

# EL VIEJO TERCIO

## JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

**Actualización de novedades, 15 de noviembre de 2002**

### JUEGOS DE MESA TEMÁTICOS TILSIT EDITIONS

#### **Ivanhoe-Castle Lords.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 23,95.

¡Libera Inglaterra de la tiranía de Juan sin Tierra! La Inglaterra feudal conoció un periodo de problemas y revueltas. El príncipe Juan, aprovechándose de la partida del buen rey Ricardo a las cruzadas, toma el poder y expolia las posesiones de los barones británicos. Debes ponerte a la cabeza de la revuelta y lanzar tus tropas al asalto de fuertes castillos. Ivanhoë unirá sus fuerzas a las de los jugadores para liberar al país de la tiranía. Ivanhoë es un juego para todos los públicos. Cada jugador intenta conquistar el máximo número de castillos para colocar su pendón. ¡Pero no se puede uno fiar de los demás! Si otro jugador toma uno de tus castillos, tu pendón puede acabar en la basura! Reglas con 3 niveles de complejidad: niños, familia y adultos. Para 3 a 6 jugadores. Duración: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



#### **Gnome Tribes.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 47,95 €

¡La guerra de las tribus! Las cuatro grandes tribus de gnomos están en guerra por el control del reino. Para los que no conozcan a los gnomos, sabed que no son los seres gentiles descritos en las leyendas. Son ingeniosos, pendencieros y terriblemente avaros. Refugiados en sus castillos, preparan su próximo ataque y ponen a punto sus máquinas de guerra. Seas un gnomo de los bosques, de las marismas, de las llanuras o de las montañas, debes multiplicar tu ingenio para derrotar a tus adversarios en la guerra de los gnomos. Pero la verdadera dificultad está en que no conoces el objetivo del juego ¡hasta el final! Tendrás por tanto que ser conseguir buenos resultados en todos los campos: inventos, conquista de territorio y riquezas. Deberás servirte de artimañas, tácticas de diplomacia y de traición, y utilizar todos los medios de que dispones para convertirte en el nuevo Rey de los Gnomos. Para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2 horas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### **Spacepigs.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: € 47,95

¡Del cerdo, todo es bueno! La lejana galaxia de Porcina de Sanpore despierta la codicia de todos los grandes clanes del Imperio. Se trata en efecto del único lugar en que se produce la Cerveza de Bellota que aumenta la potencia y la fuerza de los cerdos que la beben.

A la cabeza de uno de los seis grandes clanes del Imperio, debes conseguir el control de la Galaxia para imponer vuestra propia receta de cerveza, y convertirnos en los cerdos más potentes. ¡Pero desconfía, pues los enemigos están por todas partes, y los terribles extra-cerdos no son lo único que deberás temer!

Desde el principio debes combatir, negociar y parlamentar, y rápidamente engañar, fingir y corromper... Un juego para consumir sin moderación con los amigos que te queden! Autor: Pascal Bernard. Para 3-6 jugadores de 10 años en adelante. Duración partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Metro. Novedad diciembre** P.V.P.: 31,75 €

Eres uno de los empresarios que construyeron el famoso Metro de París en 1898. Tu único objetivo es contruir el tramo más largo. Pero, como puedes suponer, tus planes probablemente colisionarán con los de los otros constructores. Adversarios inteligentes intentarán cerrarte el camino, o desviar tu línea a alguna estación absolutamente nada rentable. Metro es un juego rápido de construcción. Según se va extrayendo aleatoriamente cada tramo, el jugador debe decidir si esa pieza puede serle útil para expandir su línea o para sabotear alguna de las líneas competidoras. Duración de la partida: 45 minutos. Para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### **Spiderman.**

**Novedad diciembre**

P.V.P.: 43,75 €

¡Entra en el mundo de los cómics!

Spiderman es el héroe del cómic de culto que ha fascinado a más generaciones de lectores.

Peter Parker, un joven al que nada destinaba a convertirse en

superhéroe, fue transformado por la picadura de una araña radioactiva. Dotado desde entonces de superpoderes, decide ponerlos al servicio del combate contra el mal. El juego Spiderman te permite encarnar uno de los personajes clave del universo de los cómics.

Toma el papel de Spiderman o de uno de sus peores enemigos en una guerra entre el Bien y el Mal por el control de Nueva York. Puedes convertirte en Spiderman, el Doctor Octopus, el Bufón Verde, Rhino, Electro, Venom, el Escorpión, el Vautour o el Lagarto. Cada supervillano dispone de sus panoplia de superpoderes que le permiten cumplir varias misiones e imponer su ley sobre Nueva York. Cada misión proporcionará puntos de victoria que determinarán quién controla la ciudad. Frente a esa amenaza, solo un héroe podrá defender la justicia y el bien: Spiderman... para 2-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### JEUX DESCARTES - EUROGAMES



**Armada III. Ya disponible** P.V.P.: € 50,50

En el centro de un archipiélago que sirve de escondite a varias bandas de piratas, existe una isla rabiosamente defendida por sus habitantes. Según rumor que circula por las tabernas, ese territorio es un verdadero Dorado

refulgente de oro. ¿Qué pirata lanzará una expedición para apropiarse de esos tesoros, y a la vez convertirse en el señor del archipiélago?

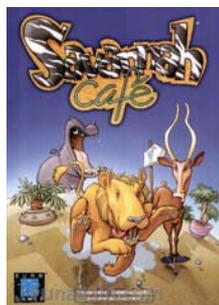
Cada jugador dirige una banda de filibusteros cuyo objetivo es amasar la mayor cantidad de oro para financiar las fuerzas con los que conquistar las posiciones estratégicas del archipiélago. Numerosas alternativas se ofrecen a los jugadores, según la estrategia que adopten, sea ésta ocupar una posición potente en el territorio del centro, donde se encuentra el oro, o sea ocupar el mayor número de posiciones posibles en las otras islas.

55 cartas dinamizan el juego y permiten una gran interactividad entre los jugadores, gracias a las múltiples combinaciones posibles. Cada jugador tiene además la posibilidad de comprar cartas según sus medios, para intentar amasar la mayor cantidad posible de oro. Contenido: 1 tablero de juego, 1 librito de reglas, 1 mazo de 55 cartas, 3 dados especiales, 8 barcos, diferentes piezas de plástico que representan el oro, los ejércitos, los indígenas y los marcadores de conquista. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 90 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO**

#### Shendao.

**Ya disponible** P.V.P.: 34,95 €

Descubre la Voz del Espíritu con Shendao. Extiende tu influencia conectando el mayor número de baldosines en todas direcciones. Anula a tu adversario gracias a los poderes de tus cartas. En cualquier momento de la partida puedes usar los rayos del "Tigre Blanco" o la magia de la "Sacerdotisa de Sichuan" contra las posiciones enemigas. Pero cuidado, cada baldosin colocado sobre el tablero reduce las posibilidades de introducir los baldosines siguientes. Inspirado en la mitología china, Shendao os hará oír la Voz del Espíritu. Para dos jugadores de 7 años en adelante. Contenido: un tablero, 30 baldosines claros, 30 baldosines oscuros, 36 barritas, 12 cartas de efectos, una guía del jugador. Duración de la partida: 15 - 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



#### Savannah Café.

**Ya disponible** P.V.P.: 22,25 €

En la sabana hace calor, los animales tienen sed y se lanzan en una disputada carrera hacia el bar. ¿Quién llegará primero? ¿La rápida y comestible gacela, el perezoso león de temibles colmillos o el lento hipopótamo de espantoso rugido?

Los jugadores, por medio de las cartas especiales que pueden incluso robar a sus adversarios, pueden ganar con un poco de suerte y mucho de astucia. Gana el jugador que controle el primer animal que llegue al bar!

Contenido: 1 tablero, fichas (4 gacelas, 4 leones, y 4 hipopótamos), 27 cartas y reglas. Para 2-4 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Montgolfiere. Ya disponible** P.V.P.: 22,25 €

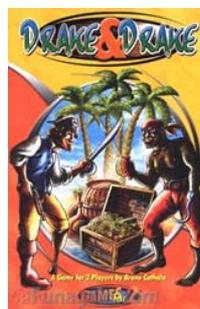
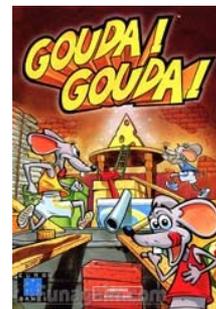
¡Viajes en globo a la luna! Cada jugador debe intentar llegar lo más alto posible con su globo. Para ello dispone de sacos de lastre que soltar en el momento oportuno, pinchos que soltar sobre los otros globos, de gas soporífero para dormir a los adversarios, ¡y de un supermotor! También se puede desencadenar una tormenta para invertir el sentido del juego. El primero que llegue a la luna gana. Los globos se desplazan sobre el tablero de juego en función de los efectos de las cartas especiales que juegan simultáneamente todos los jugadores. Contenido: tablero, 6 fichas de globos de madera, 6 juegos de 24 cartas y reglas. Para 3-6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### Gouda! Gouda!

**Ya disponible** P.V.P.: 21,75 €

¡Se el primero en llevar a uno de sus ratones a la última casilla del tablero, donde les espera un delicioso queso! Cada jugador dirige un equipo de cinco ratones. Para desplazarlos, tiras unos dados especiales de lados de colores verde, rojo y amarillo. Un resultado verde permite avanzar un ratón, un resultado rojo obliga a retroceder a un ratón, y un resultado amarillo no tiene ningún efecto. ¿Parece sencillo? Sí, pero atención: ¡puedes aplicar los resultados más desfavorables a los ratones de tus adversarios! Como ellos también pueden hacer lo mismo, tu progreso no será nada fácil de prever, ni siquiera usando inteligentemente los poderes especiales que se obtienen al principio de la partida. Puede que sea necesario una buena dosis de negociación para superar estos problemas. Juego rápido, excelente para jugar en grupo y lleno de sorpresas. Ha recibido el premio "Gobelet d'Or 2001".

Contenido: 1 tablero, 5 dados especiales, 6 marcadores de ratones, 6 grupos de 5 fichas de ratones de colores distintos, 3 fichas de queso, 30 marcadores de poder y reglas. Para 2 a 6 jugadores. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Tony & Tino. Novedad diciembre** P.V.P.: 18,25 €

Chicago... los Años 30... El padrino local se siempre está dispuesto a dejar todo en manos de sus hijos. Sí, ¿pero a cuál? Ama por igual a Tony y a Tino, sus dos jóvenes hijos... Sin embargo, solo uno de ellos debe regir la ciudad. Cruel dilema. El padrino decide poner a prueba a sus hijos para sobre su capacidad para regir un barrio de la ciudad. Cada uno de los hijos dispondrá del mismo número de hombres y de soplones para cumplir su mandato. ¡El que consiga la suma de dinero más alta y controle totalmente su barrio será el digno sucesor!

Cada jugador colocará progresivamente sus personajes sobre una zona controlada, respetando la norma impuesta por el padrino. Cuando todos los controles sean ocupados por los personajes, la suma correspondiente a esa calle será obtenida por el jugador que tenga "personajes" de más valor en esa calle. El que al final controle más calles será reinará sobre la ciudad de Chicago! Contenido: 1 tablero de un barrio de Chicago, 36 fichas de personajes, 36 marcadores, 13 cartas para cada jugador y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Drake & Drake. Novedad noviembre** P.V.P.: 18,25 €

1695... el Caribe... En su lecho de muerte, un biejo pirata te ha confiado un mapa en el que se indican donde están escondidos sus tesoros. A la cabeza de tu equipo de piratas, pones proa hacia la pequeña isla. ¡Pero no estás solo! Otro barco muy sospechoso se aproxima igualmente a la isla. Otro pirata, tu hermano sin duda, parece estar también al corriente de la existencia del tesoro. Se entabla una lucha sin piedad. Ganará el que desembarque el primero para apoderarse de los tesoros, el que se ocupe más territorios, el que eche al mar a la mayor cantidad de enemigos... ¡no hay cuartel!

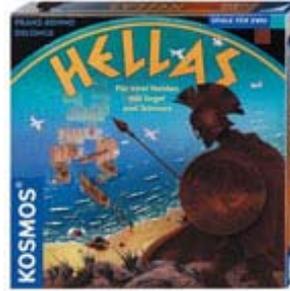
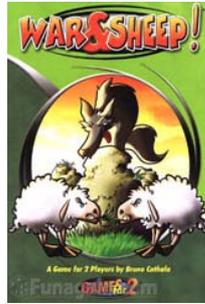
Deberás sumar el máximo de puntos, obtenidos ocupando el máximo de territorio. Además, los territorios más grandes dan un bono extra. Contenido: tablero de juego, 36 fichas de piratas, 46 cartas, 2 ayudas de juego y reglas. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## Guerre & Beeh!/War & Sheep.

**Novedad diciembre** P.V.P.: 18,25 €

¿Bucólicas las ovejas? ¡Solo en apariencia! En los verdes prados, dos facciones rivales de un mismo rebaño se enfrentan por controlar las parcelas de mejor hierba. Además, esto es solo una parte del problema... ¡los lobos rondan los alrededores y las pequeñas ovejas son un ingrediente básico de sus platos preferidos! Nuestras queridas ovejitas tienen pues que librar dos batallas. Indigestión, hiperactividad, enfermedades, parásitos... por no hablar de traiciones, las argucias, o incluso los camaradas pirómanos que prenden fuego a las parcelas de hierba... la vida de la oveja es todo menos descansada! Beeeehh !!! Beeeehh !!!

Contenido: tablero de 36 casillas, 38 fichas, 21 cartas de Acción y reglas. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 15 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## Hellas (Hélide).

**Novedad diciembre** P.V.P.: 23,95 €

Lucha por el poder en la antigua Grecia. En el área de la antigua Grecia, conocida como Hélide, los distintos pueblos luchaban por el control de las numerosas y valiosas islas. Los combatientes se enfrentaban por tierra y por mar. En estas guerras de velas, remos y espadas, los adversarios se

aventuran en lo desconocido para descubrir nuevas islas por las que luchar. A menudo buscaban además el favor de los dioses para ayudarles en la batalla. Autor: Franz-Benno Delonge. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 45-60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Puerto Rico. Ya disponible** P.V.P.: € 42,00

¿Explorador, capitán, alcalde, mercader, colono, artesano o constructor? ¿Qué roles jugarás en el Nuevo Mundo? ¿Serás dueño de las plantaciones más prósperas? ¿Construirás los edificios más valiosos? Sólo tienes un objetivo que conseguir: ¡la mayor prosperidad y el más alto respeto por tu persona! Esto lo conseguirá el jugador que obtenga más puntos de victoria. Coloniza y administra el Nuevo Mundo. Para 3 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 90-150 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Clash of the Gladiators. Ya disponible** P.V.P.: € 36,00 .

Los jugadores primero reclutan grupos de gladiadores de un fondo de candidatos con cinco diferentes habilidades. Hay guereros, escuderos, lanzadores de lanza, lanzadores de red y portatridentes. Los jugadores reúnen 2-4 grupos de 4 gladiadores. Cuando los grupos están listos, los jugadores los mueven por la arena del circo para retar a los animales o a los grupos de otros jugadores. Cuando solo le queden gladiadores en la arena a un jugador, los jugadores calculan los puntos obtenidos durante la partida. Juego para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Pizarro & Co. Ya disponible** P.V.P.: € 29,95

"En la distancia puedes ver la tierra llena de riquezas que el marino ha soñado durante su largo viaje. El rey estará orgulloso de su explorador!"

Los jugadores asumen el papel de reyes que pujan para conseguir los servicios de los mejores y más audaces exploradores. Lo hacen ofreciéndoles los ducados necesarios para financiar sus exploraciones. El rey que pujan más alto por un explorador paga el dinero y lo envía a su misión. Contratando a Magellan, por ejemplo, un rey puede obtener fama y un pequeño beneficio. Marco Polo en cambio llenará las arcas de su patrón, mientras que Cristóbal Colón le puede hacer ganar importantes puntos de victoria para ganar la partida. A medida que la partida avanza, la competición por los servicios de los exploradores aumenta, ya que cada explorador dispone de cada vez menos expediciones posibles que realizar. Para 3-6 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 45 minutos. Autor: Tom Lehmann. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Carcassonne Expansion. Ya disponible** P.V.P.: € 14,50

Esta expansión para el celebrado Carcassonne (Juego del Año 2001 en Alemania) ofrece nuevos retos a los jugadores: la Catedral triplica el valor de las ciudades, y la Venta dobla el valor de las carreteras (pero solo cuando están terminadas. Los jugadores pueden usar un seguidor nuevo más grande para doblar sus posibilidades de controlar una ciudad, carretera o campo. También se incluye todo el material necesario para que un sexto jugador se una a la diversión. Para terminar, hay 6 piezas de puntos que facilitan el cálculo de las puntuaciones cuando los jugadores pasan de 50 puntos. Para 2-6 jugadores de 8 años en adelante. Duración: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

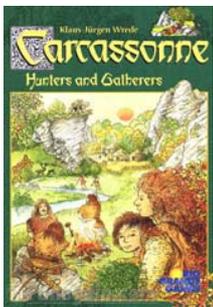
## RIOGRANDE GAMES



### Dragonland.

**Ya disponible** P.V.P.: € 42,00

¡Aventura en Dragonland! Los dragones esconden sus tesoros en los numerosos volcanes, ¡pero sus tesoros peligran, ya que los volcanes pronto entrarán en erupción!. Para salvar sus tesoros, los dragones han pedido ayuda a los enanos, a los elfos, a los humanos y a los mgos. Cada grupo compite con los otros en conseguir reunir el mayor número de tesoros de los dragones. Por medio de la estrategia y la astucia, los jugadores mueven sus grupos de volcán en volcán en busca de tesoros. Sus movimientos están bajo el control de la Torre del Destino, que a veces organiza las cosas de tal modo que un compañero llegue a su destino un poco tarde... Autor: Reiner Knizia. Para 2-4 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 30-45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



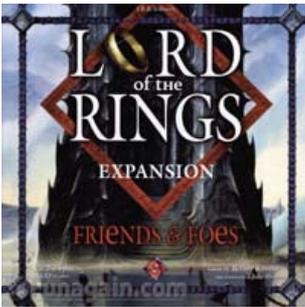
### Carcassonne: Hunters & Gatherers.

**Novedad diciembre** P.V.P.: 23,95 €

Hace más de mil años, antes de que se construyera la gran ciudad de Carcassonne, el área estaba habitada por tribus de la Edad de Piedra. Estas gentes cazaban animales salvajes, recolectaban nueces y bayas, y pescaban peces en los ríos cercanos para cubrir sus necesidades básicas. Aún hoy sobreviven las fantásticas pinturas rupestres que dan prueba de su existencia y nos ayudan a entender sus vidas.

Igual que en Carcassonne, Juego del Año 2001 en Alemania, aquí los jugadores juegan baldosas de tierra para crear bellos paisajes por los que corren animales salvajes como mamuts y tigres de diente de sable. Los jugadores pueblan entonces el paisaje con cazadores y recolectores, y construyen cabañas donde vivir. Los ríos, llenos de peces, serpentean por el paisaje. El juego también incluye cartas raras y muy útiles. Hay muchas cosas que descubrir en esta versión prehistórica de Carcassonne. Aunque se trata de un juego nuevo, no de una expansión, se conservan la tensión, la diversión y la amenidad del original. Los veteranos de Carcassonne se harán rápidamente con este juego. Otros lo aprenderán y disfrutarán con él tanto como los primeros. Autor: Klaus-Jürgen Wrede. Para 3-5 jugadores de 8 años en adelante. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

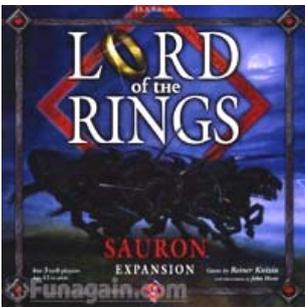
## FANTASY FLIGHT GAMES



**Friends & Foes.** P.V.P.: 26,50 €  
**Friends & Foes** ofrece dos tableros Escenario totalmente nuevos, Bree e Isengard, así como 21 nuevas cartas. Características. Descubre nuevos amigos que os ayudarán a superar los retos que te esperan: Tom Bombadil, Glorfindel, Treebeard, Strider y muchos más.

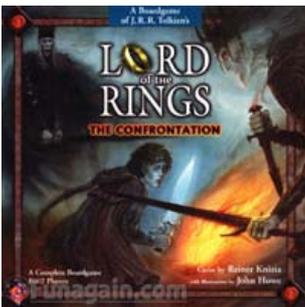
Además, esta expansión incluye 30 Enemigos oscuros listos para arruinar vuestro viaje. Enfrentate a las malvadas Arañas de Mirkwood, los Orcos del Ojo Rojo/Red Eye, trolls de las cavernas, Jinetes Lobo y Espectros de los Túmulos- por citar uso pocos de los nuevos adversarios.

**Friends & Foes** añade una nueva dimensión completa a la partida, ofreciendo más posibilidades pero sin hacer menos peligroso el viaje. Esta expansión (no es un juego autónomo) mejorará tu experiencia de participación en el juego original **The Lord of The Rings/El Señor de los Anillos** sobre la gran novela de J. R. R. Tolkien. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Sauron.** P.V.P.: 30,00 €  
Segunda expansión para el juego de tablero **The Lord of the Rings/El Señor de los Anillos**, que añade una nueva dimensión al mismo. La compañía de los Hobbits ya no tiene que competir solo contra el juego y sus tableros, si no que uno de los jugadores asume el papel del Señor Oscuro e intenta impedir la crucial misión de la Compañía.

La negra figura de un jinete negro se une al ojo de Saurón en el tablero principal, corriendo hacia la compañía con ayuda de cartas que son propiedad exclusiva del Señor Oscuro. Ahora la Compañía tiene que discutir qué planes adoptará para pasar al siguiente tablero o evento y debe comparar recursos. Igual que el juego básico y la expansión **Friends & Foes**, esta nueva expansión es también obra del magistral Reiner Knizia. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The Confrontation.** P.V.P.: 24,00 €  
Juego independiente sobre El Señor de los Anillos para dos jugadores, creado por el más celebrado autor de juegos de tablero actual, Reiner Knizia, e ilustrado por un aclamado especialista en Tolkien, John Howe. En este fascinante juego, la Compañía debe intentar llevar a Frodo a mordor, y el señor Oscuro Saurón deben intentar capturarlo y al Anillo Único antes de que llegue al Monte del Destino.

Cada jugador controla nueve personajes con habilidades especiales individuales (los nueve personajes de la Compañía del Anillo son tronrolacos por un jugador, y nueve de los mayores servidores de Saurón son controlados por el jugador adversario). El juego usa un sistema de movimiento oculto para simular la búsqueda del anillo, y el sistema de resolución de conflictos es una brillante mecánica de juego de cartas. El señor oscuro Saurón tiene más fuerza y poder, pero la Compañía dispone de maniobras más sutiles. Duración de la partida: media hora. Contiene 1 tablero, 18 torres de plástico, 18 personajes de cartón, 22 cartas de gran tamaño y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Cavetroll.**  
**Novedad diciembre** P.V.P.: 24,00 €  
Provenientes de todo el reino, audaces aventureros se han reunido para sortear los peligros de la guarida del troll y apoderarse de los tesoros que esconde. Pero todas las riquezas del mundo no podrán salvarlos si quedan atrapados en la

cueva del troll.

En **Cavetroll**, cada jugador controla un grupo de exploradores dentro de la cueva que sirve de guarida al troll. Los jugadores, usando caballeros, ladrones, enanos y otros aventureros, buscarán en la cueva oro y objetos mágicos. Sin embargo, los jugadores deben ser cuidadosos, ya que no solo compiten entre sí, si no contra salvajes orcos, terroríficos fantasmas y el mismísimo troll de la caverna!

**Cavetroll** es un juego de tablero rápido en el que los jugadores se arrastran por el dungeon, donde prima la estrategia, el pillaje y la lucha contra los monstruos. Obra de Tom Jolly, creador de **Drakon** (también editado por FFG). Duración de la partida: 20-60 minutos. Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Kingdoms.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 24,00 €

En **Kingdoms** de Reiner Knizia, los jugadores asumen los papeles de reyes rivales que intentan aumentar sus riquezas estableciendo castillos a lo largo del territorio. Al construir castillos en las regiones más ricas, podrás conseguir más oro. ¡Pero sé con cuidado! Las regiones que están infestadas con dragones, trolls u otros peligros que te arrebatan las riquezas de tu reino.

**Kingdoms** es un juego estratégico rápido para 2-4 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 15 a 30 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO**

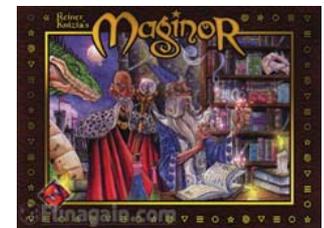


**Maginor.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 30,00 €

El Consejo de los Magos ha estudiado los augurios, y no hay duda: ha llegado la hora de elegir un nuevo Gran Mago. Aunque hay muchos magos poderosos entre los que elegir, solo aquél que se gane el favor de los místicos Oráculos será nombrado Gran Mago. Cada jugador, como uno de los candidatos a Gran Mago, debe convencer a los Oráculos de que lo apoyen por medio de su habilidad, argucias y poderes mágicos. ¡Pero debes actuar rápidamente! El Maginor, el chamberlán del Consejo de Magos, consultará a los Oráculos de uno en uno, y debes hablar con ellos antes de que lo haga él!

Juego de estrategia, suerte y duelos entre magos para dos a cuatro jugadores. Más de cien piezas. Duración de la partida: 24 a 40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



## PHALANX GAMES

**Nero. Novedad diciembre-enero**

Juego estratégico en el que los jugadores asumen el papel de rivales en la lucha por el poder en la Roma imperial. Sirviéndose de las legiones y de su influencia política, su objetivo es conseguir el Imperium obteniendo el título de Emperador, o acumular tantas tierras y poder que les permita obtener el título al final de la partida.

Incluye 1 gran tablero (montado), 55 cartas de Mando, 144 piezas de madera de dos tamaños que representan a las legiones y marcadores de control, 11 marcadores, 12 fichas de pie de personajes (Generales, Luchadores, Emperadores), 1 Ayuda de Juego, 1 marcador del Turno de madera, 4 marcadores de victoria de madera y reglas a todo color. Autor: Richard Berg. Para 3-4 jugadores. Duración de la partida: de 90 a 120 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

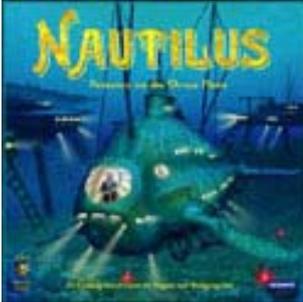
## AVALANCHE PRESS LTD.

### **Granada: The Fall Of Moslem Spain.**

**Novedad enero** P.V.P.: 48,00 €

¡No es broma! ¡El nuevo juego estrella de Avalanche Press es de temática hispánica! El célebre editor de wargames de altísima calidad gráfica entra en el mundo de los juegos temáticos de tablero con este juego. Tablero montado y 144 fichas extragrandes (25mm de lado). El equipo que creó **Soldier Kings** asegura que este juego será aún mejor! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## MAYFAIR GAMES



### **Nautilus.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 58,95 €

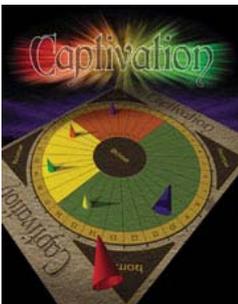
En las heladas profundidades del mar se esconde un mundo que podría haber surgido de las historias de Julio Verne. Aquí, bajo el polvo y la arena del fondo del mar descansa una antigua civilización que fue una vez la maravilla del mundo. Engullida por el mar, se hundió en las profundidades y solo se conservo en historias legendarias. Ahora, grupos de investigadores se han reunido para construir una fantástica ciudad bajo el mar, usando los restos encontrados en el fondo. Para apoyar los esfuerzos de estos valientes héroes se crean bases científicas. ¿Cuál es el objetivo?: buscar tesoros perdidos, descubrimientos científicos, y por supuesto, ¡la gloria! Y lo que más buscan es los restos de la civilización perdida. Cada expedición tiene sus propios objetivos. ¿Podrás explorar agresivamente las profundidades del océano a la vez que guías la construcción y desarrollo de la ciudad submarina? ¿Debes conseguir un equilibrio entre ambos objetivos si quieres ganar la fama y la gloria! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **Entdecker.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 60,00

Juego premiado ya dos veces en Alemania. Navega los mares explorando un recién descubierto archipiélago con este juego equilibrado de exploración. Invierte en nuevas rutas de exploración, continúa donde tus competidores han tirado la toalla, o adelántate por un nuevo camino. Debes intentar asegurar tus reclamaciones de control de las islas por el oro, la gloria y la victoria, pero ten cuidado de los piratas y las tormentas. Duración: 60-90 minutos. Para 2-4 jugadores de 10 años en adelante. Creado por el Maestro de Catán, Klaus Teuber. Contiene y gran mapa montado, 180 piezas de tierra, 7 cabañas y tesoros especiales, 1 dado y exploradores, empalizadas y asentamientos para 4 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## DECISION GAMES

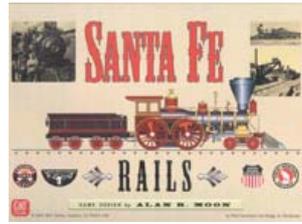


### **Captivation.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: €

Se el primer jugador en dar una vuelta al tablero con todos tus conos, llegando a casa. Captivation se juega como el backgammon, pero mejor. A diferencia del backgammon, aquí todo el mundo mueve en la misma dirección. Dos conos del mismo color en el mismo espacio están a salvo, mientras que uno solo puede ser capturado. Cuando te detienes en un espacio en el que solo hay un cono de otro jugador, colocas tu cono encima del suyo y lo capturas. Su cono no podrá mover hasta que tú muevas el tuyo de nuevo! Un juego que te capturarás, para dos a cuatro jugadores. Partidas de 30-60 minutos. Componentes: tablero montado, reglas, dados y 40 conos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## GMT GAMES



**Santa Fe Rails. Ya disponible**  
P.V.P.: € 54,00.

Nueva edición de un juego clásico de Alan Moon, autor de algunos de los juegos temáticos de más éxito de los últimos años. La primera edición, de una tirada muy limitada recibió excelentes críticas y se agotó rápidamente. Si eres un aficionado a los wargames, y estás pensando a qué puedes jugar con tu pareja o tus hijos en una hora, ¡no lo dudes! Si GMT entró en el mundo de los juegos de cartas no coleccionables con el celebrado **Battleline** el año pasado, ahora entra en el de los juegos temáticos de tablero con **Santa Fe Rails**, un juego de trenes absolutamente distinto de los demás. Contiene mapa, piezas y cartas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

### MAYFAIR GAMES

### **Theophrastus.**

**Novedad noviembre** P.V.P.: € 30,00

Al final del Renacimiento, un alquimista sobresalió del resto: Theophrastus von Bombast der Hohenheim. Su dominio y conocimiento de la ciencia de la alquimia fueron legendarios. Cada año Theophrastus aceptaría solo un nuevo aprendiz. Ste joven afortunado, al terminar su aprendizaje, partiría hacia los lujos de la vida en la corte de algún noble o rey. Pero Theophrastus tenía muchas solicitudes cada año. Para elegir a su aprendiz, Theophrastus pondría a prueba su habilidad y su talento en la alquimia. Solo el más prometedor de los solicitantes sería elegido aprendiz del gran alquimista. ¿Tienes tú el talento y el conocimiento necesarios para convertirte en aprendiz del gran Theophrastus? ¿Serás capaz de duplicar sus experimentos con más habilidad que tus competidores? ¿Eres bastante listo para superar la dura competición? Theophrastus te drá pistas sobre la naturaleza de los experimentos, pero no compartirá todo su conocimiento con cualquiera. ¿Combinarás la selección limitada de metales que se te ofrece para crear las aleaciones maravillosas que desearán y envidiarán los príncipes más ricos? ¿O se te resistirán estas combinaciones secretas? ¡Tal vez la suerte, tener la mente abierta y la determinación te convertirán en aprendiz del alquimista!



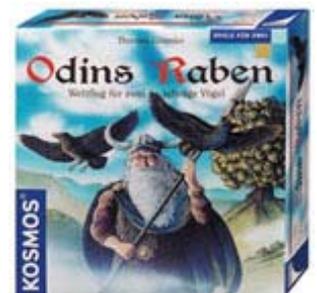
El juego contiene 27 Fórmulas de Experimentos, 3 Fórmulas en Blanco, 5 Fórmulas de Experimentos de los jugadores, 120 cartas, 1 marcador de peltre y reglas. Para 2-5 jugadores de 9 años en adelante. Duración de la partida: 30-45. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### RIOGRANDE GAMES

### **Odin's Ravens.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 23,95 €

Excitantes carreras en el aire para dos jugadores. Cada mañana, Odín, el padre de los Dioses, envía al mundo a sus dos cuervos, Hugin y Mugin, para que vigilen la tierra. Los jugadores intentan ayudar a los plumados espías en su viaje por las variadas tierras del hemisferio norte. Para mover los cuervos, los jugadores deben jugar las cartas de vuelo apropiadas. También pueden obtener ayuda directa de Odín. Mediante el uso inteligente de las cartas, un jugador puede mover su cuervo rápidamente de un lado a otro de la tierra. Autor: Thorsten Gimmler. Para 2 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 30-40 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



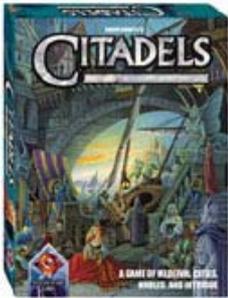
**Gargon. Ya disponible** P.V.P.: € 12,00

Los jugadores son magos que intentan conseguir amuletos de varias criaturas voladoras fantásticas: hadas, dragones, gárgolas, manticoras, pegasos y fénix. Los jugadores compiten por capturar a las criaturas, y luego consiguen los amuletos que dichas criaturas llevan. Los innovadores mecanismos de este juego de cartas hacen de este un juego interesante e innovador. Al final, ganará el que haya conseguido más amuletos. Autores: Ruediger Dorn. Para 3 - 5 de 10 años en adelante. Duración: 45 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Babel. Ya disponible** P.V.P.: € 24,00.

Mesopotamia fue hogar de numerosas tribus que progresivamente fueron teniendo un lugar al sol a lo largo de la historia. Durante su época dorada, cada tribu construiría nuevos templos y continuaría el trabajo empezado por otras tribus. De ese modo, gracias a varias tribus, los templos crecían cada vez más altos, hasta casi llegar al cielo. Los templos de estos arquitectos asombraron al mundo, pero desastres naturales o humanos podían derribarlos. Cuando esto sucedía, las obras empezaban de nuevo, o empazaban nuevos templos, o simplemente se iban a sus casas. Incluso con estos contratiempos, los templos no dejaron de crecer hacia el cielo. En el juego hay varias formas de ganar, pero todas tienen como base el número total de templos que haya construido cada jugador. Autores: Uwe Rosenberg y Hagen Dorgathen. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 45 - 60 minutos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### FANTASY FLIGHT GAMES



**Citadels. Novedad diciembre** P.V.P.: 24,00 €

Nominado Juego del Año 2000 en Alemania, por fin aparece en una edición inglesa. Los entusiastas de los juegos de todos los géneros quedarán encantados con este juego maravilloso de farolear, deducir y construir ciudades. Envuelto en una temática medieval y bellamente ilustrado, los jugadores intentan ser los primeros en completar una gran ciudad propia. En cada

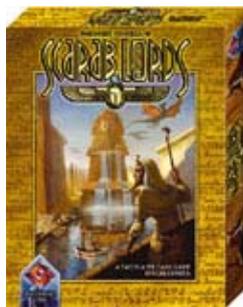
ronda de juego los jugadores asumen en secreto los papeles de Rey, Mago, Arquitecto, Asesino, Ladrón, Obispo, General o Mercader y usan los poderes de dichos oficios en su provecho. Esta edición incluye como bono 10 nuevas cartas creadas por el propio autor, con nuevas localizaciones para aumentar aún más la variedad de partidas de *Citadels*. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Scarab Lords.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: 24,00 €

*La Edad de Locust va a llegar. Las sombras que la anuncian surgen del desierto de tormentas sin fin. La magia negra resuena en las calles vacías, y las palabras de la antigua profecía se han hecho realidad; los Señores Escarabajo han llegado para librar una guerra con el Cielo y la Tierra.*

Tras más de un año de ardua preparación, FFG y Reiner Knizia presentan este nuevo juego de cartas. Ambientado en un Egipto fantástico, este sutil juego ilustra la batalla por el poder librada entre dos míticos Señores Escarabajo. Para ganar es necesario obtener poder en las áreas de la religión, la milicia y la economía. Poderosos brujos, bestias míticas, monumentos épicos y grandes ejércitos juegan también su papel en **Scarab Lords**. Contiene 80 cartas.



### GMT GAMES

**Flagship Set #1: Prometheus Unchained.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 30,00.

La dinastía Heisenberg vs. los Regugiados de New Angeles. La Dinastía militar ha protegido a la humanidad y exándido sus fronteras durante generaciones. Si estrategia de relacionarse con el enemigo. "esclavizar o exterminar" ha permitido a la Dinastía construir un potente imperio. Pero ahora se tiene que enfrentar a nuevas amenazas, tanto alienígenas como humanas. Los Refugiados de New Angeles son trabajadores comunes que han tenido malas relaciones con la Dinastía en el pasado y ya no quieren saber más de ella. Ahora, equipados con avanzada tecnología alienígena, resisten para defender lo que les pertenece.



Flagship es un juego de cartas de combate táctico de ciencia ficción, fácil de aprender. Su mecánica de juego "Construye y dispara" lo hace muy fácil de aprender, y lo dota de una rapidez ideal para reflejar los veloces combates galácticos. Cada jugador dirige una flota de 3 a 12 naves espaciales de uno de cuatro imperios galácticos. Gana el jugador que primero destruya la nave insignia del enemigo. Los jugadores usan las cartas de sus mazos respectivos para añadir dotaciones y equipo a sus naves, y para sorprender al enemigo con bonos de ataque en el último segundo o defensas extra.

Flagship puede jugarse nada más abrir la caja entre dos jugadores. Además, se trata de un sistema de Juego de Cartas Expandible, lo que significa que los jugadores pueden luego crear los mazos que más se acerquen a sus gustos, comprando las expansiones que prefieran sin tener que preocuparse por la rareza de las cartas que se incluyen en las expansiones, ya que cada expansión es completa. Es decir, es un juego ampliable pero no del modo típico de los juegos coleccionables: no funciona como una colección de cromos.

Las cartas de Flagship han sido creadas digitalmente en 3D por artistas gráficos que han trabajado para la serie de televisión Babylon 5 entre otras. Los futuros sets en caja de esta serie de juegos introducirán nuevos imperios, nuevas tecnologías, y ofrecerán a los jugadores una colección tremenda de cartas con la que construir sus naves. El primer lanzamiento consistirá de los sets Flagship #1 y Flagship #2. Cada set incluye 110 cartas, lo que significa dos mazos de 55 cartas de dos imperios distintos. Duración de la partida: 30 minutos. Puede jugarse 1 contra 1, pero también pueden jugar 3 o más jugadores, bien en equipos o bien "todos contra todos". Creado por Dan Verssen **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

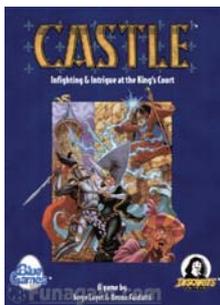
**Flagship Set #2: Coyote Stands. Ya disponible** P.V.P.: € 30,00.

Standing Nations vs. Kirikin Swarm. La gente de las Standing Nations son híbridos humano-felinos que han sobrevivido por sí mismos en el límite de las regiones exploradas del espacio durante generaciones. Han modificado su DNA genéticamente para sobrevivir donde otros no podrían. Ahora se enfrentan a una nueva amenaza, el primer encuentro de la humanidad con una raza verdaderamente alienígena. Para la Plaga Kirikin, la vida es fácil: conseguir los materiales con los que alimentar sus barcos vivientes. Han viajado por las estrellas por innumerables siglos, consumiendo planetas enteros. Ahora se encuentran con un botín de materiales procesados mucho más grande que todo lo que han encontrado anteriormente. El hecho de que ese botín les combata o no, no tiene ninguna importancia. Este set contiene 110 cartas, 55 para cada una de las dos razas incluidas.



**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JEUX DESCARTES



**Castle/Castel.** P.V.P.: 18,25 €

¡Empujones e intrigas en la corte! El juego representa un castillo y sus alrededores. Las cartas representan personajes. Cada jugador se esfuerza en colocar, antes que los demás, todas sus cartas sobre la mesa. La mayor parte de las cartas producen un efecto cuando se ponen en juego, que suele consistir en devolver una o varias cartas ya colocadas a las manos de sus jugadores.

Castle es un juego táctico siempre distinto. Demanda cierto sentido combinatorio y de observación. Hay que estar muy atento para no dejar pasar las buenas ocasiones. Contiene 56 cartas de personajes, 4 murallas, 115 fichas y reglas. Para 2-5 jugadores de 10 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

## JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

### L2 DESIGN

Nuevo editor norteamericano que comienza su andadura con la nueva edición de unos de los mayores monstruos de la historia de los wargames: el mítico **Streets of Stalingrad**. El siguiente proyecto es una 2ª edición de otro clásico, **Korsun's Pocket** de Jack Radey, celebrado autor de juegos sobre el frente ruso.

**Streets of Stalingrad. Novedad diciembre** P.V.P.: € 179,00

La batalla de Stalingrado con unidades tipo compañía. Un clásico mítico, totalmente remozado. Los símbolos de las fichas son los reales empleados por los estados mayores alemán y ruso, huyendo de la estándar simbología OTAN empleada normalmente. Contenido: 1 mapa de 70x90 cm., 1 de 90x90, 1 de 67x90 (superficie total 90x180 cm.), librito de reglas, librito histórico, librito de ejemplos de juego, 8 escenarios incluyendo juego de campaña, 5 minimapas de colocación inicial, 3 bandejas para fichas, 1 dado y numerosas ayudas de juego y 2,304 fichas.

### FIRE & FURY GAMES

#### **Battlefront WWII.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 36,50

Juego táctico de combate terrestre para miniaturas. Novedad esperadísima de los autores de Fire & Fury. El juego está pensado para modelar con fidelidad y amenidad batallas a nivel de compañía. Cada jugador manda una o varias compañías. Cada base de miniaturas representa una escuadra de hombres (6-15) o 2-3 vehículos. Cada turno de juego representa unos 10 minutos de tiempo real. El juego no se centra en los detalles técnicos de las armas o vehículos, si no en los problemas de mando, maniobra, y en los principios tácticos por los que se guían los mandos. El juego incluye cartas a todo color con los datos de los vehículos y cañones, donde se especifica sus características y que sirven además como guía de pintado.

#### **Late War Card Supplement.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 19,95

Órdenes de batalla, cartas e información adicional para librar batallas en 1944-45. Incluye 107 cartas de unidades: 60 de los británicos/Commonwealth, 9 de EE.UU., 17 soviéticas incluyendo equipo Lend-Lease, 6 alemanes y 6 de correcciones/reemplazo. En conjunto, se trata de cartas de las unidades de la Commonwealth en 1944-45, así como de unidades aerotransportadas de todos los países durante la guerra.

**Blitzkrieg Card Supplement. Ya disponible** P.V.P.: € 23,25

Segundo suplemento de cartas informativas para Battlefront. 134 cartas de unidades. 35 francesas, 21 polacas, 36 alemanas, 16

**El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com>

británicas, 20 soviéticas, 1 genérica y 5 correcciones. Obviamente, es necesario tener el juego básico.

## EAGLE GAMES



**Napoleon in Europe.**

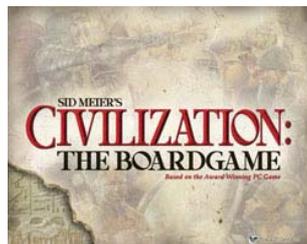
**Ya disponible** P.V.P.: € 72,00.

Los jugadores son los jefes de las grandes potencias de la época: Francia, Gran Bretaña, Prusia, Austria, Rusia, España y el Imperio Otomano. Por medio de la diplomacia y de la guerra, intentarán dominar Europa con ejércitos de infantería, caballería y

artillería. Las estrategias y tácticas que se emplean en el juego están basadas en las históricas, pero sin perjudicar la rapidez y jugabilidad del juego.

Los jugadores deben formar ejércitos y alianzas, maniobrar sus ejércitos por Europa. Cuando los ejércitos se enfrentan, se forman líneas de batalla y se decide el resultado igual que entonces: los cañones truenan, la caballería carga, la infantería lanza descargas o ataca a la bayoneta. Toda la estrategia, acción y el panorama de la historia cobran vida en **Napoleon in Europe**.

Juego épico de gran estrategia y grandes batallas durante la época de Napoleón (1796 – 1815). Contiene cientos de miniaturas detalladas que representan los diversos tipos de unidades que componían los ejércitos de la época. Mapa gigante de 115x90 cm. de la Europa del momento. 3 niveles de reglas, de Básico a Avanzado. Las reglas básicas son fáciles de jugar y aptas para "todos los públicos", mientras que las avanzadas crean un juego con más detalle y exactitud histórica. Para 2 a 7 jugadores. Juega cualquiera de las campañas históricas de Napoleón o reescribe la historia en una gran lucha de varios jugadores por el poder. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Sid Meier's Civilization: The Boardgame.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 72,00.

Por fin aparece la versión para tablero de este premiado juego de estrategia para PC. ¡Crea una civilización que resista el paso del tiempo. La partida comienza en el 4.000 a. de C., cuando cada jugador

funda la primera ciudad de un pueblo nómada. La civilización de cada jugador: 1) Explora el mundo circundante, descubriendo los recursos y los pueblos nativos que los defienden. 2) Se expande enviando colonos para crear nuevas ciudades. 3) Investiga nuevas tecnologías para conseguir ventajas sobre los otros jugadores. 4) Construye únicas "Maravillas del Mundo". 4) Aumenta el tamaño de sus ciudades (4 tamaños, de pueblo a metrópolis) para aumentar la producción. 5) Crea unidades militares para defender sus propiedades, y para conquistar las de los demás. 6) Mejora la tierra con carreteras, minas y rregadíos.

Características: 3 niveles de reglas (básico, estándar y avanzado) permiten que cualquiera pueda jugar. Cientos de miniaturas de plástico de excelente calidad que representan ciudades, colonos, ejércitos, marinas y artillería de 4 eras distintas. Más de 100 cartas de Tecnología de de Maravillas. Un mapa gigante de 115x90 cm. creado por Paul Niemeyer. Para 2 a 6 jugadores. ¿Prosperará tu civilización, o caerá? ¡Escribe la historia! **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

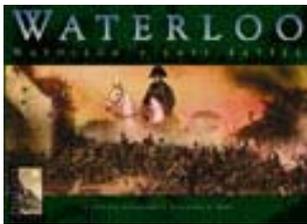
## PHALANX GAMES

**A House Divided. Novedad noviembre** P.V.P.: € 50,00

Nueva edición de este clásico de Frank Chadwick. Muchos aún recordarán la edición española que publicó Diseños Orbitales. Se trata de un juego sencillo pero brillante sobre la Guerra Civil de EEUU a nivel estratégico. Las reglas básicas son una opción ideal para los novatos, y las avanzadas otorgan al juego una profundidad que los

veteranos agradecerán. Esta nueva edición incluye algunos cambios en las reglas, pero el más importante es en el aspecto estético.

El mapa está montado en cartón duro y es plegable. Las fichas son grandes y están troqueladas de modo que basta extraerlas de su marco y ponerse a jugar. El mapa se compone de casillas interconectadas por carreteras, vías férreas y ríos. Las unidades progresan durante la partida, desde la categoría de "milicia" a "crack". Se incluyen también un pequeño número de unidades para el caso de una hipotética "intervención extranjera". El juego abarca toda la guerra, pero los jugadores pueden empezar la partida también en 1862, 1863 o 1864, que permite ajustar según convenga la duración de la partida. También hay un escenario del primer año de guerra.



#### **Waterloo 1815. Novedad diciembre**

Este proyecto obedece a un deseo de "cruzar" las premisas básicas de los juegos temáticos (calidad física, facilidad, corta duración) con una ambientación histórica interesante que le de un sabor a "wargame". Sin intentar ser una simulación exacta

de tal vez la batalla más importante de la historia, el juego consigue reflejar aspectos importantes de la misma. Contiene un gran tablero montado, 55 cartas de Mando, fichas de infantería y caballería, 2 figuras de cartón de Napoleón y Wellington, 58 marcadores, 1 ayuda de juego, 1 marcador del turno de madera y reglas. Para 2-3 jugadores, 60-120 minutos por partida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **LUOPRESS**

#### **Íberos. Ya disponible P.V.P.: € 40,00**

Nuevo juego estratégico (con mapa zonal) sobre la Hispania antigua. Los 9 escenarios históricos abarcan desde la reconquista cartaginesa de Amílcar Barca a las últimas campañas de conquista romanas 200 años después. Cada escenario es un juego completo que se centra en una guerra para poder reflejarla fielmente. Turnos de 1 año, líderes (Sertorio, César, Aníbal, etc.), ejércitos, levas, auxiliares, trenes de asedio y suministros; reglas de diplomacia para reflejar las alianzas, la rivalidad intertribal, los asesinatos de líderes enemigos (Sertorio, Viviao), etc.

Un juego que por temática y calidad no puede faltar en la ludoteca de los aficionados españoles. Libro de introducción histórica y reglas, libro de escenarios, 240 fichas, mapa y ayudas de juego. En caja. El precio de salida es de €40,00, pero a partir de julio subirá a € 45,00. **EDICIÓN ESPAÑOLA**

### **AVALON HILL-MULTI-MAN PUBLISHING**



#### **Operation Watchtower: Guadalcanal Historical Study #1.**

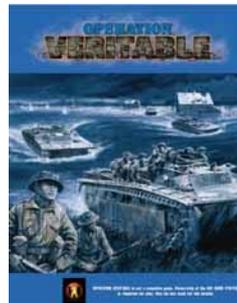
**Ya disponible P.V.P.: € 56,25**

Nuevo módulo que inicia una serie de estudios históricos para ASL (básicamente, módulos históricos que además tienen escenarios para jugar sobre los tableros estándar). Terribles escenarios con marines, cargas banzai, defensas desesperadas, etc. **Operation: Watchtower** es el primero de los

Historical Studies, lo cual es apropiado ya que se trata de la primera ofensiva norteamericana en el Pacífico. Contenido: 1 mapa de 75x100 cm, 16 escenarios (cuatro sobre el mapa histórico y 12 sobre tableros geomórficos), 1 plancha de fichas, reglas para el Capítulo Z (págs. 3-20) y 1 librito con comentario histórico. Necesitas tener el ASL rulebook, los módulos principales, el Action Pack #2 y los tableros 5,15, 43 y 52 para jugar todos los escenarios.

#### **ASL Journal #4. P.V.P.: € 23,00**

Nuevo número de la publicación de referencia para los aficionados al "Juego", **Advanced Squad Leader**. Incluye artículos sobre el uso histórico de los Carriers en el ejército británico, una lámina de plantillas de Setos, una misión SASL (Bloody Omaha) y 12 escenarios ASL



#### **Operation Veritable. P.V.P.: € 52,50**

Segundo Historical Study para ASL Se centra en la Operation Veritable, la ofensiva de las fuerzas de la Commonwealth a lo largo de la frontera de Alemania con Holanda en febrero de 1945 para echar a los alemanes al otro lado del Rin. The Reichswald, poblaciones inundadas y campos anegados. ¿Podrán tus tropas británicas y canadienses superar estos obstáculos

mientras se enfrentan a 88s y Panteras?

Contenido: un mapa histórico, un Juego de Campaña sobre ese mapa; 16 escenarios (5 para el mapa histórico, 11 para los tableros geomórficos del sistema y alguna plantilla), 18 páginas adicionales para el Capítulo Z; un librito de comentario histórico y fichas (una plancha completa de fichas normales y media de fichas grandes). También reglas y fichas para los Sturmtiger alemanes del final de la guerra.

Es necesario tener ASL Rulebook, BEYOND VALOR, WEST OF ALAMEIN, y 11 de los 16 escenarios requieren tableros o plantillas no incluidos aquí.

### **OMEGA GAMES**

#### **1864: Year of Decision. P.V.P.: € 42,00. Ya disponible**

Juego sobre las decisivas campañas Atlanta y Richmond, que dieron fin a la Guerra de Secesión. Los jugadores asumen el papel de Lincoln, Jefferson y sus consejeros militares. Los jugadores operan con ejércitos, cuerpos y divisiones en un mapa con casillas interconectadas. Cada turno de juego representa 5 días de campaña real. El juego se centra en las operaciones militares y sus consecuencias políticas. Cada región consta de dos distritos, y las unidades asignadas a ellos pueden estar bien en misión de defensa o de ataque. Reglas para raids de caballería. Suministros, puertos, líneas ferroviarias, iniciativa de los generales, moral de las tropas, todo esto y mucho más habrá de tenerse en cuenta para alcanzar la victoria. Reglas, 280 fichas, 2 mapas normales y dos mapas pequeños, ayudas de juego, y comentario histórico

#### **Carrier War. P.V.P.: € 60,00. Novedad 2002**

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 ésta incorpora mejoras y una revisión gráfica completa. 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.

## AVALANCHE PRESS LTD.

### **The Great War at Sea: Great White Fleet.**

P.V.P.: € 18,00. **Ya disponible**

Antes de la llegada de los dreadnoughts, los acorazados eran los dueños de los mares. Armados con cuatro inmensos cañones montados en torretas acorazadas, barrieron a los ironclads al basurero de la historia. Con este suplemento tienen por fin el lugar que merecen en tu mesa de juego. Además, este libro contiene los escenarios extra que los aficionados han pedido para la serie **Great War at Sea**. Veinte escenarios operacionales con los acorazados y cruceros acorazados de la era previa a los dreadnoughts. La mayoría de ellos están basados en planes de guerra reales, como el juego de guerra montado por el almirantazgo ruso en 1903, el cual impulsó al Zar a entrar en guerra con Japón.

Para los jugadores que deseen añadir más detalle a sus partidas, también se incluyen aquí unas reglas tácticas opcionales creadas por Karl Laskas para los pre-dreadnoughts. Estas reglas cubren aspectos como los arcos de tiro, el movimiento en formación y más.

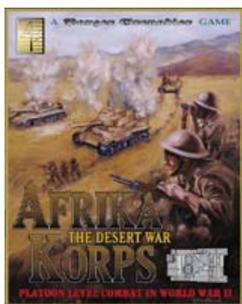
También se incluye un mapa adicional que extiende el de **U.S. Navy Plan Orange** hacia el sur, permitiendo a los jugadores explorar los planes norteamericanos sobre la isla de Mindanao y sus puertos. 48 páginas.



### **Second World War at Sea: Midway.**

P.V.P.: € 66,00. **Ya disponible**

Tercer título de la serie **World War Two at Sea**. En el medio del Océano Pacífico, una isla minúscula - apenas una mancha en el mapa, se convierte en el lugar de la batalla aérea que dio un vuelco a la 2ª G. M. en el Pacífico y selló el destino del Imperio del Japón, al perder éste cuatro de sus vitales portaaviones. Fue como un rayo de esperanza para los EE.UU., la esperanza de que las vidas de los muertos en Pearl Harbor serían vengados. Midway revive la batalla crucial por la supremacía aérea en el Pacífico empleando el revolucionario sistema de reglas de SoPac y Eastern Fleet. Incluye escenarios hipotéticos, y un escenario especial de Pearl Harbor, en honor del 60 aniversario de la batalla. Componentes: mapa táctico de 60x45 cm., mapa operacional de 87x60 cm., 490 fichas, librillos de reglas y de escenarios. **¡¡Reglas en castellano!!**



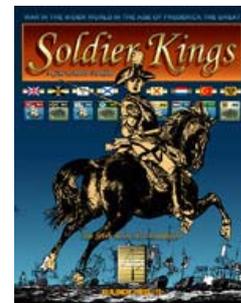
### **Panzer Grenadier: Afrika Korps.**

P.V.P.: € 71,95. **Ya disponible**

Plan Oriente. En 1940, la puerta a los campos petrolíferos de Oriente Medio estaba en las arenas del desierto del Norte de África - una puerta cerrada por el potente 8º Ejército británico, también conocido como las Ratas del Desierto, bajo el mando del Mariscal de Campo Bernard Montgomery. La clave del éxito alemán estaba en el carisma del Mariscal Erwin Rommel, y en el Deutsches Afrika Korps. Ambos, junto con sus aliados italianos, intentaron abrir el paso al este y tomar el control del Canal de Suez Canal. **Afrika Korps** lleva el sistema **Panzer Grenadier** a un nuevo teatro de operaciones de la 2ª G. M. Los jugadores asumen el mando de unidades tamaño sección combatiendo en el desierto de África del Norte. Incluye escenarios para batallas ambientadas en las operaciones Battleaxe y Crusader, el Asedio de Tobruk, y las batallas de Gazala y El Alamein. Incluye nuevas fichas de juego que representan a unidades alemanas, británicas e italianas de infantería, tanques y artillería. 3 mapas, 737 fichas, reglas, ayudas de juego. **Afrika Korps** es un juego autónomo, no una expansión que necesite poseer anteriores juegos de la serie. **¡¡Reglas en castellano!!**

### **Soldier Kings: The Seven Years War Worldwide.** P.V.P.: € 52,95. **Ya disponible**

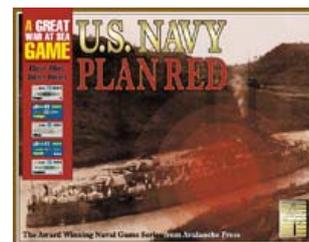
¡Retrocede al tiempo en que nació el concepto de estrategia global con **Soldier Kings**, un nuevo juego para 2 a 8 jugadores sobre la Guerra de los Siete Años a escala mundial! De 2 a 8 jugadores asumen los papeles de Federico el Grande, la emperatriz María Teresa, Carlos III y los demás monarcas de Europa, en lucha por la gloria, el poder, y lo más importante, ¡EL DINERO! Reglas sencillas pero elegantes permitirán llevar tu imperio ilustrado por todo el mundo, al tiempo que cartas de evento históricamente exactas te permiten desbaratar los planes de tus enemigos en los peores momentos. Los escenarios ofrecen todo tipo de planteamientos, desde los duelos uno contra uno jugables en menos de una hora, hasta el juego de campaña en que los grandes generales y almirantes libran batallas por todo el globo. Reglas de muerte súbita mantienen a los jugadores constantemente en vilo. Los gráficos son, sencillamente, de Avalanche Press, ¿hace falta decir más?.



Usa tus mejores argucias para establecer alianzas con los demás jugadores y que sirvan a tus fines. ¡Maniobra y pacta para controlar tropas y territorios, soborna e intimida a los países menores para que se unan a tu causa! Wheel and deal for control of troops and territory! Y gestiona tus recursos con cuidado, de modo que tus enemigos se queden sin dinero y hombres antes que tú. Todo esto lo vivirás en **Soldier Kings**, el primer juego de Avalanche Press a nivel de Gran Estrategia. Para 2-6 jugadores de 10 años en adelante. 305 fichas, dos mapas de 45x85cm. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **Great War At Sea: U.S. Navy Plan Red.** P.V.P.: € 53,95 **Ya disponible**

Durante su primer siglo de existencia la Marina de EE.UU. tuvo un enemigo ancestral: la Royal Navy británica. El Estado Mayor realizó planes para una guerra hipotética entre las dos mayores potencias navales; los norteamericanos bautizaron este documento como "Plan Rojo". Según este plan, la flota norteamericana debía aislar Canadá para impedir la llegada de refuerzos británicos, y debía desembarcar marines en Nova Scotia. Los británicos, por su parte, planearon por su parte ataques sobre ciudades costeras norteamericanas y el comercio marítimo. Los juegos del sistema Great War at Sea ya han ganado dos veces el premio de Mejor Juego Histórico. U.S. Navy Plan Red está basado en los planes de ambos bandos. Su mapa operacional abarca el área de Norfolk a Newfoundland. Entre los nuevos barcos se incluyen los gigantes acorazados británicos tipo N3 (con cañones de 18 pulgadas) y los cruceros de batalla tipo G3. Los americanos por su parte tienen sus acorazados modelo 1919 (con ocho cañones de 18 pulgadas) y los cruceros acorazados de 1914 para realizar rápidos raids contra el comercio marítimo enemigo. **¡¡Reglas en castellano!!**



### **War Of The States: Gettysburg.**

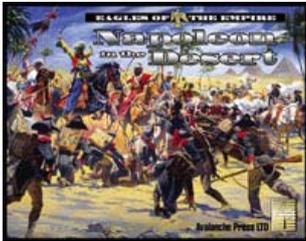
**Ya disponible** P.V.P.: € 59,95

En una tranquila mañana de verano de Pennsylvania, el general confederado Robert E. Lee puso en juego el futuro de su nueva nación en una gran batalla en una ciudad cruce de caminos que a nadie le interesaba realmente. Sus tropas estaban en su mejor momento: probadas en la batalla, acostumbradas a la victoria, y ansiosas de terminar la guerra. Frente a él, el general de la Unión George Meade sabía que podía salvar la unidad del país con una victoria. Tras dos años de guerra, Meade sabía que el pueblo americano no se daría por contento con por el mero hecho de no ser derrotado. Los soldados de la Unión habían tenido pocas victorias, pero seguían dispuestos a dar sus vidas para que nunca un hombre pudiera ser dueño de otro. Dave Powell, ganador del Origins Award, y el equipo creador de las series Rome At War y Eagles Of The Empire



te ofrecen la lucha y el sacrificio que resultaron definitivos para preservar la existencia de una nación. Primer volumen de nueva serie "War of the States/War of the Empires". **¡¡Reglas en castellano!!**

**Panzergrenadier: Arctic Front. Ya disponible** P.V.P.: € 18,75  
¡Expansión para el sistema **Panzergrenadier**! Añade tropas finlandesas a tus partidas **Panzergrenadier**. Veinte escenarios y 88 fichas, incluyendo comandos sissi esquiadores, cañones de asalto finlandeses BT-42, cañones pesados soviéticos SMK y aerosans (¡botes con esquís acoplados e impulsados por hélice!) No puede jugarse por sí solo. Es necesario poseer **Panzer Grenadier: The Eastern Front y Heroes of the Soviet Union**.



**Eagles Of The Empire: Napoleon In The Desert.**

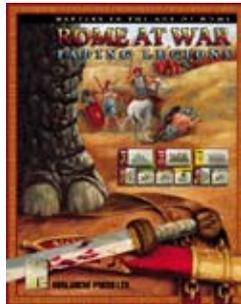
**Novedad noviembre** P.V.P.: € 41,95

En 1798, Napoleón Bonaparte se embarcó en una misión de éxito improbable: la conquista de Egipto. Este volumen marca el regreso de la esta clásica serie, **Eagles of the**

**Empire**, con un nuevo diseño gráfico y reglas basadas en la serie **Rome At War**. ¡Incluye las batallas de las Pirámides, Monte Tabor, el Cairo y Abukir! La fiera caballería mameluca se enfrenta a los cañones y las bayonetas de la República. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Rome At War: Fading Legions.**  
P.V.P.: € 53,95 **Novedad noviembre**

Los últimos verdaderos ejércitos de Roma intentan detener las invasiones de germanos, persas y galos entre el 357 y 378 después de C. El juego incluye las batallas de Estrasburgo (357), Tiris (363), Ctesiphon (363), Megara (363), Frigia (363), Sumere (363), Nacolia (366), Argentum (376), Ad Salices (377), Dibaltum (377) y Adrianópolis (378).



Fading Legions es un juego autónomo de la serie **Rome At War**. Componentes: 242 fichas, 2 mapas montados plegables, libro de reglas, libro de escenarios y dados. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Second World War At Sea: Bomb Alley.**  
P.V.P.: € 71,95 **Novedad diciembre**

Durante cuatro años, la Royal Navy británica y la Regia Marina italiana libraron una feroz batalla por el control del Mar Mediterráneo. Cincuenta escenarios (¡sí, cincuenta!) recrean estos combates: los duelos de acorazados del Cabo Teulada, la Primera y Segunda de Sirte, la de Matapán, los convoyes a Malta o la victoria de la torpedera Lupo sobre dos cruceros británicos. Un juego apasionante sobre la guerra naval en la 2ª G.M. **¡¡Reglas en castellano!!**

**GMT GAMES**

**C3i nº14. Ya disponible** P.V.P.: € 15,50.

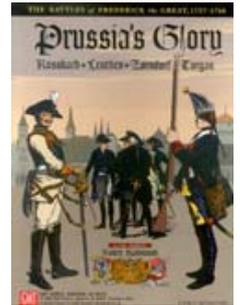
**This Accursed Civil War: Five Battles from the English Civil War 1642-1646. Ya disponible** P.V.P.: € 65,95.

Primero de una posible serie de juegos que usarán el sistema **Musket and Pike Battles**, creado por Ben Hull. Este juego se publicó primero como juego no profesional, se agotó rápidamente y recibió excelentes críticas. GMT Games ha trabajado durante un año con el autor para mejorar aún más el sistema y añadir una batalla más. Si te gustan los juegos tácticos, este juego no te decepcionará. Batallas: Edgehill 1642, First Newbury 1643, Marston Moor 1644, Second Newbury 1644 y Naseby 1645. La escala es de turnos de 20 minutos, puntos de fuerza de 90-100 hombres, baterías de artillería de 4 cañones, unidades de caballería tipo regimiento y/o escuadrón, unidades de infantería tipo regimiento y/o brigada. El sistema de juego contiene una secuencia de juego muy interactiva basada en las órdenes que en cada momento tengan las distintas "alas" de cada ejército. Cada ejército tenía en general 3 "alas"; derecha, centro e izquierda. Cada batalla lleva

aproximadamente de 2 a 3 horas para concluirse. Se incluye un librito de reglas, otro de juego, 2 juegos de 3 ayudas de juego para cada jugador, 2 mapas de 55x85 impresos por ambas caras y fichas. Complejidad: 4-5. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Prussia's Glory. Battles of Frederick the Great. Ya disponible** P.V.P.: € 65,95.

Cuatro de las más famosas acciones de Federico el Grande cobran vida con un sistema jugable, de gran sutileza pero que exige poco tiempo y espacio. Desde las victorias prusianas de Rossbach y Leuthen a las sangrias de Zorndorf y Torgau, los jugadores pueden examinar la Guerra de los Siete Años en el nivel táctico, en estos juegos que se pueden concluir en una tarde.



Los iconos de las fichas consiguen reflejar todo el color y esplendor de las tropas prusianas, rusas, austríacas, francesas, sajonas y del Sacro Imperio durante el siglo XVIII. Contiene escenarios cortos en los que la partida empieza una vez establecido el contacto entre los ejércitos, pero también escenarios en los que tienes la oportunidad de recrear o alterar la crucial aproximación de tu ejército al campo de batalla, alterando radicalmente los despliegues y el eje de la batalla, tal y como gustaba de hacer Federico el Grande.

El juego tiene una secuencia de turno sencilla y una única tabla de resultados del combate, pero las reglas de apilamiento, movimiento y zonas de control reflejan sutilmente los aspectos clave de la guerra en líneas, recompensando a los jugadores que emplean tácticas históricas. Reglas de artillería que reflejan las diferencias de doctrina de los países y variedades de calibres, reglas de mando y control, moral de unidades y moral de los ejércitos, etc. Unidades tipo brigada/regimiento, hexes de 450 metros, turnos de 1 hora. Incluye dos mapas de 55x85 cm. impresos por ambas caras, 704 fichas de tamaño grande, ayudas de juego, reglas y dados. **¡¡Reglas en castellano!!**

**Across the Rappahannock.**

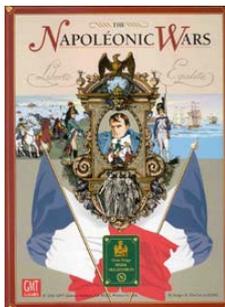
**Ya disponible** P.V.P.: € 77,95.

Tras dos años de desarrollo, la nueva versión del sistema para batallas de la Guerra Civil de EE.UU. con unidades tamaño brigada está ya lista. Esta vez podremos jugar dos de las batallas más espectaculares pero menos jugadas de la guerra: Fredericksburg (1862) y Chancellorsville (1863). Se han revisado las reglas del **Glory** original para hacerlas más accesibles. El sistema de Activación se ha simplificado y acelerado, se ha descartado el sistema de Huida/Retirada, y se han implementado algunos otros cambios, con la intención de convertir **Glory** en el mejor sistema de juego para esta época en esta escala.

En el desastre de Fredericksburg, el jugador de la Unión intenta lo que Burnside no consiguió. El juego también contiene la batalla más grande de la guerra, la batalla de 5 días de Chancellorsville, en la que Fighting Joe Hooker engaña primero a Robert E Lee, para luego ver como Lee convierte el desastre en la victoria más audaz e innovadora de la guerra, su obra maestra. No sólo se incluye el inmenso escenario de Chancellorsville de 3 mapas y cinco días, sino también media docena de escenarios de un mapa jugables en un par de horas, desde Fredericksburg y el Ataque de Jackson a las microbatallas en torno a la Iglesia de Salem y otras. Esto convierte a **Across the Rappahannock** en un gran juego para aprender el sistema así como una maravillosa oportunidad para montar partidas monstruo para múltiples jugadores en un tiempo razonable.

El juego permite además aplicar las nuevas reglas al anterior **Glory**, para el que se incluyen además las fichas necesarias. Es decir, ¡si tienes **Glory**, con **Across the Rappahannock** obtendrás dos juegos en uno!

**Across the Rappahannock** contiene 3 mapas, más de 800 fichas de varios tamaños y formas (que aumentan el atractivo visual del juego) y ayudas de juego.



### The Napoleonic Wars.

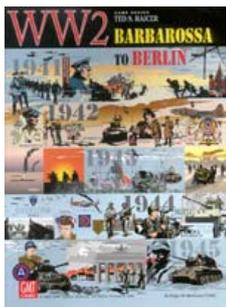
**Ya disponible** P.V.P.: € 65,95

Tras seis años de preparación, el juego de estrategia más esperado sobre la era napoleónica por fin ve la luz. Sistema de reglas sencillo heredero de juegos como **For The People**, **Paths of Glory** o **Wilderness War**. Puede jugarse en una tarde. Las cartas y el Registro Diplomático enfrentan a los jugadores continuamente a difíciles decisiones. ¿Invadirá Napoleón Inglaterra? ¿Irá a marchas forzadas hasta el Rin para aplastar a los austriacos antes de que terminen de movilizarse? ¿Reforzar el estratégico frente italiano? ¿Se unirá a España en un ataque hacia Lisboa y/o Gibraltar? Decisiones monumentales, ciertamente, ¡y solo es la primera jugada!

Sistema estratégico sencillo que puede jugarse en una tarde. La Francia napoleónica disfruta de un ejército magnífico, la posición central, mandos excelentes y un útil aliado en España. Napoleón debe tener presente el poder naval y la riqueza británicas, la posición amenazadora de Austria y las hordas de refuerzo rusas. Expectantes, Prusia, Turquía y Suecia están dispuestas a unirse a uno u otro bando. Incluso la pequeña flota de Dinamarca puede desequilibrar la situación.

Cuando las flotas o los ejércitos entran en combate, pueden jugarse cartas de batalla. Hasta la maniobra más brillante puede fracasar. Prueba tus habilidades como estratega con **Napoleonic Wars**.

1 mapa, 4 planchas de fichas, 110 cartas de estrategia, 1 libro de reglas, 1 tabla diplomática, 4 dados. Autor: Mark McLaughlin.  
**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### World War II: Barbarossa To Berlin.

**Ya disponible** P.V.P.: € 59,95.

Primavera de 1941: la Alemania Nazi vence en todos los frentes. Polonia hace meses que ha desaparecido del mapa de Europa. Dinamarca, Noruega y los Países Bajos han sido arrollados. Francia, vencedora en 1918, ha caído, en una de las más sorprendentes victorias de la historia militar. Grecia y Yugoslavia han sido aplastadas, y el Oeste, solo Gran Bretaña sigue en pie, a salvo de una invasión, pero asediada por los submarinos alemanes. En el Norte de África, la guarnición de Tobruk de tropas de la Commonwealth está asediada por Rommel y su Afrika Korps.

El destino interviene. El 22 de junio, Hitler lanza sus fuerzas armadas hacia el este, contra la Unión Soviética de Stalin. Empieza la operación Barbarroja. En un primer momento las victorias alemanas sobre los soviéticos son incluso más espectaculares que las de 1940, pero fallos en la logística alemana, la inmensidad de la Unión Soviética y la voluntad de sus ciudadanos de luchar pase a sufrir bajas terribles, impiden la victoria alemana. En diciembre, cuando los exhaustos ejércitos alemanes se acercan a Moscú, la guerra de Europa se convierte en la 2ª G.M., ya que EE.UU. entra en la guerra por el ataque japonés sobre Pearl Harbour. Menos de cuatro años más tarde, la guerra en Europa termina en un búnker en las ruinas de Berlín.

Este juego abarca esos cuatro años de lucha épica, de Moscú a Stalingrado, de Tobruk a Túnez, de Sicilia a Roma, del Día-D al Rin y a las batallas finales en suelo alemán. Creado por Ted S. Raicer en la estela de su premiado juego sobre la 1ª G.M., **Paths of Glory**, **Barbarossa to Berlin** modifica el sistema PoG para reflejar la distinta dinámica estratégica y operacional de la 2ª G.M. en Europa.

**Barbarossa to Berlin** usa un mapa de casillas interconectadas (como **Paths of Glory**) que cubre toda Europa desde Francia a los Urales y desde Noruega al Norte de África. Las unidades son cuerpos y ejércitos (ejércitos y cuerpos en el caso soviéticos) y cada turno de juego representa tres meses. Los sistemas de movimiento y combate les serán familiares a los jugadores de **PoG**, pero han sido modificados para recrear las campañas blitzkrieg de 1941-45.

Como en **Paths of Glory**, el corazón del juego son las 110 Cartas de Acción (55 para cada bando). Cada carta puede usarse para movimiento operacional y combate, movimiento estratégico,

reemplazo o un evento. Incluye también 1 mapa, 368 fichas grandes, ayudas de juego y reglas.

**Barbarossa to Berlin** ofrece a los dos jugadores una amplia gama de opciones de juego a la par que refleja los factores decisivos de la guerra (desde la importancia de las fuerzas mecanizadas en combate a la importancia de disponer de combustible para poder emplearlas, por ejemplo), pero sin la complejidad de otros juegos estratégicos sobre el conflicto. A diferencia de lo que sucede en otros juegos del mismo tema, aquí el Eje puede perder la guerra y ganar la partida. El ganador se decide a menudo en el último turno, con el jugador Aliado luchando desesperadamente por extinguir las últimas cenizas del imperio nazi. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Guilford Courthouse & Eutaw Springs. Ya disponible** P.V.P.: € 48,00

Volumen III de la excelente serie Battles of the American Revolution (los títulos anteriores fueron **Saratoga** y **Bandywine**, caracterizada por su jugabilidad y solidez histórica).

Tras la batalla de Cowpens, una gran victoria de los rebeldes tras una larga cadena de derrotas, Nathaniel Greene fue perseguido por Lord Cornwallis y su ejército británico durante un mes a través de Carolina del Norte, cruzando por fin el río Dan solo unas pocas horas antes que sus perseguidores británicos. Cornwallis, frustrado y agotado, se retiró a la parte central de Carolina del Norte. Greene, una vez reforzado, se dirigió a su encuentro. Finalmente las dos fuerzas se enfrentaron en el cruce de caminos de Guilford Courthouse. Más adelante, mientras Cornwallis marchaba hacia Virginia para acudir a su cita con el destino en Yorktown, Greene llevó a su pequeño ejército hacia el sur para liberar Carolina del Sur, donde aún había una fuerte guarnición de tropas británicas y lealistas. La batalla de Eutaw Springs fue el último de estos choques contra los británicos en esa área, y tuvo lugar a solo cincuenta millas de Charleston.

Guilford Courthouse and Eutaw Springs son la 3ª y 4ª batallas que se incluyen en este sistema de juego. Ambos juegos tienen poca densidad de fichas en el mapa, y Guilford Courthouse sobresale por la abundancia de espacio para realizar maniobras en las primeras fases de la batalla (no solo usando la ruta de avance histórica, si no también otras alternativas). Las variables del sistema (como el orden aleatorio del orden del juego, la Tabla de Resultados del Combate no sangrienta y el Registro de Moral), se combinan para que ninguna partida sea igual que la anterior.

La batalla de Guilford Courthouse ofrece dos escenarios – el pequeño de batalla, de cinco turnos, y el escenario de la campaña completa, en el que el jugador británico puede elegir su ruta de aproximación, o implicar sus unidades de retaguardia. El juego de Eutaw Springs introduce el elemento novedoso del saqueo del campamento británico. Para las andrajosas tropas continentales, el campamento británico representaba una verdadera conucopia de comida y suministros. Históricamente, el ataque americano fracasó por la gran cantidad de soldados que abandonaron las filas para unirse al saqueo. Contenido: un mapa de 55x85 impreso por ambas caras, una plancha de fichas grandes, librito de reglas, ayudas de juego y dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Von Manstein's Backhand Blow. Novedad diciembre** P.V.P.: € 48,00

Sur de Rusia, primeros de febrero de 1943 – en Stalingrado, los restos rodeados del otrora potente Sexto Ejército alemán están siendo lenta y metódicamente exterminados. Cientos de millas al oeste, dos potentes frentes soviéticos se desplazan hacia el oeste y sur contra una improvisada línea alemana, con el propósito de destruir el resto de las fuerzas del Eje en Rusia meridional. Han empezado las Operaciones Estrella y Galope.

Seis semanas después, los restos sacudidos de los dos frentes soviéticos corren para salvar sus respectivas vidas frente a potentes puntas de lanza atcorazadas alemanas. ¿Qué había sucedido? El exceso de confianza soviético fue responsable en parte del desastre, pero la mayor culpa la tuvo el talento del Mariscal de Campo von Manstein. Manteniendo a raya a los soviéticos en su frente y con Hitler en su espalda, consiguió recuperar la superioridad táctica y operacional.

¿Puedes hacerlo tan bien como von Manstein? Descúbrelo con este juego. **Von Manstein's Backhand Blow** es un juego de complejidad baja a intermedia para dos jugadores que emplea el delebrado sistema **Turning The Tables** (los títulos anteriores fueron editados por Moments in History en formato embolsado). El sistema de juego es sencillo de aprender y dominar. n and master. No hay dos partidas iguales, dado el alto grado de incertidumbre que contienen cada combate, gradías a los chits de Combate y a una tabla de Eventos Aleatorios. Esta incertidumbre lo hacen ideal para jugar en solitario.

Dirk Blennemann, el autor, se ha ganado una excelente reputación sobre la exactitud histórica de los órdenes de batalla de sus juegos. Empleado fuentes alemanas y rusas, ofrece una amplia gama de unidades de maniobra, básicamente divisiones y cuerpos soviéticos por un lado, y regimientos y multitud de kampfguppen alemanes ad hoc.

El mapa (55x85 cm.) tiene hexes grandes, y va desde Belgorod a Zaporozhye, desde Poltava a Stalino. El juego contiene también un librito de reglas de 20 páginas, plancha y media de fichas y varias ayudas de juego. En caja. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### DECISION GAMES

**Strategy & Tactics 209. Indochina War. Ya disponible** P.V.P.: € 22,00.

**Strategy & Tactics 210. Belisarius. Ya disponible** P.V.P.: € 22,00.

**Strategy & Tactics 211: Operation Elope. Novedad noviembre** P.V.P.: € 22,00.

**Strategy & Tactics 212: Rough & Ready. Novedad diciembre** P.V.P.: € 22,00.

#### **Operation Kremlin: Campaign for Moscow 1942.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 46,25.

Juego creado por Ty Bomba, celebrado responsable de la revista Command durante años. Juego de historia "hipotético": ¿qué hubiera sucedido si los alemanes hubieran lanzado su ofensiva de verano de 1942 contra Moscú en lugar de optar por la ofensiva hacia Ucrania? El jugador alemán ataca e intenta tomar Moscú y otras ciudades clave. El jugador soviético, básicamente a la defensiva, debe estar atento a las oportunidades de lanzar contraataques con los que conseguir una victoria decisiva contra los alemanes, o desequilibrar las alianzas del Eje. El juego emplea las unidades de nivel cuerpo-ejército disponibles en aquél momento. Los órdenes de batalla se han extrapolado de las organizaciones históricas de finales de 1942. Cada hex representa unos 16,2 km. de lado a lado. El factor aéreo se representa de modo abstracto, reflejándose los efectos de la superioridad local de uno u otro bando. Turnos de una semana. Un mapa de 55x85 cm., 176 fichas.

#### **Beyond the Urals. Ya disponible** P.V.P.: € 30,00.

Juego que plantea la siguiente pregunta: ¿qué hubiera sucedido si los alemanes hubieran cumplido los objetivos de la Operación Barbarroja en 1941, pero los soviéticos se hubieran negado a rendirse? En 1942, los alemanes tendrían que atacar la Zona Industrial de los Urales Occidentales para acabar definitivamente con su último gran adversario en Eurasia. Unidades nivel cuerpo-ejército, hexágonos de 32,4 km., factor aéreo abstraído y turnos de una semana. Creado por Ty Bomba. 1 mapa de 55x85 cm., 176 fichas. En bolsa.

#### **Pacific Battles: Rising Sun. Ya disponible** P.V.P.: € 57,75

Pacific Battles es una serie de wargames que abarcan las grandes batallas terrestres del Teatro de Operaciones del Pacífico en la 2ª G.M. Las unidades son batallones, con compañías y regimientos. En la mayoría de los juegos de la serie, los jugadores dirigen desde una división hasta un cuerpo, y el correcto empleo de las armas combinadas tiene una importancia crítica. El sistema muestra la evolución de la doctrina táctica en los ejércitos aliados y japonés, con elementos como las cargas Banzai, la superior coordinación de fuego norteamericana, el poder aéreo, los desembarcos anfibios o las operaciones de ingenieros.

Este volumen incluye: 1) La caída de Singapur. Simulación de una de las peores derrotas militares británicas de la historia. Desde diciembre de 1941 a febrero de 1942, una fuerza japonesa de tres divisiones bajo

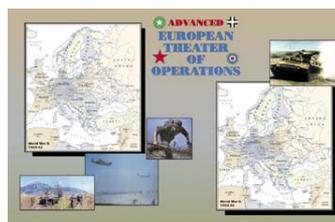
el mando del general Yamashita expulsaría a los británicos de la Península de Malasia y tomaría la isla de Singapur, causando unas 140.000 bajas aliadas. La campaña es un ejemplo perfecto de victoria de una fuerza bien dirigida frente a una fuerza mucho mayor pero escasamente entrenada y mal dirigida. El jugador japonés tendrá que igualar el resultado histórico, mientras que el jugador de la Commonwealth tendrá que usar sus recursos para mantener el control de Singapur y algunos aeródromos de la península. 2) La lucha por Batán. Recrea la defensa desesperada de norteamericanos y filipinos por la península de Batán del 9 de enero al 9 de abril de 1942. Los defensores, aunque mal equipados y mal abastecidos, consiguieron detener el ataque inicial japonés. Los japoneses se vieron forzados a llevar grandes refuerzos antes de lanzar su asalto final en abril. La defensa de Batán, aunque destinada al fracaso, constituyó la única interrupción importante en la lista de victorias japonesas durante los primeros seis meses de la guerra. 3) Punto de inflexión: Guadalcanal, es la lucha por la posesión de la isla de Guadalcanal en las Islas Salomón. La batalla duró desde agosto de 1942 hasta febrero de 1943, y acabó en derrota estratégica para Japón. Las fuerzas enfrentadas eran de una fuerza similar, y al estar indeciso el control del mar que rodea la isla, Guadalcanal fue la última vez en que una operación anfibia norteamericana se enfrentó a la posibilidad de una derrota total.

Volúmenes posteriores cubrirán más batallas de la 2ª G. M. en el Pacífico, como Island Hopping, Nueva Guinea, CBI theater, hasta llegar a Okinawa y a operaciones hipotéticas como Olympic, Coronet, Formosa y otras acciones posibles. La escala es de brigadas/regimientos con Cuarteles Generales y algunos batallones. 460 fichas y dos mapas de 55x85cm..

#### **Drive on Stalingrad. Ya disponible** P.V.P.: € 57,75

Drive on Stalingrad, The Road to Ruin es una simulación a nivel estratégico, para dos jugadores, de dificultad baja a intermedia, de Fall Blau (Operación Azul), el intento alemán de conquistar Stalingrado y el área del Cáucaso en 1942. El jugador alemán tiene que atacar, intentando ganar tomando áreas clave del mapa. El soviético está a la defensiva en el primer escenario, pero tiene la oportunidad de lanzar una contraofensiva a toda regla en el segundo escenario, Operación Urano.

Escala: hexes de 26 km. de lado a lado, unidades tipo división y cuerpos soviéticos, factor aéreo, turnos de 1 semana. 2 mapas de 45x85 cm., 420 fichas, reglas, ayudas de juego, bolsas para fichas y dado. Autor: Ty Bomba.



#### **Advanced European Theatre of Operations. Ya disponible** P.V.P.: € 131,95.

Nueva versión totalmente mejorada de uno de los clásicos míticos de TSR/SPI. Simulación a nivel de cuerpo de la guerra en Europa durante la 2ª G. M.

**Advanced ETO** es mucho más que un juego de estrategia más sobre la 2ª G. M.; ¡es una fiel simulación de la guerra en Europa, con fuerzas y unidades de combate históricamente exactas! Todas las unidades de combate del juego han sido evaluadas exhaustivamente con la mayor exactitud técnica (teniendo como base las unidades históricas). Las unidades aéreas y navales también se han recreado meticulosamente para reflejar la capacidad real de estas armas. Y aún hay más: el modelo de producción de **Advanced ETO** es una duplicación exacta de las cifras de producción reales de la 2ª G. M., dando a los jugadores una verdadera simulación del aspecto industrial de la 2ª G. M. en Europa. Por todo ello, **Advanced ETO** contiene casi el doble de fichas (¡en total, más de 2200!), que la versión original del juego, incluyendo nuevas unidades mecanizadas, de montaña, de comandos y de caballería, unidades navales y aéreas adicionales, más generales e incluso almirantes.

Los aficionados al aspecto naval están de enhorabuena, por que la nueva versión contiene absolutamente todos los barcos principales de la 2ª G. M., incluyendo portaaviones adicionales, acorazados, cruceros y corsarios. Incluso contiene numerosos buques planeados pero no terminados, permitiendo interesantes hipótesis.

En el aire, **Advanced ETO** incluye todos los tipos de unidades de combate aéreas que volaron en Europa en la guerra. Por ejemplo, muchos tipos raros como los P-61 "Black Widow," los Fw 200 "Condor," los Yak-9, los Bloch 174, los "Defiant" y muchos más.

¿Y aún hay más! **Advanced ETO** tiene dos mapas de 55x85 que abarcan Europa y el Norte de África, nuevas características topográficas, más ciudades y puertos (incluso las Azores), nuevas y exactas vías férreas, áreas de recursos, ríos y lagos. Prácticamente tenemos todos los aspectos relevantes de la 2ª G. M. en Europa. Puede jugarse como una gran juego de toda la guerra, pero también incluye numerosas campañas rápidas.

### OPERATIONAL STUDIES GROUP

#### **Highway to the Kremlin - 1812.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 63,50

La serie *Campaigns of Napoleon* da un nuevo paso, esta vez hacia la inmensa Rusia. Tal vez la campaña más decisiva de la era napoleónica. Para poder abarcar esta campaña, se han alterado la escala de los mapas, del tiempo y el tamaño de los puntos de fuerza. Mapa de 85 x 110 cm. (dos secciones) que abarca de Tilsit a Moscú y de Riga a Kiev. 280 unidades. Cada hexágono abarca 15 km., y equivale al movimiento de un turno normal de 2 días de otros juegos de la serie. Turnos de 18 días. Un turno estándar = un Punto de Movimiento de **HTK**. Cubre toda la campaña, de junio a diciembre. Está prevista una futura expansión con reglas sobre el empleo de 99 personajes de cada ejército, con valores en 24 características individuales, y reglas para usarlos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### **The Sun of Austerlitz. Novedad diciembre** P.V.P.:

¿Continúa la GRAN serie Campaigns of Napoleon de Kevin Zucker! (recordemos que a esta misma serie pertenecen Napoleon at Bay, Bonaparte in Italy, Struggle of Nations, 1809, Victory on the Danube, The Emperor Returns y 1807, The Eagle Turns East).

The Sun of Austerlitz es el primer wargame que cubre la campaña de Austerlitz desde la caída de Viena a las batallas de Hollabrunn, Wischau y Austerlitz. El escenario de campaña empieza el 15 de noviembre, con los rusos retirándose hacia Brünn perseguidos por los franceses. El segundo escenario empieza con el despliegue francés en torno a Brünn y las fuerzas de la Coalición en Olmütz. ¿Por suerte para Napoleón, los aliados atacaron, ¿pero qué hubiera sucedido si no hubieran atacado? Ante la inminente entrada de Prusia en la guerra, Napoleón tendría que haber avanzado sobre Olmütz, más allá del alcance de su Línea de Comunicaciones.

Ambos bandos sufrían en sus acantonamientos, el invierno era terrible, y la desertión y la enfermedad eran muy altas, sobre todo en el bando de la Coalición. En la diplomacia no hay certezas, como sucedía con la prometida declaración de guerra de Prusia que nunca llegaba. Haugwitz, favorable a los franceses, persuasión a su gobierno presentar a Napoleón un ultimátum previo a la declaración de guerra, y estaba de camino para entregar dicho ultimátum cuando Napoleón recibió la noticia del avance Aliado. La declaración de guerra prusiana hubiera cambiado radicalmente las condiciones de victoria y Napoleón habría tenido que derrotar a rusos y austriacos antes de que los prusianos aparecieran por su Línea de Comunicaciones. Históricamente, Alejandro optó por no esperar el resultado de los movimientos diplomáticos prusianos. En el juego habrá que tirar en la tabla de negociación para determinar qué bando tendrá la carga de tener que atacar. O tal vez un jugador prefiera actuar como Alejandro e intente cortar las comunicaciones francesas con Viena marchando hacia el sudoeste desde Austerlitz. ¿Y si los rusos se hubieran negado a atacar en Austerlitz, esperando al enemigo en una posición defensiva excelente?

Como los movimientos enemigos no pueden conocerse con exactitud, el juego genera mucho suspense y tensión. Uno debe efectivamente ponerse en la piel del adversario. ¿Dónde podría colocar su Línea de Comunicaciones? ¿Cuántas fuerzas dedicarás a la protección de tu Línea de Comunicaciones? ¿Intenta descubrir la fuerza principal del adversario! Despliega tu red administrativa y cuidala como Napoleón haría, estudiando en ls mapas para examinar la red de carreteras y las líneas de ríos. ¿Dónde es posible retrasar al adversario en un río? ¿Donde aprovechar la mayor longitud de tu

Distancia de Despacho para confundir a tu adversario, barriendo una fuerza enemiga demasiado adelantada, como el propio Napoleón hizo con el pobre Olsufief? ¿Puedes fingir una debilidad para llevar a tu adversario a una posición vulnerable, como en Austerlitz? Con este sistema de juego, todas estas y más características de las campañas napoleónicas tomarán vida ante tus propios ojos. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### COLUMBIA GAMES

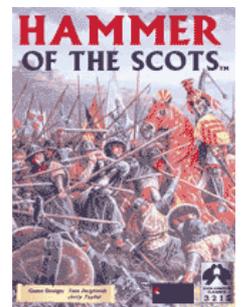
#### **MasterFront. Ya disponible** P.V.P.: 30,00 €

El sistema Front es una simulación de la 2ª G. M. en Europa a escala de cuerpos de ejército. EastFront, WestFront o MedFront pueden jugarse individualmente o junto con VolgaFront y EuroFront en un gran megajuego absolutamente jugable. MasterFront es el libro de reglas definitivo del sistema EuroFront. Es necesario poseer EastFront, WestFront, MedFront, VolgaFront y EuroFront. MasterFront está impreso en papel de excelente calidad, pensado para meterse en una carpeta. 84 páginas. Reglas combinadas de los cinco juegos "Front". Nuevas reglas y escenarios para EuroFront. Nuevas tablas de registro del juego. Mapa completo de Zonas de salida/Caja de Tránsito.

#### **Hammer of the Scots.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 59,95

Revive la Guerra de Independencia de Escocia. En el papel de jugador inglés, intentarás aplastar la rebelión dirigida por Braveheart, William Wallace. El jugador escocés debe derrotar los ejércitos invasores de Eduardo I para obtener la libertad. Este tenso juego te ilustrará sobre este fascinante período de la historia escocesa. Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración de la partida: 2-3 horas. Incluye mapa, 56 bloques de madera con adhesivos, 25 cartas de eventos y reglas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



#### **Liberty. Novedad diciembre** P.V.P.: € 59,95

Juego dinámico y rápido sobre la Revolución Americana (Guerra de Independencia de EE.UU.), desde 1775 a 1783. Se incluyen las fuerzas norteamericanas, británicas y francesas, así como el rol jugado por los indios y las fuerzas navales. El juego pone en evidencia los especiales problemas con que se enfrentaba cada bando. Mapa 28x80 cm. de la zona este de Norteamérica, 56 bloques de madera con sus adhesivos.

#### **Wizard Kings 2<sup>nd</sup> Ed.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: € 47,95

Nueva edición de una de las alternativas lúdicas más interesantes del mercado. Juego de campaña de ejércitos de fantasía. La caja incluye dos ejércitos (elfos y orcos), y luego se pueden adquirir hasta 7 ejércitos más, así como distintos mapas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

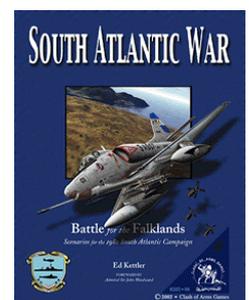


### CLASH OF ARMS GAMES

#### **South Atlantic War.**

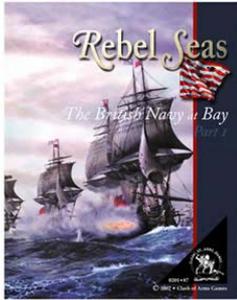
**Ya disponible** P.V.P.: € 35,25

Originalmente publicado en los años 80 por GDW, este módulo para **Harpoon** ha sido totalmente revisado y actualizado. 144 páginas sobre la campaña que incluyen 26 escenarios (dos de ellos nuevos), más 32 páginas con el nuevo sistema de combate terrestre para el sistema **Admiralty Trilogy**.



Hojas de plataformas actualizadas al formato de H4. Material de campaña enriquecido por información recientemente aparecida o interpretada. Órdenes de batalla completos para los dos bandos. Links a las mejores páginas web sobre el conflicto.

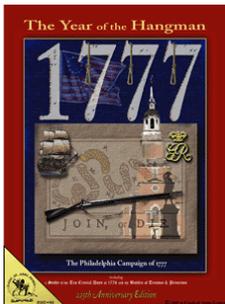
La primera edición fue empleada en el Naval War College y en la academia de Quantico para entrenar a los jóvenes oficiales. ¡Ahora es tu turno!



**Rebel Seas. Ya disponible** P.V.P.: € 27,50  
Libro de escenarios para **Close Action**, el juego naval de la época napoleónica de este editor. **Rebel Seas** es el segundo volumen de la serie **Close Action** de Mark Campbell. Sus 20 escenarios abarcan acciones navales libradas en aguas de EE.UU durante la Guerra de Independencia de EE.UU. Obviamente, en la mayoría de los escenarios los buques participantes son franceses y británicos.

Van desde acciones con una fragata por bando, a encuentros con más de 20 buques de línea por bando. Cada escenario contiene el mismo nivel de detalle que se encuentra en el juego **Close Action**. **Rebel Seas** es el primero de tres libros que abarcarán la época de 1774-1792. Los otros dos volúmenes tratarán la lucha por la India (**Monsoon Seas: Suffren's Campaign for India**) y el bloqueo británico de sus enemigos continentales (**European Seas: The Lifeline of Empires**).

**The Naval Sitrep nº23. Ya disponible** P.V.P.: € 7,25 ptas.



**1777: The Year of the Hangman. Ya disponible** P.V.P.: € 52,75

Análisis de la Campaña de Filadelfia de 1777, en la Guerra de Independencia de EE.UU. , Verano de 1777, Nueva York: Sir William Howe embarca 18.000 hombres y pone rumbo a Filadelfia para librar una batalla decisiva que ponga fin a la rebelión. George Washington abandona las tierras altas de Hudson, llevando consigo la mitad del ejército Continental. No está seguro del

objetivo real de Howe. Acamba en las orillas de Neshaminy para esperar. Howe tiene por su parte graves problemas para mantener junta a su flota. Los buques son dispersados. Parte de la flota es avistada en la costa de Nueva Jersey. Días después se la ve en la entrada de la Bahía de Delaware. Pero, misteriosamente, no entra en la bahía, si no que vacila durante unas horas y se pierde de vista en el mar. ¿Es tal vez parte de un plan para llevar a Washington al sur? ¿Tal vez Howe se dirige a Nueva York? Washington decide marchar al norte, y durante varias semanas no hay noticias del enemigo. Finalmente, se anuncia que la flota ha entrado por el Chesapeake, y no se detiene hasta llegar al río Elk. Washington se dirige hacia allá tan rápido como puede.

Entre septiembre y diciembre, los dos ejércitos lucharon por el control de la capital, cuna de la rebelión, sede del Congreso y lugar de la declaración de independencia. En esta lucha, se libraron batallas en Delaware, New Jersey y Pennsylvania.

Escala: dos millas por hex, unidades tipo división y brigada con puntos de fuerza de unos 200 hombres (o 1 regimiento). Turnos: un día, dividido en varios impulsos de movimiento. Contenido: 1 mapa de 55x85 cm., 280 fichas, 2 plantillas, dado, reglas y amplio comentario histórico. Incluye una docena de escenarios, desde la campaña completa a pequeñas escenas de batalla de media hora. También incluye un estudio sobre Los Diez Días Cruciales de 1776, las campañas de Trenton y Princeton, y varios escenarios hipotéticos. Autor: Ed Wimble.



**Brute Force: The War in the West.**

**Novedad diciembre** P.V.P.: € 83.95

¡Por fin ve la luz el segundo volumen de la serie "A Struggle for Europe"! El primer volumen, **War Without Mercy**, ha sido uno de los juegos favoritos de la afición desde su aparición hace 3 años, por su mezcla perfecta de reglas accesibles pero completas, atractivo del período tratado y calidad gráfica.

**Brute Force** contiene 3 escenarios:

Invasión de Noruega (5 turnos), Blitzkrieg en el Oeste (9 Turnos) y Overlord (11 turnos). Incluye la segunda edición de las reglas de la serie, dos mapas de 55x85 cm., 840 fichas, dados y ayudas de juego.

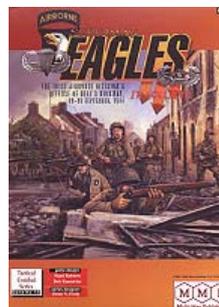
**Epic of the Peloponnesian War. Novedad enero 2003** P.V.P.: € 95.95

En el año 431ª. De C., el mundo helénico estaba dominado por la Liga Ateniense debido a su dominio naval del Egeo. Solo los espartanos se atrevían a desafiar su poder, gracias a la fuerza de sus excelentes hoplitas. El resultado fue un conflicto de 30 años que terminó en el fin del dominio griego en el mundo antiguo.

De dos a cuatro jugadores usan fuerzas militares e influencia política en la lucha por el control de las ciudades estado de la antigua Grecia. Los escenarios cortos se juegan en 4-10 horas, el juego de campaña completo en más de 20. Los jugadores movilizan sus fuerzas cuatro veces al año, y las despliegan tres veces en cada estación. ¿Podrás salvar la gloria de Atenas del ataque espartano?, o como jefe de la Liga del Peloponeso, ¿podrás salvar a Grecia de la tiranía ateniense sin sucumbir en el proceso? Los jugadores disponen de una gama completa de opciones estratégicas, como asedios, construcción y destrucción de fortificaciones, saqueo de ciudades enemigas, forrajeo e incursiones. Las Cartas Evento proporcionan tanto eventos aleatorios (como tempestades, malos augurios, la plaga de Atenas) como objetivos estratégicos (traición de ciudades, rebelión de la región de Atenas, apoyo persa, la Expedición a Sicilia y otros).

Las unidades de flotas representan 25 triremes, las galeras de guerra ligeras del Mediterráneo de la Antigüedad, más transportes asociados. Las unidades de hoplitas representan 1.000 infantes pesados griegos. Cada unidad de caballería representa unos 400 hombres y caballos. La infantería ligera incluye todos los tipos de infantes con escasa protección corporal, tales como tropas que usan proyectiles y bárbaros, con unidades de entre 1.000 y 5.000 hombres. Las reglas permiten reflejar los períodos de paz, en los que ambos bandos toman aliento preparándose para renovar la lucha. **The Epic of the Peloponnesian War** es una simulación completa de este conflicto. Entre los escenarios los hay que requieren solo una porción del mapa total. Componentes: reglas y comentario histórico, 2 mapas de 55x85 cm., 560 fichas, tablas, 118 cartas de eventos y dados.

## THE GAMERS



**Screaming Eagles in Holland. Ya disponible** P.V.P.: € 63,75

Nuevo volumen (nº13) de la Tactical Combat Series. 22 de septiembre, 1944: comienza la Operación Market-Garden. La 101 División Aerotransportada americana se ha abierto camino hasta el pequeño pueblo holandés de Veghel. Lo único que les resta por hacer es esperar la llegada del XXX Cuerpo en su avance hacia Nimega y Arnhem. Pero el destino planeó otra cosa.

El juego abarca la intensa lucha en torno a Veghel. Infantería y tropas acorazadas alemanas realizaron varios ataques decididos contra las posiciones de la 101. Si juegas de alemán, ¿podrán tus Panther cortar la carretera principal a Grave?, ¿podrán tus pioneros volar los puentes antes de que llegue el XXX Cuerpo? Si juegas de aliado, ¿podrás repeler los ataques alemanes y mantener abierta Autopista del Infierno? 2 mapas, 840 fichas, ayudas de juego, 4 escenarios. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

### **This Fearful Slaughter. *Novedad 2003***

Nuevo volumen de la Regimental Subsystem Series, esta vez sobre la Batalla de Shiloh. Incluye 2 mapas, 3 planchas de fichas y reglas.

### **Operation Michael.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 45,50

El sistema accesible de la Standard Combat Series vuelve con un segundo título sobre la 1ª Guerra Mundial. 21 de marzo de 1918: el general Ludendorff sabe que el ejército alemán debe romper el frente aliado antes de que el ejército de los EE.UU. aparezca en fuerza. Los alemanes, basándose en tácticas especiales creadas por el general Oskar von Hutier, lanzaron la Operación Michael, la Ofensiva de la Paz como la llamaba Ludendorff. Su objetivo era cortar la débil línea que unía a los ejércitos francés y británico. Si se conseguía separar a ambas fuerzas, Francia se vería obligada a retirarse para defender París, mientras que los británicos estarían atrapados contra la costa y no tendrían más salida que la rendición. ¿Podrás dominar el campo de batalla con tus tácticas de pequeñas unidades? ¿Podrán tus tanques británicos detener la ofensiva? Contenido: 1 mapa, 420 fichas, reglas de la serie y reglas del juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



### **Operations #42. P.V.P.: € 7,25. *Ya disponible***

Nuevo número de la revista oficial de The Gamers. Imprescindible para los aficionados a los juegos de este editor.

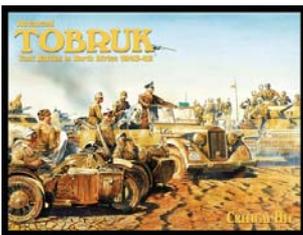
### **MOMENTS IN HISTORY**

#### **D-Day: The Great Crusade. *Novedad 2003* P.V.P.: € 66,00**

Este nuevo juego sobre el Desembarco de Normandía se propone dos objetivos: una gran jugabilidad y un orden de batalla verdaderamente correcto. Incluye un mapa muy grande, 560 fichas, reglas, ayudas de juego, etc.

#### **Operation Winter Storm. *Novedad 2003* P.V.P.: ¿?**

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.



#### **Advanced Tobruk. *Ya disponible* P.V.P.: € 95,95**

Muchos aún recuerdan el clásico **Tobruk™**, del que se vendieron miles de ejemplares. La compra de los derechos de éste nos permitirá a todos saborear esta versión remozada y definitiva del mismo.

Para empezar, se han incorporado nuevos datos/estadísticas sobre corazas, cañones, etc. El conjunto es tal vez lo más exhaustivo que exista al respecto a disposición del público no militar. Ahora las tiradas se resuelven con porcentajes en lugar de dados de seis caras, y las unidades mueven más hexágonos que antes. Mapas totalmente puestos al día. Las fichas son vistas aéreas a todo color de los tanques. Además, este será el primero de una serie de juegos con el mismo sistema, **TOBRUK™**, que abarcarán toda la guerra en el norte de África (**Halfaya Pass, El Alamein, Sidi Rezegh**) desde 1940 a 1943. Escenarios pequeños jugables en una hora, y gigantes que necesitan de varios días y múltiples jugadores. Fácilmente jugable en solitario. 24 escenarios (Gazala, El Alamein, Operation Crusader, Battleaxe), 40 cartas de vehículos, 2 mapas geomórficos del desierto de 55x85 cm., plantillas extras para aumentar la variedad del terreno, 1192 fichas con los hombres, vehículos y artillería alemanes, británicos e italianos. Librito de reglas de 60 páginas con ejemplos y material histórico. 4 ayudas de juego.

**Tobruk Expansion #1. *Novedad diciembre* P.V.P.:**  
Wavell's 30,000 - la huida del Ejército Italiano.

**Tobruk Expansion #2. *Novedad diciembre* P.V.P.:**  
Benghazi Handicap - la llegada de Rommel a África.

#### **Grand Illusion: The 1914 Campaign in the West.**

***Novedad 2003* P.V.P.: €**

Nuevo trabajo del afamado Ted Racier, tal vez el más innovador de los autores actuales. 560 fichas, complejidad mediana, 2 mapas, etc.

### **AZURE WISH EDITIONS**

#### **La Grand Guerre 14-18. *Novedad* P.V.P.:**

Gran juego estratégico sobre la 1ª Guerra Mundial. Completo y complejo. Podemos decir que es el equivalente, en su profundidad, de **World in Flames** para este conflicto. Reglas en inglés.

### **G.R./D.**

#### **Over There. *Ya disponible* P.V.P.: € 170,00**

Segundo juego de la serie *The Great War*, retoma la guerra en el momento en que termina **March to Victory**. Incluye mapas del Frente Occidental, del Teatro de Operaciones Africano y de la frontera EEUU-México. 2800 fichas representan los "nuevos" ejércitos de las naciones en guerra. El conjunto se redondea con los obligados Órdenes de Batalla de un nivel ya visto en **March to Victory**, más reglas suplementarias para el final de la guerra.

#### **Wavell's War. *Novedad 2003* P.V.P.: € 90,00**

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. Librito de órdenes de batalla, 3 planchas de nuevas fichas, nuevas tablas.

### **SCHROEDER PUBLISHING & WARGAMES**

#### **Gorlice-Tarnow & Brusilov. *Ya disponible* P.V.P.: € 52,95**

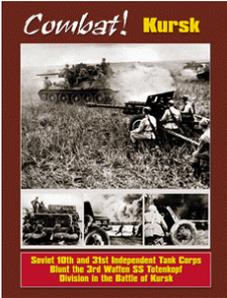
Mayo de 1915: para ayudar a los austrohúngaros se ha formado un nuevo ejército alemán bajo el mando del capaz von Mackensen, y se ha situado en la línea al este de Cracovia. Ataca y penetra totalmente en las líneas rusas. Sigue una retirada rusa que permite a las Potencias Centrales retomar la mayor parte de Galicia. Presionado por el Kaiser, von Falkenhayn acepta la idea de Hindenburg y Ludendorff de extender la ofensiva. La ofensiva de las Potencias Centrales se retrasa al dejar las tropas muy atrás sus fuentes de suministro. La ofensiva salva a los austriacos del peligro inmediato, pero no saca a Rusia de la guerra. Y en lugar de permitir a von Falkenhayn centrarse en el oeste, la mayor parte de las fuerzas alemanas se ven absorbidas por el frente oriental.

Ofensiva de Brusilov, 1916: en respuesta a las peticiones francesas de ayuda para que los alemanes suavicen la presión en Verdún, el STAVKA ruso autoriza una gran ofensiva. El general Brusilov planea ataques por toda la línea de su Grupo de Ejércitos Sudoeste, centrados sobre todo en las posiciones austrohúngaras. Los austrohúngaros son sorprendidos en el momento en que planeaban atacar en Italia. Los ataques rusos consiguen romper el frente en numerosos puntos y avanzan decenas de kilómetros. La Ofensiva de Brusilov detuvo la presión sobre Verdún y estuvo a punto de sacar a Austria-Hungría de la guerra. Si Brusilov hubiera estado en el norte del frente, los rusos podrían haber ganado la guerra en 1916.

Componentes: 2 mapas de 27x45, ayudas de juego, reglas, 560 fichas y dado.

Este es un módulo que necesita la posesión previa de Tannenberg & Galicia y Serbia & Romania. Los dos juegos pueden jugarse con los demás títulos del Frente del Este de la serie Der Weltkrieg con las reglas incluidas en este módulo, lo que permite simular toda la 1ª G. M. en el Frente Este.

### CRITICAL HIT



#### **Combat! Kursk.**

**Ya disponible** P.V.P.: € 58,25

Por petición abrumadora de los seguidores del sistema **Combat!**, la batalla de Kursk será el tema del siguiente juego de la serie. 6 nuevos escenarios en cartulina. Nuevo mapa de 55x85 cm. de la zona cercana al río Psel y los pueblos de Krasny-Oktyabr y Kliuchi, un campo de batalla emblemático de la batalla. 680 color fichas de los hombres, los vehículos acorazados y artillería de ambos

bandos, 4ª edición de las reglas del sistema **Combat!**, ayudas de juego, 2 juegos de campaña completos, etc. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### **Combat! Arnhem. Novedad 2003** P.V.P.:

La serie **Combat!** Parece decidida a convertirse en el sistema microtáctico alternativo al ASL. Aquí tenemos la batalla por el tercer puente de Arnhem, la célebre lucha reflejada en la película de "El puente más lejano", en una edición que podríamos denominar "Deluxe".. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

#### **Combat! Diary #2. Ya disponible** P.V.P.: € 30,00

Esperado segundo número de la publicación oficial de la serie **Combat!** Incluye mapa y fichas.

#### **Critical Hit Volume 6, nº4. Ya disponible** P.V.P.: € 36,00

Centrado en el módulo **Dien Bien-Phu**.

#### **Total East Front Pack 1. Ya disponible** P.V.P.: € 16,95

Este módulo para **ASL** marca una nueva etapa, denominada PHASE II, en el diseño y presentación de escenarios por parte de Critical Hit. Como respuesta a las demandas de los aficionados, estos nuevos módulos contienen, además de escenarios bien probados, fichas y un mapa o unos cuantos overlays. Este primer módulo incluye 8 nuevos escenarios y una plancha de tres nuevos overlays a color. Cuatro de los escenarios se centran en la batalla por Viena en 1945, y pueden jugarse como una minicampaña si se desea. stand-alone).

#### **Total Pacific Theatre Pack 1. Ya disponible** P.V.P.: € 18,00

Módulo con 8 nuevos escenarios y una plancha de 140 fichas de australianos, entre otras cosas. Escenarios en Filipinas, Timor, Sumatra, Nueva Guinea, Malasia y las Salomón.

#### **Busting the boccage. Ya disponible** P.V.P.: € 24,00

Nuevo módulo de escenarios posteriores al desembarco de Normandía, al sur de Point du Hoc. Incluye 6 nuevos escenarios en cartulina, nuevo mapa con hexes grandes, artículo de tácticas y consejos, y plancha pequeña de fichas.



#### **Guerra Civil. Ya disponible** P.V.P.: € 60,00

Guerra Civil es un nuevo gran módulo para **ASL**. Creado por dos historiadores españoles, Juan y Francisco Cebrian, refleja años de investigación y labor creativa. Se incluyen una miríada de nuevas fichas de infantería como: 1) Republicanos: Milicia; Infantería Vasca; Guerrilleros; Comisarios y más. 2) Nacionales: Legión; Tropas Africanas; Requetés; Falangistas; Carlistas y más. Montones de armas y vehículos

acorazados, como: Autoametralladora Blindado Mod. 1932; Carro de Combato Medio BT-5; Autoametralladora-Blindado UNL-35 y muchos más. También se incluyen nuevas fichas y reglas interesantísimas, como fichas individuales de Dinamiteros o de

Capellanes de Campaña capaces de acompañar a los hombres al combate.

12 nuevos escenarios. Dos mapas nuevos de 20x55cm. con overlays, y un overlay de 20x20 con un "Castillo Español". 736 fichas de los hombres, las armas, los vehículos y los aviones que lucharon. Nuevo libro de reglas variantes, con comentario histórico, y comentarios sobre las armas y los vehículos. Completa información para crear escenarios DYO. Datos de artillería y ELR. En formato portafolio, similar al usado en Genesis '48.

#### **Dien Bien Phu. Ya disponible** P.V.P.: € 52,95

El Viet Minh entra en escena con nuevos tipos de MMC y SMC, más su planopia de armas, como morteros caseros de 60mm, torpedos Bangalore, rifles sin retroceso y bazookas de 3.5". Los franceses no piensan quedarse sentados mientras actúa el general Giap. Ellos también tienen nuevas fichas MMC/SMC, con nuevas escuadras de paracaidistas franceses, jefes e irregulares Tai (locales entrenados por los franceses). También se incluyen todos los 'Bisons', tanques M24 Chaffee enviados a Indochina desmontados y montados allí. En cuanto a los mapas, Dien Bien Phu incluye nuevos mapas, con terrenos castigados por la artillería o campos de arroz. Dos planchas de fichas, libro de reglas con comentario histórico y ayuda de juego. Producto para **ASL**.

## LIBROS Y REVISTAS

### AVALANCHE PRESS

#### **Jade & Steel: Role-Playing in Mythic Imperial China.**

P.V.P.: € 15,75 **Ya disponible**

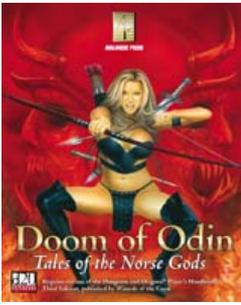
Viaja a una tierra de misterio, incomprendida por los extrañeros durante milenios. Descubre las aventuras que aguardan en las nieblas de la Antigua China. Cubierta de Lorenzo Sperlunga. Sistema d20. 48 páginas.

#### **Twilight Of Atlantis.** P.V.P.: € 15,75 **Ya disponible**

De Jim Lai, autor de **Jade & Steel**. Libro de información para aventuras de rol en los últimos días del misterio más grande de la historia. Cubierta de Lorenzo Sperlunga, ilustrador de la revista Heavy Metal. Sistema d20. 48 páginas.

#### **Black Flag: Pirates Of The Carribean.** P.V.P.: € 20,50 **Ya disponible**

Autor: Dr. Michael Bennighof & John R. Phythyon, Jr. 64 páginas. Aventura de ros en los Siete Mares DE VERDAD. Durante cientos de años, las historias de piratas y espadachines han entretenido a los lectores de ficción y a los jugadores de fantasía. Ahora Avalanche Press lleva tu campaña en el sistema d20 a un nuevo siglo de aventuras y descubrimientos, trayéndote el libro guía definitivo para vivir partidas de rol con Piratas y Bucaneros en el Golfo de Méjico. Repleto de información histórica sobre la vida de marineros y espadachines, así como sobre los buques en que navegaban, las vías marítimas y las rutas comerciales que usaban, los lugares en que escondían sus tesoros (Jamaica, Cuba, Puerto Rico, Hispaniola, etc.), las autoridades de las que huían, las cargas que robaban, las supersticiones y monstruos marinos en los que creían, así como un montón de personajes de gran personalidad (Barbanegra, Ann Bonnie, Mary Reed, etc.). **Black Flag** incluye nuevas clases de prestigio, conjuros (y el papel de la magia en los siglos XVII y XVIII en el Caribe), nuevo equipo y armas. También incluye nuevas reglas generales para combates navales (abordajes y batallas), así como una reevaluación de la efectividad de las armas de fuego que refleja correctamente el período histórico. Portada de Lorenzo Sperlunga. Módulo para el sistema d20 System/Dungeons & Dragons, 3rd Ed.



### **Doom Of Odin.**

P.V.P.: € 20,50 **Ya disponible**

En algún lugar, en lo profundo de las grutas del misterioso Nidavellir, un herrero enano forja la llave de la ruina de los dioses. Un pacto secreto con el vengativo Gigante de Hielo, Bjorg, amenaza deshacer una maldición antiquísima y desatar una cadena de acontecimientos que acabarán con Asgard. Pero el joven hijo de un fiel jarl, un mero mortal, puede que tenga justo

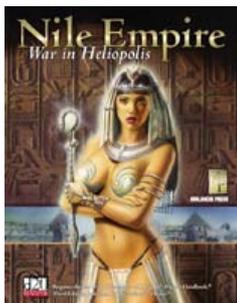
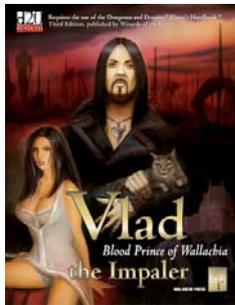
lo que los dioses necesitan para truncar los siniestros planes del gigante y evitar el Ocaso de Odín... ¡sí actúan a tiempo!

Doom of Odin es un suplemento de apoyo para la ambientación planteada en Ragnarok! Tales of the Norse Gods de este mismo editor. Este libro de 64 páginas incluye nuevas clases de prestigio de los mitos nórdicos, como la Valkiria, el Skald vikingo y el Berserker. También proporciona información detallada sobre Nidavellir - la tierra de los enanos - y Jotunheim - habitada por los enemigos eternos de los dioses, los Gigantes de Hielo. Una aventura completa el libro. Los jugadores y los directores de juego tendrán aún más información para aventurarse por los nueve Mundos y evitar el Ocaso de los Dioses. Cubierta de Lorenzo Sperlunga. Compatible con el sistema d20. Para usarse con Dungeons & Dragons, 3rd Edition. 64 páginas.

### **Vlad The Impaler: Blood Prince of Wallachia.** P.V.P. € 20,50 **Ya disponible**

En las montañas del sudeste de Europa, un nombre de la antigüedad aún inspira terror entre el pueblo. Un nombre que se nombra en historias de miedo que se cuentan a los niños. Un nombre que ha inspirado cientos de películas y libros. Un nombre que llega de la tumba para aterrorizar a los que lo pronuncien.... Vlad El Empalador.

Este libro de información definitivo sobre la Transilvania medieval incluye información histórica sobre el personaje real que fue Vlad Tepes, así como gran cantidad de información sobre la gente a la Transilvania feudal, sus vidas, sus supersticiones, y su lucha por librar a su patria de la amenaza de los turcos otomanos. Vlad el Empalador explora también la base histórica del mito del vampiro, y ofrece a los Directores de Juego la opción de mejorar sus campañas con Vlad Tepes, Vlad Dracula.. ¡o ambos! También se incluye una aventura independiente que puede integrarse como continuación de The Last Days Of Constantinople. Compatible con el sistema d20 System. Para Dungeons & Dragons, 3rd Ed. 64 páginas.



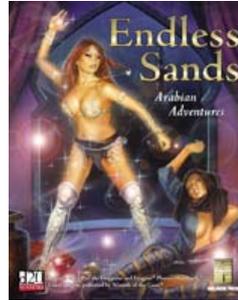
### **Nile Empire: War in Heliopolis.** P.V.P.: € 20,50 **Ya disponible.**

Viaja por las arenas del tiempo y entra en la tierra de los faraones, casa de los dioses. Este nuevo suplemento para D20 explora el Imperio Nuevo y los problemas que se cuecen en él. El malvado dios Seth se ha pasado de la raya por última vez y su hermano, Osiris, rey de los dioses, le ha desposeído y expulsado de la casa de los dioses, Heliópolis. Set, tras reunir a sus seguidores, se ha retirado al vasto desierto del oeste y está reuniendo un ejército para derrocar a su hermano y apoderarse de la corona. Únete a las fuerzas del faraón en la lucha contra los seguidores de Seth y protege al reino de los invasores. 64 páginas.

### **I, Mordred: The Fall & Rise Of Camelot.** P.V.P.: € 18,75 **Novedad agosto**

En la antigua Inglaterra, un rey tirano domina la tierra con el poder del miedo. Con el poder de una espada mágica y la amenaza de la vuelta de un brujo muerto tiempo ha, este malvado mantiene a alejadas de sí la nobleza, la bondad y la verdad, esclavizando la voluntad de la gente y negando las reclamaciones al trono del justo heredero. El nombre de este villano es Arturo.

Avalanche Press te invita a volver a un mundo que creías conocer. I, MORDRED pone del revés la leyenda del Rey Arturo. Arturo es un dictador loco que se mantiene en el poder por la gloria de tiempos pasados y la amenaza de sus legendarios Caballeros de la Mesa Redonda. Su hijo, Mordred, es el legítimo heredero, y lucha por reunir un ejército con el que usurpara el trono de su padre en el nombre de la justicia. Y en segundo plano, la hermanastra de Arturo, Morgan le Fey, planea por su lado controlar el destino final de Inglaterra. Esta es una tierra que en decadencia que necesita desesperadamente un héroe. Compatible con Dungeons & Dragons, Third Edition. 64 páginas.



### **Endless Sands.**

P.V.P.: € 18,75 **Ya disponible**

Perdida entre dunas azotadas por el viento y holas de calor que se desplazan, hay una tierra de intriga y misterio. Viejas historias se hacen realidad bajo el sol sofocante, y el susurro de la noche puede ser la diferencia entre la vida y la muerte. Este libro contiene información sobre nuevos monstruos, clases de prestigio, hazañas, conjuros, ambientaciones y motivos de aventura basados en el antiguo Oriente Medio y Arabia. Magia poderosa, fantasía y misterio se combinan para crear una ambientación sin igual - un nuevo mundo para que lo exploren tus jugadores. Escucha la llamada de ciudades perdidas y magia prohibida - ven y viaja por las Arenas Sinfin. Escrito por Ree Soesbee, que ha trabajado en el guión de la célebre película "La Leyenda de los Cinco Anillos". Material pensado para Dungeons & Dragons, tercera edición. 64 páginas.

### **All For One & One For All.** P.V.P.: € 18,75 **Novedad noviembre**

En la Francia del s. XVII hubo un grupo de héroes que se convirtieron en una leyenda. Lucharon contra la tiranía, salvaron al país, y vivieron unos por otros y por su rey. Sus historias se han contado muchas veces, y los conocemos por un célebre grito de guerra "¡Todos para uno y uno para todos!". Avalanche Press te trae aquí el mundo fascinante de los Mosqueteros del Rey. Las mágicas historias de Alejandro Dumas toman vida con esta ambientación para el sistema d20. Incluye una visión general de la Europa del momento, detalles de los Mosqueteros del Rey y de la Guardia del Cardenal, y las bases históricas reales de estas historias de ficción, así como nuevas clases de prestigio, reglas para las armas de fuego de la época, así como nuevas habilidades y hazañas apropiadas para esta ambientación. ALL FOR ONE AND ONE FOR ALL está repleto de todo lo que los jugadores necesitan para jugar campañas en este período clásico de aventuras. Es necesario poseer Dungeons & Dragons Player's Handbook, Tercera Edición.

### **Celtic Age.** P.V.P.: € 38,50 **Novedad noviembre**

Libro de tapa dura de información, que da vida al fascinante mundo de los celtas con el sistema d20 life. Dioses, guerreros, magia, vestidos, armas y más. Todo aquél que se emocione con el sonido de una gaita deberá tener este libro. Los premiados John Phythyon, Ree Soesbee y Mike Bennighof colaboran en la historia definitiva de la historia céltica. Compatible con el sistema d20. 192 págs. Necesita tener Dungeons & Dragons, Player's Handbook, Tercera Edición.

### **Dawn Of The Aztecs.** P.V.P.: € 18,75 **Novedad septiembre**

En el principio de los tiempos, Huitzilopochtli, en forma de pájaro de fuego, ordenó a los hijos del Sol seguirle a un nuevo hogar. En una isla pantanosa en medio del lago Texcoco, un águila con una serpiente en su pico posada sobre un cactus le señaló su nuevo hogar. Sobre aquél lugar construirían la gran ciudad de Tenochtitlan, y fundarían el m's grande imperio indígena de Norteamérica. En gratitud por su prosperidad, ofrecían sacrificios a los dioses... sacrificios de sangre humana.

Dawn Of The Aztecs es una guía completa para d20 de aquél mundo del México antiguo, en el período precolombino. Incluye nuevas destrezas, clases de prestigio, información sobre clases sociales de los personajes, sobre los dioses aztecas y los dominios reservados a sus

sacerdotes. Compatible con el sistema d20. Requiere tener Dungeons & Dragons 3ª Edición. 64 páginas.

### OSPREY MILITARY

#### CAMPAIGNS

**CAM105 D-DAY (3) SWORD BEACH 1944 AND BRITISH AIRBORNE LANDINGS**

#### WARRIOR

**WAR28 GREEN BERET IN VIETNAM 1957-73**

#### NEW VANGUARD

**NGV55 KRIEGSMARINE U-BOATS (2)**

#### MEN-AT-ARMS

**MAA371 WELLINGTON'S DUTCH ALLIES**

**MAA372 COLONIAL AMERICAN TROOPS 1610-1774 (2)**

#### COMBAT AIRCRAFT

**COM33 B-29 SUPERFORTRESS UNITS WWII**

**COM34 PV VENTURA/HARPOON UNITS WWII**

#### ESSENTIAL HISTORIES

**ESS23 THE FIRST WORLD WAR (4) THE MEDITERRANEAN FRONT 1914-23**

**ESS24 SECOND WORLD WAR (5) THE EASTERN FRONT 1941-45**

**ESS25 MEXICAN WAR 1846-48**

**ESS26 WARS OF ALEXANDER THE GREAT 336-323**

#### Aviation Elite Units

**7 354th Fighter Group**

#### Elite

**82 Samurai Heraldry**

#### Títulos combinados:

**Caesar's Legions.** P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

**Flags of the Third Reich.** P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

**Flags of the Civil War.** P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

**Barbarians Against Rome.** P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

**U.S. Army in WWII.** P.V.P.: 4495 ptas. *Ya disponible*

**Osprey Masterclass - Terrain Modelling.** P.V.P.: 5995 ptas.

**Osprey Masterclass - Panzer Modelling 2<sup>nd</sup> Ed.** P.V.P.: 5995 ptas.

**OSPREY MILITARY JOURNAL Vol. 4 N°4.** P.V.P.: 1495 ptas. *Ya disponible*

### OMEGA GAMES

**Paper Wars n°46.** *Ya disponible* P.V.P.: € 6,75. B

### LUDOPRESS

**Pack Alea n° 1 (números 10, 12, 13 y 14).** P.V.P.: € 12,00

Desde el 15 de abril los números atrasados de la revista Alea están disponibles en packs de varios números. Las revistas del Pack n° 1 contienen los juegos siguientes: Operación Nabopalar (Guerra del Golfo); Memorias de África, el final en Abd-el-Krim, Marruecos 1926;

La Gran Armada; Entre dos banderas: Guadalajara 1937.

**Pack Alea n° 2 (números 15, 16, 17 y 18).** P.V.P.: € 12,00

Las revistas de este pack contienen los juegos: Infierno Verde: Vietnam 1967; La Sombra del Águila: Medellín 1809; Goose Green (Malvinas 1982); El cierre e la bolsa de Mérida: Extremadura 1938.

**Pack Alea n° 3 (números 21, 22, 23 y 24).** P.V.P.: € 9,00

La revista n° 21 contiene el juego: Derrota en Birmania, campañas 1942-1945.

**Alea n°27.** P.V.P.: € 6,00. *Ya disponible*

Nuevo número de esta veterana publicación de juegos de estrategia. Aparte de las habituales secciones de noticias y reseñas de juegos, contiene un escenario para **La Sombra del Águila** y otro para **¡No pasarán!**, ambos con mapa y fichas.

### VARIOS EDITORES

**Miniature Wargames 223.** P.V.P.: 875 ptas.

**Wargames Illustrated 168.** P.V.P.: 875 ptas.

**Historia de la Guerra de la Independencia, Vol. XIII.**

*Ya disponible* P.V.P.: 5800 ptas.

2ª entrega de la magna obra de Gómez de Arteche.