

# 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, 10 de abril 2004**

## JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

### AVALANCHE PRESS



**Tears of the Dragon. Ya disponible**  
P.V.P.: 22,00 €

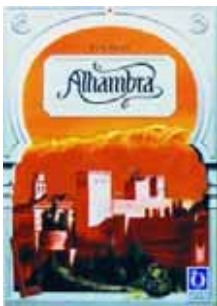
Hace quinientos años, la Princesa Erynmil deseaba casarse, pero no encontró hombre digno de ella. Su padre, furioso con ella, la transformó en un dragón y la encerró en una isla solitaria, con la maldición de que no podría salir de allí hasta que alguien valiente, virtuoso y sabio pudiese liberarla. El hombre que lo hiciera conseguiría un tremendo poder y reinaría

durante 100 años. Erynmil 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!!**

### TILSIT EDITIONS



**Alhambra. Ya disponible** P.V.P.: 34,00 €

**Alhambra** es un juego para todos los públicos de reglas sencillas. Reúne mecánicas de gestión y de construcción alrededor de un tema que recibe un tratamiento soberbio: la construcción del palacio de la Alhambra. La calidad del material es parte integrante del placer que proporciona el juego. ¡Recomendado sin moderación!

Contenido: 60 piezas que representan los edificios, 1 ficha "Chantier", 1 ficha

"Contador de puntos", 6 fichas "Reserva", 12 marcadores de colores, 108 cartas "billetes". **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

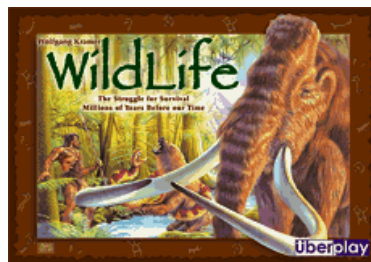
### UBERPLAY GAMES

**The Bridges of Srangi-La. Ya disponible** 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. Ya disponible**  
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 (lanuras), 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!!**

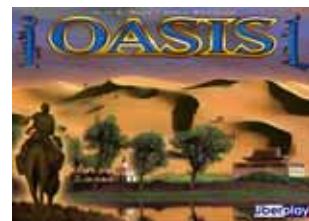
**New England. Ya disponible** P.V.P.: 49,50 €

Juego del Año 2004 de la Games Magazine. Según tú y tu familia desembarcáis del Mayflower, tiempas 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!!**



**Oasis. Ya disponible** P.V.P.: 38,50 €

Estás a la cabeza de una familia de Mongoles, y tu objetivo es llegar a ser el más poderoso del territorio. Emplea con astucia tus recursos para tomar el control de las estepas fértiles para criar los caballos que te traerán prestigio y honor. Construye Ovoos, llenas de piedras mágicas, para derramar las bendiciones de la suerte sobre tu vida. Forma una caravana de camellos para llevar tus productos a tras áreas y conseguir grandes riquezas para ti y tu familia. Toma el control de bellos oasis



en los que mana el agua que da la vida para ti y tu familia. El jugador que al final de la partida tenga más puntos será ungido Noble del Oasis.

Puntos fuertes: juego dinámico, interacción entre los jugadores en todos los turnos, mecánicas originales, 100 camellos de madera y originalidad del tema. Juego para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. Creado por Alan R. Moon y Aaron Weissblum. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Tongiaki. Ya disponible** P.V.P.: 22,00 €  
300 años antes de Cristo: los polinesios se embarcaron en audaces viajes en embarcaciones a vela y exploraron miles de islas del Pacífico. Movidos por la superpoblación y el deseo de aventura, se adentraron en lo desconocido a bordo de sencillos catamaranes llamados tongiakis. Sin ayuda de instrumentos de navegación, crearon mapas de sus travesías con la ayuda del sol, las estrellas, el viento y la temperatura del agua. Pájaros, arrecifes,

nubes, peces y tipos de olas eran las señales que les avisaban de la cercanía de tierra. Cada viaje se era un viaje en el que peligraban sus vidas, ya que a menudo no alcanzaban tierra o las corrientes les impedían el regreso. La incertidumbre era su compañera inseparable. ¿Llegarían a su objetivo una milla o día más allá? ¿O solo se encontrarían con el infinito y peligroso mar?

Puntos fuertes: diseño original nunca antes visto, gráficos espectaculares, 90 barcos de madera pintados, facilidad de enseñar a jugar. Duración de la partida: 30 minutos. Para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Creado por Thomas Rauscher. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Mutiny. Ya disponible** 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!!**



**Wreckage. Ya disponible** 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 e 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. Ya disponible** 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: ¡cuánto 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. Ya disponible** 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!!**

### RIOGRANDE GAMES

**Magna Grecia. Ya disponible** P.V.P.: 42,00 €

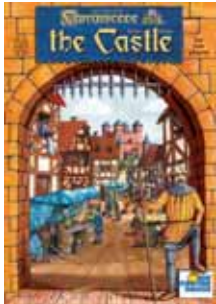
Hace 2500 años, los comerciantes y aventureros griegos viajaron al sur de Italia y desarrollaron el área. A aquella región la llamaron Magna Grecia. El desarrollo del área llevó a un rápido crecimiento cultural y económico. Antes de la llegada de los griegos, la región apenas estaba poblada por unos 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!!**

**Carcassonne: King & Scout. Ya disponible** P.V.P.: 5,50 €

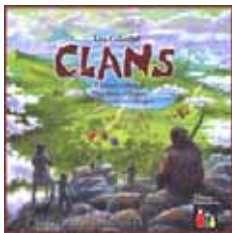
Dos expansiones en una cajita. Incluye 7 losetas nuevas para Carcassonne y 5 losetas nuevas para Carcassonne: Hunters & Gatherers.



**Carcassonne: The Castle. Ya disponible** P.V.P.: 22,00 €

La imponente silueta de Carcasona parece un trono en la luz del crepúsculo. La ciudad también sirve de fortaleza, protegiendo a los que viven dentro de ella con sus impenetrables muros. Visita la ciudad para descubrir sus bellezas y el por qué de su grandeza.

Un excitante juego de colocación de losetas para dos jugadores. Dentro de los muros del castillo, la ciudad crece mientras los jugadores colocan losetas y a sus seguidores: caballeros para guardar las torres, heraldos para difundir las noticias, y mercaderes para vender sus mercancías en los mercados. El jugador que haga mejor uso de sus seguidores obtendrá la mayor puntuación. Hay varios objetos especialmente útiles esperando en el muro al primer jugador que los alcance. r to reach them. Para 2 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. Autores: Klaus-Jürgen Wrede y Reiner Knizia.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Clans. Ya disponible** 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!!**

**Ricochet Robots. Ya disponible** P.V.P.: 27,50 €

Cuatro robots se mueven por un almacén. Como no tienen frenos, deben servirse de obstáculos como los muros y los otros robots cada vez que quieren parar. Cuando se paran en un obstáculo, usan muelles para mover alejándose del obstáculo y pudiendo así girar. De vez en cuando reciben la orden de mover a uno de los 17 objetivos del almacén, y entonces los jugadores deben darles instrucciones de cómo llegar. Un jugador extrae una ficha aleatoria para determinar cuál será el siguiente objetivo y que robot debe llegar hasta él. Entonces los jugadores buscan mentalmente la manera más rápida de llegar hasta al blanco, empleando para ello uno o más de los robots. El jugador que descubra la ruta más corta recibirá una recompensa. No hay límite al número de jugadores que pueden participar, por lo que Ricochet Robots es un excelente juego para fiestas. Según la Games Magazine, "Si te gustan los puzzles, las películas de ciencia ficción de serie B, o sencillamente pasarlo bien, ¡este juego es para tí!".

Autor: Alex Randolph. Para 2 o más jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Maya. Ya disponible** P.V.P.: 27,50 €

Este nuevo juego de mesa para toda la familia está ambientado en Centroamérica, mucho antes de que Cortés llegara a conquistar la zona. La cultura maya construyó grandes pirámides como las que se encuentran en Tikal y Copan. Los jugadores son los maestros constructores de las pirámides. Éstas se construyen piedra a piedra. Por desgracia, las áreas de construcción están mezcladas y pueden construirse varias pirámides en cada una. Esto crea conflictos y peleas en las áreas de construcción. El jugador que más piedras haya aportado a la construcción de una pirámide obtendrá más oro por la misma. ¡Y quien acumule más oro ganará la partida! Para 2 a 5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Message to the Czar. Ya disponible** 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. Ya disponible** 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 se 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 glacial, 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!!**



#### **EUROGAMES-DESCARTES**

**Chinamoon. Ya disponible** 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 ayudarlo 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!!**

## WARFROG GAMES

### **Princes of the Renaissance. Ya disponible** P.V.P.: 49,50 €

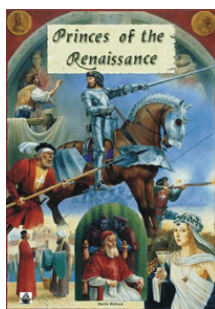
Juego ambientado en la Italia del Renacimiento. Cada jugador asume el papel de uno de los pequeños príncipes condottiere, tales como los Gonzagas o d'Estes. Hay cinco grandes ciudades: Venecia, Milán, Florencia, Roma y Nápoles. No están controladas por ningún jugador individual, si no que los jugadores 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 dobleces de otro sentido que también son legales. Asegurarte 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 negocian 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!!**

## DRAGONLORDS INC

### **Quest For the Dragonlords. Ya disponible** 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”. Ya disponible** 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!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES



### **Emotions on Cards. Ya disponible** P.V.P.: 5,95 €

Nuevo juego editado en nuestro país con temática absolutamente innovadora. Su principal característica es que introduce los temas de la inteligencia emocional en los juegos de estrategia, que tradicionalmente se han orientado al desarrollo de la inteligencia analítica.

En Emotions On Cards las cartas, llamadas emotions, representan sentimientos humanos básicos: amor, odio, alegría, tristeza, furia, indecisión, etc. Unas emotions aportan puntos al

jugador y otras se lo restan. Y se entremezclan todo el tiempo tanto en la mano como al jugar cada ronda o al ganar. La mecánica es divertida y adictiva. Muy fácil de aprender porque tiene pocas reglas y son muy coherentes.

Se ha buscado deliberadamente un equilibrio entre una simplicidad, de partidas rápidas, accesible como pasatiempo light, y una verdadera profundidad de juego que satisfaga al clásico jugador de estrategia que busca un desafío intelectual.

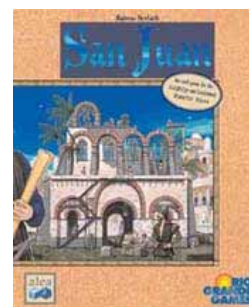
Como juego de estrategia, su interés radica en su novedosa lógica con cartas positivas y negativas, que con solo 36 cartas y unas reglas mínimas permite desplegar situaciones complejas y llenas de matices.

¡Y también permite desarrollar juegos diferentes con las mismas cartas, como por ejemplo Emotions Pareo! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## RIOGRANDE GAMES

### **San Juan. Ya disponible** P.V.P.: 27,50 €

Vuelve la edad dorada de **Puerto Rico**, uno de los juegos favoritos de los últimos años, ahora en formato de juego de cartas. Los jugadores viejan a la capital de esta bella isla. ¿Quién construirá los edificios más importantes? Los jugadores construyen palacios, hospicios, platerías, minas de oro y muchos otros edificios, cada uno con sus características especiales. El jugador más listo sabrá construir bien y ganar! Igual que en el juego de mesa, los jugadores eligen los roles que pueden ayudar a todos los jugadores, pero el que elige obtiene un privilegio especial. Los jugadores construyen edificios, producen y venden mercancías, etc. Aunque está basado en Puerto Rico, las diferencias son suficientes para que los amantes del juego de mesa encuentren nuevos retos y oportunidades de diversión. Creado por Andreas Seyfarth. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### **Corsari. Ya disponible** P.V.P.: 11,00 €

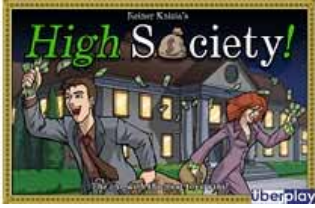
Los jugadores son capitanes piratas que trabajan duramente para reclutar las mejores tripulaciones para sus barcos. Los jugadores intentan conseguir dotaciones completas de 11 piratas, pero cada jugador solo puede



reclutar piratas de un máximo de 2 grupos para que no haya muchas peleas en los barcos. Los jugadores también consiguen crédito por incluir prisioneros en sus tripulaciones. Cuando los buques se echan a la mar, los jugadores pierden puntos por los piratas que no les correspondan ¡¡¡Arrrgggghhh!

Autor: Leo Colovini. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### UBERPLAY GAMES



**High Society! Ya disponible**  
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 rico 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!!**

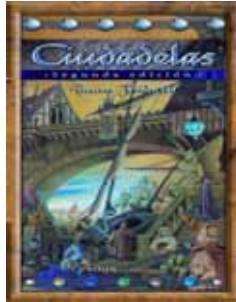
### EDGE ENTERTAINMENT

**Ciudadela. Ya disponible** 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!!**



### FANTASY FLIGHT GAMES

**Inkognito. Ya disponible** 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

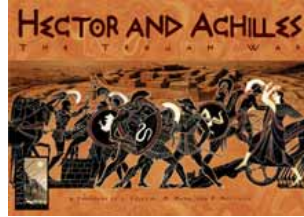


equipo de agentes también ha sido enviado a Venecia para robar la información antes que vosotros, y un error podría costaros la vida.

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!!**

### PHALANX GAMES

**Hector and Achilles: The Trojan War. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €



Juego de cartas colorista y rápido para 2 jugadores ambientado en la época cantada por Homero. Un jugador dirige al ejército troyano y el otro al ejército aqueo. En una serie de batallas, cada jugador intenta derrotar a su adversario. Famosos héroes de la Ilíada les ayudan a coseguir sus objetivos.

Hector and Achilles: The Trojan War puede jugarse en unos 30 minutos. Incluye 108 cartas de juego (96 cartas de ejército, 12 cartas de héroes), 2 tableros, 19 fichas (6 marcadores de favores divinos, 6 marcadores de vergüenza, 6 piezas de destino y 1 marcador de atacante) y un libro de reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### EAGLE GAMES

**Attack! Ya disponible** 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 Ya disponible** 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!!**



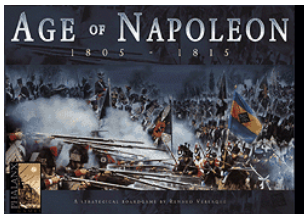
**Sid Meier's Civilization: El juego de mesa. Ya disponible** P.V.P.: 59,95 €

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!

### PHALANX GAMES



**Age of Napoleon. Ya disponible** P.V.P.: 44,00 €

Juego de tablero para dos jugadores basado en el auge y caída de uno de los mayores jefes militares de la historia: Napoleón I, Emperador de los franceses. Un jugador dirige las fuerzas de Francia y sus aliados e

intenta conseguir el dominio del continente europeo. El otro jugador dirige una combinación de países que intentan forzar la abdicación definitiva de Napoleón. El juego no solo representa a las unidades militares con fichas de juego, si no que también integra eventos famosos, personajes importantes y factores aleatorios mediante el empleo de cartas. El juego contiene tres escenarios distintos que empiezan en 1805, 1809 y 1813. Los jugadores familiarizados con el juego pueden terminar el escenario de 1813 en 45 minutos. El juego ofrece una elegante integración de factoes militares, económicos y diplomáticos. Restricciones realistas pero sencillas sobre las marchas y el resultado de las batallas. Sistema de batalla sencillo pero realista con gran sabor napoleónico y más de una "sorpresa".

Contenido: 1 gran tablero de juego, 55 cartas de juego, 162 fichas de juego de tamaño grande, 2 ayudas de juego, 2 dados, reglas y librito de escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



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

**Ya disponible** 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 aerotrasnportadas. 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 .

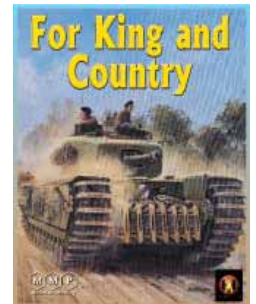
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Skirmisher #2. Ya disponible** 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). Ya disponible** P.V.P.: 97,75 €

Módulo para ASL con las tropas británicas. Contiene el orden de batalla completo británico junto con cuatro mapas montados (1, 7, 8 y 12, no disponibles en ningún otro módulo ASL) y 20 escenarios revisados y actualizados escogidos entre los favoritos aparecidos en revistas o módulos que no están actualmente disponibles. Estos escenarios han sido actualizados corrigiendo erratas, y algunos han sido modificados. 6 planchas de fichas. Sección británica del Capítulo H.



**ASL Starter Kit #1. Ya disponible** P.V.P.: €

*Advanced Squad Leader* es sin duda el juego táctico por excelencia. Sus seguidores son legión, la cantidad de módulos y de artículos sobre el mismo es sencillamente increíble. Hipercomplejo e hiperrealista, para muchos aficionados ha sido sin embargo un Santo Grial algo distante. La necesidad de comprar el libro de reglas y el módulo *Beyond Valor* (o *Paratrooper*) como mínimo para poder jugar ha mantenido a muchos jugadores dudando. Además, la complejidad de las reglas, muy duras de dominar, era otro handicap importante. Conscientes de estos problemas, MMP nos ofrece este kit de iniciación sencillo y totalmente jugable. No es necesario tener el libro de reglas completo ni ningún otro módulo: el juego contiene todas las unidades (alemanes y rusos), mapas y tablas necesarias. ¡Ya no hay excusa para dejar de disfrutar de ASL! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**ASL Rulebook. Reedición 2004** P.V.P.: 79,95 €

**Armies of Oblivion. Novedad 2004** P.V.P.: 128,75 €

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

## L2 DESIGN



### **The Russian Campaign 4<sup>th</sup> Edition. Ya disponible** 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. Ya disponible** 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!!**

## OMEGA GAMES

### **Carrier War. P.V.P.: € 55,00. Novedad 2004**

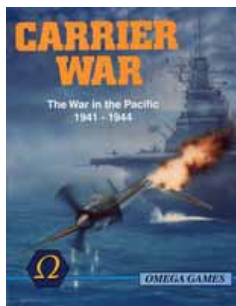
Asume el mando de las fuerzas aliadas y japonesas durante los años cruciales de la Guerra en el Pacífico. Dirige fuerzas navales, aéreas y terrestres de Japón a Ceilán y a la Costa Oeste de EE.UU. Tres rondas aeronavales interactivas por turno de juego recrean la tensión de las rápidas operaciones con 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 esta nueva edición mejora profundamente las reglas y toda la parte gráfica. 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. Contenido: librillos de reglas y de referencia, 1120 fichas, mapa, ayudas de juego y 2 dados.

### **Paper wars 52. Ya disponible** P.V.P.: 6,00 €

Para celebrar su 20 aniversario, Paper Wars comienza una nueva etapa con portada a color. Paper Wars es una excelente revista de wargames, seguramente la mejor opción "para estar al día". Contiene 48 páginas de reseñas y artículos sobre juegos. Este número incluye, entre otros, artículos sobre **Granada, Battlecards, Vive l'Empereur e Íberos.**



## AUSTRALIAN DESIGN GROUP

### **7 Ages. Novedad mayo** P.V.P.:

**7 Ages** es un juego de la historia del mundo desde el 4000 antes de C. hasta del 2000 después de C. Los jugadores representan dinastías que deciden el destino del mundo a través de los eones. **7 Ages** consiste de lo siguiente: 2 mapas grandes (A1) del mundo (1168 x 820mm); 6 planchas de fichas (576 grandes y 300 normales); 110 cartas; librillo de reglas de 8 páginas; Guía del Jugador de 8 páginas.

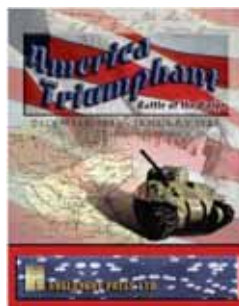
Cada jugador, a la cabeza de uno o más imperios, debe guiarlos a través de la historia obteniendo puntos de gloria por avances históricos, científicos, religiosos y culturales, aumentando su salud, riqueza y prestigio. El juego contiene a todas las grandes personalidades de la historia, y sirven para intentar influir sobre los eventos y sus sociedades mediante la palabra y las obras. ¿Estás preparado para cambiar la historia? **¡¡Reglas en castellano!!**

### **Days of Decision III. Novedad mayo** P.V.P.:

Juego completo de política Global desde 1936 a 1946, que puede jugarse por sí mismo o junto con **World in Flames**. Pueden jugar entre 2 y 8 jugadores. Esta tercera versión de **Days of Decision** ha sido mejorada totalmente para que sea completamente compatible con **World in Flames** y todos sus kits. Incluye un nuevo mapa, un Status Display, reglas y reglas.

Esto no es el final. Tampoco es el principio del final. Es el principio del principio. Ha llegado el momento de que la oscuridad abandone al hombre. Contenido: un mapa grande (840 mm x 594 mm), un mapa político, ayudas de juego, 1000 fichas, reglas y dados.

## AVALANCHE PRESS LTD.



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

**Ya disponible** P.V.P.: €38,50

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. El juego abarca la inesperada ofensiva alemana sobre la débilmente porción del frente aliado en 1944, que obligó a los aliados a enfrentarse a la posibilidad de que Alemania pudiera retrasar o incluso cambiar el curso de la guerra. La escala es de 2,5 millas por hex, el mapa de 85x55 cm con hexágonos grandes. Las unidades son de nivel brigada/regimiento y batallón. Turnos de juego de un día. 280 fichas, reglas y tablas.

El sistema de juego usa activación mediante chits de cuarteles generales cuerpos o ejércitos, los cuales controlan a las unidades amigas dentro de su alcance. **¡¡Reglas en castellano!!**



### **Great Pacific War, 1937-1945. Ya disponible** P.V.P.: 71,50 €

Brian L. Knipple ofrece la largamente esperada continuación a *Third Reich*. Las tropas de élite japonesas se enfrentan al tremendo poder de los EE.UU. en una lucha por el futuro del Océano Pacífico. El juego abarca desde 1941 a 1946 e incluye a las fuerzas de todos los participantes. Incluye cinco escenarios de la guerra en el Pacífico y tres para unirse con *Third Reich*.

Los jugadores asumen los papeles de los jefes de las fuerzas japonesas, británicas, soviéticas y americanas en la 2ª G.M. 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 en partidas de hasta 7 jugadores. 560 fichas, tres mapas de 85x55cm. Escala: hexágonos de 60 millas, unidades nivel cuerpo de ejército, flota y ejército aéreo. Turnos de 3 meses. El sistema de juego gira en torno a

la extracción de "chits" que determinan cómo se activan las fuerzas. El énfasis se pone en los factores militares, políticos y económicos.

En Great Pacific War el jugador japonés debe decidir inicialmente ir a la guerra contra EEUU o contra la URSS. La falta de recursos propios de Japón hacen imprescindible la guerra contra una de estas potencias. También es posible entrar en guerra con Gran Bretaña y su aliado, Holanda, que controlan las riquezas de la India, Java y Borneo. Esta estrategia tiene muchos riesgos, el mayor de los cuales es una entrada temprana de EEUU en la guerra en ayuda de Gran Bretaña. Añadiendo color a esta situación, la implicación de Japón en China es de enorme importancia. El jugador americano debe transformar un país no preparado para la guerra a una posición de fuerza, a la vez que apoya a los Nacionalistas chinos. En las partidas globales con Third Reich los jugadores tienen que tener en cuenta además los efectos de sus acciones a escala global. Por ejemplo, un jugador soviético desesperado en la defensa de Moscú en 1941 no dispondrá de fuerzas para defender Vladivostok. Históricamente, Japón entró en la guerra para obtener los recursos que le vetaba el embargo de acero y petróleo impuesto por los Aliados. Los éxitos alemanes parecían garantizar la victoria. **¡¡Reglas en castellano!!**

### Great War at Sea: Cruiser Warfare. P.V.P.:

El juego que los fans de los juegos navales estaban esperando desde el comienzo de la premiada serie *Great War at Sea*. Operaciones navales a escala mundial durante la



Gran Guerra. Los cruceros de las potencias Centrales intentan dañar el comercio marítimo aliado, mientras los buques de guerra de doce países intentan cazarlos.

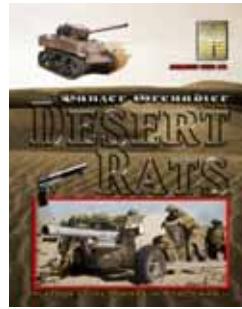
En el verano de 1914, el escuadrón de cruceros alemán de Asia Oriental representaba la fuerza pequeña de más calidad de la Flota de Alta Mar. Tripulaciones con excelente entrenamiento y toda una vida de experiencia hacían que la pequeña flota del Almirante Graf Spee fuera la envidia de la base de China. Pero cuando estalló la guerra, esta minúscula fuerza se encontraba lejos de casa y amenazada por la potente flota japonesa, muchas veces superior en tamaño al escuadrón alemán. Spee decidió abrirse camino a la fuerza dando la vuelta al mundo. Tras un épico viaje por el Pacífico, sus cruceros se toparon con su final cerca de las Islas Malvinas.

**Cruiser Warfare** da a la serie *Great War at Sea* la mayor amplitud que ha tenido hasta el momento: todo el mundo. Buques británicos, alemanes, japoneses, italianos, austrohúngaros, rusos y holandeses empiezan en sus posiciones de agosto de 1914. El jugador alemán debe dañar el comercio aliado e intentar llevar a casa a sus cruceros. El jugador aliado debe encontrarlos, perseguirlos y destruirlos antes de que siembren la destrucción.

Twice, Great War at Sea series games have won the Origins Award as the Best Historical Game of the Year. Cruiser Warfare is the first with a world-wide setting. The world is divided into sea areas, with modified search rules allowing German and Austrian ships to look for prey, and Allied ships to hunt them. Once contact is made, combat is resolved using the standard game rules (or the variant, advanced tactical rules from the Dreadnoughts book).

The entire Japanese fleet of 1914 is present, with new warships never before seen in the series like the battleships Kawachi and Satsuma. The Dutch make their first large-scale appearance in the series, with several coast defense ships plus four battleships never actually completed. These are taken from actual Dutch naval drawings of the two design variations from which the Dutch admirals would have chosen.

The German player has the option of placing a larger cruiser force in East Asia, including the modern armored cruiser Blücher (a proposed addition) and others. Battle cruisers can attempt to break out the join the raiders. There's also an option for a rapid start to the war, which would have found a German summer training squadron of two battleships and a cruiser visiting South America. Esta la joya de la corona de la serie LA Gran Guerra en el Mar. 210 fichas de juego, dos mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**



### Panzer Grenadier: Desert Rats. *Ya disponible* P.V.P.: 71,50 €

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. También hay escenarios de otros momentos de la guerra, incluyendo batallas del África Oriental italiana. Se introducen Valentines, Grants, Stuarts, Panzer IV Special, M14/41, vehículos acorazados como el Lancia, el AB40 y el Fiat 611, autopropulsados Bishop, Diana y Semovente 90, cañones italianos de 90mm y navales de 102 mm, cañones británicos de 18 libras. También se incluyen los duros neozelandeses con sus guerreros maoríes de élite, tropas coloniales tocadas con fez rojo, unidades indias incluyendo los temidos gurkhas, 825 fichas, 2 mapas de 55x85 cm y más de 50 escenarios (no es necesario tener otros volúmenes de la serie para poder jugarlos todos). un. **¡¡Reglas en castellano!!**

### Scotland the Brave: Deluxe Edition. *Novedad 2004* 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 Sperlunga. 180 fichas ilustradas con ilustraciones de Terry Moore Strickled.

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



### Defiant Russia. *Novedad 2004* P.V.P.: 22,00 €

Juego rápido sobre el ataque nazi contra la Unión Soviética, creado para los que se inician en el hobby de los wargames o los veteranos que simplemente busquen una tarde de diversión. ¡Defiende a la Madre

Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa de 42x55 cm, escala 45 millas por hexágono. Los jugadores controlan las unidades históricas que participaron en esta campaña. Las unidades del Eje (alemanes, finlandeses, italianos, rumanos, húngaros y españoles) son principalmente cuerpos de ejércitos. Las unidades de tanques alemanas son la verdadera fuerza ofensiva del Eje. La infantería alemana es numerosa y fuerte. Las unidades soviéticas son generalmente de nivel ejército. Algunos son capaces de enfrentarse a los alemanes, pero en general el jugador soviético debe colocar cuidadosamente a sus unidades y poner el máximo cuidado en los contraataques. El jugador soviético cuenta con la ayuda de las flotas del Báltico y del Mar Negro, que le permiten desembarcos tras las líneas alemanas y a veces proporcionan apoyo. El Ejército rojo de Obreros y Campesinos tiene numerosas unidades de tanques, pero no son tan fuertes como los pazer alemanes. También dispone de paracaidistas y tropas de choque.

La campaña histórica tuvo lugar en 1941, cuando los ejércitos nazi invadieron por sorpresa la Unión Soviética. Los soviéticos primero retrocedieron, pero luego defendieron la Madre Rusia con determinación. Finalmente acabaron llegando a las ruinas de Berlín y pusieron fin al régimen de Hitler. El juego abarca los primeros meses de esta campaña decisiva, cuando los alemanes intentaron tomar Moscú pero no lo consiguieron. Para dos jugadores de 10 años en adelante. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Great War at Sea: Dreadnoughts. *Novedad 2004* P.V.P.: 24,95 €** Suplemento para la serie Great War at Sea. Incluye 24 nuevos escenarios, artículos de análisis y una expansión de reglas tácticas detalladas. Incluye además 70 fichas "largas" y 40 normales.



**Third Reich/Great Pacific War Player's Guide. Novedad 2004** P.V.P.: 25,00 €

Suplemento con artículos históricos, de estrategia de juego, reglas variantes, escenarios extra y más sobre uno de los wargames más populares de la historia: **John Prados' Third Reich**. También abarca su continuación, **Great Pacific War**. Incluye 100 fichas (aviones a reacción, ejércitos de la Guerra Civil Española, la flota noruega y más!). Imprescindible para los fans de estos 2 juegos.

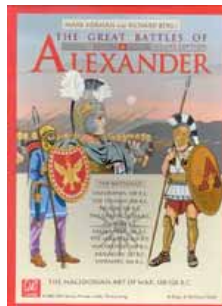
**Rob Markham's Soldier Raj. Novedad 2004** P.V.P.: 49,50 €

Compatible con **Soldier Emperor**, este juego lleva la acción a la India, donde los jugadores tratan de forjar un imperio entre a guerra y las intrigas. ¡Elefantes de guerra acorazados y los Granaderos Tigre de Misora! Tanto si se juega por separado como con **Soldier Emperor**, el resultado es rápido y dinámico. El trabajo gráfico es de primera, las fichas grandes. Duración de la partida: de dos a cuatro horas. Para dos a cinco jugadores. 225 fichas, 60 cartas, reglas y tablero rígido plegable. **¡¡Reglas en castellano!!**

### GMT GAMES

**The Great Battles of Alexander: Deluxe Edition. Ya disponible** P.V.P.: 71,50 €

Nueva edición de este clásico superventas que inauguró el sistema multipremiado **Great Battles of History**. **The Great Battles of Alexander: Deluxe Edition** es prácticamente la completa historia del Arte de la Guerra macedonio en tiempos de Alejandromagno. Batallas de Chaeronea, Pelio, Lignyus, Jaxartes, Samarkanda, Granico, Iso, Gaugamela, Arigeo e Hidaspes. Incluye 720 fichas, tres mapas de 55x85 cm, 1 dado, librito de reglas (3ª Edición) y librito de juego, ayudas de juego.



Características: tercera edición de las reglas, nuevos mapas para Granico y Chaeronea además de un mapa expandido para Gaugamela; ejércitos de las tribus del Danubio, ilirios, griegos, persas, escitas e indios; dieciocho nuevos jefes macedonios, sistema de Mando de Líneas Restrignido para los persas, indios y griegos; Jefes de Ala y Jefes Contingentes macedonios; Formaciones de Choque de Caballería (la cuña de los Companion y el Diamante tesalio; los Inmortales y Kinsmen, la artillería macedonia, la caballería catafracta ¡y elefantes catafractos! Escala: turnos de 20 minutos, hexes de 60 metros, puntos de fuerza de 100 hombres. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Tyrant. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

Módulo de expansión para **Great Battles of Alexander Deluxe** que introduce los ejércitos de Cartago y Siracusa entre el 480 y el 276 antes de Cristo. Mucho antes de que Aníbal Barca llevara a los ejércitos de Cartago a una lucha titánica contra Roma, Cartago ya había luchado durante siglos contra la ciudad-estado griega de Siracusa por la supremacía en el Mediterráneo Occidental. Se incluyen doce de las batallas más decisivas de las repetidas guerras que enfrentaron a Cartago con Siracusa. Los ejércitos de Siracusa eran similares a los ejércitos hoplitas contemporáneos del resto de las ciudadese-estado griegas, pero con mejor caballería y un fuerte cuerpo de mercenarios con unidades griegas y bárbaras. Cartago dependía de levas tribales norteafricanas, reforzadas con mercenarios bárbaros de todo el Mediterráneo Occidental. En Sicilia los ejércitos cartagineses tenían generalmente el apoyo de unidades mercenarios griegas. Aunque Siracusa tenía en general más éxito en los enfrentamientos en campo abierto, Cartago disponía de más recursos económicos, estabilidad política y poder naval. La continua guerra estuvo equilibrada durante cierto tiempo, sin que la balanza se inclinase a favor de uno u otro bando. La lucha de más dos siglos concluyó al emerger el "nuevo vecino", Roma.

Incluye 120 fichas, un mapa de 55x85 cm. y librito de escenarios de 36 páginas. .

**Europe Engulfed. Ya disponible** P.V.P.: 109,00 €

Más de trece años de diseño y desarrollo han desembocado en la producción de **Europe Engulfed**, la primera incursión de GMT Games en el género de los



wargames de bloques de madera (al estilo de los de Columbia Games). Abarca la totalidad de la 2ª Guerra Mundial en Europa. Las partidas son rápidas; el diseño prima la jugabilidad y el someter a los jugadores a las presiones que sufrían sus equivalentes históricos. Todo esto si sacrificar detalle histórico. La campaña completa puede jugarse en 10-14 horas.

Características: las fichas de bloques de madera proporcionan inteligencia limitada de forma sencilla y efectiva. Cada jugador solo puede ver sus unidades, lo que garantiza que hasta los más avezados jugadores cometerán errores. Reglas de producción y de Guerra Estratégica. Cada turno del juego representa dos meses que incluyen segmentos de producción de guerra estratégica. El original sistema de producción muestra como las potencias conquistadoras no son capaces de extraer el mismo nivel de recursos de las áreas conquistadas que los dueños originales. Los niveles de producción se calculan fácilmente, y pueden producirse artículos como acciones especiales, flotas, U-boats, bombarderos y cazas estratégicos, unidades de apoyo a tierra, flak, armas V y, obviamente, montones de unidades acorazadas y de infantería y algunas pocas de paracaidistas y de caballería.

Las acciones especiales son un sistema de reglas innovador que permite los grandes avances territoriales que podían darse en un turno de dos meses sin tener que retrasar la partida con múltiples turnos. Los jugadores, por medio de las Acciones Especiales, pueden comprar rondas de movimiento y combate extra, asaltos anfibios y aerotransportados, e incluso actuar durante la fase de combate del adversario.

El libro de reglas de 24 páginas contiene numerosos ejemplos. También se incluye un libro de juego de 24 páginas con notas, artículos, reglas opcionales, escenarios y un ejemplo de juego del turno de mayo/junio de 1940. Turnos de dos meses, mapa zonal, unidades tamaño cuerpo o división. Para 2 o 3 jugadores. Contiene 283 bloques de madera con sus etiquetas adhesivas, 244 fichas normales, 2 mapas de 55x85 cm, reglas y 24 dados de seis caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**C3i nº15. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

Nuevo y esperado número de la revista oficial de GMT Games. Repleto de artículos, escenarios, suplementos, etc. Para los juegos de este editor.



**Gringo! Ya disponible** P.V.P.: 55,00 €

El 1 de marzo de 1845, EEUU se anexionó el estado de Texas a sabiendas de que ello llevaría seguramente a la guerra. La situación se complicó aún más cuando EEUU y Texas fijaron su frontera en el Rio Grande, mientras que México defendía que la frontera estaba mucho más al norte. Por tanto, deliberadamente provocadas por el gobierno del presidente James Polk, las tropas mejicanas cruzaron el Rio Grande el 25 de abril de 1846, adentrándose en territorio que consideraban parte de México. El general Zachary Taylor, apostado en el área con un pequeño ejército a modo de provocación, robó un día de marcha al ejército enemigo y le atacó en Palo Alto. Acababa de empezar la guerra entre EEUU y México, que fue más tarde declarada oficialmente por el Congreso de EEUU el 13 de mayo. Para el 24 de mayo, Taylor ya había atacado y tomado Monterrey, pero entonces se quedó sin la mayor parte de sus regulares al destacarlos bajo el mando de Scott para un desembarco en el sur. El débil ejército de Taylor fue sorprendido por Santa Anna en Buena Vista, donde los dos ejércitos lucharon y quedaron en empate táctico, pero Santa Ana tuvo que

retirarse a la capital, lo que equivalía a una derrota estratégica. Mientras tanto, Winfield Scott desembarcó en Vera Cruz y marchó tierra adentro, derrotando a los mejicanos en Cerro Gordo, Contreras, Churubusco y, finalmente, El Molino del Rey, tomando la Ciudad de Méjico el 17 de septiembre de 1847. El Tratado de Guadalupe Hidalgo terminó la guerra el 2 de febrero de 1848.

*Gringo!* Lleva al sistema *Great Battles of the American Civil War* a una nueva etapa histórica, las fascinantes batallas de la Guerra entre EEUU y México. Las reglas del juego son algo más simples que las de otros juegos de la serie, con reglas de Mando más sencillas (los ejércitos eran más pequeños); pero también incluyen nuevas reglas completas para los combates callejeros y la formación de cuadro.

El reparto de personajes del juego incluye al simple y enamorado de la bayoneta General Zachary Taylor, al parsimonioso General Pedro Ampudia, el par de generales de división estadounidenses que no se comunicaban entre sí (Twiggs and Pillow), al conjunto de personajes elegantemente vestidos que caracterizaban al ejército mejicano, al colérico y a veces bastante capaz *Generalísimo* Antonio de Santa Ana, y el orden de batalla más completo que pueda encontrarse.

Las batallas incluidas son (1) **Buena Vista**, la clásica batalla de la guerra en la que el diezmado ejército de Taylor se enfrentó a Santa Ana y una fuerza tres veces superior en un campo de batalla que recuerda un paisaje lunar; (2) **Monterrey**, lucha urbana espectacular en la que los estadounidenses lanzan un ataque en tres direcciones que se adentra en la ciudad de Monterrey, con inmensas fortificaciones, cerros, manzanas de casas, plazas de toros, catedrales llenas de munición, incluso hasta un sistema de telégrafo, y el batallón de San Francisco en el Fuerte Negro; (3) **Cerro Gordo**, el primer encuentro de Scott con Santa Ana en las peligrosas carreteras de montaña que llevan al corazón de México; (4) **El Molino del Rey**, donde Santa Ana plantó una última defensa atrincherada fuera de la ciudad de México; y (5) **Chapultepec**, una mini-batalla en la que los *gringos* tienen que escalar las alturas de una tremenda fortaleza que guarda la ruta a la capital mejicana. También vemos al más tarde famoso *Stonewall* Jackson, minas escondidas, escala de muros y los corajudos cadetes mejicanos.

*Gringo!* es seguramente el volumen más fácil de jugar y más colorido de la serie GBACW. La mayoría de las batallas pueden jugarse de una sentada, y ninguna necesita más de un mapa. Incluye 960 fichas, 2 mapas de 55x85cm, dado, reglas y ayudas de juego.

## DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 219: Guadalajara & Peñarroya.** *Ya disponible* P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 220: Soviet Group of Forces.** *Ya disponible* P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 221: Seven Years World War.** *Novedad abril* P.V.P.: €22,00.

**Strategy & Tactics 222: Ottomans.** *Novedad mayo* P.V.P.: €22,00.

**Battle Cry of Freedom.** *Ya disponible* P.V.P.: 55,00 €

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.

**Battles of the Ancient World Pack (vols 1, 2 & 3).** *Ya disponible* P.V.P.: 77,00 €

Tras retirarse de la venta los volúmenes individuales de esta serie sencilla de batallas de la Antigüedad, aparecen ahora reunidos en un solo volumen. Un verdadero festín de batallas con un sistema superclásico. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Trajan Deluxe: Ancient War Series.** P.V.P.: *Novedad mayo*

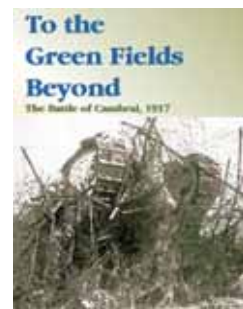
Obra del premiado Joseph Miranda, es un wargame para dos o más jugadores que combina, expande y actualiza cuatro juegos publicados en la revista *Strategy & Tactics* (**Trajan, Roman Civil War, Caesar in Gallia y Germania**).



**Trajan** incluye los cuatro juegos completos, una nueva versión de las reglas y de las tablas, así como una nueva opción de "Tablero de Batalla". Además se incluyen 140 fichas nuevas, y 11 escenarios nuevos que se juegan en los cuatro mapas en un juego "monstruo". Entre los nuevos escenarios están "Year of the Four Emperors," "Marcus Aurelius" y "What If Caesar Hadn't Been Assassinated?" Cada turno de juego representa uno o varios meses, cada hexágono 46 millas de uno a otro lado, y las unidades principales son legiones y hordas bárbaras. Contiene cuatro mapas, más de 1000 fichas, reglas y ayudas de juego.

**To the Green Fields Beyond.** P.V.P. 48,50 € *Novedad mayo*

"A través del barro y la sangre hasta los verdes campos más allá." Esta cita, atribuida al Brigadier General Hugh Elles, que dirigió la acción del Tank Corps británico en Cambrai, explica sucintamente el objetivo británico: penetrar las trincheras alemanas y llegar hasta sus áreas de retaguardia. La idea de una penetración hasta los verdes campos de más allá de la línea había dominado a los estrategas aliados desde 1915. Cambrai resultó ser lo más cerca que estuvieron de cumplir ese objetivo antes de la penetración final de 1918.



**To the Green Fields Beyond** es una reedición de uno de los más afamados clásicos de la mítica SPI. Se trata de una simulación de nivel operacional de la Batalla de Cambrai (20 de noviembre a 7 de diciembre de 1917). El juego consiste de tres escenarios y un juego de campaña. Cada turno de juego requiere tomar numerosas decisiones. El juego tiene una peculiaridad rara en los wargames: ambos jugadores tienen la oportunidad de jugar al ataque. Los británicos atacan en los escenarios de la penetración británica y de la Batalla de Bourlon, mientras que los alemanes contraatacan en el tercer escenario. Escala: hexagonos de 1 km, turnos de 24 horas. Incluye reglas, 420 fichas, mapa de 55x85 cm. y dado.

**Lightning: Midway.** *Novedad junio* P.V.P.:

**Lightning: D-Day.** *Novedad junio* P.V.P.:

**U.S. Navy Deluxe.** *Novedad julio* P.V.P.:

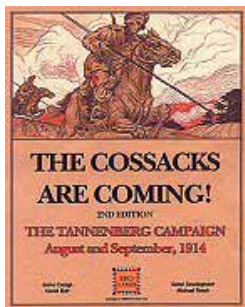
Por fin un nuevo juego dedicado a la totalidad de la guerra en el Pacífico. De escala estratégica, en él los planes se hacen a escala operacional y ejecutan a nivel táctico. El juego apareció por vez primera editado en el número 29 de la revista *Strategy & Tactics* (¡hace 30 años!) pero ha soportado muy bien el paso del tiempo. Tan bien que Decision Games ha decidido actualizarlo y ampliarlo. **Deluxe USN** usa el sistema original, pero añade reglas y escenarios adicionales, aparte de un orden de batalla totalmente revisado, para ofrecer una simulación histórica más completa. El mapa abarca de Hawai a la India, de Australia a Manchuria, y los escenarios abarcan toda la guerra.

Las operaciones navales, aéreas y terrestres se engarzan en una secuencia de juego interactiva que recompensa a los jugadores que

mejor integren sus fuerzas. El método cuasi-táctico de resolución del combate aeronaval lleva a situaciones tensas en las que oleadas de aparatos intentan superar a los cazas y a las pantallas antiaéreas para lanzar sus ataques sobre los buques de guerra. Los portaaviones se representan individualmente, mientras que las demás fuerzas navales se representan con escuadrones o flotillas. La parte logística es sencilla pero realista. Las unidades navales necesitan reabastecerse de combustible, lo que lleva a los jugadores a coordinar sus petroleros, o en caso contrario las grandes flotas pueden volverse inefectivas. Las unidades aéreas se representan al nivel de escuadrones y alas. Pueden volar una amplia gama de misiones, y es necesaria una planificación cuidadosa para ganar el control de los cielos. Las unidades terrestres son regimientos/brigadas/divisiones/cuerpos/ejércitos que los jugadores pueden agrupar y descomponer. Se incluyen fuerzas de infantería, anfibias, acorazadas y aerotransportadas.

Entre las reglas más interesantes, podemos destacar el cambio de la calidad de los pilotos a medida que avanza la guerra, nuevas misiones aéreas, fuerzas especiales (Chindits, Merrill's Marauders), inteligencia limitada (opcional) mediante el uso de marcadores de Task Forces, desciframiento de los códigos japoneses, un sencillo modelo económico que da cuenta de la desintegración de la economía japonesa en la segunda mitad de la guerra. Además de multitud de escenarios históricos, también se incluye un escenario del Plan Naranja ambientado en los años 30, así como fichas adicionales hipotéticas para crear más escenarios.

### BRO GAMES



#### **The Cossacks Are Coming! *Novedad junio***

Muchos aficionados recordarán el mítico **Home Before the Leaves Fall**, auténtico juego monstruo de gran complejidad sobre la campaña del Frente Occidental en 1914, y parte de la serie **Death of Empires. The Cossacks Are Coming! 2<sup>nd</sup> Edition** es una simulación a escala brigada/división de la invasión rusa de Alemania en septiembre de 1914. El diseño es una

revisión del original **The Cossacks are Coming!** (editado por People's War Games en 1982), y basado en la 3ª edición de las reglas del sistema **Death of Empires**. Los cinco escenarios incluyen uno introductorio, tres de batallas individuales (Gumbinnen, Tannenberg y la Primera de los Lagos Masurianos) y un escenario de campaña. Cuando el año que viene se edite **Clash of Eagles: The Battle for Galicia and Poland, 1914**, ambos juegos podrán unirse para revivir el Frente Oriental completo en 1914.

Escala de las unidades: básicamente brigadas/divisiones, puntos de fuerza de 1000 a 1500 hombres de infantería o 450 a 900 de caballería, 2 a 3 baterías por punto de fuerza de artillería. Tiempo: turnos de una semana compuestos por 2 a 3 impulsos. Mapa: 5 millas por hex. Contenido del juego: 840 fichas, un mapa de 55x85 cm., reglas estándar y exclusivas, ayudas de juego y dados.

### EXCALIBRE GAMES

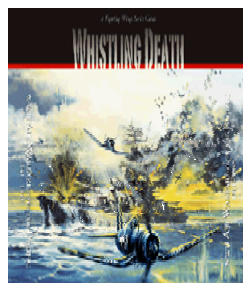
#### **Kaiserschlacht 1918. *Novedad mayo*** P.V.P.:

Wargame "mini-monstruo" de baja complejidad para dos o más jugadores sobre la campaña más decisiva de la 1ª Guerra Mundial en el frente occidental. Puede jugarse como un largo juego de campaña que abarca desde marzo a noviembre, o puede elegirse uno de los tres escenarios restantes: "German Spring Offensive," "Turn of the Tide" y "Allied Offensive." Cada turno de juego representa un día, cada hexágono 3 millas, y las unidades de maniobra son divisiones y brigadas. Los sistemas del juego son sencillos, pero funcionan para reflejar correcta y elocuentemente la forma de combatir de aquel momento. Se incluyen reglas especiales de tanques, tropas de choque, tácticas de infiltración, artillería, fuerza aérea, abastecimientos, movimiento marítimo, moral y desmoralización, inundaciones, guerra submarina, fortificaciones, trincheras, cooperación inter-Aliada, la crítica importancia de París y muchas más. Contenido: cuatro mapas, más de 500 fichas, reglas y ayudas de juego.

### CLASH OF ARMS GAMES

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

**The Naval Sitrep n°24. *Ya disponible*** P.V.P.: €6,95 ptas.



#### **Whistling Death. *Ya disponible*** 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 laternativa 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-la 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; PBY-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.

#### **The Russo-Japanese War (Dawn of the Rising Sun).**

***Ya disponible*** P.V.P.: 88,00 €

Nuevo juego de la serie **Fear God & Dread Nought** (parte de la **Admiralty Trilogy**) sobre la parte naval de la primera gran guerra del siglo, que se edita justo a tiempo para el centenario.

Bill Madison, de la "Russo-Japanese War Research Society" ha investigado y creado veinte escenarios que abarcan la campaña naval completa, desde el ataque con



torpedos contra Port Arthur a la Batalla de Tsushima. Además, tres escenarios hipotéticos contemplan el muy debatido incidente de Dogger Bank, donde puedes asumir el papel del VADM Lord Charles Beresford al manod de la Channel Fleet británica. La Gran Flota Blanca y el Motín del Potemkin son los otros escenarios hipotéticos.

Juego repleto de información de todos los buques de guerra de las flotas principales de la época. También incluye las cartas de navegación japonesas y rusas! Contenido: reglas **Fear God & Dreadnought**, **Data Annex** de la Guerra Ruso-Japonesa, libro de escenarios, 2 planchas de fichas.

### 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 premieda **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 Korea (¡en 13 escenarios!), en la que la lucha se desplazó arriba y abajo por toda la Península de Korea. 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. Ya disponible** P.V.P.: 109,25 €

Nuevo volumen de la **Regimental Subsystem Series**, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Si **This Hallowed Ground** y **This Terrible Sound** son tal vez los juegos definitivos sobre las batallas de Gettysburg y Chickamauga, **A Fearful Slaughter** es el juego definitivo sobre Shiloh. La investigación para la confección de los dos mapas se ha hecho con relatos del Parque actual, relatos de la batalla y mapas históricos del condado. Nos ofrecen una vista del campo de batalla como nunca se ha tenido antes.

Múltiples escenarios garantizan que pueden jugarse partidas de menor duración y tamaño. 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, 1400 fichas, reglas generales y especiales, comentario histórico y ayuda de juego.

**The Battles of Bull Run. Novedad primavera** 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, alumbró 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 2004** 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 2004** 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 2004** P.V.P.: 66,00 €  
Reedición esperadísima de uno de los mayores éxitos de Moments in History. Excelente juego sobre la ofensiva final alemana en el frente occidental en 1918.

### G.R./D.

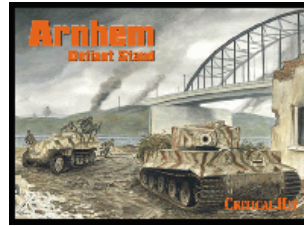
**Wavell's War. Novedad 2004** P.V.P.:  
Por fin se actualiza el clásico **Africa Orientale**, que cubre las campañas británicas contra los italianos en África Oriental, y se combina con **Balkan Front** and **War in the Desert** en un gran módulo **Grand Europa**. Este es un módulo Europa no un juego completo. Veinte secciones de mapas que incluyen toda África 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



**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.

**Santa Maria Infante: On the Road to Rome 1944 (ATS). Novedad enero** P.V.P.: 55,00 €  
La serie ATS está verdaderamente imparables. Experimenta la cruda lucha de los novatos americanos contra el atricherado ejército alemán en Italia en 1944.

**Advanced Tobruk Expansion 3: Blunted Sword. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

**Advanced Tobruk Expansion 4: Devil's Garden. Ya disponible** P.V.P.: 20,00 €

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

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

**Critical Hit Volume 7, nº1. Ya disponible** P.V.P.: €25,00

### LIBROS Y REVISTAS

#### OSPREY MILITARY

BATTLE ORDER:  
BTO1 US MARINE CORPS PACIFIC THEATER OF OPERATIONS (1) 1941-43  
BTO2 WELLINGTON'S ARMY IN THE PENINSULA 1809-14  
BTO3 US ARMORED DIVISIONS: THE EUROPEAN THEATER OF OPERATIONS 1944-45

FORTRESS  
FOR18 NORMAN STONE CASTLES (2) 950-1204

WARRIOR  
WAR86 BOER COMMANDO 1876-1902  
WAR87 ITALIAN ARDITI ELITE ASSAULT TROOPS 1917-20

MEN-AT-ARMS:

MAA403 FRENCH REVOLUTIONARY INFANTRYMAN 1798-98  
MAA404 THE WAFFEN SS (2) 1915-17

ELITE

ELI102 SANTA ANNA'S MEXICAN ARMY 1821-1848  
ELI104 BRITAIN'S AIR DEFENCES 1939-45

CAMPAIGNS:

CAM104 D-DAY 1944 (2) UTAH BEACH & US AIRBORNE LANDINGS

NEW VANGUARD:

NVG93 MODERN ISRAELI TANKS AND INFANTRY CARRIERS 1985-2004  
NVG94 BRITISH ARTILLERY 1914-1918 (1) FIELD ARTILLERY  
NVG96 SPANISH GALILEON 1530-1690

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE58 SLOVAKIAN AND BULGARIAN ACES OF WORLD WAR 2  
ACE59 ISRAELI MIRAGE III & NESHAR ACES

COMBAT AIRCRAFT

COM44 ARAB MIG-19 & MIG-21 UNITS IN COMBAT

MODELLING:

MOD5 MODELLING THE MATILDA INFANTRY TANK

**OMEGA GAMES**

**Paper Wars n°52. *Ya disponible*** P.V.P.: .€6,00. B

**LUDOPRESS**

**Alea n°28. 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**

**Miniature Wargames 248. P.V.P.:**

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

***Ya disponible*** P.V.P.: 36,00 €

3ª entrega de la magna obra de Gómez de Arteche.