

# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

## Novedades juegos, 28 de diciembre de 2012

**Mr. Madison's War.** P.V.P.: 47,00 €

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

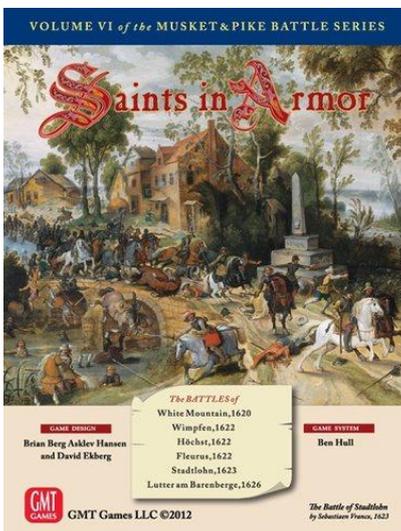
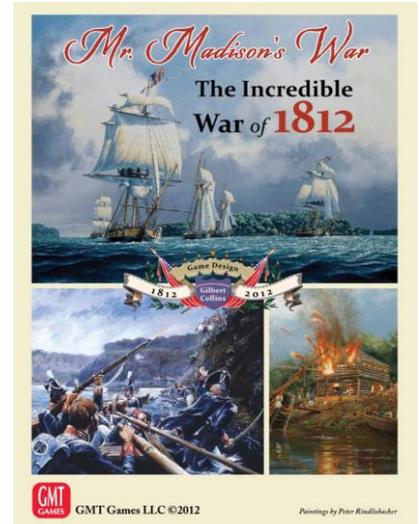
En junio de 1812, Napoleon invadió Rusia. Mientras tanto, al otro lado del mundo, la joven República de los EEUU declaró la guerra a Gran Bretaña. Fue una de las guerras menos populares en el país. Para conmemorar el bicentenario, GMT publica este juego estratégico basado en las campañas estadounidenses para hacerse con Canadá entre 1812 y 1814.

**Mr. Madison's War** es una simulación que ilustra la guerra en la frontera norte entre EEUU y Canadá. Desde el punto de vista europeo, fue un resultado de las Guerras Napoleónicas que se libraron entre 1796 y 1815. Es un juego para dos jugadores en el que estos asumen el papel de EEUU o Gran Bretaña.

El tablero mide 85x55 y abarca el norte de los estados de New York, Pennsylvania, Ohio, y las provincias canadienses del Upper y Lower Canadá, el área en la que tuvieron lugar la mayor parte de las batallas. El juego incluye más de 203 que incluyen los regimientos y batallones específicos que participaron, incluyendo unidades de milicia y de indios. También se incluyen los buques individuales que libraron la guerra en los Grandes Lagos. También se incluyen los principales generales de ambos bandos, como el General Mayor Isaac Brock, Sir George Prevost, el General Mayor Hull y muchos otros.

**Mr. Madison's War** usa una variación del "motor de cartas" inventado por Mark Herman, el cual permite a los jugadores realizar acciones en el tablero y obtener puntos automáticos jugando cartas como eventos históricos. Las 110 cartas incluyen información histórica, el año en que tuvo lugar cada evento, y una descripción detallada de la función de la carta. El reglamento ilustrado tiene una longitud muy moderada, y también se incluyen 5 ayudas de juego. El objetivo del juego es obtener Puntos de Victoria mediante la invasión del territorio enemigo y la conservación del propio.

Componentes: un mapa de 55x85 cm., un mazo de 110 cartas, 208 fichas, librito de reglas, librito de juego y ayudas de juego. Escala: 4 meses por turno, unidades tipo regimiento o batallón, y buques individuales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**Saints in Armor.** P.V.P.: 55,00 €

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

Nuevo juego (¡ya el 6º!) de una de nuestras series favoritas, *Musket & Pike*, sobre batallas del s. XVII. Este tiene además el atractivo añadido de que incluye varias batallas en las que participan los tercios españoles.

La Revuelta Bohemia de 1618 provocó la Guerra de los 30 Años. En la primera parte de la guerra, la causa católica/imperial obtuvo una serie casi ininterrumpida de victorias. Este juego nos lleva a seis de esas batallas. En este periodo los ejércitos se desplegaban en formaciones más compactas que en otros juegos de la serie, de forma que cada batalla cabe en medio mapa de tamaño estándar. Las batallas son:

**Montaña Blanca**, noviembre de 1620: el ejército combinado del Sacro Imperio Romano y la Liga Católica, dirigido por Johann Tserclaes, conde de Tilly, asesta un golpe directo contra la capital de Bohemia, Praga. Los bohemios se defienden en las faltas de Montaña Blanca, fuera de la ciudad. Sus aliados transilvanos les abandonan en el momento más crítico de la batalla, provocando el colapso del ejército bohemio y su causa. *Este es un escenario corto en el que las fuerzas católicas, de mayor calidad, deben aplastar la fuerte posición de los bohemios apoyados por un contingente transilvano poco fiable.*

**Wimpfen**, mayo de 1622: Tilly une sus fuerzas con los españoles comandados por Córdoba. Juntos persiguen al ejército del Markgraf de Baden-Durlach, al que alcanzan cerca de Wimpfen, donde se ha desplegado en una posición defensiva en una curva de un río. El Markgraf ha ideado una defensa especial: carretas equipadas de postes afilados y pequeños morteros. Los católicos asaltan las carretas y la lucha es muy encarnizada. Una carreta de pólvora estalla en medio de la posición protestante, dispersando a los defensores. *Se trata de una batalla equilibrada. Una fuerza católica con ventaja numérica intenta derrotar a un ejército protestante protegido por carretas y que tiene una potente fuerza de caballería.*

**Wimpfen**, mayo de 1622: Tilly une sus fuerzas con los españoles comandados por Córdoba. Juntos persiguen al ejército del Markgraf de Baden-Durlach, al que alcanzan cerca de Wimpfen, donde se ha desplegado en una posición defensiva en una curva de un río. El Markgraf ha ideado una defensa especial: carretas equipadas de postes afilados y pequeños morteros. Los católicos asaltan las carretas y la lucha es muy encarnizada. Una carreta de pólvora estalla en medio de la posición protestante, dispersando a los defensores. *Se trata de una batalla equilibrada. Una fuerza católica con ventaja numérica intenta derrotar a un ejército protestante protegido por carretas y que tiene una potente fuerza de caballería.*



**Höchst**, junio de 1622. Los bávaros comandados por Tilly alcanzan a las fuerzas del duque Christian cuando intentan cruzar el río Main. Christian planta cara para proteger el cruce. Tilly duda en un primer momento, pero finalmente los bávaros atacan y el ejército protestante se disuelve en una retirada caótica. *Es una situación de ataque a la retaguardia: los protestantes deben retrasar a los católicos mientras intentan poner a salvo el grueso de su ejército. Despliegue opcional libre.*

**Fleurus**, agosto de 1622. Derrotadas y desmoralizadas, las fuerzas combinadas del condottiere Mansfeld y el duque Christian intentan escapar de Alemania pasando a las Provincias Unidas. El ejército español de Córdoba les bloquea el camino en Fleurus. Los impagados y amotinados protestantes atacan al amanecer para abrirse paso. En una encarnizada lucha de cinco horas, los españoles aguantan, pero un número importante de protestantes consigue pasar para socorrer una plaza asediada importante en los Países Bajos. *Esta es una batalla pequeña en la que un ejército protestante grande pero poco fiable intenta arrollar a un ejército español más pequeño pero más experimentado. Es una excelente introducción al sistema de juego. Incluye un despliegue opcional en el que los protestantes se despliegan de forma tradicional en lugar de adoptar el estilo holandés.*

**Stadtlohn**, agosto de 1623: tras la batalla de Fleurus, el duque Christian reconstruye su ejército con reclutas novatos y vuelve a Alemania. Sin embargo, pronto se ve sin apoyos y obligado a retirarse cuando el ejército veterano de Tilly le alcanza. El ejército protestante, lastrado por un tren de bagaje inmenso que contiene el botín obtenido en las campañas anteriores de Christian, se ve atrapado por la vanguardia de Tilly cuando ya alcanzaba a ver la frontera de Holanda. Fiel a sí mismo, Christian decide arriesgar su ejército para salvar su bagaje, pero termina perdiendo ambos. *Se trata de una situación de defensa de retaguardia contrarreloj, centrada en el lento movimiento del bagaje hacia el borde del mapa.*

**Lutter am Barenberge**, agosto de 1626. El rey danés Christian IV interviene en la guerra y hace retroceder a Tilly al empezar el verano. Pero cuando Tilly recibe refuerzos imperiales, los daneses pasan a ser inferiores en número y a la defensiva. El rey danés decide presentar batalla en una fuerte posición en Lutter am Barenberge. Los ataques católicos iniciales son rechazados, pero el desordenado contraataque danés resulta en el colapso final de su ejército. *Se trata de una gran batalla en la que los daneses se ven entorpecidos por una organización del mando inusual, más indicada para una acción de retaguardia, sí como por un gran movimiento de flanqueo de los católicos. La rejugabilidad aumenta por un despliegue católico opcional libre, opciones de flanqueo y fuerzas adicionales protestantes.*

Además de reglas especiales para cada escenario que subrayan los eventos únicos de cada batalla, todas ellas comparten un conjunto sencillo de reglas especiales, que contemplan las peculiaridades tácticas de este periodo del conflicto, como por ejemplo la caballería ligera croata/transilvana. Aunque no todas las batallas están igualadas militarmente, las condiciones de victoria sí lo están, de forma que ambos bandos son siempre interesantes de jugar.

Componentes: tres mapas (dos láminas impresas por ambas caras), tres planchas de fichas, librito de reglas de la serie, librito de juego, ayudas de juego y un dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Crown of Roses.** P.V.P.: 65,00 €

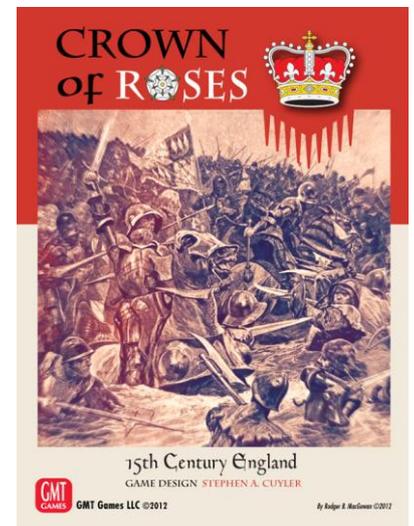
**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

*Crown of Roses* es un juego de bloques de madera pensado para jugar en una tarde, ambientado en los turbulentos años de las Guerras de las Rosas, en la Inglaterra del s. XV. Este conflicto que duró 35 años fue testigo de la extinción de un gran número de las casas nobiliarias, y finalmente daría paso al reinado de la casa Tudor.

En *Crown of Roses*, los jugadores asumen el papel de los grandes aspirantes: la Casa de Lancaster y sus primos Beaufort, y la Casa de York. El cuarto jugador lleva a la poderosa Casa de Stafford, y al siempre intrigante Richard Neville y su hijo, Ricardo de Warwick, el 'Kingmaker'.

Por medio de mecánicas muy intuitivas, *Crown of Roses* ofrece a los jugadores un alto sabor histórico junto con una profundidad estratégica tremenda y una gran rejugabilidad. Las colocaciones iniciales de las unidades varían en cada turno e incluso en cada partida, y el empleo de bloques de madera garantiza la incertidumbre debida a la inteligencia limitada sobre las fuerzas enemigas. A eso se añaden eventos aleatorios que introducen el factor caos típico de la época, y distintas posibilidades de uso de cada carta de acción, de forma que nunca podremos estar seguros sobre los planes enemigos.

Componentes: 2 planchas de fichas, 110 cartas de juego, cuatro ayudas de juego, mapa, 12 dados de 6 caras, bloques de madera. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



## Space Empires Expansion 1: Close Encounters. P.V.P.: 49,00 €

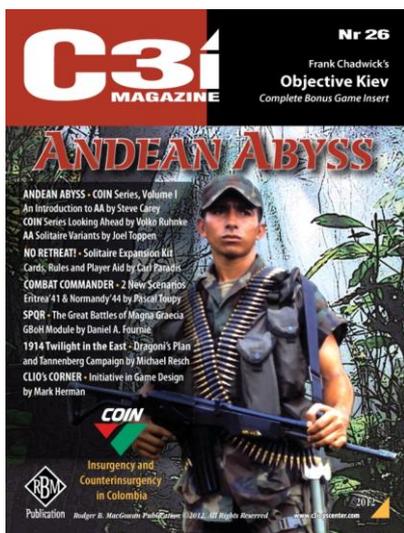
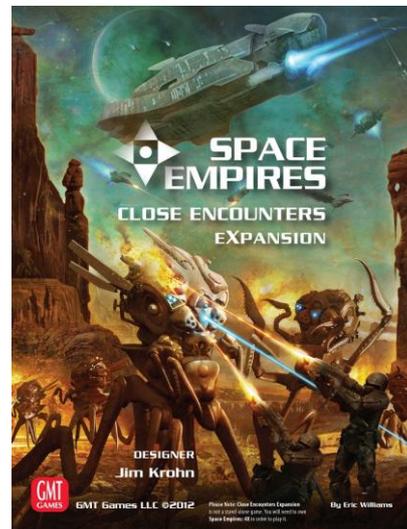
**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

*Space Empires: Close Encounters* es la primera expansión para *Space Empires: 4X*. Razas alienígenas se enfrentan cuando se topan unas con otras por vez primera. Los combates son abordajes entre naves o invasiones planetarias con distintos tipos de tropas terrestres. Las fuerzas y debilidades de cada tipo de imperio alienígena se ponen en juego con más de 20 habilidades raciales específicas. Esta expansión aprovecha la sencillez del sistema de juego básico para añadir más tecnología y ciencia ficción de forma sencilla. Aunque está pensado para usarse como un todo, se trata de una expansión modular que puede también emplearse solo parcialmente según prefieran los jugadores.

La expansión también incluye un sistema de experiencia que permite que tus tropas embarcadas aumenten su calidad con el tiempo. ¡Es muy importante que tus naves sobrevivan! El juego incluye más fichas de cada tipo de nave para reflejar los distintos grupos de calidades. Las academias militares de tu imperio pueden darte nuevos grupos y una base ventajosa sobre la que acumular experiencia para tus tropas.

Componentes: reglamento, 7 planchas y media de fichas, ayudas de juego.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



## C3I 26. P.V.P.: 21,25 €

**FORMATO:** REVISTA CON SUPLEMENTOS Y JUEGO. **EDITOR:** GMT GAMES

Table of Contents – C3i Magazine, Nr26

Behind the Scenes Report on the Game Design Process

Designers & Developers – Relationships in Motion by Patrick Ruestschmann

Twilight Struggle – Designers Notes – 2012 All Time Best Seller by Ananda Gupta and Jason Matthews.

1914 TitE – Tannenberg Campaign – C3i Variant by Michael Resch.

1914 – A Post-war Solution for Austria-Hungary's Mobilization by Michael Resch.

1914 TitE – Dragoni's Plan for Austria-Hungary – C3i Variant by Michael Resch.

Labyrinth – The Game in Action by Joel Toppen.

Clio's Corner, Nr3 Who's On First? Initiative in Game Design by Mark Herman.

Space Empires – Optional Rules by Peter Lazzaro.

Interview – John H. Butterfield – CSR Hall of Fame Award by Sam Sheikh.

Commands & Colors Ancients – The Battle of Argentoratum, 357 AD – New Scenario by Kevin Duke.

For the People – Defending the Union by Mark Herman and Herr Dr.

For the People – Designer's Perspective on Raids by Mark Herman.

For the People – My Union Strategy Tips by James Pei.

1805: Sea of Glory – A Change of Plans – Scenario & Variant Rules by Alan E. Richbourg.

The Great Battles of Magna Graecia Module – Three New SPQR Scenarios by Daniel A. Fournie.

Red Winter – More Optional Rules by Mark Mokszycki.

C3i Player – Gamer Profile of Mark Barker by Sam Sheikh.

COINing a Game Series:

An Introduction to Andean Abyss by Steve Carey.

The COIN Series – Looking Ahead by Volko Ruhnke.

Andean Abyss Quick-Play Scenario by Volko Ruhnke.

Andean Abyss Non-Player Rally Variant by Volko Ruhnke.

Andean Abyss Solitaire Variants by Joel Toppen.

C3i Player – Gamer Profile of Leland Myrick by Sam Sheikh.

C3i Player Postscript – From Writer to Playtester by Jeremy Antley.

Inserts – C3i Magazine, Nr26

- Countersheet, C3i Magazine Nr26 – 280 full color counters (1/2 inch size, die-cut counters)
- No Retreat! – C3i Solitaire Expansion Kit – Cards, Rules and Player Aid by Carl Paradis
- 1914 Twilight in the East – 1 Card – C3i Variants – Tannenberg Campaign & Dragoni's Plan by Michael Resch
- Commands & Colors Ancients – 1 Set-up Card – 2 New Battles: Argentoratum & Paraitacene by Kevin Duke
- Combat Commander – 1 Card – 2 New Scenarios: Nr115 & Nr116 by Pascal Toupy
- Combat Commander – 1 Card – Scenario Map of European Theater & Terrain Chart by Bryan Collars & Tim McCarron
- Andean Abyss – 1 Card – Non-Player Rally Variant by Volko Ruhnke & Mark Simonitch
- Red Winter – 1 Card – Ice Ball Variant by Mark Mokszycki
- Space Empires – 1 Card – New Redesigned C3i Log Sheet by Peter Lazzaro
- SPQR – 1 Card – Revised C3i Nr25 – A Lightning Across Iberia Scenarios by Carlos Gomez Ibañez
- SPQR – 1 Card – Great Battles of Magna Graecia Scenarios by Dan Fournie
- Objective: Kiev Bonus Game – 1 color Mapsheet, Counters, Player Aid & Rulesbook by Mark Simonitch

**Borodino 1812.** P.V.P.: 62,00 €

**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COLUMBIA GAMES

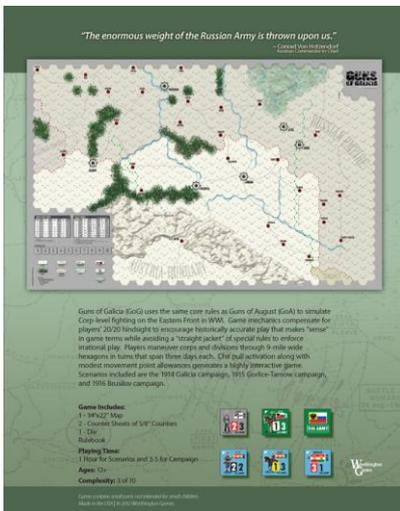
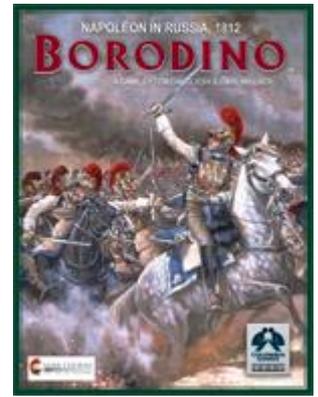
La batalla de Borodino se libró entre el ejército de la Rusia Imperial y la Grand Armée de Napoleón el 7 de septiembre de 1812. La batalla terminó con una victoria francesa, pero también significó una derrota estratégica. Las bajas de ambos bandos fueron terribles, pero los rusos podían reemplazar las suyas y Napoleón no. Una semana después de la batalla, Napoleón entraba en Moscú esperando imponer la paz, pero tras cuatro semanas de espera se vio forzado a retirarse con resultados desastrosos.



La batalla histórica presenciada tras ola tras ola de ataques por ambas partes, centrados en torno a los reductos rusos. Sin embargo, el juego muestra todas las opciones disponibles para Napoleón y Kutuzov, incluyendo algunas que no se intentaron históricamente. El jugador francés tiene varias líneas de ataque posibles, y el jugador ruso debe intentar anticipar y contrarrestarlas. El juego subraya la interacción táctica entre infantería, caballería y artillería, incluyendo cargas de caballería y cuadros de infantería. Esto genera una gran tensión y emoción al juego. El movimiento y el combate se resuelven en áreas, y se emplea la dinámica secuencia Mover-Mover-Batalla que se presentó en el anterior juego *Shiloh*. Los jugadores activan a sus mandos para

dirigir las divisiones de cada cuerpo de ejército.

Duración de la partida: 3-4 horas. Componentes: 103 bloques de madera con sus etiquetas, reglamento, tablero, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



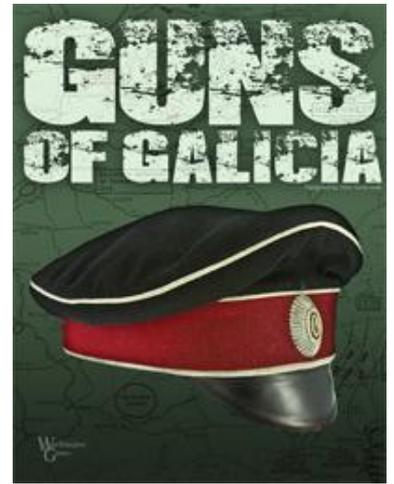
**Guns of Galicia.** P.V.P.: 46,75 €

**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

*Guns of Galicia* (GoG) usa el mismo sistema de reglas que el estupendo *Guns of August* (GoA) para simular la guerra a nivel de cuerpo de ejército en el Frente Oriental de la 1ª Guerra Mundial. Las mecánicas del juego compensan el exceso de información de que disponen los jugadores, para fomentar que la forma de jugar sea correcta históricamente y a la vez concede libertad a los jugadores.

Los jugadores maniobran cuerpos y divisiones a través de hexágonos de 9 millas de ancho. Los turnos comprenden 3 días históricos cada uno. La activación mediante fichas extraídas aleatoriamente, junto con capacidades de movimiento escasas, generan un juego muy interactivo. Los escenarios que se incluyen son: campaña de Galicia de 1914, campaña de Tarnow de 1915, y campaña de Brusilov en 1916.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**Clash of Wills: Shiloh 1862.** P.V.P.: 27,00 €

**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Está amaneciendo el 6 de abril de 1862. ¡El primer gran combate en el teatro de operaciones occidental de la Guerra Civil Americana está a punto de comenzar! Tú y tu adversario controláis uno de ejércitos enfrentados. Si llevas a los confederados, abrirás la batalla con un devastador ataque sorpresa sobre los campamentos de la Unión alrededor de la iglesia de Shiloh. Si puedes espantar a los desorganizados casacas azules y tomar Pittsburg Landing antes de que lleguen refuerzos, podrás asestar un golpe fatal a los invasores yanquis. Si llevas a los federales, deberás sobrevivir el ataque inicial y contener el avance rebelde durante el primer día de batalla. Luego, al día siguiente, podrás desplegar tus fuerzas para aplastar esta amenaza para la supervivencia de los Estados Unidos. ¿Quién triunfará?

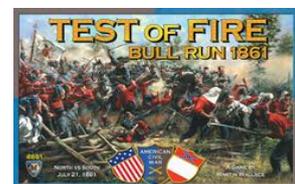
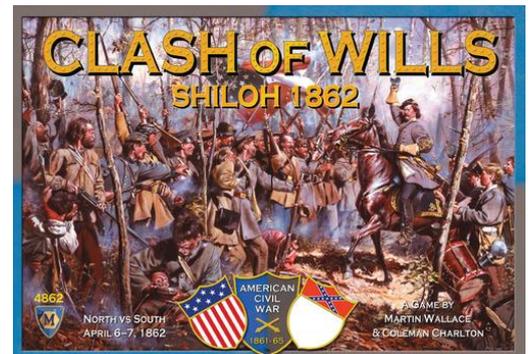
Componentes: tablero montado, 2 mazos de cartas de Acción de Mando, 2 cartas de Órdenes, 12 dados (6 grises y 6 azules), 2 planchas de fichas, ayudas de juego y reglas originales a todo color. Complejidad: baja. Duración de la partida: 90-120 minutos.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

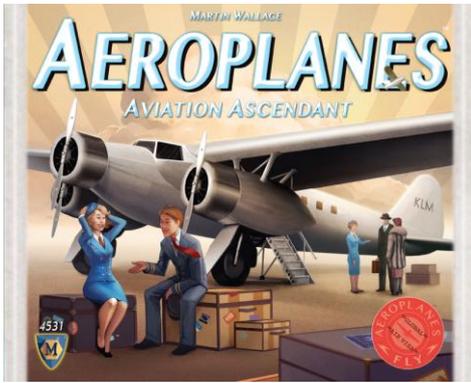
También disponible en la misma serie:

**Test of Fire: 1st Bull Run 1861.**

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



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



**Aeroplanes.** P.V.P.: 45,00 €

**FORMATO:** JUEGO TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Martin Wallace nos presenta aquí otro juego de mesa que a la vez nos sumerge en una realidad histórica atrayente. *Aeroplanes™* explora los inicios de la aviación comercial, una era emocionante entre 1919 y 1939. ¡Experimenta las dificultades y triunfos de las líneas comerciales europeas, que crearon los primeros aeropuertos y líneas regulares en Europa continental y alrededor del mundo!

La aviación espoleó el crecimiento de los viajes intercontinentales, y las líneas aéreas lucharon por el dominio de las distintas regiones. Los rápidos avances tecnológicos en los aviones juegan un rol vital en este desarrollo, con una competencia muy dura por conseguir aviones más nuevos y eficientes, por construir aeropuertos y por transportar pasajeros alrededor del globo. Obtén bonos y prestigio por ser el primero en volar de Norteamérica a Sudamérica, y gana la

partida por mantener el mayor número de aeropuertos en todo el mundo y gestionar tu compañía con eficiencia.

¿Podrás equilibrar tus inversiones en aviones, servicio al cliente y rutas para convertirte en la primera aerolínea de la época? El destino y el futuro de los viajes aéreos está en tus manos! Variado y muy equilibrado, *Aeroplanes* ofrece a 3-5 jugadores a partir de 14 años 2 horas de gran ambientación histórica y diversión.

**Componentes:** tablero, 46 cartas de aeroplanos, 135 fichas de aeropuertos en seis colores, 12 fichas de puntos de victoria en seis colores, 96 fichas de pasajeros, 30 losetas de ventajas, dinero, 15 fichas de fallos mecánicos, 28 fichas de exceso de pasajeros, 3 dados especiales, 1 dado del primer jugador, 2 marcadores del juego y reglamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Urbania.** P.V.P.: 31,50 €

**FORMATO:** JUEGO TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

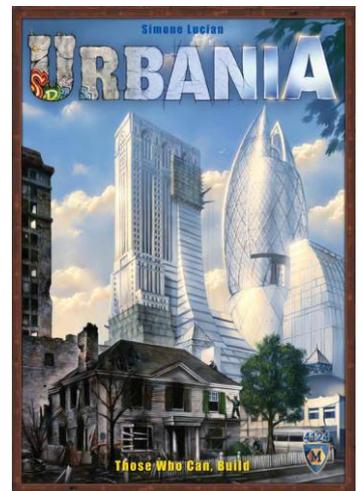
Urbania is a game of city renewal where you try your hand as a famous urban planner who is working on the re-development of a run-down city. To accomplish the job you must: hire the best specialists and designers. You must submit plans and create blueprints. You must construct new and dynamic buildings to bring the city back to its former glory. If you can manage your projects well, you will become the most renowned planner and take credit for the city's amazing turnaround.

**Components:** 4-fold, full-color game board, 49 double-sided building tiles, 110 full-color cards, 5 wooden player tokens, 12 wooden game tokens, full-color, 6-page rule book.

Ages: 10+.

Players: 2-5

Playing Time: 45+ minutes



**Catan Scenarios: Frenemies of Catan.** P.V.P.: 4,50 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA JUEGO TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES

Hark, friend! Let us... help... each other. We live in a time of altruism on Catan. We give away resources to help lagging players. We move the robber to isolated locations to ensure the safety of our fellows. We even go out of our way to connect our roads with our neighbors' networks. Has everyone gone nuts?

Ah! Thanks to their beneficence, Catan's guilds reward such noble-minded behavior by handing out "Favor Tokens" (FTs). Each guild helps us in different ways: granting us roads, development cards, random resources, preferential trades, or even Victory Points.

Everyone is just in it for themselves. There is an ulterior motive for everything. In fact, sometimes you can "help a friend" while making things far worse for them. Sigh... If goodwill really exists... it's not part of this scenario.

**Componentes:** 1 Guild Hall Board (with 5 Guild Halls), 8 Victory Point (VP) Markers, 58 Favor Tokens (FTs)(remove the dotted FTs w/ 3 players), 8 Trader Guild FTs (Wagons), 8 Merchant Guild FTs (Ships), 8 Road Builder Guild FTs (Shovels), 17 Scholar Guild FTs (Books), 17 Master Builder Guild FTs (Compasses).

**Khyber Rifles.** P.V.P.: 11,00 €

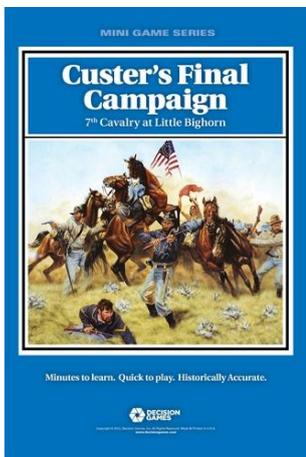
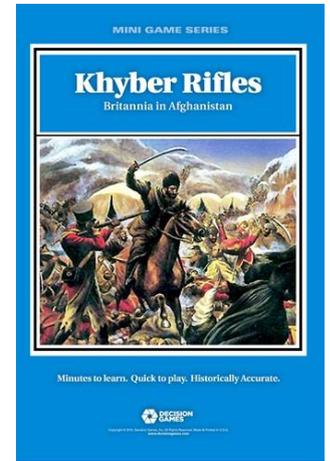
**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

En 1842, rebeldes afganos destruyeron un ejército británico que intentaba abrirse paso desde Kabul hasta el Paso de Khyber. Los británicos lanzaron una expedición para vengar esa derrota, la cual significó otra campaña en el Gran Juego de Asia Central. *Khyber Rifles* es un juego para dos jugadores sobre aquel año clave en Afganistán.

Un jugador lleva a las fuerzas británicas, incluyendo los regimientos y batallones de los ejércitos de los generales Nott, Pollock y Elphinstone. El otro jugador controla varios contingentes tribales afganos encabezados por Akbar Khan. El mapa, de casillas interconectadas, abarca el este de Afganistán y la frontera Noroeste de la India.

*Khyber Rifles* es parte de la serie de juegos *Hand of Destiny* dentro de la colección de juegos “mini”. Cada jugador tiene un mazo específico de Cartas de Campaña. Estas general capacidades de movimiento, bonos en combate y eventos históricos. Conseguir la carta adecuada en el momento indicado permite al jugador concentrar sus fuerzas para obtener una victoria frente a fuerzas superiores, o tal vez hundirse en una terrible derrota. Ejemplos de cartas: Ambush, Jirga Loya, Mad Dash y Relief Force.

Los combates se resuelven de forma cuasi-táctica. Hay reglas especiales para unidades británicas de élite, fanáticos Ghazis afganos, personal civil adjunto a los ejércitos, el ejército de Shah Shujah y unidades irregulares como los *Broadfoot's Pioneers*. Componentes: mapa de 28x42 cm, 40 fichas, 18 cartas y reglas. Diseñado por Joe Miranda. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**



**Custer's Final Campaign.** P.V.P.: 11,00 €

**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

El 7º de Caballería en Little Big Horn. En 1876, el ejército de EEUU chocó con los indios de las Grandes Llanuras norteañas en una campaña que culminó con la destrucción del general George Armstrong Custer y la mayor parte de sus tropas en la batalla de Little Bighorn. Este juego para 2 jugadores abarca la campaña completa

Un jugador lleva las fuerzas del Ejército, que comprenden los regimientos y batallones que formaban los tres mandos que participaron en la campaña histórica: Crook, Gibbon y Terry. El otro jugador lleva varias tribus indias, cada una con una fuerza de guerreros específica. El mapa de puntos interconectados abarca desde el Fuerte Abraham Lincoln en las Dakotas hasta Helena en Montana. En medio tenemos lugares de batallas célebres como Powder River, Rosebud, y Little Bighorn.

*Custer's Final Campaign* es parte de la serie *Hand of Destiny* dentro de la colección de juegos “mini”. Se incluyen reglas especiales por fusiles Gatling, “dog soldiers,” botes fluviales del ejército y jefes como Crazy Horse, Nelson Miles, Sitting Bull y el propio Custer.

Componentes: mapa de 28x42 cm, 40 fichas, 18 cartas y reglas. Diseñado por Joe Miranda. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!**

**Acre: The Third Crusade Opens.** P.V.P.: 17,00 €

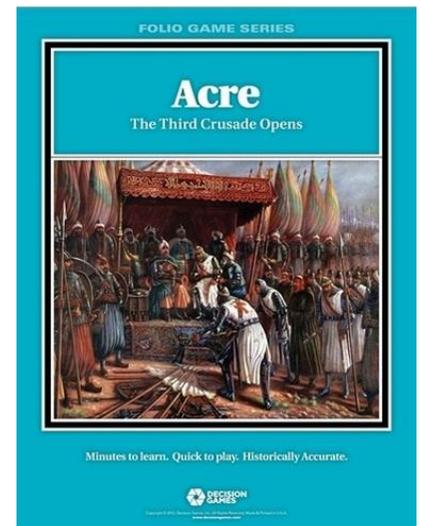
**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Nuevo volumen de la colección folio (carpeta) que viene publicando Decision Games, una excelente opción en tiempos de crisis para hacerse con una colección de juegos de gran calidad lúdica e histórica.

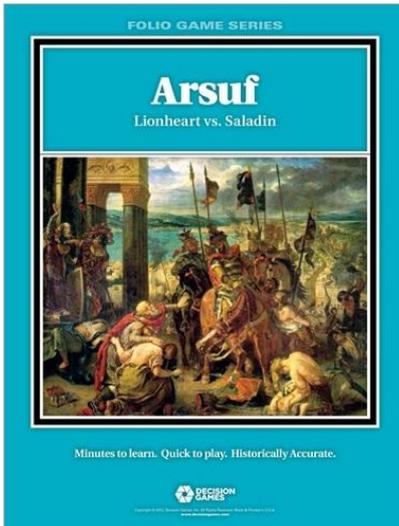
La destrucción del ejército cruzado por Saladino en Hattin en 1187 llevó al fin de los reinos cruzados en Levante, incluyendo la pérdida de Jerusalén. Guy of Lusignan, el gobernador de la ciudad, hizo una llamada de ayuda a los europeos, que pronto llegaron. Pero sin esperar por los tres ejércitos cruzados principales — dirigidos por el rey Felipe de Francia, el emperador Federico Barbarroja, y el rey Ricardo I de Inglaterra — Guy se propuso tomar Acre en la costa de Levante. Su primer asalto fue repelido y Guy puso asedio a la plaza. Mientras tanto, Saladino reunió una porción de su ejército y cabalgó para socorrer a los asediados. Tras unas escaramuzas, los ejércitos se enfrentaron al este de la ciudad el 4 de octubre.

*Acre* emplea el nuevo sistema *Battles of the Medieval World*, que es una variante del clásico sistema *Battles of the Ancient World*. La batalla la está dominada por masas de caballería pesada y líneas disciplinadas de hombres de armas muy armados y acorazados. En torno a ellos giran masas de arqueros a pie y a caballo con el propósito de desorganizar a las formaciones pesadas enemigas y convertirlas en presa fácil de las fuerzas pesadas propias. Los combates son cercanos y sangrientos mediante el empleo de la clásica Tabla de Resultados del Combate, hasta que la moral de un bando se debilita. Una vez rota la línea, el vencedor debe perseguir al enemigo que huye sin descanso, para evitar que pueda reagruparse. Los jefes mejoran la potencia de combate y restauran el orden de las formaciones huídas.

En *Acre* los cruzados tienen más potencia de combate, pero deben mantener una línea demasiado larga para proteger sus trabajos de asedio. Los árabes son ligeros y rápidos, y deben descubrir la forma de aislar partes importantes del ejército cruzado y



derrotarlas por separado. La victoria la obtendrá quien mejor aproveche las virtudes de su ejército y las debilidades del enemigo. Juego en bolsa. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Arsuf: Lionheart vs. Saladin.** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** JUEGO ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

La Tercera Cruzada está estancada y los cruzados no consiguen abrirse paso para llegar al interior y atrapar al ágil ejército de Saladino. Saladino, por su parte, tampoco consigue reunir bastante fuerza como para derrotar a los cruzados y retomar las ciudades de la costa. En verano de 1191, Ricardo Corazón de León lleva un ejército cruzado hacia el sur, siguiendo la costa, con la intención de desviarse luego al este, hacia Jerusalén. Saladino, que espera atrapar a los cruzados dispersos en su marcha, como había hecho unos años antes en Hattin, prepara lanzar un ataque junto a las ruinas de Jaffa. Pero Ricardo prevé el ataque, dispone su ejército en una formación cerrada y prosigue su marcha. En la mañana del 7 de septiembre, Saladino ataca.

*Arsuf* emplea, como *Acre*, el nuevo sistema *Battles of the Medieval World*. *Arsuf* es una lucha de ágiles arqueros árabes contra pesados hombres de armas cruzados apoyados por la flor y nata de la caballería europea. La victoria la obtendrá quien aproveche mejor las virtudes de su ejército y las debilidades del enemigo. Juego en bolsa. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Strategy & Tactics 278: Tobruk.** P.V.P.: 25,50 €

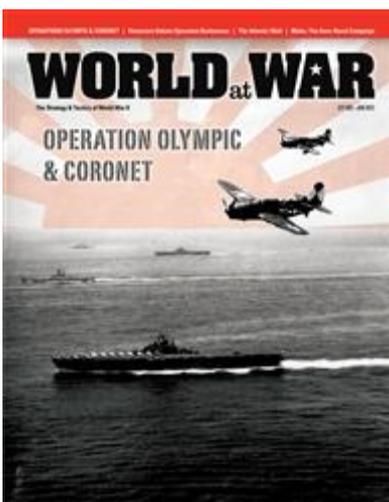
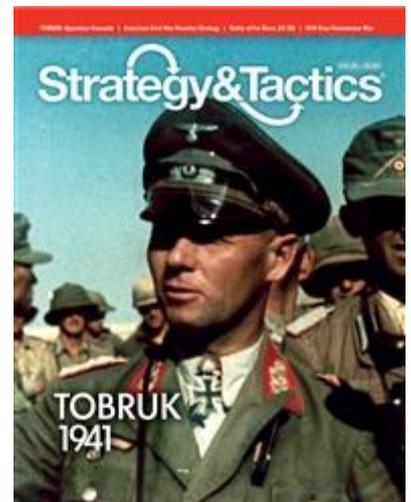
**FORMATO:** REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Desde este número, el formato físico de esta revista mejora aún más, pasando a ser de 84 páginas y con “lomo”.

*Tobruk* uses the same system as *Sedan: The Decisive Battle for France, May 1940*. *Tobruk* is a simulation of British Eighth Army's Operation Crusader, the attempt to relieve the Tobruk garrison during the period from November to early December 1941, with each turn representing two days. The units in the game represent regiments (228 counters), and operate according to a chit-pull divisional-command activation system. Movement and combat are randomized by each division's potential activation, such that the general course of play goes a long way toward simulating the fog of war in a simple yet realistic manner and without the need for special rules.

As a new addition to this system (not present in *Sedan*), to simulate the more pronounced effect of long-range anti-tank guns in desert terrain, units with AT capability are identified, and they're given the capability to engage enemy armor as it approaches, just as the infamous 88s did at Hellfire Pass.

Each hex represents four miles, and the map area portrays the Western Desert from around Tobruk to near the Libyan/Egyptian border.

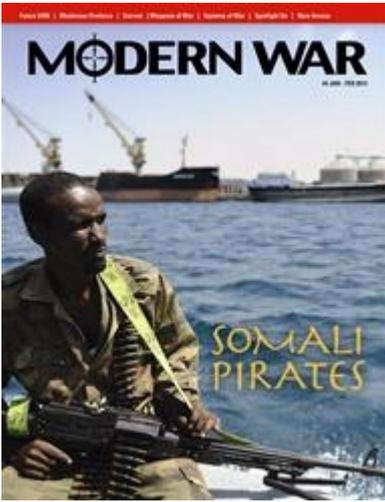


**World at War 27 Special Edition: Operation Olympic & Coronet.** P.V.P.: 42,50 €

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

*Operations Olympic & Coronet* is an update of the *Olympic* solitaire game first published in S&T along with a second complete game covering the planned follow-up invasion: *Operation Coronet*. The *Olympic* map has been updated to reflect better understanding of the tough and, in places, impassable terrain as well as the potential landing sites. The *Coronet* map shows the flat, wide-open Tokyo plain. The counters have also been updated with new information about the Japanese order of battle, especially their plan to move 36<sup>th</sup> Army to Kyushu as a counter-invasion force. With that, the Americans face a force intent on breaking through to the beach. Also added are: naval gunfire, atomic bombs, and even the Soviets (from a MOVES variant). The Japanese doctrine and supply rules have been updated to better reflect their historic plan for an initial counterattack. The kamikaze rules are also updated with further research into their probable effects.

This Special Edition package includes two full-sized (22x34") maps of the two invasion areas and 560 counters. Both games can be played solitaire or two-player.



**Modern War 3: Somali Pirates.** P.V.P.: 25,50 €

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

**Somali Pirates**, designed by Joseph Miranda, is a wargame set in a hypothetical Coalition campaign to destroy the power of pirates based in Somalia, as well as to otherwise gain control of that country. The assumption of the game is that the pirates, in league with local warlords and Al Qaeda, have become strong enough to be an even bigger threat to the region than they are now. In response, various powers launch military action against them.

There are two players in **Somali Pirates**: The Coalition, who wants to destroy the pirates, and the Pirates, who want to survive, as well as to maximize their own power and wealth. Central to play of the game is the Netwar Index. Each player has a Netwar Index that indicates how successful he is in achieving his goals...effectively, representing the amount of public support that each side is getting. The Netwar Index affects various aspects of the game, such as mobilization of reinforcements, and is also part of gaining victory.

Both players have a set of counters that represent their naval, land, air and special operations forces (SOF). Players move their pieces across the spaces on the map and engage in various kinds of conflict in order to destroy enemy forces, seize critical geographical regions, and change the Netwar Index (hopefully in their favor). Both sides can mobilize new

units by paying for them with Netwar Points. Given the asymmetry of the situation, each side in the game will have several unique rules..

The game includes one map of East Africa and environs, from the Red Sea to the Indian Ocean, and one counter-sheet (228 counters) representing various pirate and Al Qaeda forces, local militias and warlords, plus the principle Coalition forces (primarily NATO and the United States, and even a potential inclusion of a Chinese expeditionary force).

The game includes one map (22x34") and 228 counters.

**Against the Odds 37: For Bloody Honor.** P.V.P.: 29,75 €

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

Though the roots went back decades before, maybe you could say it "started" with a special train, guarded from Switzerland to a Swedish ferry... as part of the German war effort...to "plant" an exiled Vladimir Lenin back into Russian soil, fertile for revolution. The Germans hoped to take Russia out of the war, but they never dreamed how much the world would change.

Now, **Against the Odds** lets you explore the tangled facets of the Russian Civil War, with the historical situation exemplified by a game that handles two to four players...with up to three of them commanding the "White" Russian factions! (In multi-player games, if the Reds are defeated, the game isn't over yet!) *For Bloody Honor: Civil War Russskaya* captures the interactions of political influence, railways, foreign intervention, and the discord among the White factions that gave the Bolsheviks their best chance to win in a battle against — as it seemed to them — their internal enemies and the whole Western Alliance. (Yes, there were British, French, Canadian, Australian, Indian, Japanese, and even U.S. troops fighting in Russia as late as 1920...and even later for the Japanese).

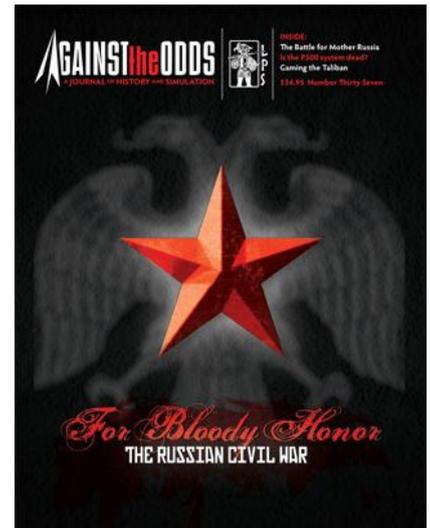
*For Bloody Honor* includes 10 game turns, each representing 4 months of real time from the end of 1918 to the end of 1921, and driven by chit pull which will guarantee no two turns are alike. Units represent organized troops of various sizes, with each counter (except tanks) of relatively equal strength. Yes, depending on the situations, this can become a "buckets of dice" game...or the fate of a region (and the political points that go with it) may hinge on a single unit. Defeat can be costly, not only in lost units but in the potential for defecting as your units may decide the other side has more to offer them!

Can you, as the Reds, repeat history and form a Union of Soviet Socialist Republics? Or can you, as the Whites, change the course of events in the 20th century?" The only way to find out is by playing to "*Pobeda*" (victory).

**Bonus Game Inside!** Also included in this issue is a second, bonus game, *Operation Cerberus* by designer Paul Rohrbaugh. This small Pocket Battle Game depicts the famous event of Feb. 1942 where heavy surface units of the German Navy dashed up the English Channel to reach home waters - right under the noses of the Royal Navy and Air Force!

**For Bloody Honor and issue #37 of ATO:**

Map - One full color 22"x34" mapsheet. Counters - 240 full color 1/2" die-cut pieces. Rules length - 12 pages. Charts and tables - 2 pages. Complexity - Medium. Solitaire suitability - Average. Design - Mark Woloshen. Development - Lembit Tohver. Graphics - Mark Mahaffey



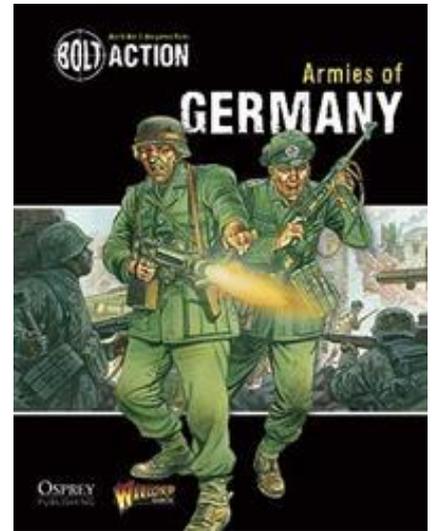
**Bolt Action: Armies of Germany.** P.V.P.: 20,95 €

This book provides Bolt Action players with all of the information they need to field the military forces of Germany. Detailed army lists allow players to construct German armies for any theatre and any year of the war, including the early campaigns in Poland and France, the dusty tank war in the North African desert, the bloody battles on the Eastern Front, and the final defence of Normandy, occupied France and Germany itself. With dozens of different unit types including Fallschirmjager, Waffen-SS, and the dreaded Tiger tank, players can assemble a huge variety of troops with which to battle their opponents.

**Contents**

- Introduction
- Army Lists
- Theatres

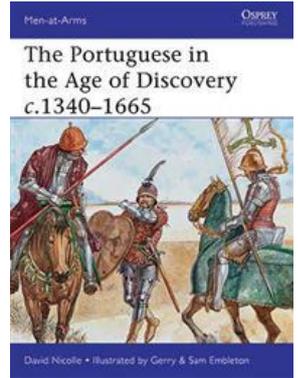
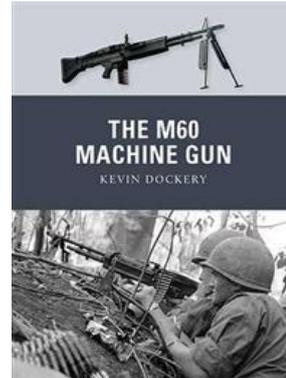
; 96 pages



## NOVEDADES LIBROS OSPREY PUBLISHING

### ELITE

**ELI194 The Chinese People's Liberation Army since 1949 Ground Forces**

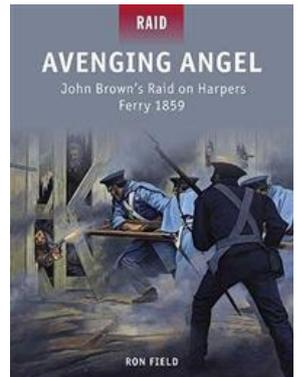
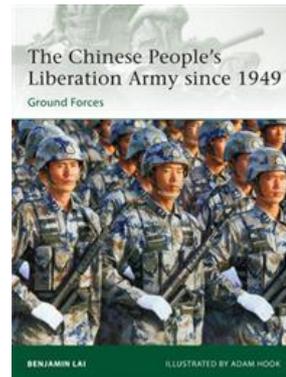
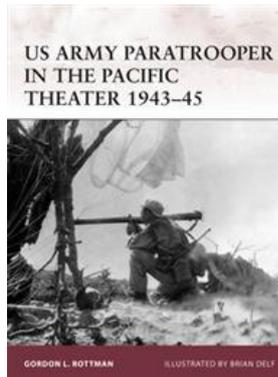


### WARRIOR

**WAR165 US Army Paratrooper in the Pacific Theater 1943-45**

### COMBAT AIRCRAFT

**COM94 US Marine Corps F-4 Phantom II Units of the Vietnam War**



### DUEL

**DUE48 USN Destroyer vs IJN Destroyer The Pacific 1943**

### ESSENTIAL HISTORIES

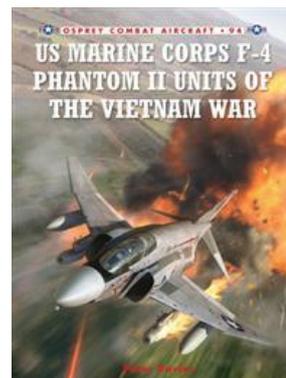
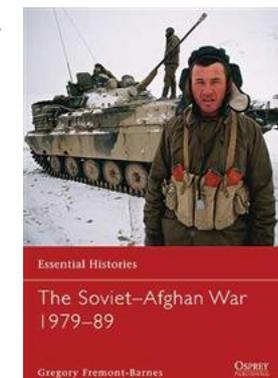
**ESS75 The Soviet-Afghan War 1979-89**

### MEN-AT-ARMS

**MAA469 World War II Soviet Armed Forces (3) 1944-45**

**MAA477 Macedonian Armies after Alexander 323-168 BC**

**MAA484 The Portuguese in the Age of Discoveries c.1340-1665**



### RAID

**RAID36 Avenging Angel - John Brown's Raid on Harpers Ferry 1859**

### WEAPON

**WPN60 The M60 Machine Gun**

