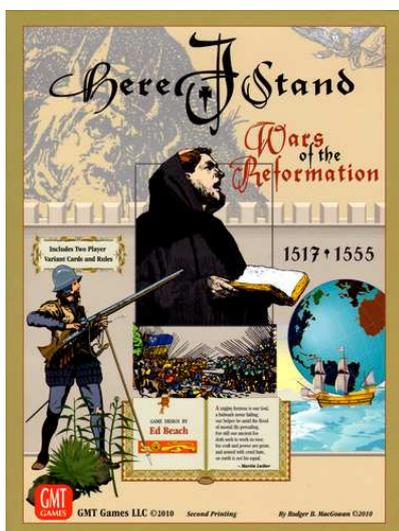


# EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)

Novedades, 15 de noviembre de 2010



**Here I Stand Deluxe.** P.V.P.: 73,95 €

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

Esta nueva edición "Deluxe" de Here I Stand nos ofrece como novedades el tablero plegable, fichas más gruesas, la inclusión de la variante para 2 jugadores y reglas revisadas.

*Here I Stand* ha sido el primer juego en más de 25 años que trata sobre los conflictos políticos y religiosos de la primera mitad del s. XVI en Europa. Cuesta creer que los grandes hechos de Martín Lutero, Juan Calvino, Ignacio de Loyola, Enrique VIII, Carlos V, Francisco I, Solimán el Magnífico, Fernando de Magallanes, Hernán Cortes o Nicolás Copérnico caigan todos en este corto período de 40 años de historia. Este juego abarca aquella época usando un sistema único con "motor de cartas" que modela tanto los conflictos políticos como los religiosos en un único mapa de casillas interconectadas. En el juego hay seis potencias principales (Imperio Otomano, Ausburgo, Francia, Inglaterra, el Papado y los Protestantes), cada una con un camino propio para alcanzar la victoria.

*Here I Stand* es el primer juego con motor de cartas que usa como herramienta fundamental los acuerdos y negociaciones secretas entre los jugadores. Es por tanto una verdadera lucha diplomática a seis bandas, con gran énfasis en la formación de alianzas provechosas que se labran durante la Fase de Diplomacia. Al estar situado en la época de publicación de "El Príncipe" de Maquiavelo, la traición siempre es posible, sobre todo por

que el mazo de cartas está cargado de cartas de eventos y respuestas que puede jugar cualquier potencia para arruinar los planes de las potencias dominantes.

El juego da abarca también con profundidad temas como la conversiones religiosas, la exploración del Nuevo Mundo y la piratería en el Mediterráneo, así como la inclusión de potencias menores que pueden ser empujadas al conflicto mediante jugadas de cartas. Del célebre *The Napoleonic Wars* se ha tomado el uso de ciudades importantes para determinar la fuerza económica, así como elementos del sistema de combate terrestre, de evitar batallas y de interceptación de movimientos. Muchas mecánicas se han simplificado para asegurar el dinamismo del juego pese a la amplitud de contenidos. A esa base se le han añadido mecánicas únicas del siglo XVI, como el empleo frecuente de poco fiables mercenarios, las fases invernales y las operaciones de asedio.

*Here I Stand* es un sistema de juego innovador, el primero con cartas en integrar religión, política, economía y diplomacia. Las partidas pueden ir desde 3-4 para el escenario de torneos, hasta 7-8 horas para el escenario completo. También se incluyen reglas para jugar con 3, 4 o 5 jugadores. La partida con 3 jugadores está igual de equilibrada que la estándar de 6 jugadores.

Contenido: cuatro planchas de fichas, un mapa de 55x85 cm., 110 cartas, 10 dados de seis caras, libros de reglas y de escenarios, 1 plantilla para cada potencia y ayudas de juego. Escala: turnos de 4 años, unidades terrestres de 5000 hombres, escuadrones navales de 25 galeras.

Premios y nominaciones:

2006: Charles S. Roberts Award for Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards) ganador.

2006: Charles S. Roberts Award for Best Wargame Graphics (Charles S. Roberts Awards) nominado.

2006: Walter Luc Haas Award for Best Simulation Game (in Germany), ganador.

2007: GAMES Magazine Award for Best Historical Simulation, nominado.

2007: International Gamers Award in the Historical Simulation Category, finalista.

2007: BoardGameGeek Golden Geek for Best Wargame, finalista.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

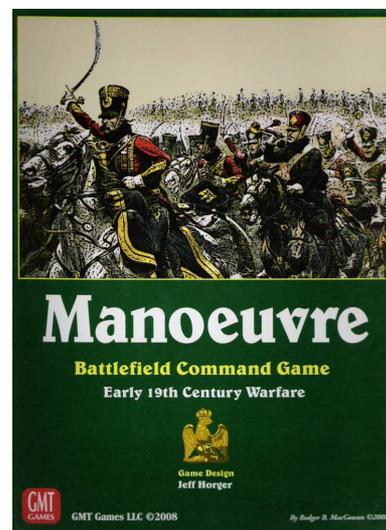
**Manoeuvre.** P.V.P.: 47,75 €

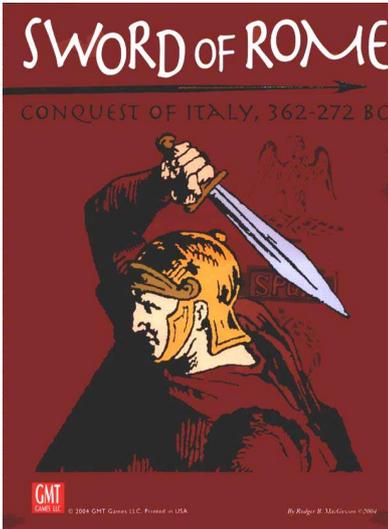
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES

*Manoeuvre* es un juego rápido de batallas napoleónicas. Múltiples mapas geomórficos ofrecen campos de batalla con un tramado cuadrículado sobre los que se enfrentan los ejércitos más importantes del periodo: (Francia, Gran Bretaña, Rusia, España, Austria, Turquía, Prusia y EEUU). Cada país tiene 8 unidades y un mazo de 60 cartas específicas que representan las características especiales de su ejército. Tu trabajo como general en jefe es emplear tu ejército y maniobrar tus fuerzas de forma que consiga la victoria en el campo de batalla.

Componentes: reglas, 1 plancha de fichas, 8 mazos de cartas (480 en total!), 2 ayudas de juego, 4 dados de 6 caras, 12 mapas geomórficos combinables de distintas formas, 4 dados de 8 caras y 4 dados de 10 caras. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

*El Viejo Tercio S.L.* Tel./Fax: 91 8060157. [elviejotercio@gmail.com](mailto:elviejotercio@gmail.com) [www.elviejotercio.com](http://www.elviejotercio.com)





**Sword of Rome Deluxe.** P.V.P.: 60,95 €

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

Esta nueva impresión incluye mapa montado, fichas más gruesas y la expansión para el 5º jugador.

*Sword of Rome* es uno de los más célebres juegos de GMT Games que emplea cartas para hacer avanzar la acción. El juego permite que hasta cuatro jugadores recreen las luchas que libraron los pueblos de Italia y Sicilia. Dominarán el Mediterráneo Occidental los romanos, o los galos? Por medio de una exclusiva adaptación del sistema de eventos con cartas ya empleado en otros juegos, los jugadores también pueden asumir los papeles de contrincantes adicionales, como las tribus galas del otro lado de los Alpes o la poderosa potencia naval de Cartago. Estarás al mando de grandes personajes de la época: al salvador militar de Roma, Marcus Furius Camillus; el tirano de Siracusa, Agathocles, que osó atacar a la propia Cartago; o Pirro de Épiro, el aventurero que buscaba unir a los griegos occidentales.

Cada jugador tiene su propio mazo personalizado de cartas de estrategia que contienen un total de 152 eventos que dotan de sabor específico y personalidad a los diversos bandos. Además, cada facción tiene también poderes especiales que enfatizan sus virtudes históricas

- Los romanos pueden crear nuevas colonias, mejorando la defensa de su imperio y aumentando su base demográfica por medio de la asimilación diplomática de los pueblos

locales.

- Los etruscos pueden utilizar su gran riqueza para sobornar a jefes extranjeros para evitar batallas que ellos prefieren no luchar, mientras que los samnitas pueden usar los pasos que cruzan sus montañas para luchar contra los invasores.

- Los griegos tienen excelentes fuerzas mercenarias a su disposición, pero al coste de disminuir la lealtad de sus colonias, ya que sus generales intentan instaurar sus propios pequeños reinos.

- Los galos pueden moverse rápidamente y proclamarse victoriosos de formas inesperadas, mientras saquen las fortalezas de sus enemigos.

Dos, tres, cuatro o cinco jugadores pueden poner a prueba su habilidad diplomática y militar en este juego que combina el sistema de juego de estrategia con “motor” de cartas con un buen número de nuevas ideas.

Contiene 2 planchas de fichas, 1 tablero de 55x85cm., ayudas de juego, 2 librillos de reglas y dados.

Premios:

2005: International Gamers Award

2004: Origins Awards, Best Historical Board Game

2004: Charles S. Roberts awards, Best Pre-World War II Boardgame

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Paths of Glory Deluxe.** P.V.P.: 52,25 €

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

¡De nuevo disponible! Tal vez sea el wargame más aclamado e influyente de los últimos 10 años. Esta reimpression incluye mapa montado, fichas más gruesas y caja más resistente. Juego del multipremiado Ted Raicer para dos jugadores sobre la Primera Guerra Total del s.XX en Europa y Oriente Medio. Emplea una variación de los sistemas de juego en los que la acción se desarrolla por medio de cartas. Permite a los jugadores ponerse en el lugar de los monarcas y mariscales que triunfaron y sucumbieron en tre 1914 y 1918. Si llevas las Potencias Centrales tendrás que aprovechar la ventaja de las líneas interiores y la capacidad de combate del Ejército Imperial Alemán para ganarte “un lugar al sol”. Si llevas a las potencias de la Entente, deberás sacar partido de tu superioridad numérica para poner fin al militarismo germano y asegurarte de que esta sea la guerra “que acabe con todas las guerras”. Ambos jugadores pondrán a prueba su habilidad para el mando y el análisis estratégico con este juego que permite recrear los dramáticos eventos de la Gran Guerra.

El mapa de 55x85cm emplea casillas de movimiento intercomunicadas. Turnos estacionales. Sistema de combate que incorpora los efectos de los flanqueos, las fortalezas y las trincheras.

Incluye 176 fichas grandes y 140 fichas normales que representan los ejércitos y cuerpos de ejército de 19 países. 56 cartas para cada bando.

Ofensivas forzosas por motivos políticos, reglas de paz, revoluciones rusas y un largo etcétera de factores y variables. Excelente adaptabilidad para juego en solitario. Nunca una partida se parecerá a otra. Descubre por qué la bautizaron como “la Gran Guerra”.

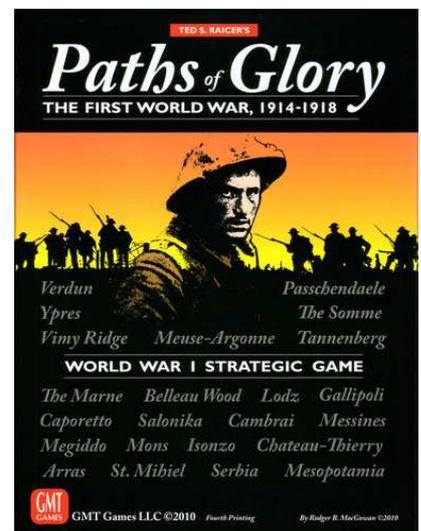
Premios:

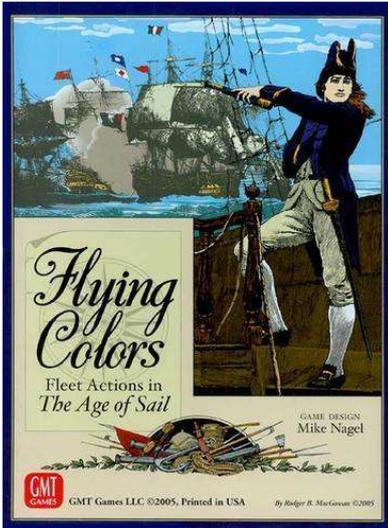
1999: Charles S. Roberts awards en la categoría de Best Pre-World War II Boardgame.

2000: International Gamers Award.

2001: Games Magazine Games 100 Best Historical Simulation Game

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**Flying Colours.** P.V.P.: 52,25 €

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

Nueva edición mejorada de uno de los juegos más buscados de GMT Games. Esta nueva edición se presenta en una caja más fuerte, con fichas de mayor grosor y una revisión de las reglas. *Flying Colors* recrea las acciones navales durante el auge de la Era de la Vela, desde pequeños enfrentamientos a grandes batallas con docenas de buques por bando. A diferencia de otros juegos navales ambientados en la Era de la Vela, *Flying Colors* ofrece un sistema de juego más rápido y sencillo que permite la recreación de batallas con varias docenas de buques por bando. Se centra en el comportamiento de cada flota como un todo, en lugar de fijarse en el detalle de las operaciones individuales de cada buque. Conservar la cadena de control y mando una vez la flota estuviera en contacto con el enemigo tenía una importancia capital, así como las órdenes emitidas antes de la batalla.

El sistema de mando de *Flying Colors* simula estos factores de una forma sencilla y elegante haciendo recaer sobre los jefes la labor de mantener a sus unidades bajo control. Este sistema permite abandonar los sistemas de anotación previa de cada movimiento que se han empleado en otros juegos. Este cambio permite a los jugadores controlar muchos más buques en un período de tiempo mucho menor (unas pocas horas para revivir una gran batalla).

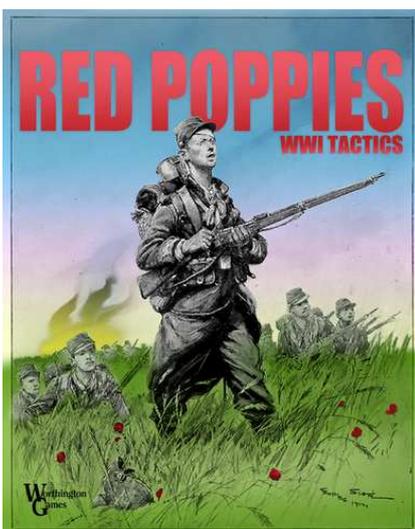
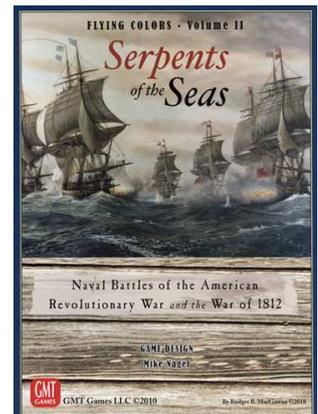
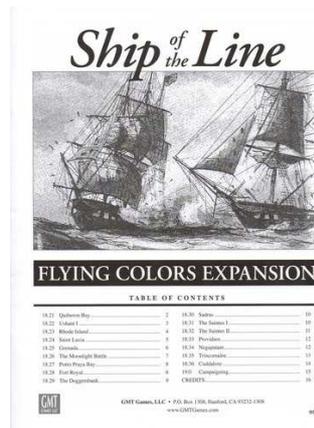
Incluye 17 escenarios históricos que van desde la Batalla de Menorca (1756) en la Guerra de los 7 Años o la Batalla de los Cabos durante la Revolución Americana, a grandes batallas de la Era Napoleónica como Cabo San Vicente, Copenhague, el Nilo o Trafalgar. Los jugadores pueden también crear sus propias variaciones escenarios hipotéticos empleando un sistema de puntos. La mayor parte de los escenarios pueden jugarse en unas pocas horas, y dos jugadores pueden terminar incluso el escenario más grande en el lapso de un día. También se incluyen varios que se adaptan bien para jugar en solitario.

Contenidos: tres mapas, cuatro planchas de fichas (incluyendo 300 buques identificados por su nombre y con categorías de tamaño, número de cañones, capacidad de abordaje y daño; casi 4 docenas de jefes individuales caracterizados por sus habilidades de mando en batalla y el impacto de su presencia en la flota), reglas, ayudas de juego y dado de 10 caras. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

**Serpents of the Seas.** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Ship of the Line.**



**Red Poppies: WWI Tactics.** P.V.P.: 45,00 €

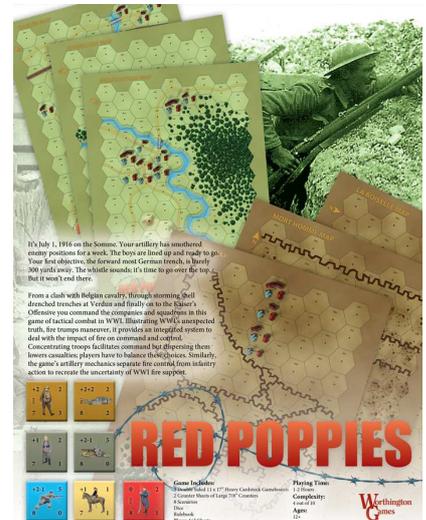
**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

*Red Poppies* simula choques a escala regimental en la Primera Guerra Mundial con unidades de nivel compañía, turnos de 10 minutos y mapas de 180 metros por hexágono. El juego aspira a ilustrar el tipo de compromisos en el mando y control de las unidades que caracterizaban a las batallas de la Primera Guerra Mundial.

Las unidades participantes son compañías y secciones, lo que hace que este sea uno de los escasos juegos que tratan las tácticas de las pequeñas unidades en la Gran Guerra. Además se incluyen reglas para tanques, apoyo de artillería, alambre de espino, tácticas de infiltración, caballería y ametralladoras. Los 8 escenarios incluyen fuerzas alemanas, francesas, belgas y

británicas, y las batallas abarcan la totalidad del conflicto en el frente occidental. Incluye 3 tableros de juego, 2 planchas de fichas, ayudas de juego, reglas y dados.

Duración de las partidas: 1-2 horas. Complejidad: 4 sobre 10. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**Saipan & Tinian.** P.V.P.: 61,75 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LEGION WARGAMES

Primer volumen de la nueva serie Island War, diseñada por Michael Taylor.

El primero de los 2 juegos incluidos en esta caja, **Saipan**, es una simulación de la invasión y toma de la isla de Saipán en verano de 1944. La toma de las Marianas, parte de la Operación Granito II del almirante Nimitz, se dividió en dos partes: la Northern Troops Landing Force (NTLF) y la Southern Troops Landing Force (STLF). Saipan y Tinian fueron los objetivos de la NTLF, con Saipán como objetivo inmediato y Tinian como objetivo posterior. El objetivo de la STLF era Guam. Antes de la toma de Saipán, tanto la marina norteamericana como la japonesa disponían de potentes fuerzas aéreas embarcadas, y a excepción de los aviones con base en China, ningún aparato

norteamericano con base en tierra podía llegar a Japón. Tras la toma de Saipán ya solo la marina norteamericana dispuso de portaaviones, y los potentes bombarderos con base en tierra pudieron bombardear Japón sin tregua.

**Tinian** es una simulación de la invasión y conquista de Tinian en verano de 1944. Tinian fue la primera operación “orilla a orilla” de los marines a escala de cuerpo de ejército, y la primera en que se empleó napalm contra tropas enemigas. Tras su conquista, Tinian se convirtió en la mayor base de bombarderos B-29 de la guerra. .

El sistema de juego **Island War Series** es una simulación de combate terrestre en el Pacífico durante la 2ª Guerra Mundial. Cada juego del sistema representa una batalla sobre una de las numerosas islas del Pacífico. La serie comienza con **Vol. I - Saipan/Tinian** y seguirá con **Guam - Vol. II** y **Attu/Kiska - Vol. III**.

Cada juego incluye dos reglas. Las primeras contienen las reglas estándar comunes a todos los juegos de la serie. Las segundas con las reglas exclusivas de cada juego del sistema, y que incluyen reglas especiales, despliegue inicial y calendario de refuerzos. En general las unidades son de tamaño batallón, pero también se incluyen unidades tipo compañía y sección. La escala temporal es de medio día por turno. El juego contiene 2 mapas y 570 fichas, reglas, ayudas de juego y dados.

Debido a la naturaleza de las batallas de la serie, todas las fuerzas navales y aéreas están abstraídas. El juego se centra en el combate terrestre. Los juegos están pensados para dos jugadores, pero pueden adaptarse bien para jugar más. Por ejemplo, un jugador puede llevar a los marines, otro al ejército norteamericano, y un tercero a los japoneses.

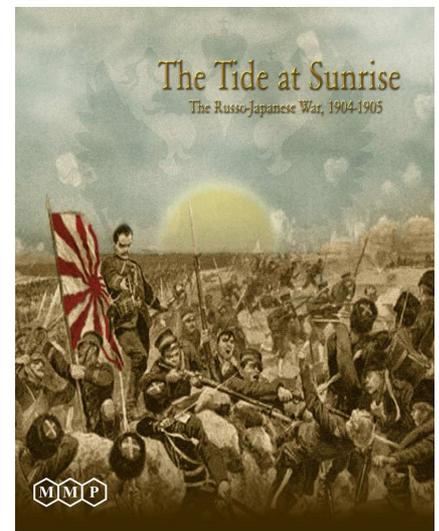
La situación táctica del defensor puede describirse como “desesperada”, lo que significa que en general le será muy difícil obtener una victoria táctica. Pero las condiciones de victoria se han creado de forma que el defensor puede ganar si mejora los resultados históricos de su bando. Esto también pone mucha presión sobre el atacante, ya que no puede permitirse errores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**The Tide at Sunrise.** P.V.P.: 37,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

Novedad que continúa la filosofía iniciada con *A Victory Lost*. Mediante el empleo de mecánicas sencillas y probadas pero con variaciones importantes, *Tide at Sunrise* es una prueba de fuego para la habilidad de los jugadores rara vez vista. La mecánica básica está derivada del clásico *Napoleon at Waterloo* de SPI, pero las diferencias le dan un carácter totalmente nuevo.

Al final de cada turno de juego la partida termina a menos que el japonés haya obtenido una victoria automática. El juego se centra en dos aspectos claves del conflicto. Los jugadores tienen que gestionar sus ejércitos empleando un sistema logístico abstracto denominado “Puntos de Transporte”. Los puntos japoneses son una abstracción de la marina mercante que poseían los japoneses en 1904 y 1905. Esto puede verse afectado por la actividad naval rusa. Los puntos de transporte rusos son una abstracción de la capacidad ferroviaria del recién construido ferrocarril transiberiano. La meteorología puede afectar este total en caso de fuertes nevadas en Siberia. El coronel Akashi (jefe de los servicios secretos japoneses) también puede causar problemas y reducir los puntos rusos mediante huelgas y disturbios en el corazón de Rusia. Ambos jugadores usan estos puntos para introducir nuevas fuerzas y para reemplazar las bajas sufridas. Descubrir el equilibrio perfecto entre ambas acciones es clave para ganar la partida.



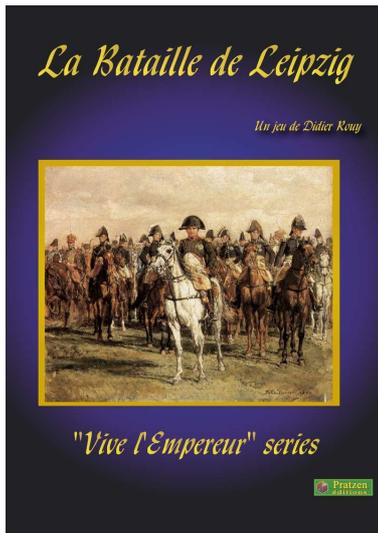
En segundo lugar, los jugadores deben alcanzar un delicado equilibrio entre atacar y defender en dos frentes separados. ¿Cuántas veces atacar o defender en Port Arthur, y cuándo atacar o defender los duros pasos de montaña de Manchuria que son la llave a las llanuras del norte, en las que el terreno es menos defendible y abundan los puntos de victoria?

La victoria en el juego viene determinada por el grado de éxito en la guerra naval, la toma de objetivos geográficos clave y las pérdidas enemigas. Componentes: un mapa de 55x97 cm., 140 fichas de formaciones terrestres, 44 fichas grandes de barcos. Reglamento original de 16 págs. a color.

Duración de la partida: 3-5 horas. Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en

solitario: excelente.

Escala: 12 turnos de un mes histórico cada uno. Fichas de tamaño división o brigada, o buques capitales. Hexágonos de 10 kms. Creado por Yukihiro Kuroda. Gráficos: Niko Eskubi. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**La Bataille de Leipzig.** P.V.P.: 110,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** PRATZEN EDITIONS

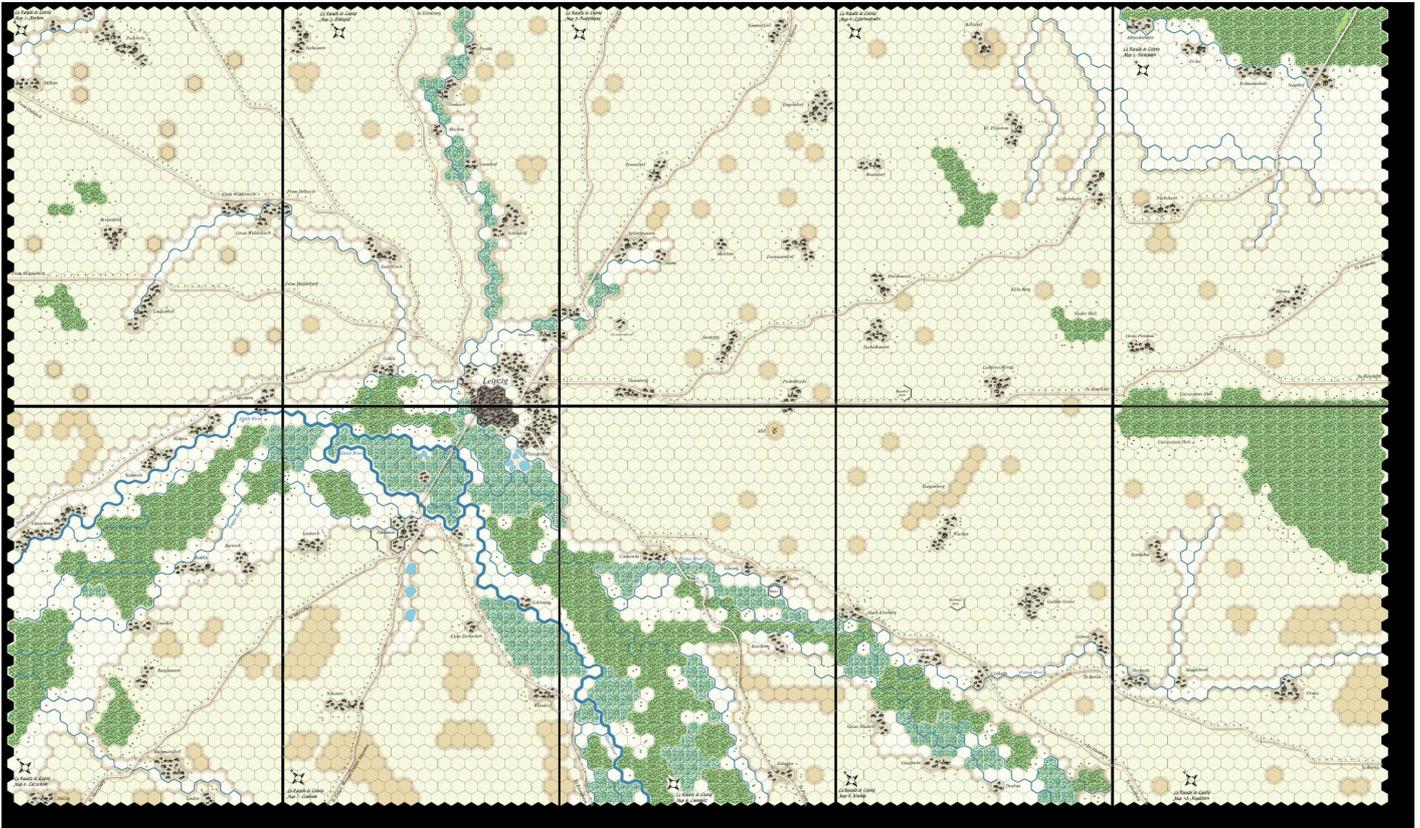
Pratzen se embarca en un fenomenal proyecto: retomar la serie de juegos *Vive l'Empereur!*, una de las series de juegos de batallas napoleónicas con más solera (los anteriores títulos fueron editados primero por Socomer y luego por Azure Wish). Para ello comienzan con este juego sobre la batalla napoleónica más grande de todas: Leipzig. ¡El mapa del juego es simplemente de los que quitan el hipo!

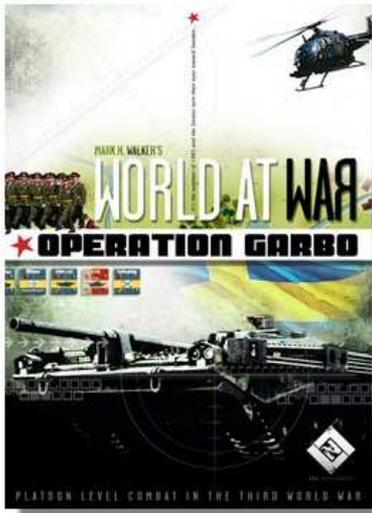
Leipzig fue la batalla más grande librada en Europa hasta la Primera Guerra Mundial, y sin duda es una de las mayores batallas de la Historia. Es una batalla inmensa, con un campo de batalla de más de 15 km de ancho, y que se desenvuelve a lo largo de 6 días entre el 14 y el 19 de octubre de 1813. Los franceses llegaron a reunir unos 190.000 hombres y los aliados unos 350.000. Fue una serie de batallas feroces y bastante independientes. El plan aliado, aunque poco elegante, tuvo éxito, ya que la superioridad numérica les permitía atacar en todos los sectores y seguir avanzando. Napoleón, aunque pudo hacer uso de las líneas interiores, raramente pudo cambiar el curso de los eventos: aunque venció en casi todas las batallas, su victoria nunca fue decisiva debido a su inferioridad numérica y a la determinación de los aliados.

Sin embargo, ahora tú estás al mando y la Historia puede cambiar...

"Vive l'Empereur!" es una serie de juegos de simulación que emplea un sistema de reglas estándar y un grupo de reglas exclusivas específicas para cada batalla. Estas reglas especiales incluyen un comentario histórico y las condiciones de victoria de cada escenario. El objetivo del sistema es simular con unidades de escala regimiento las numerosas batallas libradas durante la Era Napoleónica en Europa entre 1805 y 1815. Este juego inaugura la versión 3.0 de las reglas. Está prevista la edición futura de la batalla de Vitoria.

Incluye 10 láminas de mapa de 55x85 cm que forman un área de juego espectacular, 980 fichas de tamaño grande, reglas, ayudas de juego. Contiene 16 escenarios incluyendo uno de campaña de 6 días. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**World at War: Operation Garbo.** P.V.P.: 42,25 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK'N'LOAD GAMES  
 Nuevo volumen de una de nuestras series favoritas, World at War, ambientada en una hipotética 3ª Guerra Mundial en 1985.

Sigamos el relato del editor:

Cuanto la guerra empezó, tanto la OTAN como el Pacto de Varsovia violaron el espacio aéreo sueco para atacarse mutuamente. Como demostración de fuerza, Suecia hizo despegar a sus propios cazas y elevó una queja a la ONU. Pero estas medidas no impidieron que se continuara violando su espacio aéreo. La Unión Soviética estaba resultando ser la parte más perjudicada en los ataques aéreos, así que amenazó a Suecia con invadirla si los ataques continuaban. Mientras los políticos suecos se enredaban en discusiones burocráticas, los ataques aéreos de la OTAN continuaron. La paciencia de los soviéticos se acabó y pusieron en marcha la invasión. Al tomar Suecia, los soviéticos pensaban por un lado neutralizar los ataques aéreos de la OTAN, y por otra ganar un lugar desde el que sus bombarderos podrían atacar Gran Bretaña con más facilidad. También amenazaban el flanco izquierdo de la OTAN y colocaban a Noruega en una posición difícil.

Aunque sobre el papel la invasión era una buena idea, estaban limitados por las necesidades del teatro de operaciones de Europa Central, así que solo dispusieron de tropas de segunda línea y elementos de unidades de élite paracaidistas y de infantería naval. No obstante la invasión se puso en marcha de todos modos, obteniendo el elemento sorpresa. Suecia disponía de poco tiempo para movilizar su ejército, pero los oficiales locales suecos sabían la importancia de la iniciativa, así que contraatacaron en cuanto les fue posible. En la lucha inicial unidades de élite soviéticas intentaron superar a las unidades de la Guardia Nacional sueca. Más tarde los suecos fueron capaces de organizar sus fuerzas y su brigada acorazada, los Sledgehammers, contraatacaron. La 3ª Guerra Mundial se había expandido a la pacífica Escandinavia, y *World at War: Operation Garbo* nos llevará allí.

Se incluyen 6 escenarios y reglas especiales.

**Thor's Hammer:** enfrenta a elementos de la 10ª Brigada Mecanizada sueca contra infantería naval soviética apoyada por tanques alrededor del puerto ocupado de Sodertalje. **We Can Still Hurt Them:** elementos de la Guardia Nacional avanzan hacia el aeropuerto de Arlanda. Como los guardias apenas habían podido movilizarse, las unidades son un batiburrillo de lo que el jefe de la brigada ha podido reunir. Pero están decididos a plantar cara. **Buy us Some Time:** el 5º Batallón de Tanques sueco defiende la Fortaleza cercana a Boden contra una gran fuerza soviética que incluye unidades aeromóviles. **A General's War:** presenta como el Jefe Supremo de las fuerzas armadas, tras haber sido derribado su helicóptero, debe dirigir una sección antitanque en una batalla desesperada con paracaidistas e infantería naval soviética. ¡Tal vez sea la primera vez en la historia de los wargames en que un general de cuatro estrellas asume el papel de un teniente! **Into the Valley of Death:** un abigarrado batallón de tanques reforzado sueco choca con una unidad de tanques soviética. La brigada sueca intenta tomar un puerto para impedir la llegada de refuerzos soviéticos. Basado en una acción descrita en el libro *Operation Garbo*. **Fight on Gotland:** someramente basado en una acción narrada en la novela *Operation Garbo*. Fuerzas soviéticas han desembarcado en Gotland. Atacan agresivamente desde la cabeza de playa. En su camino se enfrentan con partes de la 18ª brigada mecanizada.



#### Las fuerzas enfrentadas:

Las fuerzas suecas incluyen su versión mejorada Mark 4 del tanque Centurion británico, el famoso tanque tipo S sueco (¡sin torreta!), y el PBV 302, un APC probado con éxito en combate. Otras unidades incluyen helicópteros antitanque, lanzadores TOW y SAM sobre orugas, y el bien armado pero frágil cazatanques IKV 91. Las unidades de la Guardia Nacional compuestas por hombres viejos con rifles viejos y unidades de reconocimiento rápidas montadas en jeeps apoyarían a las unidades de tanques más pesadas. Las fuerzas soviéticas incluyen unidades de la 76ª División Aerotransportada con vehículos BMD, BRDM2 y otros. Las unidades de infantería naval incluyen tanques anfibios como el PT-76 y los más comunes T-55 y BTR.

También hay unidades de tanques pesados T-72, obviamente, y nuevas armas de apoyo como las portátiles SPG-9.

Incluye dos mapas montados de 28x42 cm., 176 fichas espectaculares. Es una expansión: es necesario poseer *World at War: Blood & Bridges* o *World at War: Eisenbach Gap* para poder jugar. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles:

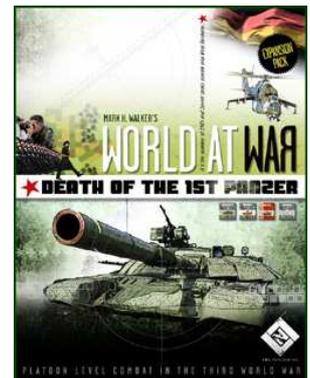
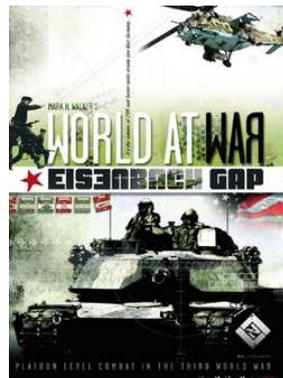
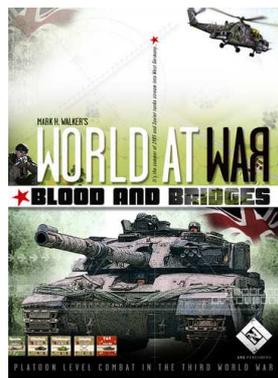
**World at War: Eisenbach Gap.** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

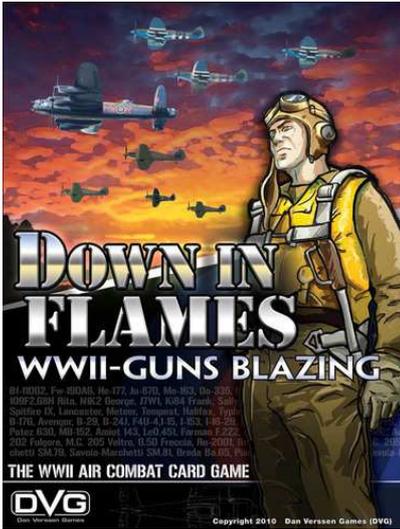
**World at War: Blood & Bridges.** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**World at War: Death of 1<sup>st</sup> Panzer.** **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**World at War: Compedium.**

**World at War: Gamer's Guide.**





**Down in Flames: Guns Blazing.** P.V.P.: 54,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS (WARGAME). **EDITOR:** DAN VERSEN GAMES

*Guns Blazing* es el segundo juego de la serie Down In Flames. Este juego autónomo añade 55 nuevos tipos de aviones, y cartas de acción para los nuevos aviones.

En Down In Flames los jugadores se ponen en la cabina de un Leader y su Wingman entrando en combate con otros aviones. Mediante el juego de cartas vas obteniendo posiciones favorables sobre tus objetivos, disparas tus armas y los envías al suelo en llamas!

El juego se basa en una mecánica exclusiva de acción-reacción. Cada carta puede ser contrarrestada con otras cartas específicas. En la parte inferior de cada carta se indica la lista de cartas que puede anular al jugarse. Esto crea un toma y daca continuo entre los jugadores...

Jugador #1: "Juego "In My Sights" para infligir 3 impactos. Si no lo paras acabarás en el suelo." Jugador #2: "Reacciono con un Barrel Roll." Jugador #1: "Yo reacciono a tu maniobra con un Yo-Yo." Jugador #2: "Me has cazado."

Las características de cada avión se simulan con exactitud mediante varios valores numéricos de Performance/Efectividad (el número máximo de cartas que puedes tener en tu mano), Potencia/Horsepower (el número máximo de cartas que puedes robar cada turno),

Ráfagas/Bursts (cuántas veces puedes disparar), Daño/Damage (cuánto daño pueden infligir tus ataques) y Aguante/Airframe (cuánto daño puede soportar tu avión).

El combate aéreo se simula mediante un sistema de Posicionamiento que permite a los aviones estar Aventajados, En la cola, En Desventaja o Perseguidos por otros aviones. La posición de un avión determina si puede o no atacar, y cuántas Ráfagas extra consigue si está Aventajado o En la cola. El juego emplea un sencillo sistema de Altitud. Los aviones ganan cartas al picar, y deben descartarse al ascender. También incluye bombarderos ligeros, medios y pesados que se usan en los escenarios de campañas históricas.

Componentes: 110 cartas de acción a todo color, 110 cartas de aviones a todo color, reglamento original de 24 páginas a color, 1 plancha de fichas, 6 campañas a todo color, hoja de planificación.

Cartas de aviones:

ALEMANIA: Bf-110G2, Fw-190A6, He-177, Ju-87D, Me-163, Do-335, He-162, Henschel, Bf-109G10, Bf-109F2.

JAPAN: G8N Rita, N1K2 George, J7W1, Ki84 Frank, Sally, A6M8 Zeke, A6M6 Zeke

UK: Buffalo, Spitfire IX, Lancaster, Meteor, Tempest, Halifax, Typhoon, Beaufighter

USA: P-38F, P-47B, B-25, B-17G, Avenger, B-29, B-24J, F4U-4

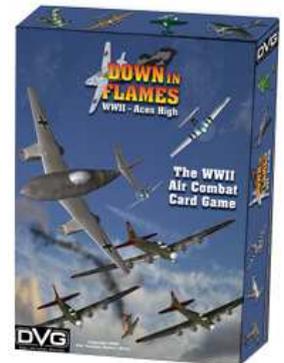
SOVIET: I-15, I-153, I-16-29, LaGG-3, La-5, Yak-3

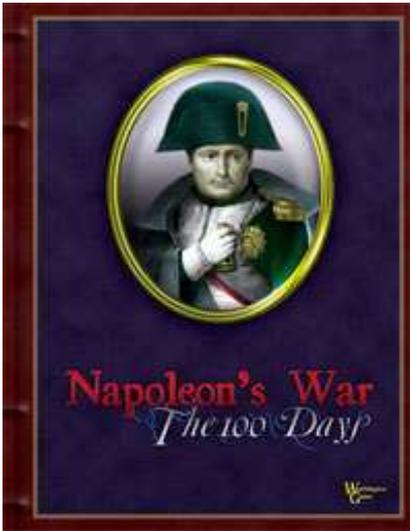
FRENCH: M.S. 406, D.520, Potez 630, MB-152, Amiot 143, LeO.451, Farman F.222

ITALIAN: C.R. 42 Falco, M.C. 200 Saetta, M.C. 202 Folgore, M.C. 205 Veltro, G.50 Freccia, Re-2001, Re-2005, Breda Ba.88, Savoia-Marchetti SM.79, Savoia-Marchetti SM.81, Breda Ba.65, Piaggio P.108.

*También disponible:*

**Down in Flames: Aces High.** P.V.P.: 30,00 € (PRECIO OFERTA)





**Napoleon The 100 Days.** P.V.P.: 63,00 €

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

Gran lanzamiento de lo que promete ser una excelente serie de juegos de batallas napoleónicas, que emplea mecánicas sencillas pero originales, y que incluye miniaturas además de fichas estándar de cartón. La acogida inicial y las primeras “votaciones” de jugadores sobre el juego han sido excelentes. El concepto de hexágonos grandes, miniaturas y sencillez en las reglas nos recuerda a títulos de gran éxito como *Memoir '44* o *Commands & Colours*.

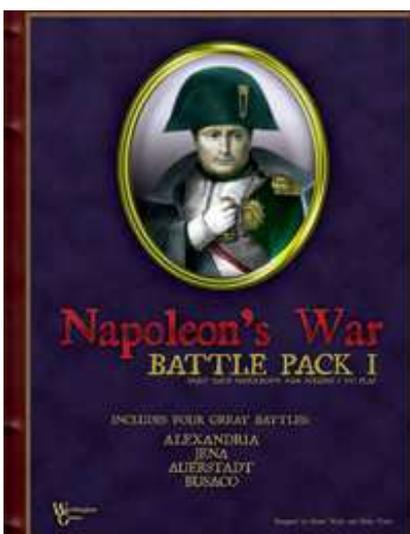
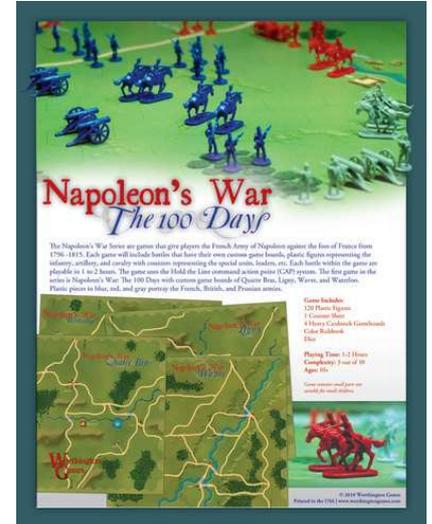
La serie *Napoleon's War* permite jugar las batallas del ejército francés de Napoleón contra los enemigos de Francia en 1796 -1815. Cada juego incluirá batallas con sus tableros específicos históricos, miniaturas de plástico que representan a la infantería, caballería y artillería, y fichas de cartón para las unidades especiales, jefes, etc. Cada batalla puede jugarse en 1 a 2 horas. El juego emplea el sistema de puntos de mando de acción

aparecido en *Hold the Line*.

El primer juego de la serie es *Napoleon's War: The 100 Days*, con tableros específicos para las batallas de Quatre Bras, Ligny, Wavre y Waterloo. 120 miniaturas de plástico en azul, rojo y gris reflejan los ejércitos francés, británico y prusiano. Incluye también 1 plancha de fichas, 4 tableros en cartón, reglas originales a color y 1 dado.

Duración de la partida: 1-2 horas. A partir de 10 años. Complejidad: 3 sobre 10.

**¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Napoleon Battle Pack 1.** P.V.P.: 21,25 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

Primera “Pack de Batallas” para Napoleon’s War. Incluye las siguientes batallas:

Alejandro, 21 de marzo de 1801, en un mapa de desierto.

Jena, 14 de octubre de 1806.

Auerstadt, 14 de octubre de 1806.

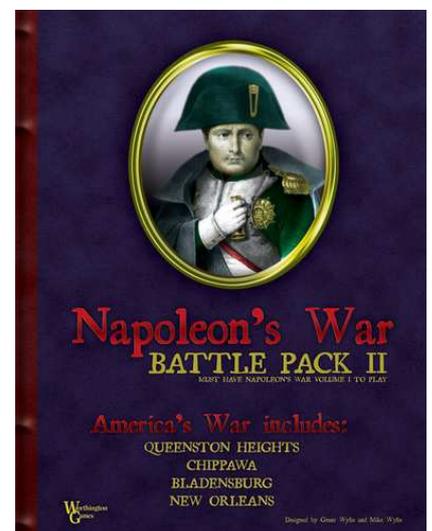
La Rothiere, 1 de febrero de 1814 con un mapa de nieve.

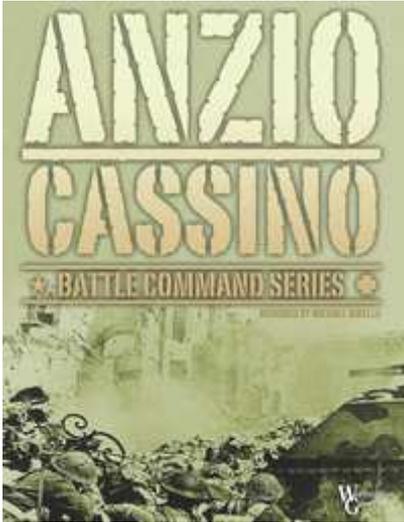
Es necesario tener Napoleon's War Vol. I para poder jugar. Jena y Auerstadt podrán unirse para jugar las dos batallas simultáneamente. Esta expansión necesita las miniaturas de plástico de *Napoleon's War Volume I: The 100 Days*, pero incluye los tableros históricos y las reglas de batallas para cada una de las cuatro batallas.

**Napoleon Battle Pack 2.** P.V.P.: 21,25 €

**FORMATO:** EXPANSIÓN PARA JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

Incluye cuatro batallas de la Guerra entre EEUU y Gran Bretaña de 1812: Queenston Heights, Chippawa, Bladensburg y New Orleans. Cada batalla tiene su propio tablero de juego en cartulina. Esta expansión necesita poseer Napoleon's War Vol. I para jugar. Este Battle Pack usa las miniaturas de plástico de *Napoleon's War Volume I: The 100 Days* pero incluye tableros y reglas específicos para cada batalla.





**Anzio/Cassino.** P.V.P.: 45,00 €

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

*Anzio / Cassino* es el primer juego de la serie Battle Command creada por Mike Rinella con Worthington Games. Dicha serie estará formada por juegos rápidos con fichas de gran tamaño, un tablero impreso por ambas caras y dados. Cada batalla tiene ¡4 páginas de reglas! Las unidades tienen valores de fuerza y movimiento, así como un valor de aguante que indica el daño que pueden soportar en combate. Cada batalla incluye 2 escenarios, uno de la campaña completa, y otro más pequeño. En Anzio, por ejemplo, tenemos un escenario que comienza con la Operación Shingle que va desde el 22 de enero al 20 de febrero. Cada turno representa cinco días de combate, y cada hex

3 km de largo. El próximo título previsto será Market Garden/Crete.

Duración de la partida: 1-2 horas como máximo. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Chalons: The Fate of Europe (Folio Game).** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Este juego es por una parte el Volumen IV de la serie Battles of the Ancient World, y por otra pertenece a la serie de juegos en carpeta (Folio Series) de Decision Games.

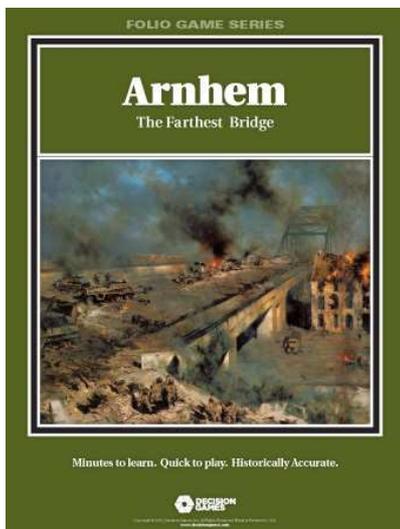
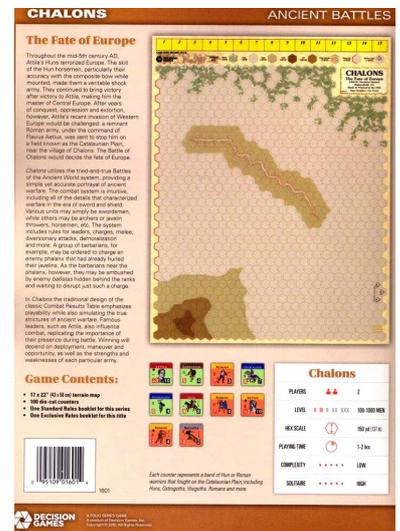
A mediados del siglo V los hunos de Atila aterrizaron Europa. La habilidad de los jinetes hunos, especialmente su puntería disparando el arco compuesto desde su caballo, los convertían en un verdadero ejército de choque. Las victorias se sucedieron una detrás de otra, convirtiendo a Atila en el dueño de Europa Central. Sin embargo, tras años de conquista, opresión y extorsión, la reciente invasión de Atila tuvo que enfrentarse al restante ejército romano, bajo el mando de Flavius Aetius, que fue enviado para detenerlo en los Campos Catalaunicos, cerca del pueblo de Chalons. La Batalla de Chalons decidiría el destino de Europa.



*Chalons* emplea el probado sistema *Battles of the Ancient World*, que ofrece una simulación sencilla pero correcta de la guerra en el mundo antiguo. El sistema de combate es muy intuitivo, y contempla todos los detalles que caracterizaron la guerra en la era del escudo y la espada. Algunas unidades lucharán simplemente con sus espadas, mientras que otras pueden emplear arcos, jabalinas, o ser de jinetes, etc. El sistema también incluye reglas para jefes, cargas, ataques de

diversión, desmoralización del ejército y más.

La clásica Tabla de Resultados del Combate enfatiza la jugabilidad a la vez que simula la táctica de la época. Jefes famosos como Atila también incluyen en los combates, reflejando la importancia de su presencia. La victoria dependerá del despliegue, la maniobra y el aprovechamiento de las oportunidades, así como de comprender las virtudes y flaquezas de cada ejército. Incluye un mapa de 43x56 cm, 100 fichas, reglas exclusivas y reglas de la serie. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Arnhem: The Farthest Bridge (Folio Game).** P.V.P.: 17,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

En septiembre de 1944, la Operación Market Garden se lanzó con el objetivo de abrir un camino directo para los ejércitos aliados que superara la Muralla Occidental y amenazara el corazón industrial de Alemania, el Ruhr. Fuerzas aerotransportadas británicas, americanas y polacas recibieron la orden de saltar y tomar puentes clave a lo largo de la autopista principal que atravesaba Holanda: el puente de Arnhem era el más lejano de todos ellos. Por desgracia, los aliados subestimaron gravemente la fuerza de las unidades alemanas en la zona, así que cuando aterrizaron las fuerzas aerotransportadas, se encontraron dispersas en medio de una división panzer SS. Los puentes se convirtieron en el eje de la operación de ambos bandos.

*Arnhem* emplea el nuevo sistema de combate *Fire & Movement* que se ha creado para que los jugadores puedan reforzar a sus unidades con “fuego de apoyo” durante el curso de los turnos. Las unidades pueden recibir apoyo que va desde artillería autopropulsada a morteros, para combatir con las posiciones enemigas, y permitiéndose así que el combate se

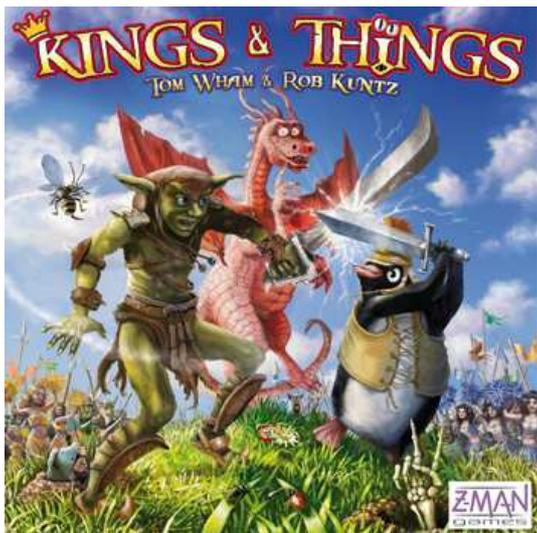
desarrolle a todos los niveles. Por ejemplo, un único batallón de reconocimiento (tal vez apoyado por tanques), podría recibir la misión de asaltar a un solitario batallón de paracaidistas enemigo que defiende una zona de aterrizaje. Cuando se pone en marcha el ataque, el batallón de reconocimiento puede ser ametrallado por cazabombarderos enemigos. Hará falta mas apoyo, pero los recursos son limitados.

El diseño de la nueva Tabla de Resultados del Combate, enfocado hacia el desgaste de las unidades, simula la verdadera naturaleza de las batallas en Europa. Las unidades suelen ser capaces de absorber bajas, replicando correctamente la realidad del combate y las fuertes pérdidas sufridas por ambos bandos durante la lucha. La victoria será una cuestión de maniobra, potencia de fuego y gestión de los apoyos.

Para 1-2 jugadores a partir de 12 años. Contiene un mapa de 43 x 56 cm, 100 fichas, reglas de la serie y reglas exclusivas. Duración de la partida: 1 hora. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

**Aachen.** P.V.P.: 18,75 € **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Kings & Things.** P.V.P.: 63,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

*En la tierra mágica de Kadab el paisaje es distinto hoy de lo que será mañana – la tierra necesita un decente heredero a trono para que gobierne la tierra con mano de hierro. ¡Tú podrías ser el elegido!*

Tu objetivo es expandir tu baronazgo y convencer a los más de 200 habitantes de la tierra para que luchen por tu causa. Inevitablemente tu ejército incluirá elfos, goblins, enanos, dragones, artillas volantes, dinosaurios, pingüinos asesinos, búfalos voladores, esqueletos, cíclopes, caballeros y muchas otras criaturas, todas con sus habilidades y preferencias especiales.

Además de demostrar capacidad de mando, también deberás destacar en el arte del soborno y en el empleo de objetos mágicos. Si consigues acumular oro suficiente para construir el verdadero símbolo del poder, una ciudadela,

serás el nuevo soberano de Kadab! Qué mala suerte que otros tres nobles como tú tengan el mismo objetivo y te disputen tus sagrados derechos al tronol, ¡qué ridículo!

**Componentes:** 47 losetas de terreno, 209 fichas, 1 bolsa de Cosas, 24 marcadores de batalla, 32 fuertes de plástico, 58 monedas de oro, 60 discos de de madera de escudos de armas, 120 pegatinas para los discos, 4 pantallas, 4 hojas de referencia, 4 dados y reglas.

Para 2.-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 1-3 horas. Creado por Tom Wham & Rob Kuntz. Nueva edición de un gran clásico. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**The King Commands.** P.V.P.: 13,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

¡Camelot ha caído! El rey Arturo ha muerto, Merlín ha desaparecido y el tesoro ha sido saqueado. Los restantes Caballeros de la Mesa Redonda han decidido luchar en duelo por la posesión de las últimas bolsas de oro que quedan en el castillo. Pueden servirse de objetos como la corona de Arturo, la bola de cristal de Merlín y la espada mágica Excalibur.

Los jugadores juegan combinaciones de cartas de espadas para robar bolsas de oro a otros jugadores (que pueden bloquear o defenderse de los golpes). Los objetos mágicos tienen habilidades especiales. El jugador con más puntos al final será coronado "rey".

Componentes: 114 cartas. Para 2-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30 minutos. Diseñado por Magnus Esko. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Magical Athlete.** P.V.P.: 22,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Estamos en el festival anual de atletismo de un mundo de fantasía. El evento más popular es la carrera por equipos, en la que participan criaturas de fantasía y mitológicas como la Sirena, la Bruja, el Centauro y muchos otros. ¿Quién ganará en el festival de este año?

Lo primero que haces es elegir un equipo de corredores. Luego corres con ellos. Cada criatura solo puede correr en una carrera. Cada criatura tiene un único poder: ¡así que no hay dos carreras iguales!

**Componentes:** 25 cartas de personajes, tablero impreso por ambas caras, 25 personajes, 5 bases para personajes, 1 dado, 1 hoja de referencia y reglas.

Para 4-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 60-90 minutos. Diseñado por Takashi Ishida. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

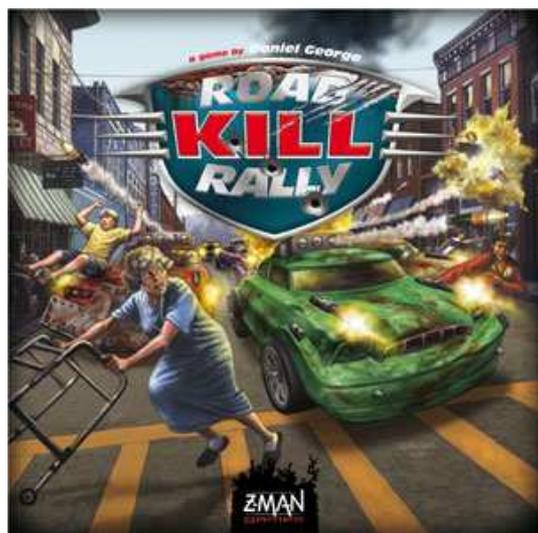
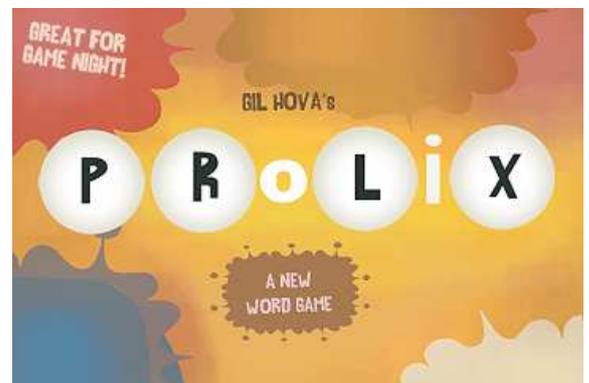
**Prolix.** P.V.P.: 22,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

En **Prolix** los jugadores obtienen puntos formando palabras cuyas letras coincidan con las de las losetas colocadas en el tablero. A diferencia de otros juegos de palabras, no es necesario que todas las letras de una palabra estén en el tablero para usarla. Esto significa que puedes usar todas esas palabras que siempre quisiste usar en otros juegos de palabras, pero para las que siempre te faltaban piezas o cartas de letras. Obviamente, las letras de tu palabra no puntúan a menos que estén en el tablero, así que incluso palabras inmensas pueden ser inútiles si no las usas en el momento apropiado.

Las letras puntúan según su rareza y su lugar en el tablero. Una vez que terminas puntuando tus letras, todas las fichas se mueven por el tablero, cambiando su valor. Si tienes una palabra estupenda pero no es tu turno, puedes interrumpir el turno de otro jugador y puntuar. Pero cuidado: puedes perder puntos si interrumpes con palabras que den pocos puntos. Y obviamente, los demás también pueden interrumpirte, e incluso forzarte a decir una palabra dándole la vuelta al reloj de arena.

**Componentes:** 77 losetas de letras, 1 bolsa de tela, 1 tablero, 5 lápices, 2 cuadernos de puntuaciones, reloj de arena de 45 segundos y reglas. Para 1-5 jugadores a partir de 9 años. Diseñado por Gil Hova. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Road Kill Rally.** P.V.P.: 53,95 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

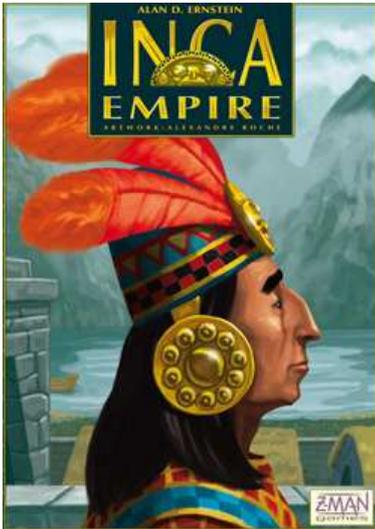
2035 – El Road-Kill Rally se convierte en un fenómeno mundial, atrayendo participantes de todo el mundo. Las audiencias alcanzan los 3 millones en la Final, convirtiéndolo en el mayor espectáculo de la Historia.

Cada jugador es un participante en el Road-Kill Rally: tu objetivo es correr contra tus adversarios y destruirlos con tus cañones, cohetes y lanzallamas. Pero la mayor cantidad de puntos se obtiene atropellando peatones: pasándoles por encima o volándolos fuera de la carretera...

Podríamos ver este juego como una mezcla de Car Wars y Death Race 2000.

**Componentes:** 20 losetas de carretera, 68 cartas de accesorios, 92 cartas de Rally, 12 cartas de habilidades, 57 fichas de disparo, 3 fichas de Posición, 18 fichas de Eliminar, 40 miniaturas de peatones, 6 coches, 6 fichas de jugador, 6 dados, 6 tableros y reglas.

Para 3-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60-120 minutos. Diseñado por Daniel George. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Inca Empire.** P.V.P.: 49,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

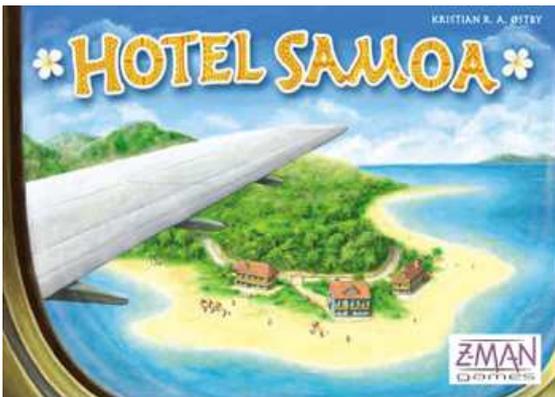
En Inca Empire los jugadores son "Apus" (jefe de una de las cuatro regiones del Imperio Inca). Tu trabajo como Apu es aumentar tu status a los ojos del divino emperador ("Sapa Inca") expandiendo y mejorando el imperio. Cada Apu comienza con una población básica. Construyen carreteras, conquistan regiones vecinas, y van aumentando la población y los recursos disponibles. Los Apus son premiados por cada región que añadan al imperio y por realizar mejoras como cultivos en terrazas, guarniciones, ciudades y templos.

Ganará el jugador que tenga más puntos en el momento en que Pizarro llegue a la capital de los incas.

**Componentes:** 1 tablero (impreso por ambas caras: frontal para 4 jugadores, trasera para 3 jugadores), 1 tablero del Evento del Sol (impreso por ambas caras: frontal para 4 jugadores, trasera para 3), 4 cartas de Coste de Construcción, 32 cartas de Evento del Sol/Sun Event, 73 fichas de Trabajo/Labor, 45 marcadores de Cultura Local, 4 marcadores de Invasión

(solo se necesitan para jugar la variante "Llegada de Pizarro"), 20 marcadores de ciudades, 20 marcadores de terrazas, 20 marcadores de guarniciones, 20 marcadores de templos, 4 losetas del orden del turno, 5 figuras de Inca, 240 palitos de madera en 4 colores y reglas.

Para 3-4 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 2 horas. Diseñado por Alan D. Ernst. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



**Hotel Samoa.** P.V.P.: 36,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

Samoa. La isla es un popular destino de vacaciones, y cada semana llegan turistas en avión. La única preocupación de los dueños de los hoteles es ofrecer a los turistas una estancia inolvidable –y sacarles tanto dinero como sea posible.

Antes del comienzo de la partida se forma una fila de doce cartas de banderas (una por cada ronda de juego). En cada ronda un avión atraerá turistas de la nacionalidad indicada a la isla. Estos turistas se quedarán en la isla hasta que llegue el siguiente avión de la misma nacionalidad. Entonces los jugadores juegan simultáneamente una de sus cartas de precios. Cada carta de precio indica una puja para construir una mejora en un hotel, Y el precio al que pones las habitaciones de tu hotel.

Componentes: 12 banderas, 13 cartas de turistas, 1 carta de desempate, 6 tableros de hoteles, 64 fichas de turistas, 19 losetas de construcción, dinero y 2 losetas x2.

Para 3-6 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 45 minutos. Diseñado por Kristian R. A. Østby. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

**Hornet.** P.V.P.: 40,50 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** Z-MAN GAMES

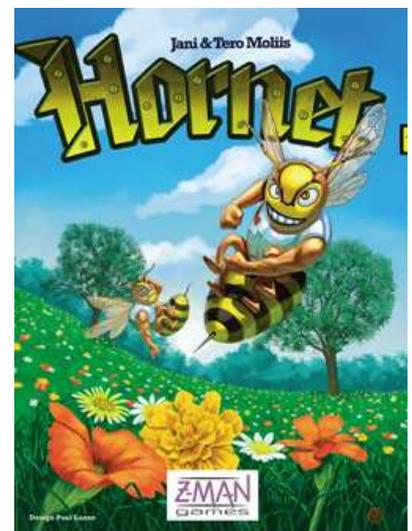
**Hornet** es un punzante juego de tablero táctico para toda la familia, en el que los jugadores deben prever los movimientos de sus adversarios y a veces también farolear un poco.

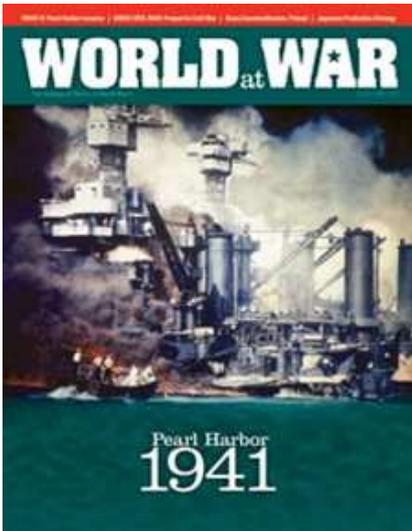
Cada jugador controla un par de abejas que vuelan ágiles por sus campos de flores, recolectando néctar y produciendo tanta miel como les sea posible.

Hay tres tipos de acciones que todos los jugadores deben elegir simultáneamente. Cada acción tiene una versión segura y otra "arriesgada". ¿Jugarás a lo seguro, o arriesgarás?

Componentes: 30 cartas de acción, 12 campos, tablero de puntuación, 10 abejas de madera, 90 cubos de néctar, fichas y reglas.

Para 2-5 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-60 minutos. Creado por Jani and Tero Moliis. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





**World at War 14: Pearl Harbour.** P.V.P.: 25,50 €

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

Este número incluye el juego *Invasion Pearl Harbor: What If the Japanese Invaded? (IPH)*.

El juego es un diseño de Adrian McGrath y Chris Smithy, y el desarrollo ha estado a cargo de Ty Bomba. Se trata de un wargame de complejidad media-baja, de nivel operacional, sobre la batalla que habría resultado si los japoneses hubieran decidido lanzar una invasión anfibia de Oahu a la vez que lanzaban su ataque aéreo sobre Pearl Harbour. El sistema de juego intenta presentar el punto de vista de los mandos de tierra de la batalla. Las operaciones aeronavales, aunque importantes, se presentan de forma más abstracta.

Cada hex del mapa de 55x85 cm equivale a 1,62 km de lado a lado. Los turnos de juego son de cuatro horas o de noches completas. Las fichas de juego (176) representan unidades de tierra de nivel compañía, o portaaviones o acorazados individuales, o suficientes salidas de aviones para afectar los efectos terrestres. Dos jugadores experimentados pueden jugar una partida en menos de cuatro horas.

La hipótesis que sostiene al juego es que el almirante Yamamoto hubiera decidido apoyar el plan de invasión que históricamente descartó en septiembre de 1941. Dicho plan

contaba con una operación anfibia realizada por dos regimientos en Oahu simultáneamente con los ataques aéreos. La segunda suposición es que los japoneses, una vez en tierra, no habrían dispuesto de más de tres días para alcanzar su objetivo más ambicioso: bien tomar la totalidad de la isla, o al menos inutilizar un porcentaje alto de sus instalaciones, para asegurarse de que la recuperación americana fuera lo más lenta posible. El límite de tres días se debe a que la fuerza de ataque de portaaviones japoneses habría tenido que retirarse al final de dicho plazo, y los suministros iniciales de la fuerza de desembarco se habrían consumido.

Las reglas contemplan aspectos como: lugares de desembarco variables, aguas difíciles, intervenciones de los portaaviones, apoyo al combate terrestre, un levantamiento Nisei, la Isla Ford y la Hiler de Acorazados, ataques banzai y mucho más.

Además del juego, encontramos artículos de historia como:

What If: Pearl Harbor Invasion

Greek Civil War: Prequel to Cold War

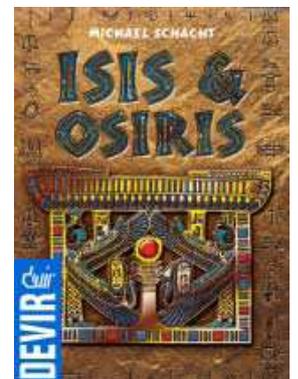
Bzura Counteroffensive, Poland

Japanese Production Strategy

**Isis & Osiris.** P.V.P.: 18,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Una delgada línea separa el favor y la ira de los Dioses. Sólo aquel que observe cuidadosamente las acciones de sus oponentes y juegue sus fichas en el momento adecuado conseguirá dominar su destino. Contenido: •32 peones•4 fichas de puntuación•22 fichas de Isis & Osiris•4 indicadores•1 tablero•1 reglamento.



**Kamisado.** P.V.P.: 27,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

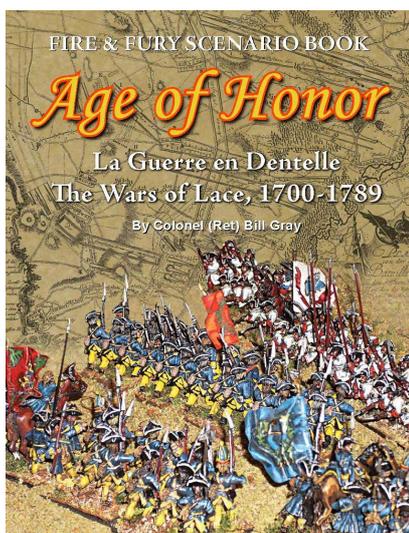
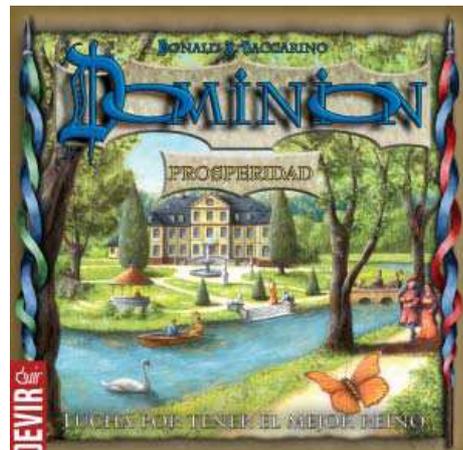
Kamisado es un juego de habilidad y estrategia. No hay dados, cartas o factor alguno de suerte. El objetivo en cada ronda es ser el primero en alcanzar el lado opuesto del tablero moviendo las torres hacia delante ya sea en línea recta o en diagonal. Suena fácil pero no lo es, sólo puedes mover una torre si su color coincide con el color del último cuadro que tu oponente ha ocupado. Además, los caminos pueden encontrarse bloqueados por torres amigas o enemigas.



**Dominion: Prosperidad.** P.V.P.: 36,00 €

**FORMATO:** JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** DEVIR

Esta es la tercera expansión para el juego de mesa Dominion. Incorpora 25 nuevas cartas de Reino y dos nuevas cartas básicas. El tema central es la riqueza. Hay tesoros con habilidades, cartas que interaccionan con tesoros y caras y poderosas cartas. Dominion: Prosperidad es una expansión y no puede ser jugada por sí misma. Necesita el juego básico Dominion, o una expansión independiente (como Dominion: Intriga) para poder contar con las cartas básicas necesarias para la partida (Tesoro, Victoria y Maldición) y las reglas completas para la preparación y desarrollo del juego. Dominion: Prosperidad se puede combinar con cualquier otra expansión del juego que tengas.



**Age of Honour.** P.V.P.: 23,75 €

Por fin llega la esperada adaptación del estupendo reglamento napoleónico *Age of Eagles* para el s. XVIII: *Age of Honour*. En lugar de ofrecerse como reglamento completo, se ha preferido editarlo como libro de expansión y escenarios, por lo que es necesario tener un ejemplar de *Age of Eagles* para jugar.

Libro de 88 páginas a todo color. Contenidos:

**Introduction** - including all rules changes needed to convert AOE to Lace Warfare in less than a page.

**Battle of Luzarra** - Marshal Vendome vs Eugen of Savoy in Italy, War of Spanish Succession (WSS).

**Battle of the Blenheim** - Marlborough vs the Sun King, Round 1, WSS

**Battle of Ramillies** - Marlborough vs the Sun King, Round 2, WSS.

**Battle of Poltava** - Charles XII vs Peter the Great, from the Great Northern War.

**Battle of Peterwardein** - Eugene of Savoy vs the Ottoman Empire, 1719. **Battle of Fontenoy** - Marshal Saxe vs the Duke of Cumberland, War of Austrian Succession (WAS).

**Battle of Hohenfriedberg** - Frederick the Great's masterpiece victory in the WAS.

**Battle of Kesselsdorf** - Brunswick against the Saxons, WAS.

**Battle of Kolin** - Frederick's first defeat at the hands of Marshal Daun, Seven Years War (SYW).

**Battle of Hastenbeck** - Cumberland vs the French, where both commanders thought they lost!

**Battle of Leuthen** - Frederick the Great's masterpiece against Prince Charles of Lorraine, SYW.

**Battle of Krefeld** - The Duke of Brunswick vs France, Round 1, SYW.

**Battle of Zorndorf** - Frederick the Great vs the Russians, Round 1, SYW.

**Battle of Minden** - The Duke of Brunswick vs France, Round 2, SYW

**Battle of Kunersdorf** - Old Fritz vs the Russians, Round 2, SYW.

**Battle of Torgau** - Frederick vs Marshal Daun in the last major battle of the SYW.

**Bibliography** - seriously, you didn't think we made this stuff up, right?

**Commanders** - four pages listing every major commander we could find for the era.

**Unit Data Charts** - eight pages full of regimental data concerning all the forces that fought during the period of the WSS thru the War of Bavarian Succession.

**The Age of Eagles Supplement** - to catch you up as regards rules' changes, corrections, interpretations and a bevy of mods from our Yahoo Group.

**Quick Reference Sheet** - only two pages, designed to replace the one found in AOE, specifically designed for AOH.

*También disponibles:*

**Age of Eagles.** P.V.P.: 27,00 €

**Age of Eagles Scenario Book: 1813.** P.V.P.: 22,50 €

