

—1987—



—JUEGOS—

**NAC**

## **FIESTA**

## **AVENTURAS**

## **TEMATICOS**

## **WARGAMES**

Juegos NAC les ofrece la más amplia gama de juegos de mesa, indicados para todas las edades. Las distintas series Fiesta, Aventuras, Temáticos y Wargames cubren toda la demanda comercial que exige nuestro mercado: las series Fiesta y Aventuras están orientadas preferentemente al público infantil, y las series Temáticos y Wargames van dirigidas al público adolescente y adulto. Nuestro amplio catálogo incrementado con diecisiete novedades en 1987, proporcionará momentos gratos y divertidos. Por su originalidad, variedad y calidad Juegos NAC son imprescindibles en todos los comercios del sector.

**PORTAAVIONES**

LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS

AVENTURA  
EN LA SELVA

**OPERACION  
BARBARROJA**

**GALAXIA**

**2002**

JAJAJA

• EL ZORRO  
DEL DESIERTO •

**EGD**

**VIETNAM**

**INFANTERIA**

**MALVINAS**



# LA FRANJA DE INFORMACION

La FRANJA DE INFORMACION es un esquema que, situado en el lateral de la caja, nos permite, con una rápida ojeada, conocer las características específicas de cada juego.

La información se ofrece en una sencilla simbología que cualquier persona comprende con facilidad.

DURACION  
15m ó +

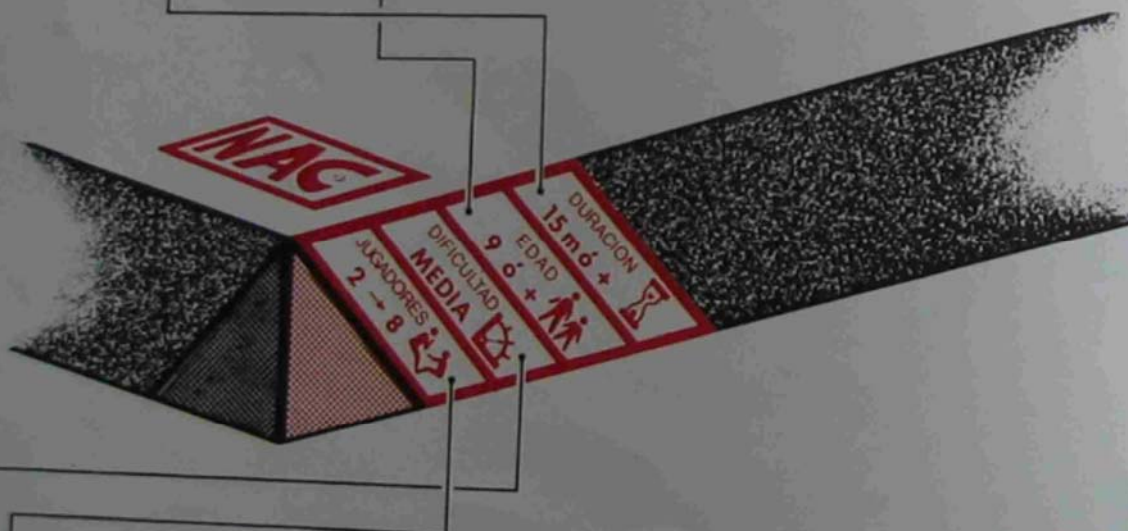


Informa sobre el tiempo empleado para cada partida.

EDAD  
9 ó +



Explica la edad óptima de cada jugador.



JUGADORES  
2 - 8



Indica el número de participantes.

DIFICULTAD  
MEDIA



Nos da una idea aproximada de la dificultad del juego, en tres niveles: alto, medio y bajo. También existe el índice NAC de dificultad, para los juegos de las series: Wargames, Temáticos y Fantásticos, que facilita esta misma información más detallada en una escala del 1 al 7.

Juegos de mesa para niños, inspirados en sus héroes favoritos, con los que podrán recordar las aventuras que cada semana ven en T.V.

# FIESTA

T.V.



S.E.P.P. 1987 Licencia Romagosa IMSA.

## EL MUNDO SUBMARINO DE LOS SNORKELS

Ref.: 514

Compite con tus amigos los Snorkels en la busca de animales marinos que te aguardan escondidos, llénate de energía, sumérjete y encuentra el mayor número posible de ellos, pero... cuidado, los «Yuks» te esperan camuflados por el fondo para sorprenderte.

Edad recomendable: 6 años en adelante.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: 15 minutos.

### COMPONENTES

- Un tablero.
- Figuras de Snorkels.
- Piezas de plástico para sujetar a los personajes.
- Piezas de cartón representando a los animales.
- Un dado.
- Un móvil circular.
- Instrucciones.

### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.





S.E.P.P. 1987 Licencia Romagosa IMSA.

#### BUSCANDO PERLAS - SNORKELS

Ref.: 513

Intenta encontrar todas las perlas escondidas en el mundo fantástico de los Snorkels, superando todas las trampas y peligros que el fondo del mar y los «Yuks» tienen preparados. Sé valiente y arriesgate, abre el camino y venec a los «Yuks» ganando la partida con el mayor número de perlas.

Edad recomendable: 6 años en adelante.  
Número de jugadores: De 2 a 6.  
Índice NAC de dificultad: Baja.  
Duración: 15 minutos o más.

#### COMPONENTES

- Cartas triangulares del tablero.
- Piezas para representar las perlas.
- Un dedo.
- Pemas para sujetar a los Snorkels.
- Instrucciones.

#### UNIDAD

Dimensiones: 20 x 31 x 35 cms.

#### CAJA STANDARD DE 24 UNIDADES

Dimensiones: 32,5 x 45 x 42 cms.



#### EL VIAJE DE LOS SNORKELS

Ref.: 515

Ayuda a tus simpáticos amigos en la búsqueda de «Baby Smallstars», extraviada, antes de que los perversos «Yuks» la atrapen. Sé el héroe de la partida encontrando primero a tu joven amiga a través de las profundidades marinas plagadas de peligros que deberás evitar.

Edad recomendable: 6 años en adelante.  
Número de jugadores: De 2 a 6.  
Índice NAC de dificultad: Baja.  
Duración: 10 minutos.

#### COMPONENTES

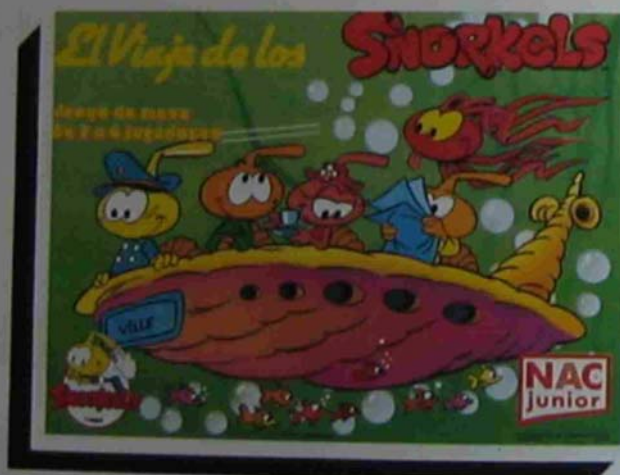
- Un tablero de juego.
- Un móvil circular.
- Pemas de plástico para los personajes.
- Cartas Snorkels.
- Figuras de los personajes.
- Instrucciones.

#### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.



S.E.P.P. 1987 Licencia Romagosa IMSA.



# AVENTURAS

Esta serie va dirigida al público juvenil, por ser sus temas especialmente atractivos, divertidos y amenos para esta edad.



**NUEVO**

## **GALAXIA 2002**

Ref.: 358

En la lejana Galaxia 2002, la «megalina» que da vida a sus planetas ha desaparecido. Este juego de aventuras, exige gran habilidad y suerte por parte de los jugadores para conseguir esta sustancia y poder sobrevivir.

Edad recomendable: 8 años en adelante.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: 30 minutos o más.

### **COMPONENTES**

- Instrucciones.
- Un tablero representando una zona del espacio, donde está situada la Galaxia 2002.
- Naves espaciales de dos tipos: Transportes y piratas.
- Piezas de plástico para sujetar las naves.
- Fichas de plástico para controlar el nivel de «megalina» que lleva cada nave espacial.
- Un dado.
- Una cubeta.
- Fichas de cartón representando la «megalina».

### **UNIDAD**

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

### **CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES**

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.





**NUEVO**

#### JA JA JA

Ref.: 359

Disfruta y pásalo a lo grande con el divertidísimo juego JA JA JA. Salta, bota, juega al baloncesto... demuestra tu sentido del humor superando las pruebas para cumplir tu misión.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: 30 minutos o más.

#### COMPONENTES

- Instrucciones.
- Un tablero representando a una ciudad.
- Piezas de cartón de puntos.
- Personajes.
- Piezas de plástico para sujetar los personajes.
- Cartas de misión y de prueba.
- Un dado.
- Una cubeta.

#### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.

#### VAMPIRE

Ref.: 352

Un juego de emocionantes aventuras, en el que habrás de atravesar un bosque, para posteriormente entrar en el castillo y capturar al vampiro.

Al castillo se podrá acceder una vez superado todos los riesgos y peligros del bosque encantado, pero cuidado, dentro del castillo aguarda este peligroso ser.

Edad recomendable: 8 años en adelante.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Media.

Duración: 20 minutos o más.

#### COMPONENTES

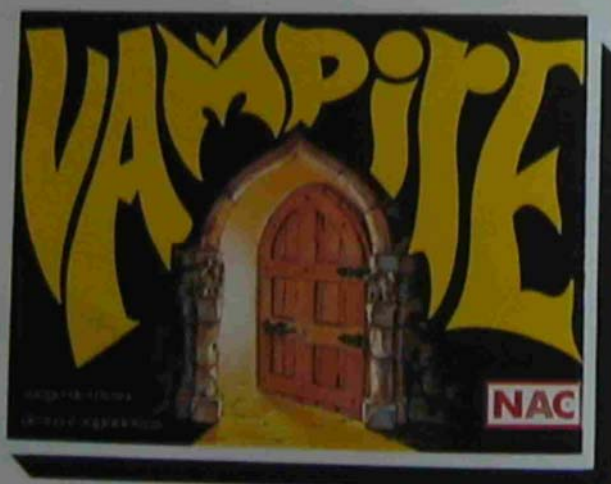
- Un tablero representando el bosque y el castillo.
- Diferentes cartas de incidencia.
- Piezas de equipo y de vampiro.
- Personajes.
- Piezas.
- Un dado.
- Instrucciones.
- Una cubeta.

#### UNIDAD

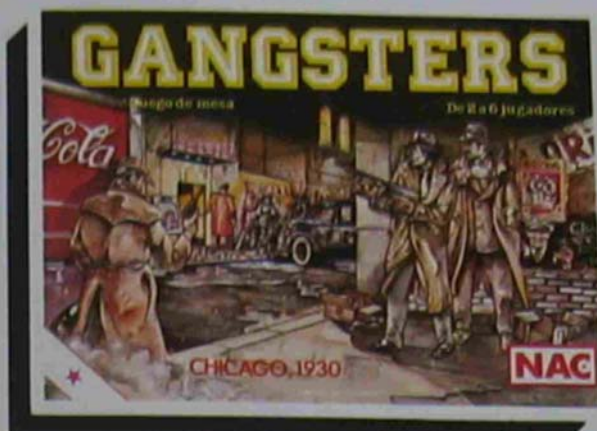
Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.







## GANGSTERS

Ref.: 355

A finales de los años veinte y principios de los treinta, una auténtica conmoción sacudió a la sociedad americana. Los exponentes más significativos fueron las luchas de **gangsters** que acaecieron especialmente en Chicago.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: De 1 a 1,30 horas.

### COMPONENTES

- Instrucciones.
- Un tablero que representa una zona de la ciudad de Chicago.
- Perras de plástico para sujetar los personajes.
- Automóviles.
- Una plantilla de apuestas.
- Billetes de valores.
- Personajes.
- Fichas de cartón.
- Dos dados.
- Una cubeta para guardar las fichas.

### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.

**NUEVO**

## ALTA VELOCIDAD

Ref.: 353

Juego de alto riesgo, en el que deberás competir a través de una tierra desolada, contra los vehículos que intentan eliminarte. Elige tu vehículo más poderoso o más veloz para echarles del circuito y poder ganar la partida, utiliza **atajos** y **lucha** a golpes de volante contra los colosos de la carretera. ¡Suerte conductor!

Edad recomendable: 9 años en adelante.

Número de jugadores: 2 a 8.

Índice NAC de dificultad: Media.

Duración: 15 minutos o más.

### COMPONENTES

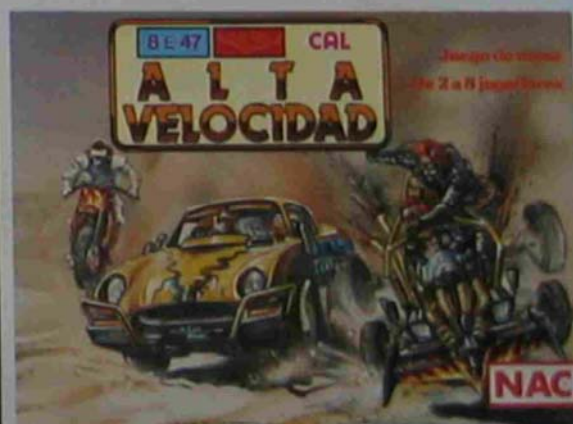
- Un tablero con el circuito de competición.
- Plantillas con los diferentes vehículos.
- Perras de plástico para sujetar los vehículos.
- Un dado.
- Tarjetas de obstáculos para la lucha en carretera.
- Instrucciones.
- Una cubeta.
- Marcadores.

### UNIDAD

Dimensiones: 38 x 27 x 3,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.





#### AVENTURA EN LA SELVA

Ref.: 357

Enfréntate a la gran aventura, superando los peligros y las trampas que la selva entraña. Consigue el marfil que desde tiempos remotos allí se encuentra.

Edad recomendable: A partir de 8 años.

Número de jugadores: De 2 a 7.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: 20 minutos o más.

#### COMPONENTES

- Instrucciones.
- Un tablero que representa a una zona de la selva, con un móvil.
- Una plantilla donde se colocan las piezas de cartón del cementerio de los difuntos.
- Montable tridimensional que representa un totem africano, donde figuran diferentes incidencias.
- Personajes.
- Piezas de plástico para sujetar los personajes.
- Un dado.
- Gran cantidad de fichas que representan el marfil, las armas, etc.

#### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.

**NUEVO**

#### EL SECRETO DEL MINOTAURO

Ref.: 356

Deja volar tu fantasía y conviértete en explorador para buscar el Medallón de Tuth. Este es el gran secreto del Minotauro que se encuentra escondido en su templo. Enfréntate a los guardianes y a las Fuerzas maléficas del Minotauro.

Edad recomendable: A partir de 9 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: Baja.

Duración: 20 minutos o más.

#### COMPONENTES

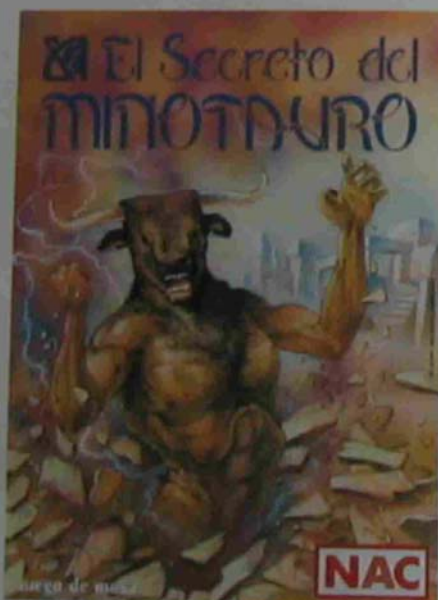
- Instrucciones.
- Un tablero tridimensional que representa el templo donde habita el Minotauro.
- Personajes (exploradores, el Minotauro y los guardianes del templo).
- Piezas de plástico para sujetar los personajes.
- Un dado.
- Una cubeta.
- Una plantilla auxiliar.
- 30 tarjetas de incidencias.
- Piezas de cartón representando los techos de los santuarios.

#### UNIDAD

Dimensiones: 37 x 27 x 3,5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 38,5 x 29 x 45 cms.

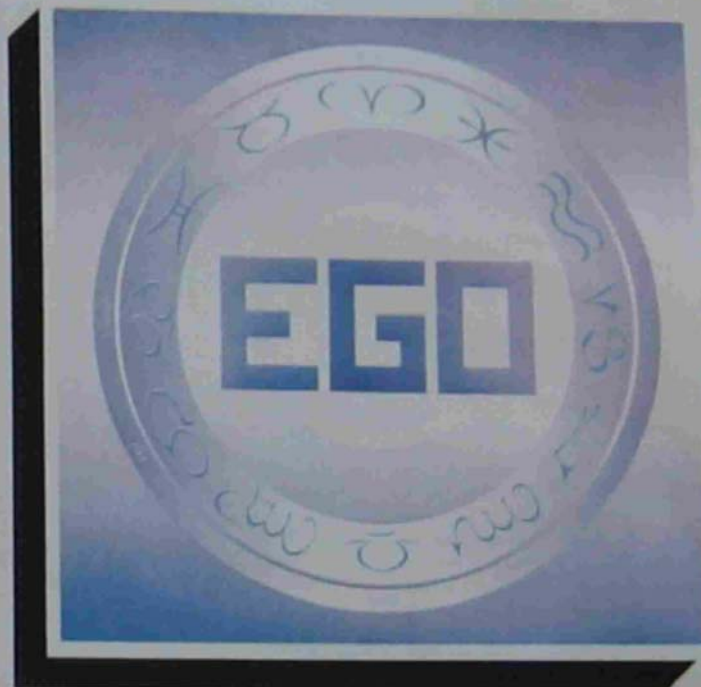


**NUEVO**



# TEMATICOS

Juegos basados en temas clásicos con los cuales  
podrán pasar muchas horas de entretenimiento.  
Van dirigidos al público adolescente y adulto.



**NUEVO**

## EGO

Ref.: 110

Si quieres conocerte mejor y descubrir facetas insospechadas de tus compañeros de juego: si quieres iniciar un período abierto a lo insólito y lo inesperado a través del arte de la astrología, prepárate a pasar cientos de horas de diversión con el «EGO».

Edad recomendable: A partir de 14 años.

Número de jugadores: De 2 a 8.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: A partir de 1 hora.

### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero.
- 600 cartas diferentes con preguntas relativas al zodiaco.
- Una plantilla en la que figuran las características de los signos zodiacales.
- 34 tarjetas de identificación de los signos.
- Ocho peones.
- Un dado.

### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 30 x 7 cms.

### CAJA STANDARD DE 6 UNIDADES

Dimensiones: 32 x 32 x 44 cms.



**NUEVO**

#### LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS

Ref.: 109

En este juego los participantes intentan dar la vuelta al mundo en el tiempo fijado. Ganará aquel que antes lo logre, una vez que haya superado todas las incidencias que le surjan en el trayecto.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: 1 hora o más.

#### COMPONENTES

- Instrucciones.
- Un tablero que representa la ruta seguida en la vuelta al mundo.
- Cartas de diversos tipos.
- Peones.
- Dos dados.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.





#### FUGA DE COLDITZ

Ref.: 001

Basado en la realidad, representa los intentos de escape de los oficiales aliados prisioneros, confinados por los alemanes en el Castillo de Colditz, durante la Segunda Guerra Mundial. Uno de los jugadores representa a las fuerzas alemanas de seguridad que custodian el castillo y los demás jugadores a los prisioneros de las diferentes nacionalidades que intentan la Fuga de Colditz.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: Previa decisión de los jugadores.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa el Castillo de Colditz y su alrededores.
- Peones que representan a los prisioneros y a las fuerzas de seguridad alemanas.
- Diferentes tipos de cartas: de «Equipo de Fuga», de «Ayuda para la Fuga», de «Oportunidad», de «Seguridad» y de «A vida o muerte».
- Una caja de cartón para guardar las cartas.
- Dos dados.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

#### DESPUES DE COLDITZ

Ref.: 703

«Después de Colditz» como continuación de la Fuga de Colditz, reproduce la huida de los prisioneros evadidos de Colditz hacia sus puntos de destino. Aquellos que consigan llegar a su objetivo obtendrán la libertad.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: Previa decisión de los jugadores.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa un mapa de Europa con las distintas rutas de fuga.
- Personajes que representan a los prisioneros evadidos de Colditz y a las fuerzas de seguridad alemanas.
- Piezas de plástico para sujetar a los personajes.
- Diferentes tipos de cartas: de «Características de personajes», de «Ruta de Fuga», de «Kriminalpolizeiblatt», de «Seguridad», de «Oportunidad», de «Documentación», de «Comida» y de «Dinero».
- Una caja de cartón para guardar las cartas.
- Dos dados.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.





#### MI AGENTE EN BERLÍN

Ref.: 107

Juego que como escenario tiene la vieja capital de Alemania, Berlín, en plena guerra fría entre Occidente y Oriente. Una noticia sensacional ha llegado a las oficinas más secretas del servicio británico: un alto cargo soviético destinado en Berlín oriental, desea pasarse con valiosos secretos. Los mejores hombres tratan de localizarle; contra ellos un insuperado enemigo, un agente ruso infiltrado en los servicios del Oeste.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: de 1 a 1,30 horas.

#### COMPONENTES

- Un tablero con un mapa de Berlín.
- 18 peones.
- 6 fichas.
- 2 dados.
- Una hoja con el relato de la historia en que se ha basado el juego.
- 8 fichas del parchís.
- Un libro de instrucciones.
- Una baraja de naipes.
- Dos foto-dibujos de identificación.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

#### ASELINATO EN EL ORIENT EXPRESS

Ref.: 108

En el *Orient Express* se ha cometido un asesinato del que son sospechosos 12 personajes. Sigue la ruta del *Orient Express* y demuestra tu inteligencia y habilidad para no ser descubierto por los detectives o para averiguar quién es el asesino.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: 1 hora o más.

#### COMPONENTES

- Instrucciones.
- Un tablero que representa una parte de Europa con la ruta del *Orient Express* y en la parte inferior el vagón restaurante.
- Peones que representan a los agentes de los equipos de detectives.
- Personajes que representan al asesino y a los distintos sospechosos.
- Fichas de plástico para sujetar los personajes.
- Diferentes tipos de cartas: Incidencia, oportunidad, obstaculización, investigación, prueba e identificación del asesino.
- Plantillas con las características de los sospechosos.
- Dos dados.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

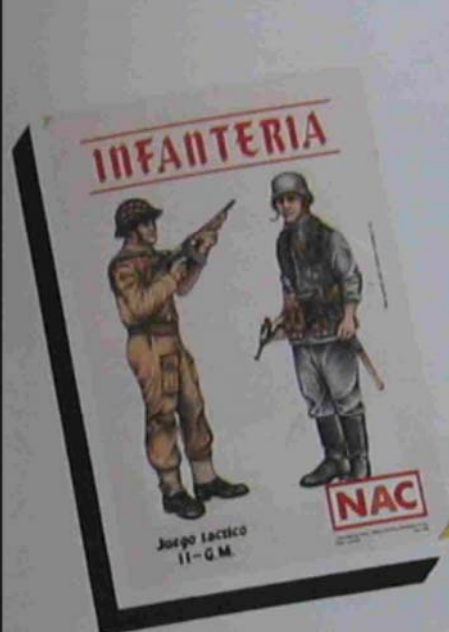




# WARGAMES

**NUEVO**

Juegos de simulación de guerra basados en importantes hechos bélicos históricos.



## INFANTERIA

Ref.: 802

Wargame táctico que desarrolla un enfrentamiento imaginario entre dos secciones de Infantería durante la Segunda Guerra Mundial en un lugar cualquiera de Europa Occidental. Los jugadores pueden elegir varios escenarios en los que se desarrollaron los combates.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: 2.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 30 minutos a 2 horas.

### COMPONENTES

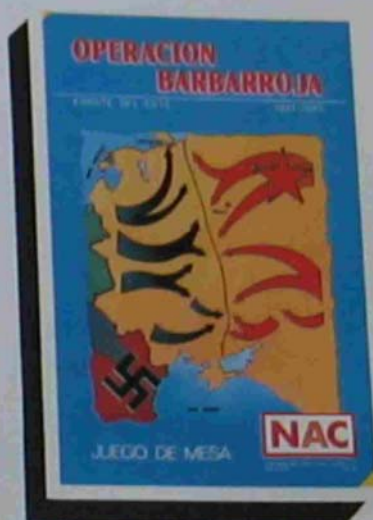
- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa la zona donde se desarrollaron los combates.
- Una plantilla con 112 fichas que representan los ejércitos participantes.
- Una plantilla auxiliar.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

### UNIDAD

Dimensiones: 20 x 13 x 2,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 22 x 29 x 17 cms.



## OPERACION BARBARROJA

Ref.: 803

Wargame estratégico que tiene como escenario el Frente del Este de la Segunda Guerra Mundial. Reproduce los enfrentamientos entre los ejércitos soviético y alemán acaecidos entre los años 1941-1945.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: 2.

Índice NAC de dificultad: 5 (difícil).

Duración: De 30 minutos a 2 horas.

### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa la zona donde se desarrollaron los combates.
- Una plantilla con 112 fichas que representan a los ejércitos participantes.
- Una plantilla auxiliar.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

### UNIDAD

Dimensiones: 20 x 13 x 2,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 22 x 29 x 17 cms.



## LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA

Ref.: 801

La Carga de la Brigada Ligera en la batalla de Balacava, que tuvo lugar en septiembre de 1854, constituye uno de los hechos heroicos más importantes de la historia militar. Sin arriesgarse ante las balas del enemigo, la Brigada Ligera Inglesa de Lord Cardigan realizó el glorioso ataque.

Edad recomendable: A partir de 10 años.

Número de jugadores: 2.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: De 30 minutos a 2 horas.

### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa la zona donde se desarrollaron los combates.
- Una plantilla con 112 fichas que representan a los ejércitos participantes.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

### UNIDAD

Dimensiones: 20 x 13 x 2,5 cms.

### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 22 x 29 x 17 cms.



#### PORTAAVIONES

Ref.: 036

Una de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial fue la de «Midway», en la que japoneses y americanos se enfrentaron por el control del Océano Pacífico. Del resultado de este enfrentamiento dependería el futuro de la Segunda Guerra Mundial en Asia.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 1,30 a 2 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa la zona del Pacífico donde se desarrollaron los combates.
- Doce plantillas con 480 fichas que representan a los ejércitos participantes.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.
- Una pantalla separadora.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

**NUEVO**

#### LA GUERRA DE ESPAÑA

Ref.: 030

Wargame estratégico basado en la Guerra de España (1936-1939). En él se tienen en cuenta no solamente las fuerzas militares de ambos contendientes, sino también los factores que influyeron en el desarrollo de la guerra como, recursos económicos, factores políticos, morales, etc.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 1,30 horas en adelante.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero.
- Fichas representando los dos ejércitos.
- Una hoja de introducción histórica.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado especial de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.



#### EL SUBMARINO

Ref.: 028

Inspirado en las hazañas de los famosísimos capitanes y tripulaciones de los submarinos alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Un juego perfecto para los aficionados a los wargames de ocultación.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: 1,30 horas o más.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero de resolución de combates y de localización con diversas plantillas.
- Diez plantillas con 400 fichas, que representan a las unidades militares participantes.
- Una plantilla auxiliar de tablas.
- Una hoja de introducción histórica.
- Un dado especial de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.







#### ¿RESISTE STALINGRADO?

Ref.: 023

La Batalla de Stalingrado supuso el comienzo del declive germano en la Segunda Guerra Mundial. Ambos contendientes sabían durante esta memorable batalla que se jugaban el futuro de la guerra. Por ello utilizaron todos sus recursos y pusieron en acción más de doscientas divisiones. La epopeya que para ambos contendientes fue el frente ruso, se refleja en este juego de guerra.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 6 (bastante difícil).

Duración: De 2 a 2,30 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- Nueve plantillas de cartón con 360 fichas, representando a las unidades militares participantes.
- Un tablero representando Stalingrado y sus alrededores.
- Una hoja de introducción histórica.
- Una plantilla auxiliar.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

#### EL ZORRO DEL DESIERTO

Ref.: 037

En la Segunda Guerra Mundial, dos grandes estrategas Rommel y Montgomery, se enfrentaron en el Norte de África. Este juego reproduce la campaña realizada por el Afrika Korps en los años 1941 y 1942.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 5 (difícil).

Duración: De 2 a 6 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero representando la zona del Norte de África donde ocurrieron los combates.
- Doce plantillas con 480 fichas que representan a los ejércitos participantes.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.



**NUEVO**

#### LA BATALLA DE LAS ARDENAS

Ref.: 029

Extenso y detallado juego, sobre la última y decisiva gran batalla de la II Guerra Mundial, en el que los participantes podrán reproducir o alterar con gran exactitud los hechos históricos.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 1 a 2,30 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero.
- Gran cantidad de fichas correspondientes a las diferentes unidades que participaron en la batalla.
- Un dado especial de wargame.
- Una hoja de introducción histórica.
- Una cubeta para guardar las fichas.
- Plantillas auxiliares.

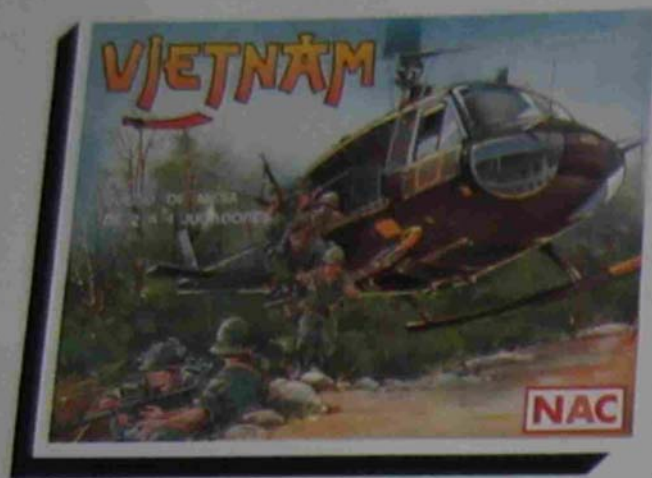
#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.





**NUEVO**

#### VIETNAM

Ref.: 034

Juego hipotético que representa cualquiera de los múltiples combates entre los ejércitos norteamericanos y sudvietnamitas, contra las tropas norvietnamitas y del Vietcong, en la época de las aldeas estratégicas durante la guerra del Vietnam.

Edad recomendable: A partir de 12 años.  
Número de jugadores: De 2 a 4.  
Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).  
Duración: De 1,30 a 2 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa una zona del Vietnam, donde se desarrollarán los combates.
- Nueve plantillas con 360 fichas que representan a los ejércitos participantes.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

#### EL BARÓN ROJO

Ref.: 033

Juego supertático basado en las hazañas de los pilotos aviadores de la 1ª Guerra Mundial. Están reproducidas, con gran exactitud, todas las dificultades que estos hombres tuvieron que salvar durante sus arriesgadas misiones.

Edad recomendable: A partir de 12 años.  
Número de jugadores: De 2 a 4.  
Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).  
Duración: De 1 a 2,30 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero.
- Fichas troqueladas representando los principales tipos de aviones, a sus pilotos y de otros tipos.
- Un dado especial de wargame.
- Una hoja de introducción histórica.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.







#### LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Ref.: 008

Conocido como wargame de gran estrategia, representa el suceso bélico más importante acaecido en la historia de la humanidad. Los ejércitos contendientes de los diferentes países están reproducidos con gran fidelidad, representando las fichas, grandes unidades de cientos de miles de hombres.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: De 1,30 horas a 2 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- 3 plantillas de cartón con fichas, representando a las unidades militares participantes.
- Un tablero con el mapa político de la Europa de entonces y Norte de África.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

#### EL DIA MAS LARGO

Ref.: 010

Tras largos meses de deliberaciones y preparativos, el 6 de junio de 1944 se lanza la «Operación Overlord», desarrollándose en las playas de Normandía el mayor desembarco de hombres y material de la historia. Fuerzas americanas, inglesas, canadienses y de los demás aliados se enfrentaron a las tropas alemanas en uno de los puntos débiles del «Muro del Atlántico». A partir de ese día la Segunda Guerra Mundial empezó su cuenta atrás.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 6 (bastante difícil).

Duración: De 2 a 3 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- Ocho plantillas de cartón con 320 fichas troqueladas, representando a unidades militares participantes.
- Un tablero que representa la costa occidental francesa y parte del territorio interior, hasta París, en donde se desarrollaron las operaciones de desembarco y posterior avance.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.



#### EL ULTIMO PUENTE

Ref.: 022

En 1944, durante la Segunda Guerra Mundial, aún a pesar de encontrarse Alemania muy debilitada, suponía todavía un enemigo formidable para los aliados. Para quebrar su resistencia y acceder al interior del Reich, desde el frente occidental sólo había una puerta: Holanda. Sobre este país se desató el mayor ataque aerotransportado de la historia: la «Operación Market Garden». Este wargame recrea la batalla de Arnhem.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 3.

Índice NAC de dificultad: 6 (bastante difícil).

Duración: De 1 a 2 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- Seis plantillas de cartón con 240 fichas, representando a las unidades militares participantes.
- Un tablero que representa la zona del territorio de Holanda en la que se desarrollaron los combates, con los canales y ríos.
- Una cubeta para guardar las fichas.
- Una hoja de introducción histórica.

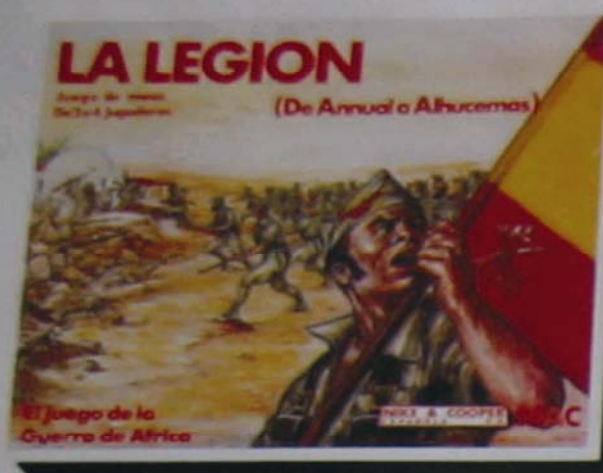
#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.





#### LA LEGION

Ref.: 024

Durante el primer tercio del siglo XX, España se vio envuelta en una sangrienta guerra en el entonces Marruecos español. Uno de los factores decisivos para la resolución de aquel conflicto fue la creación de la Legión. Este wargame presenta sobre un tablero las operaciones del final de la contienda, de Annual a Alhucemas, donde tanta fama cosechó el Tercio de Extranjeros.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 5 (difícil).

Duración: De 2 a 4 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- Cinco plantillas de cartón con 200 fichas, representando a las unidades militares participantes.
- Un tablero de las proximidades de Alhucemas y Melilla.
- Una cubeta para guardar las fichas.
- Una hoja de introducción histórica.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.

**NUEVO**

#### MALVINAS

Ref.: 035

La última guerra colonial del siglo XX. Gran Bretaña y Argentina en lucha por las islas Malvinas. Este juego reproduce tanto los combates aéreos como los terrestres en los que se utilizó todo el armamento moderno que existía en esas fechas.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 4.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 1,30 a más.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero que representa las islas Malvinas y la zona del Atlántico Sur.
- Ocho plantillas con 320 fichas que representan a los ejércitos argentino y británico.
- Plantillas auxiliares.
- Un dado de wargame.
- Una cubeta para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.



#### LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

Ref.: 003

Juego basado en la Guerra Civil, contemplada desde un punto de vista exclusivamente militar y marginando cualquier intencionalidad política. Las fichas representan las diferentes unidades de tierra, mar y aire que contendieron, así como las unidades extranjeras que acudieron a España.

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: De 2 a 6.

Índice NAC de dificultad: 4 (medio).

Duración: De 2 a 4 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un dado especial de wargame.
- Una plantilla de cartón con 336 fichas, representando a las unidades militares participantes.
- Un tablero del mapa de España.
- Una cubeta para guardar las fichas.
- Cuatro plantillas auxiliares.

#### UNIDAD

Dimensiones: 33 x 41 x 4 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 36 x 54 x 42 cms.





**NUEVO**

#### BATTLE OVER BRITAIN

Ref.: 040

La batalla aérea más importante de la historia tuvo lugar durante los meses de agosto y septiembre de 1940 cuando la Luftwaffe alemana intentó destruir la Royal Air Force (RAF) británica.

Edad recomendable: A partir de 12 años.  
Número de jugadores: 2.  
Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).  
Duración: De 1 a 75 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Dos tableros.
- Cuatro plantillas con 800 fichas que representan a las tropas aéreas de ambos bandos.
- Una plantilla auxiliar de situación de la aviación británica.
- Una plantilla de separación.
- Dos mapas de planificación.
- Un dado.
- Una cubeta con tapa para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 23 x 5 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 48 x 31 x 33 cms.

#### FIREFIGHT

Ref.: 032

Desarrolla a nivel táctico un supuesto enfrentamiento en época actual, entre unidades terrestres americanas y soviéticas en un escenario centro-europeo.

Edad recomendable: A partir de 12 años.  
Número de jugadores: 2.  
Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).  
Duración: De 1 a 3 horas.

#### COMPONENTES

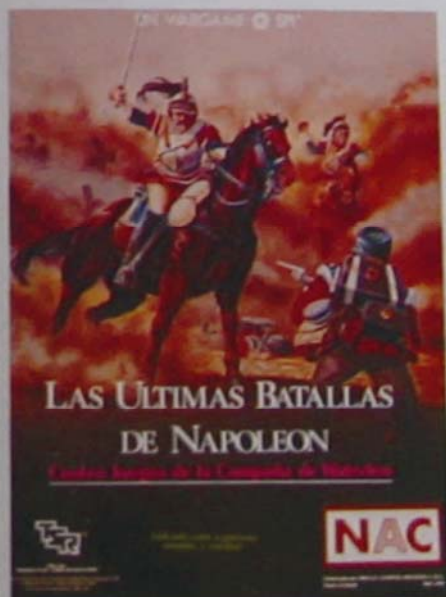
- Un libro de instrucciones.
- Dos tableros.
- Dos plantillas de 400 fichas representando las unidades participantes.
- Un libro de explicación de tácticas y medios materiales de los dos bandos.
- Dos dados.
- Una cubeta provista de tapa para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 23 x 5 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 48 x 31 x 33 cms.



**NUEVO**

#### LAS ÚLTIMAS BATALLAS DE NAPOLEON Ref.: 031

Durante la campaña de 1815 en Bélgica, Napoleón al mando de los ejércitos franceses se enfrentó a las fuerzas aliadas. Este wargame comprende las batallas de Quatre Bras, Ligny, Wavre y Waterloo, y ofrece la posibilidad de desarrollar el juego sobre la campaña completa o sobre una de estas batallas en concreto.

Edad recomendable: A partir de 12 años.  
Número de jugadores: De 2 a 4.  
Índice NAC de dificultad: 6 (difícil).  
Duración: De 2 a 3 horas.

#### COMPONENTES

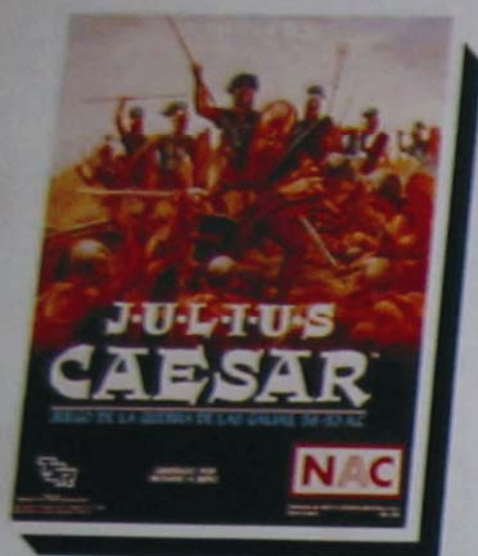
- Un libro de instrucciones.
- Dos tableros.
- Dos plantillas con 400 fichas que representan a los ejércitos contendientes.
- Un dado.
- Una cubeta con tapa para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 23 x 5 cms.

CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 48 x 31 x 33 cms.



**NUEVO**

#### JULIUS CAESAR

Ref.: 038

El mayor Imperio de la Antigüedad, Roma, enfrentada a uno de los pueblos más aguerridos, los Galos. Este wargame está basado en la guerra de las Galias (58-53 a. C.).

Edad recomendable: A partir de 12 años.

Número de jugadores: 2.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 2 a 15 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Un tablero.
- Una plantilla con 200 fichas que representan a las tropas romanas y a las distintas tribus galas.
- Dos dados.
- Una cubeta provista de tapa para guardar las fichas.
- 72 cartas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 23 x 5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 48 x 31 x 33 cms.

#### COBRA

Ref.: 031

Este wargame representa los combates que tuvieron lugar después del desembarco en el frente de Normandía, durante la Segunda Guerra Mundial.

Edad de jugadores: A partir de 12 años.

Número de jugadores: 2.

Índice NAC de dificultad: 7 (muy difícil).

Duración: De 2 a 8 horas.

#### COMPONENTES

- Un libro de instrucciones.
- Dos tableros.
- Dos plantillas de 400 fichas representando las unidades participantes en la contienda.
- Dos dados.
- Una cubeta provista de tapa para guardar las fichas.

#### UNIDAD

Dimensiones: 30 x 23 x 5 cms.

#### CAJA STANDARD DE 12 UNIDADES

Dimensiones: 48 x 31 x 33 cms.





## NUESTRA RED COMERCIAL

Para cualquier consulta o pedido, pueden dirigirse al Departamento Comercial de NIKE AND COOPER ESPAÑA S.A., C/ Valdeques, 126 - 28006 Madrid.  
Tfno.: 4 11 45 15 - 4 11 45 40, ó bien al Agente Comercial de su zona.

### Madrid

**Representaciones López de la Osa**  
C/ Los Madrazo, 7 - 28014 MADRID  
Tfno.: (91) 5 21 43 93 - 2 32 86 55.

**Muebla, Sevilla, Córdoba y Cádiz**  
**Francisco Carrero Rodríguez**  
C/ Garcilaso de la Vega, 7 - 41010 SEVILLA  
Tfno.: (954) 33 82 45.

**Álava, Guipúzcoa, Vizcaya y Navarra**  
**Luis Alonso Asterlos**  
C/ Cristo, 1 - 2º Dpto. 5 - 48007 BILBAO-VIZCAYA  
Tfno.: (94) 4 46 53 04.

**Castellón y Valencia**  
**Ernesto Micó Sendra**  
C/ José Mestre, 29 - 46018 VALENCIA  
Tfno.: (96) 3 79 74 36.

**Santander, Coruña, Lugo, Orense, Pontevedra, Asturias, Palencia, Valladolid y León.**  
**Francisco Navarro Leosa**  
C/ Renuera, 16 - 1º izda. - 24002 LEÓN  
Tfno.: (987) 22 14 10.

**Cáceres y Badajoz**  
**Pedro Gallego Recio**  
C/ Magacela, 15  
08700 VILLANUEVA DE LA SERENA-BADAJOS  
Tfno.: (924) 84 12 99.

**Teruel, Zaragoza, Soria, Huesca, La Rioja y Burgos**  
**Antonio Jiménez Pérez**  
C/ Fuencalliente, 5 puerta 7 - 46023 VALENCIA  
Tfno.: (96) 3 67 34 26.

**Ciudad Real, Albacete y Cuenca**  
**Rafael Moltó Llerena**  
C/ Cid, 44 - 03203 ALCOY-ALICANTE  
Tfno.: (965) 32 12 36.

**Baleares**  
**Miguel Torrebella Seguí**  
C/ Joan Saura, 8 - 07005 PALMA DE MALLORCA  
Tfno.: (971) 46 68 13.

**Deuta y Melilla**  
**Jaime Benhamú Melke**  
C/ O'Donnell, 21 - Apartado 171 - MELILLA  
Tfno.: (952) 68 20 82.

**Zamora, Salamanca, Ávila y Segovia.**  
**Eduardo García Rodríguez**  
C/ Azucena, 4 y 6 - 37001 SALAMANCA  
Tfno.: (923) 21 44 31.

**Málaga, Granada, Jaén, Almería, Murcia y Alicante**  
**Domingo Sala Solbes**  
C/ Portugal, 24 - 03003 ALICANTE  
Tfno.: (965) 22 90 75.

**Barcelona, Tarragona, Lérida y Gerona**  
**Jorge Solá Sierra y Sergio Solá Navarro**  
C/ Cerdeña, 326-328, entresuelo 38-48  
08025 BARCELONA  
Tfno.: (93) 2 35 18 47 - 2 35 19 72.

**Las Palmas y Tenerife**  
**Pedro Cabestrero García**  
Plaza de Calresco, 5 - 19B  
35002 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA  
Tfno.: (926) 37 07 38.



**JUEGOS DE MESA**

**NIKE & COOPER**  
ESPAÑOLA S. A.

Velázquez, 126; 28006-Madrid; Telf. 9 11 95 15