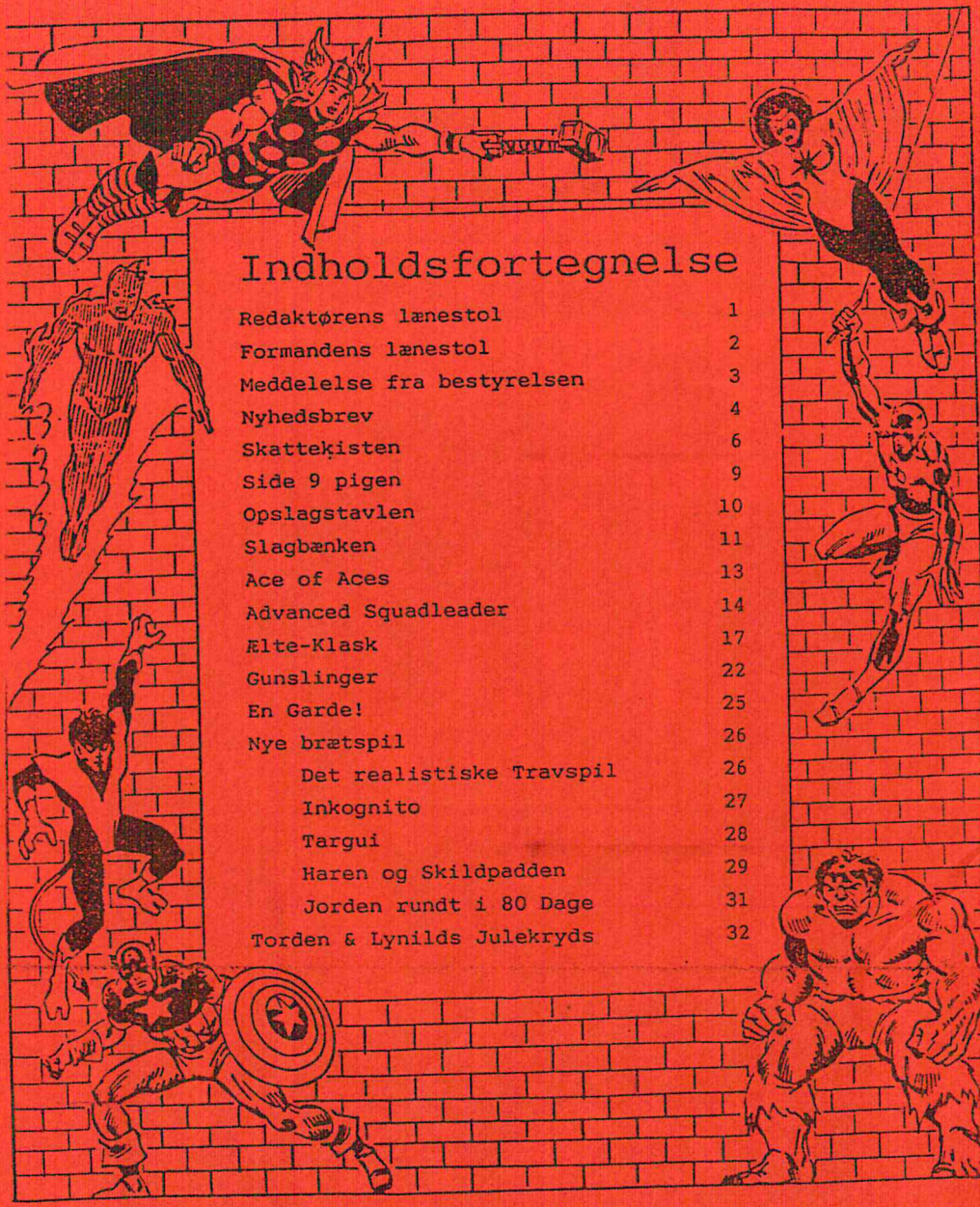
TORDEN & LYNILD!

Nr. 4 - Julen 1989 - Vol. 5





Indholdsfortegnelse

Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Meddelelse fra bestyrelsen	3
Nyhedsbrev	4
Skattekisten	6
Side 9 pigen	9
Opslagstavlen	10
Slagbænken	11
Ace of Aces	13
Advanced Squadleader	14
Ælte-Klask	17
Gunslinger	22
En Garde!	25
Nye brætspil	26
Det realistiske Travspil	26
Inkognito	27
Targui	28
Haren og Skildpadden	29
Jorden rundt i 80 Dage	31
Torden & Lynilds Julekryds	32

REDAKTØRENS LÆNESTOL

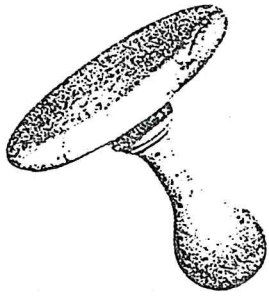
En bedre betegnelse er måske redaktørens hjertesuk! Så sidder man her igen! Julesneen daler blidt - det gjorde den i det mindste, da det stadig var lyst. Under stønnen og sukken, hujen og grinen er den trofaste skare igang med at flikke dette års julenummer af vort elskede blad, Torden & Lynild, sammen.

Det går nu ikke ganske smertefrit. I sidste øjeblik har vi måttet konstatere et voldsomt frafald blandt vore "faste" free-lance skribenter. Jeg må således skuffe vore forventningsfulde læsere. Der bliver ingen spændende artikel om Diplomacy, ej heller en hitliste fra spilsalget i Fantask. Endelig måtte en saftig artikel om EDB-spil udgå. Men fortvivl ikke. De kommer helt klart i næste nummer, IKKE!!!



Faren for et ligeså magert julenummer, som i 1988 (red. husker det stadig med gru i sindet!) er heldigvis blevet afværget af en række uventede bidrag fra nye (eller mindre nye) skribenter. En stor tak for dette initiativ.

Vi kan derfor i dette julenummer præsentere spilanmeldelser, en genoplivet skattekiste, en anmeldelse af Viking Con samt enkelte turneringer herfra. Af de mere faste rubrikker har vi en "lækker" side 9 pige, diverse opråb til folket på den evigt tilbage-

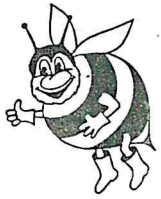


vendende opslagstavle, en lidt mager slagbænk (roullestolen er fortsat lukket grundet materialemangel!) og diverse "officielt". Endelig er der sidst, men ikke mindst nyhedsbrevet, som går på tværs af klub- og landegrænser (godt initiativ, Paul)

Så derfor kære læser, spark katten ned af stolen og læn Dem mageligt tilbage med kaffe/te , tobak og lignende nydelsesmidler sikkert indenfor rækkevidde og fordyb dem i dette årets sidste nummer af Torden & Lynild. Og inden De fortaber dem helt i dette, ønsker den samlede redaktion Dem og Deres familie en rigtig god jul samt et lykkeligt og helsebringende nytår!

BZM

BZ



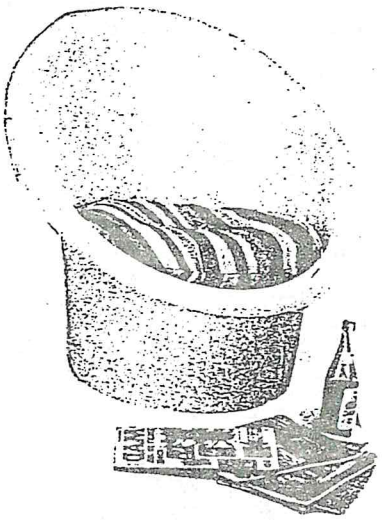
Formandens Lænestol

Som enten er til at synke opgivende ned i, eller også til at fare rasende op af !!!!!

Efter en vel overstået Viking Con - det er da rart, at se at nogen trives - er vi tilbage til hverdagen igen!

November fremmødet var usselt, specielt taget i betragtning af, at der skulle starte nye turneringer - vel at mærke turneringer, som folk ("de gamle") delvist havde bedt om, men I/De kom ikke.

Jeg kan ikke tale for andre end mig selv, men min turnering vil blive forsøgt startet igen til januar, men denne gang kræver jeg forhåndstilmelding. Så hvis der nogen, som ønsker en Gladiator & Cirkus Maximus turnering så tilmeld jer. Min adresse står bag i bladet.





Nok "Galde". Vi har, - når i får bladet i december - , afholdt juleturnering i "små spil", JUNTA o.l. med gaver til vinderne (den med at få bladet i december forstod vi godt - snog, red.).

Og til de af jer, som ikke kunne komme: "God jul og godt nytår".

Steen Bøg Madsen

Formand

Meddelelser fra bestyrelsen

GENERALFORSAMLING 1990.

Der indkaldes hermed til CONSIM's ordinære generalforsamling 1990 søndag den 4. februar kl. 12.30 i Valby medborgerhus. Dagsorden jf. vedtægterne. Mød op og giv din mening omkring CONSIM's fremtid til kende.



AKTIVITETER I FORÅRET 1990.

Her følger en oversigt over de aktiviteter, som p.t. tænkes afviklet i CONSIM'regi. Endvidere gør vi lidt reklame for det store hit i Århus, FASTAVAL 1990.

Vi spiller fortsat DEN FØRSTE SØNDAG I MÅNEDEN på Valby medborgerhus i tidsrummet kl. 12.00 - 23.00. Alle er velkomne. De søndage, som kommer på tale i foråret 1990 er således: 7/1, 4/2, 4/3, 1/4 (den er god nok!), 6/5 og 3/6. Hvis I er interesserede, så tag og skriv dem i jeres kalender allerede nu!

Vedlagt midt i bladet er et spørgeskema, som vi beder jer om at indsende eller aflevere til et af foreningens bestyrelsesmedlemmer - gerne inden den 6.januar, hvor vi holder årets første bestyrelsesmøde! Så har i noget konstruktivt at bruge tiden til mellem de forskellige julefrokoster.

FASTAVAL 1990.

FASTAVAL 1990, den årlige spillekongres i Århus, afvikles i weekenden 10. - 13. maj. Jf. en planche opstillet på Viking Con 8 (massivt reklamefremstød!) vil der bl.a. blive afholdt turneringer i AD&D (2'ed rules), Call of Cthulhu, Paranoia, Empires in Arms og World in Flames.

Nærmere oplysninger om dette arrangement fås ved henvendelse til:

Morten E. Nielsen
Gudrunsvej 72, 3 th.
8220 Brabrand
86 25 15 10

Endvidere vil vi fra bestyrelsens side forsøge at holde os informeret om udviklingen.

Endelig ønskes alle foreningens medlemmer samt øvrige trofaste læsere af Torden & Lynild en rigtig god jul samt et godt nytår!

f/Bestyrelsen

Børge Zinck-Madsen



NYHEDSBREV 2/12-89
v. Paul Hartvigson

Kære Con-Simulanter,

Der sker lidt af hvert i dansk spilleliv. Lad mig fortælle jer om noget af det. Blandt andet var der som sædvanligt to spil-kongresser. Desværre var der ikke så mange der kunne sammenligne dem.

SPILTRÆF '89.
Første weekend i September var der Spiltræf V Odense. Vor næst-ældste kongres, kendt for sit u-overtrufne køkken, er nu en veritabel institution.

Desværre gik der kuk i tilmeldingerne. Derfor fik Consim og de andre hovedstadsklubber ingen. Kun meget trofaste som Søren Bugge, der selv havde sendt efter nyt, var med fra København. Efter sigende skal fejlen ikke gentage sig (det er ikke første gang).

Der kom ca. 170 - hovedsaglig fra Jylland/Fyn. Der var den faste stamme af traditionelle spiltræf-begivenheder; således en alt for alternativ Cthulhu-turnering (fra FASTA) og AD&D, hvor den gamle eventyr-række (med klub-regler) blev afsluttet. Så var der en flere mindre rollespils-arrangementer som Paranoia, Space 1889, Star Wars etc. Visse heldige kom også med i en natlig omgang KAMP OG KAGE - en tilbagevendende Live Roleplaying-begivenhed i Odense.

Det stod som sædvanligt svagere til med brætspil. I år blev dog kørt Empires in Arms både for trænede og begyndere, og som sædvanligt forsøgtes afholdt Third Reich-turnering, men ingen mindre turneringer.

Træffet levede ikke helt op til de store årgange (87 og 88) - på grund af mangel på de tidligere perfekte rammer og uansvarlige nye ansvarlige.

Problemerne skulle være nemme at løse, og SPILTRÆF VI skal nok være en messe værd.



Den ny maskot for Spiltræf Odense

TO SLAGS ANRETNING
Andre vil nok referere VIKING-CON, men lad mig sige noget om de forskellige strukturer og metoder på hver side af Storebælt - også mht. kongresser.

Viking-Con er i høj grad baseret på enkeltpersoners indsats - både i styrelsen og i afholdelsen af de enkelte arrangementer. Selv Consim inddrages ikke, men de VC-aktive i herfra, er dette som enkeltpersoner.

Modsat bygger Spiltræf og Fastaval på klubberne FBO i Odense og FASTA i Århus. Forarbejdet til en kongres inddrager en stor del af medlemmerne igennem året.

Kongresdeltagelse er her en klubsag, og da VIKING-CON tilmeldinger ikke udsendes til klubber - kun til tidligere deltagere - kom kun ialt 5 fra FASTA og FBO - og de var sgu nok kommet alligevel.

De gensidigt forsømte tilmeldingsudsendelser er pinlige. Nok er det med nogen ret blevet hævdet at Viking-Con er stor nok (og Spiltræf iøvrigt ligeledes). Sådanne holdninger er skammeligt selvtilstrække-

lige når det gælder spillere udefra. Vore kongresser vil ikke ikke blive ringere, af at der kommer gæster med andre spille-stile og erfaringer. Og det afhænger at man gør noget for at forstå og nå hinanden.

CON'ER UNDER OPSEJLING:
Så opfordrer jeg jer også til ikke at nøjes med een årlig kongres. Og selvom der er begyndt at skyde nye op i Hovedstadsområdet (således DRF-CON (rollespil) i slutningen af April), så må man da ud at sejle for at få en eksotisk oplevelse.

Heldigvis behøver man ikke tage helt til provinsen for det. I Januar afholder Ordo Septenarius i Hälsingborg nemlig Hel-Con. Der er udover HT til Helsingør kun ca. 20 kr. og en sejltur på et kvarter derover. På klubbens navn og en samtale med nogle af folkene bag, forstår jeg at hovedvægten er på rollespil. Jeg har udbedt mig nærmere dato, og interesserede kan henvende sig til mig. Ellers:

Hel-Con,
c/o Björn Magnusson
Fyrverkargatan 14 B
S - 25261 Helsingborg

FASTAVAL 1990 (10-13/5)
Det er i forhold hertil en større operation at tage til FASTAVAL i Århus. Men for de modige vil 4½ times rejse og færgeturen være dét værd. Jeg var desværre ikke ved FASTAVAL 89, men den skulle have været den hidtil bedste.

FASTAVAL '90 i bededagsferien lover godt. Der er tre fuldtidsspil for os, der kun kan være med fra torsdag aften. De meget aktive FASTAnere gør en stor indsats for at lokke folk til. Allerede på Viking-Con var de ude med en planche. Program samt flere oplysninger opnås ved at sende to frankerede svarkuverter til:

Morten E Nielsen,
Gudrunsvej 12[9]
8220 Brabrand
tlf. 86 25 15 10

MOD ALLE ODDS?
Ved Spiltræf stillede nogle FASTA-folk forslag om oprettelse af noget kaldet ODDS; "Organisationen De Danske Spilleklubber". Målet med ODDS er bla. en forbedret udveksling af informationer, strømlining af landsturneringer og hjælp til nye klubber.

Ideen er at starte med et u-formelt samarbejde, og gå videre, hvis det blev. Desværre er det eneste der er fremkommet et sæt mangelfulde vedtægter og ikke noget praktisk og hångribeligt, Så det virker ikke så visionært.

Men derfor kan jeg alligevel se, at dette er en løsning efter provinsmodellen. Men mere om dét næste gang, når der er kommet flere reaktioner på forslaget - udover den rent regeltekniske paranoia CONSIMs bestyrelse hidtil har præsteret.

NYT, NYT, NYT!
Indtil den dag skulle komme, hvor en eller anden organisation vil sørge for god udveksling af nyheder, er det vel bedst at vi holder hinanden underrettet. Jeg håber at kunne vende tilbage med atter et nyheds-brev i næste T&L. Hvis I har noget, jeg bør have med i dette eller andre klubbers blade (bl.a. FBOs, FASTAs og Erebor's), kan I skrive eller ringe.

Paul Hartvigson
Lyshøjgårdsvej 17[9]
2500 Valby
Tlf: 31 46 92 29

Mere g mi sen. Paul Hartvigson

SKATTEKISTEN

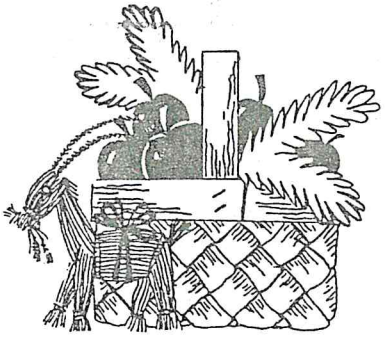


Så må det være ved den tid, hvor "Skattekisten" skal genoplives - I ved, Julegaver og så'n!

Da det fortsat lader til, at det kun er os fra redaktionen, som af og til "falder over" et eller andet klenodie fra "Magiens tid", har vi - i vores usigelige godhed - atter påtaget os at kaste perler f... ,nå'e nej - at udbrede kendskabet til endnu en særpræget genstand, som i hænderne på en ondskabsfuld gamemaster kan blive endog meget "underholdende".

Den her beskrevne skat hører oprindeligt til i D&D eller AD&D, men kan uden de store armbevægelser bringes til anvendelse i et hvilket som helst rollespil, hvor magi eksisterer.

Det følgende burde egentlig kun læses af gamemasters, således at de kære spillere ikke ved, hvad de eventuelt kan blive udsat for. Men vi ved jo alle, at de fleste spillere er nogle nysgerrige b.. (ups!).



Vi har derfor besluttet, at alle, som tør, må læse om denne "goodie". Så kan i jo gå og ryste indtil det behager jeres "elskede" gamemaster at introducere de omtalte genstande! I havde med garanti kikket alligevel - bæster!.

Alternativt skulle vi have indsat en blank side med et telefon nr. , hvor håbefulde gamemasters kunne henvende sig, men det var nu alligevel for meget at gøre ud af det! Men nu til dette nr.'s "nyhed".

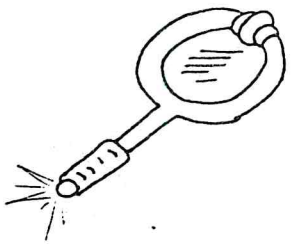
MURIEL MAC'MURDOCH'S MAGIC
(MURDER) MIRRORS!

Først lidt forhistorie (det fylder alt sammen!):

Muriel startede sin karriere, som lærling hos spejlmageren Ursus i landsbyen .Soth. Hun erkendte dog snart, at dette ikke var vejen frem, hvis man (som hun) ønskede magt, ære og en million guldstykker på kistebunden.

I stedet sluttede hun sig til en trup gøglere, hvor hun mødte den kloge kone Sifra og troldkarlen Sitil. Af dem lærte hun et og andet om magi, forbandelser og andre hundekunster, som erfaringsmæssigt i visse kredse er gode at kunne.

Således rustet drog hun tilbage til Soth, hvor hun "med enkle midler" overtalte Ursus, til at afhænde sin forretning til særdeles favorable betingelser. Herefter iværksatte hun sin egen produktion af "spejle".



Men nok om Muriel (det dejlige menneske) - nu til spejlene:

Lad os starte med at gøre en ting klar: Muriel's spejle (MMS) er fælder, som benyttes ved modtagelsen af uønskede, uindbudte langfingrede personager. De er især populære blandt troldmænd (mk), Highpriests og andre magtfulde personligheder.

Spejlene er store, ofte mandshøje, med en smukt ornamenteret metalramme,stål eller kobber, med symboler af Gargoyler, trolde, drager eller lignende. Alternativt kan spejlene være fastgjort i et møbel, f.eks. et chatol. Udformning og placering kan således variere end del, men generelt gælder, at spejlene er tunge og uhåndterlige! Det er trods alt ikke meningen at "ofret" skal forsvinde med dem.

Fælden virker på den måde, at en person, som kommer indenfor en bestemt afstand (variabel fra spejl til spejl) vil komme under spejlets "forbandelse". Det sker vel at mærke i første omgang uden, at den pågældende er klar over dette! "Forbandelsen" virker dog ikke gennem faste materialer, såsom vægge og døre. Spejlene vil derfor typisk være anbragt i et mindre rum.

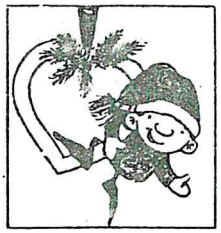
"Forbandelsen virker på den måde, at ofret/ofrene så længe de er indenfor spejlets radius langsomt drænes for Hit Points uden at kunne mærke dette. Hvor mange HP, som mistes pr. tidsenhed varierer. Jeg har personligt haft gode erfaringer med 4-6 HP pr. min. (REAL TIME).

Effekten af denne dræning viser sig først i det øjeblik, hvor en person forsøger at bevæge sig udenfor spejlets radius. Jo længere fra spejlet personen bevæger sig, jo vanskeligere forekommer det ham (m/k). At bevæge sig udenfor spejlets indflydelse vil kræve at personen klarer et (eller flere) "saving throw" (typisk save vs. magic) eventuelt med varierende modifikationer. I fald dette lykkes vil den fulde effekt af den allerede skete dræning med et gøre sig gældende, og personen vil miste det pågældende antal HP øjeblikkeligt! Hvis personen inden det er lykkedes ham er blevet drænet for alle sine HP, kan vedkommende ikke bevæge sig væk fra spejlet og er således "fanget" indtil spejlets retmæssige ejer kommer forbi, for at se om der har været "gæster".



Undervejs i processen vil det opmærksomme "offer" få indtil flere advarsler (de kære spillere skal trods alt også have en chance). Personen, som drænes, vil, når han har mistet ca. 10-20 % af sine HP, kunne se spejlets ramme pulsere svagt med en (rødlig) glød. Efter at have mistet ca. 30-40 % af sine HP vil personen se sit spejlbillede, som tidligere har været ganske normalt, begynde at ændre sig. Det enkelte spejl vil være knyttet til en af de fire elememter, vand, ild, jord eller luft. Er spejlet knyttet til f.eks. ild vil personen starte med at se flammer i baggrunden af spejlbilledet. Efterhånden, som dræningen når 60-70 % , vil personen se sig selv langsomt blive brændt op (I har fattet pointen, ikke). Kun den mest tykhudede spiller (som der trods alt er nogle stykker af) vil ikke forstå hintet'.





I fald spejlet ødelægges vil alle berørte personer miste de allerede drænede HP. Desuden vil der ske en energiudladning af større eller mindre styrke (op til gamemaster) som vil give yderligere fysiske skader til alle personer i nærheden.

Det er imidlertid ikke så lige til at ødelægge et af Muriel's spejle (solidt kram!). De personer, som er under spejlets påvirkning, vil opdage, at de ikke er i stand til, hverken med slag eller missiler, at skade dette. Det virker, som om spejlet er beskyttet af en usynlig barriere. Denne barriere gør sig imidlertid ikke gældende overfor personer uden for spejlets rækkevidde. For dem vil spejlet være at betragte som et almindeligt spejl. Spejlet tildeles imidlertid et antal HP, som skal ødelægges, før det pr. definition er ødelagt med de ovenfor beskrevne konsekvenser.

Det var alt om Muriel's magiske spejle. Tænk på dem næste gang jeres gamemaster beskriver et rum, som indeholder et eller flere spejle!

BZM

Side 9
Pigen



I dette julenummer har T&L naturligvis også en nissepige.

Charracteristica:

Class: Evil Warlord

HP: 234
AC: -22

Spells:
- Firebal (+36)
- Disintegrate
- Grydeslev of many colors
- Turbo chainsaw
- 9 mile woodden shoes
- Conjure snow-elemental
- Toerklaede of extremely nasty strangulation.

Risk
Et strategisk erobringsspil, hvor det gælder om at befri besatte lande.
Fra 10 år.



OPSLAGSTAVLEN

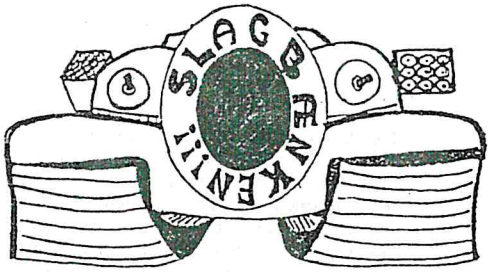


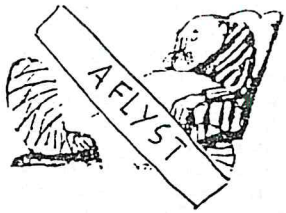
En Garde! Se side 15

POSTDIPLOMACY:
Nyt spil startes snarest! De sidste hurtige kan endnu nå at være med! Henv. til: Børge Zinck-Madsen.

SIDSTE NYT!!!
Postspil i Macchiavelli vil blive startet først i det nye år. Interesserede deltagere henv. til Børge Zinck-Madsen snarest.

EFTERLYSES:
Artikel om Diplomacy (jeg vil have mit marcipanbrød, Svend!)





Nu det jul igen, og nu det jul igen, og julen varer lige til på.... Slagbænken hvad er det?

Nå jah det er vel tid igen, tid til, at skulle indsamle de flittige læseres utallige indslag om deres oplevelser ud i spillenes verden.

Det er jo december måned, og december er ikke juletid det er Torden og Lynilds tid. Og decembernummeret er jo som bekendt nummeret hvis sider fyldes med stof om den nyligen overståede Vikingcon. En masse hengivne læsere har skrevet ind om deres oplevelser som turneringsleder/deltager ved denne årets begivenhed for spillere.derfor står dette nummer traditionen tro i Connen`s tegn; som du jo for øvrigt nok har bemærket.

Derfor har jeg på redaktionens opfordring udvidet denne Slagbænks leder til en slags, ska' vi sige "conleder" eller "conbænk". Hvilket vil sige at en del af stoffet, deriblandt den i sidste nummer lovede tredobbelte anmeldelse af Napoleonskrigsspil venter et nummer. Til gengæld har Slagbænkens mest flittige bidragyder, den ærede Spån som sædvanligt anmeldt en hulens masse mere eller mindre lødige spil. Dette er alt hvad der er af deciderede spilleanmeldelser, men som lige nævnt er dette også mere en Conbænk end en Slagbænk.
Så for at fuldende dette billede, giver jeg en lille personlig Conanmeldelse.

Før jeg går igang med denne vil jeg dog lige gøre opmærksom på følgende; grunden til at du ikke kan finde den konkurrerende kolonne Roullestolen, er at dens redaktør med dyb beklagelse og græmmelse har måttet gøre alvor af sin trussel fra sidste nummer. Den sørgelige konsekvens af dette, er at Roullestolen ikke gør sin entre i bladet igen, før redaktionen modtager nogle bidrag fra læserne om roullespil. Verstehen sie, schreib, mach schnell.

Men nu vi er igang med tiggeriet, så skal det da så absolut nævnes at Slagbænken også gerne så nogle flere LÆSERskrevne artikler, der ikke bare omhandlede Vikingcon. Så .. ømh, hvordan skal jeg sige det; SKRIV, SKRIV, SKRIV.

Men nu lidt/meget om Vikingcon. Jeg gør i forvejen opmærksom på at jeg først kom om lørdagen, og at jeg på ingen måde var involveret i at arrangere Connen. Følgende er altså blot nogle personlige indtryk og noteringer.

Jeg havde været så (mildest talt) snotdum ikke at forhåndstilmelde mig, hvilket dog ikke viste sig at være en speciel stor hindring for min spilledeltagen; men om det senere.

Mit indtryk af det rent administrative var godt,læs: det kørte rimeligt. Således var der rimelig check på forhåndstilmeldingerne, der var da i hvert fald nogle lister over

hvem der skulle spille hvad! Her viste der sig dog at være et stort problem (i hvert fald i de turneringer jeg var med i). Folk kunne da godt finde de sedler hvor der stod hvad de var kommet med til. Et langt større problem var det så at finde ud af hvor og hvem man skulle henvende sig til når tiden var inde. Dette gjorde sig dog mest gældende ved rollespils turneringerne, der ofte indledtes med en 15-20 minutters søgen/løben rundt efter spillere eller spillemestere. Hvis skuldre skylden for dette skal lægges på, skal jeg ikke udtale mig om. Det kan da også være en fejlagtig betragtning fra min side, jeg tror det bare ikke.

Ellers synes jeg turneringsudvalget var stort og varieret; en masse folk havde i hvert fald gjort et stort arbejde med at stable et varieret udbud på benene.

Kantine var der da også, med et udvalg varierende over te/kaffe, madder, slik, sodavand, frugt og varm aftensmad. Efter min mening var udvalget hos tanken og grillbaren, henne om hjørnet, dog bedre, og ikke synderligen meget dyrere.

Jeg forsøgte mig dog med kantinens aftensmad, og den var da smagsmæssigt i orden, men blev serveret i så latterligt små portioner at jeg efter to omgange, måtte ty til grillbaren.

Connens højdepunkt for mig var auktionen, hvilken jeg synes blev kørt helt suverænt; og det skal da også siges at jeg gik hjem med omkring 10 nyindkøbte spil. Jeg syntes der var ikke blot et glimrende udbud af spil, men også en meget fin præsentation fra auktionarius`ernes side. Specielt godt var rotationen mellem rollespil og krigsspil, præsenteret af specialister fra de respektive felter. Godt arbejde!

Selv spillede jeg selv i den Call of Cthulhu turnering der startede om lørdagen, Traveller(Mega) turneringen, samme dags aften; foruden at jeg om søndagen overværede en meget fin Warhammer demonstration. Traveller scenarioet var som sædvanligt genialt, opfindsomt og underholdende. foruden gennemført af gode gamemastere.

Call of Cthulhu var derimod noget værre b..., ikke særligt godt. Det er anden gang jeg er med i en af connens Chtulhu turneringer, og begge gange har de samme ting irriteret mig. Scenarierne har begge gange været utroligt lange i forhold til den tildelte tid, hvilket bekræftedes af det faktum at næste ingen hold gennemfører. Desuden opfordres der kraftigt til rollespil, hvilket er en god ting, men tidskrævende.

Tidsrammen i scenariet virker desuden meget kunstig, noget i stil med; nu er tiden udløbet, i kommer desværre ikke til at spille videre. Stik modsat Traveller der altid har en i scenariet indbygget tidsramme. CoC scenariet er desuden beregnet på videre spil i finalen. Dette gør at man får et meget ufuldstændigt indtryk af hvad der egentligt foregår, selv når man er færdigt med at spille. Lidt sjovt var det nu alligevel.

Færdig med con-rapport jeg skal ud at deltage i den nye modedille HOPDANS!!!!

Se jeg ka`, jeg ka`, jeg ..hov, ups, skrig, KLASK.

Forvirret følg med i næste episode af Slagbænken!

Hoβ Foβ

Ace of Aces

TURNERINGSRAPPORT

"Jeg hader dig "Safety First"". "I Shall Return!". "Fluke Luck"."Snyd - sabotage!". "Partisk dommer"... efter at have irettesat vores udsendte reporter følger nu referatet fra turneringen i ACE of ACES:

"Jeg h..." (klik)(Bang)(Ahrrr)... beklager dybt, vi prøver igen. Altså Referat fra turneringen i ACE of ACES:

"Jeg (klik) vilgernerosedenmådesom (Klik)(Pyhhh) folk i år var mødt frem, d.v.s. talstærkt og sprudlende af dødsforagt! Faktisk bliver vi nød til af tidsmæssige hensyn at ændre formen næste år, hvis der kommer lige så mange (er det en trussel?, Red.). I år måtte finalen afvikles om søndagen - med KATASTROFALE følger (klik)(rolig,rolig)(klik). .....

I År var vi der alle. Mig selv"den flyvende død" C.æ.m.B.,"Lucky Shot" C.æ., "Safety First" C.æ., "Glider" og sidst men ikke mindst "Totakteren fra Roskilde" plus diverse luftkadetter. Et par stykker var ikke kommet: "Half Pint" - noget med en tidsmaskine kaldet OGRE, og Børge "All in the Mouth" Madsen, som vist nok sov!



Turneringen forløb for så vidt planmæssigt. Luftkadetterne raslede ned om ørerne på os, og "Glider" C.æ elimínerede "Totakteren fra Roskilde" i indledende runde. I mellemrunden, som også i år indeholdt et par kadetter fjernede jeg "Lucky Shot" C.æ, og "Safety First" C.æ. og "Glider C.æ. rensede luften for kadetter.



Finalen: Efter en helt igennem rutinemæssig nedskydning af Svend "Glider" Raether C.æ., skulle jeg nu blot pille "Safety First" C.æ. ned på jorden.... men "Jeg (klik) ...". Jeg var måske lidt uheldig og øh..., nå ja, jeg tabte, og at "Safety First" C.æ. derefter skød "Glider" C.Æ. ned og vandt turneringen er vel egentlig uden den store interesse for mine trofaste læsere. Men O.K. " Vinder blev fra Norge "Safety First" C.Æ.

Med Hævngerrig Hilsen

Steen Bøg Madsen
"Den Flyvende Død" C.Æ.m.B.

"I shall return!!!"

Advanced Squadleader

TURNERINGSRAPPORT

At der var på deltagelse på 10 kvalificerede spillere både overraskede og glædede os fra spilleledelsens side. Vi havde været forberedt på, at deltagerantallet måske ikke var oversteget 4.

De 10 blev delt i 2 hold (en tysk og en allieret side), hvorfra den bedst placerede i hvert hold ville gå i finalen.

Der blev spillet 2 runder, hver programsat til 4 timer. Samtlige playtest'havde da også kunnet holde sig herindenfor, - men turnering var noget andet! Det tog meget nær dobbelt så længe...



Af mangel på strækkelig viden om spillerne blev disse parret tilfældigt til første scenarie "Knibtangen lukkes". Russernes modangreb nord for Stalingrad mod rumænerne (med en smule tysk forstærkning midtvejs). Russerne skulle ud forbi rumænerne og helst give dem nogle tab med på vejen!

Til stor forbløffelse gik det vidt forskelligt: Ved 2 brætter gik rumænerne med tysk forstærkning til modangreb, ved 2 andre var der ikke en rumænsk brik at få øje på!

Kort skal det nævnes, at Lars stod over for dagens mest imponerende indsats, idet han fik lært Alex så mange ting om reglerne undervejs, at denne var i stand til med russerne at eliminere ham fra brættet (fin indsats, Red.)



Ole sendte første bølge af russere af sted mod Torben, men da disse ikke havde mere angrebskraft, skulle anden bølge være kommet! På grund af manglende ledere (bl.a. som følge af effektive "snipers") var der ikke nogen anden bølge!!!. I stedet kom Torben!

Nils viste godt spil mod Morten ved at eliminere rumænerne, men da tyskerne kom var han fejt stukket af, og blev derfor ikke bedst placeret.

Stillingen blev efter 1. runde:

Hold 1.	Alex	10
	Nils	9
	Dus	5
	Jesper	2
	Ole	1
Hold 2.	Torben	10
	Thomas	9
	K.C.	6
	Morten	2
	Lars	1

Det andet scenarie "Kampen om Dunkirk" skulle så afgøre, hvem der kom i finalen. Her skulle tyskerne angribe briterne på plade 3, og helst komme ud tillige.

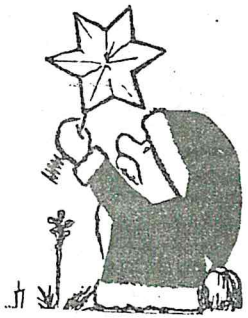
Denne gang blev spillerne parret således, at ens placerede så vidt muligt mødtes.



Topkampen var Torben - Alex: Spændingen varede dog kun kort. Torben tog chancen og angreb massivt sydfra, og på usigeligt klogt og sikkert spil blev britterne nedkæmpet (Alex var heller ikke sluppet godt fra sin opstilling). Kun nogle få brittiske enheder blev ikke elimineret - de blev taget til fange...

En anden nøglekamp var K.C. mod Nils. Her angreb K.C. - som Torben - sydfra og med alle styrkerne. Indledningsvis blev høj 522 erobret (incl. en AT 25LL), men da han fik elimineret dels den erobrede AT-Gun og dels sin ART 105 på CH (hvad betyder det, Red.?), samt så sig stillet overfor Nils' godt organiserede forsvar valgte han fejt at nøjes med at komme ud af pladen.

Thomas, der havde klaret sig så fint, skulle angribe Ole, der endnu så groggy ud efter mødet med kødhakkeren Torben. Thomas valgte uklogt at angribe britterne direkte, men med delte styrker. Især når det tages i betragtning, at han end ikke forsøgte at lægge røg. Ole havde satset og sat sin 76* Morter langt fremme, og det gav udbytte: da tropperne ikke kunne skydes væk, lavede Thomas et overrun. Da de klarede dette også blev "tanken" for at lave CC. Det nåede den imidlertid aldrig at opleve! Ole fik et Ambush, og det medførte 1. stk brændende tysk tank på. Kort forinden havde han med sin enlige A13 skudt 2 andre tyske tank ned ved hjælp af. Thomas blev lidt utilpas, tog Ole's terninger, "Hvad særligt er der ved dem?", og slog selv resultatet: ! At Ole blev vinder af sit holds anden runde var nu ikke ufortjent.





Morten mod Dus. Her angreb Morten nordfra og truede britterne med at slippe forbi. Dette ville Dus ikke acceptere og med et fleksibelt forsvar (bl.a. en AT-Gun på vejen - fin pointe!) lykkedes det at standse tyskerne og en intensiv kamp brød ud. Begge spillere så ud til at more sig godt (og det er jo det vigtigste - selv om det ikke er måden at vinde en turnering på!). Det skulle da også vise sig, at de stort set eliminerede hinanden, hvilket dog var til britternes favør.

Lars mod Jesper. Begge tog konsekvensen af deres dårlige resultater i første runde og fik blot en hyggelig dyst, "hvor vi også fik snakket om andre ting". Lars brillierede ved som den eneste at udlægge røg - men den var ham dog ikke til megen gavn. Lars spillede i øvrigt fint ved at give britterne tab, spille forsigtigt og sørge for at kunne komme ud.

Slutstillingen blev derfor:

Hold 1.	Nils	14
	Dus	13
	Ole	11
	Alex	11
	Jesper	5
Hold 2.	Torben	20
	K.C.	12
	Thomas	10
	Lars	8
	Morten	4

Finalen blev så mellem Nils og Torben. Desværre måtte Torben tidligt strække våben - , fordi han skulle på arbejde...

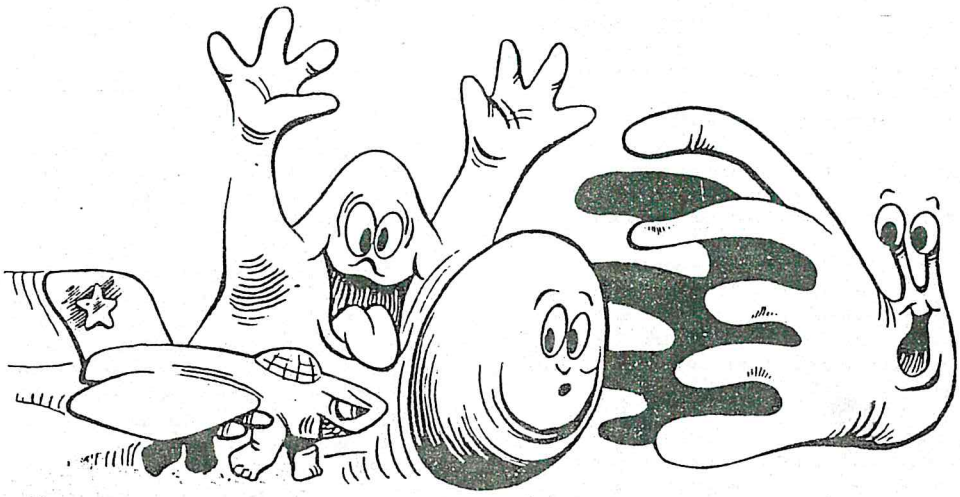
Retfærdighedsvis må det tilføjes, at på trods af at kampen havde været forsigtig og ganske velspillet, havde Nils opnået en vis fordel (især fordi Torben imobiliserede en af sine bedste Tank's !). Det var derfor ikke uretfærdigt, at Nils blev kåret til Viking Con 8 - mester. "Kan vi så få en kommentar ovenpå sejren?" "... Jeg ville hellere været blevet Østerbro - mester...".

Fra spilleledernes side noterede Søren og Jeg os, at spillene udviklede sig ganske anderledes end forventet - og tog alt for lang tid. Desuden må jeg indrømme, at mine vinderkriterier i scenario 2 kunne have været bedre, fordi de gav tyskerne mulighed for en sikker midterplacering ved at "exite". En anstrengende, men også interessant omgang for os, og vi er måske friske igen til næste år.

Carsten



CLAY-O-RAMA



ALTE-KLASK

Den gigantiske blå bowling kugle, ruller langsomt hen over slagmarken og over mod den neon-orange tingest med den store åbne mund og den forvitrede masse af fangarme. Desperat kaster den orange tingest klumper mod den blå kugle, der roligt og ufortrødent ruller frem.

Pludselig som lyn fra en klar himmel drøner der et rødt firbenet jetfly ind i bagen på bowling kuglen, og slår derved en revne i dens pæne overflade. Den orange tingest, der elsker at trampe på den der ligger ned, rykker nu nærmere, knap så usikker som før. Skræmt vender den blå kugle sig og maser en af den rødes vinger.

Den orange tingest, slår ud med sine fangarme, og tager et fast greb om bowling kuglen. Med stor anstrengelse, kaster den bowling kuglen op i luften, der falder fra hinanden ved nedslaget.

Det røde fly vender sig fra sin beskadigelse, og griner smøret til den orange tingest, "føler du dig tilsmilet idag ?" og angriber.....

Således kan indbyggerne, i modellervoks verdenen, gebærde sig, når de mødes på slagmarken til en omgang ÆLTE-KLASK. Nu kan du i egen person genkalde deres sagnomspundne slag, med dette til hjemmebrug, nyskabte regelsæt i hånden - Hvilket er en oversættelse af de "CLAY-O-RAMA" regler der kom i DRAGON Nr 125 og som der sås brugt i år, ved den årligt tilbagevendende VIKING-CON, der afholdes den første weekend i efterårsferien.

Hvem afholdt turneringen ?

Han har ganske uvidende,

været med til at stifte en ny pris !

Prisen for

VIKING-CON's ÅRLIGE SALTVANDS INDSPRØJTNING

Hvad er dette CLAY-O-ÆLTE-KLASK ?

Tja det er mange ting. Det er en udemærket undskyldning, for at mødes med vennerne. Det kan være en seriøs filosofisk diskussion om meningen med modellervoks. Det er et middel til kunstnerisk udfoldelse. Det er et rituelt møde blandt modellervoks-klumper, der samles for at se deres artsfæller blive mast og hædret. Men mest af alt, er det et vanvittigt spil med modellervoks figure.

Hvad behøves der for at kunne spille ?

For det første en gruppe mennesker, der er villige til at stikke deres fingre ned i den indfarvede masse og [illegible] at se det [illegible] materialet. Dernæst behøver du et sæt regler som disse eller noget lignende. Så skal du bruge nogle blyanter, et antal terninger (seks-sidet), til hver spiller. Og endelig behøver du en bøtte modellervoks til hver. En så absolut uvidenskabelig test, har vist at SUPER DOUGH, der forhandles af BR-legetøj, er velegnet til ÆLTE-KLASK ! Det er blødt, let at forme, fås kun i afsindige farver og dufter af marcipan.

Spillet startes med bearbejdning af modellervoks til det ligner KLUMPDYR. Og man kan lave lige hvad man har lyst til, når bare det kan holde til at blive flyttet rundt på. Man behøver ikke at bruge alt ens modellervoks, det kan gemmes til kasteskyts. Det er ikke tilladt at udveksle modellervoks, man må kun bruge sit eget. Husk at opmuntre til ægte kreativ udfoldelse ! Og efterhånden som figurene bliver færdige, skal de tilegnes deres kræfter.

Hvordan får KLUMPDYRet kræfter ?

Der er seks forskellige kategorier af kræfter der skal knyttes til hver enkelt KLUMPDYR: Bevægelse, antal ANGREB, GOK, KLASK, HOLDBARHED, og SPECIALE. Hver enkelt kategori kræver en vurdering af det enkelte KLUMPDYR og det følgende er retningslinier for hvorledes de gives. Du er velkommen til at ændre dem som du synes.

Bevægelse : Al bevægelse måles i håndsbredder.

Antal ben	bevægelse i håndsbredder
0	1
1-2	2
3-4	3
5 eller flere	4

Bemærk at et "ben", i denne sammenhæng er ethvert bevægelses givende vedhæng KLUMPDYRET måtte være i besiddelse af. Feks tæller hjul, vinger, fjedre med i denne kategori.

Antal ANGREB : Undersøg omhyggeligt KLUMPEN, hvormange lemmer kan bruges til at lave ANGREB med. Modificer evt. GOK og KLASK efter størrelsen, hvis legemsdelen ligger ude over normen. Antallet af ANGREB bør dog ikke overstige fire, men hvis antallet af lemmer gør det (der kan ikke angribes med lemmer der bruges som ben), så lad flere indgå som et samlet ANGREB, Feks. næserne.

GOK : Dette er et KLUMPDYRs Basis chance for at dets ANGREB finder sit mål. GOK er normalt 8 eller derover med to sekssidede terninger, men har dyret meget store lemmer eller en ernorm mund reduceres GOK til 7, for de pågældene lemmer. Hvis nu dyret er én stor mund, eller bruger hele kroppen til ANGREB trækkes to fra GOK.

KLASK : Som følge af GOK gives KLASK. Den normale skade der gives ved et GOK er en ternings point tab i HOLDBARHED. Er der tale om større lemmer, kan der lægges en eller to terninger til udfaldet. Abnormt store lemmer kan give tre eller fire terninger til udfaldet.

HOLDBARHED : Se på KLUMPDYRET og sammenlign det med hvormeget modellervoks der er gemt til kasteskyts. Hvis hele KLUMPEN indgår i DYRET, har det 50 point i HOLDBARHED. Hvis det halve er gemt til kasteskyts har det 25 point. Tildel HOLDBARHEDen i procenter af det modellervoks der blevet brugt til KLUMPDYRET. 100% = 50 point.

SPECIALE : Hver KLUMPDYR får tildelt et SPECIALE. Det kan være fra listen her, tilfældigt eller efter eget valg, eller det kan være et du selv finder på. Men det anbefales at det ikke er alt for voldsomt mod modellervoksen som sådan.

1. FALDET. Kan bruges i stedet for et normalt ANGREB. Lykkes det (der slås med to

terninger mod GOK) løfter du modtageren ca. en meter op i luften, og slipper ! Bagefter vurderes den forvoldte skade i KLASK og evt. lemmers fortsatte effektivitet.

2. RULLET. Fungere ligesom FALDET men her trilles modstanderen hen over bordet, som en bold. IKKE KRAMME !!

3. PÆLEN. Lykkes dit GOK spidder du modstanderen med pegefingeren. Og laver et pænt hul i KLUMPDYRET. Så vurderes skaden i KLASK.

4. OMMODELLERING. Bruges istedet for et normalt ANGREB. Hvis dit GOK lykkes må du lave om på et af modstanderens "lemmer" (det må dog ikke fjernes). Som spilleleder bør du være klar til at tildele KLASK og ændre legemesdelens egenskaber.

5. KVASEREN. Dette SPECIALE kan kun tilegnes KLUMPDYR med kasteskyts. Spilleren udnævner en "kugle" til at være KVASEREN. Den kastes ligesom normalt kasteskyts, se "Hvordan skyder mit KLUMPDYR". Hvis ANGREBet lykkes, giver du modstanderen et ordentligt SMACK med din næve, for at illustrere effekten af KVASEREN. Derefter vurderes skadens omfang, der tildeles KLASK, bevægelsen bliver evt. reduceret, antallet af ANGREB og GOK ligeledes, som følge af maste lemmer. NB ! Det er kun tilladt at bruge KVASEREN en gang per spil.

6. AFRIVNING. Når dit KLUMPDYR slår 11 eller 12 ved et normalt GOK, må du rive et af modstanderens lemmer af. Det vil sige et af modstanderens KLUMPDYRs lemmer. Dette tilføjer dog ikke direkte tab af HOLDBARHED, men modstanderen vil naturligt nok ikke længere være istand til at bruge lemmet, og KLUMPDYRets Kræfter skal modificeres derefter.

7. BYTTE PLADS. Oveni et normalt og vellykket GOK, må KLUMPDYR med denne egenskab bytte plads med en hvilken som helst KLUMP på bordet. Eller bytte om på to andre KLUMPDYRs placering. KLUMPDYRET må dog ikke bruge sin bevægelse i den samme runde som den bruger denne egenskab.

8. NU ER DET MIG. KLUMPDYR med denne egenskab, må rykke mellem to andre spilleres tur, dog ikke midt i en anden spillers tur. Man sige blot NU ER DET MIG og så bevæger man sit KLUMPDYR i den ønskede retning, evt. ANGREB må vente til det bliver KLUMPDYRETS egentlige tur.

9. BRUG MODSTANDEREN SOM KASTESKYTS. Hvis alle KLUMPDYRETS ANGREB går ind på en modstander, og det har denne egenskab, må spilleren samle modstanderens KLUMPDYR op og bruge den som kasteskyts mod en anden modstander.

10. DEL DIG. Denne egenskab bør kun gives til KLUMPDYR der forholdsvis nemt kan deles i to. Hver del har halvdelen af de KRÆFTER af den oprindelige figur, da den blev delt.

11. LÅN EGENSKAB. Udover de normale KLASK vil et succesfuldt GOK give KLUMPDYRET mulighed for at bruge modstanderens egenskab, her og nu. Beslutningen om man vil bruge den mulighed skal falde med det samme, hvis ikke bortfalder den og man må afvente det næste succesfulde ANGREB. Spilleren med denne egenskab bør ikke delagtiggøres i de andres, men se dem efterhånden som de dukker op i spillet.

Du kan selv lave alle de specielle egenskaber der falder dig ind. Men vær sikker på at det ikke er skadeligt for spillerne og evt. publikum. Og at det ikke blander farverne alt for meget.

Hvorledes spilles spillet ?

Når alle har formet deres figurer, og fået tildelt kræfter og SPECIALE, spreder i jer rundt om "slagmarken". Der skal så vidt muligt være den samme afstand mellem KLUMPerne rundt om (bordet?). Der slås om Initiativet (hvem der starter), med tre terninger. Højest først, næsthøjest derefter og så fremdeles. Slås det samme resultat for to eller flere, ruller de om, til de har fået en placering, der ikke er optaget. Skriv tallet ned !!

Efter dette er gjort forklares reglerne : Hvad Gør Jeg ? HvorDan BeVæger Min KLUMP Sig ? HvorDan Skyder mit KLUMPDYR ? HvorDan AnGriber Jeg ? Og ikke Mindst "HvorDan Vinder Jeg ?" Når så godt som alle har forstået hvad det går ud på, begynder spillet.

Hvad Gør Jeg ?

ÆLTE-KLASK spilles i runder, og hver spiller må kun bevæge deres KLUMP en gang hver runde. Mens der er flere tidspunkter i løbet af en runde, hvor en Klump kan angribe. Hver spiller bevæger deres KLUMPer efter deres Initiativ. Har i skrevet tallet ned !?! Inddelingen af trækket er som følger :

1. Bevægelse, ryk din KLUMP indenfor dens formåen.

2. Kast op til tre "kugler" på hvem som helst.

3. Angrib hvilket som helst KLUMPDYR du står op af. Forudsat du har ANGREB tilbage.

4. Modstandere må lave MODANGREB. forudsat de har ANGREB tilbage.

Hver spiller bruger disse handlinger i den rækkefølge der er beskrevet, efter Initiativ; indtil KLUMPen er ude af spillet eller at spillet er SLUT.

HvorDan BeVæger Min KLUMP Sig ?

Når dit kunstværk skal bevæge sig, bruger du din hånd til at måle bevægelsens længde, startende RET foran din KLUMP. Hvis der ikke er nogen definerbar front, begyndes opmålingen i den retning KLUMPen sidst bevægede sig. Der er intet terræn i dette spil, (du skal være mere end velkommen til at indføre noget, forudsat at det kan øge morskaben). Derfor kan din KLUMP altid bruge sin fulde bevægelse, undtagen når den samtidig vil vende sig. Nogle vil nok føle at udmålingen i håndsbredder er dybt uretfærdig eller i det mindste meget unøjagtig. Og her kan du som spilleleder blive nødt til at skære igennem og så konsekvent bruge dine egne hænder igennem hele spillet. Dette vil dog gøre spillet altfor langsomt, og lægge en hel del ekstra arbejde i spillelederens hænder (ahem).

Hvis der falder noget af dit kunstværk under bevægelsen, er det tilladt at sætte det fast igen, uden KLASK eller anden hæfte. Det med at falde fra hinanden, gøres bedst under kamp.

HvorDan Skyder Mit KLUMPDYR ?

Efter endt bevægelse, er hver spiller tilladt at affyre op til tre stk. kasteskyts. Sådant et stykke kasteskyts må kun bruges en gang i hele spillet, og når det er kastet så vil det uanset om det har ramt eller ej, blive fjernet fra spillet. Hvis en spiller ikke har noget at kaste med, ja - så må han/hun heller ikke kaste. Før man kaster, skal man stå ved sin plads omkring bordet. Man må dog godt skubbe lidt til sidemanden, for at opnå en bedre vinkel. NB ! Sidemanden M/K må ikke skubbe igen. Spilleren må ikke gå over på den anden side af slagmarken, men skal skyde fra det sted han/hun startede sit KLUMPDYR. Efter at spilleren er placeret, skal målet udpeges. Det skal være et specifikt KLUMPDYR, man kan ikke angribe en klynge af dem.

Så kaster spilleren sin "kugle", og prøver at ramme det udpegede KLUMPDYR. Man bør gøre spilleren det klart at det ikke har nogen beydning, hvor hårdt at KLUMPDYRet rammes. Det er kun størrelsen af kuglen, der kastes, der er af betydning for udfaldet. Det er klogt at have nogen klar, i den anden ende til at gibe skytset, når det er på vej ud over slagmarken. Hvis spilleren rammer sit mål, giver kuglen de, fra før spillets start, nedfællede KLASK. Rammer spilleren et andet KLUMPDYR, tæller det ikke, lige meget hvad der så end sker. Den påskudte spiller må reparere sit KLUMPDYR, hvis det som følge af kastet, skulle have tabt nogle legemsdele. Hvis kuglen ikke rammer, er det bare ærgeligt.

Hvis en kugle finder sit mål, skal man fratrække KLASK fra modstanderens HOLDBARHED. Den normale skade fra skyts, på størrelse med en glaskugle er en seks-side terning. Kugler mindre end dette bør fratrækkes en eller to øjne ved terningskastet. Skyts der er større bør have flere terninger, alt efter hvor mange gange, de er større end en glaskugle. Dog max. fem terninger.

HvorDan AnGriber Jeg ?

Hvert KLUMPDYR har et antal ANGREB, alt efter hvor mange legemsdele den kan angribe med. Disse ANGREB kan bruges til direkte ANGREB, eller som MODANGREB. Har et KLUMPDYR brugt alle sine ANGREB, må det ikke angribe i resten af runden.

Hvis dit KLUMPDYR står op af et andet, som således er indenfor rækkevidde, af nogle af dine lemmer, kan du angribe det. Du må angribe lige så mange gange du har ANGREB, hvis du da ikke lige har brugt nogen på MODANGREB, der så skal fratrækkes det samlede antal. For at angribe skal du sige hvem du vil ramme og med hvad. Så ruller du to terninger og sammenligner det med dit GOK. Er det større end eller lig med, har du ramt den anden. Er det mindre end har du ikke ramt. Sådan fortsætter du til du ikke gider KLASKe mere til det KLUMPDYR, enten fordi du vil fortsætte med et andet, som du også står op af, vil gemme nogle ANGREB til modværge, eller er løbet tør for brugbare lemmer.

Så sammentælles alle de KLASK (terninger), fra dine vellykkede GOK, som modstanderen skal have fratrukket sin HOLDBARHED. Kommer modstanderens HOLDBARHED herved ned under nul, dør KLUMPDYRet.

HvorDan Laver Mit KLUMPDYR et MODANGREB ?

Et KLUMPDYR må lave et MODANGREB, hvis det angribes, af en modspiller i hans/hendes tur. For at kunne det, må man have nogle ANGREB tilbage (hvis det ikke har været ens tur endnu, burde man have nok) og samtidig overleve modstanderens ANGREB. Man må kun angribe det KLUMPDYR der lige har ANGREBet

en. MODANGREB udføres som normale ANGREB. Et KLUMPDYR må gerne bruge sit SPECIALE i et MODANGREB.

Hvad Sker Der Når Mit KLUMPDYR DØR ?

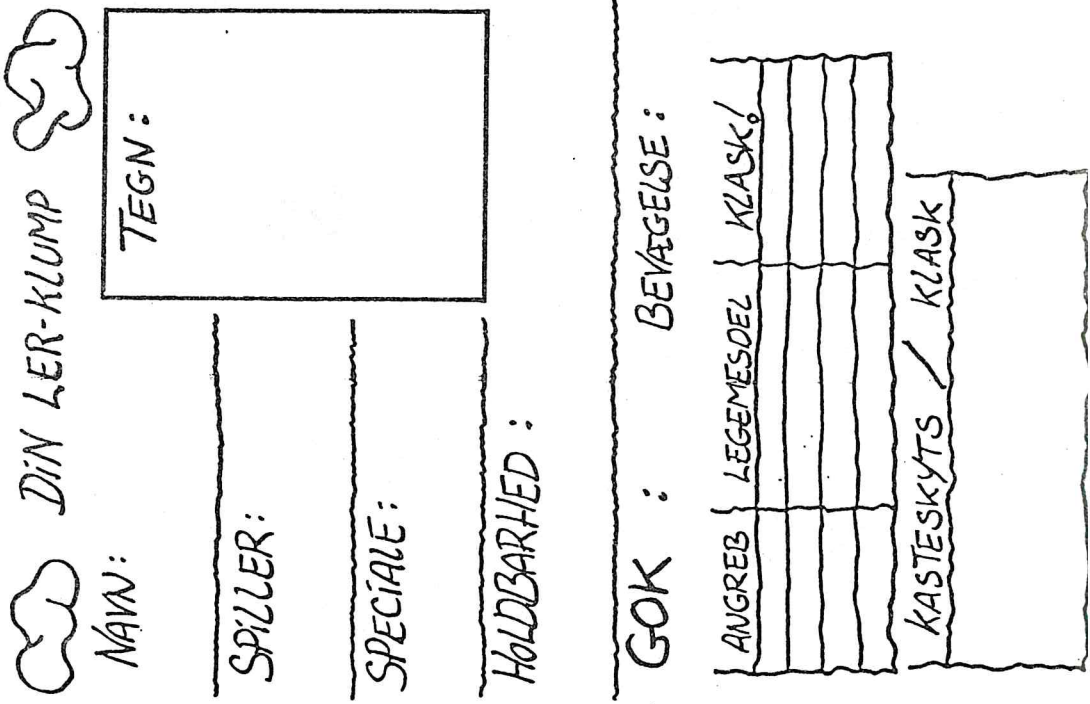
AH ! Lige netop dette spørgsmål har plaget KLUMPDYRs filosoffer, i århundrede. Indtil flere teorier har været fremsat, også på områder som udtørring, og at blive spist af små børn eller hunde. Men ved gentagne observationer af flere dødsfald på slagmarken, er man kommet til en fælles overbevisning. De fleste KLUMPDYR kan nemlig fortælle, at når en af deres artsfæller dør på slagmarken, er det som at en kæmpe hånd rækker ned fra himlen, og lader KLUMPDYRet mase mellem sine fingre. Dette er i reglen efterfulgt af et frygeligt skrig, der fortaber sig ud i den åbne himmel

HvorDan Vinder Jeg ?

Dette afhænger for det første af hvorfor du spiller dette spil. Er det for morskaben, vinder du, når du ikke længere kan kontrollere din latter. Hvis du spiller for at banke alle de andre ud af banen, så vinder du hvis du er den eneste, der er tilbage på slagmarken. Da der kun er en vinder ved den sidste, er den første løsning at foretrække.



HANS JACOB



GUNSLINGER

GUNSLINGER-turneringen ved VikingCon 8

Efter mindre gode erfaringer fra bl.a. Spiltræf i Odense, var mine forventninger til denne turnering begrænsede; jeg overvejede seriøst at spille Napoleonturnering i stedet. Meeen... jeg har altid haft en svaghed for Gunslinger, så jeg stillede op.

Lad mig sige det med det samme: Turneringen overgik mine vildeste forventninger. Der var fra turneringsledelsen 99.9 % check over reglerne (jeg fandt een meget lille fejl vedr. 'move' som target status, hæ hæ), langt bedre end jeg selv havde. Desuden var de benyttede showdowns velgennemtænkte og grundigt gennemprøvede.

Der var to runder, kvalifikation (standard killer-gunfight) og finale (brawling), alt sammen helt efter min smag. Herefter følger en beskrivelse af mine oplevelser i disse runder.

Indledende runde.

I den indledende runde startede alle uhyggeligt tæt på hinanden. Man kunne så hver især vælge at blive og skyde på/efter hinanden eller at løbe ind i stalden og hente pengesækkene (iflg. showdown-beskrivelsen var det kornsække, men det gav ikke desto mindre VP). Som den gennemførte voldsperson, jeg nu engang er, trådte jeg et skridt tilbage, og tog min Colt 45 frem.



En af de lidt yngre deltagere, hvis figur startede bag ved mig, forsøgte i første tur at gå frem og slå efter mig. Det overraskede ham, at jeg trådte tilbage, så det blev til et stort hul i luften. Dette kunne med en vis ret opfattes som en Casus Belli, så jeg skød så efter manden. Malfunction. Skød igen. Forbier. Bande-svovle!. Han havde imens (smart fyr) forstået, at jeg ikke synes om at blive slået efter, så han løb over mod laden.

Godt træt af den Colt 45, flåede jeg min Winchester 44 frem for bedre at kunne ramme på afstand. Jeg gav mig til at sigte midt imellem min modstander fra tidligere og en anden; så havde jeg to valgmuligheder. Den ene løb derfor over for at gemme sig bag et vandtrug, mens min modstander fra tidligere begyndte at famle efter sin Winchester Det afgjorde naturligvis sagen: BLAM! Game over for ham.



Der var gået 10 sek med dette, og da der kun var 30 sek til rådighed alt i alt, løb jeg over mod stalden. En af de andre vendte sig om, så jeg gav mig til at sigte på manden. Enhver rationel person med et grundlæggende kendskab til sandsynlighedsregning ville have forladt banen (han stod på et kantfelt, og var da allerede sikker på at gå videre, med mindre han døde), men han blev bare stående. Det blev jeg åbenbart så overrasket over, så at jeg på to 'gode' skud efter manden ramte henholdsvis hesteskoen over ladeporten

og en forbipasserende muldvarp. Han, derimod, tog et halvdårligt skud efter mig: PAF! ... AARGH! Inden jeg kunne nå at røre mig igen havde han sigtet op på max. mod mig og så BLAM. R.I.P.

Dette gav 'kun' en 4. plads, men da visse af finaledeltagerne ikke havde tid til at spille finalen, kom jeg med alligevel; og brawling showdowns har altid været min livret.

Finalen

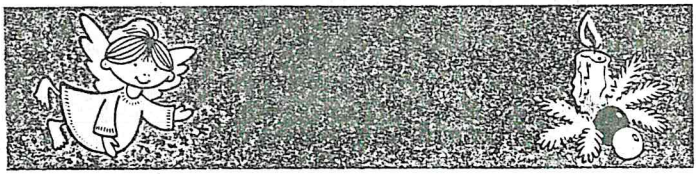
Her kom jeg, modsat forrige scenario til at spille en af de allerstærkeste figurer, John Henry (en 150kg's farvet jernbanearbejder). Selve showdown'et handlede om 6 medlemmer af den lokale druk-forening, der engagerer sig i et venskabeligt slagsmål. Man måtte reelt ikke slå hinanden ihjel. Her kommer vi så til den eneste lille skønhedsfejl i turneringen: pointssystemet i dette showdown animerede ikke til kamp, men til at plyndre foreningens pengekasse (som naturligvis lå frit tilgængelig fremme på et bord i baglokalet til en saloon). Det var dog ikke gået op for nogen af deltagerne inden.

Nå, men alle stillede op inde i bar-lokalet. Jeg stillede op i nærheden af scenen, mens showdownets eneste kvindelige figur stillede op på scenen. Jeg flåede straks min kniv frem, og stormede op på scenen efter kvindemennesket, Floozy. Stillet overfor en fremstormende krydsning mellem Mike Tyson og Jack the Ripper, bestemte Floozy sig for at der 'nok var meget sjovere ude bag ved scenen'. Jeg fulgte lige i hælene på hende.

Imens var den lokale vaskerieier/karateekspert, Ling-Ho, løbet ud i baglokalet med alle pengene. Det viste sig dog, at han ikke var kommet efter pengene, men efter den høtyv, der hang på væggen. Denne greb han fat i og ville så afskære Floozy's retræte (os 'fejlfarver' må jo holde sammen, ikke?) Han stillede sig derfor i vejen. Men bare fordi ens figur er lille, let til bens og meget adræt betyder det ikke at man ikke kan snuble over dørtrinet (Denne spiller var uden diskussion turneringens uheldigste; i indledende runde var han blevet ramt af et tilfældigt skud rundt om et hjørne, affyret fra hoften).



I hvert fald befandt han sig pludselig ude af balance, på samme felt som Floozy. Han valgte dog klogeligt at kravle gennem en dør, så Floozy's i øvrigt velrettede spark kun ramte døren. Imens havde jeg indhentet Floozy, og hun fortsatte derfor sin flugt og løb over til pengene. Jeg bestemte mig for at skifte offer, idet Ling-Ho jo lå foran mig på gulvet (sportsmanship? Hvad er det?). Jeg løb ind i samme felt som han lå i, hvorved jeg tilfældigvis kom til at træde lidt



på ham så han helt mistede pusten (som sagt: heldet var bestemt ikke på hans side i denne turnering). Nogen gange løber gensynets glæde af med en, så jeg gav mig straks til at omfavne ham (Bear Hug). Dette havde desværre ikke nogen større effekt, hvilket foranledigede hånlige bemærkninger fra spillelederen; jeg kunne jo ikke drage fordel af min kniv når jeg lavede Bear Hug. For at hælde salt i såret lykkedes det Ling-Ho at rejse sig op og gå et felt væk. Lidt irriteret Hook'ede jeg efter han med kniven ... dette foranledigede den klassiske situation, hvor jeg, hvis jeg havde været Jesper Jacobsen, ville have udbrudt: Jaaah...Neeej! (se omtalen af Consims Gunslingerturnering i T&L vol.2, nr.2). Færdig arbejde med Ling-Ho, og dermed reelt også for mig.



Floozy havde imens fået samlet alle pengene op, og flygtede derefter ud af vinduet. Jeg havde derved ingen chance for at vinde, men det skulle ikke afholde mig fra at give de øvrige et lag bank. Så jeg løb ind i barlokalet igen, hvor Mountain Man stod forvirret midt i lokalet. Også han fik en tur i fars kværn (Bear Hug m/ekstra plus på dam for et super-Strength kort). Efter 4 sek. var han bevidstløs.



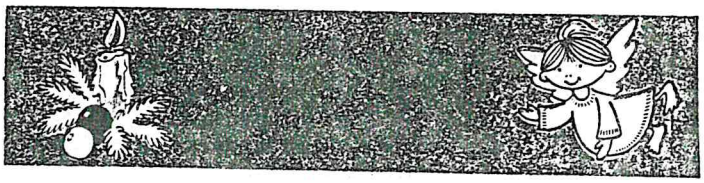
Jeg skulle derefter til at give NCO, spillet af Anker Josefsen, samme behandling. Men Anker var jo også me Consims Gunslingerturnering, hvorfr han havde dårlige erfaringer fra kar mod både John Henry og mig. I hve fald foretrak han at blive på afstand og kastede sit eneste tilbageværende våben, en kniv, mod mig. Han havd en nogenlunde god chance for at rar men også han kunne have anvendt J berømte udbrud. VITAL hit igen. De var showdown'et og turneringen afgr Sejr til Floozy.

Jeg må konstatere, at modstanden til syneladende er blevet en del sejere siden Jens Kruuses turnering: Den g lykkedes det kun mine modstandere a affyre et skud efter mig i 11 showdowns. Her døde jeg to gange af to. regner jeg med at kunne forbedre na år.

Turneringen led for øvrigt under, at kun to spil Gunslinger var til rådighed. Det er derfor MEGET vigtigt, a netop du medbringer dit spil næste å Vi ses der.

Henrik Lawætz

P.S. Husk at skrive testamente inden



Brawling-pointsskala

I den efterfølgende diskussion med turneringslederen, blev jeg opfordret til at fremkomme med en bedre skala til 'venskabelige' brawling showdowns (dvs. dem, hvor man ikke må slå ihjel etc.).

Herefter følger så mit forslag (baseret på Jens H. Kruuse's oprindelige til Consim's Gunslingerturnering), hvor grundprincippet er, at det, der ville se sjovt ud på film, skal give points.

Victory Points earned:

Own status.

-8	Killed
-2	Captured
0	Unconscious
+2	Conscious

Field status.

+2	Hold field
0	Contested
-2	Ran away

Against opponents: §1

-8	Kill 'enemy' §2
-1	Cause Serious wound §3
+1	Cause enemy to Drop §4
+2	Knock out enemy

§1: All are cumulative, but a player can never earn more than +3 against a single opponent.

§2: Outright kills only.

§3: For each level of Serious wound inflicted, double if character dies from his wounds after the showdown, max.: -8 per opponent.

§4: Either as a result of a hit or as a result of a delay card drawn when entering one's hex. A dead or unconscious man does not earn this.

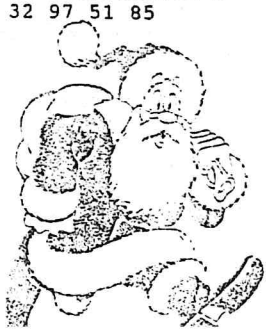


På det just vel overstående Viking Con blev der afholdt en En Garde turnering, det var con'ens største turnering, med 62 deltagere - dog var der på intet tidspunkt mere end 41 spillere samlet i lokalet samtidig. Det gav desværre en del problemer for den enlige 'spilleleder' at få afviklet turneringen.

Spillet En Garde er i sig selv et underholdende spil med rimelig interaktion mellem spillerne, derfor har en gruppe storkøbenhavnere sat sig i hovedet at de vil starte en En Garde klub, der skal holde møder hver onsdag kl. 19.00 i mødelokalet i Grønjordskollegiet, i kælderen under blok 1. Det er vort håb, at klubben kan komme op på 8 - 10 medlemmer, som vil påtage sig spillelederhvervet (på skift) ved næste Viking Con.

Deltagelse i En Garde klubben vil være åben for alle interesserede, og kontingentet vil være så stort som de udgifter du er med til at planlægge (indtil videre har det intet kostet - det er det prisleje vi sigter efter).

Annemette Wolff
Grønjordskollegiet 4419
2300 København S
32 97 51 85



Nye Brætspil

Jeg ved godt, at det der med "nye" er lidt søgt, idet de spil jeg får fat i ikke nødvendigvis er "mint condition", men de en mere eller mindre nye i min samling, så hvis du allerede har spillene, så må du meget undskylde, især hvis du er uenig med mig, i mine synspunkter. Denne svada er forårsaget af, at AmW har henvendt sig til mig på VikingCon om dette problem, imidlertid var hun *ikke* uenig i min vurdering af spillene, kun i udtrykket "nye".
I anledning af den tilstundende højtid (jeg håber jo at dette nr. af T&L kommer ud inden vintersolhverv) har jeg taget en mangfoldig bunke spil med og jeg vil lægge hårdt ud med et spil jeg har haft et stykke tid.

DET REALISTISKE TRAVSPIL

Producent:Dan-spil.

BOX: Reolfjendtlig 44x27cm

BRÆT: 40x68 cm (1 stk 3-fløjet falset karton) flot trykt med masser af staffage.
Det minder meget om *BARBAROSSA* (se T&L 1/89) i tryk og udstyr, især med al den udenomsplads, idet selve spilleplanen består af en række små felter i en oval - det skal jo forestille en travbane!

BRIKKER: 8 plastbrikker af Ludotypen.

REGLER: Danske, såvel på boxens bagside som på et enkelt ark i boxen. De er få og kortfattede, de fleste handler om betydningen af stafferingerne på spilleplanen.
I øvrigt gør reglerne det umuligt at komme i gang med spillet, jeg har prøvet en del gange, men lige meget hvem jeg har bedt om at hjælpe mig, har vi måttet opgive, så mit eksemplar har aldrig været spillet - og vil nok heller aldrig blive det!
1. regel fortæller at du skal satse på din egen hest og køre den i spillet.
Det er jo ret svært, thi du har ikke nogen anelse om hvorledes de til spillet hørende penge skal fordeles mellem spillerne, ligesom du ingen hest har - dog her kommer regel 2 dig til hjælp:
Hvis flere spillere ønsker samme hest trækkes lod! ØH? Jeg har jo lige satset på min *egen* hest, hvad så hvis jeg mister den ved lodtrækningen ? Ja, her hjælper reglerne dig ikke.
Måske kunne man overkomme problemet ved at bytte om på regel 1 og 2, således at hestevalget skete før væddemålene. Men problemet med fordelingen af pengene, er en endnu hårdere nød at knække. Senere i reglerne står der at man maksimalt må satse kr. 500,- på egen hest, og implicit at man ikke må satse på andre heste! Endvidere fremgår det at man skal have penge nok på hånden til at betale løbsvinderen lige så mange kroner som han m/k satsede, d.v.s. maksimalt kr. 500,-. Af disse to regler kan man altså slutte, at hver spiller initialt skal have kr. 1000,- . Nemlig 500,- at satse og 500,- at tabe. Men

så idiotisk kan det da ikke være, for vinderen får hele puljen plus sin egen indsats fra hver modspiller - d.v.s. alle pengene! Men hvis løbet er vundet, hvad skal man så med alle pengene? Enten har man vundet eller osse har man vundet - øh?
Hvis hver spiller skal have kr. 1000,- skal der altså bruges kr. 8000,- (det er et ottemands m/k spil), hvorfor i alverden er der så mere end 30.000,- penge i spillet???

KONKLUSION: Gå i en stor bue uden om DET *REALISTISKE* TRAVSPIL.

INKOGNITO

PRODUCENT: Milton Bradley Ltd. c/o Brio.

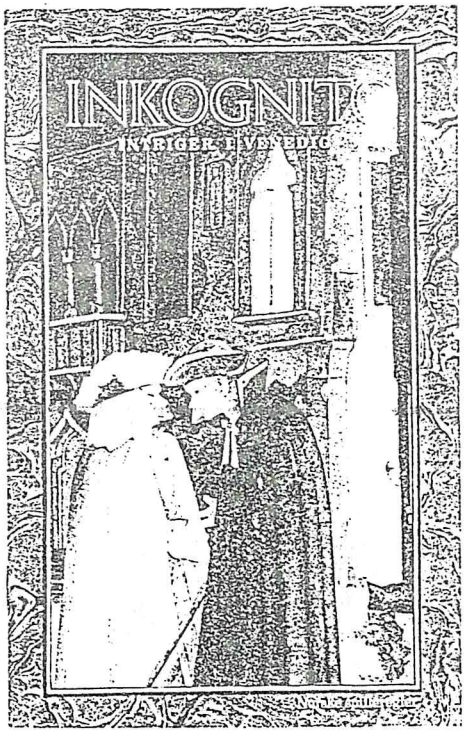
BOX: Reolfjendsk 51x32 cm. Hvis du f.eks. saver to hylder ud af din IKEA-reol, kan du få plads til denne box samt til samme foretagendes "HOTEL" (se T&L 1/89).

BRÆT: 83x50 cm (3-fløjet falset karton) flot farvestrålende trykt, brættet foregiver at være et panorama over VENEDIG (jeg har ingen grund til at betvivle at det er det), selve spilleplanen er nogle cirkler forbundet med hhv. blå og/eller røde streger. Spilleplanens opbygning gør, at visse felter tilsyneladende ligger meget langt vær fra hinanden, dette er ikke nødvendigvis sandt. I øvrigt er det ikke afgørende hvor langt der er mellem felterne, thi man bliver ofte "tele(de)porteret" rundt på brættet.

BRIKKER: Plasticsamlesæt, virker gedigne. Hver af de 4 deltagere har 4 brikker af forskelligt udseende, desuden er der en ambassadør-brik (sort). En meget speciel brik er 'Den maskerede Vejviser' som viser hvor mange felter/brikker der må flyttes samt om det skal foregå til lands eller til vands (med gondol). Det er et velfungerende apparat.

ANDET UDSTYR: 4 "pas" af plasticeret karton samt et bundt hemmelighedskort og 4 billige kuverter.

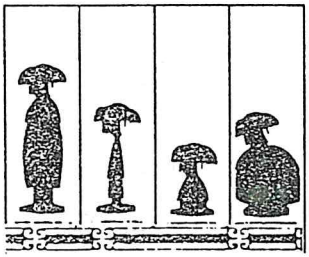
REGLER: 32 siders informativt hæfte, knap og nap A5, hvoraf 14 sider er Danske regler og 14 sider er Norske (desuden 2 forsider og 2 bagsider).
Som sagt er reglerne meget informative, og de er egentlig fejlfri, dog kan det



anbefales, at udvide reglen nederst s. 11, således at der stilles krav om at det felt ambassadøren forvises til skal være ledigt - jeg kender spillere der med glæde vil pervertere reglen med mindre det på forhånd er besluttet at der skal være tale om et ledigt felt.
Et par af mine testspillere opfattede ikke at hver spiller sidder med 11 kort, og ikke kun med 8 - det er tilladt at vise sin medspiller de tre superhemmelige kort!

Spillet er et typisk deduktionsspil, der går ud på at finde en bestemt person, som er ens medspiller, samt at kombinere sig frem til sejrskriteriet (der er 24 mere eller forskellige løsningsmodeller).
Som deduktionsspil betragtet er det naturligvis nært beslægtet med CLUEDO, INTERPOL og SLEUTH (se T&L 2/98); men det nye ved dette spil er at det er spillerne, der sidder med de hemmelige kort-kombinationer.

KONKLUSION: Det er et underholdende spil, hvor hver deduktion tager en times tid, men pas på ikke at spille det dødt, jeg vil ikke anbefale mere end 4-6 spil pr. spilleaften. I mindre portioner er det nok kr. 250,- værd (NB! Prisen på spillet variere meget fra forhandler til forhandler), men det kan let overspilles.





TARGUI

PRODUCENT: Jumbo c/o Dansk Legetøjsfabrik.

BOX: Reoluvenlig 26x50 cm

BRÆT: 49x49 cm med 49 forsænkede felter på et enkeltfalset karton med påklæbet plastic. De 49 lakuner skal fyldes op med 53 kvadratiske kartonbrikker (naturligvis skal ikke alle 53 bruges, der er jo kun plads til 49) hvorved den egentlige spilleplan dannes, det betyder at spilleplanen skifter fra spil til spil, d.v.s. at der er mere end 10.000.000.000.000.000.000.000.000.000 kombinationsmuligheder eller timillionerfantasillioner!
Årsagerne til at der ikke er flere er naturligvis, at visse af brikkerne er ens.

BRIKKER: Små glatte plastictoppe, der kan være vanskelige at flytte med - og der skal som regel flyttes mange fra et spillefelt til et af de 8 omliggende spillefelter. For en stærkt farveblind spiller som SH, der er blandt den ene procent der har alvorlige problemer med rød/grøn (7% af verdensbefolkningen har mindre problemer) er det uheldigt at "kamel-brikkerne" som er kameluldsfarvede, ligner de grønne såvel som de røde brikker. Udover det generelle problem med at ca. 350.000 danskere ikke kan se forskel på rød og grøn, er brikkerne vældigt upraktiske, især fordi spillet minder stærkt om "RISK", savner man Risk-brikkerne.

REGLER: 20 siders A4 hæfte, hvor de danske regler fylder ca. 2½ side fra side 11 til 13. Vi troede naturligvis at det var en fejl i reglerne at der ikke var fejl at finde, på trods af at reglerne tilsyneladende er af hollandsk oprindelse, men en nærmere inspektion afslørede en tilgivelig oversætterfejl, ikke graverende, men dog: (Nood)Lotskaarten = (Mis)fortune cards er blevet til (nöd)lodkort, det burde rettelig være (u)heldskort, men det er selvfølgelig helt uden betydning for spillet.

ANDET UDSTYR: Plasticjetoner skal forestille at være hhv. sølv og guldmønter, det fungerer vældigt fint, thi det er en dårlig ide at hobe penge op, de skal hurtigst muligt omsættes i kameler.

Spillet går ud på at erobre hele den ørken spillet foregår i. Det er beregnet til 4 deltagere, men det virker nu mest som et tomandsspil (det går ud på at få to spillere til at fare i totterne på hinanden, således at de to øvrige kan afgøre affæren. En god måde at få modspillerne i knæ på, er at besætte deres hjemmebaser. Imidlertid er det jo osse en fidus for dine modspillere, så derfor skal du alligevel puge en del penge sammen for at kunne købe hjælpetropper så du kan tilbageerobre din hjemmebase, hvis det værste skulle ske.

KONKLUSION:
Dette RISK+ØKONOMI-spil giver på grund af sin mangfoldighed og mange valgmuligheder masser af valuta for de par hundrede kroner spillet kan købes for.

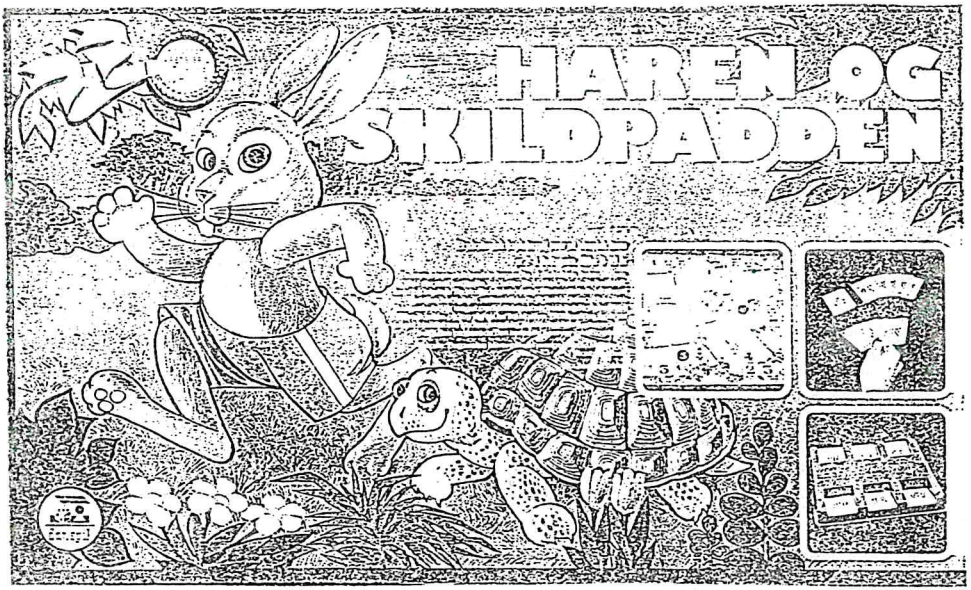
HAREN OG SKILPADDEN

PRODUCENT: Dan-Spil

BOX: Reolfjendtlig 44x27 cm

BRÆT: 43x43 cm enkeltfalset karton. selve spilleplanen er 63 felter, eller 65 felter da man begynder uden for banen og også slutter udenfor. Såvel boxen samt brættet er med ret barnlige illustrationer så det har taget mig et årstid at få det købt. Men lad dig ikke narre af udseendet, det er ikke et spil for mindreårige.





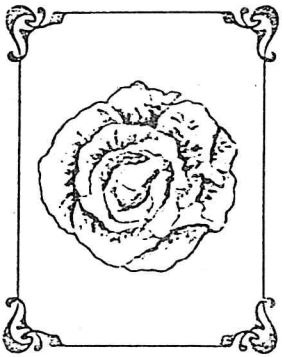
BRIKKER:
4 gedigne træbrikker.

ANDET UDSTYR: Gulerodskort og salathovedkort i kraftig karton. 4 tabelkort (1 pr. deltager) i tålelig udførelse.

REGLER: 4 sider A4 danske regler (tilsyneladende oversat fra engelsk) der mest beskæftiger sig med felternes betydning, end det kan i den anskuelige minde meget om et standard gåse-spil, jfr. midtersiderne i dette nr. af T&L.

Spillet går ud på at komme over mållinjen før modspillerne, hvilket jo ikke kan overraske nogen. Men i modsætning til alm. gåsespil kan spillerne næsten selv bestemme hvilke felter de vil lande på, der flyttes nemlig ikke med terningkast, men derimod med "energiforbrug" udtrykt i antal gulerødder. Det er en forholdsvis simpel opgave at skrabe gulerødder sammen til at imødekomme kravet til energiforbrug, det svære er ikke at få for mange, thi det kræves af vinderen at han har et begrænset antal gulerødder med over mållinjen.

KONKLUSION: Spillet har jeg fundet på nedsættelse for kr. 70,-, jeg ved ikke om det er specielt billigt, men det er i hvert fald alle pengene værd - hvis man ellers bryder sig om økonomispil. Hvis det var en film jeg anmeldte for B.T. ville jeg sige *******.



JORDEN RUNDT I 80 DAGE.

PRODUCENT: Ravensburger

BOX: Lige i overstørrelse 37x27 cm (den mest reolvenlige af de i dette nr. nævnte).

BRÆT: 65x50 cm. foldet på Avalon Hill manér. Spilleplanen er meget lille, blot 56 octagonfelter spredt ud på en farvestrålende plade. I *Ravensburger* kvalitet naturligvis.

BRIKKER: 6 træfigurer, mænner med Indiana-Jones hatte, samt en rund rejsemiddelmarkør, alt sammen i den kvalitet man efterhånden automatisk forventer fra Otto Maier's Ravensburgerspil.

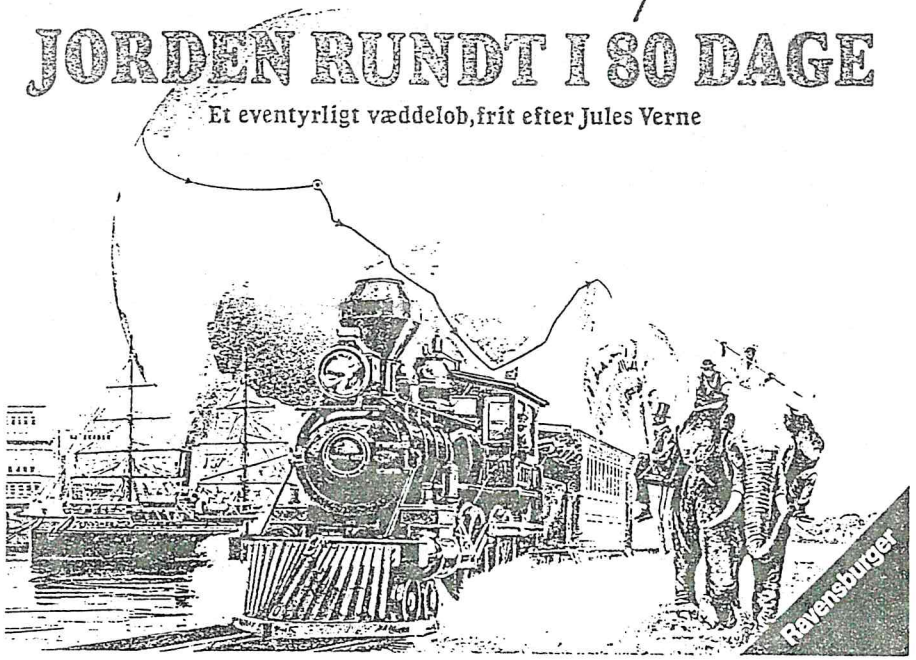
ANDET UDSTYR:
Rejsehjemmelskort og chancekort i gennemsnitlig kvalitet.

REGLER: Letforståelige på godt dansk.

Spillet går naturligvis ud på at føre sin opdagelsesrejsende først rundt om jorden, men som i det ovennævnte spil (Haren og Skildpadden) er der grænser for hvor mange rejsehjemler m.v. du må have med tilbage til London.

KONKLUSION: Hvis du har spillet så er der ingen grund til at erhverve Haren og Skildpadden, men hvis du ikke har dette eller H&S, men skal ud og vælge et interessant økonomispil, der ikke er lige så langtrukkent som f.eks. MATADOR, så vælg Haren og Skildpadden, det er efter min mening det bedste af disse to, som ligner hinanden meget.

S Plint





2/89	BAG-VÆRK	PIGE	ANTAL	PARAT	ILT	SPA-NIEN	LITER	SYD	FYRSTE	VELBE-SLÅET
SKRIFTE-MÅL										
BRÆND-STOF					KORN-SORT	GER-NING	TITTER	TONE / ARTER		
ALFAB. FØLGE			KÆK / STED-ORD							
LØS-NING										↓
METER		ITALIEN / TUNGÅER		SVOVL		TO ENS			VOKAL / EGEN-VÆGT	
ORD			TORDEN & LYNILD!					TON		↓
VAND								UDRÅB		
MØBEL								TONE / TRIST		
VOKAL		GRÆSK TEGN	VOLD	MEN	VÆRTS-HUS	DRIK	LUFT-ART / FYN			
BLAD-MAND									TOMUS / VIRKE-LIGE	
GLO							KAR / FEDT-STOF			
HUSDEL				NUL / MINUS		GIK OP / OMRÅDE				
ANNO		TAL / TIDSRUM			ANGÅ-ENDE			PÅ REG-NINGER		
IND-HENTE			ØSTRIG- / VAND		JOMFRU / JOD			MORE SIG / NORD		
DYRET										

CONSIM's bestyrelse består af:

Formand:	Steen Bøg Madsen Holsteinsgade 58, 4. tv. 2100 København Ø Tlf.: 31 26 31 48
Næstformand:	Kim Madsen Tyrolsgade 13,2. th. 2300 København S Tlf.: 31 55 22 24
Kasserer:	Erik Swiatek Klempegårdsvej 96 Nr. Dalby 4140 Borup Tlf.: 53 62 74 62
Sekretær:	Jesper Foss Jacobsen Moselgade 31, 3. th. 2300 København S Tlf.: 32 97 52 56
Menig medlem:	Jens H. Kruuse Svendborggade 4. st. 2100 København Ø Tlf.: 35 43 10 28
Turneringskoordinator:	Asger B. Clausen Rødager Allé 69, 2. 2610 Rødovre Tlf.: 31 41 61 42
Redaktør:	Børge Zinck-Madsen Ågården 18 st. tv. 2635 Ishøj Tlf.: 42 73 71 83
Consims Gironr.:	6 31 18 14 C/O Erik Swiatek

T & L's redaktion består af:

Dan Bowring
Rigelvænget 13
2620 Albertslund
Tlf.: 43 62 64 13

Martin B. Johannesson
Frederiksberg Bredgade 13 B
2000 Frederiksberg
Tlf.: 31 87 17 82

Nicolai B. Foss
Malmøgade 4, 3. tv.
2100 København Ø
Tlf.: 31 38 36 92

Børge Zinck-Madsen
Ågården 18 st. tv.
2635 Ishøj
Tlf.: 42 73 71 83

Erik Wittchen
Ny Calsberg Vej 12, 4. tv.
1760 København V
Tlf.: 31 22 77 86

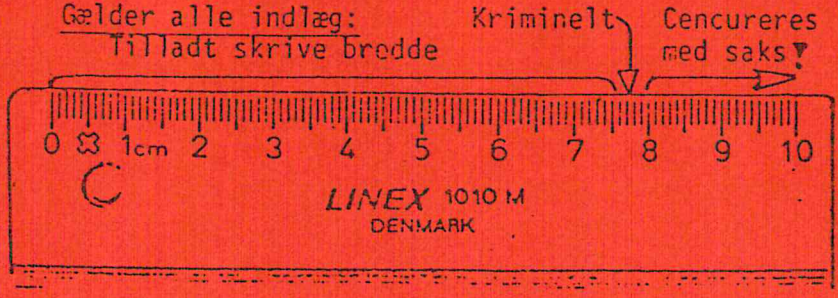
Artikler eller andet materiale til næste nummer at T&L afleveres eller sendes til:

Børge Zinck-Madsen
(se adressen herover)

DEAD LINE:
12. februar 1990

idet næste nummer forventes at udkomme medio marts.

På forhånd tak
READAKTIONEN





B

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