, de nuevo, "el no va más" de los reglamentos napoleónicos. Imprescindible.

### PHALANX GAMES



**Nero. Legacy of a Despot. Novedad septiembre** P.V.P.: 44,00 €

Es el 69 d. C., Nerón, el último de los emperadores de la dinastía julio-claudia, ha muerto. En los últimos años de su reinado, actuó como un déspota, llegando a ordenar el asesinato de su mujer Octavia para poder casarse con Poppaea Sabina. Cuando el incendio de Roma en el año 64, acusó a los judíos y a los cristianos del crimen, coenzando la primera persecución de estos inocentes. En el lapso de un año, Galba, Otón, Vitelio y Vespasiano, cuatro generales romanos se sucedieron en el trono, cada uno de ellos consiguiendo su objetivo solo para perderlo poco después. En **Nerón: El legado de un déspota**, los jugadores luchan por el poder imperial. Empleando tus legiones e influencia política, tu objetivo es, bien dominar el Imperio siendo declarado Emperador, o bien conseguir suficiente tierra y poder para poder serlo al final de la partida.

La estrategia general es conseguir ser Emperador, conservar el puesto, controlar áreas geográficas y amasar puntos de victoria. Sin

embargo, para ello, en lugar de necesitar una planificación rigurosa, el juego lo que exige a los jugadores es que sean rápidos en sus reacciones, aprovechando a menudo sus oportunidades mediante el juego de cartas de eventos en los momentos apropiados. Entre las cartas de eventos tenemos Asesinos, Sobornos, Malos Augurios, Ataques de tribus germánicas, Flotas de galeras, Crisis en Roma, Guardia Pretoriana y muchas más.

El juego incluye un gran tablero montado de Europa y el área del Mediterráneo, 162 fichas, 12 piezas de jefes que se sostienen en pie, 55 cartas, 2 ayudas de juego y reglas. Duración de la partida: 90 - 120 minutos. Para 3-4 jugadores de 12 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING

**Out of the Attic. Ya disponible** P.V.P.: 16,75 €

Nueva publicación periódica que se surtirá de material "antiguo" para ASL actualmente no disponible. Irá publicándose los "mejores" artículos y escenarios hace tiempo agotados. Clásicos como "Cold Cocodriles" o "Totsugeki!". Se incluirán también escenarios publicados en fanzines, antes de que MMP se convirtiera en el dueño oficial de la línea ASL.

Este primer número de Out of the Attic incluirá escenarios de los fanzines siguientes: In Contact!, FFE, View from the Trenches, Dispaths from the Bunker, Backblast y Banzai!. También se incluye el excelente artículo de aprendizaje, "Bring On The Night" de J.R. VanMechelen, y la Series Replay del escenario DASL "Sicilian Midnight".



**Monty's Gamble: Market Garden.**

**Novedad septiembre** P.V.P.: 46,00 €

Holanda, 17 de septiembre de 1944. . . La mayor operación aerotransportada de la historia cubre los cielos del territorio ocupado por los alemanes. Tres divisiones, dos americanas y una británica, se lanzan a lo largo de un corredor de 60 millas de largo. Su misión: tomar y conservar los puentes que llevan al corazón del Tercer Reich. Al sur, el XXX Cuerpo británico,

con los tanques de la División de Guardias en vanguardia, se abre paso a través del débil frente alemán, confiados en conectar rápidamente con las tres divisiones aerotransportadas. El Alto Mando alemán, con el enemigo a las puertas del Reich, debe improvisar una vez más un milagro para hacer frente al inminente desastre.

El juego está basado en el sistema de juego "Breakout: Normandy" de Avalon-Hill, caracterizado por usar un mapa zonal y una secuencia de juego mediante impulsos. Se trata de un juego rápido que simula todos los aspectos de la batalla, incluyendo al avance del XXX Cuerpo, por la Carretera del Infierno, los asaltos aéreos, embolsamiento y eliminación de los británicos del puente de Anhem.

Contenido: dos planchas de fichas de tamaño grande, mapa de 55x85, reglas ilustradas, completo comentario histórico y comentario del autor, ayudas de juego y dados. Escala temporal: turnos de 1 día divididos en impulsos de longitud variable. Unidades: regimientos y brigadas, con algunos batallones especiales. Para 2 jugadores, de 2 a 5 horas de duración. Complejidad mediana; apto para jugar en solitario .

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Skirmisher #2. Novedad septiembre** P.V.P.: 21,00 €

Segundo número de esta publicación de apoyo a los juegos de la serie Great Campaigns of the American Civil War de Joe Balkoski y Ed Beach. SK2 tiene 56 páginas de artículos, un nuevo escenario, dos escenarios "extendidos" para la serie (Rebels in the White House y Burnside Takes Command), y media plancha de fichas con nuevas fichas para jugar esos escenarios.

**For King & Country (ASL). Novedad octubre** P.V.P.: 97,75 €

Módulo para ASL con las tropas británicas. Anteriormente estas unidades estaban en el módulo "West of Alamein".

### L2 DESIGN

Tras el tremendo éxito de **Streets of Stalingrad** (que volvemos a tener en stock), L2 Design demuestra que no es una casa de un solo juego y lanza 2 novedades. Se trata de nuevas versiones, absolutamente "deluxe" y mejoradas, de dos grandes clásicos de Avalon Hill.



**The Russian Campaign 4th Edition.**

P.V.P.: 77,00 €

Tal vez el más clásico de los clásicos de Avalon Hill. La campaña de Rusia al completo en un juego sencillo y que nunca se repite. Uno de los juegos más jugados a lo largo de los años, y con una red mundial de jugadores numerosísima. Esta nueva versión conserva la desarmante sencillez del sistema original, con algunas mejoras, y añade más fichas. Gran tablero duro con superficie total de 75x100 cm., mapa actualizado y expandido, CD-ROM con módulo para poder jugar por internet mediante el programa ADC2, fichas de tamaño grande, ayudas de juego a todo color, 4ª edición de las reglas y variantes, ¡y mucho más! El editor anuncia además un Campeonato Mundial de juego por correo de este juego.

**¡¡Reglas en castellano!!**



**Bitter Woods Deluxe.** P.V.P.: 77,00 €

Para muchos, el mejor juego editado sobre la Batalla de las Ardenas. Gran tablero duro con superficie total de 75x100 cm., fichas (incluyendo fichas especiales para nuevas variantes) de tamaño grande, ayudas de juego a todo color, nuevos escenarios, órdenes de batalla actualizados según las últimas investigaciones históricas, libro de juego, 4ª edición de las reglas, ¡y mucho más! **¡¡Reglas en castellano!!**

### AVALANCHE PRESS LTD.

**Panzer Grenadier: Battle Of The Bulge.**

**Ya disponible** P.V.P.: 66,00 €

"Todo lo que tenía que hacer era cruzar el río, tomar Bruselas, y seguidamente tomar el puerto de Amberes. La nieve llegaba hasta la cintura y no había espacio para desplegar cuatro tanques en línea, y obviamente menos para desplegar seis divisiones panzer. No amanecía hasta las ocho, anochece a las cuatro, y mis tanques no pueden luchar de noche. ¡Y todo esto en Navidad!" - Sepp Dietrich, Comandante en Jefe, 6º Ejército Panzer.

En el invierno más frío que se recordara en Europa Occidental, en uno de los bosques más hermosos del mundo, Hitler lanzó su última apuesta - una ofensiva por las Ardenas, dirigida a anular el rápido avance Aliado. Pero no contó con la decisión de los paracaidistas norteamericanos de defender la línea en la asediada ciudad de Bastogne. Su apuesta falló, y con ello, abrió la puerta para que los Aliados empujaran hasta el mismísimo corazón de Alemania.

**Panzer Grenadier: Battle Of The Bulge** te permite volver a librar la desesperada lucha por el control del bosque de las Ardenas. Este juego independiente es parte de la premiada serie **Panzer Grenadier**, e incluye 4 nuevos tableros montados, nuevas unidades (estadounidenses y alemanas) y 51 escenarios que van del 16 al 28 de diciembre de 1944.. 465 fichas. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Granada: The Fall Of Moslem**

**Spain. Ya disponible** P.V.P.: 44,00

¡No es broma! ¡El nuevo juego estrella de Avalanche Press es de temática hispánica! El célebre editor de wargames de altísima calidad gráfica entra en el mundo de los juegos temáticos de tablero con este juego. Mapa de 55x42 cm



y 120 fichas extragrandes (25mm de lado). El equipo que creó **Soldier Kings** asegura que este juego será aún mejor!

Durante más de 700 años, los cristianos ibéricos lucharon para acabar con los reinos islámicos del sur de España. Esta gran "Reconquista" fue una cruzada que duró incontables generaciones. Los árabes o moros lucharon ferozmente contra los cristianos, a los que veían como bárbaros atrasados. Finalmente, en 1482, los Reyes Católicos emprenden la última campaña para tomar la fabulosa ciudad de Granada. Este juego recrea los 10 años que duró esa lucha final. Los jugadores se ponen al mando de guerreros cristianos y musulmanes. Dios está de tu lado. ¿Triunfarás? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

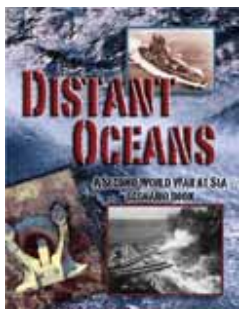


### **Semper Fi: Guadalcanal (Panzer Grenadier).**

**Ya disponible** P.V.P.: €54,95

**¡Panzer Grenadier en el Pacífico!** Juego sobre los combates en las Islas Salomón. Los Marines (incluyendo los Raiders, los Marines Paracaidistas y un nuevo tipo de infantería ligera, los Scouts) se enfrentan al Ejército y marines japoneses. Nuevas armas (LCVP, LVT), tanques y unidades, totalmente compatibles con los anteriores

juegos de la serie **Panzer Grenadier**. Mientras que los anteriores juegos de la serie Panzer Grenadier usan mapas "genéricos" para representar numerosos campos de batalla, este juego usa mapas históricos reales sobre la zona en la que se libraron los combates. Se incluyen cinco mapas, que van desde uno grande del área de Matanikau hasta uno minúsculo de las islas gemelas de Gavutu-Tanambogo. 24 escenarios 465 fichas, 2 mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**



### **Second World War at Sea: Distant Oceans.**

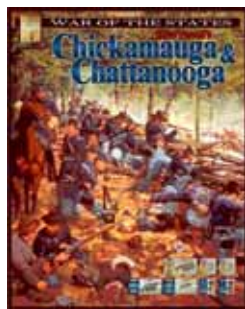
**Ya disponible** P.V.P.: €20,00

Suplemento para la megavendedora serie de juegos navales de la 2ª G.M. de este editor. Este libro añade 24 nuevos escenarios para **SOPAC, Bomb Alley, Midway** y **Eastern Fleet**, además de una completa introducción histórica, reglas opcionales y más! Cubre con detalle la Marina Real Yugoslava, los portaaviones italianos y el portahelicópteros alemán. 64 páginas.

### **War of the States: Chickamauga and Chattanooga.**

**Ya disponible** P.V.P.: €55,00

En el otoño de 1863 los Ejércitos del Tennessee y del Cumberland de la Unión avanzaron hacia Atlanta, para enfrentarse al Ejército Confederado del Tennessee y a refuerzos enviados desde Virginia. Los Rebeldes detuvieron el avance del Norte y pusieron bajo asedio el centro de suministros de la Unión, Chattanooga. Pero en la "Batalla por encima de las nubes", los yankees rompieron el asedio. El juego incluye estas dos duras batallas, así como un juego combinado de campaña. **¡¡Reglas en castellano!!**



### **Panzer Grenadier: Edelweiss.**

**Ya disponible** P.V.P.: 17,00 €

Desde el Ártico a Creta, desde el Cáucaso a Noruega, las tropas de montaña de Alemania combatieron en prácticamente todos los frentes. Ya puedes sumar estas tropas de élite a tus partidas de Panzer Grenadier. Módulo con 24 nuevos escenarios, 70 fichas de tamaño normal (tropas de montaña y ciclistas, así como vehículos inusuales como los tanques franceses H38 y S35 usados por los alemanes). También aparecen, por primera vez en la serie Panzer Grenadier, tropas de las Waffen SS. También se incluyen cuatro fichas especiales de tamaño doble con dos cañoneras soviéticas y dos morteros de asedio gigantes alemanes (el formidable "Karl").



### **Panzer Grenadier: Tank Battles.**

**Novedad septiembre** P.V.P.: 20,00 €

Libro de 48 nuevos escenarios para la serie Panzer Grenadier. La parte fundamental la forma un módulo especial sobre la Operación Marte, la ofensiva soviética 1942 frente a Moscú. Pese a heroicos sacrificios, el Ejército Rojo no consiguió romper las líneas alemanas. 34 nuevos escenarios ilustran la encarnizada lucha de aquel sector. El libro también incluye artículos sobre helicópteros alemanes y el Ejército Federal Austríaco de 1938, además de escenarios para las unidades austríacas. Para terminar, un grupo de seis escenarios abarcan la Operación Saturno, el ataque soviético contra el Octavo Ejército italiano, lanzado simultáneamente con la Operación Marte. La contraportada contiene fichas para las unidades austríacas y tres tipos distintos de helicópteros alemanes. **¡Imprescindible para los fans de la serie Panzer Grenadier!**

### **Great War at Sea: Dreadnoughts.**

**Novedad octubre** P.V.P.: 20,00 €

Suplemento para la serie Great War at Sea. Incluye 24 nuevos escenarios, información histórica y análisis, y un conjunto detallado de reglas tácticas. Similar en formato a Great White Fleet. 64 páginas.

### **Great Pacific War, 1937-1945.**

**Novedad octubre** P.V.P.: 66,00 €

Brian L. Knipple ofrece la largamente esperada continuación a **Third Reich**, el mayor éxito de 2001! Las tropas de élite japonesas se enfrentan al tremendo poder de los EE.UU. en una lucha por el futuro del Océano Pacífico. Puede jugarse por separado, o junto con **Third Reich**, para recrear la Segunda Guerra Mundial al completo! Contiene una nueva edición de las reglas, y reglas para combinar ambos juegos. 560 fichas, tres mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **Soldier Emperor.**

**Novedad octubre** P.V.P.: 66,00 €

Robert Markham vuelve a la carga con este juego que emplea un planteamiento similar al fantástico **Soldier Kings**. El estándar de producción es además de primera: tablero rígido plegable y fichas grandes. Tomando el sistema de Soldier Kings como base, Soldier Emperor abarca las Guerras Napoleónicas, 1803-1815. Contiene 180 fichas grandes y gruesas como las de Granada, 165 fichas más pequeñas, dos mapas montados y 64 cartas.



El mapa abarca de Gran Bretaña a Persia, del Norte de África a Noruega. Europa se divide en áreas, cada una de las cuales posee valores numéricos de recursos, población y valor de defensa. Los ejércitos se mueven por las rutas que conectan estas casillas, y el objetivo es conquistar tanto territorio como puedas. Soldier Emperor es fiel a la historia pero es fácilmente jugable por cualquiera que tenga interés en los juegos de historia.

Esta es tal vez la primera ocasión en que Persia aparece en un juego de guerra napoleónico: pero no olvidemos que los persas estuvieron en guerra con los rusos en dos ocasiones durante este periodo, y también amenazaron con guerra a los turcos. A diferencia de lo que sucede en otros juegos, aquí el turco debe vigilar su flanco derecho. Austria tiene un gran ejército, un buen general la mayor parte de la partida (el Archiduque Carlos) y la posibilidad de recibir uno excelente (Radetzky) y otro bueno (Frimont) más adelante. El resto de sus generales no son tan buenos, y el imperio está rodeado por enemigos potenciales.

Prusia es pequeña y relativamente débil, pero tiene dos generales solventes (Yorck y Blücher) y un buen ejército. Pero si pierde su ejército, los escasos recursos del país harán difícil su reemplazo.

Francia, obviamente, tiene a Napoleón, algunos otros generales, y el mayor ejército del juego. El jugador francés tiene también la Guardia Imperial. Tiene una potente economía y una buena posición inicial, y una diana pintada en la espalda de su jugador! Las ideas revolucionarias de Francia ofrecen ciertas ventajas a su jugador (en movimiento y en batalla) y también algunas desventajas (en la

diplomacia, al menos hasta que los enemigos de Francia hayan sido derrotados).

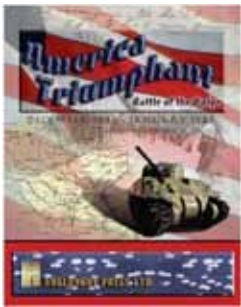
Gran Bretaña tiene las ventajas esperables: pingües ingresos del comercio marítimo, una potente flota, y Lord Nelson. También tienen un par de almirantes menores (Collingwood y Jervis) y al sobresaliente Duque de Wellington para dirigir sus fuerzas terrestres. Pero el ejército es pequeño y difícil de reemplazar si se pierde.

España puede recurrir a las guerrillas si es invadida, y deberá aprovechar cada pequeña ventaja para sobrellevar su débil economía, la mala calidad de sus generales y su ejército de segunda clase. La flota es buena, y Graviana es un buen almirante. España también tiene acceso a varios países menores a los que otros jugadores no pueden acceder fácilmente, así como una posición inicial en Italia que permite una rápida expansión (Etruria, gobernada por un príncipe español en 1803).

Rusia, el último de los países controlados por un jugador, tiene una vasta superficie, una fuerte posición en el borde del tablero y un ejército numeroso y fuerte. Sus mandos son buenos, especialmente Kutusov y Kamensky, además de Senyavin al mando de la flota. Pero, igual que sucedía en Soldier Kings, el jugador ruso siempre anda falto de liquidez y está dispuesto a todo para superar ese problema.

Como sucede en Soldier Kings, pueden jugar menos de siete jugadores, incluso hasta nada más que dos. Las cartas hacen avanzar la partida. Los jugadores pueden jugarlas en cualquier momento para romper los planes enemigos.

Si te ha gustado Soldier Kings, te encantará Soldier Emperor. Es un juego rápido y dinámico, las estrategias son numerosas. Las partidas duran desde cuatro horas, o más el juego de campaña. **¡¡Reglas en castellano!!**



#### **America Triumphant: The War Against Nazi Germany.**

**Novedad octubre** P.V.P.: €33,00

Juego rápido sobre la victoria norteamericana sobre la Alemania Nazi en diciembre de 1944: la Batalla de las Ardenas. Ponte al mando de los Quinto y Sexto ejércitos panzer alemanes, o de los ejércitos Primero y Tercero de EEUU, en esta batalla decisiva de la 2ª G.M. Autor: Brian L. Knipple. **¡¡Reglas en castellano!!**

#### **Panzer Grenadier: Desert Rats. Novedad octubre** P.V.P.: 66,00 €

El sistema Panzer Grenadier vuelve a África con este juego sobre las batallas entre el Afrika Korps de Rommel y las Desert Rats británicas. Aquí tenemos las famosas batallas de 1941 y primeros de 1942: Crusader, Gazala y más, incluyendo batallas del África Oriental italiana. Se introducen Valentines, Grants y más. También se incluyen los duros neozelandeses con sus guerreros maoríes de élite. 825 fichas, 2 mapas y más de 50 escenarios. **¡¡Reglas en castellano!!**

#### **Scotland the Brave: Deluxe Edition. Novedad octubre** P.V.P.: 55,00 €

En la línea de juegos de presentación exquisita iniciada con Granada y continuada con Soldier Emperor, se edita ahora este juego de temática medieval. Granada. William Wallace, Robert the Bruce y Edward Longshanks luchan por el futuro de Escocia. Caja ilustrada por Lorenzo Sperlonga. 180 fichas ilustradas con ilustraciones de Terry Moore Strickled.

Dos tableos montados forman una superficie de juego de 55x85 cm.. Contiene todo lo incluido en la primera edición, y muchos más escenarios. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **OMEGA GAMES**

#### **Carrier War.** P.V.P.: €55,00. **Novedad 2003**

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

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

La versión primera de este juego fue un éxito hace años, y ésta incorpora mejoras y una revisión gráfica completa. Ayudas de juego en color, nuevos mapas que llegan a la costa oeste de EE.UU., escenarios de campañas individuales o la guerra completa hasta abril de 1944. Un volumen posterior (On to Japan) cubrirá al último año de guerra. Pensado para dos jugadores, se adapta muy bien al juego en solitario o con tres jugadores.

### **GMT GAMES**

#### **C3i nº14. Ya disponible** P.V.P.: €14,00

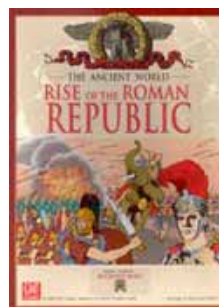
#### **Attila. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

Nuevo módulo para **Cataphract**. Incluye 2 batallas, Utus (Atila vs Arnegisclus; Moesia II, año 447) y los Campos Catalaúnicos, Atila vs. Aetius y Teodorico (hunos frente a romanos de Occidente y visigodos, Galia año 451). **Attila** revive dos de las pocas grandes batallas de los ejércitos de la Confederación de los Hunos dirigida por el Rey Atila contra Roma. Utus contra el Imperio de Oriente y los Campos Catalaúnicos contra el Imperio de Occidente. Los jugadores tienen la posibilidad de luchar con los Hunos en su momento de máxima fuerza, la batalla de Utus, y algo debilitados ya en los Campos Catalaúnicos, contra los bastante distintos ejércitos de los imperios de Oriente o Occidente.

Este módulo incluye 140 fichas que ilustran a los hunos y otros pueblos bárbaros notables, incluyendo los visigodos, los alanos, los francos, los sajones y los gótipos. En el bando romano, hace su aparición la artillería Cheiroballistra. También se incluye un mapa de 55x85 cm. El módulo introduce algunos cambios a las reglas de **Cataphract**, como la eliminación del valor de tamaño y la corrección a la efectividad del arco compuesto, basada en las investigaciones más recientes. Además, el módulo incluye reglas especiales para reflejar el estilo de guerra de las estepas que practicaban los hunos, la retirada fingida, así como reglas sobre defecciones e impetuosidad de los bárbaros. También incluye versiones para **Simple GBoH** de las dos batallas. **¡¡Reglas en castellano!!**

#### **Corsaris & Hellcats. Ya disponible** P.V.P.: 55,00 €

Cuarto volumen de la celebrada serie de combates aéreos Down in Flames. Abarca la segunda mitad de la guerra en el Pacífico, justo después de la batalla de Midway. 150 cartas (144 aparatos, 4 cartas de "Full Throttle", 2 de Secuencia de Juego), 48 fichas de tamaño grande, 2 láminas de blancos impresas por ambas caras, 2 formularios de campañas fotocopiables, 6 hojas de campaña impresas por ambas caras, reglas (de campañas) y ayuda de juego. Es necesario tener **Zero!** para poder jugar.



#### **The Ancient World: Rise of the Roman Republic. Ya disponible** P.V.P.: 60,50 €

Más de una década de trabajo: este es el proyecto que hará las delicias de tantos aficionados a las campañas de la Antigüedad, largamente esperado. **The Ancient World** es realmente el nombre de lo que se proyecta como una gran serie de juegos que abarcarán prácticamente todas las guerras y campañas de la Antigüedad, con una escala y una profundidad equivalentes a la legendaria serie "Europa" centrada en la 2ª G. M. Cada juego y módulo de la serie añadirá mapas, unidades y todas las personalidades que permitirán a los jugadores jugar con detalle sus periodos favoritos.

El primer volumen será de tipo introductorio, **Rise of the Roman Republic**. Es introductorio en el sentido de que contiene escenarios pequeños, que introducirán a los jugadores al sistema, antes de entrar a la inmensidad de conflictos como las guerras púnicas o las guerras civiles. **Rise of the Roman Republic** incluye escenarios de las Guerras Samnitas (incluyendo una versión para tres jugadores en la que aparece Alejandromagno), la invasión de Pirro (incluyendo sus aventuras sicilianas) y los 3 primeros años de Aníbal, todo ello en un

único mapa de Italia, completo con el sistema de carreteras del periodo.

El punto central del sistema es el conjunto inusual de mecanismos que, básicamente, no ponen límite al movimiento. Las unidades tienen libertad para moverse cuanto deseen, dentro de 2 limitaciones: la capacidad de los jefes y el desgaste. Aunque los turnos son anuales, los jefes pueden mover varias veces dentro de cada turno, dependiendo de sus capacidades (cada jefe tiene valores numéricos para 6 características, y **Rise of the Roman Republic** contiene más de 60!).

Los romanos son muy divertidos de llevar, básicamente por que te obligan a dominar el sistema político romano, desde las elecciones anuales a las prorrogas en los mandatos de los cónsules, o el tener que pedir permiso al Senado para poder hacer muchas cosas.

El combate terrestre una una Tabla de Resultados del Combate única, que incluye los temidos Resultados Inusuales que replican las batallas en las que el resultado no favoreció al bando más numeroso. Por supuesto, también tienes la caballería cartaginesa, los hoplitas de Epiro, elefantes, etc.

La serie **Ancient World** está dirigida a los aficionados de la Antigüedad, así como a los que tienen interés por las campañas tratadas con amplitud y profundidad. Aún así, es un sistema muy jugable en el que la mayoría de los escenarios pueden concluirse en una tarde. En **Rise of the Roman Republic**, ningún escenario usa más de un mapa. Escala: turnos de 1 año, 13 millas por hex, puntos de fuerza de 500 infantes o 300 jinetes. 1 mapa de 55x85 cm., 840 fichas, librillos de reglas estándar y reglas exclusivas de 28 págs. cada uno, 8 ayudas de juego. **Reglas en castellano**

**Sweden Fights On. Ya disponible** P.V.P.: 66,00 €

Juego táctico de 4 batallas de la segunda mitad de la Guerra de los Treinta Años. Es el segundo volumen de la serie **Musket & Pike**, inaugurada con **This Accursed Civil War**. Este volumen abarca la caída, resurgir y auge de las armas suecas tras la muerte Gustavo Adolfo II en Lützen en 1632.

Si lo comparamos con el primer juego de la serie, en este encontramos además cañones enganchados, baterías de tamaño doble y baterías regimentales. El sistema pone el énfasis en el mando y el control de las unidades. Los ejércitos se dividen en tres o cuatro alas. Cada ala tiene en cada momento una orden que limita los tipos de acciones que pueden emprender sus unidades. La victoria será para quien coordine mejor las acciones de sus alas en el fragor de la batalla. Las unidades son brigadas de infantería, regimientos de caballería y baterías de artillería. Se incluyen reglas de Cargas de Caballería, empleo de las pistolas de caballería en escaramuzas o en el combate cercano, el fuego de detalla de artillería, las técnicas de fuego de la infantería (incluyendo el fuego avanzando, retrocediendo y por salvas). El juego es muy interactivo, y cada batalla puede concluirse de una sentada. Las cuatro batallas incluidas en Sweden Fights On son:

Nördlingen 1634. Aunque los suecos tuvieron problemas al mando tras la muerte de Gustavo Adolfo II, continuaron aprovechando el empuje de su avance inicial. Una fuerte fuerza sueca avanzó hacia Baviera bajo el mando del Duque Bernhard u el Mariscal de Campo Horn. Los Ausburgos unieron sus fuerzas con sus primos españoles en Nördlingen, poniendo asedio a aquella fortaleza protestante. Los suecos fueron atraídos a aquella trampa.

Wittstock, la Canas de la Guerra de los Treinta Años. El Mariscal de Campo Banér vio cortadas sus líneas de comunicación por un ejército imperial y sajón bajo el mando del general Hatzfeld. Con un plan audaz, Banér dividió su fuerza numéricamente inferior y lanzó un doble envolvimiento. La caballería del general, en una desesperada lucha por la Colina de Viñedos, mantuvo la línea el tiempo justo hasta la llegada del General King para envolver el flanco derecho Imperial.

2ª de Breitenfeld, 1642. El Mariscal de Campo Torstensson emprendió una brillante campaña con el asedio de la fortaleza imperial de Leipzig. El Archiduque Leopoldo, al mando de un ejército imperial más grande, aceleró su marcha para enfrentarse a los suecos. Los ejércitos se enfrentaron a la vista del campo de batalla testigo de la **El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas](mailto:quijanotercio@eresmas)



mayor victoria de Gustavo Adolfo II, once años antes. Los Imperiales esperaban otro Nördlingen, pero consiguieron otro Breitenfeld.

Jankau 1645. El Mariscal de Campo Torstensson lanza una campaña de invierno sorpresa contra las fuerzas imperiales de Bohemia, que no estaban preparadas para combatir. El propio Emperador queda atrapado en Praga prácticamente sin protección. A toda prisa se llama al General Hatzfeld y se reúne un ejército para detener a los suecos. Los ejércitos se enfrentan en las colinas boscosas al sudeste de Praga.

Contenido del juego: 772 fichas, dos mapas de 55x85 cm. impresos por ambas caras, dado, librillo de reglas estándar de 24 páginas y librito de juego de 40 páginas (incluye reglas de conversión para **Lion of the North**) y una ayuda de juego.

Escala: 20-30 minutos por turno, 90 metros por hex, brigadas y regimientos de infantería, regimientos de caballería, baterías de artillería. **Reglas en castellano**



**Blue Vs. Grey Deluxe. Ya disponible** P.V.P.: 34,95 €

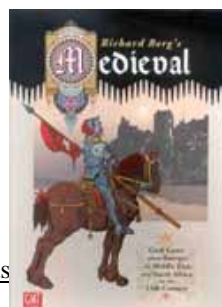
Juego de escala estratégica para dos a cuatro jugadores que recrea la Guerra Civil de EEUU. La anterior edición del mismo, tuvo una acogida extraordinaria por la crítica y el público. Las fuerzas de la Unión avanzan sobre los centros vitales del Sur, mientras que los Confederados contraatacan luchando por su supervivencia. Se incluye a cada cuerpo de la Unión, y a cada división regular de la Confederación, así como a todos los jefes principales y la caballería de ambos bandos. Los jefes tienen valores de fuerza, iniciativa y capacidad de mando. Los jefes y sus unidades tienen todos su biografía en sus cartas respectivas, una lista de las principales batallas que libraron, fotografías de la época, banderas o insignias de cuerpos.

**Blue Vs Gray** puede jugarse en una sola tarde, y la mayoría de las partidas duran unas tres horas. Los objetivos y el equilibrio de juego se han cuidado al máximo, reflejando los puntos fuertes y las debilidades de ambos bandos. El conflicto comenzó en pequeña escala, pero rápidamente fue aumentando en dimensión. En 1861, la mayoría de la lucha tiene lugar en el Este. A primeros de 1862, Grant comienza a moverse a Tennessee, y en otoño comenzó una campaña para limpiar el Mississippi con el Ejército del Potoma. Había muchas dudas y consideraciones (no solo militares) que tener en cuenta a la hora de elegir dónde concentrar el esfuerzo contra el Sur.

**Blue Vs Gray** refleja todo esto por medio de Cartas Mapa. El "tablero de juego" consiste de cuatro cartas mapa que cubren las áreas del este cerca de Richmond y Washington, y va "creciendo" a medida que los jugadores van consiguiendo cartas mapa adicionales. Al final se tendrá un mapa completo de 11 cartas mapa que cubre todos los teatros de operaciones desde el Mississippi hasta al Atlántico.

Los ejércitos se crean jugando cartas de jefes y asignándoles cartas de cuerpo o división. El Norte debe destruir y ocupar el Sur antes de que su voluntad de lucha desaparezca, mientras que el Sur debe resistir hasta que la impopularidad de Lincoln provoque su caída, o dar la vuelta a la tortilla invadiendo el norte y terminando la guerra con victorias sobre el territorio enemigo. Las cartas "Enigma" incluyen eventos dramáticos que cambiaron el curso de la guerra, como Emancipación, Copperheads, Motines por los Reclutamientos, Elecciones de 1864, e incluso la espía rebelde Belle Boyd y el emocionante Aullido Rebelde!

Contenido: un mazo de la Unión de 78 cartas de mapa y de juego, y 22 cartas de apoyo; un mazo de la Confederación de 83 cartas de mapa y de juego, y 17 cartas de apoyo; lámina de juego a todo color con diagramas y tablas, reglas y dados.



**Medieval. Ya disponible** P.V.P.: 49,50 €

Juego de tablero basado en cartas que lleva a los jugadores al turbulento siglo XIII en Europa, Oriente Próximo y el Norte de África. Las cartas no solo representan a las Potencias, varias capacidades y eventos que pueden usar los jugadores para obtener la victoria, si no que también proporcionan el tablero de juego, un mapa que se divide en [cio.tripod.com](http://cio.tripod.com)



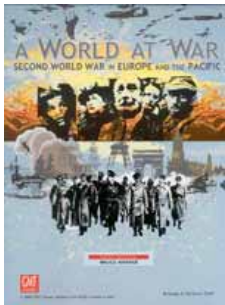
19 cartas de las que solo 8 están desplegadas al comienzo de la partida. El resto de las Cartas Mapa entran a la partida aleatoriamente, pero al ritmo que decidan los jugadores.

Las cartas restantes son para las 27 Potencias - que van desde países como el fuerte pero atribulado Sacro Imperio, Inglaterra y Francia, pasando por las distintas potencias islámicas, hasta potencias menores (aunque importantes) como el Reino de Jerusalén, Letonia y Trapisonda. Áreas tan misteriosas y lejanas como Polovtsy y los Cumanos entran también en juego, así como los variados "eventos" que emplean los jugadores para mejorar sus posiciones.

Cada jugador representa un conglomerado siempre cambiante de esas Potencias, y emplea sus artimañas, y las cartas, para aumentar su poder por áreas de Europa para ganar la partida. Hay Espías, Asesinos, acusaciones de Herejía, Jihads, incluso el empleo de los distintos Caballeros de Cristo. Y también están los papas. Cada jugador, aleatoriamente, puede convertirse en Papa (con su nombre histórico). El Papa puede organizar alianzas, excomulgar jugadores y hacer un llamamiento a las Cruzadas (una forma excelente de conseguir dinero).

Pero flotando en todo momento sobre todo esto, como una nube negra, muy negra, están los Mongoles. Ningún jugador sabe con exactitud cuando emiezan a llegar, aunque las cartas pueden dar pistas y algo de tiempo para prepararse. Pero cuando llegan, el pandemio Tártaro se desata y los montoles, también representados por cartas, literalmente se comen el mapa, de este a oeste, derrotando a Potencias y tragándose las, haciéndolas desaparecer de la historia. El ganador es el jugador que sobrevive las embestidas de la religión y los mongoles, consiguiendo controlar la mayor parte de los territorios.

*Medieval* es un juego para 3 a 5 jugadores que se juega en unas 2 horas. Incluye 110 cartas, montones de fichas y marcadores con forma de florines. **Reglas en castellano**



**A World at War. Novedad septiembre**  
P.V.P.: 192,50 €

Juego basado en el premiado sistema de juego **Advanced Third Reich/Empire of the Rising**. Juego de gran estrategia que permite a los jugadores descubrir por sí mismos qué habría sucedido si Alemania hubiera intentado realizar la operación "León Marino", si la invasión de Gran Bretaña, si se hubiera adoptado la estrategia defendida por al almirante Raeder para el Mediterráneo, si

la posición británica en Oriente Próximo hubiera flaqueado, si el "General Invierno" no hubiera llegado en ayuda de los ejércitos rusos a finales de 1941, si la Batalla del Atlántico hubiera sido ganada por Alemania, si hubiera estallado la guerra entre Rusia y Japón en 1941 o 1942, si Japón hubiera evitado el desastre de Midway en 1942 y hubiera intentado invadir Australia o la India, si Japón hubiera sacado a China de la guerra, si los Aliados Occidentales no hubieran conseguido desarrollar la bomba atómica y Alemania sí lo hubiera conseguido, y TÚ estuvieras al mando.

**A World At War** actualiza el sistema **Advanced Third Reich/Empire of the Rising Sun**, refinando y aclarando reglas en prácticamente todas las áreas del juego. Cinco años de diseño e incansables pruebas dan como resultado un juego renovado y probado con las siguientes innovaciones: buques con nombres individuales (permiten a los jugadores hundir o perder al Bismarck, al Yamato, al New Jersey o a otros buques famosos, reglas de construcción naval que permiten a las potencias construir las flotas que crean que se adaptan mejor a sus necesidades estratégicas, reglas de movilización que permiten a las grandes potencias modificar sus fondos de fuerzas (siempre que lo prevean correctamente), reglas de petróleo que fuerzan al Eje a preocuparse de sus insuficientes reservas de petróleo incluso cuando la victoria está al alcance de su mano, reglas diplomáticas simplificadas que permiten a los países menores alinearse con varias grandes potencias, y tablas de Resultados de Combate y Desgaste más fáciles de usar. Además, terreno adicional en el mapa de Europa y en el del Pacífico.

**A World At War** incluye una docena de escenarios de campañas, desde las introductorias "Battle of the Atlantic" y "Barbarossa" a juegos de campaña de Europa y del Pacífico. Los aficionados

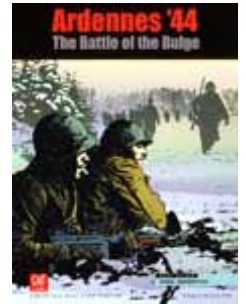
motivados se verán tentados por el probar suerte en el juego de campaña completo: toda la guerra en Europa y el Pacífico.

Contenido: 2.800 fichas, cuatro mapas de 55x75 cm., 12 ayudas de juego, libro de reglas de 196 páginas, librito de Status Sheet de 72 páginas, librito de Investigación y Diplomacia de 24 páginas, librito de escenarios de 24 páginas y 8 dados de 6 caras. Escala: turnos de 3 meses, 60 millas por hex (Europa); 100 millas por hex (Pacífico), unidades tamaño cuerpo o división, alas aéreas y escuadrones, buques individuales y escuadrones.

**Ardennes '44. Novedad septiembre**  
P.V.P.: 60,50 €

16 de diciembre de 1944:

Tras un período de niebla, lluvia y nieve, tres ejércitos alemanes lanzan 26 divisiones contra las débilmente defendidas líneas americanas en el bosque de las Ardenas. El objetivo alemán es llegar hasta el Mosa, y desde allí llegar a Amberes. Hitler intenta dividir a los ejércitos aliados y privarles del fundamental puerto de Amberes. ¿Podrán detenerles los americanos?



Históricamente, el ejército alemán arrolló al VIII Cuerpo americano y llegó a dos millas del Mosa. Los americanos lucharon duramente en muchos cruces de caminos críticos, retardando y luego deteniendo a las fuerzas de élite de Alemania. Históricamente, la ofensiva alemana obtuvo escasos resultados, excepto crear un "bolsón" en la línea americana.

**Ardennes '44** explora esta fascinante campaña con un orden de batalla detallado y un mapa de las Ardenas extremadamente exacto que abarca el área que va desde el río Our al río Mosa. **Ardennes '44** cubre la lucha desde el 16 al 26 de diciembre. Se incluyen también dos escenarios más cortos de un solo mapa que abarcan las etapas iniciales del ataque alemán. El sistema de juego es obra de Mark Simonitch, ganador del CSR James F. Dunnigan Award por Elegancia de Diseño y por Mejor Juego de la 2ª G.M. del año 2000 (Ukraine '43, también publicado por GMT Games).

El resultado es **Ardennes '44**, un juego que atraerá tanto al aficionado a la batalla de las Ardenas como al jugador más todoterreno. Los ataques alemanes siguen las líneas de avance históricas alemanas, y los perímetros de defensa de Bastogne y St. Vith en muchas partidas son tan grandes como los históricos (en lugar de consistir, como en otros juegos, en un mero apilamiento de ciudades en la propia ciudad). El jugador Aliado tiene la posibilidad de resistir en la meseta de Elsenborn y hacer pagar caramente a los alemanes los pueblos gemelos de Rockerath y Krinkelt. Asimismo, el jugador alemán tiene iguales posibilidades de cambiar la historia y llegar al río Mosa. Contenido: 570 fichas, mapa de 75x92 cm., libro de reglas de 40 páginas (reglas, comentario del autor y un completo ejemplo de juego), 2 ayudas de juego, plantilla de despliegue rápido.

Características: turnos de 12 horas, hexes de 1,6 millas, unidades tamaño regimiento o batallón. Para 1 o 2 jugadores. Algunas reglas: turnos nocturnos, cazatanques, tiempo atmosférico, abastecimiento aéreo, opciones de ataque/defensa determinados, atascos de tráfico, construcción y demolición de puentes, calidades de coraza, artillería de cuerpo, batallón paracaidista de von Der Heydte, 150 Brigada Panzer de Skorzeny. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 216: Assia Crossroads. Ya disponible** P.V.P.: € 22,00.

**Strategy & Tactics 217: The Lost Battalion (the Meuse-Argonne offensive 1918). Ya disponible** P.V.P.: €25,00.

**Rebels & Redcoats III. Ya disponible** P.V.P.: €54,95

Este celebrado y sencillo sistema de juego recrea las condiciones de las batallas con una secuencia de turno tipo movimiento-combate-reorganización para simular las grandes tácticas de las batallas de la Guerra de Independencia de EEUU. Reglas adicionales sobre control y mando, moral, artillería, infantería ligera y dragones. Las unidades

son normalmente regimientos y tienen valores de fuerza de combate, moral y marcha. También se incluyen mandos famosos, como Washington, Howe, Greene y Knyphausen. Las batallas de este volumen son: Brooklyn, Harlem Heights, White Plains, Trenton, Princeton, Stony Point y King's Mountain.

Contiene 2 mapas de 55x85 cm, 560 fichas, reglas y dados.

#### **Battle Cry of Freedom. Novedad octubre** P.V.P.: €

Este juego de cartas para dos jugadores representa la Guerra Civil de EEUU, 1861-1865. Abarca los teatros de operaciones al este del Mississippi. Cada jugador tiene su propio Mazo de Juego del que robar cartas. Son muy importantes los Puntos de Mando, que representan factores sociales, militares y políticos.

El objetivo del jugador de la Unión es conseguir tres ciudades (Richmond, Atlanta y Vicksburg), o tomar dos y jugar la carta de Elección Presidencial 1864. El Confederado gana si su adversario no consigue sus objetivos. Hay cuatro tipos de eventos, y cada carta contiene al menos dos eventos de distintos tipos: Recursos, Batalla, Especiales, Estratégicos y de Movimiento.

El efecto global del juego permite a los jugadores recrear los cuatro años de la guerra en una partida de unas 3 horas. Hay cartas que representan a muchos de los generales clave. En el juego se libran numerosas batallas, pero el diseño se ha cuidado al máximo para que las campañas y las batallas estén bien engarzadas en un conjunto coherente. Contenido: 300 cartas a todo color, ayudas de juego y reglas.

#### **Battle Stations. Novedad 2003**

Reglamento para miniaturas 2ª Guerra Mundial naval.

### OPERATIONAL STUDIES GROUP



#### **The Sun of Austerlitz. Ya disponible** P.V.P.: 50,75 €

¡Continúa la GRAN serie Campaigns of Napoleon de Kevin Zucker! (recordemos que a esta misma serie pertenecen Napoleon at Bay, Bonaparte in Italy, Struggle of Nations, 1809, Victory on the Danube, The Emperor Returns y 1807: The Eagle Turns East).

The Sun of Austerlitz es el primer wargame que cubre la campaña de Austerlitz desde la caída de Viena a las batallas de Hollabrunn, Wischau y Austerlitz. El escenario de campaña empieza el 15 de noviembre, con los rusos retirándose hacia Brünn perseguidos por los franceses. El segundo escenario empieza con el despliegue francés en torno a Brünn y las fuerzas de la Coalición en Olmütz. ¿Por suerte para Napoleón, los aliados atacaron, ¿pero qué hubiera sucedido si no hubieran atacado? Ante la inminente entrada de Prusia en la guerra, Napoleón tendría que haber avanzado sobre Olmütz, más allá del alcance de su Línea de Comunicaciones.

Ambos bandos sufrían en sus acantonamientos, el invierno era terrible, y la desertión y la enfermedad eran muy altas, sobre todo en el bando de la Coalición. En la diplomacia no hay certezas, como sucedía con la prometida declaración de guerra de Prusia que nunca llegaba. Haugwitz, favorable a los franceses, persuadió a su gobierno presentar a Napoleón un ultimátum previo a la declaración de guerra, y estaba de camino para entregar dicho ultimátum cuando Napoleón recibió la noticia del avance Aliado. La declaración de guerra prusiana hubiera cambiado radicalmente las condiciones de victoria y Napoleón habría tenido que derrotar a rusos y austríacos antes de que los prusianos aparecieran por su Línea de Comunicaciones. Históricamente, Alejandro optó por no esperar el resultado de los movimientos diplomáticos prusianos. En el juego habrá que tirar en la tabla de negociación para determinar qué bando tendrá la carga de tener que atacar. O tal vez un jugador prefiera actuar como Alejandro e intente cortar las comunicaciones francesas con Viena marchando hacia el sudoeste desde Austerlitz. ¿Y si los rusos se hubieran negado a atacar en Austerlitz, esperando al enemigo en una posición defensiva excelente?

Como los movimientos enemigos no pueden conocerse con exactitud, el juego genera mucho suspense y tensión. Uno debe

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

efectivamente ponerse en la piel del adversario. ¿Dónde podría colocar su Línea de Comunicaciones? ¿Cuántas fuerzas dedicarás a la protección de tu Línea de Comunicaciones? ¿Intenta descubrir la fuerza principal del adversario! Despliega tu red administrativa y cuidala como Napoleón haría, estudiando en los mapas para examinar la red de carreteras y las líneas de ríos. ¿Dónde es posible retrasar al adversario en un río? ¿Donde aprovechar la mayor longitud de tu Distancia de Despacho para confundir a tu adversario, barriendo una fuerza enemiga demasiado adelantada, como el propio Napoleón hizo con el pobre Olsufief? ¿Puedes fingir una debilidad para llevar a tu adversario a una posición vulnerable, como en Austerlitz? Con este sistema de juego, todas estas y más características de las campañas napoleónicas tomarán vida ante tus propios ojos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

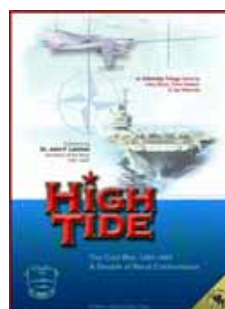
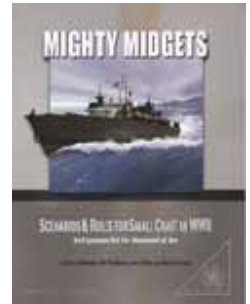
### CLASH OF ARMS GAMES

**The Naval Sitrep nº24. Ya disponible** P.V.P.: €6,95 ptas.

#### **Mighty Midgets. Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

Módulo para Command at Sea (la serie de juegos navales de Clash of Arms ambientada en la 2ª G. M.). Durante la 2ª G.M., las batallas en las que participaban acorazados y portaaviones eclipsaron las hazañas de torpederos y cañoneras. Sin embargo, estos "Poderosos Enanos" realizaron servicios de gran valor, aventurándose noche tras noche para atacar a las fuerzas navales, terrestres y aéreas enemigas. Operaron en todos los teatros de operaciones de la guerra, desde las cálidas aguas del Pacífico y el Mediterráneo a los helados fiordos del Mar de Barents. Este módulo contiene 31 escenarios históricos sobre acciones entre buques de pequeño tamaño (PT americanas, y torpederos tipo E y S, etc.), incluyendo escenarios ligados y una campaña. Se ha incluido también una sección de reglas de juego de rol para las campañas, en las que cada jugador asume el papel de un jefe de escuadrón.

Incluye nuevos datos y modificaciones al sistema de combate (fuego por impulsos) que permiten adoptar turnos de menor duración. Para reducir el sistema a este nivel (en el que los daños estructurales y de personal que puedan causar ametralladoras de calibres .30 o .50 tienen enorme importancia) fue necesario un gran esfuerzo, pero Dave Schueler y Bill Madison, con la ayuda de Chris Carlson y Larry Bond, han superado la prueba de forma brillante. 96 páginas.



#### **High Tide. Ya disponible** P.V.P.: 87,95 €

Novedad "grande" para **Harpoon 4**. Basado en la información que ha salido a la luz desde la caída de la Unión Soviética. Compara, por vez primera, los puntos fuertes y las debilidades de ambos contendientes de la Guerra Fría, en el momento de máximo poder militar de ambos, los años 80. El equipo habitual (Larry Bond y Chris Carlson) ha contado aquí con la ayuda de Jay Wissmann para la elaboración de los escenarios.

El libro de escenarios (128 páginas) incluye treinta batallas navales que abarcan todos los tipos de operaciones navales: guerra antisubmarina, operaciones de convoy, misiones de minado, desembarcos anfíbios, ataques aéreos sobre objetivos navales y terrestres, misiones especiales y enfrentamientos entre submarinos, entre 1980 y 1989.

Numerosos comentarios describen la tecnología naval de la época, así como acontecimientos importantes y los líderes clave. Más de la mitad de los escenarios son parte de una campaña basada en un argumento escrito por Larry Bond y Chris Carlson. El prólogo ha sido escrito por el Dr. John F. Lehman, Secretario de la Marina de EEUU desde 1981 a 1987. El Dr. Lehman era responsable directo del estado y actuación de la flota estadounidense, así como de su sorprendente reforzamiento durante aquella década.

El Anexo de Datos de High Tide es un listado completo de plataformas, armas y sensores navales y aéreos, y de algunas unidades terrestres. Cada clase de buque incluye un listado completo de sensores, armamento ofensivo y defensivo, así con las fechas y el detalle de las modificaciones que sufriera durante su vida operativa. Las entradas de los aparatos indican sus características de vuelo, sensores y posibles cargas. Se incluyen anexos separados de torpedos, cañones navales, sistemas de misiles navales y terrestres, armas antisubmarinas, armas antimisil, radares, sonares, armas de los aparatos aéreos y más (¡incluyendo armas nucleares!). Todos los datos se basan en datos técnicos reales, y forman la fuente no clasificada más exacta actualmente existente.

El libro de reglas (**H4.1**) tiene 128 páginas de información que abarca de modo sistemático todos los tipos de guerra aeronaval. Las reglas describen cómo se comportan las armas y los sensores, tanto individualmente como combinados, cómo maximizar sus resultados y cómo reducir su efectividad. Las reglas de daños describen qué sucede cuando un buque o avión es impactado, y detalles de los diferentes tipos de armas. Comentarlos aparte ofrecen más información y una guía sobre las tácticas básicas.

Completando la caja tenemos 210 fichas de barcos de tamaño doble y 140 fichas de aviones y helicópteros, con la calidad gráfica sobresaliente que caracteriza a los productos de Clash of Arms.

### THE GAMERS

**The Forgotten War: Korea. *Ya disponible*** P.V.P.: 92,00 €

Nuevo volumen relativamente rápido de jugar, con una densidad limitada de fichas sobre el mapa, de la prestigiosísima y premiada Operational Combat Series (OCS). Empleando la versión más reciente de las reglas OCS (versión 3.0), el juego abarca el primer año de guerra de movimientos de la Guerra de Corea (¡en 13 escenarios!), en la que la lucha se desplazó arriba y abajo por toda la Península de Corea. Creado por un veterano colaborador de la serie OCS, Rod Miller. Constituye una perfecta introducción al sistema OCS.

Contenido: tres mapas de 55x85 cm., 1120 fichas, librillos de reglas estándar y específico, ayudas de juego y dados.

**A Fearful Slaughter. *Novedad octubre*** P.V.P.: 109,25 €

Nuevo volumen de la **Regimental Subsystem Series**, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Se ha optado por incluir escenarios hipotéticos con gran cantidad de fuerzas que podrían haber participado en la batalla, para aumentar la incertidumbre de los jugadores. Incluye 2 mapas, 1680 fichas, reglas generales y especiales, comentario histórico y ayuda de juego.

**The Battles of Bull Run. *Novedad 2003*** P.V.P.:

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

### MOMENTS IN HISTORY

**Gotterdammerung 2nd Edition. *Ya disponible*** P.V.P.: 49,50 €

Nueva edición. La primera duró apenas unos meses antes de agotarse. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Operation Wintergewitter *Novedad 2003*** P.V.P.: 66,00 €

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

**The Spanish Civil War. *Novedad 2003*** P.V.P.: 66,00 €

Juego estratégico sobre esta contienda, 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 2003*** P.V.P.: 66,00 €  
Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Momenets in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.

### G.R./D.

**Wavell's War. *Novedad 2003*** P.V.P.:

Por fin se actualiza el clásico **Africa Orientale**, que cubre las campañas británicas contra los italianos en Africa Oriental, y se combina con **Balkan Front** and **War in the Desert** en un gran módulo *Grand Europa*. Este es un módulo Europa no un juego completo. Veinte secciones de mapas que incluyen toda Africa Oriental desde el borde sur de los mapas de Egipto de **War in the Desert**. Nuevas reglas adicionales para **War in the Desert**, **Balkan Front**, y **África Oriental**. Estas reglas te permiten jugar cualquier escenario de **África Oriental**, **War in the Desert**, o **Balkan Front**; o cualquier combinación de los mismos. Librillo de órdenes de batalla, 3 planchas de nuevas fichas, nuevas tablas.

### SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES

**Italian Front 1915-18. *Ya disponible*** P.V.P.: €43,95

Nuevo volumen de la celebrada serie "Der Weltkrieg". Este juego contiene cinco escenarios separados, y puede unirse con los juegos del Frente Oriental (y más adelante con los futuros del Frente Occidental). Las batallas incluidas son: Mayo 1915 (1ª de Isonzo), Mayo de 1916 (Strafeexpedition), Mayo 1917 (10ª de Isonzo), Octubre de 1917 (Caporetto) y Junio de 1918 (Albrecht y Radetzky). Componentes: 1 mapa de 55x85, ayudas de juego, reglas, 560 fichas y dado.

### CRITICAL HIT

**Advanced Tobruk Expansion #1: Wavell's 30,000. *Ya disponible*** P.V.P.: €20,00

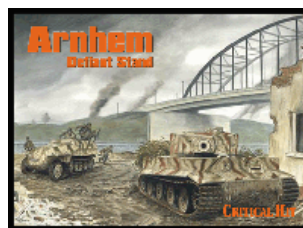
La huida del Ejército Italiano. 12 escenarios - cubren todo 1940/41, hasta Beda Fomm. 30 nuevas fichas, incluyendo torretas de tanques Cruiser y subtorretas de ametralladoras para vehículos A9. 3 nuevos "overlays" a color, incluyendo uno grande que representa 'The Pimple' de Beda Fomm y una nueva carta de AFV.

**Advanced Tobruk Expansion #2: Benghazi Handicap. *Ya disponible*** P.V.P.: €20,00

La llegada de Rommel a África. 12 escenarios - campaña de marzo/abril de 1941 que culmina con la derrota de Rommel en Tobruk, Pascua de 1941. 30 nuevas fichas, incluyendo semiorugas Sdkfz 250-7 mortero y Sdkfz 251-10 37mm AT, más blindados Sdkfz 221, torretas Matilda y más torretas para cruisers. Un nuevo overlay.

**Advanced Tobruk Gamer's Guide. *Ya disponible*** P.V.P.: €20,00

Publicación de 44 páginas para **Advanced Tobruk**. Cubierta a color. Profusamente ilustrado con ejemplos de juego. Fundamental para los que quieran jugar BIEN a este completo juego táctico. Repleto de consejos tácticos y ejemplos.



**Arnhem: Defiant Stand. *Ya disponible*** P.V.P.: 77,00 €

La serie **Combat!** Parece decidida a convertirse en el sistema microtáctico alternativo al ASL. Tras la publicación de **Advanced Tobruk**, la serie **Combat!** se transforma, usando en adelante el nuevo sistema **Advanced Tobruk System (ATS)**.

**Arnhem** usa pues el sistema "Tobruk", el sistema de juego más avanzado de Critical Hit. Representación gigante de la batalla: 2 mapas de hexes extragrandes. 346 fichas de calidad "Tobruk" (¡fichas de tanques de 18mm de lado, las más grandes del mundo de los wargames!).

**Scottish Corridor (ATS). *Ya disponible*** P.V.P.: 77,00 €

La lucha por Caén en 1944.

**D-Day Rangers (ATS). *Ya disponible*** P.V.P.: 30,00 €

Nueva edición de este juego de la serie Combat! sobre los rangers en Normandía, ahora reformado para ser totalmente compatible con el sistema ATS.

**Against All Odds (ATS). *Ya disponible*** P.V.P.: €50,75

El sistema ATS te pone con este juego en plena lucha desesperada de la 82 División Aerotransportada americana por mantener abiertas las salidas de la playa Utah el 6 de junio de 1944.

**Advanced Tobruk Expansion 5: Kasserine & Beyond.** P.V.P.: 25,00 €

**Heropax 2: Eastern Front Hero Fest (ASL).** P.V.P.: 13,25 €

**Critical Hit Volume 7, nº1. *Novedad octubre*** P.V.P.: €25,00

## **LIBROS Y REVISTAS**

### **OSPREY MILITARY**

MEN-AT-ARMS (16,25 €)

MAA394 THE GERMAN ARMY IN WORLD WAR I (1) 1914-15

MAA395 TRIBES OF THE IROQUOIS CONFEDERATION

MAA396 MEDIEVAL SCANDINAVIAN ARMIES (1) 1100-1300

ESSENTIAL HISTORIES (18,00 €)

ESS56 THE ZULU WAR 1879

ESS57 GENGHIS KHAN 1190-1400

ESS58 THE ENGLISH CIVIL WARS (1642-1651)

CAMPAIGNS (23,50 €)

CAM100 D-DAY 1944 (1) OMAHA BEACH

CAM118 THE YOM KIPUR WAR (1) THE GOLAN HEIGHTS

CAM132 THE FIRST CRUSADE 1096-1099

ELITE (19,75 €)

ELI91 US ARMY FRONTIER SCOUTS

ELI92 MEDAL OF HONOUR RECIPIENTS WWII

ELI93 AMERICAN WAR OF INDEPENDENCE COMMANDERS

WARRIOR (19,75 €)

WAR73 TITO'S PARTISANS

WAR74 GERMAN MOUNTAIN TROOPER WWII

WAR76 GERMAN INFANTRYMAN (2) EASTERN FRONT

FORTRESS (19,75 €)

FOR9 ENGLISH CIVIL WAR FORTIFICATIONS 1642-1651

FOR10 THE MAGINOT LINE

NEW VANGUARD (16,25 €)

NVG79 AMERICAN HEAVY FRIGATES

NVG81 GERMAN HEAVY CRUISERS

NVG82 V-2 BALLISTIC MISSILE 1942-45

COMBAT AIRCRAFT (23,50 €)

COM37 IRANIAN F-4 PHANTOM

### **OMEGA GAMES**

**Paper Wars nº50. *Ya disponible*** P.V.P.: €6,75. B

### **LUDOPRESS**

**Alea nº28.** P.V.P.: €7,00. *Ya disponible*

Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Aparte de las habituales secciones de noticias y reseñas de juegos, contiene juego sobre las batallas de Castilejos y Tetuán en la primera guerra de África.

### **VARIOS EDITORES**

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

**Miniature Wargames 245.** P.V.P.:

**Historia de la Guerra de la Independencia, Vol. XIII.**

***Ya disponible*** P.V.P.: 5800 ptas.

2ª entrega de la magna obra de Gómez de Arceche.