

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Novedades juegos, 3 de agosto de 2012

Dominant Species: The Card Game. P.V.P.: 24,00 €

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

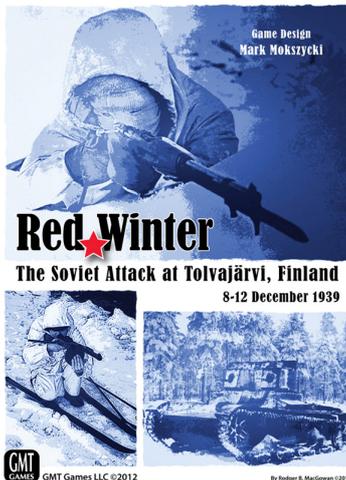
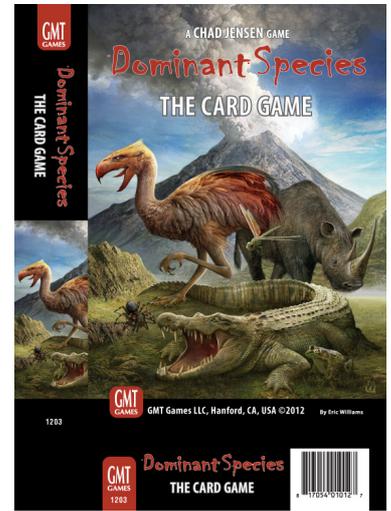
Dominant Species: The Card Game es un juego rápido que recrea de forma abstracta una pequeña porción de la historia más antigua: la lenta salida de una glaciación, y lo que ello conlleva para las criaturas vivientes que intentan adaptarse a los lentos cambios del planeta.

Los jugadores usan seis clases de animales: mamíferos, reptiles, aves, anfibios, arácnidos e insectos, para avanzar sus objetivos en distintos tipos de terreno.

Mediante jugadas de cartas, los jugadores intentarán ser dominantes en tantos sistemas terrestres o marítimos como les sea posible, para así recibir puntos de victoria. Es la supervivencia de los mejor adaptados.

Dominant Species: The Card Game consiste de doce rondas de competición. Cada ronda sucede en una de las doce cartas Biome distintas. El jugador que comienza una competición debe elegir jugar una carta de Acción o pasar.

Componentes: 132 cartas, 20 fichas de madera, 1 ayuda de juego y reglamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Red Winter. P.V.P.: 43,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Red Winter es el primero de una serie de juegos sobre batallas de la Guerra de Invierno entre la URSS y Finlandia en 1939, y en la 2ª Guerra Mundial en una escala prácticamente inexplorada hasta ahora. Las unidades de combate son de escala compañía, y los turnos representan 90 minutos. Los juegos de la Guerra de Invierno se caracterizarán por líneas de frente muy fluidas, audaces maniobras de flanqueo nocturnas, raids fineses nocturnos, y pocas unidades para cubrir amplios espacios. Futuros juegos de la Guerra de Invierno incluyen las batallas de Ägläjärvi, y los de la 2ª Guerra Mundial incluyen Operation Dauntless (el ataque aliado cerca de Caén, Francia, en junio de 1944), y varias batallas del teatro de operaciones del Pacífico.

En *Red Winter* los jugadores asumen los papeles de los jefes soviéticos y finés durante la inusual batalla por Tolvajärvi, Finlandia, controlando las acciones de la infantería con esquís finesa, tanques y compañías de ametralladoras pesadas soviéticas, morteros, cañones antitanques y otras unidades de combate. El mapa está cubierto de bosques, suos (humedales), pequeños asentamientos fineses, y una red de elementales carreteras y senderos. Sin embargo,

la característica dominante del terreno es un sistema de lagos helados. Las unidades de combate a menudo pueden obtener posiciones ventajosas cruzando estos lagos, pero corriendo un rasgo considerable... ¡si el enemigo lo advierte, serán blancos muy atractivos!

Componentes: reglamento, librito de escenarios, una plancha de fichas, varias ayudas de juego, un mapa, dos dados de seis caras y un dado de diez caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

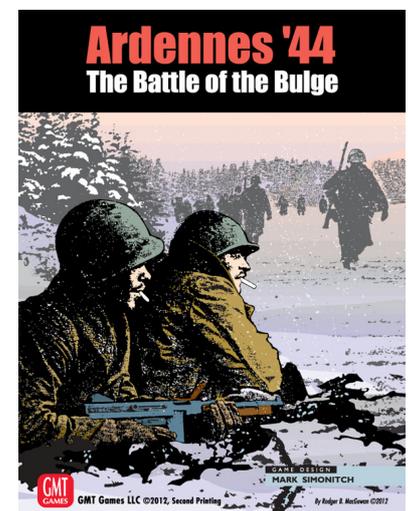
Ardennes '44. P.V.P.: 47,75 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Ardennes '44 es un juego sobre la Batalla de las Ardenas, desde el 16 de diciembre hasta el 26 de diciembre. La escala es de unidades escala regimiento y batallón, 1,6 millas por hex y 12 horas por turno. Los mapas cubren la totalidad del área de las Ardenas, desde el río Our hasta el río Mosa. Incluye un escenario corto que va desde el turno 16AM hasta el turno 19PM y que emplea solo un mapa, así como un nuevo escenario 19-26 de diciembre que emplea ambos mapas.

Las reglas especiales incluyen: turnos nocturnos, Opciones de Ataque/Defensa Determinados, valores de blindados, artillería de Cuerpo de Ejército, equipos de ingenieros, Puntos de Retardo y Barricadas, atascos de tráfico, demolición y construcción variable de puentes, romper contacto, el batallón de paracaidistas de Von Der Heydte, y la 150 Brigada Panzer de Skorzeny.

Componentes: 2 láminas de mapa, 2 planchas de fichas, ayudas de juego y reglamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Reds! P.V.P.: 43,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

Reds! es un juego para 2 jugadores sobre los dramáticos eventos que sacudieron Rusia desde agosto de 1918 a primeros de 1921, cuando la última oposición organizada al gobierno Rojo fuera del Lejano Oriente fue destruida.

El mapa (de una sola lámina de 55x85 cm.) abarca desde Varsovia en el oeste a Omsk en el este, y desde Murmansk en el norte a Tashkent al sur. Los jugadores maniobran una colorida variedad de unidades de combate que representan por ejemplo a varias facciones blancas, anarquistas, nacionalistas, fuerzas de intervención aliadas, las dos divisiones de la Legión Checa y seis ejércitos polacos.

Para modelar el caos de esta guerra, la secuencia de juego se basa en la extracción aleatoria de fichas de activación que determina el orden de activación de cada facción del bando Blanco, o de cada uno de los seis Frentes de Ejércitos rojos. La importante fase de Logística, en la que las unidades desorganizadas se recuperan y las unidades desabastecidas sufren desgaste, también se determina de forma aleatoria. El juego incluye DOS tablas de eventos aleatorios: una para cada bando.

Reds! es un auténtico "juego para jugadores", es decir, jugable en un tiempo muy razonable y siempre distinto. También es una descripción realista de una de las guerras más titánicas e inusuales de la historia moderna.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., una plancha de 240 fichas, dos ayudas de juego, un reglamento y un dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



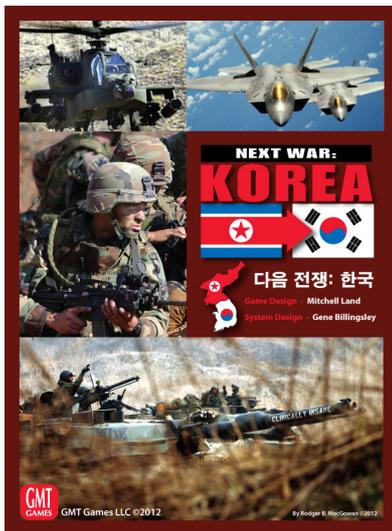
Next War: Korea. P.V.P.: 73,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

En **Next War: Korea**, la Península de Corea arde en llamas por la lucha de dos de las fuerzas antagonistas más preparadas del mundo. ¿Podrás, como comandante de la República Popular de Corea del Norte, conquistar el Sur en 3 semanas, antes de que se se haga notar toda la potencia de EE.UU.? ¿O podrás, como jefe del ejército de la República de Corea, aguantar el ataque comunista hasta que llegue la ayuda? ¿Y qué hará China? Solo hay una forma de averiguarlo.

Next War: Korea, primero de la serie de juegos **Next War**, permite a los jugadores librar una guerra en el futuro cercano en la península de Corea. Se trata de una edición actualizada y mejorada del clásico **Crisis: Korea 1995**. Aquí los jugadores tienen acceso a prácticamente todos los recursos militares de las 2 Coreas, así como a potentes fuerzas de EE.UU. y de la República Popular China. El sistema de combate integrado aire-tierra, fácil de aprender, permite reflejar aspectos como eficiencia de las unidades, efectos de las unidades blindadas, infantería ligera, helicópteros de ataque, Apoyo Aéreo Táctico, Misiles de Crucero y el terreno especialmente abrupto de Corea.

COMPONENTES: tres librillos de reglas, tres planchas y media de fichas, tres plantillas para fichas, varias ayudas de juego, mapa de 2 láminas de 55x85 cm., un dado de 10 caras. Juego en inglés.



Down in Flames: Wingmen Expansion. P.V.P.: 29,75 €

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

La expansión **Down In Flames Wingmen** incluye los cartas de Wingmen (puntos) para todos los cazas que han aparecido en las cajas **Aces High** y **Guns Blazing**.

También incluye 2 nuevos cazas y sus Wingmen. Los nuevos cazas son el americano P-80 Shooting Star y el alemán Ho-229.

Se incluyen 2 ejemplares de cada tipo de carta de Wingman.

Los Wingmen ayudan a tu Leader a atacar, y ayudan a protegerlo cuando es atacado. Las reglas de Wingmen son muy sencillas de incorporar a tus partidas y caben en una hoja. Esto incluye las reglas para incorporar a los Wingmen en los juegos de campañas.

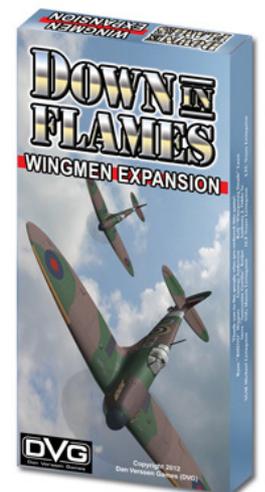
Componentes: 160 cartas de aviones, 1 pág. de reglas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

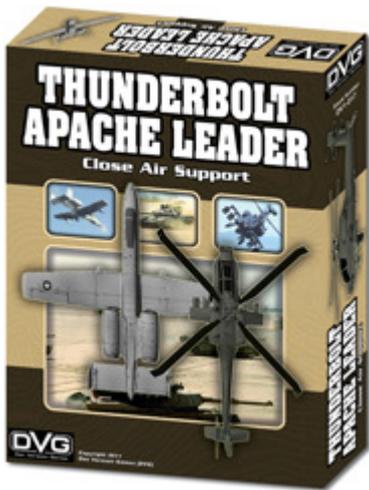
También disponibles:

Down in Flames: Aces High. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Down in Flames: Guns Blazing.



El Viejo Tercio S.L.. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



Thunderbolt-Apache Leader. P.V.P.: 76,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

Thunderbolt-Apache Leader te pone en la cabina de los mejores aparatos de Apoyo Táctico del mundo. Volarás por desfiladeros en busca de tanques y tropas enemigos mientras te evades del fuego de la artillería antiaérea y los misiles antiaéreos (SAMs).

TAL te hace vivir 8 campañas a lo largo del globo. El sistema de juego crea una rejabilidad inmensa, ya que empareja una carta de Situación Táctica con una carta de Campaña para crear una ambientación única en cada campaña. Esto significa que tu campaña por ejemplo en Corea del Norte, puede ser parte de una misión *Holding Action*, *Show of Force*, *Rapid Deployment*, o *General War*.

El juego te pone al mando de los pilotos y aviones de un escuadrón de aparatos de Apoyo Táctico (Close Air Support/CAS) norteamericano en campañas de guerra por todo el mundo. Los aviones y armas disponibles para cada campaña son históricamente exactos.

Gran parte del juego es la planificación de la misión. En ella decides cómo armarás a tus aparatos y qué pilotos son los mejores para la misión. Los pilotos tienen un nivel de habilidad. La decisión de qué pilotos volarán en cada misión es de gran importancia. Tus pilotos se irán fatigando con cada misión. Si haces volar demasiado a un piloto, sus habilidades se resentirán.

Los pilotos también ganan experiencia en cada misión. Esto lleva a una toma de decisiones muy interesante. ¿Mantendrás en el aire a tus mejores pilotos para que hagan el trabajo aunque se fatiguen, o harás volar a los novatos para que se preparen para las misiones que vendrán más adelante?

Las misiones se resuelven rápidamente usando un sistema de movimiento por áreas mediante el que se refleja el combate táctico sobre el objetivo. La velocidad y el realismo son prioridades del juego. Las cartas de terreno generan un campo de batalla distinto en cada ocasión. Las cartas incluyen numerosas cadenas montañosas que bloquean la línea de visión para ambos bandos. Si planeas bien la operación, puedes volar bajo por cañones, oculto hasta el último momento para atacar antes de que el enemigo pueda reaccionar. Pero ten cuidado, pueden aparecer defensas enemigas donde menos te lo esperes...

En el combate se resuelve el resultado de cada lanzamiento de misiles contra los interceptores enemigos y cada ataque a suelo contra los objetivos. Cada tanque, artillería autopropulsada, vehículo acorazado, infantería, etc del enemigo se representa en el campo de batalla con su propia ficha. También resuelves los ataques enemigos de SAM, AAA y Bandidos (interceptores) enemigos contra tus aparatos.

Mientras realizas la misión, decides cuántos pilotos se enzarzarán con los Bandidos, SAMs o emplazamientos de AAA del enemigo. La decisión a menudo no será fácil. ¿Atacarás primero los objetivos de más valor, o primero neutralizarás las defensas SAM y AAA enemigas?

Los aparatos en general son capaces de sobrevivir más de un ataque. Se trata de aparatos duros y diseñados para absorber daño. Esto también tendrás que tenerlo en cuenta al decidir cuándo ha llegado el momento de volver a casa y dejar de patrullar por la zona atacando a los tanques enemigos. Si un aparato está demasiado dañado, no podrá volar el día siguiente.

TAL incluye una hoja de operaciones de combate en la que se lleva un registro del avance de las formaciones enemigas que intentan arrollar tu sector. Puedes elegir la formación con la que deseas enfrentarte en cada día y asignar los recursos aéreos más apropiados para la misión.

Si ya has jugado a *Hornet Leader* o *Phantom Leader*, te será fácil aprender a jugar a *TAL*. Se incluyen las cartas de todos los niveles de habilidad para cada piloto.

Puntos clave: excelente diseño para jugar en solitario. Gestiona tus pilotos y tu material para tener éxito como comandante de escuadrón. Sistema de juego intuitivo y rápido.

Incluye los siguientes aparatos: A-10A Thunderbolt II, A-10C Thunderbolt II, AH-64A Apache, AH-64D Apache Longbow, AV-8B Harrier II, AH-1 Cobra, RQ-1 Predator UAV, MQ-1 Predator UAV, AC-130 Spectre. Incluye las armas siguientes: Mk.82 Iron Bomb, Mk.83 Iron Bomb, AGM-65 Maverick, AIM-92 Stinger, LAU-68, LAU-61, ECM Pod, AGM-114 Hellfire, AIM-9 Sidewinder, Mk.20 Rockeye. Componentes: 165 cartas, 2 planchas de fichas, 3 planchas de fichas de losetas de terreno, tablero montado y ayudas de juego.

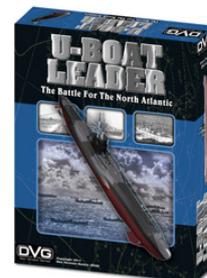
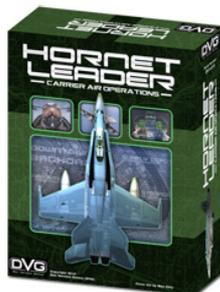
Dirigido tanto a jugadores expertos como a primerizos. Las reglas principales son sencillas y muy intuitivas, a la vez que otorgan a los jugadores una amplia gama de opciones para tomar decisiones y elecciones tácticas. Puede jugarse también en modo cooperativo, repartiéndose los aviones entre los jugadores y planificando/resolviendo las misiones como un equipo.

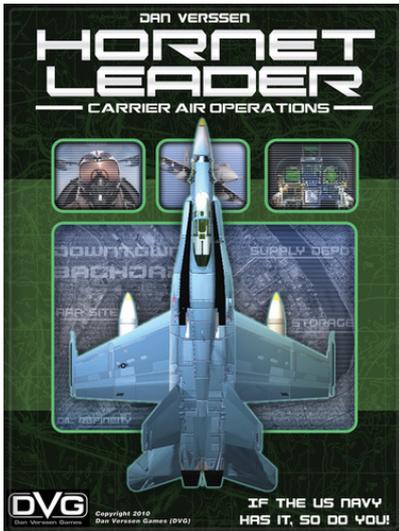
Cada misión se resuelve en 30 a 60 minutos. Cada campaña consiste de 2 a 6 turnos en los que juegas una o más misiones en cada día. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

También disponibles:

U-boat Leader.

Hornet Leader.





Hornet Leader. P.V.P.: 76,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSSEN GAMES

Hornet Leader cubre todos los aspectos de la aviación naval norteamericana a lo largo de la vida operativa del F/A-18 Hornet desde 1983 hasta hoy. El juego te pone al mando de los pilotos y aviones de un escuadrón de aparatos de ataque norteamericanos en campañas bélicas alrededor del mundo. Los aviones y armas disponibles para cada campaña son históricamente exactos.

Una parte fundamental del juego es la planificación de la misión. Tú decides cómo armas a tus aviones y qué pilotos son mejores para la misión. Los pilotos tienen un valor numérico de habilidad. Es de gran importancia decidir qué pilotos son mejores para cada misión. Tus pilotos se van fatigando con cada misión: si haces volar a un piloto demasiado, sus habilidades se verán perjudicadas. Tus pilotos también van ganando experiencia con cada misión que vuelen. Esto te fuerza a tomar difíciles decisiones: ¿seguirás hacienda volar a los mejores pilotos dejándolos fatigados para cumplir las misiones, o usarás a los novatos para prepararlos para las misiones que vendrán más adelante

Las misiones se resuelven rápidamente mediante un sistema de movimiento por áreas que ilustra el combate táctico sobre los objetivos. Las prioridades del diseño son la rapidez y el realismo. Tienes que resolver el ataque de cada misil que lances contra los bandidos enemigos, y cada ataque a tierra contra el objetivo. También resuelves los ataques SAM, AAA y de los aparatos enemigos contra tus aviones.

Mientras realizas cada misión vas decidiendo cómo se enfrentarán tus pilotos a los aviones, SAM y AAA enemigos. Aquí también deberás tomar decisiones. Cuantas más municiones contra las defensas enemigas portes, más seguros estarán tus pilotos, pero también tendrás menos munición de bombardeo disponible para destruir el objetivo.

Se incluyen las cartas de cada piloto según progresa en experiencia desde Novato hasta As. Elementos fundamentales del diseño: excelente juego global en solitario. Gestiona a tus pilotos así como a tus aparatos y armas, consiguiendo ser un buen jefe de escuadrón. Sistema de juego intuitivo y rápido.

Incluye los siguientes aparatos: F/A-18C Hornet, F/A-18E Super Hornet, F/A-18F Super Hornet, EA-18G Grizzly, F-14 Tomcat, A-6 Intruder, A-7 Corsair II, EA-6B Prowler, E-2C Hawkeye, AV-8B Harrier II. También las siguientes armas: AIM-9 Sidewinder, AIM-7 Sparrow, AIM-120 AMRAAM, AM-54 Phoenix, Mk. 82, Mk. 83, Mk. 84, AGM-88 HARM, AGM-65 Maverick, AGM-84 Harpoon/SLAM, AGM-130, AGM-154, Mk. 20 Rockeye, ECM Pods, GBU-10, GBU-12, GBU-16, Rocket Pods. ¡Si la US Navy lo tiene, tú también! ¡Y una cosa que ellos no tienen aún... el F-35!

Componentes: 330 cartas a todo color, 2 planchas de fichas, 8 hojas a todo color de campañas (Libya 1986, WWII North Atlantic 1986, Iraq 1991, Israel Defense 2003, North Korea 2007, Taiwan Defense 2008, Russia 2012, Iran 2014), tablero Táctico, ayudas de juego a color. Juego en solitario válido para jugadores de wargames expertos y también para novatos. Las reglas básicas son sencillas y muy intuitivas, pero aún así ofrecen una gran variedad de opciones de toma de decisiones y de opciones tácticas.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Angola. P.V.P.: 67,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Angola recrea una breve porción de la violenta y larga guerra civil que drante décadas sufrió Angola, desde los años 70 cuando consigue la independencia, hasta el s. XXI. Una lucha que en gran medida se deriva de la Guerra Fría. *Angola* es un juego multijugador en el que los participantes controlan las distintas facciones prosoviéticas o pronorteamericanas que lucharon por el control de Angola en 1975-1976. Se trata de una nueva edición de un clásico que ha llegado a adquirir un status de culto entre muchos aficionados. ¿La razón? *Angola* ofrece varios sistemas de juego innovadores que mantienen a los jugadores siempre en tensión, recompensando la medida justa de audacia y precaución. MMP pone al día este clásico para un público más amplio.

El mapa está dividido en áreas. Las unidades representan formaciones militares y también armas especiales como artillería, cohetes, tanques y aviones. En su original sistema de mando y activación, los jugadores planifican en secreto el orden en que activarán un número de unidades limitadas al principio de cada turno. Entonces se turnan en activar sus unidades en ese orden. El resultado es como una tensa partida de póker, en la que los jugadores se devanan los sesos analizando el mapa e intentando prever los movimientos de sus enemigos.

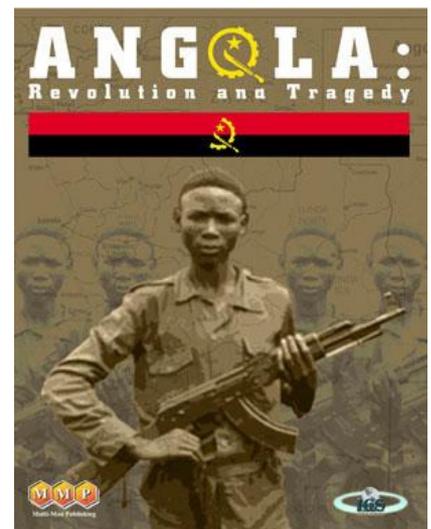
El juego está muy equilibrado. Es frecuente que todos los jugadores estén a punto de alcanzar la victoria o de perder gracias a un ingenioso sistema de puntos de victoria que recompensa el buen juego y les permite aguantar reveses y contraatacar.

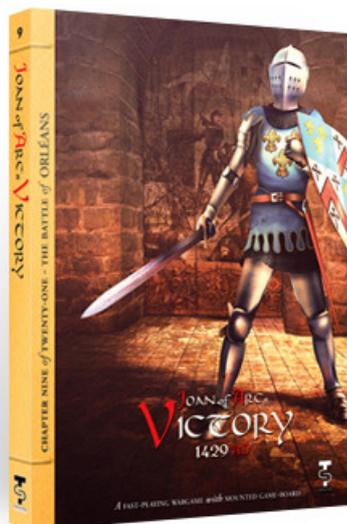
Angola contiene: 2 mazos de cartas (110 en total), reglamento original a color de 32 páginas, 2 ayudas de juego, mapa de 55x85 cm., 3 planchas de fichas y 4 dados de seis caras.

Diseñador: Phil Kendall. **Desarrollo:** Adam Starkweather. **Gráficos:** Lee Brimmicombe-Wood

¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com





Joan of Arc's Victory. P.V.P.: 27,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS

Even in full armor, she still looked like a young girl.

Even among men who had done nothing but war all their lives, she maintained a soldierly bearing... and something else. She led that army to victory, confidently sending the English commander her demand,

"Render to the Maid, sent by God, the King of Heaven, all the good towns you have taken and violated in France."

History would call her Joan of Arc, with a subtitle "The Maid of Orleans." The French would call her, "St. Joan." The English would call her, "witch." And you can call her the center of an intriguing game.

Turning Point Simulations gives you the chance to delve into the mystery of the Maid and the making of France, with a rendition of the chaotic slice of the Hundred Years era when the biggest question was just how many separate countries "France" might become.

Joan of Arc's Victory: Render to the Maid! covers the entire campaign of the siege and relief of Orleans, with one-month turns beginning in April, 1429. The French player must consolidate his polyglot army and its inspiring leader, while dealing with Joan's "voices" via an events table that leaves him feeling slightly out of control. The English player has to deal with

Scots and herrings and trying to resist the "help" of an unwanted Burgundian ally. Both players face the challenges of making siege and open-field combat work for them, in an era where artillery and charges by armored knights belong on the same battlefield. The game includes 200 counters, a full-color, mounted mapboard, and all the charts you will need to keep your focus on the Maid.

Will the English make France little more than their "eastern counties," with a Balkanized set of small kingdoms? Or will France become *France*? The decision is *yours*, based on how you react to the "voices" that The Maid hears.

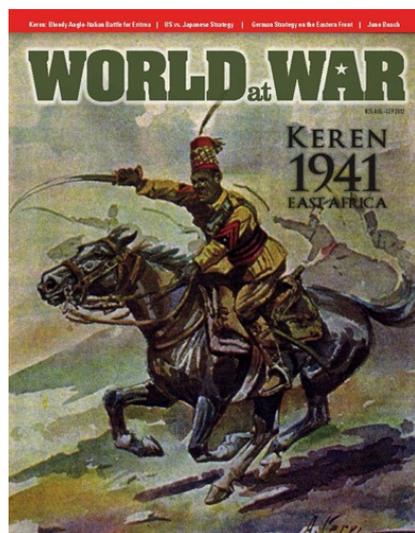
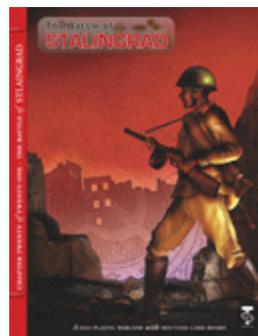
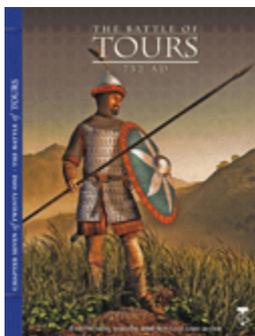
Joan of Arc's Victory includes a random "Joan Events" table that will render the French player a sense of the uncertainty being around someone divinely inspired might provide. And it keeps life interesting for the English too, as Joan may do something very unexpected (and have surprising combat benefits too!).

No two games will ever be alike.

También disponibles, en esta colección:

The Battle of Stalingrad. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

The Battle of Tours.



World at War 25: Keren. P.V.P.: 25,50 €

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

Keren simulates the Battle of Keren, one of the pivotal engagements in East Africa during the Second World War. The Italian units, particularly the *Savoia Grenadiers*, fought so well the Commonwealth forces had to conduct three assaults to break their position. Indeed, the *Savoia Grenadiers* were never dislodged from their hilltop position, and were only compelled to surrender after being surrounded after the other Italian positions had fallen. In spite of their ultimate defeat, it's regarded as one of the Italian Army's most impressive showings during the entire war.

Keren includes one counter sheet (228 counters) and one map of the Keren area of Eritrea (each hex represents about 220 yards), portraying the Dongolaas Gorge and the heights on both sides, dominating the area south of Keren. The system's unique feature is the ability of infantry units to self-reduce to dispatch men as supply-runners, as was necessary for both sides historically. Fighting atop the difficult hills will give players a sense of why the Italians were so difficult to dislodge, as well as the importance of artillery and air support, and the limitation on the usefulness of tanks.

Modern War #1: Red Dragon/Green Crescent. P.V.P.: 42,50 €

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

Red Dragon/Green Crescent (RDGC) is a strategic-level, intermediate-complexity wargame, with operational undertones, covering hypothetical future conflicts around the southern and eastern peripheries of Asia. The timeframe is the near future, between 2013 and 2021. The game has been designed by Bruce Costello using Ty Bomba's CSR Award winning system that first appeared in *Strategy & Tactics* no. 250. It's adaptable for two player, multi-player and solitaire play.

RDGC expands the original game into a two-mapper covering the Indian Ocean and Middle East, areas strategic to both the US and its allies and the Peoples Republic of China and its allies. In the game, Chinese forces that may be initially deployed into the Indian Ocean area are few, but they also have one solid ally at start: Myanmar. Besides Myanmar, there are other question marks for US planners. For instance, would Pakistan stand idly by if India allied with the US, given the existential threat they perceive of a US-Indian victory in a war with China? And what about Iran: if that country is ever to make a move to achieve dominance in the Persian Gulf, what better time than during a major war while its winners aren't yet clear? There's also the rest of the troubled Middle East (Egypt-Syria-Lebanon-Israel). That collective totality makes for a wonderfully varied gaming situation.

Besides the main scenarios, there are numerous variants and options, adding new dimensions and giving literally hundreds of new possibilities for play.

Most of the ground units in *RDGC* represent brigades ("brigade combat teams" or "BCT" for the US). The exceptions are the Singaporean, Malaysian, Taiwanese, Philippine, and Yemeni armies. There is additionally one new corps of marines for the PRC. Aircraft are mostly represented by mixed-type combat-wings, though only one aircraft type is shown on each counter. Long-range bombers have their own mono-type units that can't combine operations with the other 'tactical' air wings. Ship units mostly represent mission-oriented groups of vessels such as SAGs, subrons or individual capital ships.

Game turns represent varied amounts of "real time," depending on the "operation" presently being conducted, from one to three days. An entire match encompasses the first month of the wars being examined. Scenarios include partial and two-map games, some centered on the Korean peninsula, others on the Indo-Pakistan area, and others taking in the entire, huge, arcing region from the Red Sea to Alaska.

This special edition includes 2 maps (22x34 inches) and 556 counters.

Articles in this issue include:

Red Dragon / Green Crescent. Hybrid warfare as naval, air and land forces clash in the Indian Ocean and Western Pacific.

Stormin' Norman. The military biography of Gen. Norman Schwarzkopf, the man who won the First Gulf War for America.

1972 NVA Offensive. Analysis of the first conventional offensive by the communists against the South Vietnamese regime: why it didn't succeed.

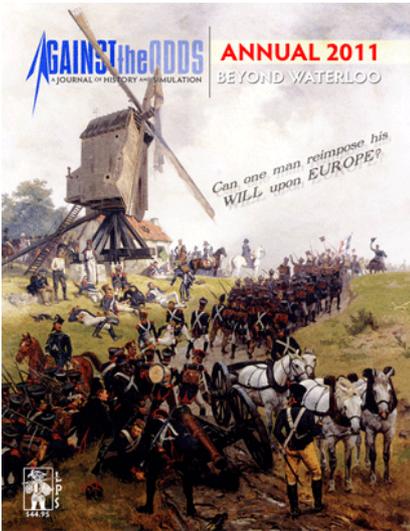
Special Ops: Seal Team 6 & the Killing of Bin Laden. A History of this super-elite unit and an analysis of their mission to get the infamous terrorist.

Russia's Military Reorganization. The Russian ground force is undergoing modernization and reorganization. Here's the complete new order of battle.

Beretta vs. Colt. Though the 9mm Beretta pistol has been the official US military sidearm for over two decades, some are still carrying the Colt 45. Here's why.

New Arenas: Cyber War. An analysis of the importance, potential and risk inherent in this new real of virtual warfare.





Against the Odds 2011 Annual: Beyond Waterloo. P.V.P.: 38,25 €

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

“Another Waterloo game?”

Not exactly. And much more.

While most “Waterloo games” either lock players into the circumstances of that famous battle, or give some small leeway into the overall circumstances of the “100 Days” battles in Belgium, they all suffer from a similar narrow focus. You will have the *Armée du Nord* face some combination of Blucher and Wellington and everyone just does the best they can.

But any reading of the 100 Days shows a flurry of activity—key, historical events—which no one has bothered putting into game form. Until now.

Beyond Waterloo, designed by John Prados, begins with Napoleon entering Paris and the Coalition Allies facing choices about what to do about this. We’ve all read the events that follow. Napoleon feverishly works the diplomatic channels while trying to reform a government and rebuild something like *La Grande Armée*. The allies put aside their quibbling over the new lines on the map of Europe, declare Boney an “outlaw,” and start mobilizing about a million troops to invade France.

Repeat, *Beyond Waterloo* begins with Napoleon entering Paris. Each player gets to pursue these grand strategic paths we’ve all discussed about many times but never gamed. The map includes France—ALL of France—plus Belgium, Spain, Germany, Switzerland, and Italy. Get the picture? This time, the players will have different choices. “Beyond Waterloo” means WATERLOO MAY NOT HAPPEN AT ALL! Or if it happens, the players will be part of why it happens!

This is a rare opportunity for some genuinely alternative history exploration. The game involves military, economic, and diplomatic paths, and totally new design elements. Because of the complexity and “newness” of many approaches, the game offers a layered approach, beginning by teaching players a new way of having combat that is both strategic and nuanced for the era. And yes, you can fight “just the Battle of Waterloo” if you wish! At the next level of instruction, we get to the “Basic game.” (Yes, when have you seen “phase 2” in complexity called “the Basic Game?”) Here the players begin to deal with strategic issues, economics, administration systems, and other factors scarcely deal with in any game, much less one on the 100 Days. As players work up to the Advanced Game, they include diplomacy, force mobilizations, politics, and how each of these impacts and molds grand strategy.

Beyond Waterloo gives players the first ever chance to actually PLAY the situation we’ve all read about regarding Napoleon’s return. Now the varied circumstances in Switzerland, Spain, the Vendee, disgruntled allied countries (who aren’t getting what they wanted at the negotiation table), spy networks, and the politics of Paris are all PART of the game. Yes, you’ll find the familiar names of Wellington, Ney, and Blucher included, but also Soult, Schwarzenburg, Charles, and even Murat’s bizarre effort in Naples.

John Prados has been part of some of gaming’s real milestones... *Rise and Decline of the 3rd Reich*, *Army of the Heartland*, *Campaigns of Napoleon*, *Panzerkrieg*. For ATO, he’s delivered award winners like *Fortress Berlin* and *Khe Sanh, 1968*. *Beyond Waterloo* sets another milestone that gamers will talk about for years to come.

This is the Waterloo game serious students of the end of an era have been looking for. The 2011 Annual will be a landmark of historical gaming. Make sure you get yours now!

Bonus Item: In the summer of 1921, despite multiple attempts at technical and personal sabotage, Billy Mitchell’s bombers sank a German submarine, destroyer, light cruiser, defunct US battleship... and the “unsinkable” dreadnought *Ostfriesland*. His vocal reports of what airplanes could do to battleships lead to his court martial...but other nations were paying attention. The enclosed TSS mini-game with this issue shows one of the results.