EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

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

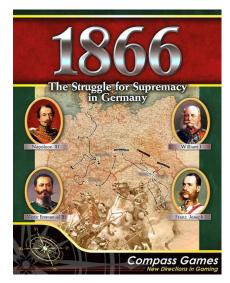
Boletín de novedades, 28 de marzo de 2017

C3i 30. P.V.P.: 40,00 € *NOVEDAD*

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). EDITOR: RBM Studio

Nuevo número de la revista dedicada a los juegos de GMT Games, segundo ya de su nueva etapa. Además de una gran variedad de complementos, escenarios y artículos de juegos de GMT Games, contiene el juego completo *South Pacific*, el cual usa el sistema de *Empire of the Sun* para zambullirnos en la campaña en torno a Guadalcanal y el Archipiélago de Bismarck. En inglés.





1866 The Struggle for Supremacy in Germany. P.V.P.: 83,50 € *NOVEDAD* FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). EDITOR: COMPASS GAMES

1866 es una simulación para dos jugadores sobre la Guerra Austroprusiana de 1866 en Europa Central. Un jugador controla las fuerzas de Prusia y sus aliados, incluyendo el joven Reino de Italia y el otro jugador controla las fuerzas de Austria y sus aliados de la Confederación Alemana.

Ambos jugadores, empleando un mazo compartido de 55 Cartas de Operaciones, toman decisiones sobre el despliegue, combate y las operaciones político-militares para apoyar a sus fuerzas y a su general. Los órdenes de batalla incluyen todos los cuerpos/divisiones históricos (y algunas fichas de brigadas), así como todos los generales principales que participaron en el conflicto. El tablero abarca un área que va de Hamburgo a Florencia y de Metz a Cracovia. El sistema contene reglas originales de movilización que reflejan la dificultad de movilizarse para la guerra mientras intentas obtener tantos puntos de victoria como te es posible antes de que se declare la guerra. Una vez declarada la guerra, debes conformarte con luchar con las fuerzas ya movilizadas, así que es importante decidir qué vas a movilizar, dónde operarán esas fuerzas y a quién poner al mando.

El Segundo Imperio francés de Napoleón III está dispuesto a intervenir en el conflicto si ningún bando obtiene una victoria rápida. Otros detalles incluidos son por ejemplo superioridad de caballería, vías férreas, ventaja prusiana en la movilización y ataques coordinados. 1866 incluyen dos escenarios, el escenario de la Movilización a la Guerra (el escenario de Campaña), y el escenario de la Guerra de las Siete Semanas (que abarca la situación posterior a la movilización).

Complejidad: 5 sobre 10. Adaptabilidad para jugar en solitario: 5 sobre 10. Escala temporal: turnos de 1 semana. Escala del mapa: nivel estratégico, casillas interconectadas. Escala de las unidades: cuerpos y divisiones. Para 1-2 jugadores. Duración de la partida: 4-6 horas. Diseño: John B. Firer. Diseño gráfico: Knut Grunitz.

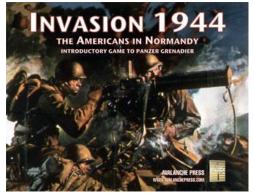
Componentes: 1 reglamento, 1 libro de juego, 1 mapa de 55x85 cm., 1 plancha de fichas, 1 mazo de 55 cartas de Operaciones, 2 dados y varias ayudas de juego. *[[REGLAS EN CASTELLANO!!]*

La Bataille de Ligny 2nd Ed. P.V.P.: 140,00 € *NOVEDAD* **FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES

La Bataille de Ligny, 2nd Edition es una actualización completa de reglas y de componentes de la versión original de 1991. Continúa la fantástica serie de juegos de Les Batailles dans L'age L'Empereur Napoleon 1er, es tan brillante visualmente como *Quatre Bras II*, *Moscowa* y *Dresde*.

El mapa incluye 4 láminas de mapa de 55x85 cm., más de 1000 fichas, y múltiples ayudas de juego, plantillas de organización y comentario histórico. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!*





Panzer Grenadier: Invasion 1944. P.V.P.: 47,25 € **NOVEDAD FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME).

AVALANCHE PRESS

Panzer Grenadier es un sistema de juego táctico del que se han vendido decenas de miles de copias durante las últimas 2 décadas. Abarca docenas de temas y miles de escenarios. *Invasion 1944* es tu portal de entrada a ese mundo. Basado en las batallas libradas por las tropas estadounidenses en los días posteriores a los desembarcos de Normandía, *Invasion 1944* está diseñado específicamente para atraer nuevos jugadores al sistema Panzer Grenadier. Cada jugador dirige las tropas, tanques y artillería del U.S Army o de la Wehrmacht, usando jefes para

activar y mover fuerzas.

Incluye 21 escenarios sobre la lucha, presentados de forma

gradual – para jugar los primeros escenarios solo necesitas aprender algunas reglas, y luego se van incorporando nuevas reglas a medida que vamos pasando a los escenarios más avanzados. Panzer Grenadier es un sistema de juego bastante fácil de aprender, y con Invasion 1944 es aún más fácil.





EDITOR:

Los jugadores más veteranos también tienen mucho que disfrutar en esta caja: dos nuevos mapas creados por Guy Riessen que ilustran el terreno de setos y granjas de Normandía. Contiene también 176 fichas nuevas (unidades, jefes y marcadores). Los 21 escenarios son obra de Mike Perryman, y están basados mayormente en las acciones de la 29 División de Infantería "Blue and Gray" del Ejército norteamericano. Contiene la 4ª Edición del reglamento.

¡¡CONTIENE TRADUCCIÓN DE LAS REGLAS DEL SISTEMA DE JUEGO AL CASTELLANO!!

Winter Fury: The Battle of Tolvajari. P.V.P.: 39,99 € *NOVEDAD* **FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

At the end of November 1939, the Red Army sent about 450,000 men into Finland in an attempt to conquer the Soviet Union's much smaller neighbor. In what became known as the Winter War, ferocious Finnish resistance soon shocked the world and inflicted repeated defeats on the invaders.

The Soviet plan included attacks in the dark forests of Eastern Karelia, attempting to outflank the stout line of Finnish fortifications to the south. Their 139th Rifle Division advanced in early December 1939 along the river Aittijoki, faced by only a handful of Finnish battalions. The Finns panicked in some places, and a near-rout seemed inevitable. Finnish Marshal Carl Gustav Mannerheim sent a small group of reinforcements led by Col. Paavo Talvela, previously in charge of buying artillery ammunition for the army.

Talvela proved that a warrior lived within the bureaucrat, as he put new heart into his men and stemming the Soviet advance. After heavy fighting, the Finns had destroyed the 139th Rifle Division and routed the 75th Rifle Division. But they suffered serious losses as well, as the Soviets here had committed ski troops of their own including the "Red Finns" seldom mentioned by Finnish writers.

Winter Fury re-creates the twin battles of Tolvajärvi and Ilomantsi from 1939, as well as the 1941 Finnish offensive over the same ground - resisted by the 71st Rifle Division made up of the Red Finnish survivors of 1939. It uses a "variable impulse" game system to model the two armies' very different capabilities. Each turn, each player puts a number of markers into a common container. These are then drawn one by one, the number drawn varying with the current weather condition. The Finnish player has weaker forces, but will usually draw more markers and these allow the Finns to conduct more operations. The good Finnish units are better than the Soviet ones, and more mobile in the forests. The Soviet cannot move his or her divisions together, complicating the Red Army's efforts. But Soviet artillery is very powerful while Finnish guns are little more than a nuisance. The Soviet player also has tanks and armored cars, which not only are powerful in battle (at least on the roads), they also might cause the Finns to panic and run away.

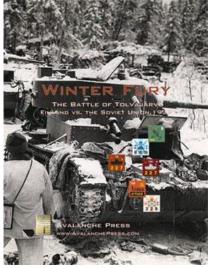
Winter Fury is the second in our line of Playbooks: a 48-page book about the battle and the forces involved that also includes a complete historical game on the subject. The book includes a lengthy background piece by David Lippman as well as rules, scenarios and other historical data. There are 220 playing pieces and a 28x22-inch map. Winter Fury is a new edition of a boxed game we published in 2000; this edition has a completely new map and more pieces.



FORMATO: REVISTA CON JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES

FINNISH CIVIL WAR is a simulation game of the civil conflict in Finland in the early months of 1918. The game is for two players, one representing the recently elected government of the recently independent state (the White player) and the other the perhaps-irresistible forces of proletarian revolution (the Red Player).

The game comes in two versions: a detailed company and battalion-level version, called the "standard version", and a brigade-level version with a smaller number of counters and a different combat resolution procedure that plays in less time. Both versions use the same map, basic concepts and sequence of play.



Barbarossa Deluxe Exclusive Edition. P.V.P.: 65.00 € NOVEDAD

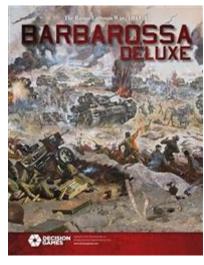
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). EDITOR: DECISION GAMES

A strategic-level, two-player "mini-monster" of intermediate complexity, designed by Ty Bomba, covering the entire Russo-German War. Play may end sooner than the historic termination time, if the German player is able to do significantly better than his historic counterparts by advancing so quickly he causes the overall political, social, economic and military collapse of the Soviet Union. Likewise, if the Soviet player is able to carry out his strategic comeback more efficiently than did historic counterparts during the second half of the war, the game may again end earlier than it did historically.

Each extra-large hexagon on the two-sheet map represents 55 miles. The large-size counters provide corps as primary units of maneuver for the Germans, while for the Soviets they're armies. The full order of battle is the most complete ever published in any simulation at this level.

The six scenarios include: the Grand Campaign, 1941-45; The Road Back, 1942-45; Operations Blue & Kremlin, 1942; Operation Citadel, 1943; What If: Manstein's Gambit, 1943; and What If: 1942 (assuming the war didn't start until a year after its historic date).

Contents: Two 22" x 34" maps, 352 counters, 32-page full color rules booklet, 116-page campaign analysis with over 20 maps.





Modern War 27: Crisis in the Mid-East. P.V.P.: 34,99 € *NOVEDAD* **FORMATO:** REVISTA CON JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Players control actual and hypothetical combat units utilizing a wide range of technologies

and forces to gain objectives. Modern Battles includes two games: Kaliningrad, covering a hypothetical Russian clash with NATO forces at the Russian Baltic Fleet forward base, and Mosul, a clash between ISIS and Coalition forces in Iraq. There are two players in each game, commanding opposing forces. Both games use a main body of shared rules, and each also has its own scenario special instructions.

Components: One 22" x 34" map & 280 counters









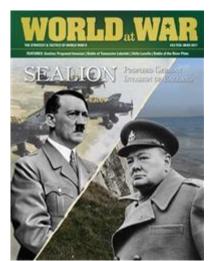












World at War 52: Operation Sea Lion. P.V.P.: 34,99 € *NOVEDAD* **FORMATO:** REVISTA CON JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Sealion: The German Invasion of England, September 1940 is a wargame that simulates a hypothetical German invasion of England in late 1940 (circa September) and assumes

that the Germans had achieved air superiority over the Royal Air Force. This game incorporates an unabstracted level of detail and, therefore, both air and naval operations, as well as all facets of land operations (operational and strategic). While it is to be assumed that the British had already lost the eponymous Battle of Britain, the RAF is not completely out of the fight just yet, and the Royal Navy still presents a credible threat to the Germans' amphibious landings and supply conduits

across the English Channel. On the ground, the Germans have operational superiority, but the British Army can rely on their interior lines of communication and defensible terrain, including a crude network of hastily constructed fortifications that had been built before the invasion.

Components: 22x34 inch map, 280 die-cut counters.





Warfighter WWII. P.V.P.: 63,00 € NOVEDAD

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). EDITOR: DAN VERSSEN GAMES

En Warfighter WWII juegas de forma cooperativa con tus amigos contra el sistema para completar misiones de combate. Al comienzo de cada misión eliges unos soldados, los equipas con habilidades, armas y equipo de combate dentro del límite de recursos de la misión. Entonces te abres paso por territorio enemigo, entablando combate con fuerzas hostiles, siempre con el objetivo de alcanzar y completar el objetivo de la misión. Cada misión es una partida independiente. En 30-60 minutos habréis tenido éxito o habréis fracasado. Warfighter emplea un nuevo sistema de combate que tiene en cuenta el modo de fuego elegido para tu arma, la distancia, el agotamiento de la munición, el fuego de supresión y la cobertura –¡todo con la misma tirada!! Este sistema crea una relato increíblemente bien tejido en cada ataque. A medida que eliminas fuerzas hostiles vas ganando en experiencia para mejorar tus cartas de Acción.

COMPONENTES: 280 cartas a todo color, 2 planchas de fichas, 4 dados, 1 tablero montado de 82x43 cm y reglamento.

El sistema del juego controla los soldados enemigos. Warfighter no necesita ninguna regla especial para jugarse perfectamente en solitario.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Warfighter WWII - US #1 – (DVG) 21,00 €

Expansion #1 features American's as Frontline and Elite hostile forces, more Action cards, more Weapons, more Equipment, more Skills, and more Mission, Objectives , and Locations!









Warfighter WWII - UK #1 - (DVG) 21,00 €

Warfighter WWII UK Expansion #1. Features United Kingdom Soldiers and hostile forces, and UK Weapons!

Warfighter WWII - GER #1 - (DVG) 21,00 €

Expansion #3 features German Soldiers, German Weapons, more Action cards, more Equipment, more Skills, and more Mission, Objectives, and Locations!

Warfighter WWII - Gear #1 - (DVG) 21,00 €

Expansion #4 features American, United Kingdom, and German hostile forces, more Action cards, more Weapons, more Equipment, more Skills, and more Mission, Objectives, and Locations!

Warfighter WWII - Ammo Box - (DVG) 52,50 €

The Ammo Box provides you with the massive storage capacity you need to store you Warfighter WWII gear. The Ammo Box has 3 huge card holding areas, as well as a large storage area above the cards to accommodate the core game's Rule Book and Mounted Tactical Display, It even has space for a Counter Tray.

Ammo Box Contents:

112 Full Color Cards New Service Record Cards 30 Plastic Card Dividers 3 Huge Card Bays



Warfighter WWII - US #2 - (DVG) 21,00 €

Warfighter WWII - UK #2 - (DVG) 21,00 €

Warfighter WWII - GER #2 - (DVG) 21,00 €

Germany Expansion #2 with more soldiers, more Gear, and more Hostiles, including the newly added vehicles and Anti-Tank weapons.









Warfighter WWII - RUS #1 - (DVG) 21,00 \in

Warfighter WWII - RUS #2 - (DVG) 21,00 €

Warfighter WWII - POL #1 - (DVG) 21,00 €

Warfighter WWII - POL #2 - (DVG) 21,00 €

0 €







Tfno: 91 806 0157



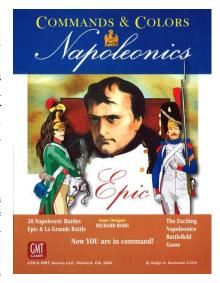
Warfighter WWII - Metal Tokens - (DVG) 21,00 €

Command & Colors Napoleonics: Epics. P.V.P.: 78,75 € *NOVEDAD*

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

EPIC Napoleonics es la sexta expansión para el sistema de juego Commands & Colors Napoleonics. EPIC Napoleonics permite jugar batallas más grandes con más unidades. EPIC Napoleonics es realmente dos sistemas de juego en uno — el sistema de Batallas Epic, y el sistema La Grande Battles. Aunque la dimensión de las partidas se duplica, la sensación histórica y las reglas básicas de juego no cambian en lo principal. Para disfrutar al máximo de estos dos nuevos formmatos de juego napoleónico, los escenarios de tanto EPIC Napoleonics como los del sistema La Grande Battles se juegan mejor usando los mazos de Mando/Command y Táctico/Tactician que se incluyen en la expansión Generals, Marshals and Tacticians.

En esta expansión se incluyen seis escenarios de tamaño estándar que se centran en las fases principales de la batalla de Austerlitz (2 de diciembre de 1805). Esta expansión también incluye 12 escenarios tamaño EPIC y dos escenarios de batalla tamaño La Grande Battle scenarios. También incluye dos mapas montados impresos por ambas cartas. La cara impresa para el sistema EPIC es más grande, con 11x20 hexes, casi el doble del tamaño del campo de batalla estándar de 9x13 hexes. Cuando se colocan lado con lado para formar el campo de batalla La Grande, el área de juego es un enorme campo de batalla de 11x26 hexes.



En las partidas *EPIC Napoleonics*, un jugador de cada bando asume el papel de Comandante en Jefe. Cada CeJ tiene una mano de cartas de Mando y en su turno debe jugar una carta de su mano para dar órdenes a las unidades de una sección del campo de batalla. Además, en su turno, el CeJ debe elegir jugar una carta Courier. La carta elegida de la fila Courier también dirigirá a las unidades de una sección del campo de batalla EPIC. Solo hay tres secciones en el campo de batalla EPIC (izquierda, centro y dertecha). Al jugarse dos cartas de Mando en cada turno, la acción resulta dinámica y decisiva.

La fila Courier es una nueva mecánica de juego; se comienza la partida con cinco cartas de Mando visibles para todos los jugadores. En cada turno se coge una carta de la fila, así que la disponibilidad de cartas se va reduciendo en cada turno, hasta que solo queden dos cartas en la fila. La fila se rellena antes del turno del siguiente jugador, y el proceso de selección de cartas de la fila Courier comenzará de nuevo.

EPIC Napoleonic permitirá a dos o más jugadores disfrutar de una batalla de verdadero tamaño Épico, pero hay que observar que para jugar la mayoría de los escenarios EPIC Napoleonic los jugadores necesitarán un ejemplar del juego básico Commands & Colors Napoleonic y sus expansiones (Españoles, Rusos, Austríacos, Prusianos y "Generals, Marshals and Tacticians"). Esta expansión EPIC incluye suficientes unidades y terreno para completar lo que no se encuentra en esos artículos. *j¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

También disponibles en la misma serie (;;TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!):

Commands & Colors Napoleonics.

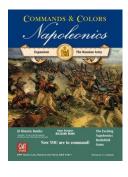
C&C Nap. Expansion 1: The Spanish Army.

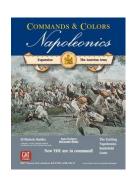
C&C Nap. Exp. 2: The Russian Army.

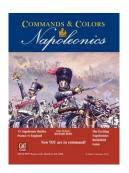
C&C Nap. Exp. 3: The Austrian Army.

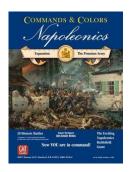
C&C Nap. Exp. 4: The Prussian Army.

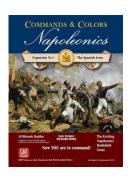
C&C Nap. Exp. 5: Generals, Marshalls & Tacticians.

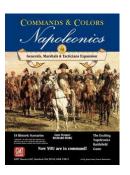












Wing Leader: Supremacy 1943-1945. P.V.P.: 63,00 € NOVEDAD

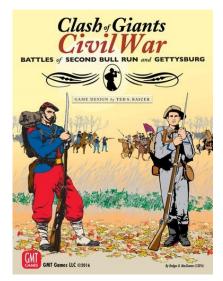
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). EDITOR: GMT GAMES

WING LEADER: Supremacy 1943-1945 is the second volume of GMT's exciting Wing Leader game series, which started with Wing Leader: Victories 1940-1942. WING LEADER allows you to play out large-scale aerial combats in World War II.

Based on a unique side-scrolling view, *WING LEADER: Supremacy 1943-1945* lets you recreate the climactic air battles at the end of the war. Scenarios feature fights above the Reich, Normandy, Italy, Romania, the Eastern Front, and the Pacific. Players fly squadrons and flights, attempting to intercept raids or fend off marauding fighters in fast-playing games that take between 90 and 120 minutes. Rules cover late war armaments such as airto-air rockets and jet aircraft.

WING LEADER: Supremacy 1943-1945 is a stand-alone game and features more aircraft, more squadrons, and more battles. When combined with its sister game, WING LEADER: Victories 1940-1942, this second volume creates an experience that spans the entire war.





Clash of Giants: Civil War. P.V.P.: 57,75 € NOVEDAD

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

Clash of Giants: Civil War takes the game system from Ted S. Raicer's popular and critically acclaimed Clash of Giants WWI series to two of the storied battles of the American Civil War: Second Bull Run and Gettysburg. CoG: Civil War uses a modified version of the chit-pull Activation system of Clash of Giants II: Campaigns of Galicia and First Ypres, 1914, while retaining the CoG combat system. Every (mostly brigade-level) unit has a Tactical Efficiency Rating based on its morale, training, leadership, and experience, but even a poor unit can have a heroic moment, while the Iron Brigade might not always be made of iron. It is a true player's system, which produces realistic results without a lot of fiddly procedures, and allows players to concentrate on the game rather than the rules.

Units in *CoG: Civil War* are mostly infantry brigades, (with the odd cavalry brigade or demi-brigade). Each day is divided into four day turns and one night turn. The maps depict woods, hills, steep hexsides, railway cuts and embankments, roads, rivers, creeks, bridges, towns, marshy ground, and the Devil's Den at Gettysburg.

The Activation rules, which combines random formation activation (mostly corps for the Union and divisions for the Confederates) with variable movement allowances, creates the

fog of war and friction so important to Civil War battles. Ordering your corps commander to take a hill is one thing-getting him to act as you wish is another. And because these effects are achieved without hidden counter/dummy unit mechanics, *CoG: Civil War* is not only a fast-paced two-player game, but excellent as well for solo play. Some Activation markers also allow you to coordinate more than one formation, such as Longstreet at Gettysburg. But don't expect Old Pete to do so early in the day!

One thing that speeds play in *CoG: Civil War* is the unusual treatment of artillery. There are no artillery units depicted; instead artillery appears as Combat Support Markers which are added (attacker first) to the combat strength of engaged units. Artillery CSMs are generally assigned to a specific division or corps, though army reserve artillery can be used to support any units. Artillery cannot be used in combat in certain terrain (woods or town hexes), but there are no line of sight considerations to slow down play or complicate the rules. Instead both line of sight and enemy counter-battery fire are handled with an elegant abstraction: each turn all available artillery CSMs of both sides go into a cup, and then half are randomly drawn. Whatever comes out of the cup is available for use that turn, so the player with more artillery on the field is more likely to get artillery support. This also allows a simple way to model the effectiveness of the Union Artillery Reserve at Gettysburg; once arrived, these markers never go in the cup, and are always available for use. Overall, CoG: Civil War's portrait of artillery as an occasionally decisive but definitely secondary arm is arguabley more realistic than many more complicated designs.

The two battles, Second Bull Run and Gettysburg, depict one of Lee's greatest victories, prior to his first invasion of the north, and his greatest defeat during his second invasion. Both are meeting engagements, with limited forces deployed at the start, gradually building to mighty clashes. The arrival of fresh forces is another area where the game system allows variability: units may be delayed or arrive at the wrong road. You can even attempt to speed the arrival of your off-board forces, but at increased risk of their arriving later instead.

Winning involves a combination of taking and holding victory hexes, exiting units, and inflicting casualties. You can also earn victory points to compensate for units whose arrival is delayed-but only if you didn't try to force march them to an earlier arrival! Players will have to judge trading losses for taking or holding tactically important ground.

Special rules cover such things as General Pope's confused and confusing orders at Second Bull Run, the Confederate grand battery on the third day at Gettysburg, the use of the Union VI Corps as a reserve in both battles, cavalry delaying actions and retreat before combat, rallying units at night, and the actions of certain key leaders. But though there is enough chrome to give each battle a distinctive flavor, the action remains uncluttered, quick-playing, and exciting.

Not simply "another Civil War battle system," CoG: Civil War presents a fresh new look at an oft-game topic. Giving each side a chance to change history in an afternoon's gaming, the use of the Clash of Giants system also shows the sometimes surprising links between the battles of the Civil War and the opening battles of the Great War 50 years later. Fans of either the Civil War or the Clash of Giants series will not be disappointed.

Liberty or Death. P.V.P.: 86,00 € *REIMPRESIÓN YA DISPONIBLE*

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

El volumen V de la serie COIN nos lleva a la lucha entre los Patriotas norteamericanos y el gobierno británico. Es un tratamiento de todas las facciones de la Revolución Americana. *Liberty or Death: The American Insurrection* llevará a 1 a 4 jugadores entre las líneas de infantería roja y azul, raids indios, política europea, control británico del mar, intervención francesa y la guerra de propaganda.

Liberty or Death: The American Insurrection presenta el mismo sistema de simulación de contrainsurgencias presentado en los afamados Andean Abyss, Cuba Libre, A Distant Plain, Fire in the Lake and Gallic War con una serie de variaciones para llevar la serie al s. XVIII:

- Brilliant Strokes/Golpes de genio que alteran la iniciativa (obtenidos por jefes como Washington, Rochambeau, Clinton y Joseph Brant)
- Tropas irregulares (Patriot Militia y Indian War Parties)
- Tropas regulares (regulares británicos y franceses, y Continentales patriotas) para librar batallas y escaramuzas con infantería de línea
- Rabble Rousing, Skirmishing, Tories, entrada variable de los franceses, y raids indios
- Impacto variable de los esfuerzos navales británicos y franceses
- Bloqueos franceses para arruinar los planes británicos
- Opciones de financiación francesa para alimentar el esfuerzo bélico patriota
- Un gran mazo de más de 110 cartas para dar variedad a las partidas
- Escenarios de duración breve, media y larga con opciones de eventos históricos o aleatorios.

Cada facción de Liberty or Death incorpora nuevos retos y capacidades:

En el papel de los británicos, deberás enfrentarte a una Insurrección a lo largo de una región inmensa. Gracias al control del mar (al menos hasta que lleguen los franceses) dispones de una flexibilidad enorme y puedes mover a través de la costa y las ciudades libremente. Debes convencer a los Tories de que apoyen tus esfuerzos. Marcharán contigo a la batalla, pero necesitarán tu protección. Puedes cotnrolar cualquier espacio que elijas, pero no puedes responder a cada amenaza que surja en el mapa. Los indios colaborarán contigo, pero igual que con los Tories, deberás coordinarte con ellos y protegerlos cuando los Patriotas pasen al ataque. Con el liderazgo de Gage, Howe y luego Clinton, podrás obtener un Golpe de Genio/Brilliant Stroke decisivo si las estrellas se alinean adecuadamente. Cada jefe ofrece alguna novedad al esfuerzo de guerra. Si puedes dar el golpe decisivo y Ganar la Batalla/Win the Day podrás aumentar tus Apoyos/Support y reducir la Oposición en poco tiempo. Si la opción de Combatir a los franceses en las colonias se te presenta, ¡será difícil no aprovecharla!

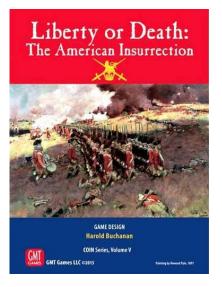
En el papel de los patriotas, al principio no tienes suficiente fuerza para enfrentarte al ejército británico. Necesitarás elegir con cuidado tus batallas y repartir la Milicia por las áreas clave. Con el paso del tiempo podrás entrrenar una fuerza de Continentales con la que enfrentarte a los Regulares británicos. Hasta ese momento, conténtate con insurrecciones y coopera con los franceses para retar al dominio británico. Lucha con los británicos de vez en cuando para encarecer sus gastos de ocupación. ¿Llegarán los franceses a tiempo? Persuade a la población local para que te entregue recursos con los que mantener la lucha. Vigila los indios de la frontera por que si desarrollan sus fuerzas sin problemas no podrás ganar la partida en ningún caso.

En el puesto del jugador indio, al alinearte con los británicos habrás elegido el mal menor. Trabajarás con ellos para reducir la Oposición por medio de Incursiones, pero a la vez desarrollas tus dominios al reunir fuerzas y construir pueblos. Los británicos peuden ayudarte a protegerles de los patriotas, y a cambio puedes ayudarles a controlar la región. El Jefe de Guerra Joseph Brant y luego Cornplanter te dan la capacidad de montar un ataque decisivo con tus Grupos de Guerra/War Parties, ¿pero merecerá la pena exponer tus pueblos a los ataques patriotas?

Si lleva a los franceses, tienes la capacidad de ser una espina en el costado de los británicos. Mediante la Compañína Hortalez Rodrigue et Cie, formada para dotar de recursos a los Patriotas para aliemtar la Insurrección. Tus agentes pueden obtener ayuda en torno a Quebecm y puedes ayudar a bucaneros a que roben recursos británicos. Cuando firmes el Tratado de Alianza con los Patriotas, podrás llevar tropas regulares francesas a América. También puedes aumentar la Intervención Naval francesa, Bloquear Ciudades, mover Regulares por mar y Hostigar a los británicos.

Igual que en los juegos anteriores de la serie COIN, los jugadores tendrán que enfrentarse a decisiones estratégicas difíciles en cada jugada de cartas. El innovador sistema de juego integra perfectamente asuntos políticos, culturales y económicos con las Órdenes y otras capacidades violentas o no violentas. Rabble-rousing, Indian Raids, Persuasion, Naval Pressure, Letter of Marque, Looting, Trading, Skirmishing, and Foraging son más opciones disponibles. Se incluyen diagramas de flujo para poder llevar de forma automática las facciones que no controle ningún jugador —solitario, 2-jugadores, 3-jugadores o 4-jugadores son opciones válidas.

COMPONENTES: un tablero montado por 55x85 cm, un mazo de más de 110 cartas de juego, más de 150 fichas de juego de madera rojas, verdes, beige, azules y blancas; 6 peones negros y 6 peones blancos; numerosas ayudas de juego; una plancha de marcadores; reglamento y libro de juego; 4 dados de 6 caras. Diseñador: Harold Buchanan. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*



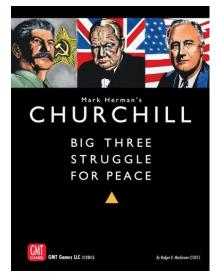
Churchill. P.V.P.: 93.00 € REIMPRESIÓN YA DISPONIBLE

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

A finales de 1942 el Eje había sido detenido en Stalingrado, El Alamein y Guadalcanal. La victoria aliada ya era solo una cuestión de tiempo y recursos. Churchill, Roosevelt y Stalin comenzaron a centrarse en cómo dar forma a la próxima paz de la forma más ventajosa posible. *Churchill* es un juego sobre los conflictos entre los Aliados que sucedieron sobre la mesa de negociaciones: cada bando intenta controlar el plan Aliado y el curso de los próximos acontecimientos.

Los jugadores asumen el papel de Churchill, Roosevelt o Stalin maniobrando durante el transcurso de las seis Conferencias que determinaron quién dirigiría las fuerzas Aliadas, dónde se desplegarían esas fuerzas, y cómo se derrotaría al Eje. El jugador cuyas fuerzas tengan mayor control sobre las potencias del Eje cuando se rindan ganará la paz y la partida.

Churchill es un juego para tres jugadores de Cooperación+Competición. Los jugadores deben cooperar para ganar la 2ª G. M., a la vez que intentan conseguir la mejor posición posible tras la guerra frente a sus aliados. Si los jugadores no consiguen derrotar al Eje, todos pierden, pero si se derrota al Eje solo habrá un ganador de la paz. También se incluye una variante para dos jugadores y otra para jugar en solitario.



Churchill NO es un wargame, si no un conflicto político de cooperación y competición. Aunque el juego se centra en las 10 conferencias internaciones históricas que hubo desde abril de 1943 hasta el final de la guerra, ello no significa que haya que interpretarlo de forma literal. Antes y después de cada conferencia pequeños grupos de consejeros y altos cargos se movían entre las capitales aliadas haciendo los pactos que llevaron a la paz. En cada conferencia hay un grupo de cuestiones propuestas para tratarse. Las categorías son "Cambios de liderazgo en teatros de operaciones", ofensivas ordenadas, prioridades de producción, operaciones clandestinas, actividad política y guerra estratégica (bomba-A). Cada una de las carts de conferencia histórica pone algunas cuestiones sobre la mesa y los jugadores nominan las demás que quieran tratar.

El área de juego es una mesa de negociaciones circular en torno a la que los jugadores se "sientan". Cada jugador dispone de un mazo de personajes históricos de su equipo, como el Secretario Stimson o Anthony Eden, que se obtienen aleatoriamente para formar tu mano de cartas en la conferencia. Una ronda previa a la conferencia da ventaja al ganador que lleva entonces una cuestión hacia su lado de la mesa. La conferencia prosigue: los jugadores se turnan jugadno cartas sobre una de las cuestiones que estén en el centro de la mesa para intentar acercarla a su lado. Cada carta es un personaje histórico y a menudo tienen bonos si se juegan sobre algun tipo de asunto específico. Cuando hay una disputa sobre una cuestión, alejas dicho asunto de un Aliado y lo acercas hacia tu lado de la mesa. En todo momento se dispone además de la carta de Jefe de Estado (Roosevelt, Churchill o Stalin) para presionar sobre algún asunto una vez por conferencia. Cada empleo de tu personaje tiene un bono y una penalización posible. Cada vez que se use a Roosevelt puede morir y ser reeemplazado por Harry Truman. Churchill puede tener un ataque al corazón y perderse la siguiente conferencia., mientras que la paranoia de Stalin puede provocar una minipurga y reducir la efectividad de su bando durante el resto de la conferencia. El resultado neto de la conferencia es que los jugadores 'ganarán' en distintos asuntos; el que gane en más asuntos obtendrá ventaja en uno de los asuntos globales bilaterales (el asunto global entre UK vs USSR es Europa Libre/Free Europe frente a Esferas de Influencia/Spheres of Influence).

La partida pasa entonces a la fase en la que los jugadores aplican los asuntos que ya controlan. Estas acciones impactan sobre tres funciones básicas del juego: células clandestinas, actividad política y ofensivas militares. Se incluye una plantilla especial para representar los teatros de operaciones principales de la guerra: Western, Eastern, Mediterranean, Arctic (covoyes de Murmansk y Escandinavia), CBI, SW Pacific, Central Pacific y Far East. Cada registro tiene un indicador de avance hacia Alemania, Italia y Japón. Una mecánica de combate muy sencilla gestiona el avance y el despliegue de las reservas del Eje para evitarlo. Cuando se llega a Alemania, Italia o Japón, se rinden concluyéndose las operaciones militares, pero la actividad clandestina y política proseguirá hasta el final de la partida. En el trasfondo está el desarrollo de la bomba atómica y los esfuerzos soviéticos por robar sus secretos. Si la bomba atómica está disponible, puede obligarse a rendirse a Japón sin necesidad de una invasión del país.

Si al final de la Conferencia de Potsdam no se han rendido los 3 países del Eje, los Aliados pierden la partida. Si resultan victoriosos, ganará el jugador que haya obtenido más puntos de Guerra Fría por gobiernos y redes de apoyo alineadas con su bando, por asuntos globales y por un listado de requisitos. Por ejemplo, las colonias sin redes ni autoridad política dan puntos a Churchill por mantener el colonialismo vivo. También se obtienen puntos dependiendo de qué frentes avanzaran para conseguir la derrota del Eje.

Una característica importante del juego es que puede jugarse desde **certo a tres jugadores**. Los mecanismos de control automático de Churchill, Roosevelt permiten jugar sin asumir ningún papel, como un espectador que observa como se enfrentan los bandos en liza. Duración de la partida: entre 1 y 3 horas dependiendo del escenario. **[[REGLAS EN CASTELLANO!!**]

Fields of Despair: France 1914-1918. P.V.P.: 103,00 € NOVEDAD

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

Fields of Despair: France 1914-1918 es un juego para 2 jugadores que usa un mapa con una trama hexagonal y bloques de madera, ambientado en el Frente Occidental durante la Gran Guerra. Los jugadores asumen el papel de los Aliados o las Potencias Centrales y libran la guerra en tierra, el mar y el aire, a la vez que tienen que tomar difíciles decisiones económicas y tecnológicas en sus países.

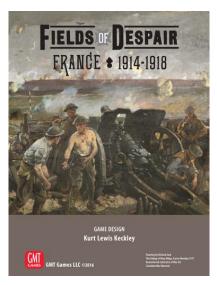
Fields of Despair emplea un sistema de juego con bloques de madera único creado para mantener la niebla de guerra durante toda la partida. En la mayoría de los juegos con bloques, los valores de combate de los bloques van de uno a cuatro puntos. ¡En Fields of Despair la variedad va de cero a veinte!

Esa enorme variedad de los valores de combate convierte a *Fields of Despair* en un juego muy engañoso. Los jugadores pueden reunir una fuerza enorme con un único bloque en lugar de que el adversario adivine su estrategia al ver montones de bloques.

El movimiento es sencillo y muy libre. Los jugadores pueden "hacer cambio" durante la fase de movimiento. De esa forma un bloque con valor de combate 16 podría descomponerse en dos bloques de valor 8 antes de mover, o del mismo modo podrían combinarse dos bloques de valor 8 en uno solo de mayor valor. Los bloques de valor cero,

también denominados "señuelos", también podrían ser parte de un intercambio. Por todo ello, en cada fase realmente nunca sabes la fuerza que tiene el enemigo.

La niebla de guerra no se pierde tras el primer contacto con el enemigo. Los bloques pueden permanecer ocultos incluso si el enemigo ocupa el mismo hex, permaneciendo así hasta que un jugador decida adjudicar un escuadrón aéreo a reconocimiento o envíe hombres a reconocer la tierra de nadie. **ifreglas en castellas en castellas



OTRAS NOVEDADES RECIENTES

The Lamps are Going Out:

World War 1

The lamps are going out all over Europe, we shall not see them lit again in our life-time.

British Foreign Secretary Sir Edward Grey

The Lamps are Going Out: World War 1. P.V.P.: 72,50 € **FORMATO:** JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES

The Lamps Are Going Out es un juego que simula la Primera Guerra Mundial a escala estratégica. Muchos de los factores militares y económicos se han simplificado para que el juego sea lo más fácil de jugar posible, pero que a la vez muestre el equilibrio de fuerzas, estrategias y limitaciones de los contendientes, que nos haga sentir el proceso de difíciles tomas de decisiones que conlleva la dirección de la guerra. En este juego se enfrentan las Potencias Centrales contra la Triple Entente, y abarca la guerra completa desde agosto de 1914 hasta noviembre de 1918. Todos los teatros de operaciones están representados en los mapas de control de áreas de Europa, Oriente Próximo y África Oriental, y también la guerra naval en el Atlántico: tanto el bloqueo británicomo como la campaña submarina alemana. El núcleo del juego es la realización del movimiento y ofensivas de los ejércitos campales para intentar agotar las fuerzas enemigas, conseguir penetraciones y forzar su retirada, para ganar territorio y/o eliminar al enemigo. La movilización de nuevos ejércitos y el abastecimiento de ejércitos agotados necesita asignar Puntos de Producción, una mercancía escasa dependiendo de los países y que representa la capacidad industrial, demográfica, logística y de capacidad de preparación

Tfno: 91 806 0157

de la fuerza militar de cada país. Ambos bandos también compiten por conseguir avances tecnológicos que les permitan obtener ventaja en el campo de batalla, como por ejemplo aviación, artillería, submarions y gases venenosos. Las cartas de Evento de las cuatro facciones permiten reflejar circunstancias políticas, liderazgo, fricción y desarrollos militares específicas de los países implicados. Las cartas de tecnología permiten a los jugadores invertir avanzar en distintos campos. En este juego los jugadores tienen libertad para emplear las estrategias que consideren mejores para alcanzar la victoria, pero la geografía, la demografía y los recursos disponibles les plantearán muchos de los mismos dilemas a los que se tuvieron que enfrentar sus equivalentes históricos. Puede jugarse en una tarde. El sencillo pero realista sistema de producción y de combate permite que la guerra se desarrolle con fidelidad histórica a la vez que permite gran libertad a los jugadores para emplear distintas estrategias con las que dirigir sus fuerzas, y para emplear sus limitados recursos con los que mantener a sus ejércitos listos para el combate en un conflicto marcado por el desgaste.

Diseñador: Kirk Uhlmann. Desarrollo: Hermann Luttmann. Artista gráfico: Tim Allen.

Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. Escala temporal: turnos estacionales. Escala del mapa: áreas de tamaño variable. Escala de las unidades: ejércitos. Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 4-6 horas.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 176 fichas grandes, 100 cartas de Evento, 20 cartas de Tecnología, 2 ayudas de juego, 1 reglamento. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*

Festung Europa. P.V.P.: 83,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES *Festung Europa: The Campaign for Western Europe, 1943–1945* is the long awaited follow-up to the highly popular card driven game, *Shifting Sands: The Campaign for North Africa, 1940–1943* (from MMP).

Designed by Charles S. Roberts Award winner Michael Rinella, Festung Europa allows players to step into the shoes of either the Allies, led by the United States and Great Britain, or the Axis, led by Germany and Italy.

As the Allied player you must use your plentiful economic resources and military assets to successfully invade the European continent, defeat the Axis powers, and liberate Central Europe before it is occupied by the Soviet Union. As the Axis player you must use the advantage of interior lines and the tactical skills of the German Army to stubbornly delay the Allies, prevent them from occupying German soil, and potentially frighten them into signing a separate peace to prevent a communist takeover of Central Europe.

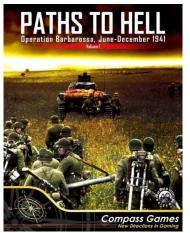
The primary difference between Festung Europa and Shifting Sands, other than subject matter, consists of a major streamlining of a number of game mechanics found in numerous

card driven games of the past. Gone are elaborate special cases and restrictions that had to be remembered each and every action round, allowing players to concentrate on the sorts of decisions faced by the historical participants. Easy to set up, with a maximum of just ten turns, a complete campaign game may be played in a single evening. Also included is an Operation Overlord scenario which has an even quicker playing time.

The Allies possess dominance of the skies and seas and a fully motorized army, granting them the flexibility to attack where they want and when they want. Time is not on their side, however, and they much accomplish much before the clock runs out. The Axis have equally large if not quite as mobile forces, and may make use of formidable natural as well as man-made obstacles to slow Allied progress and launch short, sharp, offensives where the opportunity presents itself. The fate of Europe for the next half century is about to be decided—only now you are in command!

Complexity: 6 out of 10. Solitaire suitability: always difficult to say. It's not a solitaire game, so in that sense it's low, but could a player play a card-driven game solitaire? Sure. My own view would be 5 out of 10. Time Scale: Seasonal turns with six action rounds per turn – action rounds represent about two weeks. Map Scale: 70 miles per hex. Unit Scale: Army and Corps, with Axis Fortress units. Players: 2 or solitaire. Playing Time: 4-5 hours. Number of Scenarios: The campaign game and an Overlord scenario. Designer: Michael Rinella.

Components: One 22" x 34" paper map. One deck of 110 cards playing cards (55 Allied, 55 Axis). One Rulebook. One full sheet of 176 5/8" full color counters and markers. One half sheet of 130 1/2" full color control markers. Two Player aid cards. Two six-sided dice.



Paths to Hell: Operation Barbarossa, June-December 1941. P.V.P.: 83,00 € **NOVEDAD**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COMPASS GAMES *Paths to Hell (PTH)* (Volume III) es un juego autónomo de la serie *A las Barricadas!* (ALB). Recrea los eventos de entonces y permite a los jugadores reproducir las batallas más famosas de la Blitzkrieg en el Frente Oriental en el nivel táctico. Los jugadores asumen el papel de las fuerzas Aliadas o del Eje, o puede jugarse también en solitario.

PTH, aunque utiliza las mismas reglas básicas que La Bataille de France, 1940, incorpora reglas nuevas y adaptadas para este nuevo frente. La serie War Storm ofrece muchas horas de intensa lucha entre la infantería, los tanques, la artillería y los aviones de los ejércitos enfrentados. Entre las novedades encontramos: ataques de Olas humanas, oficiales de batallón, comisarios comunistas, reglas de reconocimiento, tanques lanzallamas, reconocimiento con motocicletas, Waffen SS o vías férreas.

PTH tiene una complejidad moderada y se juega muy bien en solitario. El sistema subraya el papel de los oficiales. Los oficiales

pueden activar unidades, coordinarse con

otros oficiales y sus unidades, pedir apoyo de artillería, apoyo aéreo, cortinas de humo, influir sobre las pruebas de moral, coordinar asaltos y mucho más. Las reglas de acciones especiales incluyen creación de posiciones reforzaadas, atrincheramiento, reemplazo de oficiales, barricadas, limpieza de alambradas, unidades en Reacción, movimiento doble, carga y descarga, campos de minas, fortificacioines, escombros, alambre de espino, dientes de dragón, zanjas antitanque y puentes de pontones. Las distintas unidades incluyen jefes,

Waffen SS
Battalion
Officer

Waffer SS
Officer

Waffen SS
Officer

Waffen SS
Officer

Company
Officer

Compa

Tfno: 91 806 0157

infanteria, comisarios políticos, sacerdotes, ametralladoras, morteros, artillería, cañones AT, vehículos, vehículos blindados, tanques, escuadrones de apoyo aéreo, escuadrones de bombardeo e incluso caballería.

El juego se basa en el principio de ejecución simultánea, o simplemente "allá vamos", un sistema híbrido de turnos y "tiempo real". Los jugadores deben activar jefes de unidades para realizar muchas acciones (disparo, asalto, movimiento, coordinación, etc). Un turno termina cuando ambos jugadores hayan completado sus activaciones. La escala es de nivel compañía, en la que las unidades representan grupos de entre 30 y 40 soldados, las unidades de armas pesadas representan grupos de 3-4 armas y sus dotaciones, y los transportes-vehículos blindados representan grupos de 3 a 5 vehículos y sus dotaciones. Los escenarios se dividen en turnos de alrededor de 12-15 minutos de acción. Los turnos contienen las fases siguientes: Fase de Mando, Fase de Iniciativa, Fase de Activación y Fase de Eliminación de Marcadores.

El juego emplea mapas isomófricos: cada mapa se puede alinear con cualquier borde de largo similar de cualquier otro mapa.

Esto permite un número casi ilimitado de combinaciones para crear cualquier configuración del terreno, y permite también el diseño de escenarios por los jugadores. Cada hex del mapa representa una distancia de 150 a 200 metros.

Las reglas de la serie son fáciles de comprender, pero los escenarios de cada juego necesitan una aplicación coherente de las distintas estrategias necesarias para ganar. El resultado es un buen equilibrio entre un juego rápido y dinámico que emplea mecánicas realistas. Los juegos de la serie son muy rejugables por la variedad de tipos de unidades, los numerosos escenarios, las distintas capacidades de los jefes o la selección aleatoria de jefes.

Complejidad: media (5 sobre 10). Adaptabilidad para jugar en solitario: 8. Escala temporal: 1 turno = 12 - 15 minutos. Escala del mapa: 1 hex = 150 - 200 metros. Escala de las unidades: compañías y 3-5 vehículos. Jugadores: 2. Duración de las partidas: a partir de 45 los escenarios más pequeños. Diseñadores: Juan Carlos Cebrián y Niko Eskubi. Artista: Niko Eskubi.

Componentes: 4 mapas isomórficos; 8 plantillas recortables de terreno; 5 planchas de fichas; 1 reglamento Standard; 1 reglamento Exclusive; 7 cartulinas de escenarios con 13 escenarios; varias ayudas de juego y 2 dados de 6 caras. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!*

También disponibles de la serie War Storm/A las barricadas!:

¡A las barricadas! ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

La Bataille de France 1940. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!





Últimas traducciones pendientes ya disponibles:

Genesis Wing Leader Bomber Command Talon

The Chosin Few

Enemy Action: Ardennes

Stonewall's Sword

The Supreme Commander Next War: (reglas de la serie) Unconditional Surrender

Serie Vive l'Empereur! v3.3 (reglas de la serie)

Labyrinth The Awakening

Library of Napoleonic Battles 6.9 (reglas de la serie)

La Patrie en danger! Victory in Europe Bloody April

Panzer Grenadier 4ª Edición (reglas de la serie)

La Bataille de France 1940

A las Barricadas Warfghter WWII