

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades, 30 de junio de 2011

Case Yellow. P.V.P.: 47,75 €

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

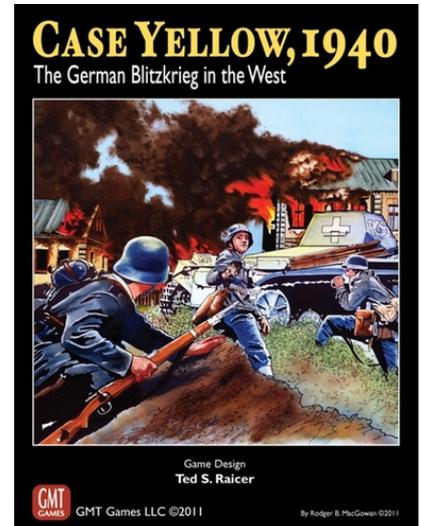
10 de mayo de 1940: Alemania lanza su Blitzkrieg contra los aliados occidentales. Seis semanas más tarde la guerra termina con una rotunda victoria alemana. ¿Cómo sucedió esto? Los alemanes, sabedores de que no podían ganar una repetición de la Gran Guerra, reinventaron el concepto de ofensiva. Su fórmula consistía en formaciones masivas de tanques, y sobre todo un sistema de mando y control dinámico basado en el empleo de radios. Los tanques y soldados aliados a menudo eran superiores a sus equivalentes alemanes, pero solo cuando disponían de tiempo para desplegarse adecuadamente y prepararse. Por desgracia, ello sucedió en muy pocas ocasiones. Los alemanes iban muy por dentro del bucle aliado toma de decisiones, consiguiéndose concentrar rápidamente y arrollar cualquier defensa. En el breve tiempo que duró la campaña, los aliados no tuvieron tiempo de encontrar soluciones al problema.

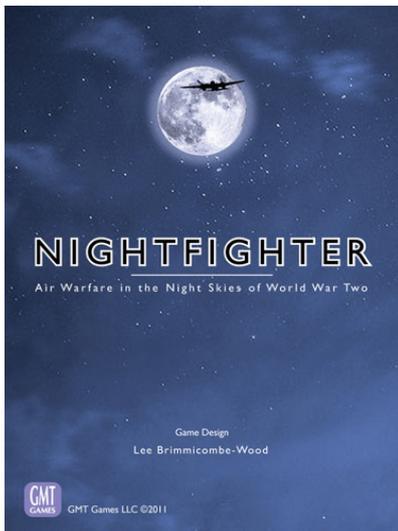
Case Yellow es una simulación histórica sencilla, pero correcta históricamente, sobre esta campaña. Cada turno de juego se divide en ocho segmentos de acción. Cada jugador dispone de cuatro fichas de acción. Cada ficha de acción alemana permite mover o combatir, y el jugador alemán elige cual de sus ejércitos realizará la acción elegida (aunque deberá usar dos movimientos y dos combates en cada ronda). Al final del movimiento, toda formación panzer o motorizada alemana a unidades aliadas tiene la opción de atacar. Dos fichas de acción aliadas solo pueden usarse para mover, y las otras dos solo para combatir. La limitación del mando volverá loco al jugador aliado en la partida. ¿Necesitas mover? Lo sentimos, pero acabas de sacar una ficha de combate... ¿Necesitas atacar? Lo sentimos, pero has sacado una ficha de movimiento y solo podrás atacar con unas pocas unidades motorizadas...

Las zonas de control reflejan que la infantería de ambos bandos aún luchaba según las reglas de la Gran Guerra. Si atacas a un hex desde más de un hex, estarás obligado a atacar a las demás unidades que pueda haber en hexes adyacentes (los ataques de infantería a gran escala necesitaban tiempo de preparación, lo cual daba al defensor tiempo para integrar a sus unidades cercanas en la defensa). Las unidades motorizadas emplean reglas distintas, aunque los alemanes tienen ventaja en sus unidades mejor entrenadas y con más experiencia que los aliados. Las unidades motorizadas con más Calidad de Tropa que las enemigas pueden ignorar las Zonas de Control de estas a efectos de movimiento, combate y retirada. Solo una línea de unidades sólida puede contener la explotación y envolvimiento por parte de las unidades motorizadas. Estas también pueden atacar a un hex desde dos hexes sin provocar la participación de enemigos adyacentes, gracias a su velocidad.

La Luftwaffe está presente con toda su fuerza, permitiendo anular las posiciones defensivas más fuertes cuando es necesario. Escala: cuerpos, divisiones y algunas brigadas y regimientos. Fase de Movimiento y Combate flexibles para los alemanes y rígidas para los aliados. Suministros de combate limitados. Fortalezas. Obras defensivas aliadas. Unidades ARKO alemanas que representan la artillería superpesada desplegada frente a la línea Maginot. Recursos tácticos alemanes y aliados. Unidades de paracaidistas y de planeadores alemanas. Bombardeos de terror alemanes. Refugiados. Opción de evacuación aliada. Zonas de control fluidas. Desgaste mecánico de las divisiones panzer. Movimiento ferroviario francés.

Incluye un escenario pequeño sobre la invasión a los Países Bajos, un escenario de campaña y dos escenarios hipotéticos. Componentes: una lámina de mapa de 55x85 cm., dos planchas de fichas, ayudas de juego y reglas, dos dados de seis caras. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Creado por Ted Raicer. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Night Fighter. P.V.P.: 47,75 €

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

NIGHTFIGHTER es un juego de combate aéreo en los cielos nocturnos de la 2ª Guerra Mundial. El juego necesita de dos participantes: un jugador y un árbitro. El juego detalla el desarrollo de las tácticas de combate nocturno sobre Gran Bretaña, el Reich y el Pacífico. Emplea un novedoso sistema de juego "ciego" en el que un árbitro controla a las fuerzas atacantes y modera las acciones del jugador defensor, el cual debe localizar, fijar y destruir a los bombarderos atacantes.

Nightfighter recrea las tácticas nocturnas desde los "ojos de gato" durante los bombardeos nocturnos sobre Londres, a las operaciones de penetración del Mosquito al final de la guerra. Los escenarios incluyen interceptación con el radar Freya AN en las zonas de Dunaj y Himmelbett, la introducción del radar AI radar, y las tácticas Wilde Sau y Zahme Sau. La evolución de los sistemas electrónicos y de contramedidas también está modelada, con cuestiones como el uso del 'Airborne Cigar' el empleo de perturbadores 'Window', y el guiado por radar 'Serrate'.

El juego incluye una inmensa variedad de aparatos, desde tempranos cazas Do217 y Ju88, a cazas avanzados como el He219. También se incluyen rarezas como los Ta154, Me262B-1a y el japonés J1N1 Gekko. También se contemplan los sistemas de cañones oblicuos

Schräge Music ('Jazz Music'). Los aliados disponen de 'cat's eye' Hurricanes, Blenheims con radar AI Mk IV, Beaufighters con Serrate y varios modelos de Mosquito, incluyendo el NF.30 con el radar avanzado AI Mk X. Las operaciones en el Pacífico contemplan a los cazas P-61A 'Black Widow' luchando con los bombarderos japoneses sobre Saipán, y los F4U-2 enfrentándose a ataques de torpederos contra los portaaviones rápidos.

Cada unidad de aviones del juego representa a un aparato individual. Cada hex del mapa mide aproximadamente 1 milla y cada turno representa un minuto de tiempo real. El mapa representa la anchura de las formaciones de bombarderos y representa grandes zonas de lucha nocturna y zonas con focos. La duración de cada partida oscila entre 30 y 90 minutos.

Componentes: librillos de reglas y de juego, dos planchas de fichas, dos láminas de mapa, ayudas de juego y cuatro dados de seis caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Summer Lightning: The Invasion of Poland '39. P.V.P.: 39,00 €

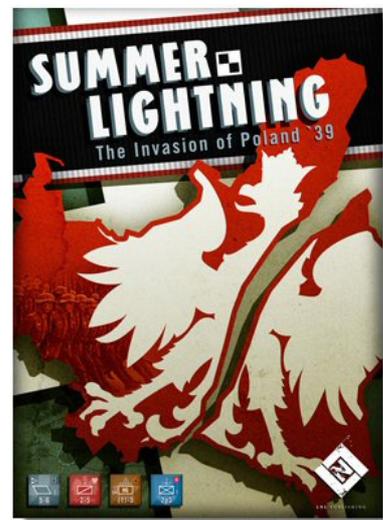
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD PUBLISHING

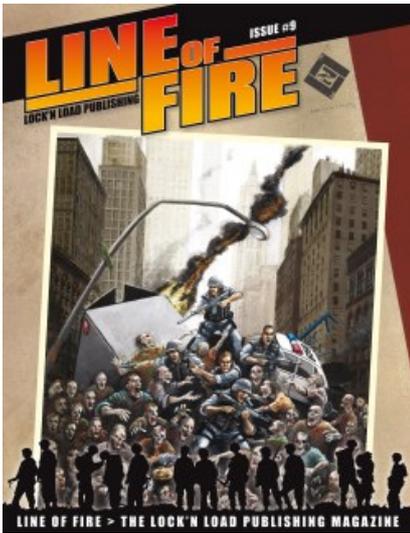
Diseñado por el veterano Brian Train, Summer Lightning es una simulación operacional de la invasión de Polonia por las fuerzas alemanas, eslovacas y soviéticas en septiembre-octubre de 1939. La campaña fue breve, sangrienta y confusa, librada entre dos ejércitos que muchos consideraban iguales.

Pese al interés de la campaña, no abundan precisamente juegos sobre la misma, tal vez debido a la idea dominante de que fue una lucha muy desequilibrada. Pero esto es algo que se debe a análisis posteriores a la campaña. El ejército alemán sabía que tenía superioridad numérica y organizativa, pero gran parte de su equipo no era mejor que el que desplegaron los polacos, y el concepto de *blitzkrieg* aún no había demostrado su valía en combate. Por tanto, no estaban seguros de que la campaña se empantanara en una lucha estática. El resultado fue que los alemanes tuvieron más de 16.000 muertos en cinco semanas de campaña.

Summer Lightning emplea un sistema de juego probado que ofrece una secuencia de juego interactiva y resolución de los combates casi sin dados, que demuestra simultáneamente la superioridad en mando control alemana, y a la vez tiene flexibilidad suficiente para permitir a los jugadores explorar variaciones y opciones. De esta forma la partida puede ser tan equilibrada o desequilibrada como se desee. Las opciones incluyen: despliegues polacos variables; mayor o menor sorpresa y velocidad de movilización; distinta actitud de la Unión Soviética o los países vecinos; intervención francesa; Plan Zachod (la Estrategia de la Cabeza de Puente Rumana); e incluso la posibilidad de que la Blitzkrieg, tan atrayente en teoría, sea un fracaso en el campo de batalla. Además se incluye una opción para jugar en solitario.

Contiene un mapa de 55x42 cm., 280 fichas, reglas, escenarios y ayudas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





Line of Fire #9. P.V.P.: 28,00 €

FORMATO: REVISTA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N'LOAD PUBLISHING

Nuevo número de la publicación oficial de LnL, repleta con más de 60 páginas de contenido, un mapa de 28x42 cm para *White Star Rising* y fichas.

88 fichas para *World at War*, *White Star Rising*, y por vez primera, *Island War Deluxe*. A spiffy new version of Mark Mitchell's *All Things Zombie FAQ*. Batreps for scenarios from *The Untold Stories* and for an *ATZ* scenario included in the issue. An in-depth review of John F. Stanoch's *Black Cross / Blue Sky* by Blue Sky Game Works. Nationality Capabilities Chart.

Desert Heat and Run, Fight, or Die! Tactics articles for *All Things Zombie*, *Tank on Tank* and *House of Spirits*, and articles on *Memoir '44* and a Curmudgeon's view of the hobby. And did we mention scenarios? How about 18 of them!!

Two for *Forgotten Heroes*. Two **Nations at War** scenarios played on a new and included 11"x17" Bocage-heavy Map. A three-scenario Normandy Mini-Campaign for **Nations at War**: *White Star Rising*. A five-scenario Variant for the **World at War**: *Eisenbach Gap* scenario "First Moves," using counters from all of the other **WaW** modules. Two more scenarios, and new counters, for the *SADF* Chapter of **World at War** that begin in *LoF#8*.

Plus single scenarios for *All Things Zombie*, *Island War Deluxe*, *Memoir '44*, and

another for **World at War**.

También disponible:

Line of Fire #8.

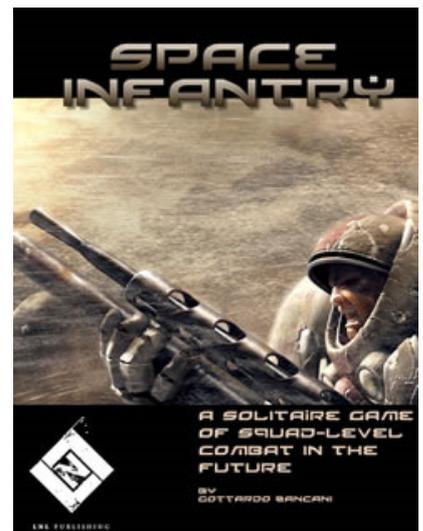
Space Infantry. P.V.P.: 49,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N'LOAD PUBLISHING

Space Infantry es un nuevo y emocionante juego solitario de combate a nivel escuadra en el futuro. En *Space Infantry* se te pedirá dirigir un equipo de soldados de élite y llevar a cabo una serie de misiones que pueden jugarse por separado o formando una campaña. Un sistema innovador hace posible la resolución rápida de distintas tareas (exploración, combate) a la vez que mantiene la intensidad e impredecibilidad del juego. Seis distintos enemigos, siete tipos de misiones y un sistema modular se aúnan para crear de forma dinámica nuevos encuentros y asegurar la rejugabilidad del diseño.

La estructura del juego en módulos permitirá en el futuro añadir nuevos elementos (misiones, unidades, enemigos, equipo): dichos componentes adicionales añadirán nuevas opciones a las misiones existentes.

Componentes del juego: ocho mapas de misiones, 12 cartas/losetas para crear misiones aleatorias, aproximadamente 80 fichas, 17 cartas de personajes, 6 cartas grandes de datos de los enemigos y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Show Manager. P.V.P.: 57,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** QUEEN GAMES.

Los jugadores montan cuatro espectáculos en el orden que prefieran: Queenie, Wolf, King Lear y Ballet. Para hacerlo conseguirán primero actores de una cola de cartas en constante cambio. Cada carta representa actores de distintas habilidades en los variados papeles. Una vez que un jugador consiga completar el elenco de actores necesario para poner en marcha una representación, su valor se debe comparar frente a las demás producciones de ese tipo, y recibirá puntos dependiendo de esa comparación. **¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

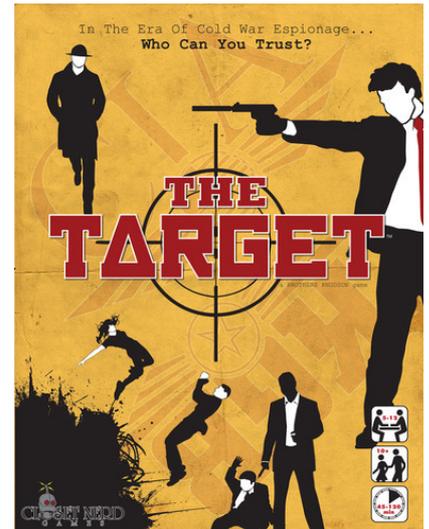
The Target. P.V.P.: 22,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** NERD GAMES.

En The Target, tú eres un agente de la CIA o del KGB que intenta llevar un informante sensible de inteligencia al cuartel general de tu agencia. Emplea técnicas de espionaje modernas para averiguar quién es de tu bando o es parte del enemigo. Asesina a tus enemigos para evitar que hablen. Pero ten cuidado: aquel en quien confías puede ser un agente doble.

Nadie sabe quién está en cada equipo, y durante la partida (que se juega de forma simultánea), deberás averiguar a quien ayudar o a quien atacar. Mejora tu personaje comenzando como Novato hasta llega a especialista, pero cuidado, si resultas apuñalado, disparado, explosionado o algo peor... ¡volverás a empezar de novato!

Para 6-12 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Godzilla: Kaiju World Wars. P.V.P.: 63,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TOY VAULT.

Godzilla: Kaiju World Wars recrea toda la acción de las famosas películas Toho. Kaiju luchará con kaiju . . . y contra los humanos . . . para destruir ciudades y entre ellos. Esta es el primero de una serie de juegos que podrán jugarse por separado, pero que cada uno añadirá un nuevo kaiju a la serie. Además cada nuevo juego permitirá construir ciudades más grandes. Cada juego incluirá miniaturas de los kaiju así como piezas de construcción para obtener un espectacular efecto en 3-D. ¡Y esto permite destruir dichos edificios, claro! El juego emplea un novedoso sistema de Carta de Batalla para resolver los combates. El primer juego incluye los kaiju siguientes: Godzilla, Gigan, Rodan y King Ghidorah.

GODZILLA: KAIJU WORLD WARS es un juego rápido, violento y de divertida lucha recomendado a partir de 14 años. Duración de la partida: una hora o menos.

Creado por Richard Berg. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

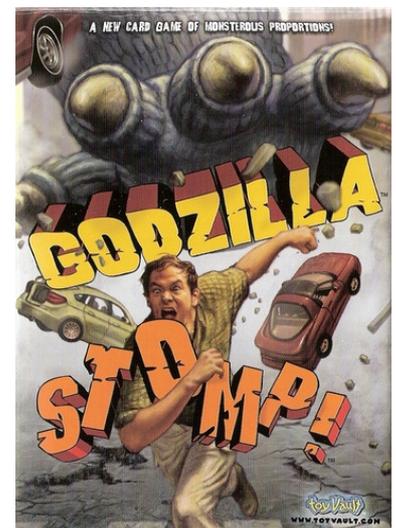
Godzilla: Stomp! P.V.P.: 11,75 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** TOY VAULT.

Godzilla, el Rey de los Monstruos, anda suelto de nuevo, junto con otros cuatro Kaiju: Mothra, Mechagodzilla, Battra y Destoroyah! Juntos competirán por destruir la mayor cantidad de edificios de la ciudad, montando una verdadera ESTAMPIDA! No hay lugar donde esconderse en este juego de Kaijus.

Godzilla: Stomp! Es un rápido juego de cartas de destrucción de una ciudad por parte de monstruos. El juego se organiza en una serie de rondas. En cada ronda se revelan varios jugadores y los jugadores eligen simultáneamente su fuerza de ataque para destruir uno o más edificios. Ganará la puntuación más alta. La partida dura seis rondas, momento en el que se suman los puntos y se declara ganador.

Componentes: 42 cartas de construcción y 30 cartas de ataques de monstruos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Gettysburg. P.V.P.: 39,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TREE FROG GAMES.

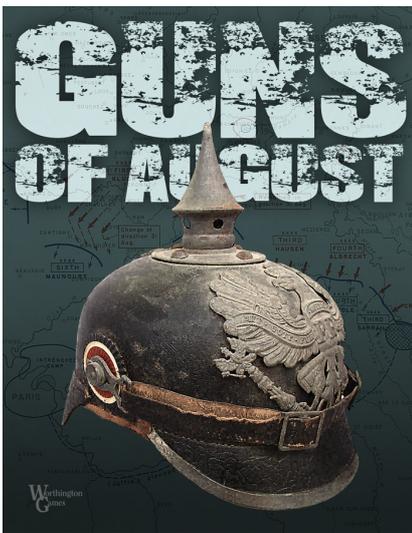
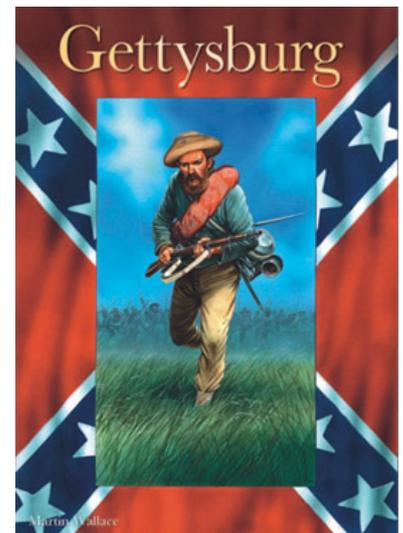
Martin Wallace sigue sorprendiéndonos gratamente con juegos originales y una preferencia cada vez más afianzada por diseños basados en acontecimientos históricos. Su acercamiento la batalla decisiva de la Guerra Civil Americana no decepciona. Se trata de un diseño pensado para resolver la totalidad de esta gran batalla en apenas 2 horas. Las fichas no corresponden exactamente a unidades históricas, pero la proporción de fuerzas es correcta. Cada jugador dispone de ocho bloques de mando. Una acción de un jugador puede ser poner un bloque de mando (con valor de 2 a 5) en el mapa. Esto le permitirá situar discos de órdenes en turnos posteriores. Dichos discos pueden usarse para activar unidades cercanas al bloque de mando. Cuando el número de discos de órdenes iguale al valor del bloque de mando situado en el tablero, no se podrán emitir nuevas órdenes hasta que se quite el bloque (junto con los discos de órdenes) y sea reemplazado por un nuevo bloque, lo cual emplea dos acciones. El efecto clave del sistema es que el control de las fuerzas propias no es perfecto. El enemigo puede por ejemplo quedar en una situación desfavorable en un momento dado y tú ser incapaz de aprovecharla si no puedes emitir las órdenes necesarias. El jugador confederado tiene la ventaja de poder emitir cierto número de órdenes dobles. El jugador de la Unión tiene escasos discos de órdenes, y si deja demasiados en el mapa se verá forzado a pasar durante varias rondas de acción, lo cual puede resultar fatal.

El jugador confederado gana si toma dos áreas marcadas con estrellas o el Little Round Top. Cada día se divide en cuatro periodos, y las localizaciones clave deben dominarse al final de un periodo, de forma que el jugador de la Unión puede tener la posibilidad de retomar posiciones perdidas. La caballería lucha de forma similar a la infantería, aunque tiene la ventaja de poder evadirse para evitar bajas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles de Tree Frog Games:

Age of Industry. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

London. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Guns of August. P.V.P.: 45,00 €

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

Ultimátum entregado por el embajador alemán en Bruselas, von Below Saleske, a M. Davignon, Ministro de Asuntos Exteriores belga:

“2 de agosto de 1914. Muy confidencial

El gobierno alemán ha recibido información fiable sobre las intenciones francesas de marchar por la línea del río Mosa por Givet y Namur. Esta información no deja dudas sobre la intención de Francia de marchar a través de territorio belga contra Alemania...”

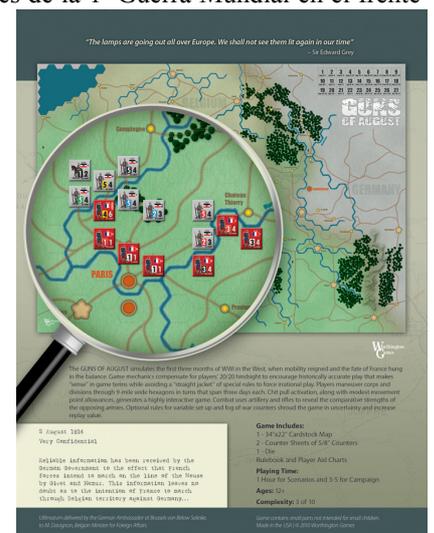
Guns of August nos lleva a los primeros tres meses de la 1ª Guerra Mundial en el frente occidental, cuando la guerra de movimientos dominó la campaña y el destino de Francia pendió de un hilo.

Las mecánicas del juego están diseñadas para compensar el exceso de información del que gozan los jugadores actuales, para les estimulan a seguir estrategias correctas históricamente que sean sensatas a efectos de juego, a la vez que se evita el

encorsetamiento de los jugadores en planteamientos restrictivos.

Los jugadores maniobran cuerpos de ejército y divisiones a través de hexágonos de 9 millas de ancho en turnos de 3 días históricos. La mecánica de activación mediante fichas de activación, y las escasas capacidades de movimiento de las fichas, generan un juego altamente interactivo. En el combate se emplean artillería y rifles para revelar las fuerzas comparadas de los contrincantes. Las reglas opcionales permiten una colocación inicial distinta y las fichas de niebla de guerra aumentan la rejugabilidad.

“Las lámparas se apagan a lo largo de toda Europa. No las veremos de nuevo encendidas en nuestra época.” Sir Edward Grey. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Karelia '44. P.V.P.: 40,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MMP

La serie *Standard Combat Series* es desde hace mucho una de las favoritas de los jugadores, por su efectividad y sencillez. Damos la bienvenida a un nuevo juego de la misma.

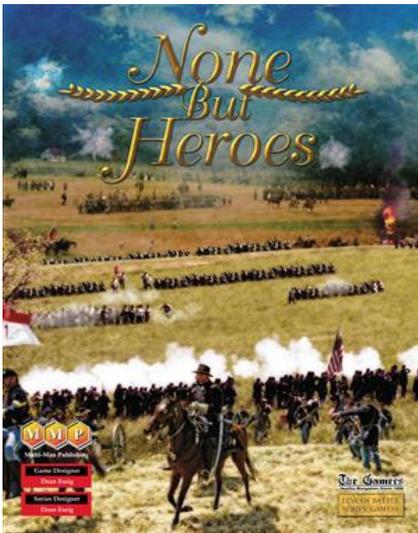
Karelia '44 es un juego de nivel operacional que se centra en la última gran campaña de la Guerra de Continuación Ruso-Finesa (25 de junio de 1942—4 de septiembre de 1944). El STAVKA planeó una ofensiva durante el verano de 1944 que coincidiera con los desembarcos de Normandía. El objetivo era sacar a Finlandia de la guerra. Con este fin los soviéticos reunieron dos ejércitos terrestres, un ejército aéreo, y una gran cantidad de artillería. Confiado tras una serie de victorias contra los alemanes, el Ejército Rojo atacó en Karelia el 9 de junio de 1944. El ataque comenzó un aplastante bombardeo (solo menor que el que preparó el cruce del río Oder). Las líneas finlandesas se vieron empujadas y seguidamente penetradas: comenzaba la carrera hacia Viipuri/Vyborg. La toma de esta ciudad abriría la carretera a Helsinki.

El juego presenta un exclusivo sistema de “Punto Jefe” que impide a los jugadores conocer cuándo terminará la partida. Para el jugador soviético esto representa la amenaza de un dictador que estaría encantado de enviarte al Gulag si no alcanzas tus objetivos. En el caso del jugador finlandés, sabes que eres muy inferior en número y que si los soviéticos tienen tiempo te destruirán, pero necesitas aguantar hasta el momento en que se acaba la paciencia del “Jefe”.

Los jugadores se verán ante dos ejércitos muy distintos que dirigir. Los rusos tienen una fuerza bruta tremenda, pero preparar grandes operaciones les lleva tiempo y no reaccionan bien frente a ataques de pequeña escala. Los finlandeses tienen una artillería excelente y son expertos en la defensa móvil, que si se ejecuta correctamente dejará a los rusos dando golpes al aire. Tienes tres líneas defensivas y una regla de unidad “fantasma” que permite a tus escasas unidades aguantar en dichas líneas.

¡Ojo, esta no es la Guerra de Invierno de 1939! El Ejército Rojo es ya una herramienta bien desarrollada, no las tropas inanes de los primeros años de la guerra. Los finlandeses tienen que conservar la cabeza muy fría para tener una posibilidad de victoria.

Karelia '44 es el juego nº 14 de la premiada *Standard Combat Series*. Si ya la has probado, ¡puedes empezar jugar rápidamente! Componentes: libro de reglas de la serie, libro de reglas específicas, ayudas de juego a color, mapa, 280 fichas, 3 escenarios y dados. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



None But Heroes. P.V.P.: 76,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MMP

En septiembre de 1862, tras meses de éxitos ininterrumpidos y espectaculares, el Ejército de Virginia del Norte de Robert E. Lee parecía encaminado a ganar la guerra.

Lee hizo retroceder al Ejército del Potomac de McClellan a las puertas de Richmond y puso en fuga al Ejército de Virginia de Pope, ganándose una reputación de invencibilidad.

Mientras tanto, Lincoln ya había redactado la Proclamación de la Emancipación, que daría un giro a la guerra, convirtiéndola en una cruzada moral en lugar de una lucha por un desacuerdo sobre el control Federal de los estados. Necesitaba una victoria estratégica para dar un vuelco estratégico a la guerra.

Todo podía decidirse en el oeste de Maryland en unos pocos días. McClellan hizo retroceder al ejército de Lee hasta las orillas del río Antietam cerca de la villa de Sharpsburg. Allí ambos ejércitos libraron el día de batalla más sangriento de la historia de EEUU. La decisión final está en vuestras manos.

None but Heroes es un juego sobre aquel terrible día. ¿Podrás hacerlo mejor que McClellan? ¿Podrás derrotar a McClellan como Lee? *None but Heroes* es el primer juego de la nueva serie *Line of Battle*. Aunque toma gran parte de las enseñanzas de más de 20 años de diseño de juegos de la Guerra Civil de EEUU en las dos series anteriores (*Civil*

War Brigade y *Regimental Sub-Series*), *Line of Battle* representa la nueva generación de diseño sobre las batallas de dicho conflicto. No se ha escatimado esfuerzo para que este sistema ofrezca la mejor experiencia lúdica posible. Atrás quedan todas las hojas de bajas que interferían con el juego. Las típicas (y lentas) fases de fuego múltiples se han integrado en el movimiento, así que la acción no se detiene nunca.

Por vez primera podemos decir que cobra vida la encarnizada lucha del campo de batalla de la Guerra Civil de EEUU. Las unidades históricas (generalmente regimientos de infantería y baterías o cañones) muestran las interacciones entre las distintas armas y las tácticas del momento. Los veteranos de las anteriores series verán la historia bajo una nueva luz al explorar las implicaciones de las investigaciones más recientes.

El juego representa muchos años de investigación propia, y contiene información no disponible en otras Fuentes sobre la fuerza, el equipo, la localización, las capacidades y el orden de batalla de ambos ejércitos. El amplio comentario histórico explica algunos de los muchísimos detalles incluidos en las unidades, escenarios y mapa.

Por ejemplo, explora las frecuentemente ignoradas unidades "bisoñas" en la batalla (unidades que llevan en el ejército apenas unas pocas semanas o menos). Estas unidades te harán ver la fuerza de McClellan bajo una nueva luz. Estamos hablando de un

nivel de bisoñez que va mucho más allá del típico “no han participado en combate”. Se trata de hombres entusiastas, pero algunos de los cuales no han aprendido ni siquiera a cargar sus mosquetes.

El jugador de la Unión solo está ligeramente limitado por llevar a McClellan; puedes probar un montón de distintas formas de reducir a los rebeldes. Tienes la misma cantidad de cañones pesados y de infantería, y la misma determinación que él tenía. El jugador confederado tendrá que usar sus fuerzas con precaución, y deberá contraatacar para neutralizar los avances enemigos. Deberá usar el empuje de sus tropas para compensar su limitación numérica.

El juego incluye cuatro escenarios de dos mapas que permiten a los jugadores tomar la acción en distintos momentos del día y de la mañana del día siguiente. La capacidad de comenzar a jugar el día posterior a la batalla permite a los jugadores explorar las opciones de dicho día. Cada uno de los otros tres escenarios puede jugarse si se prefiere como un juego de campaña de dos días.

Además de los grandes escenarios, se incluyen cuatro escenarios más pequeños que solo necesitan porciones de un mapa. Uno es un pequeño escenario introductorio.

Componentes: 2 láminas de mapa de 55x80 cm., 5 planchas de fichas, libros de reglas de la serie y exclusive, ayudas de juego y dados.

Against the Odds 31: Hungarian Nightmare. P.V.P.: 29,75 €

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

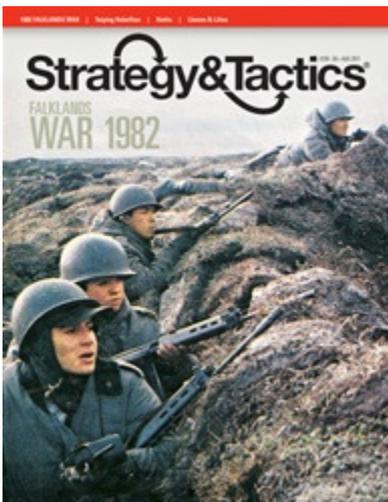
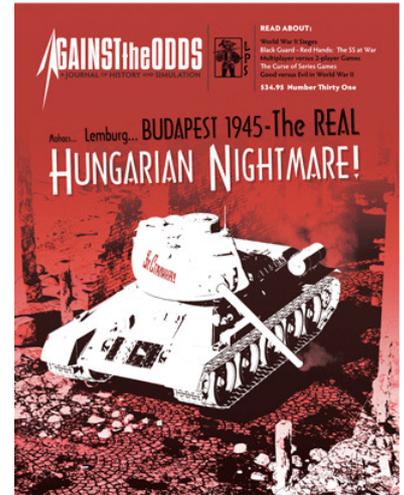
La dura lucha inenal por Budapest fue una de las más luchas urbanas más largas y crueles de la historia. Hasta ahora, nadie ha intentado hacer un juego que refleje dicha lucha.

A finales de diciembre de 1944, mientras los aliados comenzaban a pinchar el saliente de las Ardenas, los soviéticos y sus nuevos aliados rumanos comenzaron el asalto de las “ciudades gemelas” de Buda y Pest, donde 79.000 defensores del Eje aguantaron frente a fuerzas superiores, incluso con el handicap de tener que obedecer órdenes del “alto mando” de defenderse en todas partes y no optar por un intento de escapada. Al haberse empleado las reservas móviles alemanas en la operación *Wacht am Rhein*, una fuerza mixta de alemanes y húngaros se defendió con muy pocas esperanzas de salvación. A mediados de febrero, tras la caída de la ciudad, menos de 1.000 hombres consiguieron volver a las líneas alemanas.

Hungarian Nightmare te pone en difíciles situaciones de mando para ambos bandos. Los soviéticos tienen dos “frentes” completos de tropas, más un cuerpo de rumanos, mientras que el Eje dispone de una mezcla de varios tipos de unidades de muy distintas calidades. Las unidades alemanas incluyen regimientos de dos divisiones de caballería SS, panzer kampfgroups, unidades de retaguardia y rezagados, mientras que las unidades húngaras son aún más diversas, yendo desde compañías de carros de asalto a unidades de policía y veteranos de la Gran Guerra. El jugador del Eje lucha dispone de escaso combustible, suministros y hombres, mientras que el soviético compite con un calendario de objetivos muy difícil y la pérdida de unidades clave para rechazar los intentos exteriores de auxilio. El resultado histórico sería un empate en el juego, así que ambos jugadores pueden “mejorar” dicha actuación.

Diseñado por Mark Stille (*North Wind Rain, Imperial Sunset, Wintergewitter*), *Hungarian Nightmare* ofrece 400 fichas, un mapa zonal de las ciudades (cada área equivale aproximadamente a 1 km cuadrado), y días de tres turnos que abarcan la totalidad de la campaña.

Componentes: dos láminas de mapa forman una superficie de juego de 83x85 cm, 400 fichas, ayudas de juego. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. Duración de la partida: 12 a 15 horas. Diseño - Mark E. Stille. Desarrollo - Paul Koenig. Gráficos - Joe Youst. En inglés.



Strategy & Tactics 269: Falklands Showdown 1982. P.V.P.: 25,50 €

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

El juego incluido en este juego, creado por Philip Sharp, es un wargame estratégico y operacional de complejidad media sobre el conflicto que tuvo lugar entre Argentina y el reino Unido en 1982. Comienza con los argentinos controlando las Islas Malvinas y las fuerzas británicas intentando retomarlas.

Las fichas de aviones representan cuatro aparatos de un tipo específico. Las fichas terrestres representan batallones de infantería (500 a 600 hombres), batallones de artillería (12 a 18 cañones), escuadrones blindados de reconocimiento (8 a 12 vehículos), una compañía de ametralladores pesadas (120 hombres), y grupos de fuerzas especiales (25 a 50 hombres). Las fichas de buques y submarinos representan una nave cada una.

Cada turno representa entre uno y tres días. Cada pulgada del mapa táctico cinco millas. Cada pulgada del área estratégica 100 millas. El juego emplea una adaptación del sistema creado para el premiado juego *Red Dragon Rising*.

Se incluyen reglas especiales como Operation Black Buck, liderazgo decisivo, misiles Exocet, aviones furtivos, refuerzos, áreas de fuera del mapa, transporte naval, limitaciones de las bases aéreas, operaciones submarinas, transporte estratégico, cambios de base,

reparación de buques, raids de fuerzas especiales, la Zona de Exclusión, interceptación aérea, acciones navales de superficie, asato terrestre, movimiento en helitransportado, atrincheramientos y muchas otras.