

EL VIEJO TERCIO

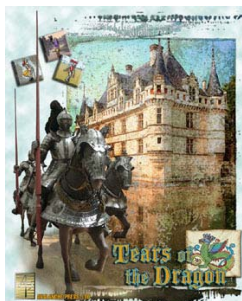
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 30 de diciembre de 2003

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

AVALANCHE PRESS



Tears of the Dragon. Novedad enero
P.V.P.: 22,00 €

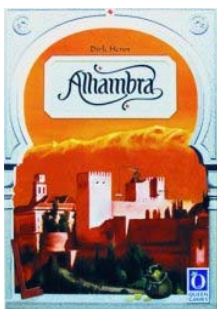
Hace quinientos años, la Princesa Erynmil deseaba casarse, pero no encontró hombre digno de ella. Su padre, furioso con ella, la transformó en un dragón y la encerró en una isla solitaria, con la maldición de que no podría salir de allí hasta que alguien valiente, virtuoso y sabio pudiese liberarla.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

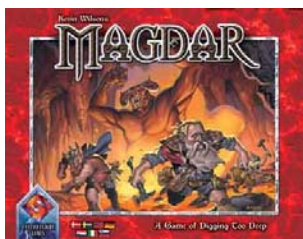
Contenido: 60 piezas que representan los edificios, 1 ficha "Chantier", 1 ficha

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

FANTASY FLIGHT GAMES

Magdar. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

Un juego de excavar demasiado hondo. Movidos por su ansia por el fabuloso mithril y las piedras preciosas, los enanos cavan más y más profundo bajo la montaña. Un día llegan demasiado lejos y abren la antigua cripta del demonio durmiente Magdar, aprisionado hasta entonces en una prisión primordial de lava y sombra. Pero incluso cuando el demonio avanzó hacia los enanos, estos seguían más interesados en las piedras preciosas saltan de las rocas por el calor que



produce a su paso el demonio. Tal vez hayan llegado demasiado lejos, pero un ambicioso y audaz enano aún puede solventar la situación. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Warcraft Boardgame. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

El mundo mágico de Azeroth está siendo asolado por una sangrienta y devastadora guerra. Las hordas de orcos asolan todo a su paso, intentando recuperar su pasada gloria. La Alianza Humana se ha reunido para hacer frente a la Amenaza Orca, pero se ve asolada por misteriosas plagas y cultos a la muerte. Bajo el manod del terrible Lich King, la Horda de Muertos Vivientes se expande por la tierra y engrosa sus filas con los cadáveres de los caídos. Los misteriosos Elfos Nocturnos, protectores del bosque, luchan para defender su hogar de los que lo invadan.

¡El premiado juego de ordenador Warcraft sale de la pantalla del ordenador y toma vida en tu mesa de juego! Asume el control de una de las poderosas razas y acude a la batalla por el control de Azeroth. Para ganar debes gestionar tus recursos inteligentemente, de modo que puedas entrenar y mejorar a tus tropas a la vez que luchas contra tus enemigos. En un tiempo de caos, ¿tienes lo que se necesita para sobrevivir?

Contenido: 13 piezas de tablero, 40 marcadores de madera de unidades de Melee, 28 marcadores de madera de unidades que combaten a distancia, 16 marcadores de madera de unidades voladoras, 4 Town Interfaces, 8 marcadores de puestos de observación, 32 piezas de Edificios, 32 marcadores de trabajadores, 36 piezas de unidades, 84 cartas de conjuros, 50 piezas de oro, 50 piezas de madera, 18 piezas de Depletion, 4 dados de batalla, 1 dado de Recursos, 14 piezas de Misión. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Atlanteon. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

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

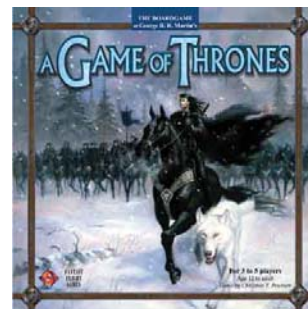
a tomar el palacio del Emperador, el palacio de Neptuno, y la torre de la Bruja del Mar. ¡Pero ten cuidado! Si tu rey cae prisionero, perderás la partida.

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

A Game of Thrones. P.V.P.: 55,00 € Ya disponible

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

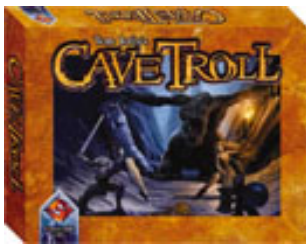
El rey Robert Baratheon ha muerto y los siete reinos se preparan para la guerra. La casa de Lannister, cuya hermana Cersei era la mujer del rey, reclama el trono para su hijo Joffery. En la Dragonstone Isle, Stannis Baratheon sabe que



Robert no era el verdadero padre de Joffery, y por tanto reclama el trono para él. En las Iron Isles, la casa de Greyjoy está a punto de empezar una nueva rebelión, pero esta vez con un objetivo más grande. En el norte, la casa Stark reúne sus fuerzas para defender sus derechos, y en el sur la rica casa Tyrell tiene la antigua ambición de sentarse en el Trono de Hierro.

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

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



Cavetroll.

Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

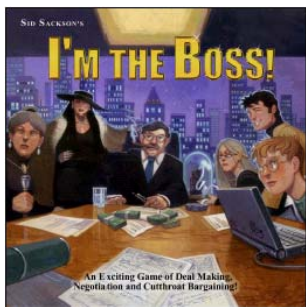
Provenientes de todo el reino, audaces aventureros se han reunido para sortear los peligros de la guarida del troll y apoderarse de los tesoros que esconde. Pero todas las riquezas del mundo no podrán salvarlos si quedan atrapados en la

cueva del troll.

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

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

FACE2FACE GAMES



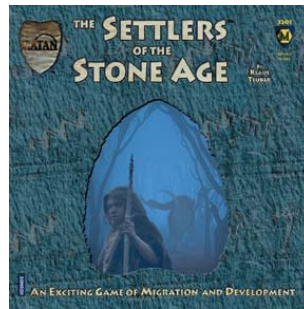
I'm the Boss. **Ya disponible** P.V.P.: €38,50

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

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

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

MAYFAIR GAMES



Settlers of the Stone Age. **Ya disponible** P.V.P.: 54,00 €

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

Settlers of Catan, pero presenta a los jugadores nuevos retos adecuados a los peligros y posibilidades de la Edad de Piedra.

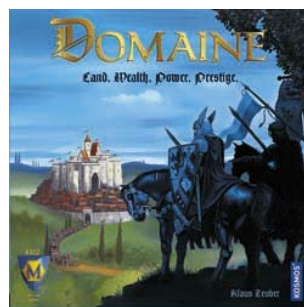
El antecesor de los modernos humanos, llamado "Homo sapiens" por los científicos, estaba situado en África hace más de 100.000 años. Las primeras ramas de esta familia iniciaron un viaje que duró miles de años y los llevó hasta Australia y América. Las enormes dificultades de este viaje solo pudieron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

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

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

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

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



Domaine. **Ya disponible** P.V.P.: 54,00 €

Riqueza, Poder, Prestigio...

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

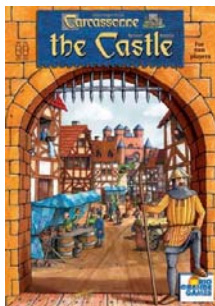
fuerza de las armas y de sutiles maniobras. Cada duque intenta reclamar para sí las partes más valiosas del reino antes de que vuelva en rey.

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

RIOGRANDE GAMES

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

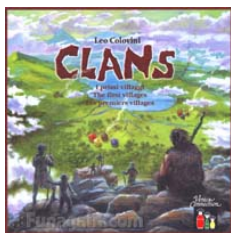
Dos expansiones en una cajita. Incluye 7 losetas nuevas para Carcassonne y 5 losetas nuevas para Carcassonne: Hunters & Gatherers.



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!!**



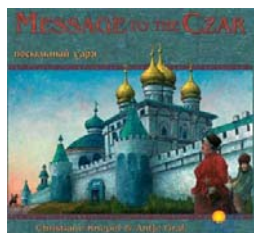
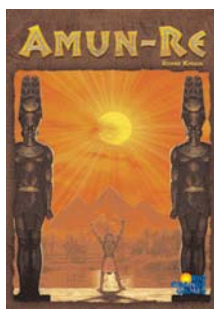
Clans. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

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!!**

Amun Re. Ya disponible P.V.P.: 33,00 €

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



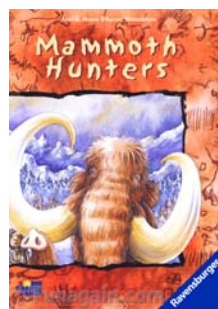
Message to the Czar. Novedad enero P.V.P.: 27,50 €

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. Novedad enero 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 sí 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 glaciario, 50 piedras, 14 piezas de fuego, 6 porras, 1 separador. Para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Tiempo por partida: 75 - 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

FANTASY FLIGHT GAMES

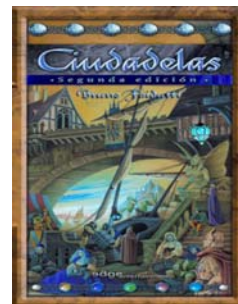
Scarab Lords. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

La Edad de Locust va a llegar. Las sombras que la anuncian surgen del desierto de tormentas sin fin. La magia negra resuena en las calles vacías, y las palabras de la antigua profecía se han hecho realidad; los Señores Escarabajo han llegado para librar una guerra con el Cielo y la Tierra.

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

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...



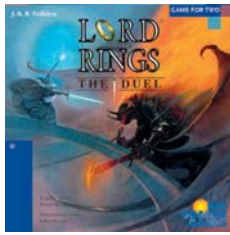
El ganador será el jugador que construya la más rica y bella

Ciudadela. Ciudadela es un juego para 2 a 7 jugadores. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

Lord of the Rings: The Duel. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

"No pasarás." , gritó Gandalf al terrorífico Balrog. "No, no pasarás" repitió el poderoso mago según la gigantesca figura de fuego y humo se acercaba inexorablemente hacia él en el puente. Lo que siguió fue una terrible lucha sobre el abismo. ¿Sobrevivirá Gandalf el Gris a los terribles ataques del demoníaco Balrog? Contenido: 1 tablero de juego, 1 puente, 1 figura de Gandalf, 1 figura del Balrog, 2 piedras de energía, 54 cartas y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Tiempo por partida: 30 - 40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



PHALANX GAMES

The Prince: The Struggle of House Borgia. Ya disponible P.V.P.: €33,00

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



Hector and Achilles: The Trojan War. Novedad enero 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 €

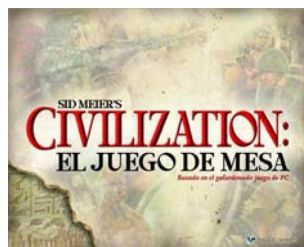
40 años después de la aparición de Risk, parece que ya va siendo hora de alcanzar un nuevo estándar de calidad en lo referente a juegos de conquista del mundo. Attack! es un nuevo sistema. Ha sido concebido como un sistema que permita a los jugadores de distintos niveles de habilidad disfrutarlo por 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!!**

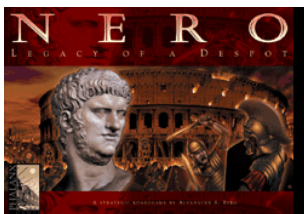


Sid Meier's Civilization: El juego de mesa. Ya disponible P.V.P.: 59,95 €

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



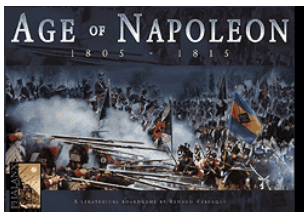
Nero. Legacy of a Despot. Ya disponible

P.V.P.: 44,00 €

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

La estrategia general es conseguir ser Emperador, conservar el puesto, controlar áreas geográficas y amasar puntos de victoria. Sin embargo, para ello, en lugar de necesitar una planificación rigurosa, el juego lo que exige a los jugadores es que sean rápidos en sus reacciones, aprovechando a menudo sus oportunidades mediante el juego de cartas de eventos en los momentos apropiados. Entre las cartas de eventos tenemos Asesinos, Sobornos, Malos Augurios, Ataques de tribus germánicas, Flotas de galeras, Crisis en Roma, Guardia Pretoriana y muchas más.

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



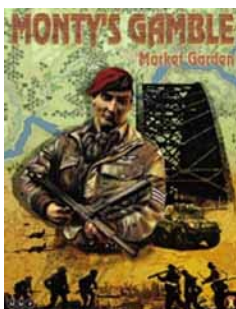
Age of Napoleon. Ya disponible

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 aerotransportadas. El Alto Mando alemán, con el enemigo a las puertas del Reich, debe improvisar una vez más un milagro para hacer frente al inminente desastre.

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

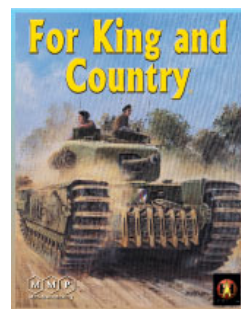
Contenido: dos planchas de fichas de tamaño grande, mapa de 55x85, reglas ilustradas, completo comentario histórico y comentario del autor, ayudas de juego y dados. Escala temporal: turnos de 1 día divididos en impulsos de longitud variable. Unidades: regimientos y brigadas, con algunos batallones especiales.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

The Skirmisher #2. 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 Rulebook. Reedición enero 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. Comentararios 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!);

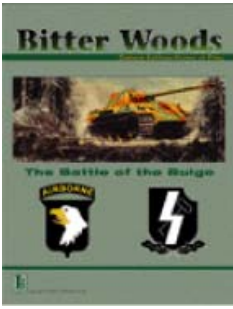
L2 DESIGN



The Russian Campaign 4th 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, 4^a

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!!**

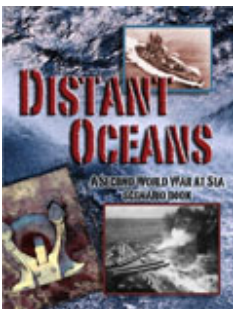


Bitter Woods Deluxe. Ya disponible
P.V.P.: 77,00 €

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!!**

AVALANCHE PRESS LTD.



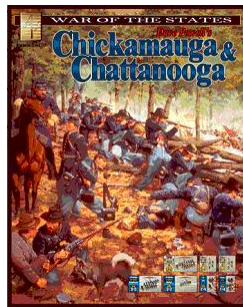
Second World War at Sea: Distant Oceans. Ya disponible P.V.P.: €20,00

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

War of the States: Chickamauga and Chattanooga.

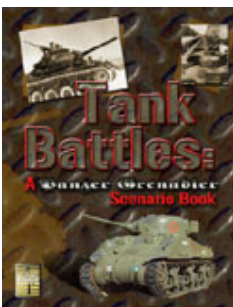
Ya disponible P.V.P.: €55,00

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



Panzer Grenadier: Edelweiss. Ya disponible P.V.P.: 17,00 €

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



Panzer Grenadier: Tank Battles. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Libro de 48 nuevos escenarios para la serie Panzer Grenadier. La parte fundamental la forma un módulo especial sobre la Operación Marte, la ofensiva soviética 1942 frente a Moscú. Pese a heroicos sacrificios, el Ejército Rojo no consiguió romper las líneas alemanas. 34 nuevos escenarios ilustran la encarnizada lucha de aquel sector. El libro también incluye

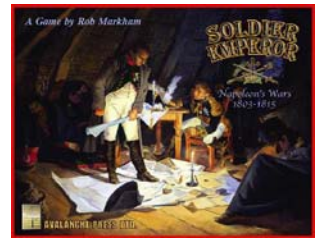
artículos sobre helicópteros alemanes y el Ejército Federal Austríaco de 1938, además de escenarios para las unidades austríacas. Para

terminar, un grupo de seis escenarios abarcan la Operación Saturno, el ataque soviético contra el Octavo Ejército italiano, lanzado simultáneamente con la Operación Marte. La contraportada contiene fichas para las unidades austríacas y tres tipos distintos de helicópteros alemanes. ¡Imprescindible para los fans de la serie Panzer Grenadier!

Soldier Emperor. Ya disponible

P.V.P.: 66,00 €

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Si te ha gustado Soldier Kings, te encantará Soldier Emperor. Es un juego rápido y dinámico, las estrategias son numerosas. Las partidas

duran desde cuatro horas, o más el juego de campaña. **¡¡Reglas en castellano!!**



America Triumphant: The War Against Nazi Germany.

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.



Great Pacific War, 1937-1945. Ya disponible P.V.P.: €66,00

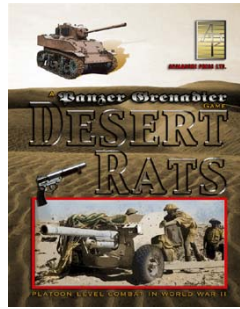
Brian L. Knipple ofrece la largamente esperada continuación a *Third Reich*. Las tropas de élite japonesas se enfrentan al tremendo poder de los EE.UU. en una lucha por el futuro del Océano Pacífico. El juego abarca desde 1941 a 1946 e incluye a las fuerzas de todos los participantes. Incluye cinco escenarios 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.: €55,00

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 destruir el comercio aliado, mientras los buques de guerra de doce países intentan cazarlos. 210 fichas de juego, dos mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**



Panzer Grenadier: Desert Rats. Novedad enero P.V.P.: €66,00

El sistema Panzer Grenadier vuelve a África con este juego sobre las batallas entre el Afrika Korps de Rommel y las Desert Rats británicas. Aquí tenemos las famosas batallas de 1941 y primeros de 1942: Crusader, Gazala. 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). **¡¡Reglas en castellano!!**

Rob Markham's Soldier Raj. Novedad enero P.V.P.:

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 tablero gráfico es de primera, las fichas grandes. Duración de la partida: de dos a cuatro horas. Para do a cinco jugadores. 225 fichas, 60 cartas, reglas y tablero rígido plegable. **¡¡Reglas en castellano!!**

Scotland the Brave: Deluxe Edition. Novedad enero P.V.P.: €55,00

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

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

Great War at Sea: Dreadnoughts. 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.

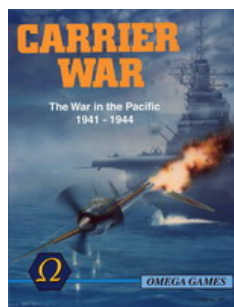
Defiant Russia. P.V.P.: €22,00

Juego rápido sobre el ataque nazi contra la Unión Soviética, creado para los que se inician en el hobby de los wargames. ¡Defiende a la Madre Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa. **¡¡Reglas en castellano!!**

Third Reich/Great Pacific War Player's Guide. 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.

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.

GMT GAMES

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

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

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

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

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

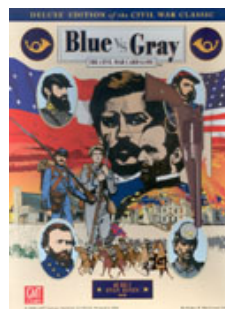
2ª de Breitenfeld, 1642. El Mariscal de Campo Torstenson emprendió una brillante campaña con el asedio de la fortaleza imperial de Leipzig. El Archiduque Leopoldo, al mando de un ejército imperial más grande, aceleró su marcha para enfrentarse a los suecos. Los ejércitos se enfrentaron a la vista del campo de batalla tístico de la mayor victoria de Gustavo Adolfo II, once años antes. Los Imperiales esperaban otro Nördlingen, pero consiguieron otro Breitenfeld.

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

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



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



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

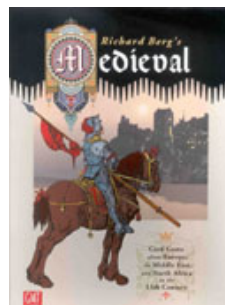
Juego de escala estratégica para dos a cuatro jugadores que recrea la Guerra Civil de EEUU. La anterior edición del mismo, tuvo una acogida extraordinaria por la crítica y el público. Las fuerzas de la Unión avanzan sobre los centros vitales del Sur, mientras que los Confederados contraatacan luchando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

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

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

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

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



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

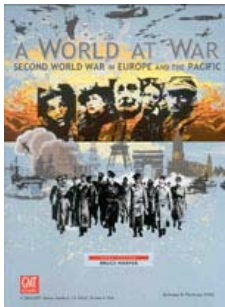
Juego de tablero basado en cartas que lleva a los jugadores al turbulento siglo XIII en Europa, Oriente Próximo y el Norte de África. Las cartas no solo representan a las Potencias, varias capacidades y eventos que pueden usar los jugadores para obtener la victoria, si no que también proporcionan el tablero de juego, un mapa que se divide en 19 cartas de las que solo 8 están desplegadas al comienzo de la partida. El resto de las Cartas Mapa entran a la partida aleatoriamente, pero al ritmo que decidan los jugadores.

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

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

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

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



A World at War. Ya disponible P.V.P.: 192,50 €

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

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

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

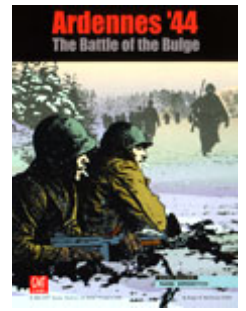
A World At War incluye una docena de escenarios de campañas, desde las introductorias "Battle of the Atlantic" y "Barbarossa" a juegos de campaña de Europa y del Pacífico. Los aficionados motivados se verán tentados por el probar suerte en el juego de campaña completo: toda la guerra en Europa y el Pacífico.

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

Ardennes '44. Ya disponible P.V.P.: 60,50 €

16 de diciembre de 1944:

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



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

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

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

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

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**.

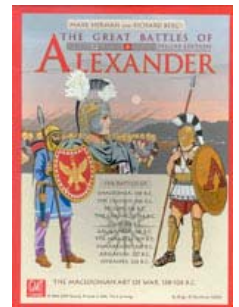
The Great Battles of Alexander: Deluxe Edition es

prácticamente la completa historia del Arte de la Guerra macedonio en tiempos de Alejandromagno. Batallas de Chaeronea, Pelio, Ligynus, 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 Restringido 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 mercenarias 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!!**

DECISION GAMES

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

Strategy & Tactics 218: Chancellorsville & Plevna. *Ya disponible* P.V.P.: €22,00.

Strategy & Tactics 219: Guadalajara & Peñarroya. *Novedad enero* 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!!**

The Cossacks Are Coming! *Novedad 2004*

U.S. Navy Deluxe. *Novedad 2004*

To the Green Fields Beyond. *Novedad 2004*

Battle Stations. *Novedad 2004*

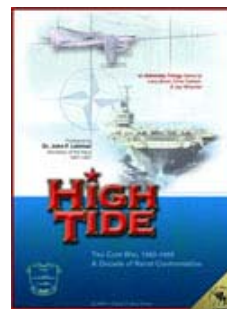
Reglamento para miniaturas 2ª Guerra Mundial naval.

EXCALIBRE GAMES

Kaiserschlacht 1918. *Novedad 2004*

CLASH OF ARMS GAMES

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



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

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

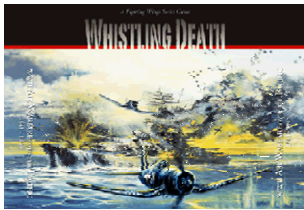
El libro de escenarios (128 páginas) incluye treinta batallas navales que abarcan todos los tipos de operaciones navales: guerra antisubmarina, operaciones de convoy, misiones de minado, desembarcos anfibios, ataques aéreos sobre objetivos navales y terrestres, misiones especiales y enfrentamientos entre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

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

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

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

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



Whistling Death. Novedad diciembre P.V.P.: 88,00 €

Tercer juego de la serie Fighting Wings de J D Webster. Esta serie se ha consolidado como la latente más sólida en juegos de mesa de combate aéreo (si quieres aprender tácticas, es seguramente una

alternativa preferible a cualquier simulador aéreo). Contiene 110 escenarios que van desde vuelos de entrenamiento (3), combate aéreo introductorio (5), combate aire-aire (58), aire-tierra (4), aire-naval (32), y misiones completas (8). Abarca 40 aparatos representativos y numerosos tipos de buques.

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

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

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

Nuevo volumen relativamente rápido de jugar, con una densidad limitada de fichas sobre el mapa, de la prestigiosísima y premiada Operational Combat Series (OCS). Empleando la versión más reciente de las reglas OCS (versión 3.0), el juego abarca el primer año de guerra de movimientos de la Guerra de 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. Novedad enero P.V.P.: 109,25 €

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

The Battles of Bull Run. Novedad enero P.V.P.:

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

MOMENTS IN HISTORY

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

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

Operation Wintergewitter Novedad 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 Oriental**, 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

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

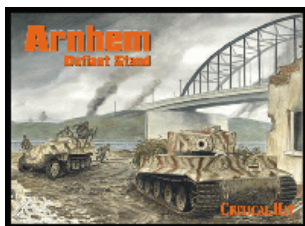
La huida del Ejército Italiano. 12 escenarios - cubren todo 1940/41, hasta Beda Fomm. 30 nuevas fichas, incluyendo torretas de tanques Cruiser y subtorretas de ametralladoras para vehículos A9. 3 nuevos "overlays" a color, incluyendo uno grande que representa 'The Pimple' de Beda Fomm y una nueva carta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

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

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

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

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



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

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

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

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

La lucha por Caén en 1944.

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

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

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

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

Santa Maria Infante: On the Road to Rome 1944 (ATS). Novedad enero P.V.P.: 55,00 €

La serie **ATS** está verdaderamente imparable. 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

MEN-AT-ARMS:

MAA397 THE AUSTRO-HUNGARIAN FORCES IN WORLD WAR I (2). 1916-18.

MAA401 THE WAFFEN-SS (1). 1 TO 5 DIVISIONS

OSPREY MODELLING:

MOD3 MODELLING THE F-4 PHANTOM II

MOD4 MODELLING THE M3/M5 STUART LIGHT TANK

CAMPAIGNS:

CAM130 KAWANAKAJIMA 1553-1564

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE56 LAGG & LAVOCHKIN ACES OF WWII

ACE57 HURRICANE ACES 1941-45

ELITE:

ELI97 THE KAISER'S WARLORDS: GERMAN COMMANDERS OF WWI

ELI98 BRITISH COMMANDERS OF WORLD WAR II

NEW VANGUARD:

NVG89 GREEK AND ROMAN ARTILLERY 399 BC-AD363

NVG91 GERMAN DESTROYERS 1939-45

FORTRESS:

FOR12 FORTRESS OF THE PENINSULAR WAR 1807-14

WARRIOR:

WAR75 COMANCHE 1800-74

WAR80 IRISH VOLUNTEER SOLDIER 1913-23

WAR81 HUNGARIAN HUSSAR 1756-1815

WAR83 BRITISH INFANTRYMAN IN SOUTH-AFRICA (1877-1881)

WAR84 MONGOL WARRIOR 1200-1350

OMEGA GAMES

Paper Wars nº51. Ya disponible P.V.P.: €6,75. B

LUPOPRESS

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

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

VARIOS EDITORES

Miniature Wargames 248. P.V.P.:

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

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

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