

EL VIEJO TERCIO

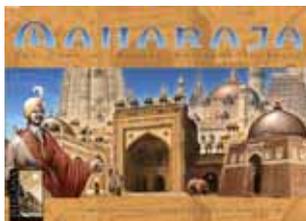
JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

Actualización de novedades, 20 de julio de 2004

JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS

PHALANX GAMES



Maharaja. Novedad julio P.V.P.: 44,00 €

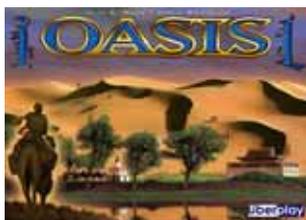
Construcción de palacios en la India! El Maharaja te ha llamado a ti, distinguido príncipe indio, y tú obedeces su llamada! Construye magníficas casas y palacios en su nombre! Maharaja es un sutil juego de mesa para dos a cinco jugadores. Durante la partida, los jugadores asumen distintos papeles y viajan de ciudad en ciudad de la India. Sus arquitectos construyen palacios y casas para el Maharajá. Obviamente, la construcción de un palacio es algo caro. Así que es importante ganar bastante dinero en las ciudades. El primer jugador que construya siete palacios es declarado ganador. Además de la versión básica del juego, las reglas incluyen dos versiones más avanzadas para los jugadores que busquen más profundidad para sus partidas. Creado por los Wolfgang Kramer y Michael Kiesling. Nominado a Juego del Año en Alemania.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

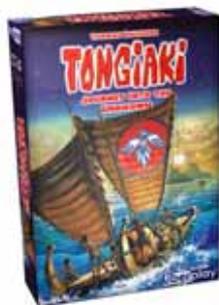
UBERPLAY GAMES

Oasis. Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

Estás a la cabeza de una familia de Mongoles, y tu objetivo es llegar a ser el más poderoso del territorio. Emplea con astucia tus recursos para tomar el control de las estepas fértiles para criar los caballos que te traerán prestigio y honor. Construye Ovoos, llenas de piedras mágicas, para derramar las bendiciones de la suerte sobre tu vida. Forma una caravana de camellos para llevar tus productos a tras áreas y conseguir grandes riquezas para ti y tu familia. Toma el control de bellos oasis en los que mana el agua que da la vida para ti y tu familia. El jugador que al final de la partida tenga más puntos será ungido Noble del Oasis.



Puntos fuertes: juego dinámico, interacción entre los jugadores en todos los turnos, mecánicas originales, 100 camellos de madera y originalidad del tema. Juego para 3 a 5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. Creado por Alan R. Moon y Aaron Weissblum. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

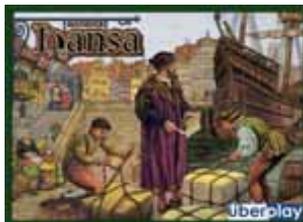


Tongiaki. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

300 años antes de Cristo: los polinesios se embarcaron en audaces viajes en embarcaciones a vela y exploraron miles de islas del Pacífico. Movidos por la superpoblación y el deseo de aventura, se adentraron en lo desconocido a bordo de sencillos catamaranes llamados tongiakis. Sin ayuda de instrumentos de navegación, crearon mapas de sus travesías con la ayuda del sol, las estrellas, el viento y la temperatura del agua. Pájaros, arrecifes,

nubes, peces y tipos de olas eran las señales que les avisaban de la cercanía de tierra. Cada viaje se era un viaje en el que peligraban sus vidas, ya que a menudo no alcanzaban tierra o las corrientes les impedían el regreso. La incertidumbre era su compañera inseparable. ¿Llegarían a su objetivo una milla o día más allá? ¿O solo se encontrarían con el infinito y peligroso mar?

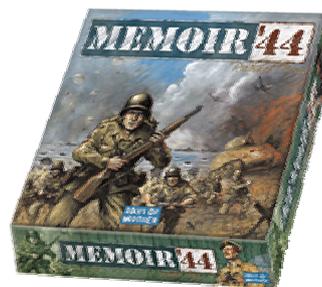
Puntos fuertes: diseño original nunca antes visto, gráficos espectaculares, 90 barcos de madera pintados, facilidad de enseñar a jugar. Duración de la partida: 30 minutos. Para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Creado por Thomas Rauscher. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Hansa. Ya disponible P.V.P.: 33,00 €

Compite para convertirte en Maestre de las ciudades-estado de la Hansa durante el s. XIV. Navegarás por el Mar Báltico en un buque mercante, siempre en busca de adquirir mercancías valiosas que revender más tarde. Monta puestos en los mercados de las ciudades, que te permitirán revender las mercancías aumentando tu riqueza y poder. Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. 45 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER



Memoir '44. Ya disponible P.V.P.: 52,50 €

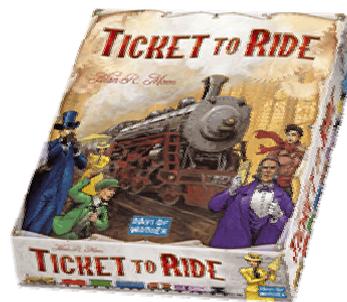
De los acantilados de Pointe-du-Hoc a las batallas de los setos de la Península de Corentin y más allá, Memoir '44 te suelta en paracaídas en las batallas que cambiaron en curso de la guerra en Europa Occidental en el verano de 1944. Omaha Beach, Pegasus Bridge, Operation Cobra... ¡da un paso adelante y ponte al mando de tus tropas en los campos de batalla que decidieron al Historia del s. XX!

Juego de historia en el que los jugadores están al mando de montones de pequeñas miniaturas de soldados de plástico que se enfrentan en docenas de batallas de la 2ª G. M. en un tablero de hexágonos de gran tamaño. Cada escenario de batalla refleja el terreno histórico, la colocación y las tropas y los objetivos de cada ejército. Desplegando y moviendo sus fuerzas por medio de una variada gama de cartas de Mando, el comandante en jefe debe sacar partido a las habilidades específicas de sus distintas unidades: infantería, paracaidistas, tanques, artillería, comandos y miembros de la resistencia. Juego fácil de aprender y rápido, Memoir '44 requiere un juego de cartas de fina estrategia, buenas tiradas y un plan de batalla agresivo pero flexible para obtener la victoria. JUEGO OFICIAL DEL 60 ANIVERSARIO DEL DESEMBARCO DE NORMANDÍA. Creado por Richard Borg. www.memoir44.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Ticket to Ride. Ya disponible P.V.P.: 42,00 €

¡NUEVO GANADOR DEL JUEGO DEL AÑO 2004, Y DEL AS D'OR DE CANNES 2005!

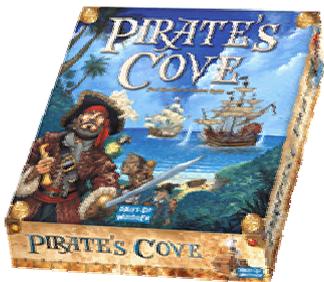
Gracias a una sencilla mecánica de juego, Ticket to Ride puede aprenderse a jugar en 3 minutos, ofreciend a los jugadores intensas decisiones tácticas y estratégicas en cada turno. Los jugadores van consiguiendo cartas de varios tipos de locomotoras que luego usan para reclamar rutas ferroviarias en Estados Unidos. Cuanto mayores sean las rutas, más puntos



obtendrán. Los que cumplan con los "Destination Tickets" (cartas que marcan objetivos distantes) y el que consiga la ruta más larga consiguen puntos.

El autor de este juego, el tantas veces premiado Alan R. Moon, ha dicho: "Las reglas son tan sencillas que podrían escribirse en un billete de tren – en cada turno, bien robas cartas, o bien reclamas una ruta, o obtienes Billetes de destino adicionales. La tensión se deriva de verse continuamente forzado a encontrar un equilibrio entre la codicia (añadir más cartas a tu mano) y el miedo de perder una ruta crítica a manos de otro competidor."

Ticket to Ride continúa la tradición de otros juegos de gran formato de Days of Wonder, incluyendo un gran tablero, 225 vagones, 144 cartas ilustradas y marcadores de madera. www.ticket2ride.com
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

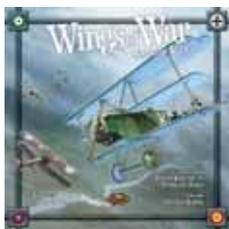


Pirate's Cove. Ya disponible
P.V.P.: 52,50 €

Sube a bordo, y navega a la Cueva de los Piratas... el legendario escondite de piratas y bucaneros. Las historias de los piratas que lucharon y sobrevivieron en esta agua misteriosa aún atormentan a los que sueñan la vida en el mar. Armado con un mapa

secreto y una pequeña chalupa, pones proa a la Cueva de los Piratas, con los ojos llenos de visiones de tesoros y fama, los pulmones llenos del aire salado de alta mar. Tu objetivo es luchar por el derecho de rapiña y convertirte en el más famoso pirata que haya visto el mundo. Para ello deberás navegar con habilidad, luchar sin cansancio y rapiñar sin piedad. Ganarás fama ganando batallas, enterrando oro y tesoros. ¡Al final de un año, el pirata con más fama será el pirata más temido de los mares! www.piratescovegame.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

FANTASY FLIGHT GAMES



Wings of War: Famous Aces. Ya disponible
P.V.P.: 33,00 €

Wings of War es una nueva serie de juegos de cartas y de mesa para recrear los combates aéreos. El primer juego se centra en la era de los "caballeros del aire", la Primera Guerra Mundial, y nos muestra las habilidades de los aparatos de ese período.

Cada juego de la serie *Wings of War* será un juego completo en sí mismo para 2 a 4 jugadores, que puede combinarse con otros juegos de la serie o con otros ejemplares del mismo juego para poder jugar partidas más grandes. En cada caja se incluyen 23 aparatos de distintos colores. Cada avión aparece ilustrado y se incluye información histórica exacta. **Wings of War: Famous Aces** es el primer juego de la serie centrado en la 1ª G. M.. Incluye cinco modelos de aviones: Spad XIII, Albatros D Va, Sopwith Camel, Fokker Dr1 y el Triplano Sopwith. Cada uno de ellos fue montura de un as célebre: Baracca, von Richtofen, Rickenbecker, Fonk, Olieslagers y Baker. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Runebound. Ya disponible
P.V.P.: 55,00 €

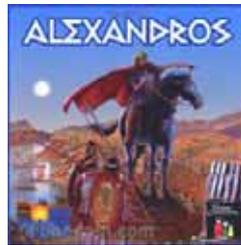
Juego de fantasía de héroes, hazañas y monstruos.

Los señores oscuros están reuniendo, poderes antiguos se están despertando y un viento helado ha caído sobre la tierra. Es un tiempo de peligro de surgir del mal. Es un tiempo de temor

para los débiles y los indefensos. Es un tiempo para los héroes dispuestos a enfrentarse a la oscuridad y traer la esperanza al reino cubierto por las sombras.

En Runebound los jugadores juegan el papel de héroes en un reino fantástico plagado de monstruos, peligros y tesoros. El reino está a disposición de los jugadores para que lo exploren: visitar las Montañas de la Desesperación, aventurarse en el Bosque Susurrante o comprar objetos mágicos en el Bazar de Paradesh. Doquiera que vayas la aventura te espera – y como el juego cambia cada vez que juegas, no hay dos aventuras iguales. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

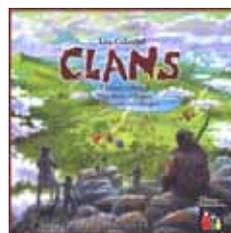
RIOGRANDE GAMES



Alexandros. Ya disponible
P.V.P.: 36,50 €

Alejandro Magno se mueve con su ejército de un extremo a otro de Asia Menor, conquistando los territorios por los que pasa. Para pacificar esas tierras recién conquistadas, y para recompensar a sus generales, les da el control de dichos territorios. Los generales establecen la administración sobre los territorios y recaudan impuestos de sus habitantes. Obviamente, cada general intenta conseguir para sí las tierras más productivas. En ellas pueden recaudarse más impuestos y se gana más honor frente a Alejandro para ganar la partida.

Autor: Leo Colovini. Para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡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!!

Ricochet Robots. Ya disponible
P.V.P.: 27,50 €

Cuatro robots se mueven por un almacén. Como no tienen frenos, deben servirse de obstáculos como los muros y los otros robots cada vez que quieren parar. Cuando se paran en un obstáculo, usan muelles para mover alejándose del obstáculo y pudiendo así girar. De vez en cuando reciben la orden de mover a uno de los 17 objetivos del almacén, y entonces los jugadores deben darles instrucciones de cómo llegar. Un jugador extrae una ficha aleatoria para determinar cuál será el siguiente objetivo y que robot debe llegar hasta él. Entonces los jugadores buscan mentalmente la manera más rápida de llegar hasta el blanco, empleando para ello uno o más de los robots. El jugador que descubra la ruta más corta recibirá una recompensa. No hay límite al número de jugadores que pueden participar, por lo que Ricochet Robots es un excelente juego para fiestas. Según la Games Magazine, "Si te gustan los puzzles, las películas de ciencia ficción de serie B, o sencillamente pasarlo bien, ¡este juego es para ti!".

Autor: Alex Randolph. Para 2 o más jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Maya. Ya disponible
P.V.P.: 27,50 €

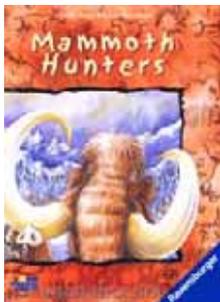
Este nuevo juego de mesa para toda la familia está ambientado en Centroamérica, mucho antes de que Cortés llegara a conquistar la zona. La cultura



maya construyó grandes pirámides como las que se encuentran en Tikal y Copan. Los jugadores son los maestros constructores de las pirámides. Éstas se construyen piedra a piedra. Por desgracia, las áreas de construcción están mezcladas y pueden construirse varias pirámides en cada una. Esto crea conflictos y peleas en las áreas de construcción. El jugador que más piedras haya aportado a la construcción de una pirámide obtendrá más oro por la misma. ¡Y quien acumule más oro ganará la partida! Para 2 a 5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 60-90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

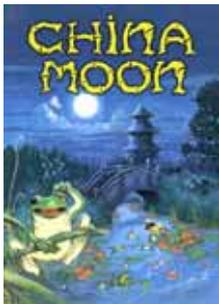
Mammoth Hunters. Ya disponible P.V.P.: 38,50 €

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. Uno s 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!!**

EUROGAMES-DESCARTES



Chinamoon. Ya disponible P.V.P.: 21,50 €

Érase una vez, en la lejana China, un pato mandarín muy triste por que no sabía qué regalo hacerle a su amada. Una noche de luna llena, las ranas de su estanque decidieron ayudarle y reunir para él un bonito ramo de flores de nenúfares. Formando equipos de 3, saltaron de nenúfar en nenúfar buscando las flores más bellas. Revive aquella noche loca y lleva a tu equipo de ranas a la victoria. Y no olvides ayudar a las ranas de los otros jugadores, que seguro te pagan con la misma

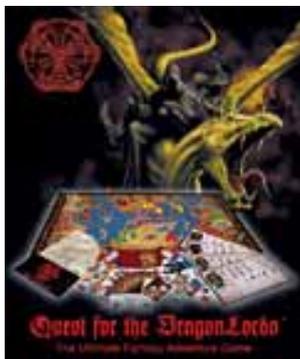
moneda... o eso esperas.

Para 3-5 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡EDICIÓN MULTILINGÜE CON REGLAS EN CASTELLANO!!**

DRAGONLORDS INC

Quest For the Dragonlords. Ya disponible P.V.P.: 61,00 €

“Quest for the DragonLords™” es un juego de mesa bellamente ilustrado que enfrenta a los jugadores a una lucha por la conquista del mundo conocido. El juego básico incluye más de 170 miniaturas de Orcos, Enanos, Elfos, Bárbaros, barcos y DragonLords. También incluye el reglamento en un CD-Rom con simulaciones de batallas. Cada jugador, como soberano de su Reino, debe enviar guerreros a las tierras yermas en búsqueda de los DragonLords. Las tierras yermas son un lugar donde acechan grandes peligros. Que los Dioses bendigan tu “Búsqueda de los DragonLords™” para que lleven a tus ejércitos y flotas a la victoria. Para 3-4 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



The Crystal of Power: 5-6 Players Expansion for “Quest for the Dragonlords”. Ya disponible P.V.P.: 46,50 €

Expansión que permite a 5 o 6 jugadores pueden embarcarse en una “Búsqueda por los Dragonlords”. Dos nuevas razas luchan por el control de la tierra. Las Amazonas son hábiles guerreras y tienen la capacidad de encantar a sus adversarios. Los Nigromantes, gracias a su poder para levantar los muertos, son los más temidos. Esta expansión viene completa con nuevas aventuras y conjuros aún más potentes. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES



Emotrións on Cards. Ya disponible P.V.P.: 5,95 €

Nuevo juego editado en nuestro país con temática absolutamente innovadora. Su principal característica es que introduce los temas de la inteligencia emocional en los juegos de estrategia, que tradicionalmente se han orientado al desarrollo de la inteligencia analítica.

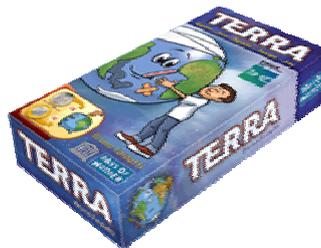
En **Emotrións On Cards** las cartas, llamadas emotrións, representan sentimientos humanos básicos: amor, odio, alegría, tristeza, furia, indecisión, etc. Unas emotrións aportan puntos al

jugador y otras se lo restan. Y se entremezclan todo el tiempo tanto en la mano como al jugar cada ronda o al ganar. La mecánica es divertida y adictiva. Muy fácil de aprender porque tiene pocas reglas y son muy coherentes.

Se ha buscado deliberadamente un equilibrio entre una simplicidad, de partidas rápidas, accesible como pasatiempo light, y una verdadera profundidad de juego que satisfaga al clásico jugador de estrategia que busca un desafío intelectual.

Como juego de estrategia, su interés radica en su novedosa lógica con cartas positivas y negativas, que con solo 36 cartas y unas reglas mínimas permite desplegar situaciones complejas y llenas de matices. ¡Y también permite desarrollar juegos diferentes con las mismas cartas, como por ejemplo **Emotrións Pareo!** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

DAYS OF WONDER



Terra. Ya disponible P.V.P.: 21,00 €

Terra pone a los jugadores frente a crisis ecológicas, socioeconómicas y diplomático-militares en las que todos deben colaborar para salvar el frágil equilibrio planetario a la vez que defienden sus propios intereses.

Los jugadores obtienen puntos por resolver crisis para el bien común, pero al mismo tiempo por guardar tantos recursos para sí mismos como les sea posible.

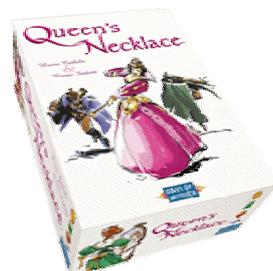
Editado en colaboración con el Fórum de Barcelona 2004 y la UNESCO, Terra constituye una novedad en su forma de juego que no solo ilumina las potenciales crisis a las que el mundo se enfrenta, si no también ayudará a apoyar buenas causas mediante el juego. Por cada ejemplar que se venda del juego, el editor contribuirá con 1 Euro a la financiación de una ONG dedicada a la preservación de la paz internacional. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO Y CATALÁN!!**

Queen's Necklace. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

MEJOR JUEGO DE CARTAS 2004 (Games Magazine).

ACE D'OR (Cannes 2003)

París, poco antes de la Revolución Francesa... Desde las calles donde los raterillos y los cortesanos



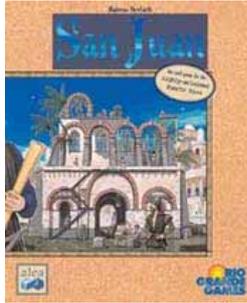
trabajan, a los salones del Louvre, donde los confesores, los astrólogos reales, los mosqueteros y las cortesanas favoritas traman y conspiran en conversaciones susurradas, la posición del Joyero del Rey se ha convertido de repente en una de las más peligrosas!

Queen's Necklace es un juego de venta de gemas, influencias e intrigas en la Corte. De dos a cuatro jugadores compiten en el papel de Joyero de la Reina para proveer de raras joyas a la Reina y su corte. Con la lupa de joyero en la mano, debes decidir cómo gastar mejor tus ducados en la compra de gemas, diamantes, esmeraldas y rubíes, o en comprar los favores de varios cortesanos. Tras tres años de trabajo, el joyero que venda las gemas más preciosas y amase la fortuna más grande recibirá el apreciado título de Joyero del Rey y un lugar en la Corte. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

RIOGRANDE GAMES

San Juan. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

Vuelve la edad dorada de **Puerto Rico**, uno de los juegos favoritos de los últimos años, ahora en formato de juego de cartas. Los jugadores viejan a la capital de esta bella isla. ¿Quién construirá los edificios más importantes? Los jugadores construyen palacios, hospicios, platerías, minas de oro y muchos otros edificios, cada uno con sus características especiales. El jugador más listo sabrá construir bien y ganar! Igual que en el juego de mesa, los jugadores eligen los roles que pueden ayudar a todos los jugadores, pero el que elige obtiene un privilegio especial. Los jugadores construyen edificios, producen y venden mercancías, etc. Aunque está basado en Puerto Rico, las diferencias son suficientes para que los amantes del juego de mesa encuentren nuevos retos y oportunidades de diversión. Creado por Andreas Seyfarth. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Corsari. Ya disponible P.V.P.: 11,00 €

Los jugadores son capitanes piratas que trabajan duramente para reclutar las mejores tripulaciones para sus barcos. Los jugadores intentan conseguir dotaciones completas de 11 piratas, pero cada jugador solo puede reclutar piratas de un máximo de 2 grupos para que no haya muchas peleas en los barcos. Los jugadores también consiguen crédito por incluir prisioneros en sus tripulaciones. Cuando los buques se echan a la mar, los jugadores pierden puntos por los piratas que no les correspondan ¡¡¡Arrrgggghhhh! Autor: Leo Colovini. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



FANTASY FLIGHT GAMES

Blue Moon. Ya disponible P.V.P.: 27,50 €

Gran lanzamiento de Fantasy Flight Games creado por Reier Knizia. El dios Blue Moon ha abandonado el mundo dejándolo sumido en el caos. Blue Moon City está en ruinas y sus habitantes han entrado en una guerra civil. Múltiples facciones buscan apaciguar a Blue Moon y acelerar su vuelta atrayéndose el favor de los tres dragones de poderes elementales. En las ruinas de la gran ciudad, los ingeniosos Hoax intentan prevalecer mediante sus inventos mecánicos, mientras y lo profundo de la tierra los fieros Vulca preparan una fuerza con el corazón del mundo. En las afiladas cimas de las montañas, los Flit, semejantes a pájaros, observan la lucha con disgusto, esperando el momento de hacer su movimiento. Y



en el corazón secreto del bosque, las bellas pero salvajes Mimix afilan sus lanzas.

Este es Blue Moon, el nuevo juego de cartas no coleccionable de Reiner Knizia. El juego básico contiene las razas Hoax y Vulca. Las primeras expansiones son de los Flit y los Mimix, pero ya están en preparación las de los Terra, Aqua, Pillar y Khin. Más información en: www.blue-moon-games.com/us **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Blue Moon Expansion: The Flit. P.V.P.: 11,00 €

Expansión para Blue Moon.

Blue Moon Expansion: The Mimix. P.V.P.: 11,00 €

Expansión para Blue Moon.

UBERPLAY GAMES

Saga. Ya disponible P.V.P.: 18,75 €

En un imperio, Saga, formado por seis regiones, la expulsión de la reina ha llevado a que los príncipes se disputen el poder. Cada jugador representa a un príncipe que intenta controlar territorios con la ayuda de sus tropas. En cada ronda los jugadores despliegan caballeros de distintas fuerzas. Para conquistar un país es necesario que la fuerza atacante sea superior a la defensora. Los países conquistados pueden sin embargo volver a cambiar de manos. También hay que tener en cuenta las peculiaridades de cada región o país. La mayoría sirven de fuentes de ingresos, pero algunos permiten a los jugadores mejorar su defensa, etc.



Puntos fuertes: juego en caja pequeña con un precio muy reducido. Creado por el autor de Tikal, Torres, Princes of Florence, El Grande y otros juegos premiados. Fuerte dosis de estrategia pero también de variedad en las partidas. Tema caballeresco. Para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



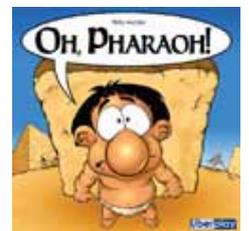
Spy. Ya disponible P.V.P.: 18,75 €

Documentos secretos han caído en tus manos y tus espías deben entregarlos rápidamente. Esconde rápidamente los documentos y entrégalos en el continente necesario. Se el jugador que tenga los espías más efectivos y acabarás ganando la partida. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.

Puntos fuertes: juego de caja pequeña y bajo precio. Muy bueno para 2 jugadores. Reglas muy sencillas. Factor de suspense muy alto. Creado por Reiner Knizia. Ver más detalles en www.spythegame.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Oh Pharaoh! Ya disponible P.V.P.: 18,75 €

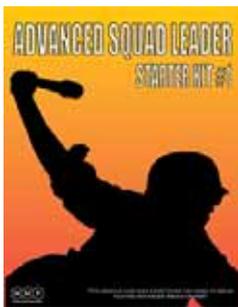
El gran Faraón Put-n-Tut ha publicado un decreto que anuncia una competición de construcción de pirámides. Será una competición en la que los constructores podrán también comerciar e intercambiarse materiales de construcción. Cada vez que se concluya una pirámide, el constructor debe decidir si sigue añadiéndole altura o si la presenta al Registrador de Puntos. Obviamente, cuanto mayor sea la pirámide más puntos obtendrás. ¡Pero no esperes demasiado, o correrás el riesgo de que te roben los malditos ladrones! Para 3-4 jugadores de 10 años en adelante. 30 minutos por partida.



Puntos fuertes: juego pequeño y barato. Diseño gráfico humorístico. Más información en www.ohpharao.com **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING



ASL Starter Kit #1. Ya disponible P.V.P.: 27,75 €

Advanced Squad Leader es sin duda el juego táctico por excelencia. Sus seguidores son legión, la cantidad de módulos y de artículos sobre el mismo es sencillamente increíble. Hipercomplejo e hiperrealista, para muchos aficionados ha sido sin embargo un Santo Grial algo distante. La necesidad de comprar el libro de reglas y el módulo *Beyond Valor* (o *Paratrooper*) como mínimo para poder jugar ha mantenido a muchos jugadores dudando. Además, la complejidad de las reglas, muy duras de dominar, era otro handicap importante. Conscientes de estos problemas, MMP nos ofrece este kit de iniciación sencillo y totalmente jugable. No es necesario tener el libro de reglas completo ni ningún otro módulo: el juego contiene todas las unidades (alemanes, americanos y rusos), mapas y tablas necesarias. ¡Ya no hay excusa para dejar de disfrutar de ASL!

Contiene 2 mapas geomórficos, 1 plancha de fichas, 6 escenarios, ayudas de juego, dados y reglas. Escala: 5 a 10 hombres por ficha, 40 metros por hex complejidad media. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

ASL Rulebook. Reedición julio
P.V.P.: 79,95 €

¡Por fin llega la reedición de las reglas completas de *Advanced Squad Leader*. El juego táctico más jugado del planeta ya puede ser saboreado de nuevo. Complejo, completo, espectacular, mastodóntico; faltan los adjetivos para describir al sistema ASL.

ASL, el gran sistema de juego de combate táctico de Segunda Guerra Mundial, combina originalmente la calidad del diseño con la atención minuciosa al detalle y a la jugabilidad. Fruto de una evolución del anterior sistema *Squad Leader*, ASL hace tiempo que es el juego de guerra definitivo sobre combate táctico. En la 2ª edición, no solo todas las reglas van a todo color, si no que también se ha aprovechado todas las mejoras de los últimos 20 años. También contiene material previamente no incluido en las reglas, como más ejemplos de juego, las reglas avanzadas del Capítulo E (noche, tiempo atmosférico, botes, aviones, esquís, convoyes, etc.), el Training Manual para principiantes en el Capítulo K, un Índice expandido, y excelentes ayudas de juego como la *Offboard Artillery Player's Aid* y la *Overrun Flowchart*. El tipo de letra se ha aumentado para facilitar la lectura.

Y todo ello sin cambiar en nada sustancial la forma de jugar. Los 15 años de experiencia permiten incorporar en esta edición todas las erratas y preguntas y respuestas previas.

Aunque las reglas de ASL no son un juego completo en sí mismo, al combinarse con los módulos permite a los guerreros de salón simular prácticamente cualquier acción de pequeña escala de 1935 a 1945, abriendo la puerta a cientos de pequeñas batallas alrededor del planeta. Combinándolo por ejemplo con el módulo *Beyond Valor*, permite revivir batallas entre fineses, alemanes, rusos y partisanos desde 1939 hasta la caída de Berlín. Además, el juego incluye un completo sistema para la creación de nuevos escenarios. Los comentarios del Capítulo H sobre vehículos y artillería son una de las fuentes más completas de información sobre los tanques, vehículos y cañones usados durante la guerra. Otros módulos del juego incluyen los órdenes de batalla de las fuerzas del Ejército y Marines de EEUU, británicos, italianos, japoneses, chinos y franceses, así como las de los países menores que lucharon en uno u otro bando. El juego emplea mapas geomórficos que permiten innumerables combinaciones de terreno. Los módulos históricos usan las reglas para simular batallas

y Juegos de Campaña especiales en mapas que ilustran el terreno real sobre el que se libró cada batalla.

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. Comentarios 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 planchas de fichas (incluyendo la infantería reimpresa de *PARTISAN!*); páginas para el Capítulo H, 12 escenarios, Overlays (¡incluyendo un río que cubre un tablero completo!).

OPERATIONAL STUDIES GROUP

The Seven Days of 1809. Novedad septiembre P.V.P.:

Napoleón escribió en Santa Elena: "La batalla de Abensberg, la maniobra de Landshut y la batalla de Eckmühl son las maniobras más audaces y brillantes de Napoleón".

El juego abarca la semana de 1809 que estuvo a punto de resultar catastrófica, en la que el Archiduque Carlos cogió al incomparable III Cuerpo de Davout contra el Danubio. Los franceses tuvieron que luchar para retirarse por Teugen y Hausen el 19 de Abril. Durante las 24 horas anteriores, Lefebvre había retirado al Cuerpo Bávaro a Abensberg bajo la presión del cuerpo de Hiller, tras intentar alcanzar la posición de Davout. Este día comenzó con los austríacos aún no totalmente concentrados para entrar en batalla, lo que les hizo perder una oportunidad única de derrotar a una parte importante de las fuerzas de Napoleón. En vez de ello, el gran asalto se convirtió en una gran retirada, en la que los austríacos tuvieron que retirarse por el puente de Landshut hacia Ratisbona.

OSG ha contado con la ayuda de un historiador de Munich que ha proporcionado detalladísimos mapas de la época basados en una recreación de la campaña efectuada en 1907 por un oficial bávaro. En estos mapas se incluyen todas las carreteras principales que existían en 1809 así como las posiciones de las unidades participantes desde el 17 al 22 de abril.

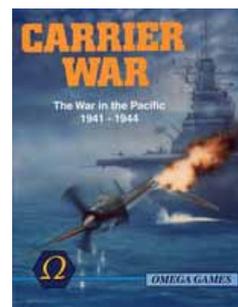
Nuevo juego del sistema **The Six Days of Glory/The Last Days of the Grand Armée**, sobre los días decisivos de la primera parte de la campaña, los que giran en torno a la batalla de Eckmühl. Escala: turnos de seis horas, 800-1000 hombres por punto de fuerza. Hexágonos de 1600 metros de lado a lado. Para dos jugadores o equipos. Incluye siete escenarios con un Juego de Campaña. Contenido: un mapa de 55x85 cm., 280 fichas, ayudas de juego y reglas. Autor: Kevin Zucker. Duración de la partida: 8 a 10 horas.

Esta campaña contiene amplias oportunidades de ataque para ambos jugadores: al principio los austríacos tienen un enfrentamiento con el III Corps de Davout, que debe retirarse siguiendo el Danubio. Más tarde llega Napoleón con más tropas y puede intentar superar el flanco austríaco por Landshut, en el sur. **¡¡Reglas en castellano!!**

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.

Paper wars 53. Ya disponible P.V.P.: 6,00 €

Las 48 páginas de este nuevo número contienen artículos sobre juegos como Lock n Load, Battlegrounds, Marlborough Man, Brute Force, Chosin, Attila, Medieval, Ignorant Armies y otros, además de artículos sobre libros de historia militar.

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

7 Ages. Novedad septiembre P.V.P.:

7 Ages es un juego de la historia del mundo desde el 4000 antes de C. hasta el 2000 después de C. Los jugadores representan dinastías que deciden el destino del mundo a través de los eones. **7 Ages** consiste de lo siguiente: 2 mapas grandes (A1) del mundo (1168 x 820mm); 6 planchas de fichas (576 grandes y 300 normales); 110 cartas; librillos de reglas de 8 páginas; Guía del Jugador de 8 páginas.

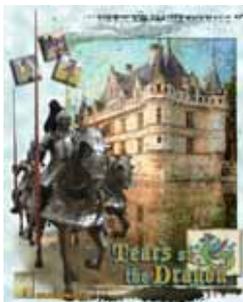
Cada jugador, a la cabeza de uno o más imperios, debe guiarlos a través de la historia obteniendo puntos de gloria por avances históricos, científicos, religiosos y culturales, aumentando su salud, riqueza y prestigio. El juego contiene a todas las grandes personalidades de la historia, y sirven para intentar influir sobre los eventos y sus sociedades mediante la palabra y las obras. ¿Estás preparado para cambiar la historia? **¡¡Reglas en castellano!!**

Days of Decision III. Novedad septiembre P.V.P.:

Juego completo de política Global desde 1936 a 1946, que puede jugarse por sí mismo o junto con **World in Flames**. Pueden jugar entre 2 y 8 jugadores. Esta tercera versión de **Days of Decision** ha sido mejorada totalmente para que sea completamente compatible con **World in Flames** y todos sus kits. Incluye un nuevo mapa, un Status Display, reglas y reglas.

Esto no es el final. Tampoco es el principio del final. Es el principio del principio. Ha llegado el momento de que la oscuridad abandone al hombre. Contenido: un mapa grande (840 mm x 594 mm), un mapa político, ayudas de juego, 1000 fichas, reglas y dados.

AVALANCHE PRESS LTD.



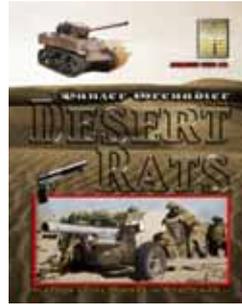
Tears of the Dragon. Ya disponible P.V.P.: 22,00 €

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!!**



Panzer Grenadier: Desert Rats. Ya disponible P.V.P.: 71,50 €

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). **un. ¡¡Reglas en castellano!!**

Great War at Sea: Cruiser Warfare.

Novedad julio P.V.P.:

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 dañar el comercio marítimo aliado, mientras los buques de guerra de doce países intentan cazarlos.

En el verano de 1914, el escuadrón de cruceros alemán de Asia Oriental representaba la fuerza pequeña de más calidad de la Flota de Alta Mar. Tripulaciones con excelente entrenamiento y toda una vida de experiencia hacían que la pequeña flota del Almirante Graf Spee fuera la envidia de la base de China. Pero cuando estalló la guerra, esta minúscula fuerza se encontraba lejos de casa y amenazada por la potente flota japonesa, muchas veces superior en tamaño al escuadrón alemán. Spee decidió abrirse camino a la fuerza dando la vuelta al mundo. Tras un épico viaje por el Pacífico, sus cruceros se toparon con su final cerca de las Islas Malvinas.

Cruiser Warfare da a la serie *Great War at Sea* la mayor amplitud que ha tenido hasta el momento: todo el mundo. Buques británicos, alemanes, japoneses, italianos, austrohúngaros, rusos y holandeses empiezan en sus posiciones de agosto de 1914. El jugador alemán debe dañar el comercio aliado e intentar llevar a casa a sus cruceros. El jugador aliado debe encontrarlos, perseguirlos y destruirlos antes de que sientren la destrucción.

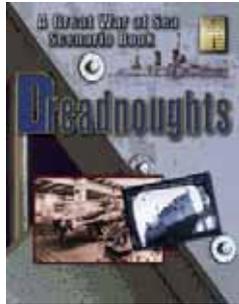
Los juegos de la serie *Great War at Sea* han ganado el premio Origins de Mejor Juego de Historia del Año. **Cruiser Warfare** es el primero de ellos que tiene una escala mundial. El mundo se divide en áreas marítimas con reglas de búsqueda modificadas que permiten a los buques alemanes y austríacos buscar presas, y a los buques aliados cazarlos. Una vez se establece un contacto, el combate se resuelve empleando las reglas estándar del juego (o las reglas alternativas avanzadas que aparecen en el módulo **Dreadnoughts**).

Se incluye la flota japonesa de 1914 al completo, con buques nunca vistos antes en esta serie, como los acorazados Kawachi y Satsuma. Los holandeses hacen aquí su primera aparición en gran escala en la serie, con varios buques de defensa de costa más cuatro acorazados que no se llegaron a completar. Estos se basan en los auténticos planos de los dos diseños entre los que los almirantes holandeses tendrían que haberse decidido.

El jugador alemán tiene la opción de colocar una fuerza de cruceros mayor en Asia Oriental, incluyendo el crucero acorazado moderno Blücher y otros. Los cruceros de batalla pueden intentar romper el bloqueo británico para unirse a los corsarios. También se incluye la opción de un comienzo rápido de la guerra que habría sorprendido al escuadrón de entrenamiento de verano alemán de dos acorazados y un crucero visitando Sudamérica. **Cruiser Warfare** es la joya de la corona de la serie La Gran Guerra en el Mar. 210 fichas de juego, dos mapas. **¡¡Reglas en castellano!!**

Great War at Sea: Dreadnoughts. Novedad julio P.V.P.: 24,95 €

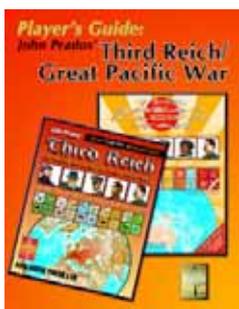
Suplemento para la serie Great War at Sea. En 1906, un nuevo tipo de acorazado se deslizó hasta el agua del astillero de Portsmouth. Mucho mayor que los tipos anteriores, el HMS Dreadnought llevaba más y más grandes cañones. Durante una generación, buques de su tipo dominaron los mares. Este suplemento incluye escenarios y fichas para la Armada española de la época de la Primera Guerra Mundial (incluyendo sus proyectados pero nunca construidos dreadnoughts de segunda y tercera generación), la marina Turca, proyectos de construcción austrohúngaros, y la saga de programas de dreadnoughts sudamericanos y de otros países. También se incluyen nuevas reglas tácticas avanzadas creadas por Karl Laskas, que dan a los jugadores la opción de introducir más detalle táctico a las batallas.



Las nuevas fichas incluyen al acorazado brasileño Rio de Janeiro, que ya ha aparecido en tres formas distintas en volúmenes anteriores de la serie. Los rusos consiguen su clase completa de cruceros Nakhimov, los cruceros de la clase Amurski capturados por los alemanes, y el Prut (un crucero turco capturado).

Austria-Hungría recibe el acorazado tupo 1916 (armado con cañones de 16,1 pulgadas), el anticuado buque de defensa de costa Erzherzog Rudolf, el resto de la clase de cruceros 1914, más una ficha para su proyecto de portaaviones. Bajo bandea turca tenemos los varios acorazados y británicos que casi se unieron a la marina otomana, incluyendo el crucero acorazado Blücher. ¡Hay incluso una ficha para el porta helicópteros acorazado austro-húngaro PKZ-2!

¡Y para todos estos buques, nuevos escenarios! Más de dos docenas de escenarios estudian los planes de estas marinas con estos refuerzos. Imprescindible para los fans de la serie La Gran Guerra en el Mar. Incluye 24 nuevos escenarios, artículos de análisis y una expansión de reglas tácticas detalladas. Incluye además 70 fichas "largas" y 20 normales.



Third Reich/Great Pacific War Player's Guide. Novedad julio P.V.P.: 25,00 €

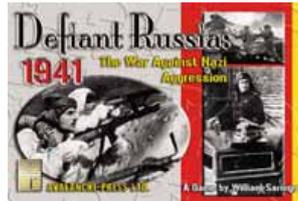
Suplemento con artículos históricos, de estrategia de juego, reglas variantes, escenarios extra (Francia vs. URSS en 1936, Occidente vs. URSS 1946, Guerra Civil Española, Invasión Japonesa de China) y más sobre uno de los wargames más populares de la historia: **John Prados' Third Reich**. También abarca su continuación, **Great Pacific War**. Entre las

reglas opcionales destaca la que adjudica un jugador a España y a Turquía, o la que introduce nuevas fichas de cazas a reacción para Alemania, Gran Bretaña, EEUU, URSS, Italia y Japón. Las reglas exigen ahora que las grandes potencias construyan sus cazas a reacción una vez que la técnica lo permite, en lugar de permitir recibirlos automáticamente (esta tecnología puede ser robada, por cierto).

Se incluyen nuevos marcadores políticos, como el que permite a Alemania la construcción de submarinos avanzados, misiles V1 y V2 y la bomba atómica. El jugador alemán tiene que pagar un duro coste económico militar para conseguir esa tecnología. También se han añadido un conjunto de reglas sobre la preguerra que los jugadores pueden usar para dar más color a sus partidas: rearme italiano y polaco, Plan Z alemán, desarrollo de tanques japoneses, España Republicana, austríacos resistentes, desarrollo naval soviético y más.

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

El núcleo del libro es una serie de artículos de estrategia, analizando las posiciones de cada jugador en ambos juegos individuales y en los escenarios combinados. Incluye 120 fichas. Imprescindible para los fans de estos 2 juegos.



Defiant Russia. Novedad 2004 P.V.P.: 22,00 €

Juego rápido sobre el ataque nazi contra la Unión Soviética, creado para los que se inicien en el hobby de los wargames o los veteranos que simplemente busquen una tarde de diversión. ¡Defiende a la Madre

Rusia en menos de dos horas! 140 fichas, un mapa de 42x55 cm, escala 45 millas por hexágono. Los jugadores controlan las unidades históricas que participaron en esta campaña. Las unidades del Eje (alemanes, finlandeses, italianos, rumanos, húngaros y españoles) son principalmente cuerpos de ejércitos. Las unidades de tanques alemanas son la verdadera fuerza ofensiva del Eje. La infantería alemana es numerosa y fuerte. Las unidades soviéticas son generalmente de nivel ejército. Algunos son capaces de enfrentarse a los alemanes, pero en general el jugador soviético debe colocar cuidadosamente a sus unidades y poner el máximo cuidado en los contraataques. El jugador soviético cuenta con la ayuda de las flotas del Báltico y del Mar Negro, que le permiten desembarcar tras las líneas alemanas y a veces proporcionan apoyo. El Ejército rojo de Obreros y Campesinos tiene numerosas unidades de tanques, pero no son tan fuertes como los pazer alemanes. También dispone de paracaidistas y tropas de choque.

La campaña histórica tuvo lugar en 1941, cuando los ejércitos nazi invadieron por sorpresa la Unión Soviética. Los soviéticos primero retrocedieron, pero luego defendieron la Madre Rusia con determinación. Finalmente acabaron llegando a las ruinas de Berlín y pusieron fin al régimen de Hitler. El juego abarca los primeros meses de esta campaña decisiva, cuando los alemanes intentaron tomar Moscú pero no lo consiguieron. Para dos jugadores de 10 años en adelante. **¡¡Reglas en castellano!!**

GMT GAMES

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!!

C3i nº15. Ya disponible P.V.P.: 20,00 €

Nuevo y esperado número de la revista oficial de GMT Games. Repleto de artículos, escenarios, suplementos, etc. Para los juegos de este editor.



Gringo! Ya disponible P.V.P.: 55,00 €

El 1 de marzo de 1845, EEUU se anexionó el estado de Texas a sabiendas de que ello llevaría seguramente a la guerra. La situación se complicó aún más cuando EEUU y Texas fijaron su frontera en el Rio Grande, mientras que México defendía que la frontera estaba mucho más al norte. Por tanto, deliberadamente provocadas por el gobierno del presidente James Polk, las tropas mejicanas cruzaron el Rio Grande el 25 de abril de 1846, adentrándose en territorio que consideraban parte de México. El general Zachary Taylor, apostado en el área con un pequeño ejército a modo de provocación, robó un día de marcha al ejército enemigo y le atacó en Palo Alto. Acababa de empezar la guerra entre EEUU y México, que fue más tarde declarada oficialmente por el Congreso de EEUU el 13 de mayo. Para el 24 de mayo, Taylor ya había atacado y tomado Monterrey, pero entonces se quedó sin la mayor parte de sus regulares al destacarlos bajo el mando de Scott para un desembarco en el sur. El débil ejército de Taylor fue sorprendido por Santa Anna en Buena Vista, donde los dos ejércitos lucharon y quedaron en empate táctico, pero Santa Anna tuvo que retirarse a la capital, lo que equivalía a una derrota estratégica. Mientras tanto, Winfield Scott desembarcó en Vera Cruz y marchó tierra adentro, derrotando a los mejicanos en Cerro Gordo, Contreras, Churubusco y, finalmente, El Molino del Rey, tomando la Ciudad de Méjico el 17 de septiembre de 1847. El Tratado de Guadalupe Hidalgo terminó la guerra el 2 de febrero de 1848.

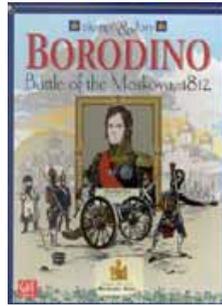
Gringo! Lleva al sistema *Great Battles of the American Civil War* a una nueva etapa histórica, las fascinantes batallas de la Guerra entre EEUU y México. Las reglas del juego son algo más simples que las de otros juegos de la serie, con reglas de Mando más sencillas (los ejércitos eran más pequeños); pero también incluyen nuevas reglas completas para los combates callejeros y la formación de cuadro.

El reparto de personajes del juego incluye al simple y enamorado de la bayoneta General Zachary Taylor, al parsimonioso General Pedro Ampudia, el par de generales de división estadounidenses que no se comunicaban entre sí (Twiggs and Pillow), al conjunto de personajes elegantemente vestidos que caracterizaban al ejército mejicano, al colérico y a veces bastante capaz *Generalísimo* Antonio de Santa Ana, y el orden de batalla más completo que pueda encontrarse.

Las batallas incluidas son (1) **Buena Vista**, la clásica batalla de la guerra en la que el diezmado ejército de Taylor se enfrentó a Santa Ana y una fuerza tres veces superior en un campo de batalla que recuerda un paisaje lunar; (2) **Monterrey**, lucha urbana espectacular en la que los estadounidenses lanzan un ataque en tres direcciones que se adentra en la ciudad de Monterrey, con inmensas fortificaciones, cerros, manzanas de casas, plazas de toros, catedrales llenas de munición, incluso hasta un sistema de telégrafo, y el batallón de San Francisco en el Fuerte Negro; (3) **Cerro Gordo**, el primer encuentro de Scott con Santa Ana en las peligrosas carreteras de montaña que llevan al corazón de México; (4) **El Molino del Rey**, donde Santa Ana plantó una última defensa atrincherada fuera de la ciudad de México; y (5) **Chapultepec**, una mini-batalla en la que los *gringos* tienen que escalar las alturas de una tremenda fortaleza que guarda la ruta a la capital mejicana. También vemos al más tarde famoso *Stonewall El Viejo Tercio S.L.*. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

Jackson, minas escondidas, escala de muros y los corajudos cadetes mejicanos.

Gringo! es seguramente el volumen más fácil de jugar y más colorido de la serie GBACW. La mayoría de las batallas pueden jugarse de una sentada, y ninguna necesita más de un mapa. Incluye 960 fichas, 2 mapas de 55x85cm, dado, reglas y ayudas de juego.



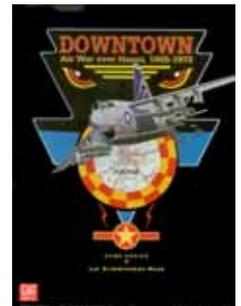
Borodino. Ya disponible P.V.P.: 44,00 €

Empleando el popular sistema de *Triumph & Glory* (ya en su versión v2.2), el Volumen II de la serie cubre esta clásica batalla napoleónica: **Borodino, Battle of the Moskova, 1812**. La batalla es de por sí muy conocida por casi cualquier jugador de juegos de guerra, y en la que los ejércitos francés y ruso se enfrentaron en un choque frontal muy poco sutil. Tenemos grandes baterías de artillería, inmensas divisiones de caballería, *cssacos* por todos lados, además de las luchas políticas que se libraban dentro de la escala de mando rusa.

El orden de batalla del juego (escala brigada) se ha confeccionado consultando la bibliografía más reciente, e incluso se concede a los franceses una oportunidad de intentar comandar la maniobra de flanco sugerida por el mariscal Davout. Además de la batalla completa del 7 de septiembre, el juego también incluye una minibatalla corta, el **Ataque al Reducto de Schevardino** (que tuvo lugar el 5 de septiembre, dos días antes de la batalla). Históricamente, los franceses tomaron finalmente las posiciones con fuertes pérdidas de ambos bandos, pero notoriamente sin un solo prisionero ruso. Aquello fue un anuncio de lo que vendría más tarde. Contenido del juego: 420 fichas, un mapa de 55x85 cm., libros de reglas y de juego y ayudas de jugador. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Downtown. Ya disponible P.V.P.: 65,00 €

Downtown recrea las grandes batallas aéreas que se libraron en los cielos sobre "Downtown" Hanoi durante la guerra de Vietnam. El juego abarca toda la gama de operaciones que se desarrollaban en la mortífera zona de ataque *Route Package 6*, desde la campaña de escalada gradual *Rolling Thunder* de 1965-1968 a los tremendos embistes de las operaciones *Linebacker* de 1972, culminando con la campaña de "Bombardeos de Navidades B-52" que acabó la guerra.



Downtown recrea todos los raids aéreos con gran detalle. El jugador norteamericano es el jefe de los raids y su misión es dirigir paquetes de 30-70+ aparatos de la Air Force o de la Navy, incluyendo bombarderos, cazas, aparatos de supresión de las defensas antiaéreas, guerra electrónica y reconocimiento. El jugador norvietnamita (DRV) gestiona una red de defensas de Artillería Antiaérea, y misiles SAM tierra-aire apoyada por una "delgada línea roja" de cazas MiG. Cada apartado de las reglas ha sido tratado con gran detalle, pero la jugabilidad aún así es excelente. Incluye 16 escenarios de raids individuales, 3 escenarios multi-raid, 42 tipos de aparatos (desde MiGs a B-52s o *Wild Weasels*). Se incluyen también órdenes de batalla completos de los aparatos de Fuerza Aérea y de la Marina norteamericanas participantes en los raids, incluyendo formaciones, armas y dotaciones de portaaviones.

El jugador norvietnamita debe colocar trampas antiaéreas mientras que los "Yankee Air Pirates" prueban y atacan sus defensas. Rechaza los perturbadores electrónicos enemigos y lleva a las unidades enemigas a zonas de muerte plagadas de defensas. El jugador norteamericano debe planear sus misiones, superar el cinturón SAM con sus aparatos de ataque y soltar las bombas sobre los blancos mientras los MiGs te acechan entre las nubes.

Vas rumbo a *Downtown*, donde todas las luces están encendidas...

DECISION GAMES

Strategy & Tactics 221: Seven Years World War. *Ya disponible* P.V.P.: €22,00.

Strategy & Tactics 222: Ottomans. *Ya disponible* P.V.P.: €22,00.

Trajan Deluxe: Ancient War Series. P.V.P: 80,00 € *Novedad junio*

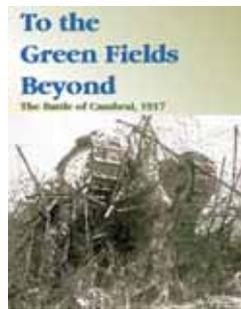
Obra del premiado Joseph Miranda, es un wargame para dos o más jugadores que combina, expande y actualiza cuatro juegos publicados en la revista *Strategy & Tactics* (**Trajan, Roman Civil War, Caesar in Gallia** y **Germania**). Trajan incluye los cuatro juegos completos, una nueva versión de las reglas y de las tablas, así como una nueva opción de "Tablero de Batalla". Además se incluyen 140 fichas nuevas, y 11 escenarios nuevos que se juegan en los cuatro mapas en un juego "monstruo". Entre los nuevos escenarios están "Year of the Four Emperors," "Marcus Aurelius" y "What If Caesar Hadn't Been Assassinated?" Cada turno de juego representa uno o varios meses, cada hexágono 46 millas de uno a otro lado, y las unidades principales son legiones y hordas bárbaras. Contiene cuatro mapas, más de 1000 fichas, reglas y ayudas de juego.



To the Green Fields Beyond. P.V.P. 48,50 € *Ya disponible*

"A través del barro y la sangre hasta los verdes campos más allá." Esta cita, atribuida al Brigadier General Hugh Elles, que dirigió la acción del Tank Corps británico en Cambrai, explica sucintamente el objetivo británico: penetrar las trincheras alemanas y llegar hasta sus áreas de retaguardia. La idea de una penetración hasta los verdes campos de más allá de la línea había dominado a los estrategas aliados desde 1915. Cambrai resultó ser lo más cerca que estuvieron de cumplir ese objetivo antes de la penetración final de 1918.

To the Green Fields Beyond es una reedición de uno de los más afamados clásicos de la mítica SPI. Se trata de una simulación de nivel operacional de la Batalla de Cambrai (20 de noviembre a 7 de diciembre de 1917). El juego consiste de tres escenarios y un juego de campaña. Cada turno de juego requiere tomar numerosas decisiones. El juego tiene una peculiaridad rara en los wargames: ambos jugadores tienen la oportunidad de jugar al ataque. Los británicos atacan en los escenarios de la penetración británica y de la Batalla de Bourlon, mientras que los alemanos contraatacan en el tercer escenario. Escala: hexágonos de 1 km, turnos de 24 horas. Incluye reglas, 420 fichas, mapa de 55x85 cm. y dado.



Lightning: Midway. *Novedad julio* P.V.P.:22,00 €

Aunque se trata ciertamente de un juego de cartas, creado por un maestro del género, Dan Verssen, la intensidad de la acción de Lightning: Midway es distinta de todos los juegos de cartas que hayas probado antes. Dos jugadores asumen los papeles de los jefes de las flotas enfrentadas, en esta recreación de la historia de la famosa batalla de la 2ª G. M. entre fuerzas norteamericanas y japonesas. Está en juego el control del Atolón de Midway, en el Pacífico Central. El jugador norteamericano debe arriesgar los tres portaaviones de su marina para tratar de conservarlo; el jugador japonés debe arriesgar sus cuatro portaaviones para tomarlo.

El atolón y los portaaviones están representados por cartas individuales. Los jugadores juegan cartas de reconocimiento para descubrir y fijar la localización del enemigo, y entonces juegan otras cartas que representan escuadrones de ataque. Algunos encuentran a sus objetivos, otros no. A veces el enemigo aparece sobre tu flota sin previo aviso. Todo pende (literalmente y también en sentido figurado) de la jugada a tiempo de una carta.

El juego contiene 110 cartas bellamente ilustradas y dos páginas de reglas. Aprenderás a jugar rápidamente, y podrás terminar una partida

en 30 minutos. ¡Aunque ten en cuenta que una partida nunca será suficiente! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

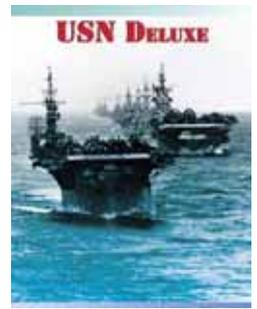
Lightning: D-Day. *Novedad julio* P.V.P.: 22,00 €

Este juego de cartas para dos jugadores recrea el drama del día en que los soldados Aliados desembarcaron en France el 6 de Junio 1944. Cada una de las playas de desembarco históricas - Gold, Juno, Sword, Omaha y Utah - está representada por su propia carta, igual que las divisiones alemanas que defienden la costa y las unidades aliadas atacantes. El jugador aliado debe aprovechar sus recursos para tomar y asegurar cada playa al final del día: una partida del mazo de 110 cartas.

La tensión del juego aumenta con cada carta que se juega. Primero parece que los aliados tienen recursos para enfrentarse a cada una de las crisis que se suceden en las cabezas de playa, pero si una división aerotransportada queda dispersa por la campaña permitiendo que el contraataque de una división panzer division supere el perímetro defensivo, todo puede cambiar en un momento. Y una unidad aliada asignada a una playa donde la oposición no sea tan fuerte como se esperaba no puede llegar a tiempo a la zona de verdadero peligro. Ambos jugadores deben pensar con antelación los movimientos futuros, buscando formas de usar mejor sus cartas a varios turnos vista. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

U.S. Navy Deluxe. *Novedad julio* P.V.P.: 77,00 €

Por fin un nuevo juego dedicado a la totalidad de la guerra en el Pacífico. De escala estratégica, en él los planes de hacen a escala operacional y ejecutan a nivel táctico. El juego apareció por vez primera editado en el número 29 de la revista *Strategy & Tactics* (¡hace 30 años!) pero ha soportado muy bien el paso del tiempo. Tan bien que Decision Games ha decidido actualizarlo y ampliarlo. **Deluxe USN** usa el sistema original, pero añade reglas y escenarios adicionales, aparte de un orden de batalla totalmente revisado, para ofrecer una simulación histórica más completa. El mapa abarca de Hawai a la India, de Australia a Manchuria, y los escenarios abarcan toda la guerra.



Las operaciones navales, aéreas y terrestres se engarzan en una secuencia de juego interactiva que recompensa a los jugadores que mejor integren sus fuerzas. El método cuasi-táctico de resolución del combate aeronaval lleva a situaciones tensas en las que oleadas de aparatos intentan superar a los cazas y a las pantallas antiaéreas para lanzar sus ataques sobre los buques de guerra. Los portaaviones se representan individualmente, mientras que las demás fuerzas navales se representan con escuadrones o flotillas. La parte logística es sencilla pero realista. Las unidades navales necesitan reabastecerse de combustible, lo que lleva a los jugadores a coordinar sus petroleros, o en caso contrario las grandes flotas pueden volverse inefectivas. Las unidades aéreas se representan al nivel de escuadrones y alas. Pueden volar una amplia gama de misiones, y es necesaria una planificación cuidadosa para ganar el control de los cielos. Las unidades terrestres son regimientos/brigadas/divisiones/cuerpos/ejércitos que los jugadores pueden agrupar y descomponer. Se incluyen fuerzas de infantería, anfibia, acorazadas y aerotransportadas.

Entre las reglas más interesantes, podemos destacar el cambio de la calidad de los pilotos a medida que avanza la guerra, nuevas misiones aéreas, fuerzas especiales (Chindits, Merrill's Marauders), inteligencia limitada (opcional) mediante el uso de marcadres de Task Forces, desciframiento de los códigos japoneses, un sencillo modelo económico que da cuenta de la desintegración de la economía japonesa en la segunda mitad de la guerra. Además de multitud de escenarios históricos, también se incluye un escenario del Plan Naranja ambientado en los años 30, así como fichas adicionales hipotéticas para crear más escenarios.

EXCALIBRE GAMES

Kaiserschlacht 1918. Ya disponible P.V.P.: 85,00 €

Wargame "mini-monstruo" de baja complejidad para dos o más jugadores sobre la campaña más decisiva de la 1ª Guerra Mundial en el frente occidental. Puede jugarse como un largo juego de campaña que abarca desde marzo a noviembre, o puede elegirse uno de los tres escenarios restantes: "German Spring Offensive," "Turn of the Tide" y "Allied Offensive." Cada turno de juego representa un día, cada hexágono 3 millas, y las unidades de maniobra son divisiones y brigadas. Los sistemas del juego son sencillos, pero funcionan para reflejar correcta y elocuentemente la forma de combatir de aquel momento. Se incluyen reglas especiales de tanques, tropas de choque, tácticas de infiltración, artillería, fuerza aérea, abastecimientos, movimiento marítimo, moral y desmoralización, inundaciones, guerra submarina, fortificaciones, trincheras, cooperación inter-Aliada, la crítica importancia de París y muchas más. Contenido: cuatro mapas, más de 500 fichas, reglas y ayudas de juego. En bolsa.

CLASH OF ARMS GAMES

The Naval Sitrep nº25. Ya disponible P.V.P.: €6,95 ptas.



Whistling Death. Ya disponible P.V.P.: 88,00 €

Tercer juego de la serie Fighting Wings de J D Webster (tras **Achtung! Spitfire** y **Over the Reich**). Esta serie se ha consolidado como la alternativa 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-la 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.

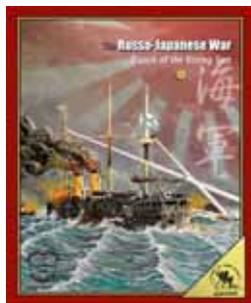
The Russo-Japanese War (Dawn of the Rising Sun).

Ya disponible P.V.P.: 88,00 €

Nuevo juego de la serie *Fear God & Dread Nought* (parte de la *Admiralty Trilogy*) sobre la parte naval de la primera gran guerra del siglo, que se edita justo a tiempo para el centenario.

Bill Madison, de la "Russo-Japanese War Research Society" ha investigado y creado veinte escenarios que abarcan la campaña naval completa, desde el ataque con torpedos contra Port Arthur a la Batalla de Tsushima. Además, tres escenarios hipotéticos contemplan el muy debatido incidente de Dogger Bank, donde puedes asumir el papel del VADM Lord Charles Beresford al mando de la Channel Fleet británica. La Gran Flota Blanca y el Motín del Potemkin son los otros escenarios hipotéticos.

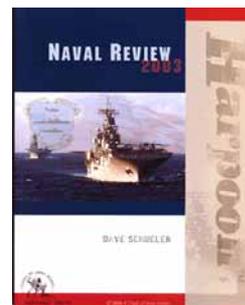
Juego repleto de información de todos los buques de guerra de las flotas principales de la época. También incluye las cartas de navegación japonesas y rusas! Contenido: reglas Fear God & Dreadnought, Data



Annex de la Guerra Ruso-Japonesa, libro de escenarios, 2 planchas de fichas.

2003 Harpoon Naval Review. Ya disponible P.V.P.: 30,00 €

Siguiendo en la línea establecida en los tres primeros volúmenes (1994, 1997 y 2000) de esta publicación para **Harpoon 4**, el **2003 HNR** contiene un buen montón de escenarios, además de datos técnicos sobre las nuevas plataformas de armas que han aparecido en los últimos 3 años, modificaciones de los sistemas ya existentes, mejoras, fe de erratas, etc. Además, artículos sobre posibles puntos calientes junto con nuevas "forms" de buques y aviones.



Baron's War. Novedad julio P.V.P.: 44,00 €

Nuevo juego de Robert Markham sobre las dos principales batallas de Simon de Montefort - Lewes y Evesham, que ofrece una nueva visión sobre un período de la historia de Inglaterra escasamente cubierto por wargames hasta el

momento. Estas batallas tienen lugar en un período único de la historia militar inglesa, cuando el arco largo aún no había ganado el dominio de los campos de batalla y la caballería aún era el arma más letal. Estas dos batallas marcan el principio y el fin del breve período de predominancia de Simon de Montefort. Lewes tiene lugar en 1264 y enfrenta a Simon, apoyado por muchos de los barones más importantes, contra Enrique III y los realistas. La victoria de Simon y el encarcelamiento de Enrique lo convirtieron en rey de facto. La segunda batalla, Evesham, tiene lugar un año más tarde, y en ella vemos a Simon en una posición debilitada enfrentándose al mucho más peligroso príncipe Eduardo y a la traición de sus propios barones. Sería la última batalla de Simon.

El sistema de **Barons' War** ofrece una simulación única de la guerra en el siglo XIII, centrándose en los factores esenciales del combate táctico de la época. Con solo 12 páginas de reglas y comentario, el juego funciona rápida e intensamente. El empleo de fichas (chits) de Mando es distinto que en la mayoría de los wargames. Cada jugador debe planificar las órdenes de sus Batallas mediante el empleo de Puntos de Mando. Este sistema incorpora limitaciones en el uso de los jefes y las tropas, inteligencia limitada y el caos del campo de batalla medieval. Y lo que es aún más importante, lo consigue con mecánicas sencillas y elegantes que permiten a los jugadores centrarse en el juego y no pelearse con el libro de reglas.

El turno de juego también es único, ya que se trata de un sistema interactivo en el que los jugadores deben comprometer las órdenes de sus Batallas para ganar la iniciativa y atacar, o esperar el ataque enemigo. Mediante el empleo de fichas de mando, los jugadores deben medir el momento en el que poner en acción los planes que hayan preparado para el combate. Si las cosas van mal, se verán forzados a tener que elegir entre cambiar sus planes o reaccionar a la situación actual, y cómo hacerlo. Además hay reglas que abarcan los ataques impetuosos tan queridos por la caballería de la época. La caballería tiene un valor de Reacción de Carga (una especie de bomba de relojería que hará estallar los planes del jugador y romperá la disciplina), y a menudo el movimiento de las tropas enemigas provocará alocadas cargas en pos de la gloria.

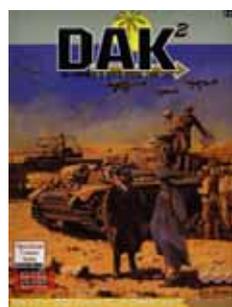
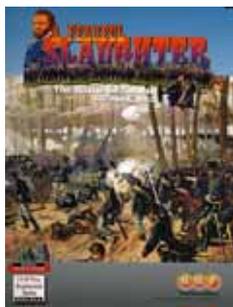
También se incluyen reglas sobre la moral de las unidades, moral de batalla, cohesión, disparo a distancia, melé y liderazgo, incluyendo reglas especiales para el Príncipe Eduardo y su Batalla. Cada batalla tiene un escenario histórico y un escenario hipotético. Las partidas son rápidas y jugables en menos de 3 horas. El Sistema de Mando asegura que las partidas siempre serán distintas. Incluye 280 fichas, dos mapas de 45x55 cm., reglas, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

THE GAMERS

A Fearful Slaughter. Ya disponible P.V.P.: 109,00 €

Nuevo volumen de la **Regimental Subsystem Series**, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Si **This Hallowed Ground** y **This Terrible Sound** son tal vez los juegos definitivos sobre las batallas de Gettysburg y Chickamauga, **A Fearful Slaughter** es el juego definitivo sobre Shiloh. La investigación para la confección de los dos mapas se ha hecho con información del del Parque Nacional actual, relatos de la batalla y mapas históricos del condado. Nos ofrecen una vista del campo de batalla como nunca se ha tenido antes.

Múltiples escenarios garantizan que pueden jugarse partidas de menor duración y tamaño. 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, 1400 fichas, reglas generales y especiales, comentario histórico y ayuda de juego.



DAK II. Novedad julio P.V.P.: 138,00 €
Reedición del juego de más éxito de la realista y celebrada Operational Combat Series. Esta simulación abarca la campaña completa en el teatro de operaciones del Desierto durante la 2ª G. M., desde septiembre de 1940 a noviembre de 1942. DAK II es más que una mera reimpresión del original premiado con el Charles S. Roberts: el juego ha sido actualizado para incluir varias aclaraciones y erratas, y emplea la nueva versión 3.1 de las reglas de la serie. Este nuevo libro de reglas, aparecido en Korea: The Forgotten War, da más coherencia a la serie a la vez que mantiene la jugabilidad.

El juego se centra en los aspectos del abastecimiento y la logística, y también incluye al componente aéreo. Algunos escenarios son pequeños y se centran en acciones o campañas específicas, mientras que otros son "monstruos" que necesitan usar varios mapas. Las reglas opcionales añaden diversión al juego y permiten a los jugadores elegir entre los eventos históricos sucedidos dar la entrada a la incertidumbre.

Contenido: cinco planchas de fichas, cinco mapas, libros de reglas y de comentario histórico, ayudas de juego y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

The Three Battles of Manassas. Novedad julio 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, alumbró 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.

La independencia de España. Novedad 2004 P.V.P.: 66,00 €
Juego estratégico sobre la Guerra Civil Española, 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

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). Ya disponible 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

Finland at War vol 1: Jatkosota. Ya disponible P.V.P.: 30,00 €

Lago Iso Lakijarvi, Finlandia, 24 de noviembre de 1941: las tropas del III Cuerpo de Ejército finés habían recibido la orden de pasar a la defensiva el día anterior. Mientras el frente se calmaba, los nazis lanzaron acciones ofensivas limitadas. El 24 de noviembre una sección de cinco Panzers ligeros cruzó el hielo del lago Iso Lakijarvi para atacar las posiciones soviéticas de la otra orilla. Equipados con cadenas para el hielo, los Panzers avanzaron en caminos paralelos, los Panzer II más pesados cerca de la orilla, mientras que los más ligeros Panzer I iban directos por el lago. Al salir del lago helado los Panzers se unieron a tropas finesas que atacaban a la guarnición local enemiga. Pronto se estableció una batalla campal, en la que los soviéticos perdieron tres tanques anfibios, dos cañones antitanque y unos 350 hombres. El único tanque que perdieron los alemanes fue por efecto de un impacto de un cañón antitanque. La batalla terminó al día siguiente, cuando los soldados fineses acabaron con un atrincheramiento soviético tras otro. Los cañones de tiro rápido de 20mm de los Panzer II resultaron especialmente útiles. La tundra y la taiga de Finlandia son el escenario de este nuevo módulo.

Incluye 12 nuevos escenarios que reflejan acciones desde la ofensiva de la Guerra de Continuación de 1941 hasta el final de la guerra—cuando los soldados fineses pasaron a la acción para expulsar de su territorio a las tropas alemanas. Con este módulo, Critical Hit por primera vez incluye tableros geomórficos montados para ASL (2 de 22x28 cm). También se incluye una plancha de 106 fichas de varios tamaños, incluyendo AFVs, cañones, SMC, MMC y un nuevo marcador de Sniper. También hay nuevas fichas finesas de Héroe T-H, nuevas escuadras 5-5-8, y fichas de jefes. Todo ello empleando un nuevo diseño gráfico más profesional. También incluye un librito de reglas especiales.

Panther Line: Army Group North 1944 (ATS). Novedad julio P.V.P.: 66,00 €

Nuevo juego del sistema Advanced Tobruk System que nos lleva a la lucha entre alemanes y soviéticos desde el punto de vista de los soldados que lucharon en el frente en el verano de 1944. Se trata de una batalla dura, en la que los alemanes se defienden aferrándose a una línea de colinas entre terreno boscoso. Al principio solo cuentan con un Tiger Abteilung para reforzar la línea y evitar el colapso del frente.

Los escenarios te ponen en las torretas de los Pzkw VI del 502 *Schwere Panzer Abteilung*, el Regimiento de Granaderos 94 y el 1er Ejército de Guardias entre otros elementos. Nunca habrás experimentado la **guerra en el Frente Oriental** de esta forma antes. Y tal vez nunca vuelvas a hacerlo!

Fichas de 3 tamaños, nuevo mapa histórico de 55x85 cm., versión actualizada de las reglas ATS, ayudas de juegos y dados.

LIBROS Y REVISTAS

OSPREY MILITARY

BATTLE ORDER:

BTO1 US MARINE CORPS PACIFIC THEATER OF OPERATIONS (1) 1941-43
BTO2 WELLINGTON'S ARMY IN THE PENINSULA 1809-14
BTO3 US ARMORED DIVISIONS: THE EUROPEAN THEATER OF OPERATIONS 1944-45

FORTRESS

FOR18 NORMAN STONE CASTLES (2) 950-1204

WARRIOR

WAR86 BOER COMMANDO 1876-1902
WAR87 ITALIAN ARDITI ELITE ASSAULT TROOPS 1917-20

MEN-AT-ARMS:

MAA403 FRENCH REVOLUTIONARY INFANTRYMAN 1798-98
MAA404 THE WAFFEN SS (2) 1915-17

ELITE

ELI102 SANTA ANNA'S MEXICAN ARMY 1821-1848
ELI104 BRITAIN'S AIR DEFENCES 1939-45

CAMPAIGNS:

CAM104 D-DAY 1944 (2) UTAH BEACH & US AIRBORNE LANDINGS

NEW VANGUARD:

NVG93 MODERN ISRAELI TANKS AND INFANTRY CARRIERS 1985-2004
NVG94 BRITISH ARTILLERY 1914-1918 (1) FIELD ARTILLERY
NVG96 SPANISH GALLEON 1530-1690

AIRCRAFT OF THE ACES:

ACE58 SLOVAKIAN AND BULGARIAN ACES OF WORLD WAR 2
ACE59 ISRAELI MIRAGE III & NESHER ACES

COMBAT AIRCRAFT

COM44 ARAB MIG-19 & MIG-21 UNITS IN COMBAT

MODELLING:

MOD5 MODELLING THE MATILDA INFANTRY TANK

ESSENTIAL HISTORIES (SPECIAL EDITIONS):

ESSPE4 THE SECOND WORLD WAR (30,75 €)
ESSPE5 THE NAPOLEONIC WARS (30,75 €)

LUDOPRESS



Alea n°29. P.V.P.: €7,00. **Ya disponible**

Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Este número marca una nueva etapa tanto en riqueza de contenidos como en la calidad de la presentación. Secciones:

Novedades wargames: Spanish Civil War Battles (Vol. II); The Russian Campaign; Soldier Emperor; Go tell the spartans; Lock'n'Load; ¿Pasarán?; Age of Napoleon; Gringo!

Análisis Wargames: Iberos, señores de la Península. **Biblioteca Básica:** La Batalla del Ebro. **Novedades Libros. Dossier Histórico:** El cénit del reino de Asturias. **Novedades Reglamentos Figuras:** Little Comtemptible Armies; El Cid; Githic Horror: the Wampire wars. **Novedades Ludótica:** Roma Total War; Victoria: un imperio bajo el sol; Afrika Korps vs Desert Rats.

Encarte Central: Nordkapp: los convoyes del Artico. Juego completo con introducción histórica, reglas, mapas y fichas no troqueladas. Autor: Javier Romero.

Escenarios: Samsa y Uad el Jelu; Ayahuma y La Puerta; La Guerra Civil Española y ASL.

VARIOS EDITORES

Against The Odds Magazine #7. A Dark & Bloody Ground. P.V.P.: 38,50 €

Miniature Wargames 254. P.V.P.:

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

Ya disponible P.V.P.: 36,00 €

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