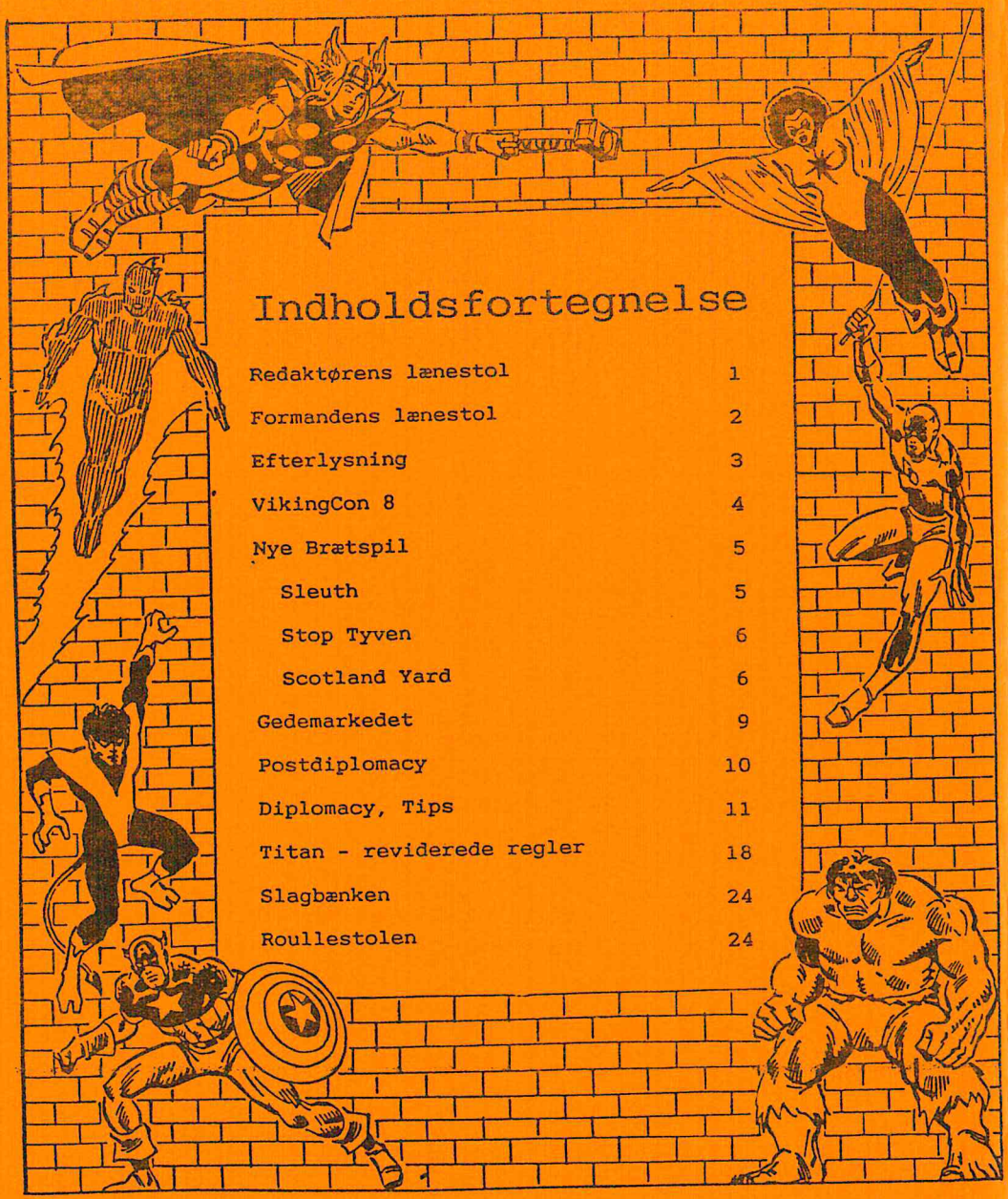
TORDEN & LYNILD!

Nr. 2 – Forår 1989 – Vol. 5





Indholdsfortegnelse

Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Efterlysning	3
VikingCon 8	4
Nye Brætspil	5
Sleuth	5
Stop Tyven	6
Scotland Yard	6
Gedemarkedet	9
Postdiplomacy	10
Diplomacy, Tips	11
Titan - reviderede regler	18
Slagbænken	24
Roullestolen	24

REDAKTØRENS LÆNESTOL

Tænk at man gider, det er weekend, solen skinner, temperaturen er et stykke over 22°, alligevel sidder en stor del at redaktionen og knokler med et nyt digert nummer af det gamle hæderkronede tidsskrift: TORDEN & LYNILD.
Det er jo altid med en vis uro man konstaterer, at en kasserer er smuttet over grænsen, men hvis læserne kan tilgive ham denne forseelse, så kan jeg vel osse.
Forresten er der et heftigt personsammenfald mellem kassereren, der altså skylder læserne både et regnskab og et budget, og HITLISTENs forfatter, så til stor fortrydelse for såvel redaktion som for læsere og vel ikke mindst FANTASK vil dette nummer af T&L ikke indeholde en opfølgning af sidste nummers top 10 m.m.
Slagbænkens redaktør er gået på ferie, så fra den side kommer der intet stof til dette nummer. På grund af eksamen har Roullestolspatienten ikke stunder til at redigere sine sider. Lad os be' til at han får mange 13'ere.

Midt i denne hedebølge (!) har vi på den reducerede redaktion haft en heftig debat om, hvad det vil sige at være usynlig. Betyder usynlighed, at man er gennemsigtig som vinduet i et stormagasin eller transparent som vinduet i en ostebutik, eller kan der være tale om, at man er en uigennemsigtig silhuet? Kan usynlige mennesker kaste skygge? Debatten, der endnu ikke har fundet sin afslutning, har dog resulteret i udvælgelsen af en ret speciel side 9 pige. For første gang præsenterer vi den ene halvdel af et søskendepar, hende



der er usynlig, i den forstand at selv om hun let kan ses, kan hun dog ikke ses.
På side 10 kan du læse om, hvorledes du kan komme til at deltage i "SPILLET", om end det bliver via postvæsenet.
Startende på side 11 er der en fyldig artikel om selve "SPILLET". Glæd dig til den gang guf.
VIGTIGT,VIGTIGT: På side 18 bringer vi Henrik Lawætz' revision af Consims husregler for TITAN. NEJ,NEJ, husregler betyder ikke nødvendigvis, at det skal spilles indendørs. Hvis det er dit eget spil, må du gerne spille det udendørs, men jeg vil anbefale dig at finde et sted med læ for en eventuel vind.
Vi har som en ekstra sektion anbragt en amerikansk rapport om et live-action role-playing game. Der er i den sektion indlagt en opfordring til også at stable noget lignende på benene her til lands. GOD FERIE.

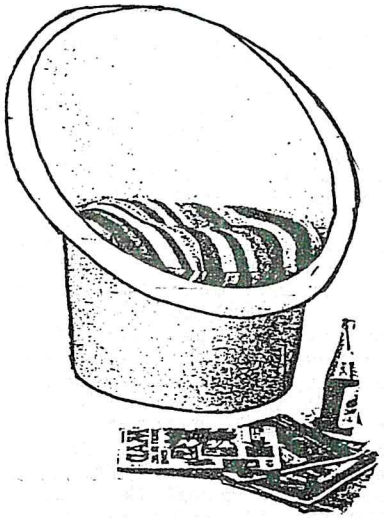
Formandens lænestol

Et lys i mørket, nye ansigter til søndagsmødet, og få gamle, som er vendt tilbage.

Selv om sidste møde ikke kan siges at være velbesøgt, så var der vel en lille fremgang at spore; men der er lang vej endnu inden alle, der møder op, kan spille, hvad de vil, så se at få fingeren ud (hvorfra ? red.) og mød op.

Vi har nu én turnering kørende (TITAN - I kan stadig nå at være med), og der er nu flere, som taler om en Brittanica-turnering (se sidste nr. af T&L). Om og hvornår den starter kommer også an på jer.

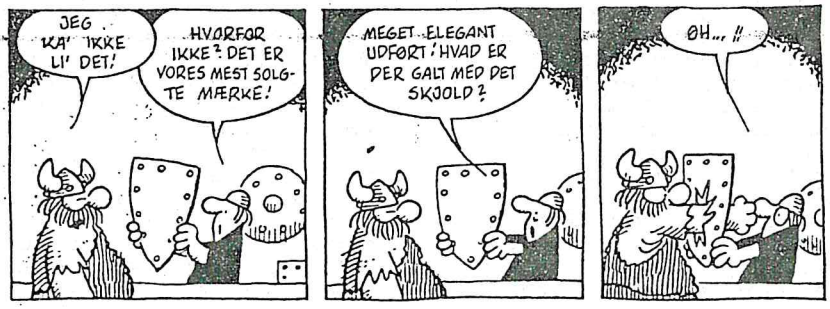
En ting til inden jeg slutter: Det er meningen, at Consim skal købe flere spil i år, så jeg vil gerne høre fra jer, hvilke I synes det skal være. Ikke at bestyrelsen ikke sagtens kan købe ind efter



egen smag, men det er jer, som betaler for dem. Så hvis I har ønsker så ring til mig eller et andet bestyrelsesmedlem og lad høre - ellers gør vi som det passer os.

Til vi SES igen
må terningerne være med jer.

Steen Bøg Madsen
Formand



Wanted

Dead Or Alive

Consim's Regnskab og Budget!

Kassereren har endnu ikke indleveret regnskab og budget til offentliggørelse i T & L.
Den 20. maj 1989 forlød det, at kassereren var flygtet til udlandet (formentlig sydpå!)



Dusør gives

(T&L's Rejselegat)

Red.

Viking Con 8

Så nærmer sig tiden, hvor en lille, trofast skare atter samles for at forberede et af året's vigtigste begivenheder, nemlig **Viking Con 8**.

Til glæde for kalenderfolket, de nysgerrige og dette blads læsere har vi hermed fornøjelsen at løfte en flig af sløret over dette års forberedelser.

Viking Con 8 afvikles i weekenden *d. 13-15/10 1989*. glæd jer til 48 timers koncentreret spil!

Sidste års lokaleforhold var desværre for trange i forhold til de fremmødte gæsters antal. Connen flytter derfor i år til Tårnby gymnasium på kongens ø (dronningens Red.) Amager.

Koordinationsudvalget har været i gang siden november 1988 (Det er da løgn Red.).

Det kan frygtes, at Connen i år vil lide under mangelen på EDB-faciliteter.

Brædtspillenes repræsentation i turneringerne vil blive forsøgt opprioriteret.

Frivillige hjælpere & turneringsarrangører er altid velkomne (tak til de, der allerede har meldt sig).

Rengøringsudvalget meddeler, at der i år vil blive drevet en intensiv klapjagt på de altid formeringsdygtige Consvin.

En lille fugl har sunget om turneringer i nattetimerne.

Det var alt som slap ud inden posen blev lukket.

Spy Fly



Nye brætspil

I sidste nummer af Torden & Lynild indledte jeg en rubrik for anmeldelse af "nye brætspil", os siden har jeg modtaget en del kommentarer - især omkring min vurdering af æskernes størrelser. Naturligvis er en bemærkning som: "reolfjendtlig" eller "reolfjendsk" meget subjektiv, men ærlig talt, hvor stor er din reol? I min reol kan der stå RINGBIND & BREVORDNERE, d.v.s. at hyldemellemrummene er ca. 32 cm. og hyldedybden ca.30 cm., så når jeg vurderer æskernes hyldevenlighed er det disse maximalmål jeg regner med. Når spilleæskerne ikke kan stå i reolen, ja, så ender de ofte i bunden af mit klædeskab, hvilket resulterer i, at jeg ikke spiller dem særligt ofte, thi det er jo ulige lettere at snuppe et spil fra reolen. Bemærk lige, at f.eks. Avalon Hill på deres æsker skriver:"A Bookshelf Game"! Med andre ord, det gamle mundheld:"Ude af øje, ude af sind!" gælder for mit vedkommende stadig.

Nå nok om det i denne omgang, nu til brætspillene, af hvilke det ene ikke er ganske nyt, så lad mig begynde med det.



PRODUCENT: Avalon Hill

BOX: Reolrar 29½ x 21½ cm.

BRÆT: Intet, thi det er et kortspil.

BRIKKER: I dette tilfælde er brikkerne spillekort, 9x6 cm og der er 90 af dem. 36 "Gem Cards" og 54 "Search Cards". Desuden en blok til spillernes notater.

REGLER: Amerikanske, men hvis fremmedsprog ikke udgør noget problem er de klare og letforståelige. 3 - 7 spiller.

Som mange allerede ved, er det min faste overbevisning, at alle kortspil er hazardspil, forskellen på dem er blot om de tilfældigt tildelte kort kan bruges til strategisk planlægning af spillet. I SLEUTH, skal spillerne foretage en del strategiske overvejelser.
Spillet går ud på at gætte hvilket kort der ikke er med i spillet. Alle kort indeholder GEMS, eneten diamanter, perler eller opaler, som så igen kan være enkelte, parrede eller mange. De tre ædelstenstyper i tre forskellige indfatninger kan desuden have 4 forskellige farvenuancer, med andre ord 3x3x4=36 muligheder.
Taktikken er ret meget lig den der benyttes i CLUEDO, men hvis disse to detektivspil overhovedet skal sammenlignes, må man nok sige, at SLEUTH er en discountudgave af CLUEDO, så hvis du allerede har et CLUEDO, så skal du ikke investere i SLEUTH, medmindre du vil have et spil, der kan afvikles på 15 - 20 minutter.

STOP TYVEN, pris 49,85

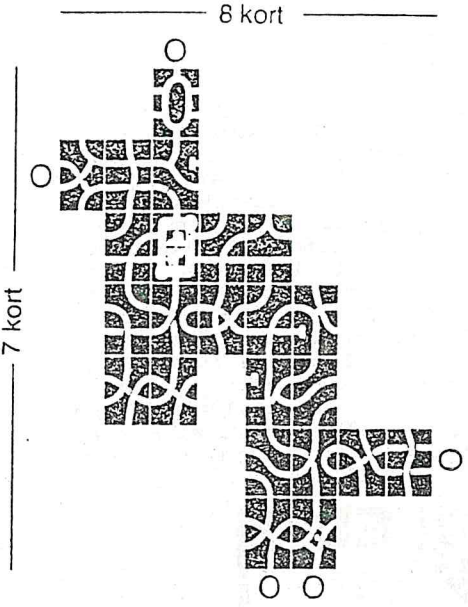
PRODUCENT: Dan-Spil
(Nej, Torben, Dan-Spil har mig bekendt intet med Dan Bowring at gøre, men er varemærke for K.E. Mathiasen A/S).

BOX: Reolrar 25½ x 16½ cm.

BRÆT: Variabelt, max. 63 x 48 cm. Brættet består maksimalt af 8 x 7 kort. Hvert kort er 9 x 6 cm.

BRIKKER: Som nævnt ovenfor er det en slags kortspil med 56 kort. Desuden 6 ludobrikker til at markere tyvenes position på det variable bræt og endvidere en totalt overflødig plasticdims der skal forestille et fængsel.

REGLER: Velformulerede og letforståelige. 2-4 spillere.



Spillet går ud på at "tyvespilleren/ne" skal føre tyvene ud fra fængslet ved at lægge spillebrættes kort på en sådan måde at der hele tiden åbner sig en eller flere flugtvej/e.
Det er modspillerens opgave at blokere tyvene.
Der er en hel del strategi i dette spil, men det må dog indrømmmes, at en god portion held ved kortgivningen er en væsentlig faktor i spillets afvikling.
Det er dog et morsomt, og frem for alt hurtigt spil, der dog ikke kan tåle at blive spillet i for mange timer ad gangen.

SCOTLAND YARD, pris 189,-

PRODUCENT: Ravensburger.

BOX: Lige i overstørrelse 37x27 cm.

BRÆT: Dobbeltfalset (4 delt) karton 66x50 cm. Flot trykt LONDON-kort, samme kort på bagsiden, men her er gadernes navne indtryjkt uden spillebrikpositioner, så der kan ikke spilles på brættets bagside - det er ren og skær service!

BRIKKER: 6 plasticbrikker med farvet top og gennemsigtige kegleformede fødder - det er nemlig nødvendigt at kunne se positionen under brikken.
125 biletter i kraftigt karton (det er jo et Ravensburgerspil) plus 18 stratkort og en plastic logbog med asymetrisk perforation.

REGLER: Lækkert regelhæfte på 28 sider, men kun 5 sider regler, idet der er et interskandinavisk regelhæfte på svensk, dansk, norsk og



finsk. Reglerne er godt forklarede, endnu har jeg ikke fundet nogen bøffer.
3 - 6 spillere.

Spillet går ud på, at politidetektiverne skal indkredse og fange Mr. X (som spilles af en af mindst 3 spillere). Mr.X viser sig forskellige steder i London på forud bestemte tidspunkter, nemlig i hans m/k tur 3,8,13,18 og 24. Detektiv-spillerne har derimod kun 22 ture til at løse opgaven i. Forskellen i antal ture er den, at Mr.X to gange kan flytte en dobbelttur. Så hvis Mr.X trækker i sin tur 24, har detektiverne deres tur 22 lige derefter, det er så sidste chance for at fange Mr.X.
Om den asymetriske logbog kan der knyttes følgende bemærkninger: Den holder regnskab med Mr.X bevægelser og kan altså af Mr.X bruges til at dokumentere at detektiverne aldrig har været i nærheden af ham mk dersom det problem evt. skulle opstå. Endvidere er logbogen således indrettet at underlagspapiret kan vendes på hovedet ved næste spil for derefter at blive brugt på bagsiden til 3. spil og endelig endevendes en sidste gang til 4. spil. Fikst fundet på, ikke sandt?

PS. Der er indlagt en skærm til Mr.X, den kan umiddelbart synes lidt fjollet, men den er faktisk meget nyttig, idet den kan dække øjnene, således at modspillerne ikke kan se hvor på brættet Mr.X koncentrerer sine tanker.
Det er en god ide (husregel hos mig) at vende brættet således at Mr.X kan læse numrene på brikpositionerne retvendt.

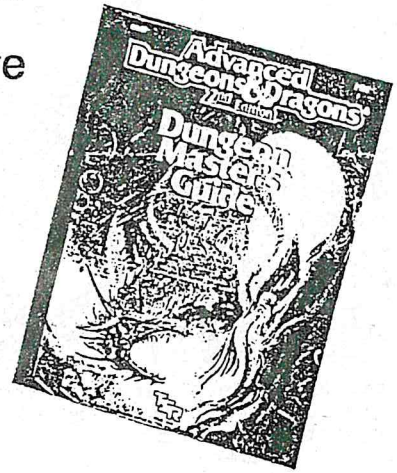
Spliit

FafnerSpil

Advanced Dungeons & Dragons

2. Udgave





OK - Så er det tid for sommerens *"hotteste"* nyhed indenfor rollespilsgenren.

DUNGEON MASTER GUIDE 2. EDITION er kommet til landet! Rygterne vil endvidere vide, at 2.edition af monstermanualerne kommer i handelen i løbet af sensommeren.

Det er vores håb, at vi i næste nr. af T&L kan bringe en samlet anmeldelse af PLAYERS HANDBOOK & DMG (2.EDITION) samt evt. de nye monster-kompendier.

Af øvrige nyheder fra TSR. skal nævnes: "The Great Khan Game": brædtspil, "Jewels of Elvish" og "Darkness and Light": bøger, "Shadowdale":FR-Modul, "The Khan of Ethengar": Gaz12, Dungeon 16 og Dragon 145.

Gedemarkedet

Flg. AH-spil sælges:
(p.g.a. manglende tid til at spille dem).

Patton's Best: (Solitaire)
Third Reich: (som nyt!, incl. flere art.fra "The General")
Flat Top: (spillet over alle spil!)
Struggle of Nations: (incl. alle rettelser, hvilke er ret vigtigt;art. fra "The General", samt 2 sæt brikker og displays og div. dupl. hjælpeark).
War & Peace:(fed multiplayer campaign)
Gettysburg: (som nyt!,incl. art. fra "The General" og div. dupl. hjælpeark; suveræn advanced version)

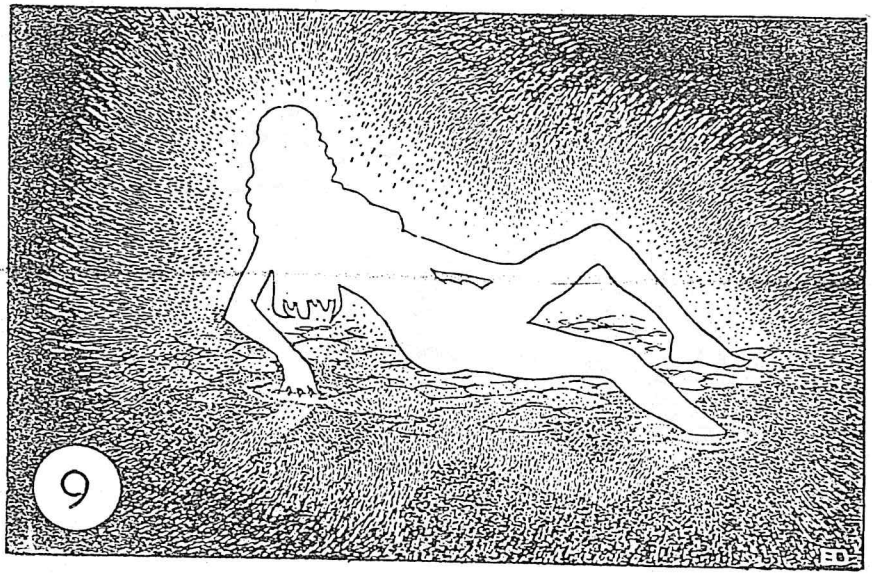
Starship Troopers: (hæmningsløst hærg med ultradestruktive enheder)
UFO: (meget nemt, men alligevel rimeligt spændende)

Spillene sælges kun samlet for *kr. 790,-* , hvilket er pissebilligt (hvilket sprog, tsk.tsk Red.). Køb dem alene eller med nogle andre. "Tac Air" og/eller "Bismark" kan evt. indgå som betaling. Med spillene følger desuden en spilbar kopi af det originale "Car Wars", kopi af regler,sheets og flykort til "Airforce" og "Dauntless", samt kopi af regler,sheets og hjælpeark til "Macchiavelli".

Henv. *Jens 01 38 14 21*

Side 9 Pigen

Dette nummers dejlige tøs er Usynlige Ulla fra Glostrup. Hun har en underfundig natur, og er svær at gennemskue. Hun ser godt ud!



Postdiplomacy

Annonce:

Vi er nogle stykker, som er villige til at være spilleledere i et eller flere spil postdiplomacy. Vi mangler således kun spillerne.

Til de garvede postspillere er der kun at sige: Giv lyd fra jer, hvis i er interesserede.

Har du ikke tidligere spillet postdiplomacy, så spring ud i det hvis:

1. Du kender reglerne til Diplomacy.

2.Du har spillet Diplomacy mere end et par gange.

3.Du har adgang til en telefon.

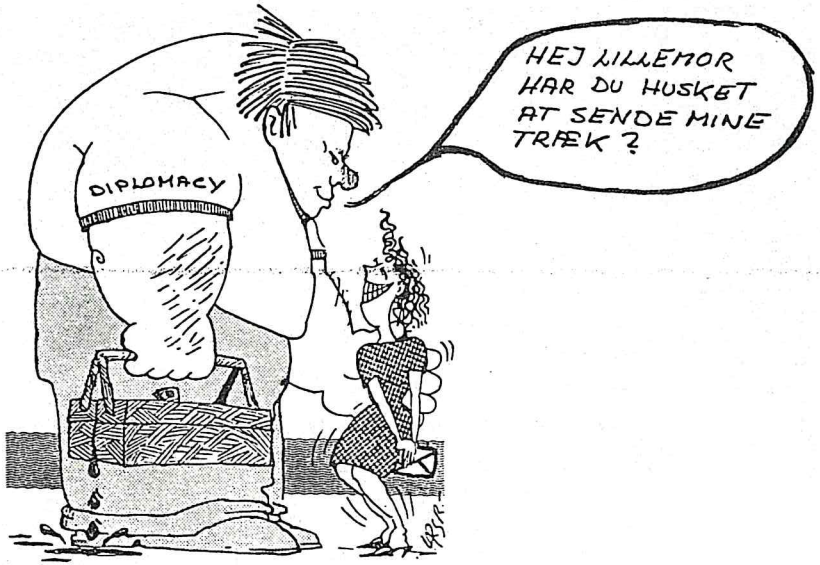
4.Du er indstillet på at indsende træk - også når du har modgang!

5.Du er indstillet på at indbetale *kr.50,- i depositum*.Du får således klejnerne igen, når spillet er slut.

6.Du er villig til (hvis du da ikke er første mand af brættet) at bruge *kr. 100,- til portoudgifter o.l.*

Hvis du stadig er interesseret, så kontakt undertegnede straks. Adresse og Tlf. står bagerst i bladet.

Børge Madsen



Diplomacy®

Diplomacy del 2

Den respons jeg fik på min opfordring i sidste nummer, til at komme med bidrag til brokkassen har været mildt sagt mindre overvældene. For derfor at undersøge hvorvidt der overhovedet er andre end ham redaktøren med saksen der læser det jeg skriver, har jeg denne gang en (fanfare) KONKURRENCE med !!! Præmien er (trommehvirvl) ET MARCIPANBRØD !!! (evt. en gullerod hvis man er vegetar - det skal ikke komme an på sådanne småting). Konkurrencen går ganske enkelt ud på at finde det ene træk der løser opgaven nedenfor, og sende løsning til mig, hvorefter jeg vil lade lykkens gudinde - min kone - trække lod blandt de rigtige løsninger.

Stillingen er:

Italien : A(ROM)

Frankrig: F(WES)
F(GOL)

Tyrkiet: F(TYS)

Frankrig og Tyrkiet kan sammen tage et af de to centre ROM & NAP fra Italien. Der findes kun to varianter, men de er begge stensikre. Den heldige vinder får sit navn offentliggjort i næste nummer af dette blad, og kan afhente sin præmie i Fantask.

Tyg lidt på det, løsningen indebærer at man benytter sig af reglerne, og kan man først knebet er det faktisk brugbart i mange situationer.

Nu al reklamen er overstået, videre med næste land, der for det første er det eneste denne gang, og for det andet hverken er Italien eller Østrig men:

ENGLAND

England har en ting til fælles med Tyrkiet fra sidst, nemlig at der ikke er så mange naboer at tænke på. I modsætning til Tyrkiet er det dog her rigtigt at landet er forholdsvis svært at angribe. England har ligeledes den samme skavank som Tyrkiet at der kun er et "naturligt" center at tage i 1901-trækket.

Som engelsk spiller skal man være meget bevist om sine bygninger, der skal være nøje balance mellem flåder og hære, og er man igang med en expansion på landjorden således at man skal fragte hære til fastlandet må man sørge for at have det fornødende antal flåder til rådighed så man undgår at tage opstilling i England med tre hære der alligevel først kan komme frem i løbet af tre træk.

I det hele taget er det for England en god ide at have en stor mængde flåder: området omkring NTS og MAO er spækket med kystfelter indeholdene centre, og man kan med en tilstrækkelig stor flåde, samtidig forsvare England med stort held.

VALG AF ALLIEREDE:

Som nævnt tidligere er det godt at vælge et naboland. Dermed skulle man umiddelbart tro at valget begrænser sig til Tyskland eller Frankrig. Men faktisk er Rusland også ganske oplagt en mulighed. Husk, det er stadigvæk startalliancen jeg omtaler, havd der senere måtte komme afhænger helt af slagets gang.

1) Tyskland

Denne alliance indebærer at Frankrig skal jordes - eller at man indgår en trepartsalliance jfr. nedenfor. Såfremt man vælger at udradere Frankrig kan man sammen med Tyskland alliere sig med Italien, og indenfor ganske kort tid gøre et fælt indhug i de galliske styrker. England vil med stor ret kunne kræve en hel del center - fx. BEL, BRE, POR - og løber ikke den store risiko herved. Blot skal man sikre sig at Rusland ikke løber stormløb mod Tyskland inden Frankrig når at blive svækket, og ligeledes gardere sig mod at Russeren får held til at løbe stormløb mod ens nordlige regioner mens flåderne jagter Franske centre. Det er absolut værd at huske på at Rusland via Norge kan have en flåde i NTS på 2 (TO) træk.

De videre muligheder i en alliance med Tyskland er også ganske gode, Tyskeren kan expandere med hære gennem central-europa, mens England tager sine centre nord og syd, eventuelt endda i middelhavet.

2) Frankrig

Frankrig er såmend også en udemærket allieret at vælge - problemet er blot at Frankrigs naturlige starttræk sender landets enheder mod Spanien og Portugal, hvor de ikke gør den helt store gavn i et eventuelt stormangreb mod øst, og meget værre - på deres vej til "fronten" kommer

i ubehagelig nærhed af engelske centre, således at et dolkestød vil kunne effektueres uden den helt store varsel. Ligeledes kan Frankrig på et senere tidspunkt bygge en flåde i Brest, og dermed med to træks varsel være i London, mens Tyskland jo først skal igennem DEN eller HEL.
Men får man først en holdbar alliance med Frankrig har man løst problemet med at få dækket ENG, jfr. nedefor, og England kan efterfølgende expandere gennem nord og central-europa mens Frankrig tager den sydlige del samt middelhavet. Det er derfor et spørgsmål om problemerne med at starte alliancen med Frankrig opvejes af de senere fordele, og valget mellem Frankrig og Tyskland er således alt i alt meget åbent.

3) Rusland

Vælger man alliancen med Rusland er det helt klart hvad man har sat sig i hovedet: Tyskland står på menuen! Der kan iværksættes et regulært knibtangsangreb, via WAR til Tysklands hjemcentre og via NTS til Tysklands centre i DEN og HOL. Dette kan også være effektivt, men det forudsætter at Italien og Frankrig sættes op mod hinanden (den del af diplomatifasen må jeg vende tilbage til en dag), eller at man lokker Frankrig med i angrebet, Hvilken løsning gør udbyttet for England noget magert.
På længere sigt kan man så expandere på hver sin side af kortet, begge lande er så længe alliancen holder sikret mod angreb nordfra og fra centrum, og man behøver



vel ikke fortælle Russeren at det er England der er sikret bedst vel?

Problemet med alliancen, bortset fra at man er sårbar overfor et Fransk angreb indtil Tyskland er kvalt, er at Russeren nok vil være svær at lokke, da det er mest almindeligt at han har en masse at se til med Tyrkiet og Østrig, og da han næppe har mulighed for at aflede for mange enheder fra disse områder.

4) Trepartsalliancen:

Denne kan indgås med alle tænkelige kombinationer af ovennævnte lande samt med en af disse og Italien som 3.land. De 6 mulige varianter er det for meget at gå ind på her, de har alle deres særegene fordele og ulemper, det eneste de har til fælles er at man skal være vågen for at undgå, at blive sorteper når alliancen brydes - hvilket den før eller siden skal!

Personligt foretrækker jeg at indrage Italien i alliancen, hvilket oftest udelukker at man også samarbejder med Rusland, idet Tyskland og Frankrig ellers vil blive tvunget i samarbejde, og dermed bliver så stærke at alle fem lande vil stå i stampe, og så er den alliance dødfødt.

Det helt ideele ville være at indgå alliancen med Rusland og Italien- og holde dette skjult. Så har man alle muligheder for at knække Frankrig og Tyskland, og at komme i front som England. Det er endnu ikke lykkedes mig.

Strattrækket

Det mest almindelige træk for England er :
F(LON) - NTS
F(EDI) - NWS
A(LIV) - EDI

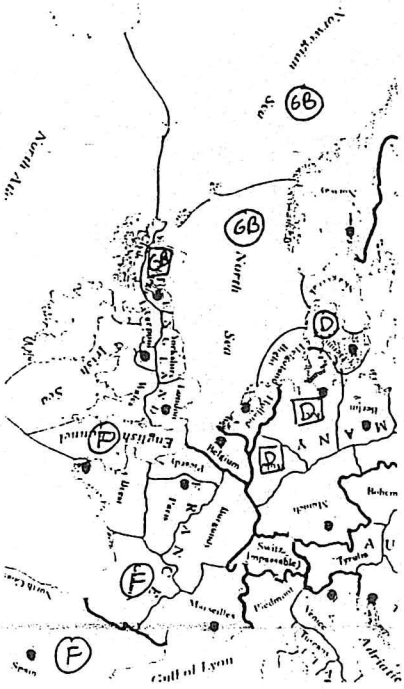
Trækket rummer flg fordele:
- man står i NTS (meget vigtigt)
- man kan støtte et angreb til NOR
- man kan tage NOR i træk to uden at tømme nogen af de to hav-arealer.
- man har en fleksibel opstilling hvor A(EDI) kan konvojeres af begge flåder, også til mål i europa fx. BEL.

Trækket har også en alvorlig ulempe, nemlig at man ikke har garderet sig mod trækket F F(BRE) - ENG, ligesom man kun har flåden i NTS til at dække LON såfremt Frankrig skulle vælge dette træk.

Her er man nødt til at vurdere den franske spiller, og udfaldet af første diplomatifase - eller istedet trække A(LIV)-YOR. Dermed er man istand til at dække LON med denne hær, og erobre Norge uden at tømme NTS, som nok er brædtets vigtigste felt. Trækket har naturligvis også en bagside, nemlig at man, såfremt man overbeviser Frankrig eller Tyskland (eller dem begge - det er før set) om at give støtte til at erobre BEL, ofte bliver mødt med et krav om at det skal være en flåde der tager centeret, og dermed står tilbage med en hær i LIV, der netop bare..... står.

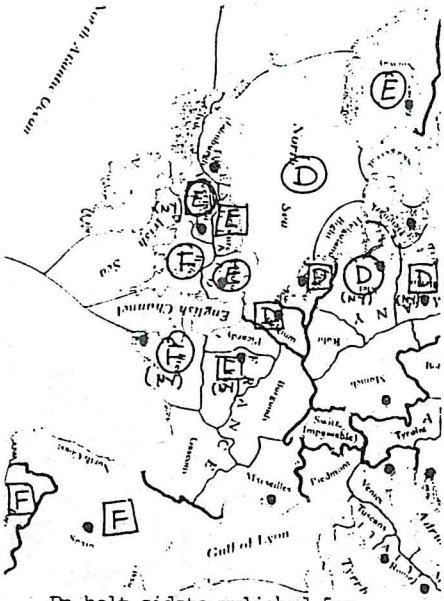
Oftest vil jeg selv vælge det mest almindelige træk, efter at have taget et grundigt kig dybt ind i øjnene på Frankrig under diplomatifasen - jeg kan ikke give noget entydigt råd, men kan da lige illustrere faren ved trækket hvis det viser sig at Frankrig og Tyskland har rottet sig sammmen:

Stllingen efter 1901 I:



Alt andet lige vil det være for risikabelt at lade LON stå ubeskyttet, derfor trækker men F(NTS)-LON, hvorefter situationen ser sådan ud:

kedelig ikke sandt?



En helt sidste mulighed for første træk er naturligvis F(LON) - ENG ! dette vil jeg nu kun vælge hvis jeg enten er helt sikker på at Frankrig har tænkt sig at gå til ENG eller hvis jeg sammen med Tyskland selv har tænkt mig at overfalde Frankrig. Der er ikke her tale om et idealtræk.

BROKKASSEN

STALLMATE - LINIER>

Jeg nævnte dem sidst, men uden særlige forklaring. Forholdet er ganske enkelt det at man forskellige steder på brædtet, og under hensyntagen til forskellige nøgle - felter og flåde/hær funktioner kan opbygge linier som en modstander ikke kan trænge igennem, uanset hvordan han prøver.

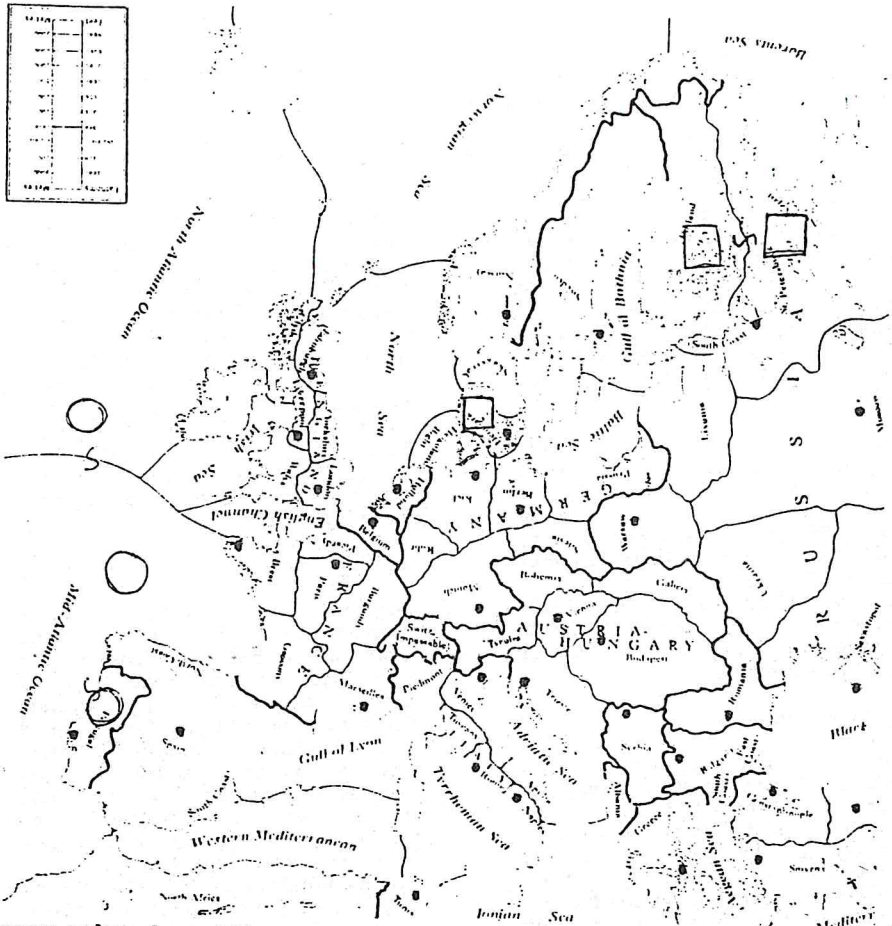
Den helt klassiske ser sådan ud:



Mem der findes et hav af varianter, også nogle hvor en spiller med få brikker, helt ned til 6, kan holde resten af brædtet stangen. Skal man opbygge en stallmate linie, skal man i god tid have øje for at slå bremsen i ved nordfronten, dvs. holde STP, og have en enhed i NOR eler FIN, og endelig undgå at der smutter bare een fjendtlig enhed igennem den linie man agter at bygge.
Ligeledes skal man i god tid have stoppet hullet ved Gibraltar (passagen WES-MAO for ikke krigsspillere!), og såfremt det er en af de mere klassiske varianter jfr. ovenfor skal man også have disponeret med brikker omkring det neutrale SWI, der iøvrigt er det felt der gør den klassiske linie mulig.

Man undgår bedst en truende stallmate linie ved at sende enheder fremad, eksempelvis ved at at en brik der bliver tvunget ud af et felt trække sig forlæns tilbage, fx, hvis Rusland har en flåde i SWE, som England angriber sammen med Tyskland, fra NOR og DEN, kan man vælge at trække sig til Skagerak, hvorfra man kan forårsage en masse besvær.

Jeg nævnte ovenfor at man kan danne en liie med kun 6 enheder. Dette forudsætter at man ikke har



nogen modstanderen tilhørende kyst-hjemcentre uden for middelhavet, dvs. at frankrig og tyskalnd skal være udraderede, eller med til at danne linien. det ser således ud:

og giver naturligvis ikke de store gevinstchancer, men dog håbet om at spillerne på den anden side af linien rager uklare af hinanden, så der skabes en mulighed for at erobre mere terræn. Læg mærke til at der ikke må være nogen fjentlig flåde på den gale side af "linien", at Portugal skal være besat, samt at der er 8 centre indenfor linien, således at man har to yderligere brikker, der kan flytte rundt og genere modstanderene.

Jeg håber at høre lidt ude fra tomrummet inden næste gang.

Svend Raether
Flinterosevej 10, 4731 Brandelev.

Mere vold i Titan

af Henrik Lawætz

Titan er stadigvæk et af de mest populære spil. Det er specielt bemærkelsesværdigt, at spillere trofast spiller Titan op mod 100 gange, tilsyneladende uden at blive trætte af det. Det er der meget få spil, der kan leve op til.

Spillet udmærker sig ved meget klare og næsten fejlfri regler. Så vidt jeg ved, er det kun en enkelt detalje vedr. Rangestrike over Cliff, som ikke er helt klar og rimelig. Dette er klargjort i den nye udgave af Consim-husreglerne, men selve rettelsen skyldes Kappa (deraf "extended Kappa").

Consim Husregler.

Men der findes jo nogen, som aldrig bliver helt tilfredse, bl.a. undertegnede. Derfor lavede jeg de første "Consim husregler" tilbage i T&L nr. 1, og jeg vil uden at skamme mig kalde dem en succes. Det er meget tilfredsstillende at opleve, at de tilsyneladende er vidt udbredt. Bl.a. meldte jeg mig til en Titan-turnering i DTH-klubben "PFantasy Dome", arrangeret af spillere, jeg ikke havde spillet Titan med før. Jeg fik så fortalt, at man brugte "de officielle" ændringer, om jeg nu kendte dem? Jeg fik så forevist reglerne fra ovennævnte artikel.
Ærligt talt er ændringernes omfang meget begrænset. Den vigtigste ændring var, at Demilords fik nogen specielle egenskaber, der gjorde, at de ikke længere var helt til grin og bare fyldte op i stakken. Jeg var dog ikke helt tilfreds med Guardianens. Primært for at ændre det og for at omformulere reglerne, så de blev klarere, har jeg lavet en ny udgave (vist nok 4th Edition). Denne findes i umiddelbar forlængelse af denne artikel. De er, som forgængerne, skrevet på engelsk, for at der skal være samme sprog i selve reglerne som i ændringerne. Personlig kan jeg bedst lide kun at anvende reglerne på første side af disse.

Overrun-reglen.

Jeg vil gerne knytte en kommentar til denne regel. Efter version A får angriberen en yderligere fordel, idet han i visse tilfælde kan tvinge forsvareren til at "give fuld points" for at undgå, at angriberen avler Colossus, smadrer en anden stak eller hvad det nu kan være. Derved forekommer principielt flere små "no-win"-kampe, der udelukkende udkæmpes for at se, om angriberen nu mister et creature eller ej. Derved forlænges spilletiden, efter min mening unødigt.

Efter version B giver denne regel i stedet forsvareren mulighed for at vælge, om angriberen skal videre eller ej. Dette kan jo medføre at den angribende stak skal fortsætte som en anden kamikazepilot ind i næste stak, fordi han jo har påbegyndt bevægelsen. Dette synes jeg personlig ville være en interessant version, men det er en ret fundamental ændring af spillet, som derfor kun bør bruges i begrænset omfang, hvis overhovedet. Den er mig bekendt ikke afprøvet endnu.

"Friendly Game" Titan.

Husreglerne har dog fortsat ikke afhjulpet det alvorligste problem ved Titan: at man kan blive banket helt ud af spillet tidligt, specielt i 5 og 6-mandsspil. Dette er måske nok ikke et spilleteknisk problem, men det gør Titans egnethed til hyggeaftener (modsat klubmøder og spillekongresser) begrænset.

kraft, når en spiller A) Opnår Titan-Teleportation (dvs. 400p+) eller B) Avler sin første Drage/Giant/Serpent/Hydra.

Denne form for spil medfører, at starten af spillet bliver et avlecirkus. Mindre stakke har større mulighed for at avle sig op til at blive store, hvorved man opnår større og flere kampe senere i spil-





Derfor har bl.a. Steen Madsen, Jens Kruuse og Henry Hein forsøgt at indføre en "Friendly Game" stil ved almindelige spil. Dette vil rent konkret sige gentlemanregler, som man så må forsøge at efterleve. F.eks. kunne man anvende følgende:

1. Man må ikke angribe en fjendtlig stak på mere end 2 Creatures, med mindre man har enten advaret vedkommende mod at stille sig i vejen inden han gjorde det, eller givet ham reel mulighed for at rykke væk.
2. Endvidere udkæmpes kampe med stor ulighed ikke, og man kæmper i særdeleshed ikke, blot for at vise andres stakke frem til resten af spillerne. Man flygter så vidt mulig fra ulige kampe, og man forsøger at lave rimelige aftaler, hvis dette ikke giver mening.
3. Disse etiske retningslinier træder spontant ud af

let. Man opnår derfor "mere vold i Titan".

Til gengæld mister man chancen for at kompensere dårlig avl med rå hammer, hvilket ofte kan være god taktik, specielt hvis man kan opnå Titan-teleportation, inden de andre får avlet sig op på Hydra/Colossus etc. Spillet kan desuden blive betydelig længere.

Det er svært at lære en gammel hund at sidde; men at vænne en gammel Titan-spiller af med at aflive de "omvandrende XP" og få ham til at advare folk i stedet for brutalt at overfalde dem uden varsel, det er en næsten umulig opgave. Set for den enkelte spiller isoleret, er det jo ofte en stor fordel at angribe de andres små stakke inden de bliver store. Derfor må man udvise en vis forståelse overfor erfarne Titanspillere, der ikke kan eller vil vænne sig til denne etik.

Det skulle dog hermed være gjort lettere, i og med at gentlemanreglerne findes på tryk og dermed er klargjort.

Andre etiske betragtninger.

Forslag til fælles Titan-etik:

Terningslag:
Max. 5 terninger kan slås i raflebæger, da de ellers ikke så let kan hvile på bordfladen alle sammen. Så vidt muligt slås det fulde antal terninger på en gang, eller i 2 portioner af "så lige mange som mulig". En terning slås generelt kun om, hvis den ryger på gulvet. Ellers er resultatet af terningkastet den side, der vender modsat den, som terningen hviler på. Hvis en terning rent faktisk hviler på 2 sider (f.eks. mellem de to halvdele af Titan-brættet), slås den om. Derved undgår man fuldstændig diskussion om, hvorvidt den terning nu rider eller ej. Jeg har i hvert fald aldrig oplevet tvivl efter disse kriterier.

Turrækkefølge:

Man må frit lave sine bevægelser om, både på Battleboards og Titankortet, med mindre den spiller, der har tur, har slået terninger eller inspiceret en andens stak som konsekvens af, at han angreb den. De øvrige spillere må derfor ikke kigge i de angribende stakke før spilleren, der har tur, påbegynder den kamp.

Indblanding i andres kampe:

Turnering: kampene afvikles separat, kun overvåget af turneringsleder/kontrollant
Andre spil: en ikke så erfaren spiller må udpege sig en "nødbremse-operatør" (en anden spiller), der må gribe ind, hvis den ikke så erfarne spiller laver store fejl. Kampe mellem erfarne spillere må de implicerede selv klare. Kun decideret usaglige kommentarer er tilladte.

HL



TITAN RULES

(Rambo go home).

CONSIM HOUSE RULES for TITAN, 4th Edition

Full Consim + Extended Kappa

The following rules constitute the 'official' house rules:

9.21 Creatures who flee from an Engagement are not slain. They are returned to the Caretakers stacks and may be recruited again by any players Legions, even the victorious Legion in the Engagement from which the Creatures fled.

9.22 Creatures lost as a result of the slaying of their Titan, are not themselves slain. They are returned to the Caretakers stacks instead, just like Creatures who Flee an Engagement.

11.8 A Guardian ignores all Hazards when moving. It may leave a hex despite being locked in combat. It may even end its move in a Tree or a Volcano hex. A Guardian may, however, not end its move stacked with another Character, and it may not move if locked in combat with a Lord.

12.81 If Guardian starts any Strike Phase in a Tree or a Volcano hex and adjacent to an enemy Lord, it is immediately slain, and does not get the chance to Strike in that Strike Phase.

12.82 A Guardian ignores all Hazards for combat purposes. When Striking with or at a Guardian, it simply ignores all Hazards, even if adjacent to an enemy Lord. Thus, combat can occur with a Guardian across a Cliff hexside.

12.83 A Guardian is considered to have its Skill Factor increased by 1 when its stack is defending a Tower Lands, unless adjacent to a Lord. This increase is ignored for scoring purposes.

12.9 A Warlock can only strike with half its Power Factor, rounded down to 2, while locked in combat. It still takes 5 hits to slay a Warlock.

13.31 A Character standing at the bottom of a Cliff hexside does not block a rangestrike from the top of the Cliff to a hex directly behind the Character at the bottom of the Cliff, nor does it block a Rangestrike in the other direction.

13.6 A Warlock Rangestrikes with its full Power Factor, 5, except when rangestriking a Titan. The Warlock still rangestrikes against a Titan with half its Power factor, 2.

The following can be used for variation:

11.9A Overrun A. (Overrun at the attacker's option)
Whenever a Legion enters an enemy occupied Area, the attacking player may declare 'Overrun', at his option. The defending player then inspects the attacking Legion. If he wants to Flee, he must do so at this point or forfeit the opportunity. If the defending player decides to flee, the attacking player must continue the move for the Legion in question, scoring no points, simply ignoring the defending Legion as if it was never there. If the defending player chooses not to flee, the Combat is resolved after all moves have taken place, just as it would normally, except that the defender may no longer choose to flee.

11.9B Overrun B. (Overrun is mandatory)
Whenever a Legion enters an enemy occupied area, the attacking player must give the defending Legion the opportunity to Flee before moving another legion. If the defending Legion decides to flee, the attacking player immediately scores half points for the defending Creatures, they are returned to the Caretaker's Stacks, and the attacker may muster an Angel or Archangel, if he is eligible to do so. The attacker may not muster Creatures (or Demilords) in the area where the overrun took place, nor summon Angels/Archangels. When using this rule, the defending Legion may not Flee at any other time than this. The attacker MUST then continue moving the Legion if it has not yet moved the number of areas indicated by the die roll, moving 'by the arrows' (as the following areas are not the first entered this move).

11.91A+B A Legion could conceivably conduct more than one Overrun in the same Movement Phase. Very, very, very optional rule: A Legion using Titan Teleportation may Teleport again, if the attacked Legion Flees.

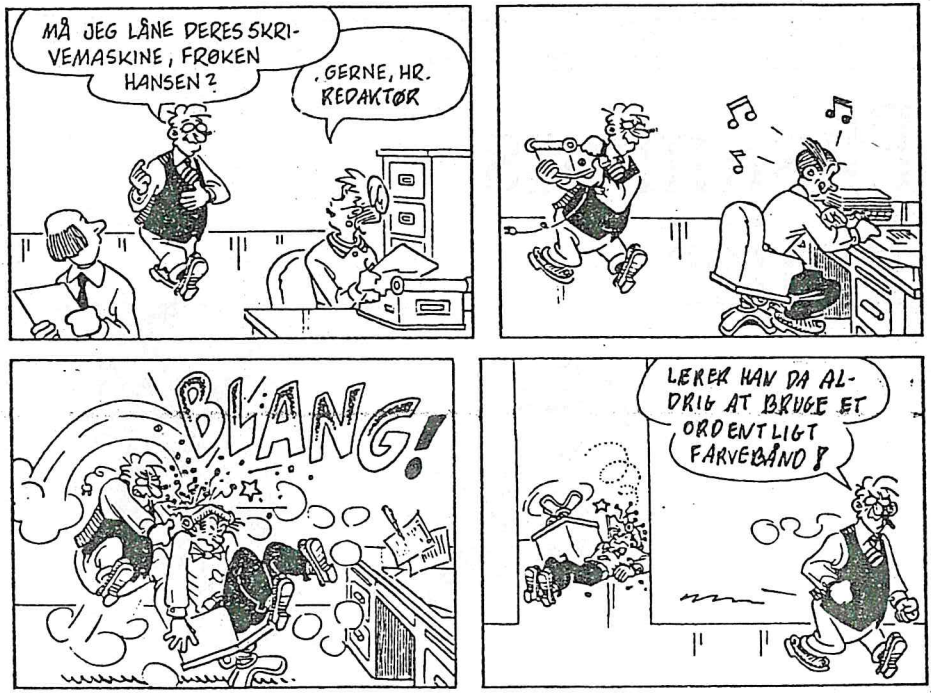
22.0 Alternative Engagement resolution.
No dice are rolled to determine damage. Instead each Character does the average amount of damage, determined for each Character individually, rounding fractions off normally (.5 => 1). This may provide an interesting variation, but generally detracts from the excitement and uncertainty of the game.

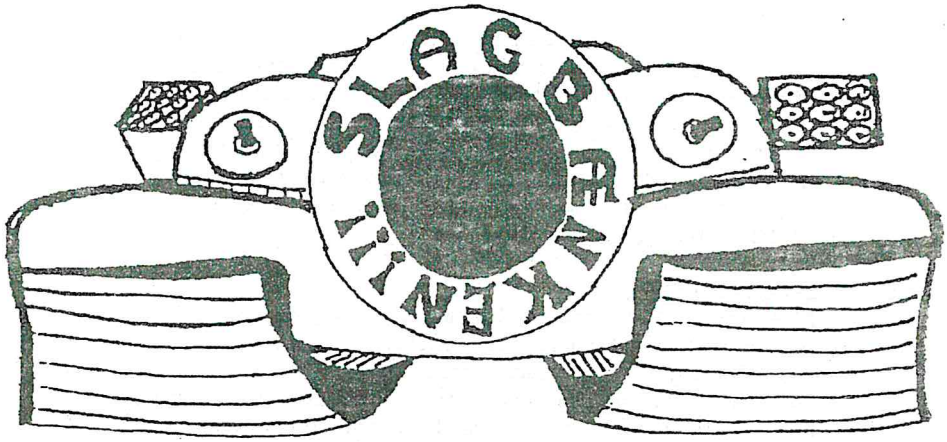
31.4 Reduced playing time.

Another way to reduce playing time is to reduce the number of each type of Creature available at the start of the game. A simple way to do this is to divide the number of each Creature by 6, then multiply by the the number of players. The result is the number of Creatures of that type in play. Round fractions up. This is especially recommended, if only 3 players are playing, as such games tend to drag on forever if all Characters are used.

32.0 Extended Mulligan.

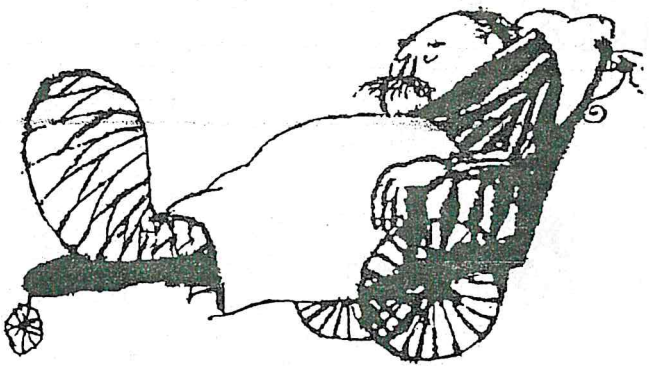
After rolling his movement die, a player may demand a reroll by subtracting 100 points from his score. A player may not demand reroll if he has less than 100 points presently. This option may only be used once per Player Turn. A player may not acquire Angels for the same 100's more than once, so if a player subsequently passes the same 100's, he does not gain an Angel by doing so.





Ferielukket

Eksamens-kuller



CONSIM's

bestyrelse består af:

Formand:	Steen Bøg Madsen Holsteinsgade 58, 4. tv. 2100 København Ø Tlf.: 01 26 31 48
Næstformand:	Kim Madsen Tyrolsgade 13,2. th. 2300 København S Tlf.: 01 55 22 24
Kasserer:	Erik Swiatek Klempegårdsvej 96 Nr. Dalby 4140 Borup Tlf.: 03 62 74 62
Sekretær:	Jesper Foss Jacobsen Mosehusvej 2 2610 Rødovre Tlf.: 02 91 05 59
Menig medlem:	Jens H. Kruuse Svendborggade 4. st. 2100 København Ø Tlf.: 01 43 10 28
Turnerings-koordinator:	Asger B. Clausen Rødager Allé 69, 2. 2610 Rødovre Tlf.: 01 41 61 42
Redaktør:	Børge Madsen Ågården 18 st. tv. 2635 Ishøj Tlf.: 02 73 71 83

T & L's

redaktion består af:

Dan Bowring
Rigelvænget 13
2620 Albertslund
Tlf.: 02 62 64 13

Martin B. Johannesson
Frederiksberg Bredgade 13 B
2000 Frederiksberg
Tlf.: 01 87 17 82

Nicolai B. Foss
Malmøgade 4, 3. tv.
2100 København Ø
Tlf.: 01 38 36 92

Børge Madsen
Ågården 18 st. tv.
2635 Ishøj
Tlf.: 02 73 71 83

Erik Wittchen
Ny Calsberg Vej 12, 4. tv.
1760 København V
Tlf.: 01 22 77 86

Artikler eller andet materiale til næste nummer at T&L afleveres eller sendes til:

Børge Madsen
(se adressen herover)

DEAD LINE:
20. august 1989

idet næste nummer forventes at udkomme primo september.

På forhånd tak
READAKTIONEN

B

Afs.: Consim - Børge Madsen, Ågården 18 st. tv., 2635 Ishøj