EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS – LIBROS

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

Actualización de novedades, 11 de noviembre de 2013

Blocks in the West. P.V.P.: 80,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME).
EDITOR: VENTONUOVO GAMES

¡Continuación del estupendo ***Blocks in the East***!
A primera hora del 10 de mayo de 1940, bajo el nombre en código Danzig, paracaidistas de la 7ª Flieger Division y de la 22ª Luftlande ejecutaron saltos sorpresa en Den Haag, en la carretera hacia Rotterdam y contra la Fortaleza de Eben Emael para facilitar el avance en finta del Grupo de Ejércitos B alemán sobre Bélgica, mientras que el ataque principal lo realizaba el más fuerte Grupo de Ejércitos A encabezado por siete divisiones panzer a través de las Ardenas, a través de un terreno hasta entonces visto como impracticable para las unidades acorazadas. Francia y el Reino Unido reaccionaron inmediatamente, activando el Plan Dyle-Breda, enviando sus mejores fuerzas directamente hacia la trampa. La posterior evacuación por Dunquerque en junio fue un éxito parcial, pero la batalla por Francia terminó con una brillante victoria alemana. Pasarían cuatro años para que los aliados volvieran al continente y pudieran derrotar a Alemania.

Blocks in the West (BITW) retoma, de forma lúdica, las batallas más decisivas del Teatro de Operaciones Europeo, desde la invasión de Francia hasta el final del régimen nazi en mayo de 1945. *BITW* es un juego de nivel operacional. Aunque está basado en eventos y batallas históricos, los jugadores al mando de las dos facciones pueden modificar la evolución de la 2ª G. M. en el Frente Occidental. El juego está recomendado para dos, tres o cuatro jugadores: uno/dos para controlar a los Aliados Occidentales y uno/dos para controlar Alemania e Italia. El juego también se adapta bien para jugar en solitario.

El juego emplea un sistema de bloques de madera y cubos que se despliegan sobre un fantástico laminado de 124x87 cm. Todos los componentes de madera y plástico han sido creados en Italia y pintados *a buratto*, una técnica empleada para pintar coches y accesorios. La escala es de aproximadamente 44 millas (70 km) por hex, turnos de juego de un mes, y unidades de nivel cuerpo de ejército de unos 30.000 hombres, 300 tanques o 300 aviones.

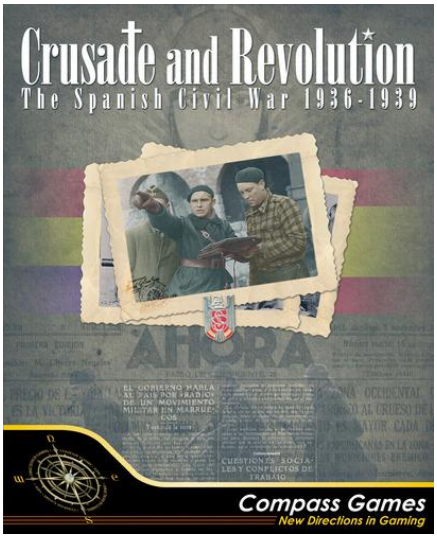
Las reglas se dividen en tres secciones principales que pueden aprenderse progresivamente. Las reglas básicas permiten jugar con gran rapidez. Las avanzadas ofrecen mecánicas más detalladas y realistas, y las opcionales pueden añadirse según se desee. Entre ellas encontramos Investigación Tecnológica, Guerra Estratégica sobre las fábricas alemanas y Campaña Submarina en el Atlántico, Invasiones Anfibias o Asaltos Aerotransportadas.

Blocks in the West puede jugarse solo o junto con ***Blocks in the East***.

También disponible:

Blocks in the East. P.V.P.: ~~85,00 €~~ 80,00 €
¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!

Crusade & Revolution – Cruzada y Revolución. La Guerra Civil Española, 1936-1939. P.V.P.: 76,50 €



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

CyR es un juego de guerra (wargame) a nivel estratégico-operacional con cartas y movimiento por zonas que simula la Guerra Civil Española (1936-1939). Sus reglas se basan en "***Paths of Glory/Senderos de Gloria***" de Ted Raicer.

Cada jugador se pone al frente de uno de los dos bandos (Nacional o Republicano), y atiende todos los aspectos que implican una guerra: movilización, reclutamiento, movimiento de tropas, ofensivas, construcción de defensas… También hay eventos históricos que se deben tener en cuenta, como la ayuda militar extranjera, política internacional, cambio del gobierno republicano, etc.

CyR aúna diversion, jugabilidad y simulación histórica. Emplea el sistema de juego de "motor de cartas", adaptándolo a las circunstancias específicas de la Guerra Civil Española. Cada jugador tiene su propio mazo de cartas estratégicas que son el corazón del juego, y debe tomar difíciles decisiones sobre su empleo durante la partida. Cada carta tiene cuatro formas posibles de emplearse, ¡pero solo podemos usar una cada vez que la juguemos!

Las posibilidades son:

Recrear un Evento Histórico: cada carta muestra un evento histórico que afectó el curso de la guerra. Se incluyen acontecimientos políticos, militares e incluso sociales, así como los refuerzos que fluyeron hacia ambos bandos a lo largo de la Guerra, tanto desde dentro del país como desde potencias extranjeras (Alemania, Italia y Rusia).

Realizar Operaciones: cada carta tiene un valor de operaciones que se emplea para activar unidades en el mapa de juego para mover, preparar fortificaciones o atacar.

Redespliegue Estratégico de Tropas: cada carta tiene un valor de Redespliegue Estratégico que se emplea para mover unidades grandes distancias sobre el mapa de juego, o para llevar unidades de la Reserva para contener un flanco amenazado.

Puntos de Reemplazo para Reformar tu Ejército: cada carta tiene un valor de Puntos de Reemplazo que se anota y se emplea para reparar o reconstruir unidades destruidas al final del turno.

Cuanto mayor impacto histórico tenga una carta en la partida, mayores serán también sus valores de Operaciones, Redespliegue Estratégico y Reemplazos. Por ello, el jugador a menudo se ve enfrentado a una difícil decisión: ¿usar un evento importante, lanzar una ofensiva en una zona vulnerable, mover unidades de un frente a otro, o acumular reemplazos para recuperar pérdidas? A todo esto se le añaden también las "Cartas de Combate" que otorgan ventajas tácticas en combate, lo que abre aún más el abanico de decisiones.

Una partida completa de CyR se divide en tres fases, las cuales ilustran la evolución del conflicto e introducen nuevas cartas estratégicas en cada etapa:

La fase de **Guerra de Columnas** comienza con el estallido de la Guerra y termina en febrero de 1937. Durante esta fase solo se emplean "unidades pequeñas", debido a que ambos bandos disponían de un número limitado de combatientes, casi todos ellos agrupados en unidades irregulares denominadas "columnas", las cuales operaban a lo largo de frentes muy amplios y escasamente protegidos. Las mejores de estas "unidades pequeñas" son las unidades Nacionales regulares del Ejército de África –traídas a España desde Marruecos al estallar la Guerra. Estas unidades son potentes pero frágiles, ya que no pueden reemplazarse ni rellenarse con Puntos de Reemplazo.

La fase de las **Grandes Unidades** dura desde marzo de 1937 hasta febrero de 1938. Durante este periodo ambos bandos tomaron conciencia de que la guerra no acabaría pronto, así que comenzaron a movilizar sus recursos humanos y materiales para formar ejércitos regulares. Los jugadores despliegan primero sus "unidades grandes" (cuerpos de ejército) y grandes batallas tienen lugar a lo largo y ancho de España.

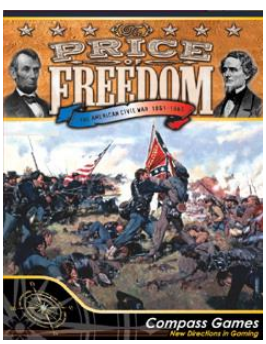
La **Fase Decisiva** comienza en marzo de 1938 y dura hasta el final de la Guerra, abril de 1939. Durante este periodo, los Nacionales intentaron forzar la rendición incondicional del enemigo, mientras que la República luchó desesperadamente por resistir y prolongar la Guerra para poder unirla con la inminente Segunda Guerra Mundial que ya se avistaba en el horizonte.

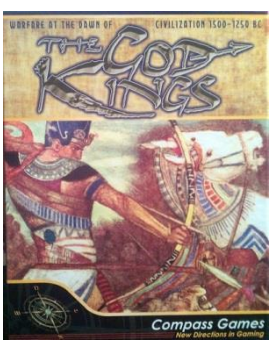
Complejidad: media (6 sobre 10). Adaptabilidad para jugar en solitario: 4 sobre 10. Escala temporal: turnos de 2 meses históricos (1 mes durante los primeros cuatro turnos). Escala del mapa: 1 casilla = 60 km aproximadamente. Escala de las unidades: desde Columnas Irregulares a divisiones (unidades pequeñas), y desde divisiones reforzadas a cuerpos de ejército (unidades grandes). Duración de la partida: 3-4 horas los escenarios pequeños, 8+ horas el escenario de campaña completo. Diseñador: David Gómez Relloso. Desarrollo: Kevin Bernatz. Diseño gráfico: Nicolás Eskubi Ugalde.

Componentes: un mapa de 55x85 cm, 110 cartas estratégicas, 176 fichas grandes, 280 fichas normales, un reglamento, un libro de juego, cuatro ayudas de juego y un dado de seis caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

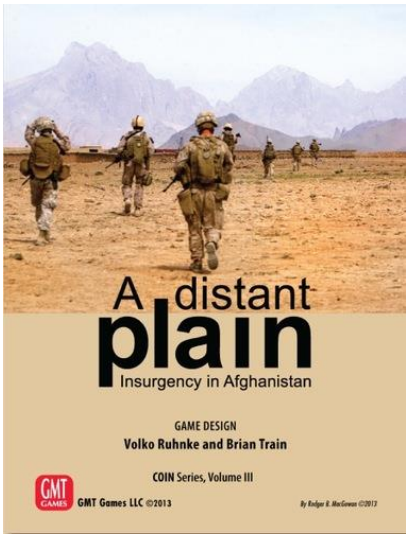
Otros juegos con motor de cartas de Compass Games:

The Price of Freedom. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*
The God Kings. *¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!*





A Distant Plain. P.V.P.: 69,95 €



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

Este nuevo juego de la serie COIN de Volko Ruhnke lleva a 1-4 jugadores al conflicto actual en Afganistán, y marca una colaboración única con otro diseñador premiado, Brian Train. ***A Distant Plain*** ofrece el mismos sistema de juego accesible presentado en el reciente ***Andean Abyss*** y en el nuevo ***Cuba Libre***, pero con distintas facciones, capacidades, eventos y objetivos. Por primera vez en la serie, dos facciones contrainsurgentes deben reconciliar sus visiones distintas de Afganistán para coordinar una campaña contra una insurgencia también dividida en dos bandos.

A Distant Plain adapta las mecánicas de *Andean Abyss* a las condiciones de Afganistán sin añadir complejidad al juego. Entre las nuevas reglas encontramos:

Operaciones conjuntas Gobierno-Coalición.

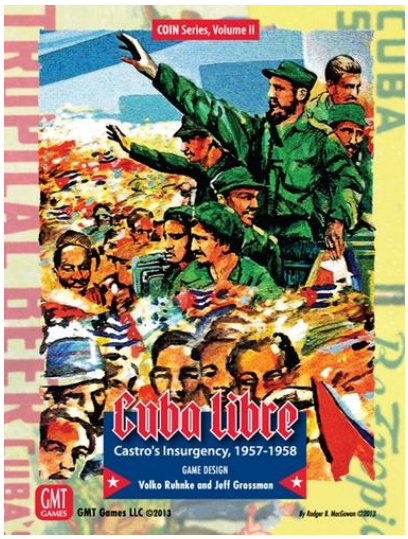
Posicionamiento Volátil Pakistaní sobre el conflicto.

Evolución de tanto las tácticas y la tecnología COIN como de insurgencia.

• Government graft and desertion.
• Bajas de la Coalición.
• Regreso de refugiados afganos.
• Territoria étnico pastún.
• Múltiples escenarios.
• Un mazo de 72 nuevos eventos… y más.

Como cada volume de la serie COIN, los jugadores de *A Distant Plain* se enfrentarán a difíciles decisiones estratégicas en cada carta. El innovador sistema de juego integra perfectamente asuntos politicos, culturales y económicos con los militares y otras capacidades violentas y no violentas. Se incluyen diagramas de flujo para llevar a las tres facciones afganas, así que cualquier número de jugador (desde solitario hasta 4) pueden experimentar la lucha encarnizada y caótica que es el Afganistán actual. **Componentes:** un tablero montado de 55x85 cm, mazo de 78 cartas, 165 fichas de madera, 12 peones, varias ayudas de juego, una plancha de marcadores, reglamento y playbook, 3 dados de 6 caras.

Para 1-4 jugadores. Mapa: movimiento por áreas. Escala temporal: 1-2 años por ronda de Propaganda. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Cuba Libre. P.V.P.: 62,00 €

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

Cuba Libre lleva a 1 a 4 jugadores a la Revolución Cubana. El "Movimiento del 26 de julio" de Castro debe expandirse desde sus bases en la Sierra Maestra hasta la Habana. Mientras tanto, grupos estudiantiles anticomunistas, guerrillas urbanas y exiliados intentan desestabilizar al régimen de Batista desde dentro y desde fuera, a la vez que intentan no ayudar a una nueva dictadura encabezada por Castro. El gobierno de Batista debe mantener la presión para contener a la doble insurgencia, a la vez que gestiona a sus dos grandes ayudas: su frágil alianza con EEUU y el Sindicato. En medio de la lucha, Meyer Lansky y sus jefes del Sindicato del crimen se las arreglarán para mantener vivo su paraíso gansteril en Cuba.

Cuba Libre será fácil de aprender para los que ya hayan jugado a *Andean Abyss* players—ambos juegos comparten el innovador sistema COIN. Como su antecesor, *Cuba Libre* se puede jugar perfectamente en solitario o hasta entre 4 jugadores, aunque en un tiempo más corto que Andean Abyss. Pero los retos de la situación y de estrategia de Cuba Libre son totalmente n uevos. Un mazo de 48 eventos nos lleva a la vida en Cuba en los años 50 e incluye:

• Los Doce: la primera oleada de escapadas a la Sierra Maestra -¿leyenda romántica o anuncio de la derrota?
• El Che y Raúl: ¿brillantes en el campo de batalla, o delincuentes secuestradores?
• Operation Fisherman: ¿pueden los rebeldes montar una segunda invasión?
• Huelga general: ¿disturbios urbanos o vergüenza para los rebeldes?
• Radio Rebelde: ¿la sintonizan las masas, o solo los servicios del Ejército?
• Pacto de Caracas: ¿podrán unirse los rebeldes?
• Carros blindados: potencia de combate móvil, ¿pero en manos de quién?
• Rolando Masferrer: tácticas progubernamentales brutales -¿ayudarán a la causa o la perjudicarán?
• Carnicero gordo: ¿podrá la Mafia proteger sus casinos?
• Sinatra: el show de Frankie en La Habana, ¿éxito o fracaso, y quién se lleva las ganancias?

Y mucho más….

Nuevas reglas adaptan el sistema COIN a la situación de Cuba en los años 50:

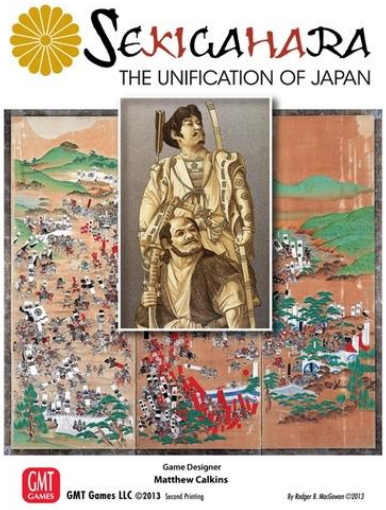
• Los insurgentes van creando una acumulación de fuerzas persistente, mientras que el Gobierno se ve limitado a esporádicos golpes de fuerza.
• Las bases del Sindicato son los Casinos –caros de construir, pero tan importantes que ningún ejército los destruirá.
• Las actividades especiales del Sindicato incluyen usar el "músculo" de las tropas del Gobierno y la policía para proteger los bienes de la mafia.

• Pilas de dinero del Sindicato esperando lavarse pueden caer en las manos de cualquiera –incluso en las manos del corrupto Gobierno.
• El Gobierno dispone de sus propias tácticas de terror y puede arañar parte de las ganancias del Sindicato.
• La erosionada alianza de EEUU con Batista se cierne sobre todas las acciones del Gobierno, no solo los niveles de ayuda si no también en la capacidad de operaciones diaria del ejército y la policía.
• Incluso si Batista huye, es posible que la lucha continúe –¡el gobierno contrarrevolucionario puede ser aún más fuerte!

Cuba Libre proporciona a hasta 4 jugadores roles contradictorios y condiciones de victoria que se solapan para conseguir una rica interacción diplomática. En las partidas de 2-3 jugadores, estos pueden representar alianzas de facciones, o el sistema de juego puede encargarse del comportamiento de las facciones no representadas por jugadores. O un único jugador en el papel de los Revolucionarios puede intentar derrocar a Batista y tomar el poder. Los bandos no controlados por los jugadores lucharán entre sí y contra los jugadores, pero demasiado poder en manos de cualquiera de ellos significará su derrota.
Componentes: un mapa montado de 42x55, un mazo de 52 cartas, 79 fichas de madera de fuerzas, 8 cilindros, una plancha de marcadores, librillos de reglas y de juego, varias ayudas de juego y 3 dados de 6 caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

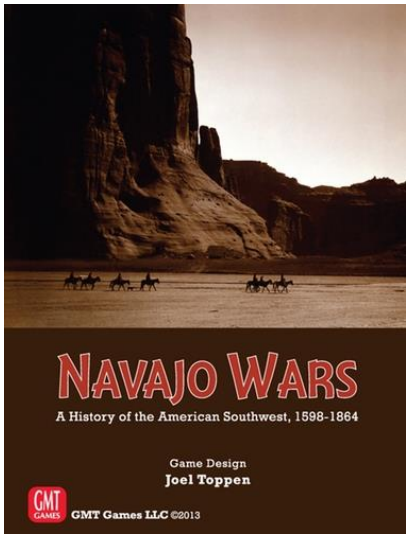
Sekigahara. P.V.P.: 62,00 €

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



La batalla de Sekigahara, librada en 1600 en un cruce de caminos en Japón, unificó dicha nación bajo el mando de la familia Tokugawa durante más de 250 años. Sekigahara te permite recrear aquella guerra en el papel de Ishida Mitsunari, defendor de un niño heredero, o en el de Tokugawa Ieyasu, el daimyo (señor feudal) más poderoso de Japón. La campaña duró solo 7 semanas, durante las que cada bando improvisó un ejército y una estrategia con las fuerzas que consiguieron de sus aliados. Ambos jefes tenían muy serias dudas sobre la lealtad de sus unidades –y con razón. Varios daimyo se negaron a luchar, y algunos incluso cambiaron de bando en medio de la batalla.
Para dominar Japón deberás hacer algo más que desplegar un ejército – deberás estar seguro de que te seguirá en el combate. Cultiva la lealtad de tus aliados y despliégalos solo cuando estés seguro de ella. Gana batallas consiguiendo la defección de unidades de tu adversario. ***Sekigahara*** está repleto de mecánicas inusuales: no se emplean dados, las cartas representan lealtad y motivación (sin una pareja de cartas un ejército no podrá entrar en batalla)- Las alianzas se representan mediante el tamaño de la mano de cartas de cada jugador, la cual fluctúa en cada turno. Las batallas son una serie de despliegues a partir de apilamientos de unidades ocultas, basados en factores de lealtades ocultas. Las cartas de Cambio de Lealtad crean posibles eventos de defección.

Sekigahara es un juego de bloques de madera que se juega en 3 horas, sobre la campaña militar que tuvo lugar en 1600. La guerra de 7 semanas, librada a lo largo de las dos carreteras principales del país y en aislados asedios y escaramuzas, elevó a Tokugawa Ieyasu a la categoría de Shogun y unificó Japón durante 265 años. ***Sekigahara*** está diseñado para ofrecer una experiencia histórica correcta con una mecánica de juego intuitiva y que puede jugarse en una sentada. Se ha puesto mucho cuidado en preservar un mecanismo de juego sencillo. Pese a tener una buena dosis de detalles históricos, las reglas son de apenas 6 páginas). La variabilidad toma forma de incertidumbre y no de suerte.
Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Componentes: un mapa montado plegable, 119 piezas de madera, 1 plancha y media de fichas de cartón, 110 cartas, reglas y ayudas de juego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***



Navajo Wars. P.V.P.: 62,00 €

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

Navajo Wars es un juego solitario con motor de cartas que pone al jugador en el papel de los Diné (Navajos) desde el tiempo de la primera incursion española en 1595, a lo largo de los siglos, hasta el momento de su sometimiento a manos de un ejército estadounidense comandado por Kit Carson en 1864.

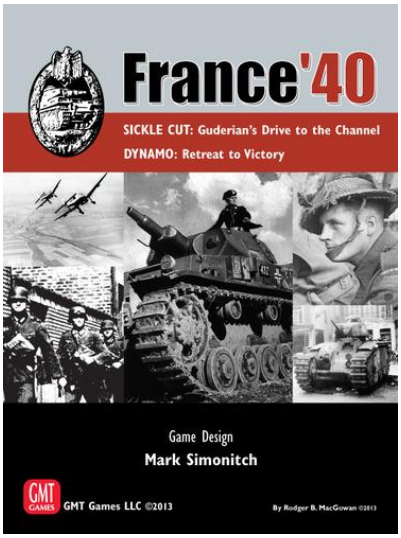
"Diné" (pronunciado 'dih-nay') es la palabra que los Navajos empleaban para referirse a su tribu. Significa "la gente". Los diné eran y aún son conocidos por sus plantaciones de maíz en el altiplano desértico de Nuevo Méjico y Arizona.

El objetivo del jugador Navajo es evitar ser sometido por los españoles, los mejicanos y los estadounidenses. El jugador realiza acciones a lo largo de la partida para intentar aumentar sus registros cultural y militar. Si ambos llegan a cero en algún momento, quedarás sometido al enemigo y perderás la partida inmediatamente. También hay desarrollos culturales, en la forma de un árbol tecnológico, que el jugador usará para desarrollar y mejorar sus posibilidades de victoria. Los desarrollos son: telares, maestría con los caballos, religión, dominio de las Mesas y comercio ventajoso. El juego también incluye cartas de eventos históricos para cada periodo. Estas cartas tienen sus propios efectos en el juego y añaden ambientación histórica.

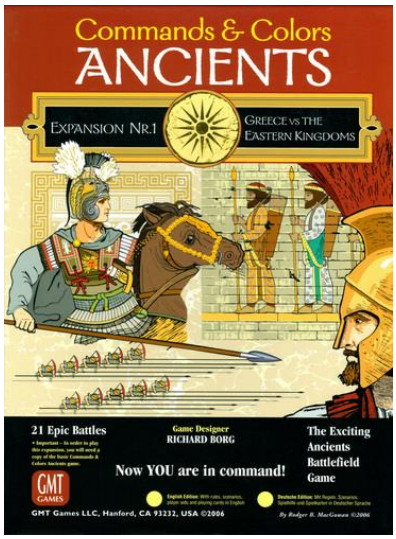
El jugador intentará que sus unidades familiares (hombre, mujer e hijo) operen en el mapa para realizar acciones como raids sobre Nuevo Méjico, raids sobre un puesto avanzado, guerra tribal, diplomacia tribal, creación de mercancías, rebaños y viajes. Durante la porción enemiga del turno, este realizará operaciones como subversión de nativos, construcción de puestos avanzados, raids sobre territorio navajo y muchas otras acciones. El enemigo recibe sus órdenes mediante una matriz de órdenes. El jugador nunca estará seguro de qué sucederá.

Navajo Wars puede jugarse en escenarios cortos de los periodos español, mejicano o estadounidense, o también puede jugarse la campaña completa.
Componentes: mapa de 55x82 cm, 1 plancha y media de fichas, 80 cartas y 20 cubos de madera, 2 ayudas de jugador, librillos de reglas y de juego, una bolsa para extraer los cubos aleatoriamente y 3 dados de 6 caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!***

France ´40. P.V.P.: 49,50 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES



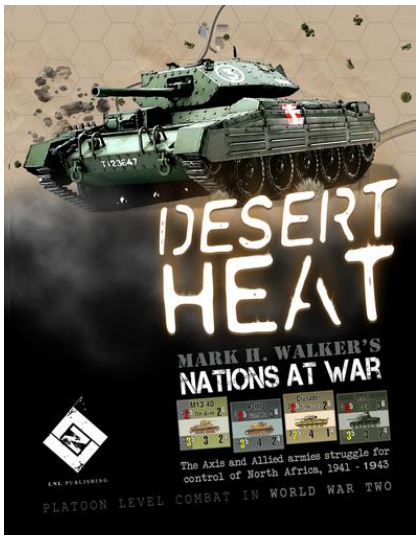
Cada juego que diseña Mark Simonitch es un acontecimiento, ¡y este no será menos!
France '40 abarca los 10 días cruciales de mayo de 1940 en los que el ejército alemán rompió la línea francesa en el río Mosa y se apresuró a llegar al mar en Abbeville. El audaz corte de guadaña a través de Francia dejó aislada a la BEF de sus bases en Normandía y también atrapó a los ejércitos 1º y 7º franceses en Picardía. El alto mando francés quedó paralizad y no consiguió contraatacar. Los británicos vieron que la situación era desesperada y se dirigieron hacia Dunquerque. La derrota de Francia estaba asegurada.
El juego comienza el 13 de mayo, el tercer día de la Operación Caja Amarilla. Seis divisiones panzer ya están atravesando las Ardenas y en el río Mosa. Los franceses y británicos ya han corrido a través de Bélgica para llegar a la Línea del Dyle y cubrir el Saliente de Gembloux. El escenario está listo. ¿Podrán los alemanes cruzar el Mosa superando las potentes fuerzas que lo defienden? Y si lo consiguen, ¿podrán avanzar desde las cabezas de Puente? Y si pueden hacerlo, su avance a lo largo del mapa se verá amenazad por la llegada de refuerzos aliados desde el norte (principalmente británicos) y desde el sur (franceses). La mayor parte de los refuerzos se determinan aleatoriamente, así que el jugador alemán nunca sabe qué le puede venir por los flancos.
Las reglas subrayan la importancia de los blindados, el apoyo aéreo y la moral. Las reglas especiales incluyen unidades aliadas de blindados pesados, iniciativa de De Gaulle y de Rommel, la Orden de Detenerse de Hitler, y la Parálisis del mando francés.
Escala: la mayor parte de las unidades son divisiones, pero también se incluyen muchas brigadas y batallones de tanques independientes franceses. Cada hex mide 4 km de lado a lado. Cada turno representa 1 día histórico.
Componentes: láminas de mapa, 1 plancha de ½ de fichas, 1 reglamento, ayudas de juego y 2 dados de 6 caras. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN!!***



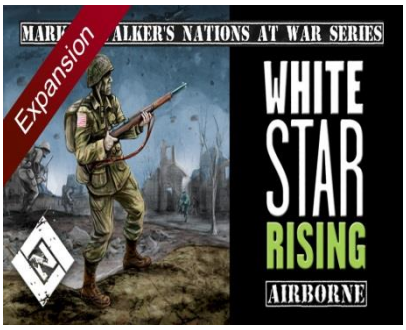
Commands & Colors Ancients Expansion 1 : Greece & Oriental Kingdoms. P.V.P.: 54,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** GMT GAMES
Reimpresión de la primera expansión para el excelente juego de batallas de la Antigüedad con bloques de madera de GMT Games. ***The Greeks & Eastern Kingdoms*** es la primera expansión para ***Commands & Colors: Ancients***. Los ejércitos de Filipo, Alejandro y los Sucesores se enfrentan a las huestes de los persas, escitas e indios del Este. En esta expansión veréis escenarios históricos que se centran en los hoplitas de la Grecia clásica enfrentándose al ejército persa invasor en Maratón y Plataea; batallas épicas de la Guerra del Peloponeso, la ascensión de Macedonia y las batallas de Alejandro de Gaugamela, Iso y Granico contra los persas, así como batallas en las que participan los sucesores de Alejandro. Con tus griegos podrás también dirigirte al oeste y
luchar contra los cartagineses en Sicilia, o luchar como el rey Pirro en Heraclea y Ausculum contra los romanos.
En esta primera expansión se incluyen más de 20 escenarios (el paquete incluye más de 300 bloques de unidades nuevos con sus
pegatinas correspondientes, necesarios para librar estas batallas). Obviamente, abarca un período histórico muy grande, pero
podemos hacerlo sin problemas, ya que Commands & Colors: Ancientsha sido creado como un sistema de juego histórico único que permite reproducir las batallas de la Antigüedad en menos de una hora.
Los dados de batalla resuelven el combate rápidamente, y las cartas de mando proporcionan un elemento de suerte que crea una niebla de guerra y presenta a los jugadores retos y oportunidades simultáneamente. Y las tácticas que triunfarán concuerdan muy bien con las limitaciones inherentes a los distintos tipos de unidades de la Angigüedad, a sus armas, al terreno y a la histori
a. ¡Incluye 5 láminas de pegatinas para pegar a los 364 bloques de madera, 7 dados de Batalla, reglas, escenarios y 2 ayudas de ju
ego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

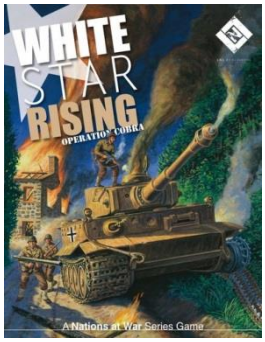
Nations at War: Desert Heat. P.V.P.: 54,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK´N´LOAD PUBLISHING.
Es el verano de 1943, y las fuerzas aliadas luchan a las del Eje en las ardientes arenas del Norte de África. Es una lucha fluida entre tanques contra tanques, y ahora tú puedes recrear aquellas batallas usando el popular sistema *Nations at War*. Diseñado por Ralph Ferrari. Aquí encontrarás todo lo que estás buscando en un juego con unidades de nivel sección: blindados, artillería, infantería que sirve para más que ser carne de canon, mando y control, apoyo aéreo, y desesperados asaltos que dejan al vencedor en posesión del terreno y al perdedor corriendo en retirada, todo ello en un sistema fácil de aprender pero difícil de dominar con maestría.

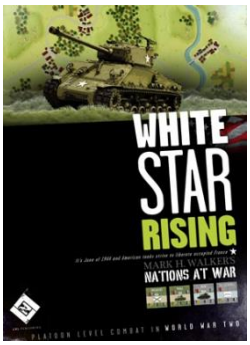
Nations at War: Desert Heat, centrado en Americanos, británicos, alemanes, italianos y franceses, incluye tres planchas de fichas repletas con los vehículos, hombres y armas de los ejércitos que lucharon en el Norte de África en 1941-43. Se incluyen 16 escenarios para jugar en cuatro mapas geomórficos de 22x42 cm con fichas grandes y extragrandes. Este es el segundo juego en caja del sistema *Nations at War*, que es una adaptación para 2ª G. M. del célebre *World at War*.

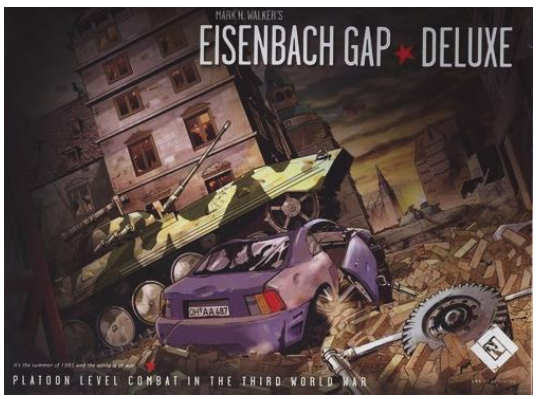


Otros juegos de la serie Nations at War:
White Star Rising.
White Star Rising: Operation Cobra.
Airborne.



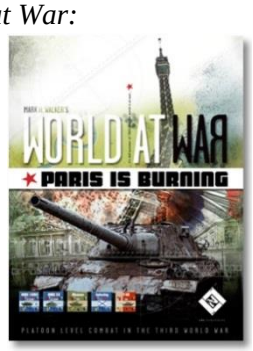


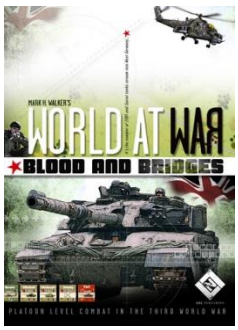


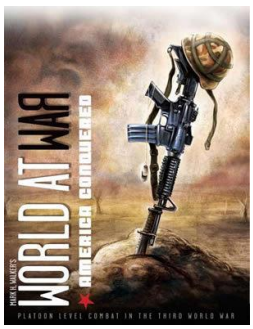


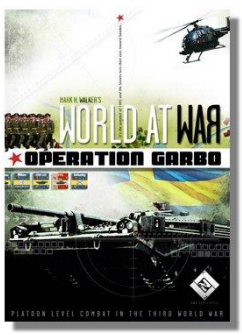
World at War: Eisenbach Gap Deluxe Edition. P.V.P.: 54,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** LOCK´N´LOAD PUBLISHING.
Nueva edición deluxe de ***Eisenbach Gap***, que ahora incluye la expansión ***Death of the 1st Panzer***.
Verano de 1985: los tanques soviéticos afluyen hacia Alemania Occidental. Las diseminadas fuerzas de la OTAN tratan de retrasar al ejército rojo hasta que lleguen los refuerzos, y el mundo observa con ansiedad, aterrorizado por los arsenales de armas nucleares de las superpotencias. Bienvenido al oscuro mundo de Mark H. Walker 's:World at War: Eisenbach Gap
World At War es un apasionante juego de acción táctica, a nivel de escuadrón de combate. Las reglas abarcan un sistema de fuego de mortero, vehículos no acorazados, armas de apoyo, combate a distancia, fuego de oportunidad, misiles guiados antitanque, etc ... Y no solo eso: *World at War* no es solo un juego, sino también un sistema de juego. ***¡¡REGLAS EN CASTELLANO!!***

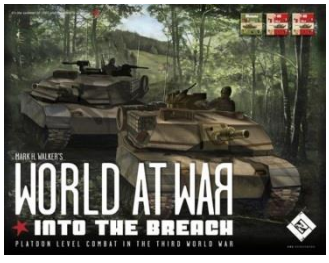
Otros juegos de la serie World at War:
Blood & Bridges.
Operation Garbo.
Paris is Burning.
Counterattack.
World at War Compendium.
Into the Breach.
America Conquered.



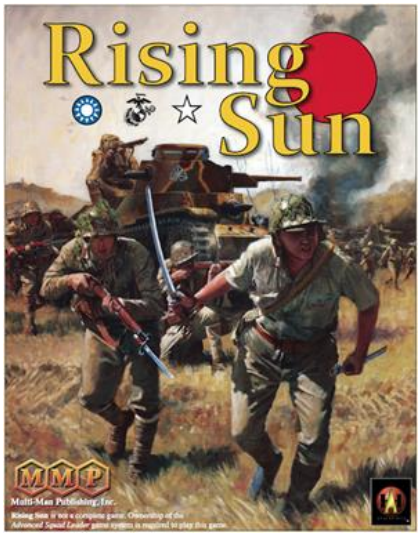








Rising Sun. P.V.P.: 145,00 €



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

Rising Sun is *Advanced Squad Leader's* long-awaited return to the jungles, islands, and atolls of the southwest Pacific. Multi- Man Publishing has combined the original ASL modules **Code of Bushido** and **Gung Ho!** into one monster package. **Rising Sun** includes the entire Japanese, Chinese, and United States Marine Corps orders of battle; a 2nd edition of Chapter G, which covers the unique rules needed to play *ASL* in the Pacific Theater of Operations and incorporates all the current errata; and an updated Chapter H for the Japanese and Chinese vehicles and ordnance and for landing craft. Also included are 32 updated scenarios, combining the original **Code of Bushido** and **Gung Ho!** scenarios with 16 out-of-print PTO scenarios that originally appeared in the pages of the *GENERAL*, the *ASL Annual*, and the *ASL Journal*. From the *ASL Annual '93b* comes the **Gavutu-Tanambogo** campaign game (*Sand and Blood*), a new 17″×22″ Gavutu-Tanambogo map, and Chapter Z pages. Scenario errata have been incorporated, and new errata have been issued for the older scenarios to reflect the balancing changes made to the updated scenarios. The package is rounded out by seven 8″×22″ geomorphic mapboards (boards 34-39 and 47) and dozens of overlays, all updated to match the latest style of boards. Both the rules and the counters benefit from a larger, more readable font.

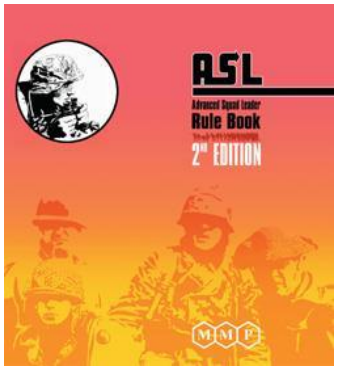
Rising Sun is not a complete game; ownership of the *Advanced Squad Leader* game system is required to play the scenarios herein.

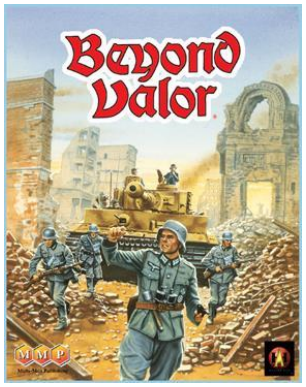
Rising Sun contains:

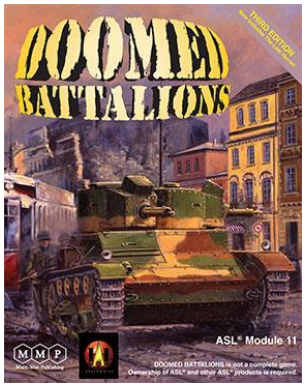
-Revised Chapter G; Chapter H for Japanese, Chinese, and Landing Craft; and Chapter Z (Gavutu-Tanambogo Campaign Game)
-1,300 ½" counters and 592 5/8" counters (1,892 total)
-boards 34-39, 47, Gavutu-Tanambogo HASL map
-overlays 1-5, B1-B5, Be1-7, Ef1-3, G1-5, M1-5, O1-5, OC1-4, OG1-5, P1-5, RP1-5, Wd1-5, X6, X11, X25-X29
-32 scenarios

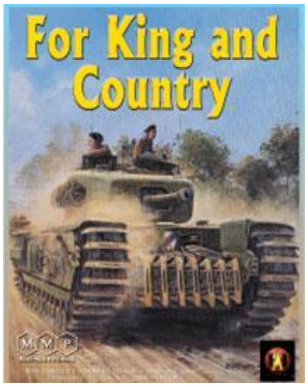
Otras cajas básicas disponibles de ***Advanced ASL***:

ASL Rules.
Beyond Valor 3rd Ed.
For King & Country.
Doomed Batalions.

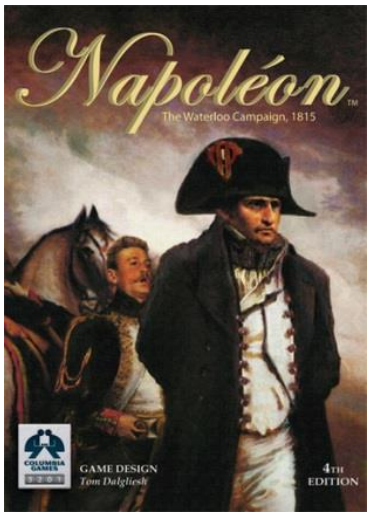








Napoleon 4th Edition. P.V.P.: 76,00 €



FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** COLUMBIA GAMES.
Nueva edición revisada y mejorada de uno de los grandes clásicos de Columbia Games.
El 18 de junio de 1815, se libró en los campos de Bélgica una de las batallas más decisivas de la historia militar, veinte millas el sudeste de Bruselas. Durante 100 breves días, Napoleón había vuelto del exilio de la isla de Elba y había recuperado el poder, rápidamente reuniendo un ejército, y marchó para derrotar a los disperses ejércitos británico y prusiano que se preparaban para invadir Francia.

El juego nos lleva a la campaña de Waterloo con una edición mucho más vistosa que la anterior, jugable entre 2 o 3 jugadores. Componentes: tablero a color montado de 55x42 cm del sur de Bélgica, 48 bloques de madera que proporcionan inteligencia limitada y reducción por pasos de las fuerzas. Si juegan tres, el bando aliado tiene dos jugadores, uno británico y otro prusiano, y se aplican algunas reglas especiales. Juego en inglés.

Saalfeld: Prelude to Jena. P.V.P.: 9,00 €

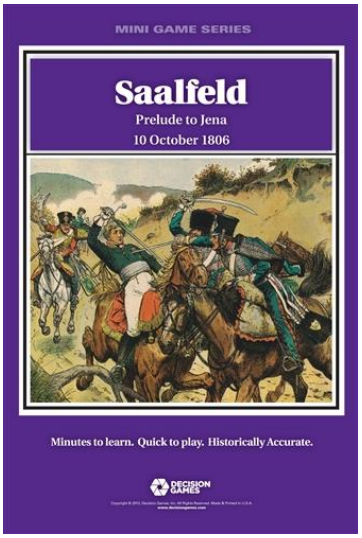
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES.

La serie de juegos *Musket & Saber* se está convirtiendo en una de nuestras favoritas, una recomendación segura a la hora de elegir juegos sencillos y baratos que reflejen las sutilezas tácticas de las batallas en los siglos XVIII y XIX. Este nuevo volumen presenta además una versión alternativa rápida del reglamento.

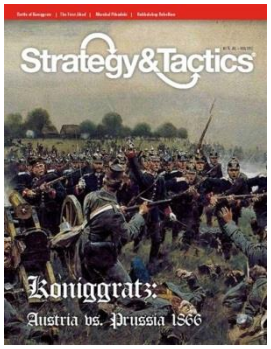
En octubre de 1806, la Grande Armee de Napoleón desciende por Sajonia occidental en varias columnas. Los sajones y sus más fuertes primos prusianos están deseosos por dar batalla. El 10 de octubre, la vanguardia de una columna francesa choca con un ala de los ejércitos aliados. Una victoria francesa abriría la posibilidad de dividir a los aliados; una victoria aliada amenazaría el flanco de las restantes columnas francesas. El tiempo es clave para ambos bandos. Las fuerzas son similares; la victoria sonreirá al jugador que comprenda mejor las ventajas y debilidades de cada bando.

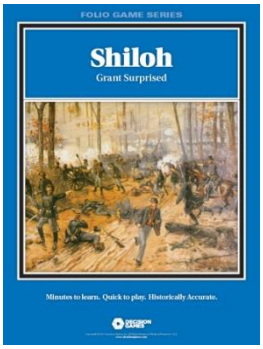
Componentes: mapa de 27x42 cm, 40 fichas, reglamento (4 páginas). Escala: unidades tipo regimiento. Hexágonos de 352 yardas.

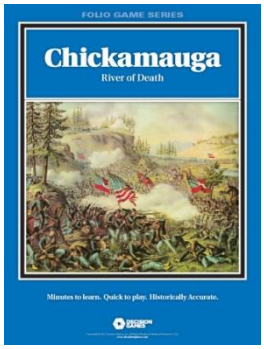
Puede jugarse con el reglamento estándar de los restantes juegos de la serie, o con la versión rápida que contiene este juego.

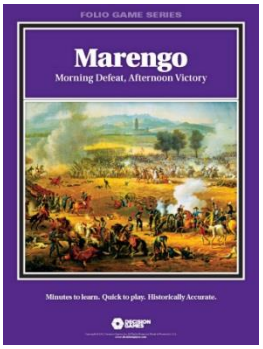


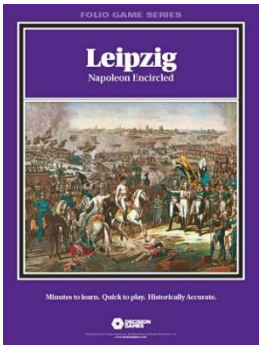
Otros juegos de la serie Musket & Saber ***¡¡TODOS CON REGLAS EN CASTELLANO!!****:*

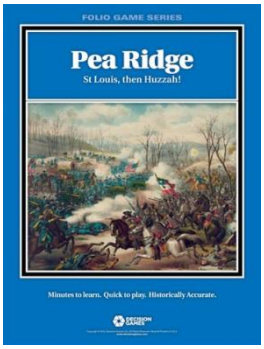


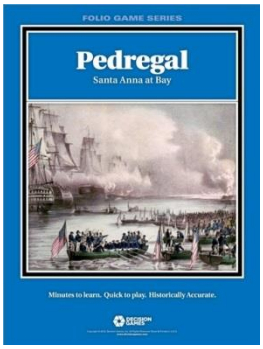


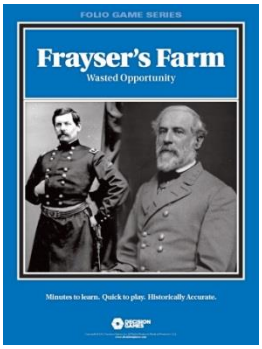


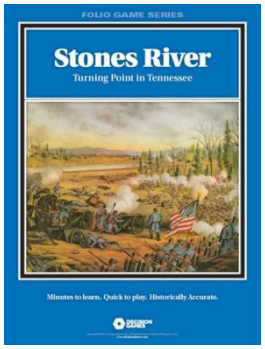




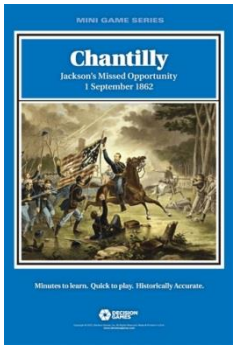








Próximo título:

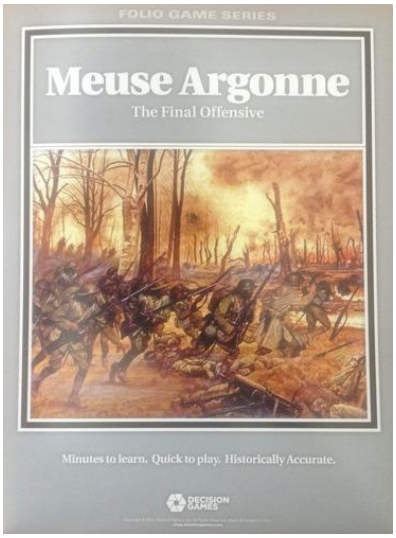


Meuse-Argonne. P.V.P.: 17,00 €

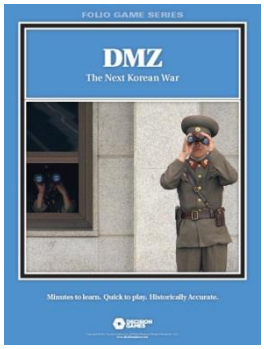
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES.

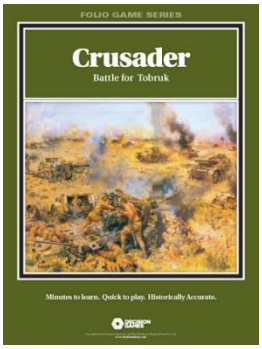
Tras las exitosas ofensivas de agosto de 1918, el mariscal Foch ordenó una nueva ofensiva sobre el Meuse-Argonne con el objetivo, nada menos, que de rodear al ejército alemán al completo. El Primer Ejército estadounidense comenzó la nueva ofensiva el 26 de septiembre, pero las formidables defensas alemanas detuvieron en seco la operación en cuatro días. El empuje prosiguió tras unos pocos días de reorganización, pero esta vez apoyado por más de 300 tanques y 500 aviones. Se hicieron importantes progresos, hasta que los atacantes se enfrentaron a la espesura del Argonne, uno de los bosques más densos de Francia. La lucha sería dura hasta que los Americanos pudieron alcanzar el terreno abierto.

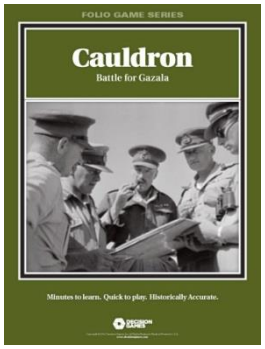
Componentes: mapa de 42x55 cm, 100 fichas, reglamento estándar, reglamento exclusivo. Nivel: división. Hexágonos de 0,4 km.

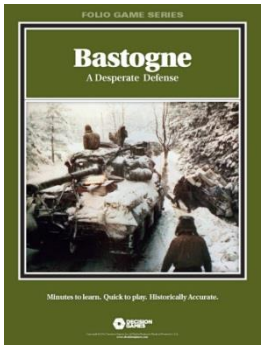


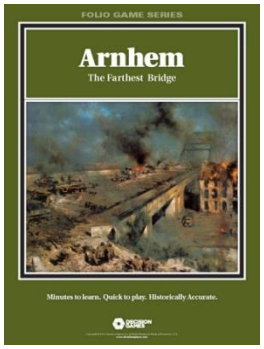
Otros juegos de la serie Fire & Movement (muchos de ellos con traducción):

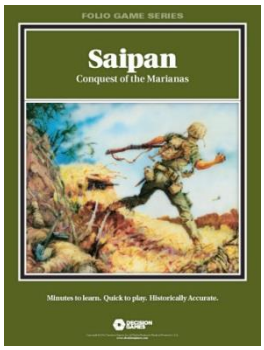


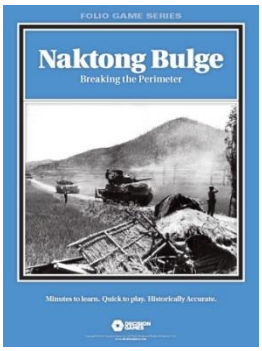


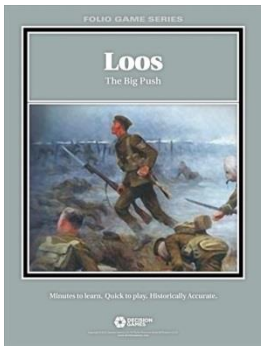


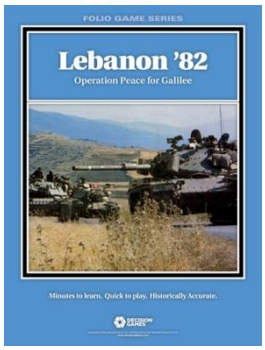


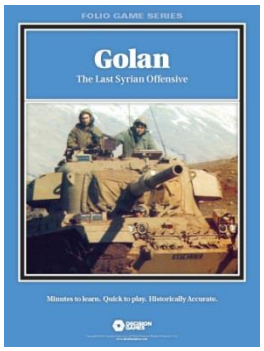


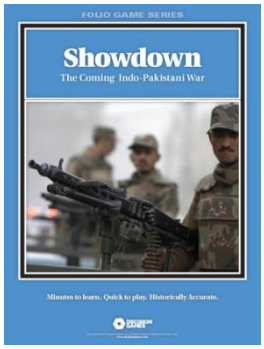


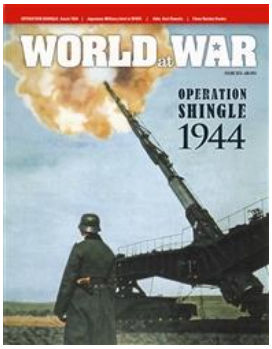


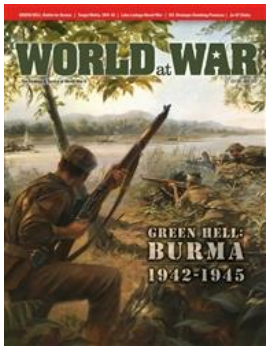




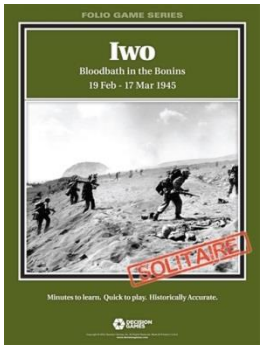




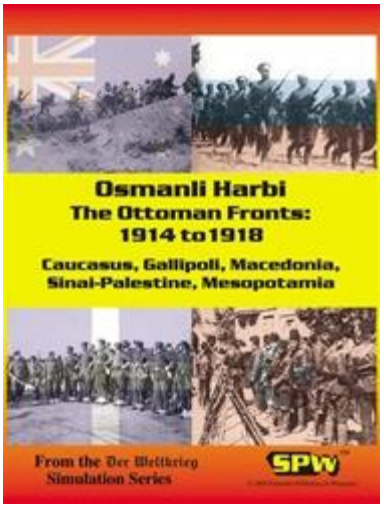




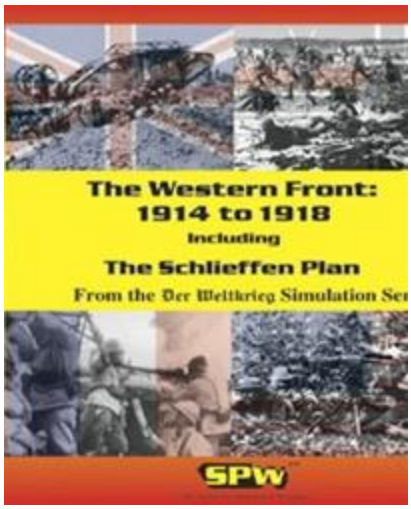
Próximo título:



Osmanli Harbi: The Ottoman Fronts. P.V.P.: 72,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** SPW.
Five Different Games PLUS Links to Other Games of the Series.



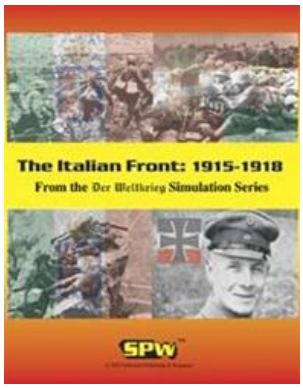
Kalfas Cephesi - Caucasus: 1914-17
The Ottoman Empire joins the Central Powers in the World War. The Turks stop a premature Russian offensive and then launch a disasterous counter invasion. Thus begin three years of fighting in the desolate Trans-Caucasus mountains.
Sina-Filistin Cephesi: 1915-18
The Ottomans attempt to seize the Suez Canal. The British advance across the Sinai to take Palestine from the Ottomans.
Irak Cephesi - Mesopotamia: 1914-18
The British move quickly to secure Kuwait and the strategic oil fields with the Indian army. The Indian colonial government lobbies to push further into Mesopotamia, with Baghdad as the objective. The British led forces move deep inland and then encounter serious difficulty.
Canakkale Cephesi - Gallipoli: 1915
The plan was as brilliant as it was simple. Rapidly seize the Dardenelles and place Istanbul under the guns of the Entente fleet. This simple plan proved difficult to execute. Poor planning, difficult terrain, and dogged Turkish resistance bring the amphibious invasion to a standstill. Gallipoli becomes the birthplace of Australian and New Zealand national identities, as well as that of the modern Turkish army.
Makadoya Cephesi - Greece: 1915-18
Serbia's imminent collapse causes the Entente to occupy the Greek port of Salonika. Combined British, French, Serbian, and finally Greek forces fight against Bulgarians and their German and Austro-Hungarian allies on a strategically important front.
Scale is 20km / hex. 4 days per turn. Unit Sizes: Division / Brigade. 840 Backprinted counters. Four Separate 34in x 22in Maps

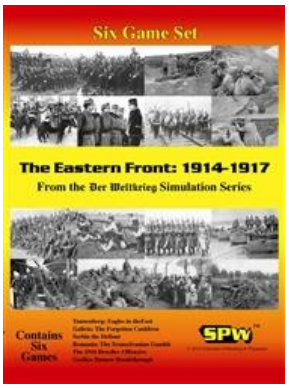


Western Front. P.V.P.: 63,00 €
FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** SPW.
¡Nueva impresión con reglas actualizadas!
Este juego de la serie "Der Weltkrieg" de David Schroeder abarca las principales batallas del frente occidental durante la Gran Guerra. Incluye una segunda edición del ya descatalogado ***The Schlieffen Plan***. Los otros escenarios son:
- Ypres and Artois 1915
- Verdun 1916
- The Somme Offensive. July 1916
- The Nivelle Offensive
- The kaiserschlacht. March 1918

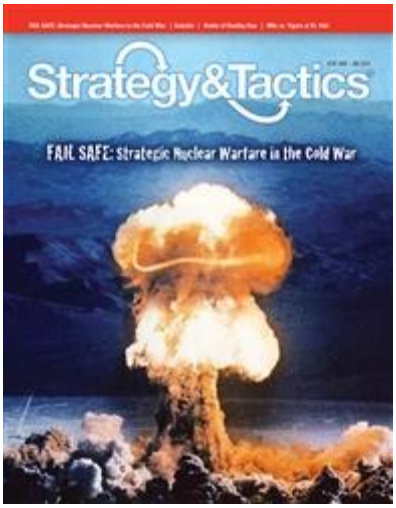
Escala: 20km/hex. 4 día por turno. Escala de las unidades: divisiones y brigadas. Contiene 1680 fichas en 6 planchas y 1 mapa de 55x85. Complejidad: media. Adaptabilidad para jugar en solitario: muy alta.

Otros juegos de la serie Der Weltkrieg:
The Italian Front.
The Eastern Front.
The Grand Campaign.





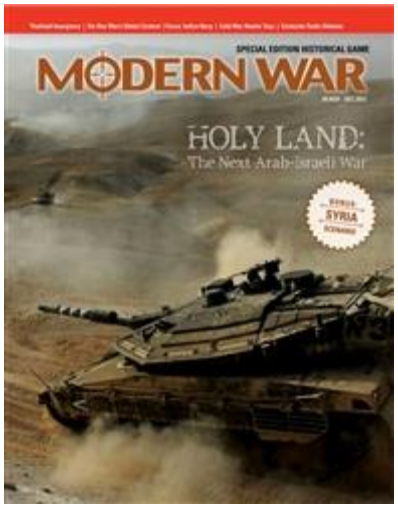
Strategy & Tactics 283: Fail Safe. P.V.P.: 25,50 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES.



Fail Safe is a wargame of a hypothetical strategic nuclear air war sometime in the late 1950s, before the age of the ballistic missile. There are two players, the East Bloc and the Free World. Each player has units representing formations of aircraft, weapons systems, and air defense forces. Players move their units, conduct air-to-air battles, and bomb ground targets. The objective of the game is to drop sufficient nuclear weapons upon the other side in order to prevent them from dominating the world.

The game map encompasses much of the northern hemisphere, centered on the North Pole. Each game turn represents an hour or more of flight time, and each unit represents a wing of specific aircraft, by type.

Components: One 22" x 34" map & 228 counters



Modern War 8: Holy Land: The Next Arab-Israeli War. P.V.P.: 42,50 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES.

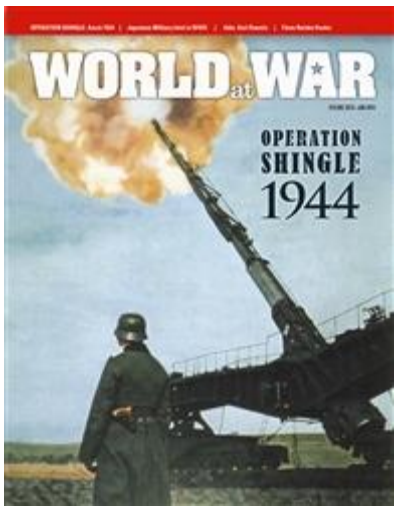
The premise of **Holy Land** is that there is a revitalization of the militant Arab world. They then challenge the Israelis, using not only conventional military forces, but also the full spectrum of conflict, including insurgency and terrorism. The game includes several possible scenario options for different types of conflict. **Holy Land** game shows some of the major factors involved. The *Holy Land* game system is based upon *Decision: Iraq*; there are two players in **Holy Land**, various Arab powers and foreign fighters, the latter possibly including Al Qaeda and Iranian support, among others, and the Israelis, with possible coalition support.

Both players have a set of pieces that represent both conventional and unconventional forces. Players move their pieces across the spaces on the map and engage in various kinds of conflict in order to destroy enemy forces, seize critical objectives, and change the Netwar Index, which is an index used to indicate how successful each side has been in meeting their goals. Furthermore, one unique feature of the Holy Land is that as units engage in combat, their effectiveness may increase or decrease as they gain experience in fighting, or become demoralized.

The game map shows Israel and adjoining countries, divided into large rectangular boxes known as regions, representing the general geography of the area. Players deploy their units into region boxes. The game includes two maps (22x34") and 352 counters.

IMPORTANTE: *debido a problemas de producción con el juego Holy Land, el editor ha decidido imprimir las fichas corregidas. Cuando éstas nos lleguen (esperamos que en diciembre), las enviaremos a quienes ya hayamos servido el juego.*

World at War 33: Operation Shingle: The Anzio Beachhead. P.V.P: 25,50 €
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES



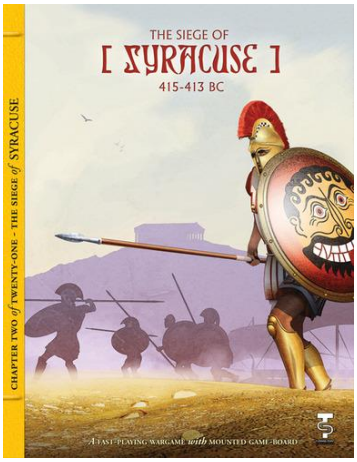
To reinvigorate their stalled Italian campaign, the Allies landed a reinforced corps at the small coastal town of Anzio, just 30 miles from Rome and the German supply arteries. A hesitant advance and a rapid German reaction set the stage for a nip-and-tuck battle for the beachhead.

This classic campaign is covered using the Fire & Movement system at one kilometer per hex and one day per turn. The standard unit is the infantry battalion, which can be strengthened by a multitude of tanks and other heavy weapons, plus fire support markers rated for different weapon types up to and including a massive heavy bomber strike.

Each player has several strategic options, kept secret from his opponent, to use the fight for the beachhead to further the larger campaign. All strategies and operations are constrained by limited logistics; players must balance carefully his expenditures for reinforcements, replacements, and fire support. The player who strikes the best balance, and who best utilizes the various weapons at his disposal, has the chance to achieve a war-changing victory.

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

The Siege of Syracuse 415-415 BC. P.V.P: 31,50 €



FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** TURNING POINT SIMULATIONS

The Romans knew not…how deeply the greatness of their own prosperity and the fate of the whole Western world were involved in the destruction of the fleet of Athens in the harbor of Syracuse." Arnold

Say what? The 'fate of the whole Western world?' Syracuse? How?

Simple. If the Athenians had taken Syracuse, during their invasion of 415 BCE, they would have captured Sicily and become a major superpower. They would dominate the Italian boot as well, and make it much harder for a city-state named Rome to expand.

Maybe one of the oddest things about the lengthy Peloponnesian War is that, after decades of balance, the Athenians actually lost it with a campaign well away from the Greek mainland.

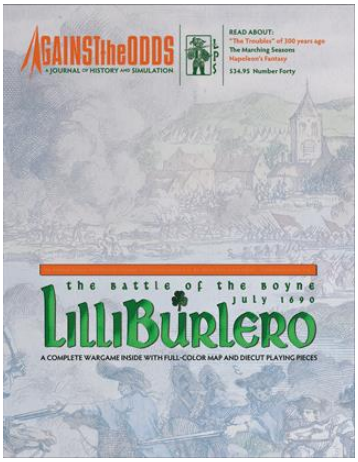
The Athenians have a mighty host of fleets and men, filled with confidence. The Syracusans have a long history of clinging to their independence (and powerful allies coming to foil Athens).

Combat units include cavalry, light troops, peltasts, and the heavily armed hoplites—the backbone of both sides' armies. You the players can decide your best approaches for attack and defense, selecting from pitched battles or skirmishes…or building miles of siege walls.

The Siege of Syracuse includes: One full color, 11" x 17" mounted mapboard. One 8.5" x 11" battle board. 176 large, full color, die-cut counters. 12 page rulebook.

Can you extend the Golden Age of Athens or maintain the freedom of the most powerful city in the mid Mediterranean?

Part of the TPS "Decisive Battles" series. That means straightforward rules, key insights into the history behind the game, and designs aimed at one-session conclusions and high replay value.



Against the Odds 40: Lilliburlero. P.V.P: 38,25 €

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

July 12 in Ireland has become a day of pride and anger, lawsuits and fisticuffs. Called "The Twelfth," it commemorates the Battle of the Boyne, 1690, when William of Orange (hence today's Protestant "Orangemen") and his polyglot army ended the Jacobite hopes for James II to regain the throne and allow (at least) more religious freedom for Catholic Ireland.

In one sense, The Boyne might be considered the last battle of the English Civil War—a conflict that had spilled into both Scotland and Ireland along the way. And it might be considered one of the last battles of the Protestant Reformation, since much support on both sides had to do with which religion other countries wished to prevail, which is evident when you find that William's army included Danes, Dutch, English, Huguenots, Welsh and Protestant Irish. James' army was mostly Catholic Irish but also included a brigade of crack French infantry and some of the best cavalry in Europe.

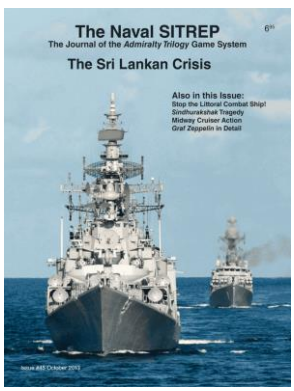
The Boyne also represents a key transition point in military technology…the last of the matchlocks and pikes and first of the flintlocks, a final time when cavalry *caracole* competed with pressing home a charge

"So what's with 'Lillibulero'?" It's a song that was a popular tune before this time but became locked with the whole Irish campaign. Trust us, you have heard the tune. It used to be used by the BBC, various British army groups, and the movie Barry Lyndon, and has been featured in alternative lyrics versions for several wars since—including the ACW and WW2—and in Ulster folk tunes. It was "said to have sung James II out of three kingdoms," and is still part of the Orange marches mentioned above.

"What about the game?" Philip Jelley's design brings us area movement for the broad area of eastern Ireland relevant to the battle, with units representing the various regiments, battalions, squadrons, and batteries that fought in the battle. Each turn represents roughly one hour of time, with weather, mist, and gunsmoke affecting command and control and unit activations. Scenarios are included for the full battle with historical deployments, the full battle with free-set-up, and for specific parts of the battle (for shorter playtime). Also included is a smaller battle "delaying action" that some people say is what James should have done, plus, there are optional rules for units who could have been involved or who had pressing reasons to NOT be involved (Even William might not be there!). You'll have plenty of chances to try various ways of heading off "The Troubles" of three centuries ago, or of pressing William's claims and making a truly "United Kingdom."

Also included in this issue is a second complete bonus game on the final battle at Aughrim that took place in County Galway, just over a year after the Boyne. Gamers can take one last shot at keeping Ireland "Green" or risk it all falling under the Orangemen.

Map - One full color 22" x 34" mapsheet. Counters - 216 full color 9/16" die-cut pieces. Rules length - 12 pages. Charts and tables. Complexity – Medium. Solitaire suitability – Low. Playing time - From 2 to 5 hours. Design - Philip Jelley. Development - Lembit Tohver. Graphic Design - Mark Mahaffey.



The Naval Sitrep 45. P.V.P: 6,00 €

FORMATO: REVISTA. **EDITOR:** CLASH OF ARMS GAMES