

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS – DISTRIBUCIÓN -

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

Novedades juegos y libros, 29 de noviembre de 2011

Combat Commander: Resistance! P.V.P.: 46,25 €

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

Combat Commander: Resistance! (CC:R) aumenta las posibilidades de quienes tengan **CC:Europe** y **CC:Mediterranean** añadiendo partisanos y su guerra tras las líneas del frente. Este cuarto volumen de la serie **Combat Commander** presenta reglas y componentes para luchar con fuerzas partisanas contra las fuerzas del Eje en Europa.

El nuevo libro de juego **Combat Commander: Resistante!** Abarca lo siguiente:

Actualización del Generador de Escenarios Aleatorio, incluyendo la Tabla de Jefes Partisanos, y Fortification OB

Definición de la Facción Partisana, su Unidad de Estructura, datos y armas.

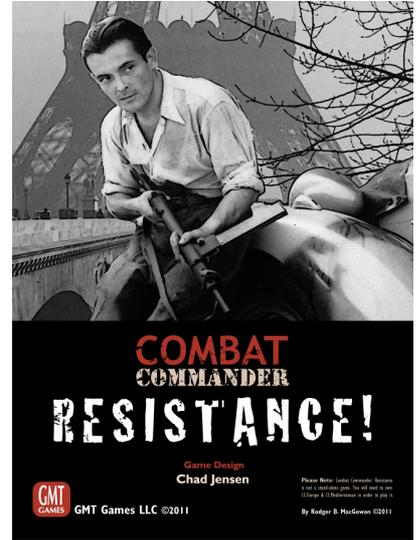
Reglas de Melee Irregular, alcantarillas y marcadores de avistamiento.

Nuevas órdenes: Infiltrarse y Reunir tropas

Nuevas acciones: Cuchillo, Sin cuartel y Trampa.

Nuevos eventos: Inexperiencia, Patriotismo y Sigilo

Componentes: libro de juego, seis láminas de escenarios impresas por ambas caras, tres mapas de 42x55 cm impresas por ambas caras, una plancha de fichas y un mazo de 55 cartas de juego. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



*También disponibles: ¡¡**TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!***

Combat Commander: Europe.

Combat Commander: Mediterranean.

Combat Commander : Pacific.

Combat Commander Battle Pack 2: Stalingrad.

Combat Commander Battle Pack 3: Normandy.

Combat Commander Battle Pack 4: New Guinea.



Axis Empires: Totaler Krieg! P.V.P.: 102,00 €

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

Tras casi 10 años de espera, por fin tenemos nueva edición del que para muchos es el mejor juego estratégico sobre la 2ª Guerra Mundial. Los diseñadores no se han dormido en sus laureles, y esta nueva edición incorpora numerosas novedades, además de poder unirse a su nuevo juego “hermano” del Pacífico: **Axis Empires: Dai Senso!**

El juego abarca desde los fiordos de Narvik a las arenas de El Alamein, desde las puertas de Moscú a las playas de arena de Normandía, desde la Guerra Civil Española hasta los últimos días de Berlín y todo que hay entre medias. Ningún juego nos cuenta la historia de la 2ª Guerra Mundial igual en Europa como **Totaler Krieg!**

Esta nueva edición sigue siendo tan jugable, impredecible y disfrutable como siempre. La novedad es un diseño gráfico actualizado y una expansión para ampliar las opciones de los jugadores – especialmente si se quiere explorar el crítico periodo de preguerra desde 1937 a 1939. ¿Y si los republicanos hubieran ganado la Guerra Civil Española? ¿Y si Alemania no hubieran firmado su Pacto de No Agresión? ¿Y si Francia hubiera modernizado su ejército en lugar de construir la Línea Maginot? Todas estas opciones están literalmente en las cartas con las que se forman las estrategias de las tres facciones en liza – Eje, Aliados Soviéticos y Aliados Occidentales...

Y lo mejor de todo, **Totaler Krieg!** ahora puede unirse con su juego hermano del Pacífico: **Axis Empires: Dai Senso!** para jugar el escenario conjunto de Axis Empires, que nos da una nueva visión fascinante de la totalidad de la guerra. ¡El destino del mundo está en tus manos!

Totaler Krieg significa Guerra Total en alemán. En el juego, la partida pasa de una época de preguerra (en la que los jugadores movilizan sus fuerzas y maniobran diplomáticamente) a una segunda época de Guerra Limitada (en la que comienza el conflicto abiertamente), y luego a la Guerra Total – en ese momento, la guerra es el único modo de alcanzar la victoria!

Incluye: mapa de dos láminas de 55x85 cm, 840 fichas, 200 cartas, libro de reglas de 64 páginas, libro de escenarios de 24 páginas, ayudas de juego y plantillas. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Axis Empires: Dai Senso! P.V.P.: 102,00 €

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

Este juego abarca desde las escaramuzas fronterizas en Marco Polo Bridge y Nomonhan hasta los combates titánicos de Midway, Guadalcanal y Leyte, pasando por las tormentas de fuego de Tokyo, Hiroshima y Nagasaki y todo lo que hubo entre medias. ¡Ningún otro juego nos cuenta la historia de la 2ª Guerra Mundial en el Pacífico como *Dai Senso!*

Dai Senso! coge el sistema jugable e impredecible de Totaler Krieg! empleado para la 2ª Guerra Mundial en Europa y lo adapta para contarnos la historia de la lucha del Japón desde una perspectiva única. Los demás juegos del Pacífico se centran en los aspectos operacionales de la guerra de 1941-45. *Dai Senso!*, en cambio, comienza en 1937 para ofrecer una experiencia verdaderamente estratégica del comienzo de la 2ª Guerra Mundial en Asia. Si estás al mando del Japón Imperial en busca de la supremacía total ("*hakko ichiu*"), ¿atacarás China, Rusia, el Imperio Británico o los EEUU? Decidas lo que decidas, al final acabarás teniéndote que afrontar la guerra total. Todas estas opciones están literalmente en las cartas con las que se conforman las estrategias de las tres facciones en liza: Eje, Aliados Soviéticos y Aliados del Eje.



Y lo mejor de todo, *Dai Senso!* puede unirse con su nuevo juego hermano de Europa: *Axis Empires: Totaler Krieg!*, para jugar el escenario conjunto de Axis Empires, una nueva visión a la totalidad de la 2ª G. M. ¡El destino del mundo está en tus manos!

Dai Senso significa Guerra Total en japonés. En el juego, la partida pasa de una época de Pleguerra (en la que los jugadores movilizan sus fuerzas y maniobran diplomáticamente) a una segunda de Guerra Limitada (en la que estalla el conflicto abierto), y de ahí a una tercera de Guerra Total (en la que ya solo cuenta el esfuerzo bélico para alcanzar la victoria).

Incluye: mapa de dos láminas de 55x85 cm, 560 fichas, 200 cartas, libro de reglas de 64 páginas, libro de escenarios de 24 páginas, ayudas de juego, plantillas. Para 2-3 jugadores. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

U-Boat Leader. P.V.P.: 59,50 €

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

"Lo único que me asustó durante la guerra fue la amenaza de los U-Boat." - Winston Churchill

La Batalla del Atlántico fue la campaña continua más larga de la 2ª Guerra Mundial, librándose desde 1939 hasta la derrota de Alemania en 1945. En ella participaron miles de barcos, extendidos por cientos de miles de millas de océano, e implicó a cientos de batallas de convoyes y de buques aislados. Durante la lucha, la ventaja pasó de uno a otro bando en varias ocasiones, según se iban desarrollando e implementando nuevas armas, tácticas y contramedidas.

U-Boat Leader lleva el concepto de la serie de juegos en solitario *Leader* a nuevas profundidades, permitiendo a los jugadores tomar el control de un grupo de U-boats en misiones en el Atlántico. El sistema central del juego les resultará familiar a los jugadores de otros juegos de la serie *Leader*, permitiéndoles adentrarse rápidamente en el juego.

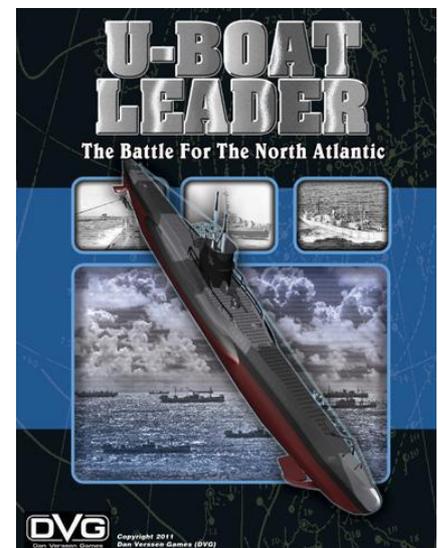
Una parte fundamental del juego es determinar dónde enviarás a tus submarinos. ¿Te concentrarás en una o dos áreas para formar manadas de lobos, o los extenderás por las vías de comunicación para aumentar las posibilidades de encontrar contactos, o los enviarás a misiones especiales (como siembra de minas)? También puedes gastar Puntos de Operaciones Especiales para apoyar a tus submarinos añadiendo aviones de exploración que les ayuden a encontrar buques enemigos, o enviando buques y submarinos de suministro (vacas lecheras) para aumentar la autonomía de tus submarinos. Durante las campañas más grandes tendrás que gestionar la rotación de las patrullas de submarinos para mantener siempre unidades en patrulla.

Cuando un U-boat en patrulla entra en contacto con una fuerza enemiga, puede llamar a otros submarinos que estén en la misma zona de patrulla para formar una manada de lobos, o atacar en solitario. La acción entonces pasa a un mapa táctico en el que los U-boats intentan acercarse y atacar a los mercantes a la vez que evitan a los buques de escolta. Cuando un ataque comienza tendrás una idea general del número y tipo general de buques del grupo, pero tendrás que acercarte para llegar a identificar con certidumbre los buques.

U-Boat Leader incluye los siguientes tipos de U-boats: submarinos de costa Type IIB/C, submarinos atlánticos Type VII A/B/C, submarinos de largo alcance Type IX A/B/C, Type XXI Elektro-boat

U-Boat Leader incluye cuatro campañas que abarcan distintas etapas de la Batalla del Atlántico:

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com



La batalla comienza: cubre operaciones desde el comienzo de la guerra hasta mediados de 1940.

El momento feliz: cubre el periodo que va desde mediados de 1940 hasta mediados de 1941, cuando los U-boats y las manadas de lobos dominaban los mares.

Operation Drumbeat: cubre operaciones en la costa de EEUU y el Caribe a primeros de 1942.

The Hunted: cubre el periodo en el que las tornas comienzan a volverse en contra de los U-boats.

Juego en solitario. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponible:

Hornet Leader. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Kill Shot. P.V.P.: 21,25 €

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

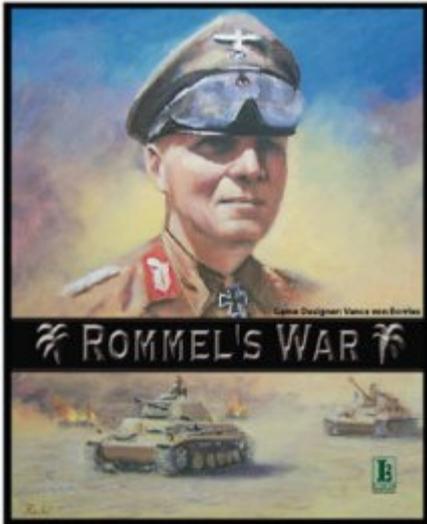
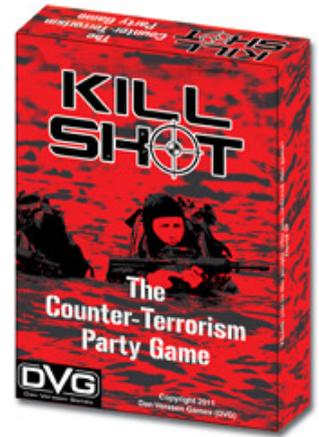
Kill Shot es distinto de los demás juegos de DVG. Se trata de un juego de ritmo ultrarrápido en el que la caza de cada terrorista solo lleva 1 o 2 minutos. Una campaña antiterrorista completa lleva menos de 20 minutos.

Kill Shot es un juego de cartas rápido que se juega en tiempo real, igual que un tiroteo. Tú y tus amigos iréis tirando cartas, gritando frases del estilo de “¡Cúbreme!”, “Encasquillado”, “¡Recarga!” y por supuesto el definitivo “¡Tiro en la cabeza!”

Se trata de un perfecto *party game*, juego para unas jornadas o para jugar con tus amigos no acostumbrados a los juegos modernos. Este juego incluye ¡UNA única página de reglas!

Se han incluido 3 modos de juego que se corresponden con los tres modos básicos de fuego de las armas de asalto a corta distancia: un tiro, ráfaga y automático. Los tres modos son: “Hunt”, “Head Shot”, y “Situation Room.”

Además de las reglas básicas, se incluyen también reglas adicionales que se pueden añadir como se desee a las básicas, de forma similar a como se añaden a las armas modernas elementos extra como miras láser, luces, o silenciadores. Estas incluyen opciones de alto impacto como “Hot LZ”, “Taliban”, “Night Mission”, “One Shot One Kill” y “Reign of Terror”. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Rommel's War. P.V.P.: 76,50 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** L2 DESIGN GROUP

Con una fanfarria de trompetas y camiones cargados de tropas desfilando entre monumentos de mármol para señalar el triunfo del ejército italiano, Mussolini hace su gran jugada y sus tropas marchan hacia Egipto. Envidioso del éxito que las armas alemanas han obtenido en sus conquistas por Europa, el dictador italiano quiere montar su propio espectáculo. Y menudo espectáculo que iba a ser...

El ejército británico lanzó su ataque para repeler a los italianos el 9 de diciembre. El día 12 los italianos emprendieron la huida. En dos meses escasos los británicos tomaron Bardia y Tobruk, más de 130.000 prisioneros, 400 tanques y 1.000 cañones, sin darse cuenta de que habían sembrado la semilla de más problemas en África.

En febrero de 1942, el general Erwin Rommel llega a África y asume el mando del recién creado Afrika Korps. Rommel, maestro en audacia y en capacidad de engaño del enemigo, no perdió el tiempo y lanzó su primer ataque contra El Aghelia el 24 de marzo. ¡Ahora le tocaba retirarse al ejército británico! En los meses siguientes, las noticias de los éxitos del Zorro del Desierto se extendieron por el mundo, a medida que iba amenazando con explusar a los británicos fuera de África. Lugares antes

desconocidos para la mayoría, como Benghazi, Gazala, Tobruk, Sidi Rezegh, Bardia, Mersa Maruth y El Alamein se hicieron célebres. Aquella fue la Guerra de Rommel.

El célebre diseñador de wargames Vance von Borries publicó la 1ª edición de este juego en 1985. Ahora L2 Design le ha encargado actualizarlo y mejorarlo totalmente. Ahora contiene nuevos órdenes de batalla, un mapa increíblemente mejorado, y un reglamento también mejorado, de forma que realmente estamos hablando de un juego totalmente nuevo.

Rommel's War te lleva al comienzo de las hostilidades en el Norte de África, cuando los italianos lanzaron su primer ataque sobre Egipto en septiembre de 1940, hasta el gran cambio de tornas cuando el 8º Ejército del Mariscal de Campo Montgomery para en seco a los alemanes y los americanos desembarcan en Argelia a finales de 1942. Este es uno de los mejores juegos jamás editados sobre este teatro de operaciones. El espectacular mapa, los preciosos gráficos de las fichas y las reglas concisas te permiten jugar cualquiera de los seis escenarios en una sesión de un día. Si eres un fan de la campaña de África, este juego no puede faltar en tu colección.

Escala: turnos de 10 días históricos, hexágonos de 10 millas, unidades de compañía a brigada. Para dos jugadores, aunque se adapta muy bien al juego en solitario. Componentes: reglas originales a color con comentario histórico y comentario del diseñador, mapa de 75x182 cm., librito de escenarios, 386 fichas grandes, ayudas de juego y 1 dado. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Deluxe Breakout: Normandy. P.V.P.: 63,75 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** L2 DESIGN GROUP

A primeras horas de la mañana, la mayor flota anfibia jamás formada se dirige hacia las playas de Normandía, decidida a atacar y destruir la Fortaleza Europa de Adolf Hitler. El idílico silencio de un nuevo día de verano se ve interrumpido por la cacofonía del fuego de artillería naval cayendo sobre la playa y hacua los bunkers alemanes.

El cielo se oscurece con los aviones aliados que se unen a la batalla. En tierra, tres divisiones aerotransportadas, lanzadas durante la noche, ya han entablado un combate a vida o muerte por el control de puentes y nudos de carreteras cruciales. Cuando cesa el bombardeo, la primera oleada de lanchas de desembarco gira hacia las playas y los sonidos de la batalla cambian cuando los alemanes salen de sus posiciones para librar la batalla por las playas.

La batalla ha empezado. Los aliados han planeado un rompimiento rápido hacia el interior, pero esto se convierte en una batalla de diez semanas entre los setos en una de las luchas más duras de la guerra. Esto es:

Breakout Normandy... un juego sobre las primeras semanas de la guerra, en la que los panzers de Rommel intentaron arrojar a los aliados al mar. El juego es una simulación con un mapa dividido en áreas. Esta 2ª edición de la gran obra de Don Greenwood ha sido mejorada para equilibrar las partidas y aclarar varios aspectos de las reglas. Los gráficos obviamente también se han mejorado.

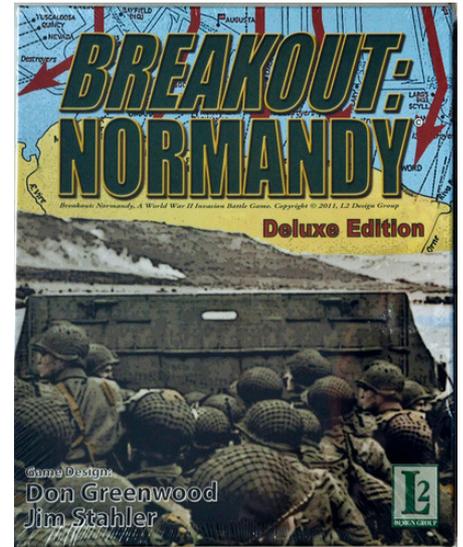
El juego básico ilustra la primera semana de la invasión en una lucha finamente equilibrada que puede jugarse en menos de cuatro horas. Si prefieres revivir la Gran Tormenta o la caída de Cherburgo, opta entonces por el Juego Extendido con condiciones de Muerte Súbita que puede durar hasta 12 horas.

Sistema de combate doble: los jugadores optan entre impulsos de Asalto o de Bombardeo, asaltando para apoderarse del terreno y bombardeando para neutralizar a los defensores. Esto ofrece el sistema de combate más realista en este tipo de juegos zonales a la vez que conserva la sencillez propia de no usar tabla de combate.

Jugabilidad: la combinación de movimiento por zonas y las fichas grandes hacen de este uno de los wargames realistas más jugables del mercado, tanto para jugar entre 2 como en solitario.

Escala: turnos de 1 día divididos en un número variable de impulsos, unidades tamaño regimiento/brigada con algunos batallones. Componentes: reglamento original a color, tablero de 60x100 cm, dos planchas de fichas, ayudas de juego y cuatro dados.

¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!



También disponibles de L2 Design:

War at Sea.

Grand Fleet.

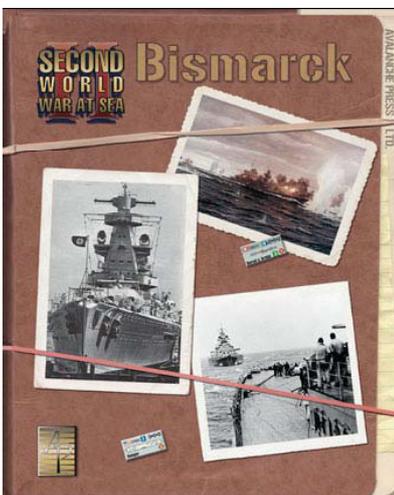
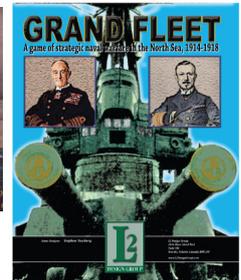
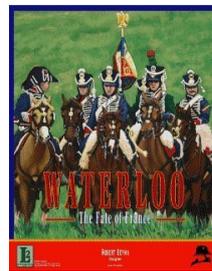
Waterloo 1815.

Russia Besieged.

Blood & Steel.

Blood & Steel Expansion.

Ponyri.



Second World War at Sea: Bismarck. P.V.P.: 51,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Si existe un barco que todos los wargameros conozcan, se trata sin duda del acorazado alemán Bismarck. Cuarentamil toneladas de maquinaria bélica, soltadas al Atlántico Norte en la primavera de 1941 para sembrar el caos en las rutas de los mercantes aliados. La Home Fleet británica intentó detenerlo, pero los cañones del Bismarck hicieron volar en pedazos al crucero de batalla HMS Hood. El orgullo de la Royal Navy se fue a pique en el Estrecho de Dinamarca, al sudoeste de Islandia, y el Bismarck desapareció en la niebla. Sin embargo, el HMS Prince of Wales había conseguido dañar al Bismarck debajo de la línea de flotación: el acorazado iba dejando un rastro de combustible. La Home Fleet británica siguió implacable la pista del buque alemán, hasta que lo hundió finalmente con un torbellino de fuego.

Estamos ante una esperada reedición de este título fundamental de la colección *Second World War at Sea*. El juego comprende la famosa caza del Bismarck, pero también de los demás corsarios alemanes que se adentraron en el Atlántico entre otoño de 1939 y verano de

1941. Se incluye la escapada de los cruceros de batalla *Scharnhorst* y *Gneisenau*, los raids de los cruceros *Admiral Hipper* y *Scheer*, y mucho más. Como todos los juegos de la serie, este también viene repleto con multitud de escenarios.

El jugador alemán intenta escabullirse de la línea de piquetes británicos y luego buscar y destruir los vitales convoyes que llevan tropas, comida y suministros a Gran Bretaña desde el resto del mundo. El jugador británico tiene unas fuerzas muy superiores, pero el Atlántico es un lugar inmenso. Hay océano abierto de sobra para que un corsario alemán pueda esconderse. Cuando hay además varios operando simultáneamente, la tarea de la Royal Navy se vuelve aún más difícil.

Los alemanes reciben en el juego todos los corsarios que entraron en el Atlántico Norte, buques famosos como el *Prinz Eugen*, pero también algunos que pudieron haberlo hecho y no lo hicieron como el acorazado *Tirpitz* y el portaaviones *Graf Zeppelin*. El contingente de la Royal Navy es muy numeroso, y también participa una gran parte de la marina norteamericana. Aunque los americanos no lucharon con los alemanes, en más de una ocasión las task forces americanas se unieron a las británicas en la caza de los corsarios alemanes con órdenes de atacarlos si los localizaban, pese a que los países no estaban aún en guerra. También participan varios buques franceses y el orgulloso destructor polaco *Piorun*. Cuando los alemanes operan cerca de la costa tienen la protección de una formidable fuerza aérea, aunque solo aparece de forma semialeatoria. Pero las mejores presas están lejos de la costa europea, y allí los corsarios alemanes tienen que arreglárselas solos. Los submarinos en este juego son mucho más importantes que en otros juegos de esta serie.

El juego contiene uno de los mapas operacionales más grandes de la serie; el Atlántico Norte es un lugar grande y vacío. Dos mapas de 85x55 cm cubren el área desde el norte de Islandia hasta la latitud de España. El mapa táctico es un tramado genérico de hexágonos que se emplea para resolver los combates de superficie. En él los buques maniobras y luchan empleando sus valores de cañones y de torpedos. Cada jugador tira un número de dados que depende de las capacidades de sus barcos, y los buques pueden sufrir daños en propulsión, casco o armamento. **¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



También disponibles en la serie *Second World War at Sea*:

SWWAS: Midway. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

SWWAS: Strike South. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

SWWAS: Eastern Fleet. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

SWWAS: Arctic Front. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

SWWAS: Coral Sea. ¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

SWWAS: Black Sea Fleets.

SWWAS: Combined Fleet.

SWWAS: East of Suez.

SWWAS: Imperial & Royal Navy.

SWWAS: Orange Waters.

SWWAS: Spice Islands.

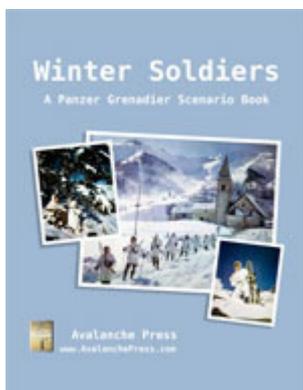
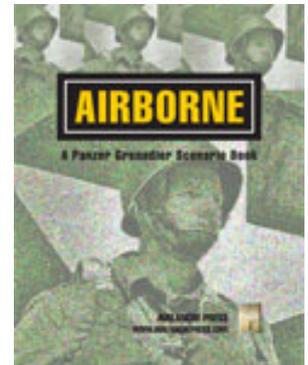
Panzer Grenadier: Airborne. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Floating down from the dark early-morning skies of Normandy, American soldiers taught the world a new synonym for courage: Airborne. Landing on 6 June 1944, these paratroopers would fight for the next 33 days and go on to represent their country in the victory parade through the ruins of Berlin.

Airborne is a book supplement for the Panzer Grenadier series. It contains 35 scenarios set in the Normandy countryside: 20 of them from the long-out-of-print boxed game, 14 new ones by Mike Perryman, and one mega-scenario by Patrick Callahan. Plus the usual background material.

Airborne includes a mapboard, but no playing pieces. Players will need p laying pieces and some maps from *Elsenborn Ridge* and *Battle of the Bulge*; a few scenarios also use boards or pieces from 1940: *The Fall of France* and *Edelweiss*.



Panzer Grenadier Winter Soldiers. P.V.P.: 17,00 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

In December 1944, a massive German attack struck American lines in the Ardennes forest of eastern Belgium. Achieving local surprise, the Germans pushed forward in what became known as the “Battle of the Bulge” until the Americans rallied and drove them back. The battle became known as a tremendous feat of American arms.

Twice before the *Panzer Grenadier* series has addressed this enormous battle: *Battle of the Bulge* covered the fighting on the southern flank of the battle, including the epic stand at Bastogne. *Elsenborn Ridge* looks at the northern flank, with the heroic stand at St. Vith and the “Twin Villages” among its scenarios. But there were some important actions that could not be included in either game: the SS units are in *Elsenborn Ridge*, and so *Battle of the Bulge* does not include the SS attacks on Bastogne. Likewise, the river terrain is in *Battle of the Bulge*, so *Elsenborn Ridge* has no

scenarios for Battle Group Peiper’s attempts to get across the Ambleve and Salm rivers.

Winter Soldiers fixes that. Mike Perryman has designed 30 (thirty!) new scenarios from the Battle of the Bulge, drawing on the maps and pieces from *Battle of the Bulge* and *Elsenborn Ridge*. No other games or supplements are required to play every scenario.

Along with the new scenarios, *Winter Soldiers* includes a detailed campaign game by Dave Murray, *Steadfast and Loyal*, tracing the 4th Infantry Division's drive from Utah Beach to Wurzburg. It's a piece of *Panzer Grenadier* that you can take into the bathtub with you (but only if you want to).

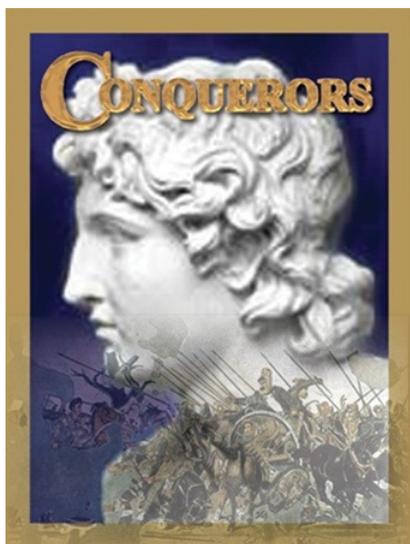
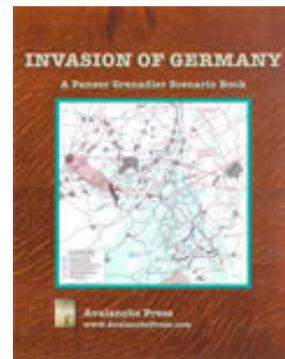
Panzer Grenadier: Invasion of Germany. P.V.P.: 17,00 €

FORMATO: SUPLEMENTO PARA JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

After chasing the beaten remnants of the German armies across France and Belgium, American soldiers forced their way onto German soil. With thick line of fortifications, fresh reinforcements and fanatic determination, the Germans suddenly showed they still had some fight in them.

Invasion of Germany is a book supplement for the Panzer Grenadier series. It contains 50 (yes, fifty) scenarios set along the German border. This book is a compendium of the scenarios presented in the out-of-print supplements Aachen 1944, Siegfried Line, West Wall, Roer River Battles and North of Elsenborn.

Invasion of Germany includes no mapboards or playing pieces. Players will need playing pieces and maps from *Elsenborn Ridge* and *Battle of the Bulge*; some scenarios also use boards or pieces from our *Cassino '44*, *Afrika Korps*, *Beyond Normandy*, *Eastern Front*, *1940: The Fall of France* and *Road to Berlin* games and *Iron Curtain* supplement.



The Conquerors. P.V.P.: 68,00 €

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

The Macedonians

Alexander in Persia, 334-331 BC

In the Spring of 334 B.C., young king Alexander of Macedon with an army 40,000 strong, set out to fulfill the centuries old dream of his countrymen by launching the invasion of the Persian Empire, the largest and most powerful empire in the Mediterranean world.

The Romans

Mediterranean Expansion, 200-189 BC

A century and a half later, the Roman Republic was just emerging from its 2nd and most debilitating conflict with the Mediterranean trading power —Carthage. Philip V was on the throne of Macedon, and his interventions in Greek politics would soon draw Rome's response and eventual advance to become an Eastern Mediterranean power.

Even after several years of conflict with Philip, Rome would not rest. Rome found herself again involved in an immense conflict—this time in Asia. The great Seleucid King, Antiochus, threatened the very existence of Rome's two key allies—Rhodes and Pergamum—and threatened to march into Europe itself on a mission of conquest. Thus

began the Syrian War.

The Conquerors is a double game that covers both of these theatres of conquest at a grand strategic level. Each game in this Twin-Pack has its own counters, rules and game map. However, the rules of both games are based upon the same system so that having played one it is quite simple to play the other. Also introduced is an optional Tactical Battle System.

Game components include: Two large rules books; two large playing Maps, 1,200 die-cut counters; plus numerous Player Aids.

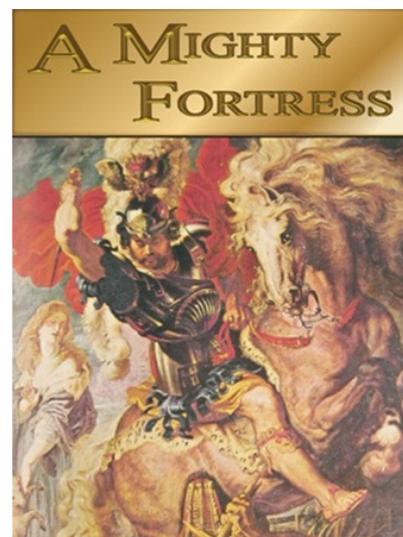
A Mighty Fortress. P.V.P.: 34,00 €

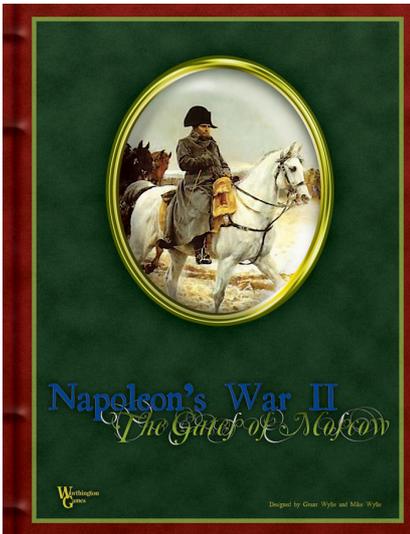
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** EXCALIBRE GAMES

A Mighty Fortress: Between 1531 and 1555 the world shook to the reverberations of a struggle whose resolution was to chart the course of Europe's religious and political alliances for centuries. It was in these years that the conflicting ideologies of Lutheran Reformation and Catholic Counter-Reformation inexorably drew the disparate empires, nations, and leaders of Europe into a maelstrom of religious war and dispute.

A Mighty Fortress simulates this major historical conflict on a beautifully illustrated political map of Europe. Colorful cardboard playing pieces move, position. And engage in battle upon this map through a superimposed hexagonal grid, which functions like a chessboard's squares.

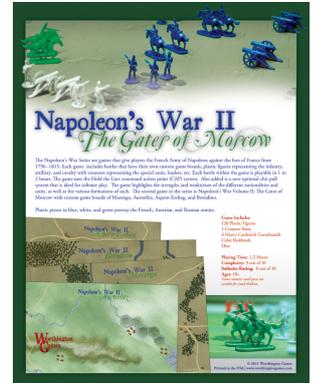
Game components include: one rules booklet, 200 die cut playing pieces, one 22 x 34 inch map, and various player aids.





Napoleon's War vol II: The Gates of Moscow. P.V.P.: 63,75 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** WORTHINGTON GAMES

La serie Napoleon's War está formada por juegos que ponen a los jugadores al frente de los ejércitos de Napoleón o de sus enemigos desde 1796 a 1815. Cada juego incluye sus propios tableros específicos para cada batalla histórica, miniaturas de plástico que representan a las unidades de infantería, caballería y artillería, y fichas de cartón para representar a unidades especiales, mandos, etc. Cada batalla del juego puede concluirse en 1 a 2 horas. El sistema emplea el sistema de Puntos de Acción de Mando del célebre Hold the Line. También se incorpora un sistema de extracción aleatoria de fichas de activación que es ideal para jugar en solitario. El juego subraya los puntos fuertes y las debilidades de las distintas nacionalidades y unidades, así como las distintas formaciones. Este segundo volumen en caja de la serie incluye tableros específicos para las batallas de Marengo, Austerlitz, Aspern-Essling y Borodino. Las miniaturas de plástico de color azul, blanco y verde representan a los



ejércitos francés, austríaco y ruso.

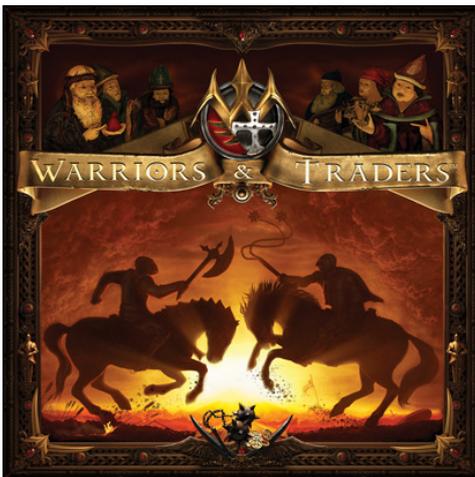
Componentes: 120 miniaturas de plástico, 1 plancha de fichas, 4 tableros, reglas originales a color y 1 dado. Para 2 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 1-2 horas. Adaptabilidad para jugar en solitario: alta. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

También disponibles: **¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!**

Napoleon's War vol I: The 100 Days.

Napoleon's War Battle Pack 1.

Napoleon's War Battle Pack 2.



Warriors & Traders. P.V.P.: 50,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** NSKN LEGENDARY GAMES

Warriors & Traders is a turn based strategy board game for 2-6 players. Set in the Dark Ages in Europe, *Warriors & Traders* is a pure strategy game, involving no dice and no unforeseen events. In a nutshell, there's no luck, just strategy.

Each player starts as the ruler of a small country which he or she will grow into an empire.

In *Warriors & Traders*, players will use Actions to develop their countries' technologies, Production, Trade and Military, keeping track on separate Play-mats. They will also build armies to conquer new provinces and forts to defend their own and they will harvest and trade for resources.

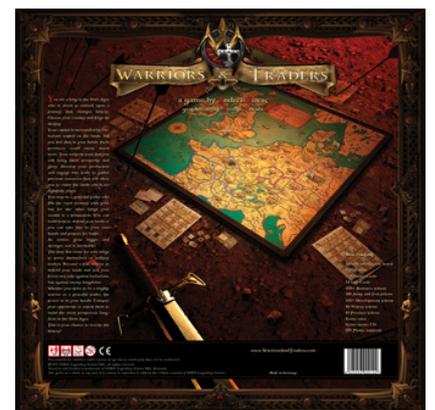
The game can be played either in alliance or in a free-for-all system. Player will get Victory points from fighting enemy player or the Barbarians who populate the map, from building Forts or trading. The player or alliance accumulating the most Victory points will win the game. The game ends after a maximum of 10 turns or when one or more players reach the victory conditions, dependent on the number of players

and the type of play.

Most game components are language independent. The Play-mats, used to keep track of the development of countries are only in English, the Info cards which help players throughout the game are printed in English, Dutch, French and German and the rulebook is printed in English and provided in electronic format in 6 additional languages, Dutch, French, German, Hungarian, Polish and Romanian.

Game components:

- Game board, double sided, with the map of Western Europe on one side and Eastern Europe on the other side
- Country Cards, 8 for Western Europe and 8 for Eastern Europe
- 81 Province tokens, one for every province on Eastern and Western Europe
- 200+ Resource tokens
- 180 Army and Fort tokens
- 85 Victory Points tokens
- 100+ Development tokens
- 100 plastic supports for armies
- 14 Info cards, in English, German, French and Dutch
- 6 Play-mats



- Printed rule book in English
 - Game starter CD, with the rule book in 7 languages and a game intro PPS presentation.
- Para 2-6 jugadores a partir de 13 años. Juego en inglés.



Strategy & Tactics 271: Second Battle of Kharkov. P.V.P.: 25,50 €

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

Second Kharkov: Strike & Counterstrike, May 1942 (2K for short) is a low-complexity, two-player wargame covering the second battle for that city fought during the early period of World War II's eastern front. The game begins with the Soviets on the all-out offensive, but its second half is dominated by a German counterattack.

There's a historical scenario covering the battle as it was fought, plus a what-if scenario that allows players to explore the possibilities inherent in the all-out effort originally proposed to Stalin by Marshal Timoshenko. In it, the Soviet player begins the game with the historical force along with a total of 26 more rifle divisions and tank brigades: everything that was then in the Soviet strategic reserve. Of course, to win that scenario the Soviet player needs to accomplish a lot more than he does in the historical one (capture all three hexes of Kharkov).

Each hex represents five miles (eight km) from side to opposite side. Each game turn represents two days. Each unit of maneuver represents a division or brigade of roughly 2,000 to 14,000 men and 50 to 400 armored fighting vehicles.

Special rules cover such things as: Soviet untried units, initial German unpreparedness, air interdiction, historical and alternative set ups, multi-step German units, sudden death victories, fog of war, German inter-army cooperation, close air support, Soviet armor doctrine, Soviet panic, and much more.

Articles in this issue:

Second Battle of Kharkov, 1942. A massive tank battle fought between the Germans and Soviets just prior to Stalingrad.

Battle of Arsuf. English King Richard "The Lionheart's" great victory over Saladin in the Third Crusade (1191).

Mobile Atomic Bases. In the years after WW2, the US Navy explored the idea of deploying massive floating atomic-powered bases in the oceans around the world.

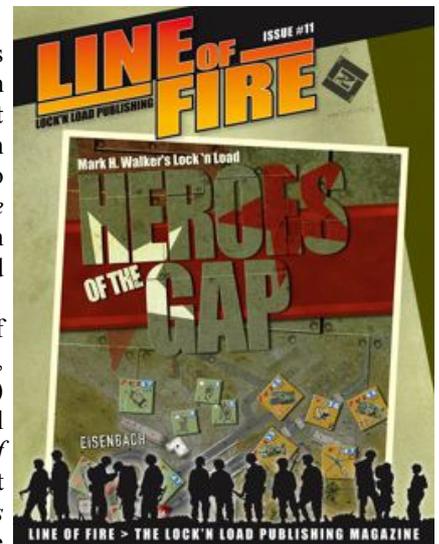
Battle of Itororo. A massive South American Battle of the mid-19th century, Brazil vs. Paraguay.

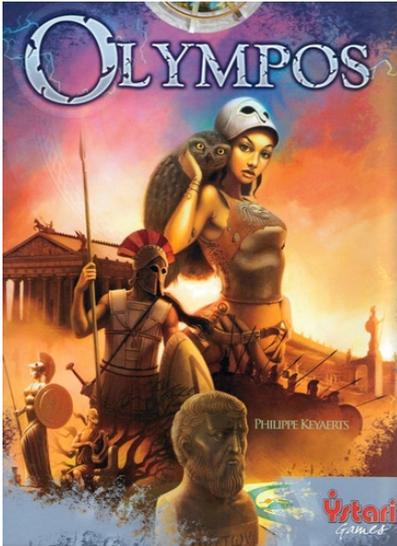
Line of Fire #11. P.V.P.: 19,50 €

FORMATO: REVISTA-SUPLEMENTO. **EDITOR:** LOCK 'N' LOAD GAMES

Line of Fire #11 contains 60 stuffed pages of content. Prepare to overwhelm your senses with tactics articles for *Space Infantry* and *Heroes of the Gap*; in-depth battle reports on scenarios from *White Star Rising*, *Island War Deluxe* and "Hot War" from the **World at War**: *SADF Chapter*. The **Lock 'n Load** National Capabilities Chart gets updated with units from *Heroes of the Gap*. An interview with Peter Bogdasarian provides insights into *Tank on Tank East Front*. There's a gamer's impression of *Warparty*, previews of *White Star Rising: Operation Cobra* and *Heroes of the Pacific*, riveting reviews of Worthington Games' *Boots on the Ground* and Warlord Games' *Hail Caesar*, plus The Cardboard Curmudgeon strikes again, and more.

And, of course, no issue of *Line of Fire* is complete without scenarios—plenty of scenarios! Ten of them use components from the ever-expanding **World at War** system, including a three-scenario module set in Iran pitting the US Marines (from *LoF#10*) against the Soviets in two of them and a large clash of armor in the third—hint: It's all about the oil. Antsy for some WWII squad-level combat in the Pacific before *Heroes of the Pacific* comes out? Well, quell that need with two *Island War Deluxe* scenarios that have a personal connection with their designer, Ralph Ferrari. In a *Band of Heroes* scenario, Paras from the 101st Airborne drop into Holland for a bloody battle for the bridge at Son during Operation Market Garden. A large-OOB, full-board *Heroes of the Gap* scenario sends the Soviets into the Eisenbach Gap in a two-pronged attack, a hammer and sickle poised to pound the well-equipped but outnumbered Yankees. Finally, it wouldn't be the Halloween season without some Zombies. A Thanksgiving-themed *All Things Zombie* scenario explores a different kind of Black Friday shopping. And from the twisted mind of Mark Mitchell comes an interesting hybrid scenario, "Day of the Zed." *ATZ* and *A Day of Heroes* come together in a bizarre battle of American Rangers and 10th Mountain soldiers being sent into Last Chance, NV, to rescue stranded National Guard troops from an onslaught of brain-hungry Zombies. It's a solitaire scenario that uses mostly **LnL** rules, borrowing a couple from *ATZ*, and requires both games to play. It's **LnL**, it's *ATZ*, it's fun on a previously unimagined level. Only in *Line of Fire #11*!





Olympos. P.V.P.: 46,75 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Philippe Keyaerts intenta repetir el éxito de *Small World* o *Vinci* con *Olympos*. Keyaerts nosn presenta aquí un juego de civilizaciones sencillo. La duración de la partida es de solo 60-90 minutos con 3-5 jugadores, pero aún así intenta ser un “juego para jugadores” con gran profundidad.

Los jugadores van realizando acciones según su posición en el registro temporal. Al gastar tiempo los jugadores pueden realizar acciones. Básicamente han de elegir entre desarrollo o expansión. La expansión introduce nuevos colonos al tablero de juego (que ilustra Grecia y la Atlántica), los cuales te permiten conquistar territorios y por tanto adquirir recursos.

El desarrollo tiene lugar en el tablero de descubrimiento del juego, en el que los jugadores bien compran nuevos descubrimientos científicos –como medicina, o falanges – o construyen maravillas arquitectónicas. Cada descubrimiento o avance te otorga nuevos poderes, como por ejemplo una mejora en tu fuerza militar con la falange, y cada maravilla que edifiques te da puntos.

La piedad religiosa de los jugadores se mide en descubrimientos, y el jugador más pío puede ser recompensado durante el juego por uno de los nueve dioses. Del mismo modo, los jugadores menos píos pueden ser castigados por los dioses. La rejugabilidad del juego es

enorme, ya que el tablero de descubrimientos y los dioses en juego varían en cada partida, además de los territorios que puedes conquistar. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Black Cross/Blue Sky. P.V.P.: 76,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** BLUE SKY ENTREPRISES

Take to the skies over southeast England during the turbulent Summer of 1940, as the outnumbered aircraft of the RAF fought a desperate struggle of survival against the onslaught of the near-invincible German Luftwaffe. "Black Cross/Blue Sky" is a historical wargame that allows players to assume the role of either a British or German pilot during the Battle of Britain.

The core game rules use a revolutionary system that has been used in the historical miniatures gaming hobby for 15 years. Nominated for the Charles S. Roberts Award for best historical miniatures rules set in 1996, the rules have been refined and expanded from hundreds of players' feedback. The result is a game system which allows a huge number of aircraft to be easily handled without the tedium of written orders. Multiple sets can be combined to allow large games that are limited only by the space provided by the players.

The game includes:

- 11 escenarios (including one solitaire scenario)
- 102 full color thick cardboard plane counters (backprinted with the inverted view of each aircraft)
- 18 Flight Stands that easily and effectively simulate 3-D combat.
- 4 full-color, backprinted 22" x 34" mapsheets (depicting a view of the southeast coast of England and the English Channel)
- 2 sets of illustrated aircraft cards (allowing players to have each aircraft's capabilities at their fingertips)
- 2 full-color rules summary cards (eliminating the need for frequent rules referencing)
- 39 Target, Weather, and Barrage Balloon counters
- 127 informational markers (Ace, hit, momentum, ammo, etc.)
- Color rulebook & 5 dice

