

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS – LIBROS

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

Boletín de novedades, 15 de octubre de 2014

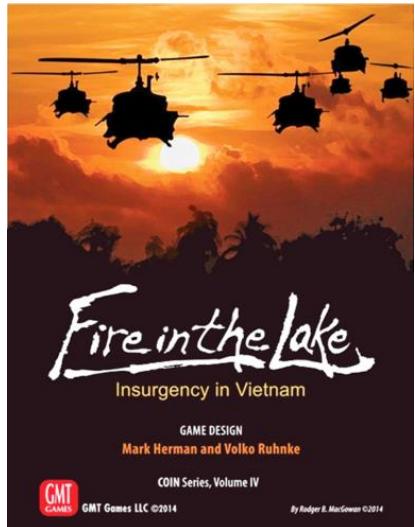
Fire in the Lake. P.V.P.: 74,50 € **YA DISPONIBLE**

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

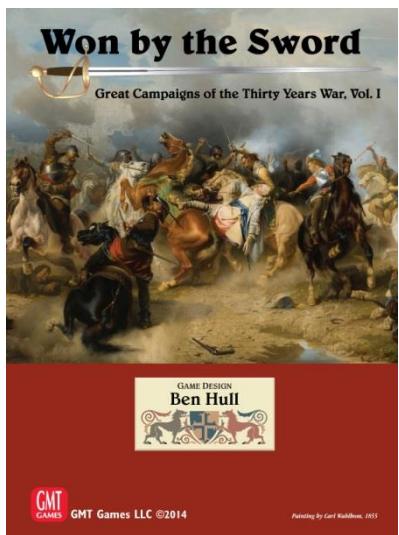
Volumen IV de la serie **COIN** de GMT Games, este juego nos mete de lleno en la complicada batalla por el Vietnam del Sur. Se trata de un tratamiento multifacciones para 1-4 jugadores sobre la Guerra de Vietnabam. *Fire in the Lake* llevará a los jugadores a recrear aspectos del conflicto como ataques helitrasportados norteamericanos, infiltración comunista en el sur, conferencias entre los aliados, la política de Saigón, la interdicción del sender de Ho Chi Minh, defensa aérea de las infraestructuras del Norte, escalado gradual del esfuerzo bélico y guerra de medios de comunicación.

El célebre diseñador y experto en guerra moderna Mark Herman se une al creador de la serie COIN Volk Ruhnke en esta producción que no te puedes perder. *Fire in the Lake* presenta el mismo sistema de simulación de contrainsurgencia que **Andean Abyss**, **Cuba Libre** y **A Distant Plain**, con algunas particularidades que lo llevan a un nivel distinto, como por ejemplo:

- Eventos clave que roban la iniciativa (Ofensiva del Tet, Vietnamización, Ofensiva de Pascua y Linebacker II)
- Efectos en campaña entre golpes de estado que varían según el jefe RVN
- Guerrillas contrainsurgencia (irregulars bajo mando norteamericano y ARVN Rangers)
- Tropas insurgentes (NVA) para enfrentamientos directos de fuerza contra fuerza
- Bases del VC y del NVA
- Construcción de senderos y degradación de los mismos
- Un mazo de eventos más grande que los anteriores para aumentar la variedad de las partidas.
- Escenarios de duración corta y media con opciones aleatorias o ligadas al calendario.



REGLAS EN CASTELLANO



Won by the Sword. P.V.P.: 48,50 € **YA DISPONIBLE**

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

Este Nuevo juego de GMT nos lleva a un periodo muy poco tratado a escala operacional. **Won by the Sword** es el primer juego de la nueva serie Great Campaigns of the Thirty Years War de Ben Hull (creador de una serie excelente de juegos de batallas de este mismo periodo). Se trata de un juego de campaña para dos jugadores. Los jugadores maniobran sus fuerzas por un mapa de casillas interconectadas del sur de Alemania, basado en la red de carreteras de entonces. Cada juego se centra alrededor de una batalla principal o una estación completa de campaña. Cada turno es un mes histórico, dividido en un número variable de impulsos. Cada ejército dispone de una mano de Cartas de Campaña que controlan la cantidad de actividad que puede realizar, los suministros que debe consumir y una acción especial. Cada impulso permite una jugada por ejército. Las fuerzas están ocultas fuera del mapa para que los jugadores no dispongan de más información sobre el enemigo. Las actividades principales de los ejércitos son maniobrar, forrajar, asediar fortificaciones, y librarse de alguna batalla ocasionalmente. **Won by the Sword** es un juego de complejidad baja que pone el énfasis en las maniobras de los jugadores, pero habrán de tomar decisiones difíciles. La baja complejidad permite que los jugadores se centren en gestionar la campaña y no en las reglas.

Escala de las unidades: regimientos de infantería (800-1000 hombres), regimientos de caballería (400-500 hombres), destacamentos (200-300 hombres), unidades de artillería (8-10 cañones).

COMPONENTES: un mapa de 85x55 cm, cuatro planchas de fichas, un mazo de cartas, libreto de reglas, libreto de juego, un tablero de batallas, varias ayudas de juego y un dado de 10 caras. Autor: Ben Hull. Desarrollo: Stephen Brasseur. **REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN**

Panzer Expansion 3. P.V.P.: 65,00 € **YA DISPONIBLE**

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

Panzer Expansion #3 shifts the action to the Western Front where the US and British forces drive the beleaguered German units across Western Europe and into the very heart of Germany.

The Reference & Scenario book includes a host of new optional rules covering Suggested Initiative, Spot Removal, Delayed Reaction, Bocage Country, Defensive Fire, and many others including complete rules and reference tables for airborne and glider operations. A few new special units, like the Churchill Crocodile flamethrower tank, stoke up the action to a new level.

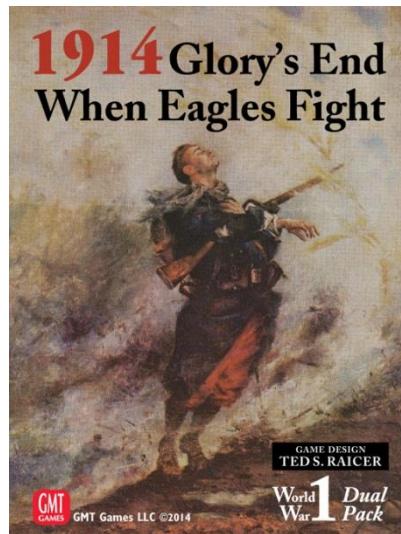
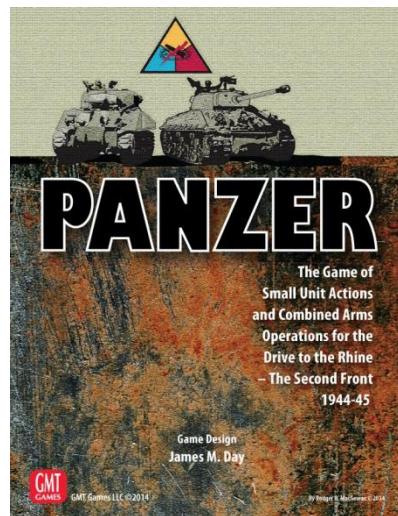
You will find no less than twelve versions of the Sherman tank in both US and British livery, Cromwell tanks, Hellcat, Jackson, and Achilles tank destroyers, Greyhound and Humber armored cars, anti-tank guns, four new aircraft and many others. The Germans are also well-represented with the Marder III, StuH 42, Jagdpanther, Jagdtiger, Hetzer (including the flamethrower version), SPWs, PSWs, and more.

The ten scenarios include seven historically based and three actual historical scenarios that cover a wide range of action on the Western Front between US, British, and German units including the two clashes between the British 7th Armoured Division, Panzer Lehr, and the SS Tiger tanks at Villers-Bocage.

Also included is a detailed Tables of Organization & Equipment (TO&E) book outlining eight US and British (Commonwealth) divisions. The German formations include Panzer Lehr, two Panzer Brigades, and s.SS-Panzer Abteilung 101.

Ownership of Expansions 1 & 2 is not required to field the German forces, they are all included here. However, this expands on those German units included in the first two expansions – no unit IDs are duplicated. Combine the German units from all three expansions to create customized scenarios on either the Western or Eastern Front.

Finally, this expansion includes the next 4 double-sided geomorphic mapboards, modeling the terrain found in the close confines of the French bocage country and many other features as the Allied forces push into the heart of Germany. Add these 4 geomorphic mapboards to the 6 geomorphic mapboards from expansions 1 & 2 for added play and many possible battle combinations.



Glory's End & When Eagles Fight. P.V.P.: 52,00 € **YA DISPONIBLE**

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

1914: Glory's End abarca los primeros meses de la Gran Guerra en el frente occidental. Esta campaña tan querida por los jugadores recibe aquí un tratamiento único que enfatiza la jugabilidad sin comprometer el *feeling* histórico. Las unidades son mayoritariamente cuerpos de ejército cuatro pasos: esto refleja la doctrina operacional de la época y facilita la gestión de las partidas.

Escala: hexes de 9,5 millas, turnos de tres días. El juego de campaña dura 30 turnos, pero esta nueva edición incluye también un miniescenario de la Batalla de Marne, así como un escenario de campaña reducido de diez turnos sobre las primeras semanas de la guerra. Los juegos de campaña pueden jugarse con despliegues históricos o libres.

1914: Glory's End emplea un sistema “voy yo-vas tú” con dos tipos de combate para mostrar las realidades tácticas de la campaña: Combate Preparado y Combate en Marcha. El primero te permite usar todas tus unidades adyacentes contra el hex atacado, pero solo las que no se muevan. Esto da tiempo al defensor para reforzarse, retirarse o prevenir tu ataque con uno propio. Para evitarlo puedes “atacar en marcha” durante el movimiento, pero esto solo se puede hacer por parte de un máximo de un apilamiento en cada ocasión, de forma que se limita la fuerza que puedes emplear. Tampoco puede emplearse contra

unidades atrincheradas.

La llegada de la guerra de trincheras se refleja en la regla de Atrincheramiento: a partir del turno 10 los jugadores pueden atrincherar uno o dos hexes por turno, MÁS cualesquier hexes adyacentes a trincheras enemigas. El resultado es que las trincheras parecen primero una opción táctica, pero se acaban convirtiendo en un problema estratégico a medida que se extienden por el frente.

1914: Glory's End consigue abarcar todas las características importantes de la campaña, con reglas sobre Fuertes, caballería, organización del mando y el control, abastecimiento, movimiento estratégico ferroviario, movimiento naval aliado, marchas forzadas alemanas, Plan XVII, Paris en peligro! y más; pero es un juego fácil de jugar. Esta nueva edición de este clásico corrige erratas, corrige los órdenes de batalla, incluye más escenarios y cambia algunas reglas.

When Eagles Fight

Su edición original le hizo ganar el premio Charles S. Roberts al mejor juego de tablero pre-WWII. **When Eagles Fight** abarca el frente oriental durante la 1^a Guerra Mundial, la última Guerra de la Rusia zarista, de la Austria de los Ausburgo, y de la Alemania Imperial. Desde 1914 a 1917 los ejércitos del Zar batallaron desde los Cárpatos hasta el Báltico contra el inferior en número pero superior en logística ejército alemán, y contra las mal dirigidas fuerzas multiétnicas de Austria-Hungría. Aunque infligieron repetidas derrotas sobre los ejércitos de los Ausburgo, los rusos acabaron sucumbiendo a la habilidad y potencia de fuego del ejército alemán y por el colapso de la autocracia zarista. En marzo de 1917 cayeron los Romanov y el escenario estaba preparado para la llegada de Lenin y los bolcheviques. El imperio de los ausburgos y había quedado herido de muerte, y el propio Kaiser

alemán vería su fin en los campos de batalla del frente occidental.

When Eagles Fight recrea esta titánica lucha desde los choques iniciales en Tannenberg y Galicia hasta la revolución que derrocó al zar Nicolás II. El mapa de hexágonos grandes abarca desde el extreme norte de Rumanía hasta Petrogrado, y desde Berlín a Smolensk, con una escala de 25 millas por hex. Los turnos representan uno o dos meses y las unidades de combate van desde divisiones a cuerpos.

When Eagles Fight tiene un reglamento sencillo que no sacrifica los elementos históricos que dieron personalidad a este teatro de operaciones. La tabla de resultados del combate es sangrienta y produce mucho desgaste, pero permite penetraciones mediante el empleo de las tácticas adecuadas o apoyo artillero. La capacidad operacional superior del ejército alemán se ilustra mediante el empleo del OberOst HQ, el cual permite ataques adicionales sobre partes concretas del frente. El cuartel general ruso, el Stavka, tiene a su vez la capacidad de concentrar sus limitados recursos para superar carencias logísticas. Y las tácticas sorpresa de la Ofensiva Brusilov pueden permitir una victoria tardía sobre los austriacos.

Otros reglamentos contemplan la lentitud de la movilización rusa, la rígida planificación austriaca de los primeros días de la Guerra, la artillería pesada alemana, fortificaciones, guardias rusos, retiradas de caballería y los efectos de eventos de otros frentes.

Esta nueva edición presenta numerosos cambios que mejoran un diseño ya premiado. Emocionante, histórico y simplemente divertido, **When Eagles Fight** es un juego que debe encontrar un lugar en la colección de cualquiera que tenga interés en la Gran Guerra. **REGLAS EN CASTELLANO EN PREPARACIÓN**

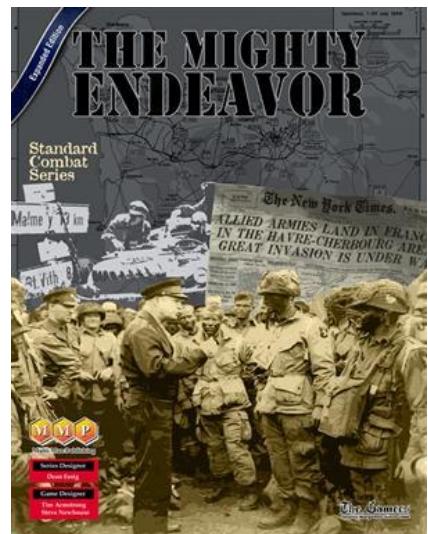
The Mighty Endeavor Expanded Edition. P.V.P.: 54,00 € **YA DISPONIBLE**

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** MMP

The Mighty Endeavor es a la vez una versión actualizada (erratas corregidas, un par de fichas añadidas y otras corregidas) sobre el Frente Occidental desde los desembarcos del Día D hasta el final de abril de 1945, y una expansión del juego original que añade el Frente Oriental hasta justo el este de Varsavia durante el mismo periodo, así como un pequeño añadido al mapa con la Península de Bretaña.

El juego recupera el planteamiento básico del clásico juego *Battle for Germany* (SPI, 1975): un jugador controla a los Aliados Occidentales y a los alemanes del Frente Oriental, y el otro jugador controla a los rusos y a los alemanes del Frente Occidental. Ambos compiten por ver qué grupo de aliados conquistará más territorio, a la vez que intentan detener a los aliados en el otro frente. El juego no permite descansos: ambos jugadores están jugando en uno u otro lado en todo momento.

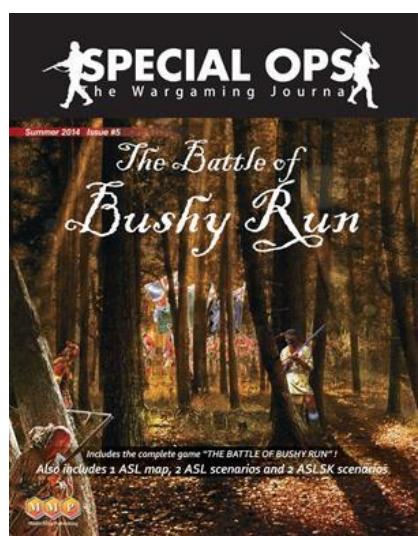
Los escenarios comienzan la campaña en varios momentos y también se incluye un comienzo del 16 de Dic (Batalla de las Ardenas) en el Frente Occidental.



The Mighty Endeavor contiene:

- Dos mapas de 55x85 cm
- Un mapa de 21x27 cm
- Dos planchas de fichas
- Reglamento de la serie SCS
- Reglamento específico
- Reglamento específico de la expansión
- Dos dados.

REGLAS EN CASTELLANO



Spe cial Ops 5. P.V.P.: 27,00 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MMP

Special Ops #5 has 6 articles, 2 ASL scenarios, 2 ASLSK scenarios, an ASL map board, and the *Battle of Bushy Run*, a complete game.

Featured articles cover ASL, Angola!, Lincoln's War, Storm over Dien Bien Phu, Last Chance for Victory, and It Never Snows.

The Battle of Bushy Run game uses a simplified version of *Iwo Jima: Rage Against the Marines* (in *Operations Special Magazine Issue #1*). The American Indian units use a concealed map and have dummy units to help hide their movement. The British force is a mix of soldiers, grenadiers, and scouts (who can reveal hidden Indian units). To increase replayability there are random events each turn (8 turns, 10 event chits, so 2 are not played each game...their identify is not revealed). Both sides have multiple ways in which they can secure victory.

In July, 1763, Fort Pitt (now Pittsburgh) was under siege as part of Pontiac's Rebellion. A relief column was sent out from Carlisle in order to try and break the siege. The column was under the command of Colonel Henry Bouquet and consisted of approximately 500 British soldiers of the 42nd Highlanders, 77th Highlanders, and 60th Royal Americans.

On August 5th, several hundred Indian warriors of the Delaware, Shawnee, Mingo, and Huron tribes attacked the column east of Bushy Run Station. The British held out, and that night a redoubt was constructed from the supplies, and the wounded were treated inside this perimeter. The next day, the Indians attacked again, and a British counterattack broke the Indians. The British column was able to advance, and relieve Fort Pitt on August 10th.

Against the Odds 42: A Thunder Upon the Land (Narva & Poltava).

P.V.P.: 34,00 € **YA DISPONIBLE**

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

Before Hitler. Before Napoleon. Another European strong-man invaded Russia...and came to grief. He was Charles XII of Sweden. In later years, they would call it "The Great Northern War."

Whether the blame can be tagged to Swedish expansionism or Peter the Great's desire for that warm-water capital city and "window on Europe," the clash was a seemingly inevitable clash over who would own what in northern and eastern Europe and what shape Poland would take (if any). When the war started, it resembled something Frederick the Great would face, a "everyone against one country" conflict that saw Russia joined by Denmark/Norway and a Saxon-Poland-Lithuania combination, with others joining later, all seeking to take advantage of the 18-year old Charles XII—who was perceived to be weak and inexperienced. Like Frederick, he would parry multiple invasions and survive. Unlike Frederick, he would launch a serious invasion deep into Russia...and fall from power.

A Thunder Upon the Land looks at the Sweden vs. Russia portion of this war, with the two battles that rather started and finished the conflict.

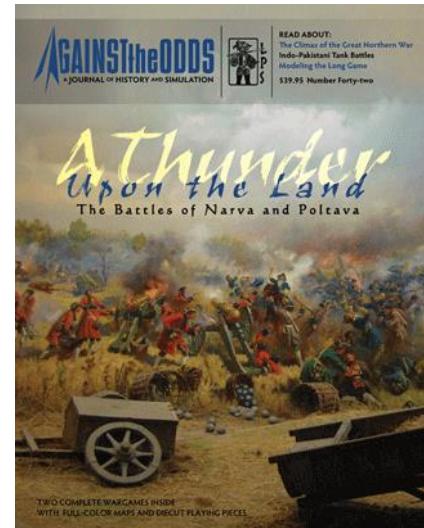
The Battle of Narva took place in 1700, as Russia and a Saxon-Polish contingent aimed to push Sweden out of the Baltic, with the Saxons threatening Riga and the Russians besieging Narva. But it was November, and Peter left his army feeling secure that his 40,000 men could bottle up and capture the 2500 Swedes holding the city. Charles rushed to relieve the city with an army that was well-drilled and well equipped, but numbered only about 8000 men. So, including the troops in the city, he would be attacking at something like 1-4 odds. And attacking in a blizzard. But the surprise and wretched weather worked to his advantage, and virtually the entire Russian army was killed or captured, along with their artillery and equipment. It was Russia's finest force at the time, and an immediate invasion by Sweden might well have succeeded. But there was Riga and the Saxons to consider, and Charles let the moment pass.

Three years later, having knocked the Saxons out of the war, Charles turned again to Russia, who had surprised Europe by founding St. Petersburg on what was then still Swedish territory. Charles aimed for Moscow, and this time, it was a Swedish army that vanished from the map.

A Thunder Upon the Land brings you both battles of Narva and Poltava, with full color maps and over 250 die-cut counters. Each turn represents about one hour of real time and each hex represents about 500 yards. This game uses chit-draw for wing activation and allows players to make tactical choices like forming squares or deciding if their dragoons will press home charges, with optional rules for volley fire and desperation attacks.

Can you, as Charles XII, maintain Sweden's status as the rising power in Europe? Can you, as Peter I, defeat the invaders and open the great city you gave your name to? The choices are yours as you refight the battles of Narva and Poltava.

Map - One full color 22"x34" double-sided mapsheet. Counters - 264 full color large 5/8" die-cut pieces. Rules length - 12 pages. Charts and tables - 2 pages. Complexity – Medium. Solitaire suitability – Average. Design - Paul Rohrbaugh. Development - Lembit Tohver. Graphics - Terry Leeds and Mark Mahaffey



Strategy & Tactics 288 (Special Issue): Hindenburg's War. P.V.P.:

45,00 € **PRÓXIMAMENTE**

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

Hindenburg's War: Decision in the Trenches, 1918 (HW) is a strategic-level, two-player wargame of low complexity that covers the fighting on World War I's western front during that final year of the war, from the start of the first German offensive on 21 March through Armistice Day on 11 November. The game's sub-systems are crafted to present a supreme-commander's-eye-view of the war: it is therefore almost fully strategic in its perspective, with only the most pastel of operational undertones added to enhance historical tone and texture.

Each hex on the map represents 9.31 miles (15 km) when measured from side to opposite side. Each full turn of play, other than the first and last, represents half-a-month. Every combat unit in the game represents one division of infantry or one brigade of tanks.

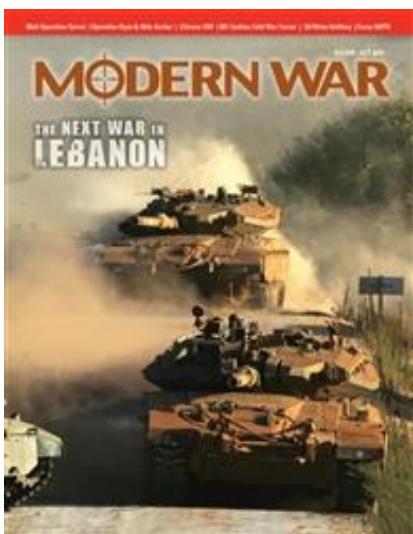
Components: Two 22" x 34" map & 456 counters

Other Articles:

- **Myths of the Schlieffen Plan:** a revisionist look at one of history's best known

plans.

- **War on East Timor:** an analysis of the vicious little war fought on this island in the Indonesian archipelago during the late 20th century.
- **The 13 Years War:** the savage 1454-66 war fought by the allied Poles and Germans to once and for all crush the independent Order of Teutonic Knights.



Modern War 13: The Next War in Lebanon. P.V.P.: 27,00 €

PRÓXIMAMENTE

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

The Next War in Lebanon is an operational level wargame of a speculative Israeli invasion of Lebanon in the near future. The context is an Israeli invasion with the goal of eliminating the presence of Hezbollah terrorist group, and presumes a much larger invasion than the 2006 incursion (which is also included as a scenario). One player (the IDF) is assigned the role of the IDF (Israeli Defense Force) commander, and the other player is assigned the role of the Hezbollah forces, as well as Syrian and Iranian forces if certain events occur to cause their entry into the game (or players may agree to have these additional forces in the mix from the beginning of the game instead).

The game map features northern Israel and southern Lebanon, divided into 21 large hex territories, representing three categories of terrain: Urban (a major population center, such as the cities

of Tyre, Sidon and Nabatiye), Populated (full of villages and small towns, and numerous roads), and Remote (rough terrain with few inhabitants or roads.) Stacking in any hex zone is unlimited, and units move and conduct operations within these hex zones to win the game. One 22x34" map, 176 counters, designed by Brian Train



World at War 37: Bloody Ridge. P.V.P.: 27,00 € **PRÓXIMAMENTE**

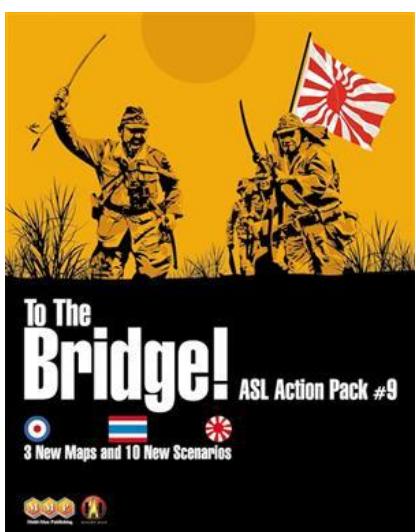
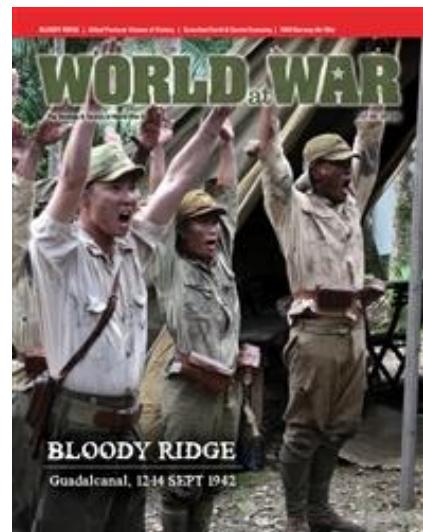
FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

Bloody Ridge: Decision on Guadalcanal, 13 September 1942 (BR for short) is a purpose-designed solitaire wargame of low complexity simulating the climactic Japanese night attack of that date. The attacked was aimed at nothing less than the capture of Henderson Field and the annihilation of the entire US ground force on the island.

You are on the offensive, commanding the Japanese attack force that's attempting to break through the US Marine defense. The rules system, with your help in handling the mechanics of the process, runs the Marine defense. You win by exiting one or more Japanese units off the north edge of the map, or by eliminating the 1st Marine Division headquarters.

Each game turn of BR is equal to about two hours of "real time." Each hexagon represents 125 yards from side to opposite side. Each unit-counter represents a fire-team, squad, platoon, company or some other similarly sized *ad hoc* grouping of infantry and/or support weapons. The effect of the historically important off-map USMC field artillery is covered by the bombardment rules (see section 8.0).

One 22x34" map, 228 counters, designed by Ty Bomba



ASL Action Pack 9: To The Bridge! P.V.P.: 30,50 € **PRÓXIMAMENTE**

FORMATO: EXPANSIÓN PARA WARGAME. **EDITOR:** MMP

TO THE BRIDGE!, the ninth "action pack" for Advanced Squad Leader, focuses on the 1942 Japanese invasion of Burma and the crushing Allied defeat and retreat to India. Beginning with the December 1941 invasion of Thailand and ending with the disaster at the Sittang bridge in February 1942, **TO THE BRIDGE!** is the first of three planned Action Packs covering the campaign from the Japanese invasion to the Allied liberation. **TO THE BRIDGE!** features Japanese infantry forces against Commonwealth infantry supported by light armored cars and carriers: Burma Rifles, Gurkha Rifles, Indian Brigade, and various frontier forces. Plus a Japanese seaborne assault opposed by the Thai army supported by the Pattani Provincial Police Force and units from the military academy.

TO THE BRIDGE! also includes optional "Australian Balancing (Bidding) System" (ABS) provisions for each scenario. ABS is intended to allow for scenario side selection via a series of escalating handicap bids. Among other advantages, this can help balance scenarios between players of varying ability.

Three double-sided 11" x 16" maps round out the package. Each board is completely geomorphic and compatible with previous **ASL** mapboards. Offering novel map

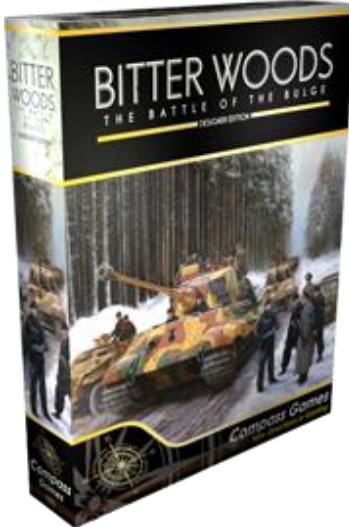
configurations, these are sure to spark the interest of designers and players alike. Featuring a number of tournament length scenarios, **TO THE BRIDGE!** is the perfect companion to the recently released **RISING SUN**.

Action Pack #9: To The Bridge! contains:

- three 11" x 16" double-sided geomorphic mapboards (7a/b, 8a/b, 9a/b)
- ten ASL scenarios featuring the new maps:

- AP83 Thai Hot – 7 turns, 8 December 1941, Pattani Province, Thailand
- AP84 Double Trouble – 5 1/2 turns, 28 December 1941, Bokpyin, Burma
- AP85 Slicing The Throat – 6 1/2 turns, 19 January 1942, Tavoy, Burma
- AP86 Milling About – 5 1/2 turns, 20 January 1942, Miyawadi, Burma
- AP87 Empire's Fall – 9 1/2 turns, 31 January 1942, Moulmein, Burma
- AP88 Full Moon Madness – 5 1/2 turns, 11 February 1942, near Kuziek, Burma
- AP89 To The Pain – 6 1/2 turns, 17 February 1942, Danyingon, Burma
- AP90 Smashing The Hook – 5 1/2 turns, 18 February 1942, near Danyingon, Burma,
- AP91 Parting Shots – 6 1/2 turns, 21 February 1942, Thebyuchuang, Burma
- AP92 End Of The Beginning – 8 1/2 turns, 22 February 1942, Sittang, Burma

Designed for the aficionado, **Action Pack #9** is not a complete product and assumes the buyer owns the core **Advanced Squad Leader** game system.



Bitter Woods Designer Edition. P.V.P.: 76,50 € **PRÓXIMAMENTE**

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

El 16 de diciembre de 1944, Alemania lanzó su última y desesperada ofensiva en el Oeste. El resultado fue la Batalla de las Ardenas, una lucha brutal librada en un desolado paisaje invernal contra un enemigo imbuido con una convicción fanática en que era posible arrancar la victoria de manos de la derrota. Fue la batalla más grande y más dura librada por EEUU en la 2ª Guerra Mundial. Más de un millón de hombres y miles de cañones, tanques y otros vehículos de combate participaron. En aquellos “bosques amargos”, enfrentándose a un enemigo superior, el soldado americano retardó y detuvo la punta de lanza de dos ejércitos Panzer de élite, grabando su nombre para siempre en los anales de la historia militar.

Compass Games presenta la “Designer Edition” de este nominado a los premios Charles S. Roberts y ORIGINS. Este clásico ha tenido siempre un enorme éxito en sus ediciones anteriores. Esta nueva edición nos ofrece gráficos totalmente nuevos, escenarios adicionales, y un juego de campaña extendido que permite la ejecución del contraataque americano completo. Además de los juegos de torneos de 6 y 8 turnos, el célebre socorro de Bastogne por Patton también tiene su escenario. Las reglas específicas incluyen: Movimiento Mecanizado de Explotación, Depósitos de Combustible Ocultos, Unidades de Jefes, Reservas, Eventos Aleatorios, Demolición de Puentes, Penetración del Kampfgruppe Peiper, Infiltración de Skorzeny, Poder Aéreo y Apoyo Artillero.

Designer Edition Bitter Woods es la mejor edición de este célebre juego de la Batalla de las Ardenas con unidades de escala regimental, e incluye todos los elementos del juego original más la edición expandida. El potencial movimiento mecanizado de explotación y la capacidad de contraataque aliada aseguran un reto emocionante para ambos bandos. Designer Edition Bitter Woods es muy jugable pero aún así correcto históricamente.

Complejidad: media (5 de 10). Adaptabilidad para jugar en solitario: 8. Escala temporal: turnos de 12 horas. Escala del mapa: 1 hex = 2 millas aproximadamente. Escala de las unidades: básicamente regimientos y brigadas. Duración de la partida: escenarios pequeños de 3-4 horas, campaña completa de más de 8 horas. Autor: Randy Heller. Desarrollo: Bruno Sinigaglio. Artista: Mark Mahaffey y Mark Simonitch.

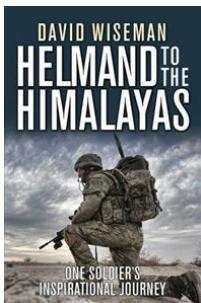
Componentes: dos mapas de 55x75 cm, 3 planchas de fichas, reglamento, librillo de juego, 6 ayudas de juego, un dado de 6 caras.

Reimpresiones próximas:

IJN (Imperial Japanese Navy).
Silent War.



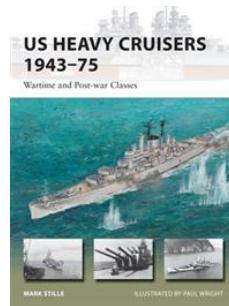
NOVEDADES OSPREY AGOSTO-SEPTIEMBRE:



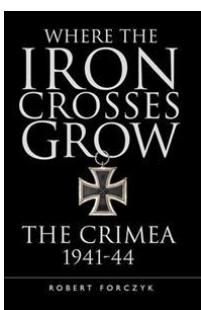
HELMAND TO THE HIMALAYAS
P.V.P.: 10,25 €



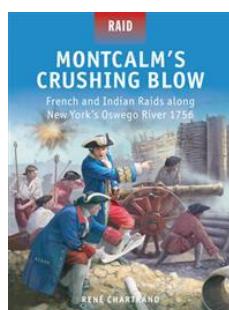
RAID 45
P.V.P.: 16,75 €



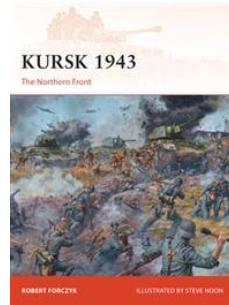
NEW VANGUARD 214
RRP: £9.99



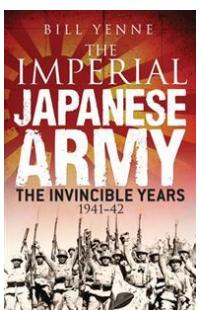
WHERE THE IRON CROSSES CROW
P.V.P.: 28,00 €



RAID 46
P.V.P.: 16,75 €



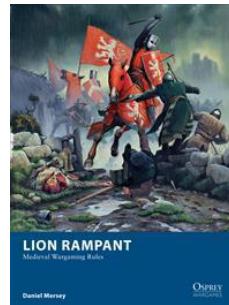
CAMPAIGN 272
RRP: £14.99



THE IMPERIAL JAPANESE ARMY
P.V.P.: 28,00 €



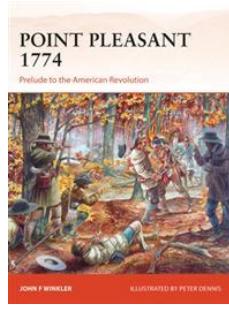
COMBAT 8
P.V.P.: 16,75 €



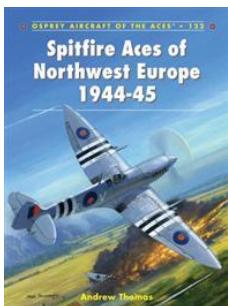
OSP WARGAMES 8
RRP: £11.99



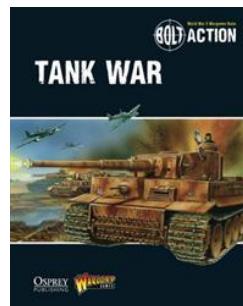
ELITE 202
P.V.P.: 16,75 €



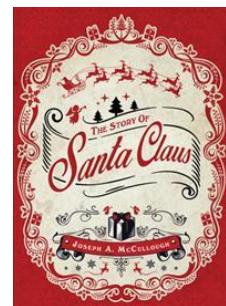
CAMPAIGN 273
RRP: £14.99



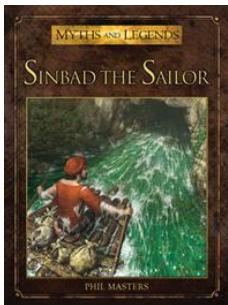
ACES 122
RRP: £13.99



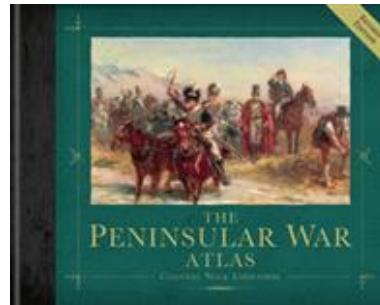
BOLT ACTION 8
RRP: £27.99



THE STORY OF SANTA CLAUS
RRP: £8.99



MYTHS & LEGENDS 8
RRP: £11.99



**THE PENINSULAR WAR
ATLAS (REVISED)**
RRP: £45