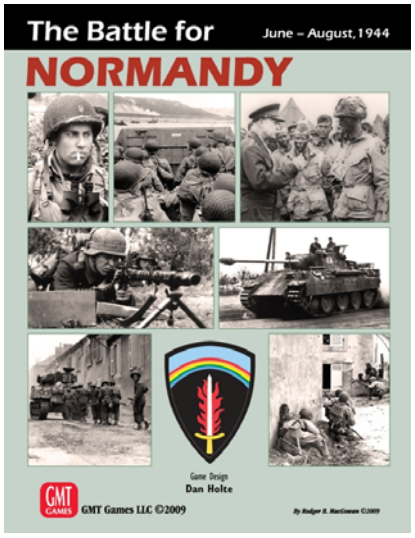
EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 8 de febrero de 2010



The Battle for Normandy. P.V.P.: 126,75 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
The Battle for Normandy es el nuevo juego de GMT Games sobre la decisiva campaña de Normandía, desde el Día D (6 de junio de 1944) hasta la primera semana de agosto del mismo año, con unidades básicamente de tamaño batallón. Incluye numerosos escenarios para jugar distintas batallas más pequeñas de la campaña. Está diseñado para jugarse entre dos jugadores o equipos.

El juego emplea una secuencia de juego innovadora y un sistema de combate de fuego a lo largo de las fases de asalto aéreo y asalto anfibio con unidades tamaño compañía. Durante el resto de la partida se emplea un sistema más tradicional basado en la comparación de las fuerzas enfrentadas. La variabilidad de las fuerzas desplegadas inicialmente para la defensa de las playas, así como las variables asignaciones de apoyo y defensa aérea diarias, ambas ocultas al adversario, crean un nivel de incertidumbre que asegura una lucha tensa y emocionante.

El juego combina un orden de batalla exhaustivamente investigado con mecánicas de juego relativamente rápidas, para convertirse no solo en el juego más grande sobre la campaña creado hasta el día de hoy, si no también en un juego perfectamente jugable y que no está destinado guardarse en nuestra ludoteca.

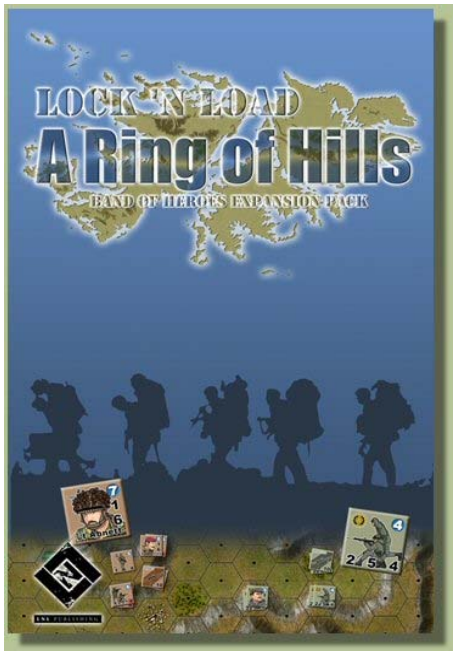
Entre los escenarios se incluyen:
Campaña: 5 mapas, del 6 de junio al 10 de agosto
Bloody Omaha : parte de un mapa, del 6 de junio al 10 de junio
Cobra : 2 mapas (aunque se juega casi todo en uno solo), 25 de julio al 31 de julio
Goodwood & Cobra (combinados): 4 mapas, del 18 de julio al 31 de julio
Operation Epsom : 1 mapa, del 26 de junio al 1 de julio
The Battle for Cherbourg : 1 mapa, del 18 de junio al 27 de junio
Una futura expansión extenderá el área de juego más hacia el sur, para llegar a poder jugar escenarios de las batallas de Mortain y Falaise, y extenderá la campaña hasta finales del agosto y el escape del 3er Ejército.

Componentes: cuaderno de reglas, cuaderno de escenarios, cinco láminas de mapa (cada una de 55x85 cm.), nueve plachas de fichas (¡más de 2500 fichas!), numerosas ayudas de juego, dados, 1 rotulador borrable. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta.
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

C3i nº23. P.V.P.: 16,00 €
FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** GMT GAMES
Como es habitual, el contenido de este número es realmente asombroso. Montones de artículos, complementos para juegos publicados, fichas, ¡e incluso un juego completo encartado!
Lista de artículos:
What's in a Name? by Mark Kaczmarek
For the People – 10th Anniversary Variant Rules by Mark Herman
Hellenes Developer's Notes – The Peloponnesian War, 431-404 BC by Joel Toppen
C3i Magazine Nr23 – Countersheet Reference Index and Manifest
Pursuit of Glory – Strategic Analysis of the Western Fronts, Part II by Philip Thomas
The Elephant Victory, 277 BC – SPQR Deluxe Scenario by Dan Fournie
PQ-17 – Mind Your P's and Q's by Chris Janiec
CC Stalingrad – Scenario #35: All the Salient Details by Rob Bottos & Kai Jensen
Kutuzov, The War in Russia, 1812 – Basic Survival Tactics by Mark Kaczmarek
Paths of Glory – Little Belgium, Big Issues by Robert Lloyd
Flying Colors – The Coromandel Campaign, 1758-1759 by Mark Barker
Red Winter – The Russo-Finish Winter War on P500 List by Mark Mokszycki

History of the Peloponnesian War – Hellenes History by Joel Toppen
The Rise of the Mauryan Empire – Chandragupta History by Stephen R. Welch
Elusive Victory – Advanced/Optional Rules and Scenarios by Terry Simo
Jena 20 – Player's Notes – Gaming Tips by Steve Carey
EXTRAS:
• Countersheet, C3i Magazine Nr23 – 140 color counters (1/2 inch size die-cut counters)
• Jena 20 Game – 1 color Mapsheet – 11x17 inch, folded by Mark Simonitch
Jena 20 Game – 1 color Player Aid Card – 8.5x11 inch, by Mark Simonitch
Jena 20 Game – Random Events Cards – 8.5x11 inch, by Mark Simonitch
• Jena 20 Game – Rulesbook Folio
• C&C Ancients – 1 color Set-up Card – 2 Epic Scenarios: Leuctra & Asculum by Richard Borg
• Combat Commander – 1 color Card – 2 Scenarios: Nr110 (new) & Nr103 (reprint) Bryan Collars
• FAB: The Bulge – 1 color Card – At Start & Asset Matrix by John A. Foley and Mark Simonitch
• SPQR Scenario: Elephant Victory – Set-up sheet by Dan Fournie
• For the People: Naval Card Complex Variant Effects by Mark Herman
• PQ-9/10: Before the Storm Scenario – Set-up sheet by Chris Janiec
• Chandragupta: Ganges River & Magnesia Scenarios – Set-up sheet Folio by Stephen R. Welch
• Chandragupta: Rout Point Track Sheet – plus Track Markers on countersheet by Mike Lemick
Juego encartado especial: ***Jena 20 – Napoleon in Prussia: 12-14 October, 1806***

Lock´n´Load: Ring of Hills. P.V.P.: 42,50 €



FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME).
EDITOR: LOCK´N´LOAD PUBLISHING
Lock ´n Load: A Ring of Hills lleva al completo sistema táctico Lock ´n Load a las islas batidas por el viento situadas al este de Argentina. En 1982 Argentina invadió las islas Falklands o Malvinas, derrotando fácilmente a las secciones de guarnición de los Mayores Mike Norman y Gary Noot. Esta invasión puso en marcha lo que muchos han llamado la última guerra colnial de Gran Bretaña.

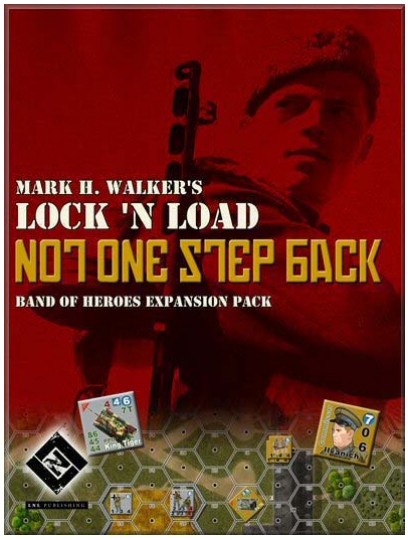
A Ring of Hills es una expansión que abarca esta guerra colonial desde el asalto inicial argentino hasta su rendición final. Incluye las fichas de los combatientes argentinos y británicos, como los Royal Marine Commandos, los Paras, los Gurkhas y la Falkland´s Territorial Defense Force. Los argentinos tienen por su parte conscriptos, marines y comandos. Se incluyen vehículos acorazados de combate, como los AML-90, Scimitar y Scorpion, así como helicópteros, Harriers (sí, harriers), e incluso fichas de buques.... ¡nada como navegar a toda máquina apoyando a las tropas de tierra con el cañón principal de una corbeta!

Se incluyen cinco mapas geomórficos. Estos mapas abarcan desde el anillo de colinas que rodea Port Stanley hasta la yerma tundra que lleva a Goose Green. Contiene todo lo que necesitas para jugar el conflicto, excepto algunos materiales que se incluyen en el juego básico ***Band of Heroes***.

La serie ***Lock´n´Load*** ha ganado el premio Charles S. Roberts, el International Gamers Awards Game of the Year, y ha sido votada en la Game Magazine como una de las 5 mejores simulaciones de conflictos.

Escenarios:
Pinned: Elementos del 2nd Para británico contra el 25º Regimiento de Infantería argentino en el Itsmo de Goose Green Isthmus. **Sabot Up!:** enfrentamiento entre los Scorpions y los Scimitars de los Blues y los Royals contra los AML-90s del Escuadrón de Exploración Caballería Blindada – la única lucha puramente acorazada de toda la guerra. **The Devil Went Down to Georgia:** argentinos apoyados por la corbeta Guerico y helicópteros de ataque Puma atacan South Georgia. **The Burbs:** hipotética lucha urbana por Port Stanley. Casa a casa, AFV contra AFV, artillería, apoyo aéreo. **Two Sisters:** la batalla por Two Sisters. Incluye comandos Royal Marine. **¡Y 7 escenarios más!**: By Dawn´s Early Light, Mt. Longdon - Fly Half, Surprise Party, The Last Gasp, Top Malo House, On the Other Foot, Opposed Landing.

5 mapas geomórficos, 170 fichas de una calidad impresionante, ocho páginas de respuestas a dudas, reglas nuevas y fe de erratas. 12 cartulinas de escenarios. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Lock´n´Load: Not One Step Back. P.V.P.: 36,00 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK´N´LOAD PUBLISHING

Reedición de esta gran expansión para el sistema ***Lock´n´Load***, y que nos lleva al Frente Oriental en la 2ª G. M. Incluye las unidades, reglas y escenarios que necesitan los jugadores para recrear las luchas desesperadas en la estepa rusa, las ruinas de Stalingrado o los bosques atestados de partisanos. Ponte al mando de los tremendos tanques pesados soviéticos como los KV-1, SU-152 y JS-2. Vuela indefensos T-34 con tu increíble Konig Tiger. Usa los Guardias Soviéticos para encabezar contraataques en la ciudad, y los nuevos Zapadores alemanes para retomar el terreno perdido. Embosca a los convoyes alemanes con partisanos y azota a los cobardes para que vuelvan a la línea con tus comisarios políticos. Las unidades acorazadas del juego incluyen T-34/76, T-70 T-34/85, JS-2, KV-1, SU-76, SU-85, SU-152, King Tigers, semiorugas alemanes y carros blindados Sd 222. Las novedadades en infantería consisten de Guardias (dos tipos), Línea soviética (también dos tipos), Partisanos, Comisarios, Enfermeras, infantería alemana veterana, zapadores alemanes, cócteles Molotov, DP-28, cañones antitanque de 45mm y 76mm, morteros de 82mm y ametralladoras de 12.7mm.

Como es costumbre en los juegos de Lock ‘n Load Publishing, los gráficos son espectaculares. David Julien, Marc Schwanebeck y Nicolas Eskubi se han unido para hacer soldados, tanques y mapas que te arrojan directamente al conflicto y no te dejan escapar. Además, debido a la demanda del público los halos alrededor de los hexágonos se han suavizado.

Not One Step Back no es un juego completo. Se trata de una expansión que necesita ***Band of Heroes*** y ***Swift & Bold*** para poder jugar sus doce escenarios. Sin embargo, la gran mayoría pueden jugarse teniendo solo ***Band of Heroes***. Tres nuevos mapas geomórficos detallados, más de 255 fichas con hombres y equipo del Frente Oriental, una plancha de “overlays” con terrenos especiales, 12 escenarios y ayuda de juego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

También disponibles:

Lock´n´Load: Band of Heroes.
Lock´n´Load: Heroes of the Blitzkrieg.
Lock´n´Load: A Day of Heroes.
Lock´n´Load: Swift & Bold.
Lock´nLoad: Dark July.
Lock´n´Load: Battle Pack Alpha.
Lock´n´Load: Battle Pack Bravo.

Convoy: Deadly Waters. P.V.P.: 38,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS

Convoy es un juego táctico-operacional sobre la Batalla del Atlático en la 2ª Guerra Mundial. Combina el movimiento por un mapa de gran escala con un conjunto de reglas tácticas rápidas. Permite a los jugadores seguir los pasos de un convoy desde su embarque hasta su destino en una sola sesión de juego.

En el "juego sobre el mapa", los convoyes se mueven en turnos operacionales de ocho horas, en los que se resuelve su posible encuentro con los U-boot, buques que intentaban burlar el bloqueo, corsarios e incluso los problemas atmosféricos. Un mapa a gran escala y unas tablas general uno o varios eventos cada turno. Algunos eventos se resuelven inmediatamente con unas pocas tiradas. Otros, como ataques por U-boot o corsarios, se resuelven con las reglas tácticas rápidas.

La Batalla del Atlántico se divide en varias áreas y períodos, cada uno contemplado por un mapa y módulo especial. **Deadly Waters** es el primero de estos módulos, y abarca desde la ruta de Gibraltar desde enero de 1941 hasta diciembre de 1942. Cada módulo incluye un CD-ROM con tablas de daños a todo color para los buques y submarinos que operaban en las batallas de convoyes de ese período.

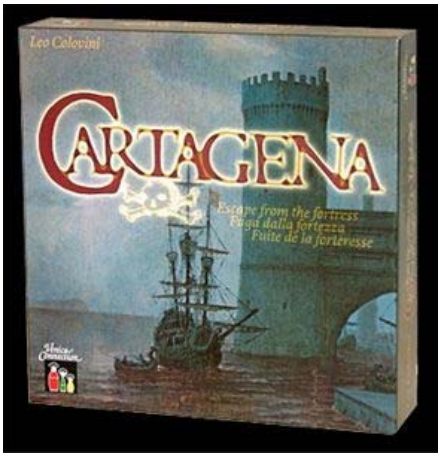
El sistema **Convoy** será posteriormente apoyado con otros mapas-juego actualmente en desarrollo. Estos abarcan otras partes de la Batalla del Atlántico, así como la desesperada línea de convoyes hacia Murmansk.

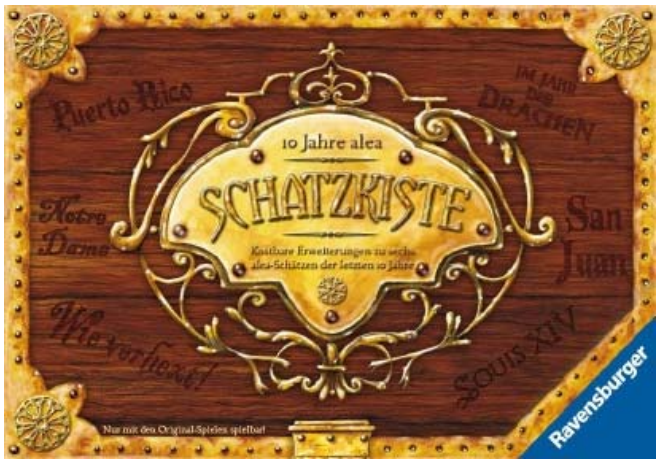
El sistema de juego, creado por Mal Wright, es el resultado de las investigaciones de Mal sobre las fuentes publicadas hasta hoy, así como entrevistas con veteranos de ambos bandos. Tanto los libros mapa de juego como las reglas tácticas ponen gran énfasis en la sencillez y la rapidez de las partidas. Los comentarios históricos que acompañan la lectura de las reglas son además una excelente introducción para los principiantes a la guerra naval, o para quien quiera ampliar su conocimiento de esta importantísima campaña naval. Idioma: inglés.

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

Macao. P.V.P.: 38,25 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES
Macao, la misteriosa ciudad portuaria de la costa sur de la China, era el gran centro comercial portugués en Lejano Oriente al final del s. XVII.
Los jugadores asumen el papel de emprendedores aventureros que buscan su fortuna en Macao. Sea como capitán o como gobernador, como artesano o como estudioso, los jugadores disponen de numerosos oficios interesantes. ¿Quién usará sus acciones de la forma más inteligente? ¿Quién tendrá el mejor plan y podrá conseguir más presigio al final de la partida?
Para 2-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-100 minutos. Autor: Stefan Feld. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

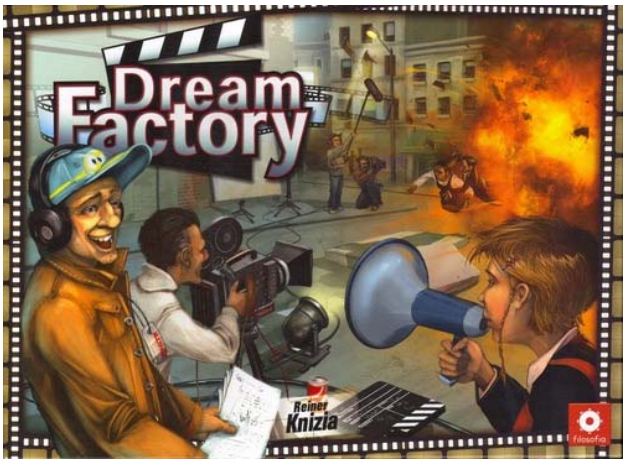
Cartagena. P.V.P.: 25,50 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES
Nueva edición de otro clásico. **Cartagena** tiene como tema la famosa escapada de piratas de la fortaleza de Cartagena de Indias en 1672. Cada jugador tiene un grupo de seis piratas, y el objetivo es escapar con todos a través del tortuoso pasillo subterráneo que conecta la fortaleza con el puereto, donde una chalupa les espera.
Cada carta lleva uno de seis símbolos posibles (daga, sombrero pirata, etc.), y puedes mover hacia adelante un pirata si juegas una carta y adelantas al pirata hasta el símbolo correspondiente impreso en el túnel, saltándo las casillas donde haya otros piratas. Pero la única forma de conseguir más cartas es moviendo hacia atrás... Esto hace que el juego cobre un gran interés, recompensando la paciencia y el sentido de la oportunidad. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

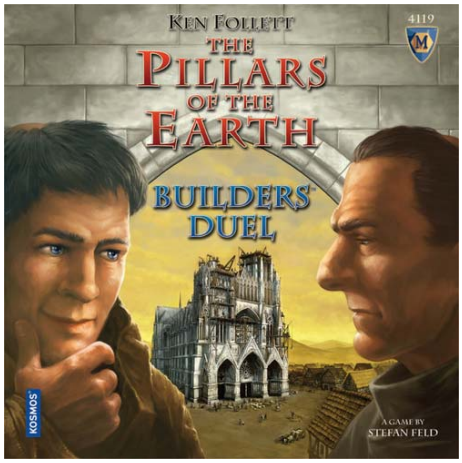




Treasure Chest. P.V.P.: 25,50 €
FORMATO: EXPANSIONES PARA VARIOS JUEGOS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES
Este cofre de tesoro es una colección de expansiones para 7 de los juegos producidos por Rio Grande Games y Alea a lo largo de los 10 últimos años:
Puerto Rico: The New Buildings & The Nobles
San Juan: The New Buildings & The Events
Louis XIV: The Favorite
Notre Dame: The New Persons
In the Year of the Dragon: The Great Wall of China & The Super Events
Witch's Brew: The 6th Player & The Amulets & The Magical Abilities
The Princes of Florence: Muse & Princess & @ player rules
En resumidas cuentas, ¡13 expansiones para estos 7 grandes juegos en una caja! Idioma: inglés.

Dream Factory. P.V.P.: 51,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** FILOSOFIA
De nuevo está disponible el clásico ***Hollywood Blockbuster*** de Reiner Knizia, ahora rebautizado como ***Dream Factory***. Se trata de un juego con mecánica de subasta sobre la producción de películas. Durante cuatro rondas, los jugadores pujan por fichas que representan directores, actores, cámaras, efectos, música, estrellas invitadas y agentes. Todos estos componentes se colocan en los rollos de película de los jugadores para completar cada producción. Así que una película puede por ejemplo que necesite 2 actores y no necesite música ni efectos. A medida que se completan películas se obtienen los puntos correspondientes y se pasa a la siguiente. En cada ronda se organizan dos fiestas en la que los jugadores pueden elegir lo que se ofrezca sin tener que pagar. También hay puntos de bono por las primeras películas que se completen y por las mejores, los mejores directores e incluso la peor película.
Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***





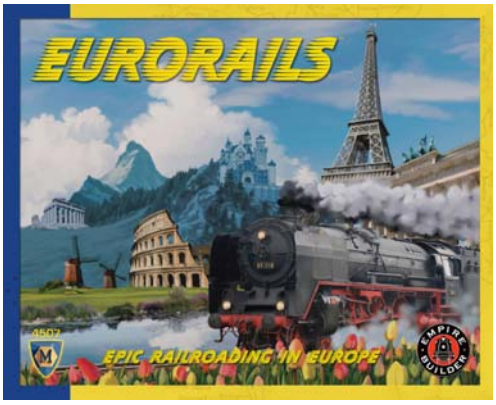
The Pillars of the Earth: The Duel. P.V.P.: 21,25 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES
Para los muchos jugadores que no están satisfechos con la posibilidad de jugar a ***Pilares de la Tierra*** entre dos, se lanza ahora este juego de cartas pensado para dos jugadores. Seguro que muchos se sentirán atraídos por esta nueva oferta de Stefan Feld.

Un jugador intenta construir una catedral, mientras el otro tiene el objetivo de construir una fortaleza, un elemento que también estaba en la novela originaria de estos juegos. El jugador que consiga antes su objetivo ganará la partida.

Cada uno de los dos edificios consiste de tres secciones/cartas; cada una de esas secciones necesita una combinación de materiales distinta. Las cartas de acción permiten a los jugadores obtener materiales de construcción. También hay cartas de acción que mejoran los materiales, como convertir por ejemplo hierro en campanas, arena en cemento o lana en ropa.

Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

Eurorails. P.V.P.: 35,75 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES



Descubre este clásico en una nueva edición. Disfruta con una de las aficiones más extendidas: el ferrocarril. Emplea tu inversión inicial para construir vías. Luego recoge mercancías donde crezcan, se fabriquen o se extraigan de la tierra, y transpórtalas a lugares que las demanden. Completa una entrega y gana el dinero que necesitas para construir trenes más grandes y rápidos, así como para expandir tu imperio ferroviario. ¡Gana la partida construyendo el más efectivo imperio ferroviario!

Eurorails® es un juego con una rejugabilidad increíble, con más de 1 millón de distintas combinaciones posibles. Tú decides donde colocas tus vías. Los únicos obstáculos son las vías de tus rivales y las grandes montañas, canales y ríos de Europa. Así que ignora las fronteras, y siéntete libre para construir un imperio por toda Europa.

Eurorails es un juego geográficamente correcto, y por tanto es una amena forma de aprender sobre geografía, negocios, transportes por Europa mientras te diviertes con los amigos o la familia.

Componentes: 1 tablero de juego sobre el que se puede escribir y borrar, 2 mazos de cartas (180 en total), 94 fichas de cargas de colores, 1 paquete de dinero, 1 paquete de rotuladores, 6 trenes y reglas a color.

Este juego es parte de la premiada familia de juegos Empire Builder™. Otros juegos de la serie son China Rails, Australian Rails, India Rails y Martian Rails. Idioma: inglés.

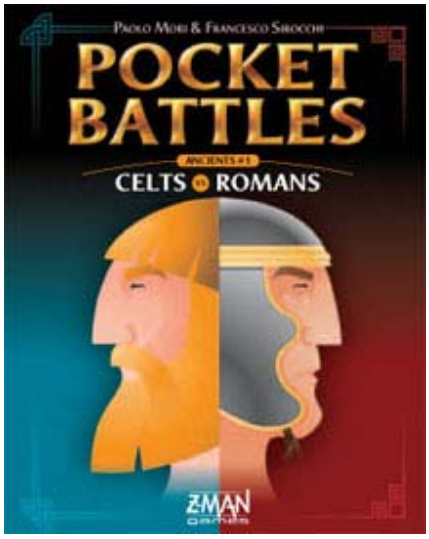
India Rails. P.V.P.: 32,25 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** MAYFAIR GAMES
Otro juego del sistema Empire Builder®. India Rails nos llega a la tierra exótica de la India Bangladesh, Bhutan, Nepal, Sri Lanka y partes de Pakistán. Construye vías desde Bombay a Calcutta, cruza el Desierto de Thar (¡cuidado con las tormentas de arena!), recoge y entrega gypsum, indigo, jute y alfombras. Una peculiaridad de este juego son las reglas especiales sobre peregrinos.

Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 45-60 minutos. Idioma: inglés.

También disponibles:
Empire Builder.
Iron Dragon.

Shadow Hunters Expansion. P.V.P.: 8,50 €
FORMATO: EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
Expansión de 10 nuevos personajes para ***Shadow Hunters***. Idioma: inglés.

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

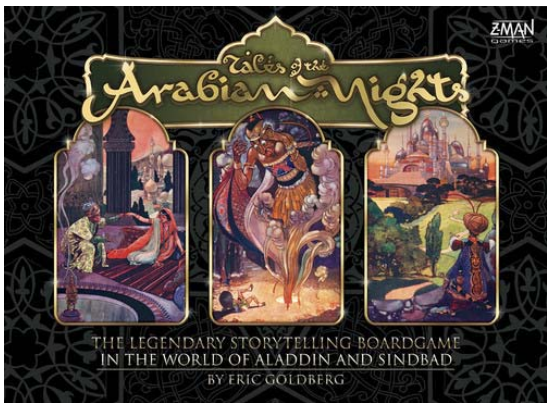


Pocket Battles: Ancients #1 Celts vs. Romans. P.V.P.: 12,75 €
FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
Primero de una serie de juegos de guerra de bolsillo, The start in a series of pocket warfare, *Pocket Battles* te lleva ahora a la Antigüedad, al enfrentamiento entre romanos y celtas. El tamaño de los ejércitos se acuerda antes de empezar según el coste en puntos de las tropas. El combate tiene lugar en tres zonas, cada una formada por dos áreas (frente y retaguardia), mientras que la zona de choque está en el medio. Cada loseta de tropas forma una unidad, y puede bien disparar armas arrojadizas, o bien entrar en melee. Algunas tropas tienen capacidades especiales que se describen en las ayudas de juego.

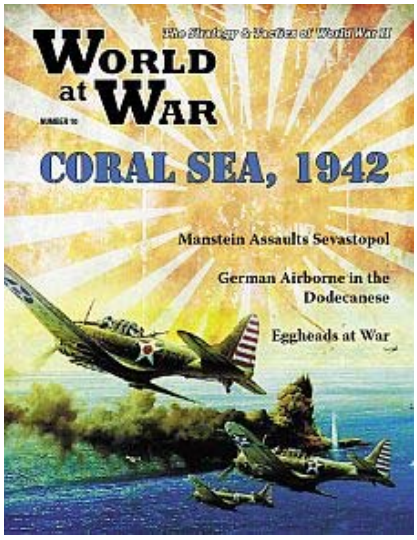
Estamos ante un wargame sencillo, barato, rápido, portátil y que apenas necesita espacio para jugar!

En los siguientes volúmenes veremos ejércitos de distintas épocas e incluso distintos géneros.

Componentes: 60 losetas, 6 dados, 20 fichas de heridas/orden, 2 ayudas de juego. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Tales of the Arabian Nights. P.V.P.: 51,00 €
FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES
En ***Tales of the Arabian Nights***, te conviertes en el héroe o heroína de una historia de aventura y maravillas, igual que las que Sheherezade le contaba a su hechizado sultán! Viajarás por la tierra buscando tu destino y fortuna. Aprenderás historias y ganarás sabiduría que podrás compartir con los demás. ¿Serás capaz de cumplir tu destino? ¡Tú serás quien cuente el siguiente relato! Obviamente, al final de la partida hay un ganador en ***Tales of the Arabian Nights***, pero lo importante del juego no es tanto ver quién gana como divertirte desarrollando y viviendo una gran historia.
En esta nueva edición del innovador juego cuentacuentos, entras en las tierras de las Mil y una noches junto con Simbad, Alí Babá y otros héroes de leyenda. Viaja por el mundo encontrándote princesas apresadas, poderosos genios, malvados visires y maravillas como la Montaña Magnética y el mítico Cementerio de los Elefantes.
Elige tus acciones con cuidado y las habilidades que poseas te serán de ayuda. Consigue ser rico, amado, poderoso –incluso puedes convertirte en sultán. Pero si vas por el mal camino, acabarás siendo un mendigo, o una maldición te hará tomar forma de animal, ¡o tal vez enloquezcas de terror! ¡TÚ harás cobrar vida a las historias del libro en este nunca repetitivo juego con más de 2002 historias que te sorprenderán, divertirán, asombrarán y hechizarán durante años!
Componentes: 1 tablero, 1 libro de historias, 1 Reaction Matrix, 6 figuras de cartón, 6 tapetes para los jugadores, más de 125 cartas, más de 100 fichas, 3 dados y reglas. Para 2-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. Idioma: inglés.



World at War 10: Coral Sea Solitaire. P.V.P.: 24,00 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES
El juego encartado en este número, ***Coral Sea Solitaire*** (CSS), es un wargame especialmente diseñado para jugar en solitario la batalla aeronaval librada entre las marinas norteamericana y japonesa en mayo de 1942. Fue la primera batalla de portaaviones de la Guerra en el Pacífico.

CSS está basado en el sistema de juego empleado en el número 3 de esta revista, *Solomons Campaign*. No obstante, se han introducido cambios significativos debido a la menor escala de esta operación y a la especifidad del juego en solitario. El jugador controla las fuerzas aliadas, mientras que el sistema de juego se hace cargo de las fuerzas japonesas.

Históricamente, la inteligencia aliada fue buena en cuanto a idenfiticar las fuerzas japonesas y sus intenciones. Por tanto, el jugador tendrá cierta ventaja sobre los japoneses ya que conocerá la situación aproximada de los principales grupos de buques japoneses.

El mapa de juego ilustra el Mar del Coral y las aguas, islas y bases circundantes según su situación en 1942. Cada hexágono del mapa representa 75 millas de lado a lado. Los turnos son de 12 horas históricas. Cada punto de fuerza aéreo representa entre seis y veinticuatro aparato, dependiendo de su tipo y de la calidad de los pilotos. Las unidades navales representan un buque en el caso de los portaaviones, acorazados y cruceros pesados, y dos o tres buques para el resto de las unidades. Un jugador experimentado puede terminar una partida en 3-4 horas. Las reglas abarcan aspectos como liderazgo, eventos aleatorios, refuerzos, organización de las task forces, operaciones de portaavines, combate de superficie, bombardeo de costa, transporte de unidades terrestres, desembarcos anfibios, bases aéreas, fuego antiaéreo, fatiga, operaciones nocturnas, niebla de guerra, reconocimiento, despliegues alternativos y pánico. Idioma: inglés.