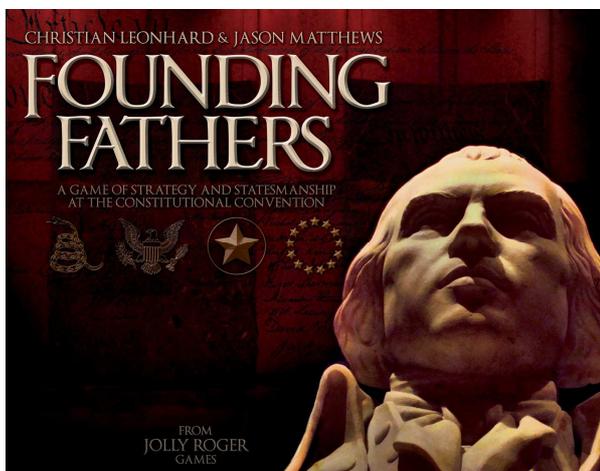


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

## Novedades, 16 de agosto



**Founding Fathers.** P.V.P.: 59,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** JOLLY ROGERS GAMES

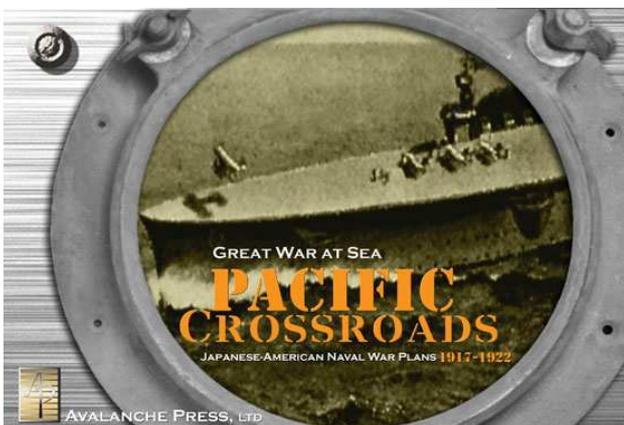
Gran lanzamiento firmado por dos de los diseñadores más célebres del panorama actual: Jason Mathews y Christian Leonhard, creadores de **1960**. Se trata de un juego de política ambientado en la Convención en la que se redactó la Constitución de los EEUU. Estamos ante un juego que seguro hará las delicias de los que busquen “algo más” en sus partidas. La ambientación histórica es de primer nivel.

Cada jugador encarna a uno de 5 Padres Fundadores de la democracia norteamericana. Su objetivo en el juego es dejar una impronta decisiva en la redacción de la Constitución de los EEUU, mediante el manejo inteligente

de las delegaciones de los estados, los debates, y las distintas personalidades de los delegados. Cada delegado tiene sus habilidades especiales así como una bando político propio (federalista, antifederalista, etc.). Duración de la partida: 1-2 horas. **Founding Fathers** es un juego para 3-5 jugadores. A partir de 13 años.

Componentes: 1 tablero de juego, 55 cartas de Delegados, 5 tableros de jugador, 40 marcadores de Influencia, 12 Artículos de la Constitución, 5 marcadores de puntos, 16 piezas de Debate, 12 fichas de Votación, reglas.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Great War at Sea: Pacific Crossroads.** P.V.P.: 22,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Tras la excelente acogida de **Coral Sea** como juego para iniciarse en la serie **Second World War At Sea**, Avalanche Press repite la jugada lanzando **Pacific Crossroads** como vía de entrada fácil al sistema **Great War at Sea**.

Durante la primera mitad del s. XX, EEUU y el Imperio del Japón hicieron continuamente planes para enfrentarse en una guerra naval. Ambos creían que la U.S. Navy intentaría abrirse camino a través del Océano Pacífico, lo que provocaría grandes batallas entre las cadenas de islas de las Marianas y las Carolinas.

**Pacific Crossroads** es el nuevo juego en caja introductorio para la serie **Great War at Sea**. Está basado en los planes reales tanto de EEUU

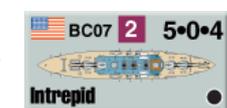
como de Japón al finalizar la 1ª Guerra Mundial y poco después. Los jugadores intentan tomar o conservar bases para permitir o impedir el avance americano a través del Pacífico.

Aunque está pensado para atraer a nuevos jugadores, también está lleno de atractivos para los ya veteranos de la serie. Se incluyen nuevos buques como el diseño de crucero de batalla americano de 1910, así como los cruceros de batalla que los americanos temían que los japoneses pudieran comprar a la Royal Navy.

El mapa operacional de 55x42 cm. abarca las aguas alrededor de las Islas Carolinas y Marianas y la costa norte de Nueva Guinea. Los jugadores mueven sus flotas en este mapa y se buscan uno al otro mediante aviones, submarinos y buques de superficie. Cuando se establece un contacto, se resuelve en el mapa táctico.

El mapa táctico es un mapa genérico que se emplea para resolver los combates de superficie. En él los buques maniobran y combaten empleando sus cañones y torpedos. El sistema de combate ofrece de forma rápida resultados correctos históricamente con un gran equilibrio entre diversión y análisis histórico.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles en la serie Great War at Sea:

**Jutland.** ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**The Mediterranean.** ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**Cruiser Warfare.** ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

**U.S. Navy Plan Gold.** (EEUU vs. Francia)

**Cone of Fire.** (Países del Cono Sur)

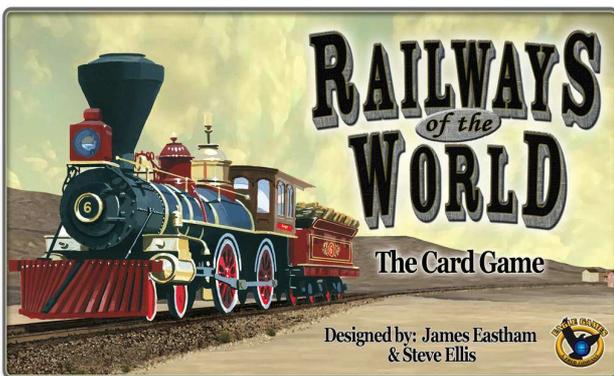
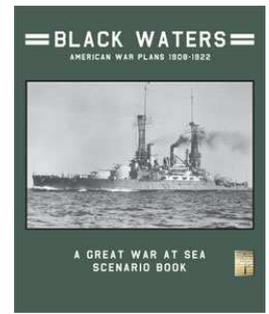
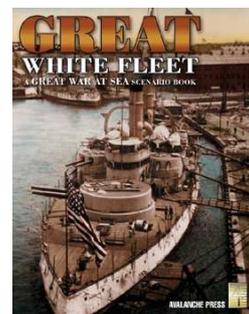
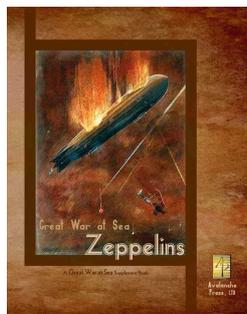
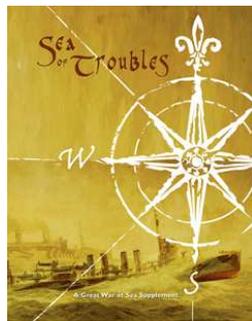
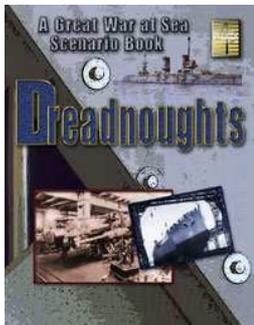
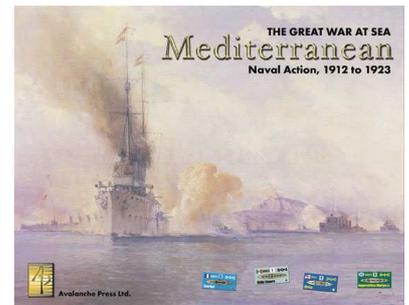
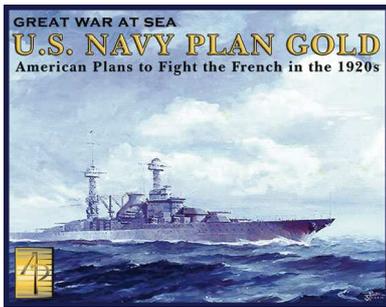
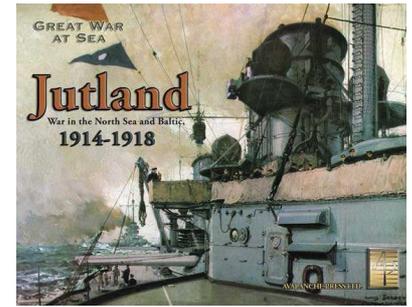
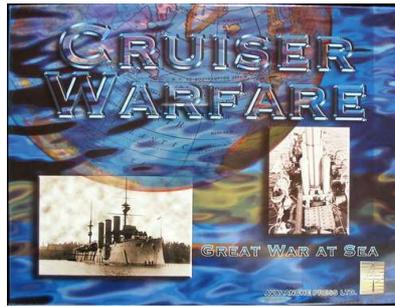
**Dreadnoughts.**

**Sea of Troubles.** (EEUU vs. Gran Bretaña)

**Black Waters.** (EEUU vs. Alemania)

**Zeppelins.**

**The Great White Fleet.**



**Railways of the World Card Game.** P.V.P.: 34,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EAGLE GAMES

*Railways of the World The Card Game* es una adaptación al formato de juego de cartas de la popular serie de juegos de tablero *Railways of the World*. En *Railways of the World The Card Game* los jugadores emplean cartas de vías y cartas de ciudades para cosntruir series de rutas ferroviarias y transportar mercancías!

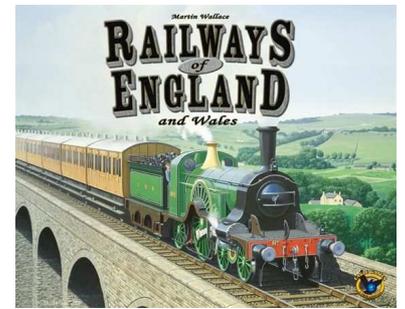
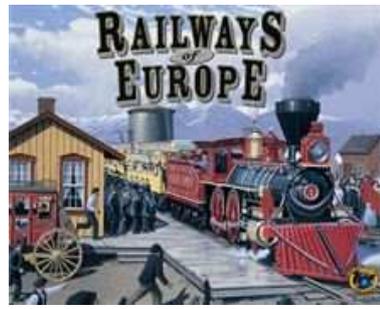
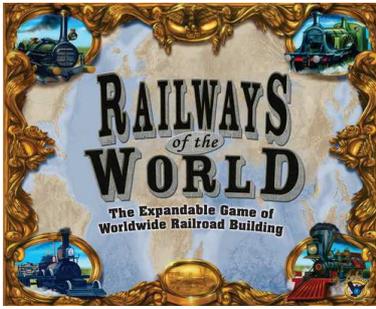
A medida que avanza la partida, los jugadores trabajan para conectar cada vez más ciudades, mejorar las locomotoras para poder aumentar su capacidad de transporte, y transportan mercancías por la red ferroviaria que se va componiendo en

la mesa.

*Railways of the World The Card Game* incluye dos versiones de las reglas: una que puede jugar toda la familia, que también funciona muy bien como introducción a *Railways of the World*, y otra para los fans más experimentados de la serie *Railways of the World*.

Componentes: 112 cartas, 48 trenes de plástico, 60 cubos, 1 bolsa de tela, 1 pieza de ciudad inicial, 1 registro de puntos, 1 carta de jugador inicial y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 8 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





También disponibles:

**Railways of the World Board Game. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Railways of Europe. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

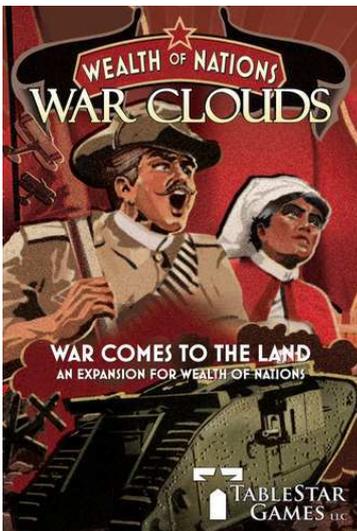
**Railways of England & Wales. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Fluxx en Español. P.V.P.: 7,50 €**

**FORMATO: JUEGO DE CARTAS. EDITOR: LOONEY LABS**

Reedición de la versión en español de este verdadero clásico que ha dado pie a multitud de variantes. Las partidas son una verdadera montaña rusa de cambios en las reglas y de objetivos también cambiantes. Un juego frenético de pura diversión para 2-6 jugadores a partir de 8 años. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



**Wealth of Nations War Clouds of War. P.V.P.: 27,50 €**

**FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. EDITOR: TABLESTAR GAMES**

Las nubes de guerra atruenan en el horizonte...

Máquinas de guerra cobran vida y las pacíficas economías de la tierra tiemblan aterrorizadas.

¿Será tu país capaz de hacer frente a la Guerra, o caerá bajo la potencia militar de tus vecinos?

¿Podrás manejar el delicado equilibrio entre la necesidad de recursos para tu economía y la urgencia de crear ejércitos con los que derrotar a tus enemigos?

Una nueva forma de jugar a *Wealth of Nations*, que incluye:

- ¡Nuevas reglas para hacer la guerra a tus vecinos!
- Nuevas losetas.
- Reglas actualizadas a la 2ª edición.
- Nuevas reglas para partidas más rápidas.
- Reglas opcionales.
- Reglas para dos jugadores

Expansión oficial para *Wealth of Nations*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Wealth of Nations Super Industry Tiles. P.V.P.: 4,50 €**

**FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE TABLERO. EDITOR: TABLESTAR GAMES**

Cada país tiene que innovar para competir. Innova ahora con estas nuevas losetas de Super Industrias.

Ésta es la segunda expansión oficial para *Wealth of Nations*. Las losetas de Super Industrias te permiten jugar de nuevas y creativas formas. Esta miniexpansión contiene las reglas para las losetas de Super Industrias y 3 nuevas losetas, concretamente:

Loseta de Economía Integrada – Esta loseta combina granjas y generadores en una loseta. Permite un desarrollo conjunto de estos bloques.



Loseta de Centro Financiero – El nuevo centro de un mega bloque que permite jugar juntas 5 losetas de bancos. El bloque una vez completado puede producir \$180 por turno!

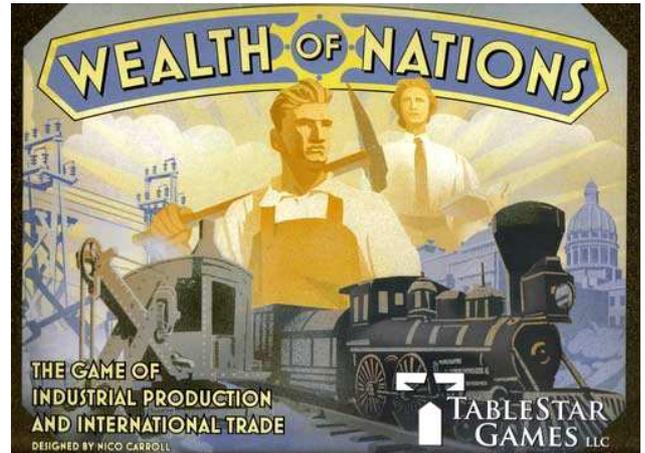
Loseta de Economía de Guerra – Las nubes de guerra demandan Energía y Trabajo extra, así que la loseta de Economía de Guerra te permite producir más de ambos. Combina academias y generadores en una misma loseta. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

**Wealth of Nations.** P.V.P.: 45,75 €

En *Wealth of Nations* asumes el papel de dirigente de un país. Tu objetivo es llevar a tu país desde unos comienzos humildes hasta el nivel de gran superpotencia económica. Esto lo consigues construyendo Industrias, las cuales te permiten producir Mercancías. Hay seis tipos de losetas de Industria: Granjas, Energía, Academias, Minas, Fábricas y Bancos. Cada Industria puede producir un tipo de Mercancía: Comida, Energía, Trabajo, Mineral, Capital y dinero. Cada Mercancía tiene uno o varios usos en el juego. Por ejemplo, la Comida es necesaria para "alimentar" a tus industrias cuando produzcan, mientras que el Capital se emplea en la construcción de ciertos tipos de Industrias. A medida que creas Industrias crearás Bloques Industriales cada vez mayores. Cuanto mayor sea un bloque, mayor será la ganancia cuando el Bloque produzca Mercancías.

El juego se centra fundamentalmente en el comercio. Como es económicamente imposible producir todos los Bienes que necesitas, debes entablar comercio para conseguir las Mercancías que necesitas. Cada Mercancía tiene un valor comercial influido por los Mercados. Hay un Mercado por cada tipo de Mercancía. Si no puedes conseguir una Mercancía que necesites mediante el comercio con los otros jugadores, deberías comprarla en el Mercado. Esto aumenta su precio, ya que refleja un aumento de la demanda. Del mismo modo, en ocasiones no podrás descargar de exceso de mercancías debido a que los demás no las necesitan. Si quieres ganar dinero con ellas, deberás venderlas en el mercado, lo que reducirá su precio por el exceso de oferta. A medida que construyes nuevas Industrias y obtienes más dinero obtendrás Puntos de Victoria. El jugador que al final de la partida tenga la combinación de Industrias más valiosa y dinero ganará la partida. ¿Cómo construirás tu nación? **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



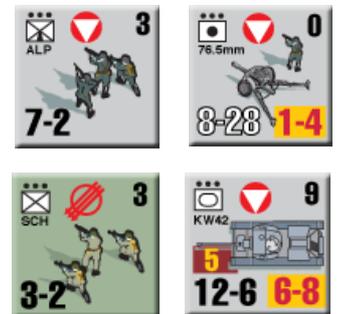
**Panzer Grenadier: Hopeless but not Serious.** P.V.P.: 21,25 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

¿Cual es la diferencia entre un austríaco y un alemán? La respuesta vienesa es que un alemán dirá que una situación es grave, pero no desesperada. Un austríaco dirá en cambio que la situación es desesperada, pero no grave.

Y así le fue a la Primera República Austríaca a primeros de 1938. El Ejército Federal Austríaco contaba ocho divisiones y media, todas mucho más pequeñas que sus equivalentes alemanas, y estaba en una situación de inferioridad numérica de 4:1 frente a los alemanes. La diferencia en tanques, aviones y artillería era aún mayor. El Jefe del Estado Mayor, Alfred Jansa, había elaborado planes detallados de resistencia armada, y el jefe del ejército, el General Wilhelm Zehner, había extirpado cuidadosamente a los elementos nazis del cuerpo de oficiales. Pero el Canciller Kurt Schuschnigg decidió que la situación era realmente tan desesperada como grave: Austria cedió ante lo inevitable y los alemanes tomaron el país sin encontrar oposición.

*Hopeless, But Not Serious* es un suplemento para el sistema *Panzer Grenadier* basado en las acciones reales del Ejército Austríaco libradas contra milicias nazis y socialistas en 1934, y batallas hipotéticas previstas por el Plan Jansa en 1938. Este módulo necesita *Eastern Front*, *Road to Berlin*, *Battle of the Bulge*, *Elsenborn Ridge* y *Cassino '44*, así como los módulos *Edelweiss* y *Sinister Forces* para poder jugar la totalidad de los escenarios. Incluye 16 escenarios.



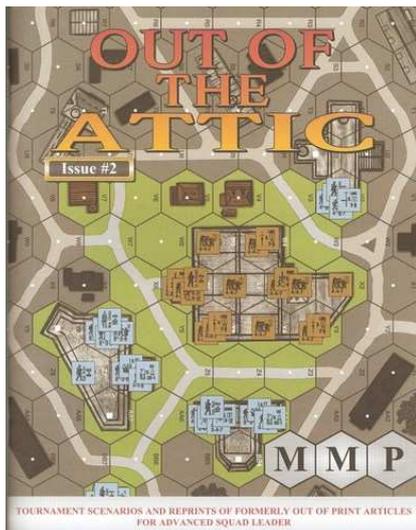
**Panzer Grenadier: Iron Wolves.** P.V.P.: 15,25 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

De caza en los bosques de Lituania, el Gran Duque Gediminas se echó a dormir y tuvo un sueño. Un lobo de hierro aullaba en lo alto de la colina bajo la cual estaba acampada la partida de caza. Al volver a caza, consultó al Prelado de Lituania, Kriviu Krivaitis, que le dijo debía construir su nueva capital en aquella colina. "El símbolo del lobo de hierro significa que la ciudad será grande y poderosa.", dijo. "La ciudad será tan fuerte como el hierro y protegerá la tierra de sus enemigos." Así se fundó Vilnius, capital de Lituania. Desde aquel día el Lobo de Hierro ha sido el símbolo de los defensores de Lituania.

Rodeada por tres potencias hostiles — Polonia, Alemania y la Unión Soviética — Lituania optó por resistirse a sus avances imperialistas durante la 2ª Guerra Mundial. El Ejército Lituaniano consistía de apenas tres divisiones de infantería, una brigada de caballería y un pequeño destacamento de tanques. Pero muchos miembros de la jerarquía política y militar, incluyendo el dictador Antanas Smetona, deseaban luchar.

*Iron Wolves* es un suplemento que añade el Ejército Lituano al sistema *Panzer Grenadier*. Nueve de los 10 escenarios son hipotéticos pero están basados en el tipo de enfrentamientos que los lituanos preveían tener contra alemanes, polacos o soviéticos. Elte módulo necesita que tengas *White Eagles*, *Eastern Front*, *Road to Berlin* y, para uno de los escenarios, *Battle of the Bulge*.



**Out of the Attic #2.** P.V.P.: 18,00 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Nueva publicación de 48 páginas con material oficial para ASL. Este número 2 contiene 16 escenarios para campeonatos y 6 artículos actualizados tomados del antiguo THE GENERAL y del ASL ANNUAL.

Los escenarios son:

- \*Panzers Forward! – Guise, France, 17 May 1940; French vs. German
- \*Parry and Strike – Letila Heights, Russia, 29 October 1944; Russians vs. German
- \* The Queen’s Prequel – Montecorvino, Italy, 9 September 1943; German vs. British
- \* Revenge of the Greys – Montecorvino, Italy, 9 September 1943; German vs. British
- \* Gunter Strikes Back – Montecorvino, Italy, 9 September 1943; British vs. German
- \* After The Disaster – Dzerzhinin, Poland, 5 October 1944; Russian vs. German
- \* A Midnight Clear – Trois Ponts, Belgium, 24 December 1944: American vs. German
- \* Buying Time – Port-Lyautey, Morocco, 8 November 1942; American vs. French
- \* Side By Side – Medjez el Bab, Tunisia, 19 November 1942; Fr./Brit./Amer. vs. German
- \* Vogt’s Ritterkreuz – Hatert, Holland, 10 May 10 1940; Dutch vs. German
- \* Long Range Recon – Butovo, Russia, 3 July 1943; German vs. Russian

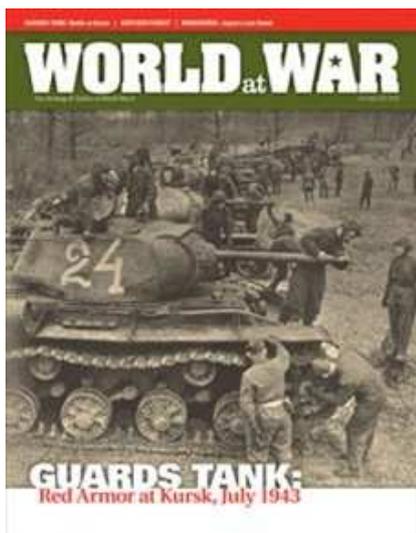
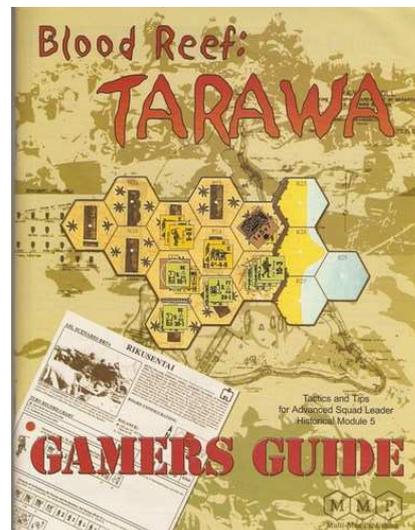
- \* Where Iron Crosses Grow – Berlin, Germany, 21 April 1945; German vs. Russian
- \* The Amy H - Arras, France, 22 May 1940; British vs. German
- \* Raider Ridge – Choi River, New Georgia, 29 June 1943; Japanese vs. U.S. Marine
- \* With Friends Like These – Fedala, Morocco, 8 November 1942; French vs. American
- \* The Riley Shuffle – Irsch, Germany, 24 February 1945; German vs. American (previously titled Scratch Force)

Muchos de ellos han sido ligeramente modificados para que sean más equilibrados, y se ha actualizado la terminología de todos ellos al estándar actual de las reglas.

**Blood Reef Player’s Guide.** P.V.P.: 14,50 €

**FORMATO:** SUPLEMENTO PARA WARGAME. **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Indispensable guía del jugador para el módulo histórico *Blood Reef: Tarawa* de ASL.



**World at War n° 13: Guards Tank: The Battle Prochorovka, July**

**1943.** P.V.P.: 25,50 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

El juego incluido en este número, diseñado por Joseph Miranda, es el primero de la nueva serie *East Front Battles*. Dicha serie presentará simulaciones operacionales de batallas de tamaño medio a grande libradas durante la 2ª G. M. en el Frente Oriental. Aunque pensada para 2 jugadores, puede jugarse bien también en solitario.

En las fichas encontramos dos tipos de unidades: de maniobra (no-artillería) y artillería. Además, algunas unidades se clasifican como “blindadas.” Las unidades individuales varían en tamaño, desde secciones hasta regimientos.

Este primer juego se centra en el sector sur de la ofensiva de Kursk, cuando el Cuerpo Panzer SS penetra a través de la línea principal soviética defendida por elementos del 6º Ejército de Tanques Guardias. Las puntas de lanza alemanas se encuentran entonces con el contraataque del 5º Ejército de Tanques Guardias. Lo que siguió fue una de las batallas más controvertidas de la 2ª G. M. Aún hoy se debate acaloradamente su significancia. Algunos historiadores defienden que las pérdidas de tanques sufridas por los alemanes en aquella batalla marcaron un punto inflexión en la guerra en el este. Otros dicen que las pérdidas alemanas han sido sobredimensionadas, y que fue el Ejército Rojo el que sufrió

pérdidas enormes, mientras que los alemanes detuvieron la ofensiva por razones estratégicas. Ahora tú tienes la posibilidad de explorar ambas interpretaciones.

Cada hex del juego representa un km. de lado a lado. Cada turno de juego represent un día. Se incluye un escenario corto de nueve turnos y otro largo de 13. Dos jugadores experimentados pueden terminar el escenario corto en unas cuatro horas. Las reglas abarcan aspectos como reemplazos, mando y control, zonas de control, combate adyacente y a distancia, combate de primera y de segunda oleada, supresión, fuego anti-tanque, poder aéreo, clima, niebla de guerra, abastecimiento, unidades no probadas y tácticas especiales.

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Además del juego, en este número destacan los siguientes artículos: *Red Armor at Kursk, 1945 Manchurian Front y Hurtgen: Vicious Forest Fight.*



**Against the Odds 29: Buffalo Wings.** P.V.P.: 29,75 €

**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Historiadores, aficionados a los temas aéreos, y jugadores a menudo han estado en desacuerdo al responder a la pregunta: “¿Cuál fue el mejor caza aliado de la 2ª Guerra Mundial?” En cambio, todos parecen ponerse de acuerdo al decidir cual fue el peor caza aliado. Y en esa lista el ganador suele ser el Brewster "Buffalo"...

Aunque en un principio los pilotos tenían una buena impresión del aparato, encomiando la facilidad para manejarlo, las progresivas modificaciones que se le fueron haciendo para añadirle blindaje, cañones, tanques autosellantes, radio y otros equipamientos modernos, acabaron afectando seriamente a su velocidad y maniobrabilidad.

Empleado por la U.S. Navy, los Marines, británicos, belgas, franceses, holandeses así como por fuerzas de la Commonwealth de Australia y Nueva Zelanda, es difícil encontrar buenas opiniones sobre el aparato entre aquellos pilotos... excepto en el caso de los fineses (que habían realizado varias modificaciones importantes a sus aparatos). En los primeros meses de la "Guerra de Continuación," los Brewster finlandeses obtuvieron importantes victorias contra todos los aparatos aéreos soviéticos, y llegaron a seguir empleándose hasta mediados de 1944.

Ahora tú puedes descubrir por qué los fineses llamaron al caza regordete la "Perla del Cielo," ("*Taivaan helmi*"), con este nuevo volumen del sistema de combate aéreo "Fighting Wings" de J.D. Webster. *Buffalo Wings* se centra en las acciones aéreas entre finlandeses y soviéticos en 1939-41 (tanto en la "Guerra de Invierno" como en la "Guerra de Continuación"), empleando una versión abreviada de las reglas del sistema que es una forma excelente de entrar en esta serie. Aunque estamos ante un juego completo que no necesita de componentes previos, también funciona como una expansión para el sistema y es totalmente compatible con los títulos anteriores (*Achtung Spitfire!*, *Whistling Death*). Las fichas de los aviones encaran los lados o los vértices de los hexágonos (12 posibles direcciones) y operan en 8 bandas de altitud, en un sistema que subraya la toma de decisiones en combate y no meramente contentarse con “hacer volar” el aparato. *Buffalo Wings* es un sistema rápido, con escenarios para 1, 2 o más jugadores, que van desde combates “1 contra 1” a “1 contra muchos” bombarderos (que tienen reglas de “vuelo automático” o pueden ser manejados por un jugador) y escoltas.

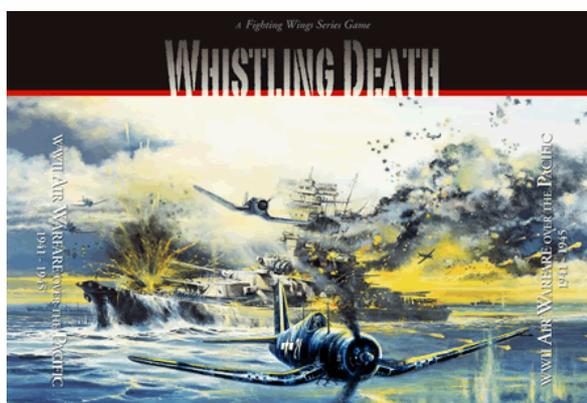
Te pondrás en la cabina de varios modelos de Brewsters, Hawks y otros aviones finlandeses contra una gama variada de la Fuerza Aérea Soviética en 1939, desde I-16 y LaGG pasando por MiGs, Yaks, Pe2s, y otros, todo ello con un mapa a todo color, tablas y fichas grandes, en las que puede verse el símbolo peculiar finlandés (“hakaristi”), que aunque nos recuerda a las esvásticas nazis en realidad tiene otro origen.

Componentes del juego: un mapa de 55x85 cm., una plancha de fichas, 12 páginas de reglas, tablas y diagramas. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: Buena. Duración de las partidas: hasta 2 horas. En inglés.

También disponibles dentro de la misma serie:

**Achtung! Spitfire: WWII Air Combat Over Europe 1940-1943.** P.V.P.: 44,00 €

**Whistling Death: WWII Air Warfare Over the Pacific.** P.V.P.: 73,50 €





**Carcassonne: la Catapulta.** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** EXPANCIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

¡Es día de feria en Carcassonne!

Uno de los feriantes ha traído su último invento: una catapulta. Las demostraciones de su funcionamiento dejan boquiabierta a la concurrencia, sobre todo cuando a alguno de los más creativos entre el público se le ocurren nuevos usos para este nuevo artilugio. Cada vez que se roba una pieza con una feria, la catapulta entra en juego. Los jugadores se enfrentan al desafío de elegir la ficha tácticamente correcta, optar por el objetivo apropiado, calcular correctamente la dirección y la fuerza de la catapulta, comprobar el viento y, por último, hacer el lanzamiento.

En conclusión, esta expansión añade un componente de destreza a este gran juego.

**Componentes:**•12 piezas de territorio con el símbolo de feria•24 fichas de catapulta •1 catapulta de madera. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

**Cartcassonne.** P.V.P.: 20,00 €

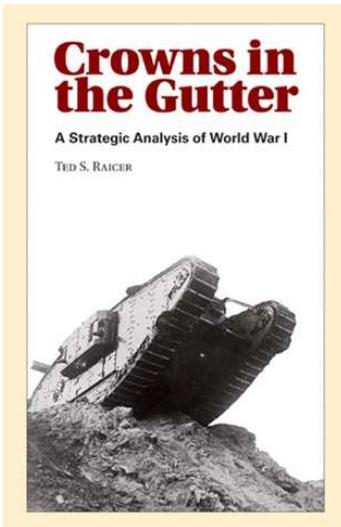
**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** DEVIR

En **Cartcassonne** los jugadores juegan sus cartas colocándolas en filas. Con cada nueva carta que se añade, las filas valen más puntos. Más tarde o más temprano, los jugadores tienen que usar su seguidor para asegurarse una de estas filas. Sin embargo, el problema es decidir cuándo es el mejor momento. Gracias a esto, las partidas de este juego de cartas rápido y divertido tienen siempre mucha tensión.

**Componentes:** •4 tableros •10 seguidores •140 cartas•5 fichas de puntos •5 cofres •1 reglamento. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Novedad editorial:



**Crowns in the Gutter.** Autor: Ted S. Raicer. P.V.P.: 29,75 €

**EDITOR:** STRATEGY & TACTICS PRESS

*Illustrated by C Perello.* World War I was the crucial event of the 20th century, as the great European powers-- which until then dominated the world economically, militarily and politically-- destroyed themselves. That led to a second war a generation later, enabled the ascendance of the United States and Soviet Union, and unleashed the forces of nationalism and self-determination around the globe. On the battlefield the war ushered in the age of the internal-combustion engine and wireless communication, making factories and science as important as manpower and generalship.

In the midst of all that, politicians and generals still had a war to win, and soldiers a war to fight. *Crowns in the Gutter* provides a concise analysis of the strategies and tactics employed to try to achieve those goals. The chapters cover the entire war chronologically. They weave together the campaigns and battles with political events, improvements in weapons and changes in combat methodology, into one seamless story. The narrative also has dozens of maps and diagrams to further illustrate all the action of the first total war.

Traducciones ya disponibles:

**The Battle for Normandy.**

