

EL VIEJO TERCIO

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

- 20 FEBRERO 2004: ÚLTIMAS NOVEDADES -

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS



TEARS OF THE DRAGON. Avalanche Press. www.avalanche-press.com P.V.P.: 22,00 €

Hace quinientos años, la Princesa Erynmlil deseaba casarse, pero no encontró hombre digno de ella. Su padre, furioso con ella, la transformó en un dragón y la encerró en una isla solitaria, con la maldición de que no podría salir de allí hasta que alguien valiente, virtuoso y sabio pudiese liberarla. El hombre que lo hiciera conseguiría un tremendo poder y reinaría durante 100 años. Erynmlil lloró amargamente, formando un mar salado. Ahora espera a alguien que pueda romper el hechizo y secar las Lágrimas del Dragón.

Nuevo juego de tablero de fantasía para 2 jugadores. Uno asume el papel de Lord Forseti y el otro de Lord Gorganun. Forseti tiene unidades militares más poderosas, sus ejércitos son los mayores del mundo y luchan mejor que los de Lord Gorganun. Sin embargo, éste tiene la ventaja de la magia. Controla a magos más poderosos, y puede obtener la alianza de los seres mágicos conocidos como Cadmin y del gran dragón Terromax. Ambos generales tienen unidades de a pie, caballería y magos. Los magos pueden ayudar con sus conjuros en las batallas y el movimiento, y también ayudan a encontrar la sabiduría necesaria para ganar la partida.

El juego combina los mejores aspectos de los juegos de "carreras" hacia un objetivo con los de movimientos estratégicos. Contenido: tablero montado, 60 fichas de gran tamaño y reglas. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

SID MEIER'S CIVILIZATION: EL JUEGO DE MESA. Edge Entertainment. P.V.P.: 59,95 €

Edición en español de este conocido éxito de Eagle Games, basado en el célebre juego de estrategia para PC. ¡Crea una civilización que resista el paso del tiempo. La partida comienza en el 4.000 a. de C., cuando cada jugador funda la primera ciudad de un pueblo nómada. La civilización de cada jugador: 1) Explora el mundo circundante, descubriendo los recursos y los pueblos nativos que los defienden. 2) Se expande enviando colonos para crear nuevas ciudades. 3) Investiga nuevas tecnologías para conseguir ventajas sobre los otros jugadores. 4) Construye únicas "Maravillas del Mundo". 4) Aumenta el tamaño de sus ciudades (4 tamaños, de pueblo a metrópolis) para aumentar la producción. 5) Crea unidades militares para defender sus propiedades, y para conquistar las de los demás. 6) Mejora la tierra con carreteras, minas y regadíos.

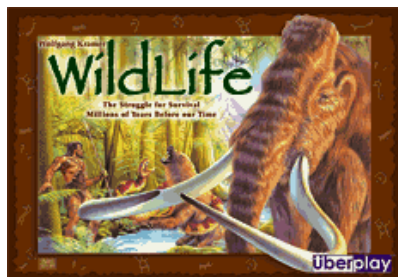


Características: 3 niveles de reglas (básico, estándar y avanzado) permiten que cualquiera pueda jugar. Cientos de miniaturas de plástico de excelente calidad que representan ciudades, colonos, ejércitos, marinas y artillería de 4 eras distintas. Más de 100 cartas de Tecnología de de Maravillas. Un mapa gigante de 115x90 cm. creado por Paul Niemeyer. 786 miniaturas. Para 2 a 6 jugadores. ¿Prosperará tu civilización, o caerá? ¡Escribe la historia!

THE BRIDGES OF SHRANGI-LA. Uberplay Games. www.uberplay.com P.V.P.: 33,00 €

En Shangri-La, la misteriosa y aislada Utopía encerrada en las montañas, ha comenzado una extraña lucha por el poder. Una vez pacíficos y afables, los Maestros del pueblo de la montaña entrenan a sus estudiantes y los envían a través de puentes a los pueblos vecinos. Para ganar el control de un pueblo, los estudiantes deben unirse en alianzas poco confortables, sea cual sea su origen tribal. Finalmente los estudiantes se convierten también en Maestros, entrenan a nuevos estudiantes y se expanden a pueblos cercanos. Pero hay algo que todo estudiante debe recordar cuando viaja de pueblo en pueblo: los poderes místicos de Shangri-La provocan misteriosamente el derrumbe de los puentes, aislando los pueblos para siempre. Una sola cuestión crucial decidirá quién será el ganador: ¿Quién controla el mayor número de Maestros de Shangri-La? Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

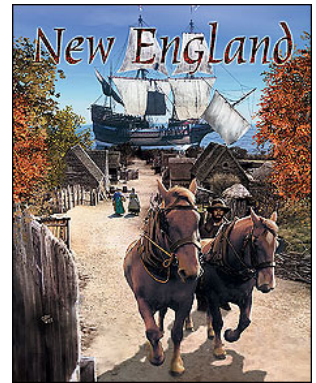


WILDLIFE. Uberplay Games www.uberplay.com . P.V.P.: 44,00 €

Nuevo juego de estrategia del maestro autor Wolfgang Kramer – ¡ganador del reputado Juego de Año alemán 5 veces!

Hace millones de años, los primeros hombres lucharon con otras criaturas por la supervivencia. Gracias a su capacidad de adaptarse a nuevos tipos de terreno, fueron capaces de florecer y finalmente dominar la tierra. En este juego evolutivo, los jugadores controlan hasta 6 tipos de criaturas originarias de distintas regiones de la tierra: Hombre (sabana), Osos (bosques), Mamuts (llanuras), Águilas (montañas), Crocodilos (agua) y Serpientes (desierto). Cada jugador asume el papel de una de estas seis criaturas e intenta expandir su manada y aprender nuevas habilidades. Mientras haya espacio suficiente en la región para todos los animales, las criaturas

pueden vivir juntas en armonía. En caso contrario, habrá batallas por el control de la región. Al final, el éxito de las criaturas radica en lo bien que se adaptan al nuevo terreno. ¿Qué criatura aumentará más su número y desarrollará la mejor estrategia de supervivencia? ¿Será el Hombre, el Oso, el Mamut, el Águila, el Cocodrilo o la Serpiente? Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



NEW ENGLAND. Uberplay Games. www.uberplay.com P.V.P.: 49,50 €
Juego del Año 2004 de la Games Magazine.

Según tú y tu familia desembarcáis del Mayflower, tiemblas de excitación ante la perspectiva de la libertad. En esta nueva tierra tienes la oportunidad de sobrevivir. Para tener éxito, debes construir un refugio donde vivir, cultivar grano y comerciar con tus vecinos. El ganador de este juego será el que consiga prosperidad en ... *New England*. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. Cread por Alan Moon and Aaron Weissblum. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



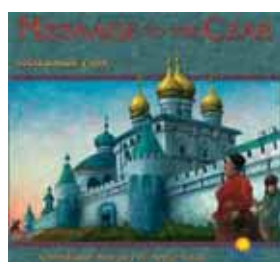
Magna Grecia. Riogrande Games. www.riograndegames.com
P.V.P.: 42,00 €

Hace 2500 años, los comerciantes y aventureros griegos viajaron al sur de Italia y desarrollaron el área. A aquella región la llamaron Magna Grecia. El desarrollo del área llevó a un rápido crecimiento cultural y económico. Antes de la llegada de los griegos, la región apenas estaba poblada por unos pocos pueblos aislados. El rico suelo de la región, sus ríos navegables, grandes bosques y minas de oro y bronce ofrecían a los griegos un enorme potencial de desarrollo. Con el tiempo, los griegos construyeron grandes ciudades como Tarantum, Syrakusai, Katane, Locri y Naxos. También había numerosos pueblos pequeños, muchos de los cuales han desaparecido o fueron absorbidos por el crecimiento de las ciudades. Construyeron una densa red de carreteras para apoyar el comercio y los prósperos mercados de las ciudades. Con el éxito llegaron fuertes rivalidades entre las distintas ciudades, especialmente en la competencia por poseer los oráculos debido a la fama que conllevaban. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60-75 minutos. Autores: Michael Schacht y Leo Colovini. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

MUTINY. Fantasy Flight Games. www.fantasyflightgames.com P.V.P.: 22,00 €

El capitán Blackheart duerme la borrachera, mientras los piratas planean elegir un nuevo jefe. Los candidatos, para conseguir el puesto, deben ganarse la confianza de cinco de los miembros más antiguos de la tripulación del único modo posible: ¡soborno! Sin embargo, necesitarán grandes cantidades de doblones y ron para ganarse la lealtad de su traicionera tripulación: la palabra de un pirata solo vale hasta que se gasta dinero en ella.

En **MUTINY!**, cada jugador puja por el derecho de usar las habilidades especiales de los cinco marineros más antiguos de la tripulación. Sin embargo, deben tener cuidado de no pujar demasiado por ninguno en concreto, ya que las pujas se acumulan de turno en turno, lo que dificulta adaptarse a las estrategias cambiantes de los otros jugadores. Y lo que es peor, el barco puede navegar a una isla llena de peligros para la tripulación en la que se acaban de gastar los sobornos, perdiéndose así toda la inversión. **MUTINY!** es un juego de piratas, traiciones y ron para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 45-60 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



MESSAGE TO THE CZAR. Riogrande Games. www.riograndegames.com P.V.P.: 27,50 €

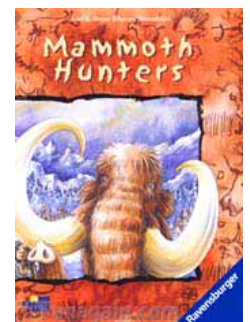
Los gobernadores tienen importantes mensajes que deben llegar al Zar tan pronto como sea posible. Como los gobernadores residen en provincias situadas en los confines más lejanos del imperio, deben ser listos y tener suerte para que su mensaje llegue el primero al Zar, ganando de este modo el favor del Zar.

Cada jugador envía varios correos al largo y peligroso viaje que lleva hasta el palacio del Zar. A lo largo del camino los correos viajan de pueblo en pueblo, a través de pantanos, bosques y montañas. En cada pueblo los correos visitan una posada y pasan la noche. Pero solo los que se levanten temprano podrán llegar al pueblo siguiente por la mañana. ¡Los que se queden dormidos se quedarán una noche más en el mismo pueblo! Contenido: un tablero, 60 correos, 6 señales, 5 mensajes, 30 monedas y reglas. Para 2 - 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 20 - 40 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

MAMMOTH HUNTERS. Riogrande Games. www.riograndegames.com P.V.P.: 38,50 €

Imagina un frío y ventoso día de otoño hace unos 30.000 años. Durante horas los cazadores han seguido a la manada de mamuts. ¿Tendrán éxito en su empresa? ¿Podrán vencer a las inmensas bestias? Si tienen éxito, la bestia dará de comer a la tribu durante muchas semanas.

Los jugadores asumen los papeles de estos intrépidos cazadores de la Edad de Hielo. Intentan mantenerse cerca de las manadas de mamuts siguiéndolas de una a otra región. Como todos los cazadores quieren estar cerca de los mamuts, el conflicto entre las distintas tribus es inevitable. Unos s lograrán quedarse, pero otros tendrán que irse. Al final, los que tengan porras serán los amos de las regiones. Contenido: 1 tablero, 65 cazadores, 55 cartas, 6 mamuts, 12 piezas de glarciar, 50 piedras, 14 piezas de fuego, 6 porras, 1 separador. Para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Tiempo por partida: 75 - 120 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



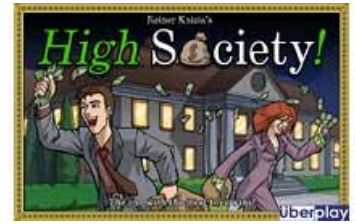
JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

HIGH SOCIETY! Uberplay Games. P.V.P.: 22,00 €

Uno de los mayores éxitos de Reiner Knizia!

Hace unos meses vendiste tu empresa antes del gran crash. ¿Quién habría imaginado que vender fresas congeladas por internet valdría millones de dólares? Tras amasar tu fortuna, te ves ante el envidiable reto de convertirte en el ricacho más admirado de todos. En esta época de mansiones, tecnología y lujos extravagantes, ¡hay tantas maneras de gastar el dinero! Pero si eres listo, tal vez salgas de la partida como ganador en la **High Society!** Para 3-5 jugadores de 10 años en adelante.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



Ciudadelas. Edge Entertainment. P.V.P.: 19,95 €

Edición **en español** de este ingenioso juego de cartas que te sitúa en un mundo de fantasía medieval-renacentista. En él deberás construir la más grande y gloriosa ciudadela del mundo, con diversas cartas que representan los diferentes distritos de tu ciudad: la Universidad, el Castillo, el Ayuntamiento, la Catedral... Para hacer esto, interpretarás los papeles de los más poderosos personajes de la ciudad como el Rey, el Obispo, el Mercader, el Arquitecto, el Condotiero, el Mago y los más temibles como el Ladrón y el Asesino. Pero no es fácil construir una próspera y destacada Ciudadela: necesitas riquezas, ambición e intriga. Cada turno, los jugadores escogen a uno de los ocho personajes, ya que cada uno tiene una habilidad: construir más rápido, destruir un Distrito, asesinar, robar, conseguir más oro, proteger tu Ciudadela, robar más cartas... La forma en la que se escogen los personajes forma parte de la táctica, aunque también puede realizarse para farolear o con doble sentido. ¿Podrán adivinar los otros jugadores cuál es tu personaje este turno? ¿Serás víctima de un asesinato o robo? A no ser que seas el Asesino o el Ladrón, claro...

El ganador será el jugador que construya la más rica y bella Ciudadela. Ciudadela es un juego para 2 a 7 jugadores. *¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!*

Inkognito. Fantasy Flight Games. www.fantasyflightgames.com P.V.P.: 22,00 €

Un juego de engaños y de intrigas de Leo Colovini y Alex Randolph. Estamos en el Carnaval de Venecia, y estás buscando a tu socio, uno de los otros tres agentes secretos más famosos del mundo. Tu misión es contactar con ese agente e intercambiar información que os permita a los dos entrar en un recinto que donde se ha tenido por última vez noticias de un personaje misterioso conocido como "El Gran Viejo". Pero cuidado, ya que otro equipo de agentes también ha sido enviado a Venecia para robar la información antes que vosotros, y un error podría costaros la vida.

En este juego de cartas, cada jugador asume el papel de uno de cuatro agentes secretos (Lord Fiddlebottom, Coronel Bubble, Agente X o Madame Zsa Zsa) y debe deducir la identidad de los otros dos jugadores acordando citas para intercambiar información. Los jugadores también pueden reunirse con "el Embajador" para obtener valiosa información sobre los otros espías. El primer jugador que deduzca las identidades de los otros agentes y encuentre a su pareja gana la partida. **Inkognito: The Card Game** es un juego de cartas de deducciones, secretos, mentiras e investigación para 2-5 jugadores, jugable en 20-30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



Wreckage. Fantasy Flight Games. www.fantasyflightgames.com P.V.P.: 22,00 €

¡Un juego de armas y gasolina! En el mundo post-apocalíptico de Wreckage, el paisaje lo forma una tierra yerma y áspera. Los guerreros de la carretera gobiernan las autopistas y vehículos modificados con armas, coraza y motores turbo. Los mejores de estos gladiadores de la gasolina se han reunido para competir en la arena de la muerte. El ganador recibe como premio gasolina para un mes, así como la gloria de las muertes. Los perdedores son chatarra.

En Wreckage cada jugador controla uno de ocho vehículos diferentes, y lo equipa con armas, coraza y demás equipamiento de su elección. Por medio del juego de cartas de control de los vehículos, los jugadores conducen a sus vehículos por la arena, consiguiendo gasolina y destruyendo los coches de los demás. Juego rápido de destrucción turboalimentada para 2-4 jugadores de 10 años en adelante, jugable en 20-60 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



ARENA MAXIMUS. Fantasy Flight Games. www.fantasyflightgames.com P.V.P.: 22,00 €

¡Un juego frenético de carreras de carros de fantasía! Por la gloria del Emperador, estos bravos aurigas están ante ti hoy para enfrentarse a la más mortífera pista de carreras jamás creada - **Arena Maximus!** El ganador recibirá los laureles de la victoria y el manto de la inmortalidad de manos del Emperador. Los perdedores morirán y serán borrados de los anales de la historia. ¿Te atravesarás a arriesgar todo a una carrera? La inmortalidad o el olvido te esperan en **Arena Maximus!** Enfrenta tu equipo contra los aurigas de tus adversarios sobre una pista repleta de trampas, pozos y otros accidentes. Corre para llegar el primero, pero recuerda: ¡cuanto más rápido vayas, más fácil será que te estrelles! Si ves que te quedas atrás, recurre a tu arsenal de conjuros para esquivar los peligros de y volver a la carrera. Sin embargo, no te quedes muy atrás o la magia no será suficiente. **Arena Maximus** es un juego de carreras de carros lleno de emociones, vueltas y conjuros para 2-5 jugadores. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



QUICKSAND. Fantasy Flight Games. www.fantasyflightgames.com P.V.P.: 22,00 €

Una expedición de 6 intrépidos exploradores se han aventurado a entrar en la jungla de Naunos en búsqueda del legendario Templo de la Calavera del Mono. El Cazador, el Arqueólogo, el Botánico, el Rey de la Jungla, el Buscador de Minerales y el Biólogo, todos han contribuido a la búsqueda hasta el momento, pero ahora el templo está cercano y solo uno de ellos reclamará su descubrimiento. Pero la zona que rodea al templo está llena de traicioneros pozos de arenas movedizas y jungla, y los aventureros no pueden atravesarla sin ayudarse unos a otros.

En **Quicksand**, cada jugador controla uno de seis exploradores en una carrera para descubrir un antiguo templo. **Quicksand** es un juego rápido de engaños, cargas, estrategia y diversión! Para 2-5 jugadores. Duración de la partida: 20-30 minutos. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



QUEST FOR THE DRAGONLORDS. Dragonlords Inc. www.questforthedragonlords.com P.V.P.: 61,00 €

“Quest for the DragonLords”™ es un juego de mesa bellamente ilustrado que enfrenta a los jugadores a una lucha por la conquista del mundo conocido. El juego básico incluye más de 170 miniaturas de Orcos, Enanos, Elfos, Bárbaros, barcos y DragonLords. También incluye el reglamento en un CD-Rom con simulaciones de batallas. Cada jugador, como soberano de su Reino, debe enviar guerreros a las tierras yermas en búsqueda de los DragonLords. Las tierras yermas son un lugar donde acechan grandes peligros. Que los Dioses bendigan tu “Búsqueda de los DragonLords”™ para que lleven a tus ejércitos y flotas a la victoria. Para 3-4 jugadores. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

THE CRYSTAL OF POWER: 5-6 PLAYERS EXPANSION FOR “QUEST FOR THE DRAGONLORDS”. Dragonlords Inc.

www.questforthedragonlords.com P.V.P.: 46,50 €

Expansión que permite a 5 o 6 jugadores pueden embarcarse en una “Búsqueda por los Dragonlords”. Dos nuevas razas luchan por el control de la tierra. Las Amazonas son hábiles guerreras y tienen la capacidad de encantar a sus adversarios. Los Nigromantes, gracias a su poder para levantar los muertos, son los más temidos. Esta expansión viene completa con nuevas aventuras y conjuros aún más potentes. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



CHINAMOON. Eurogames-Descartes. www.descartes-editeur.com P.V.P.: 21,50 €

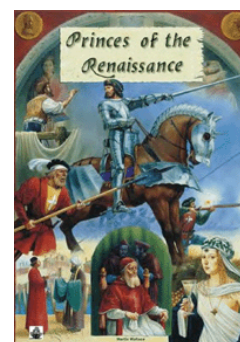
Érase una vez, en la lejana China, un pato mandarín muy triste por que no sabía qué regalo hacerle a su amada. Una noche de luna llena, las ranas de su estanque decidieron ayudarle y reunir para él un bonito ramo de flores de nenúfares. Formando equipos de 3, saltaron de nenúfar en nenúfar buscando las flores más bellas. Revive aquella noche loca y lleva a tu equipo de ranas a la victoria. Y no olvides ayudar a las ranas de los otros jugadores, que seguro te pagan con la misma moneda... o eso esperas.

Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. *¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!*

PRINCES OF THE RENAISSANCE. Warfrog Games. P.V.P.: 49,50 €

Juego ambientado en la Italia del Renacimiento. Cada jugador asume el papel de uno de los pequeños príncipes condottiere, tales como los Gonzagas o d'Estes. Hay cinco grandes ciudades: Venecia, Milán, Florencia, Roma y Nápoles. No están controladas por ningún jugador individual, si no que los jugadores consiguen 'intereses' en ellas a medida que progresa el juego. Cada ciudad tiene seis piezas, la mayoría de las cuales representan a un personaje famoso como Lucrezia Borgia o Lorenzo Medici. Cada pieza tiene varias propiedades especiales que están ligadas a su personaje. Por ejemplo, Cesare Borgia te ayudará en tus traiciones, mientras que un mercader veneciano mejorará tus ingresos. Estas piezas también valen puntos de victoria, dependiendo del status de la ciudad al final del juego. El status de una ciudad cambia como resultado de la guerra. Cuando dos ciudades luchan, cada una necesitará un condottiere que luche por ellas. Los jugadores puján, empleando puntos de influencia, para determinar quién representará a cada ciudad. El resultado de la guerra dependerá un poco de la suerte y también del tamaño del ejército de cada jugador. Cada jugador también recibe un pago por sus servicios, sea cual sea el resultado de la guerra. De esta forma los jugadores pueden cambiar la influencia en oro, que a su vez pueden usar para comprar más piezas de las ciudades.

Un juego sobre el Renacimiento Italiano no podría estar completo sin un elemento de traición. Los jugadores pueden ser abiertamente traicioneros comprando piezas de Traición, las cuales les permiten realizar terribles cosas como robar influencia, sobornar a tropas o echar a otros jugadores de una puja. Sin embargo, el juego también permite dobles de otro sentido que también son legales. Asegurate de que una guerra te favorece es una parte importante del juego, y no siempre el jugador con el mejor ejército es el que acaba luchando. ¿Quieres que una ciudad pierda una guerra? Pues lucha por ella y asegúrate de tener un ejército verdaderamente malo, o usa piezas de Traición para sobornar a tus propias tropas para que no luchen. En algún momento de la partida, algún jugador se convertirá en Papa, lo que significa que puede formar una Liga Santa (uniéndose a un bando en una batalla). ¿Quieres asegurarte de que el Papa está en el bando que te conviene? Pues, ¿por qué no sobornarlo? Lo que los jugadores negocien es asunto suyo, el juego no fuerza las negociaciones y funciona perfectamente sin ellas, pero es una faceta del juego que siempre puede explorarse. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



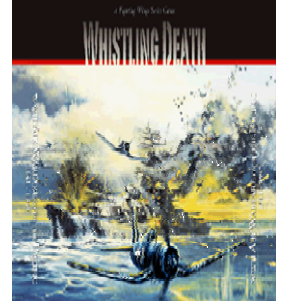
JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

Whistling Death. Clash of Arms Games. P.V.P.: 88,00 €

Tercer juego de la serie **Fighting Wings** de J D Webster (tras **Achtung! Spitfire** y **Over the Reich**). Esta serie se ha consolidado como la alternativa más sólida en juegos de mesa de combate aéreo (si quieres aprender tácticas, es seguramente una alternativa preferible a cualquier simulador aéreo). Contiene 110 escenarios que van desde vuelos de entrenamiento (3), combate aéreo introductorio (5), combate aire-aire (58), aire-tierra (4), aire-naval (32), y misiones completas (8). Abarca 40 aparatos representativos y numerosos tipos de buques.

Contenido: 420 fichas de aparatos, 140 fichas grandes de barcos, 60 fichas normales de barcos, mapa, libros de reglas y de escenarios, hojas de datos de los aviones y los barcos y ayudas de juego.

Aparatos incluidos: A6M2, A6M3, and A6M5 Zero; A6M2-N Rufe; J2M3 Jack; N1K2-J George; Ki.43-Ila Oscar; Ki.61-Ib Tony; Ki.84-Ia Frank; F1M2 Pete; D3A2 Val; B5N2 Kate; D4Y2, D4Y3 Judy; B6N2 Jill; MXY7 Ohka; G4M1, G4M2 Betty; H8K2 Emily; P1Y1 Frances; F2A-3 Buffalo; F4F-3 y F4F-4 Wildcat; FM-2 Wildcat; F6F-3 y F6F-5 Hellcat; F4U-1D and F4U-4 Corsair; P-39D Aircobra; P40E Warhawk; P-38G-10 Lightning; PBV-5A Catalina; TBD-1 Devastator; OS2U-3 Kingfisher; SBD-3 and SBD-5 Dauntless; TBF-1C and TBF 3 Avenger; SB2C -1C and SB2C-3 Helldiver.



Santa Maria Infante. Critical Hit. P.V.P.: 55,00 €

Nuevo juego detallado del sistema ATS (Advanced Tobruk System) que nos ofrece la Batalla por Roma desde la perspectiva del 351 Regimiento de la 88 División americana, encargado de romper la potente Línea Gustav. Su misión era romper el cerco alemán sobre el "Triángulo del Monte Brachi", un cerco de colunas dominado por spandaus y morteros alemanes, y desde allí abrir el camino a Roma. La lucha sería lenta y sangrienta, necesiéndose eliminar cada nido de ametralladoras alemán antes de avanzar unas pocas yardas. El terreno ondulado y las suaves pendientes ofrecían a los soldados alemanes excelentes posiciones para situar sus armas y barrer con fuego todo lo que se moviera. to site their weapons and rain murderous fire on anything that moved.

Contenido: grandes, medianas y pequeñas representando tanques, cañones e infantería que luchó en Italia en 1944, nuevo mapa de 55x85 cm., 2ª edición de las reglas del sistema con ejemplos de juego, escenarios, ayudas de juego y 2 dados de 10 caras.

Strategy & Tactics 220: Soviet Group of Forces. Editor: Decision Games. P.V.P.: 22,00 €

Como muchos aficionados veteranos recordarán, en los años 70 y 80 uno de los temas más frecuentados por los wargames era el enfrentamiento OTAN-Pacto de Varsovia. En la última década, tras la caída de los regímenes de la Europa Oriental, esta temática prácticamente se extinguió. Pero Ty Bomba y Joe Miranda no se arredran y nos ofrecen en el juego de este número su visión sobre este tema siempre fascinante, ambientando el hipotético conflicto en los años 70 (seguramente los de mayor debilidad de la OTAN) y centrandolo la acción en Alemania. Imprescindible para los que crecimos con la amenaza de la Bomba.

C3i nº15. Editor: GMT Games. P.V.P.: 20,00 €

Nuevo número de esta cuidadísima revista oficial de GMT Games. Incluye un módulo encartado especial para su juego *Kasserine: The Battle of Kasserine Pass, 1943*, junto con un mapa de 27x45 cm, 40 nuevas fichas y reglas especiales del escenario. Además, 48 páginas de artículos, 140 fichas para varios juegos de GMT Games, y cartas y misiones de combate para la serie *Down in Flames*. Artículos sobre *Risorgimento*, *WW2: Barbarossa to Berlin*, *For the People*, *Clash of Giants*, reglas para campeonatos de *Down in Flames*, Variantes para *SPQR* (con 74 nuevas fichas) y más.

ASL Journal 5. Multi-Man Publishing. P.V.P.: 21,00 €

Nuevo número de la publicación oficial de Advanced Squad Leader. Artículos sobre Operation Veritable, tácticas de jungla y vehículos acorazados de infantería, escenarios del frente ruso, de África, Francia 1944, Bélgica 1944 y más. Obviamente, indispensable para todo aficionado de pro de Advanced Squad Leader.



Paper Wars 52. Omega Games. P.V.P.: 6,00 €

Este número marca el inicio de una nueva etapa para esta revista, que a partir de ahora tendrá portada a todo color. El contenido se mantiene en su línea habitual: los mejores artículos de análisis y reseñas sobre las novedades del mundo de los wargames de mesa. Portada de *Granada* (editado por Avalanche Press).