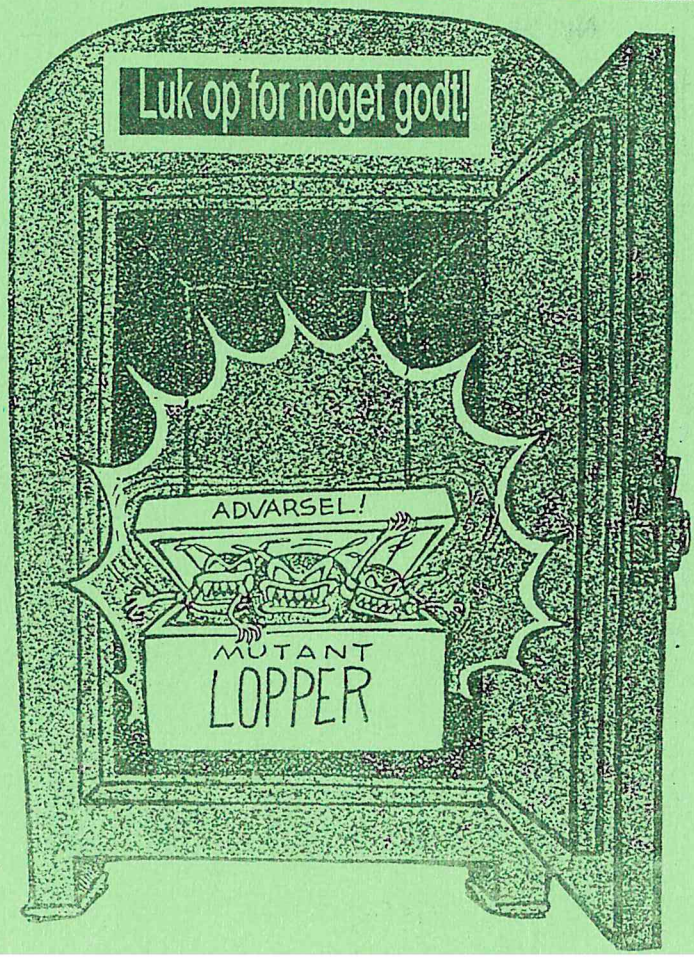
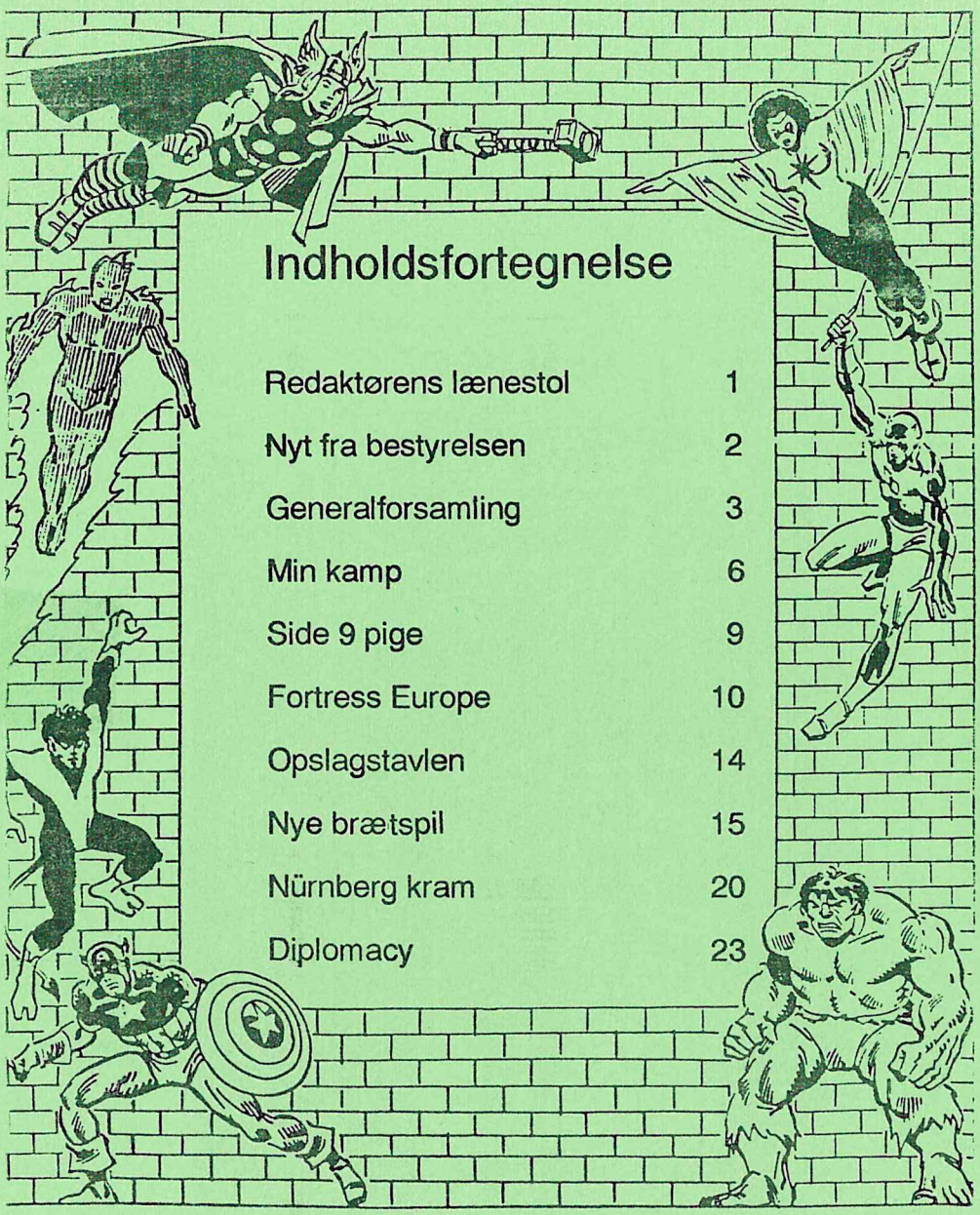
# TORDEN & LYNILD!

Nr. 1 - Forår 1990 - Vol. 6





# Indholdsfortegnelse


| | |
|---|---|
| Redaktørens lænestol | 1 |
| Nyt fra bestyrelsen | 2 |
| Generalforsamling | 3 |
| Min kamp | 6 |
| Side 9 pige | 9 |
| Fortress Europe | 10 |
| Opslagstavlen | 14 |
| Nye brætspil | 15 |
| Nürnberg kram | 20 |
| Diplomacy | 23 |

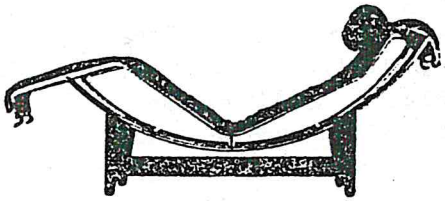
# Redaktørens Lænestol

Så er det atter tid til at sende endnu et eksemplar af det hæderkronede blad på gaden. De øvrige medarbejdere her på redaktionen arbejder utrætteligt med at sætte bladet, mens disse ord bliver til. Jeg kan iøvrigt meddele, at der ikke optræder stavefejl i dette nummer, idet eventuelle afvigelser fra retstavningsregler blot skal opfattes som et supplement til det danske språg.

Dette leder tankerne hen på stavekontrol. Denne stavekontrol i tekstbehandlingen kan være lidt af en prøvelse. Redaktionens mest trofaste medarbejder kan ikke forstå, at stavekontrollen ikke kender ordet "Bilbagsædespilserien". Og da den heller ikke kendte til IKEA udbrød han forbløffet: "Det ligger da ellers lige her i nærheden".

Ny teknik er ikke, hvad det har været.

Den flittige læser har måske bemærket, at denne populære publikation for det meste bliver "sat" med elektroniske hjælpemidler. Dette indebære, at vi her på redaktionen **meget** gerne modtager bidrag på disketter. Alle diskettestørrelser modtages, blot de er fra en IBM-kompatibel PC. Filformatet kan være DSI, WP, eller almindelig ASCII. Alle disketter bliver returneret.



Ting som IKKE er i bladet:

Regnskabet er ikke klar til dette nummer, slagbænken er lukket p.g.a sygdom.

Roullestolen er, som en del af de andre vigtige transportmidler i disse tider, udsat for blokade. Om Roullestolen hører ind under HT, eller om dens redaktør er organiseret under SID, bekymrer tilsyneladende ikke blokadevagterne.

Hvad kan dette nummer så byde på? T&L's udsendte medarbejdere har være på legetøjsmesse i Nürnberg (altid på pletten). Spån har bedrevet en række anmeldelser af spil, BZ har forfattet en række artikler, og (hold nu fast!) Svend R. har barslet med nr. 3 i sin serie af artikler om Diplomacy. Og som om det ikke var nok med eet bidrag fra læserne så har vi også modtaget en underholdende artikel fra Ulrik Werner. Og det ganske uopfordret!!!.

Tak, Ulrik.

# Nyt fra bestyrelsen

Som den flittige læser måske erindrer, blev der med sidste nr. af T&L udsendt et spørgeskema. Det har medført, at postens ankomst hver dag (enhver ved, at posten nu om dage ikke nødvendigvis kommer om morgenen) af samtlige bestyrelsens medlemmer er blevet afventet med stor spænding. Utallige er derfor de morgener, hvor de med rystende hænder og sved på panden er gået til døren, for tænk nu hvis...

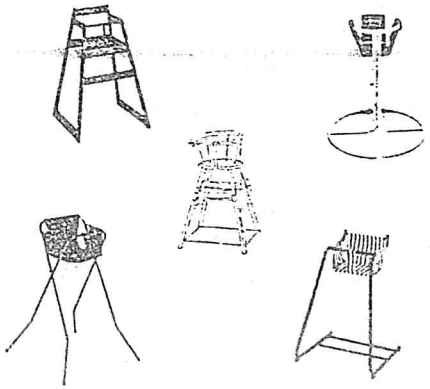
Men desværre har det indtil dato vist sig kun at være de sædvanlige rykkere fra diverse firmaer og bankens opgørelse, der som altid viser en negativ saldo. Og dog, og dog - undertegnede er rent faktisk en enkelt morgen ( jo, det var en morgen) blevet glædeligt overrasket. Sammen med det sædvanlige junk, lå en lille, ussel kuvert, hvis indhold var (korrekt gættet) ET UDFYLDT SPØRGESKEMA!!!

Det er os derfor en glæde at kunne meddele, at bestyrelsen dags dato har modtaget 1 (ET) skema i udfyldt stand! Mine herrer (og damer) det er simpelthen for dårligt! Meen, vi vil dog lade nåde gå for ret, og grædende på vores små, ømme knæ anmode folket om snarest at indsende (eller på anden måde aflevere) det tidligere udsendte skema. For evt. at få en mere aktiv forening er det som et minimum nødvendigt for bestyrelsen at vide, hvorfor folk, som dog trods alt betaler deres kontingent, ikke viser sig oftere! Derfor fat papir og pen (eller blyant) og SKRIV.

Nok om spørgeskemaet. Det kommer en af de nærmeste dage!

Vedlagt i dette nummer er 1 stk girokort. Forud for udsendelsen af fremtidige numre af dette hæderkronede værk vil der ske en check-up med foreningens kasser. Konstateres det herved, at der ingen indbetaling er sket stilles udsendelsen af T&L i bero indtil dette sker. Det skal i den forbindelse nævnes, at eventuelt forsinkede betalere ikke kan påregne at få gamle numre "på efterbevilling". For de som måtte være i tvivl er kontingentet for 1990 på kun kr. 70,-. Så tag nu og få betalt!

BESTYRELSEN



# GENERALFORSAMLING
## Consims generalforsamling 4/2-90.

Fremmødet i år var særdeles ringe, idet der kun mødte seks (6) op, hvoraf de fem var bestyrelsesmedlemmer, den sjette var fra Torden & Lynilds redaktion (altid på pletten, red.). Derudover var der tre, som ikke var stemmeberetigede.

Dagsorden

1. Valg af dirigent og referent
2. Formandens beretning
3. Kasserens beretning
4. Forslag fra bestyrelsen
   A. ODDS
   B. Appelkomite til postspil
   C. T&L til ikke medlemmer
5. Valg af bestyrelse
6. Valg af revisor
7. EVT

1. Til dirigent blev valgt Børge Zinck-Madsen, og undertegnede var selvskreven som referent.

2. Formanden berettede med stor intensitet (som han jo har for vane), at der intet var sket i løbet af året, eller stort set intet. Efter megen gransken kom vi frem til, at der havde været en Titan-turnering og, at spilkøbs-budgettet var blevet opfyldt. Med hensyn til turneringer, blev det fremlagt, at man vil forsøge at få nogle flere af slagsen op at stå i

det kommende år. I årets løb blev det forsøgt at stable en Ogre, en Victory in the Pacific og en Circus Maximus turnering på benene, men disse afgik alle ved en stille død. På foreningens grundplan er der langt fra aktivitet nok, da der stort set ikke kommer nogen til søndags møderne, Bestyrelsen har derfor besluttet at ændre disses form. Møderne vil fremover blive afholdt med større mellemrum og blive afholdt i turneringsform. Hvis man ikke har andre steder at spille, er det dog STADIG muligt at kontakte formanden for at få stillet et lokale til rådighed til hvilken som helst dag.

Det blev endvidere nævnt, at T&L fungere fint og vil udkomme med 3 numre i år plus et specielt Viking Con nummer. Derudover vil der nu blive oprettet et nyhedsbrev (NB) for at stoppe eventuelle huller i udgivelsen af T&L. Dette skal udkomme, når NB-redaktionen anser det for nødvendigt. Funktionen vil være at oplyse om ting der sker her og nu. Der vil derfor ikke komme materiale af længerevarende værdi i NB. En sekundær funktion er, at NB vil være et livstegn fra Consim i perioder uden T&L. Redaktionen kommer til at bestå af Jesper Jacobsen og Erik Swiatek.
Derefter skred vi til afstemning om formandens beretning (som blev til hele bestyrelsens og redaktionens beretning). Denne blev underligt nok enstem-

migt vedtaget.

3. Kasseren startede med at fortælle om alle de problemer han havde haft med at få regnskabet bragt frem til generalforsamlingen (såsom at glemme det i toget, i bilen og andre underlige steder). Derefter undskyldte han, at regnskabet ikke forelå i renskrevet og revideret form. Grunden til manglende revision var, at revisor mente, at han ikke længere bestred denne post. Kasseren fremlagde derefter sit regnskab (dette skulle gerne være at finde andetsteds i bladet). Generalforsamlingen besluttede derefter at vedtage regnskabet

terne er ubrugelige i deres nuværende form. Forsamlingen er dog enig om, at princippet bag ODDS er glimrende, men der kræves en klar ændring af de foreliggende vedtægter, som da også kun er en prototype. Dette vil blive meddelt skriftligt til Århus (FASTA), som har stået for det grundlæggende arbejde. Bestyrelsen bliver derefter givet frie hænder af alle tilstedeværende til at arbejde videre med ODDS.

4. B. Det blev her besluttet at Consims bestyrelse, udover sine andre pligter, fremover vil virke som voldgift og depositumovervågere i postspil. Med




under forudsætning af, at revisor vil godkende det. Det påpeges dog, at et renskrevet og revideret regnskab ville have set godt ud.

4. A. Det bliver fra starten fortalt, at ODDS endnu ikke er startet (for de uindviede er ODDS et forsøg på at starte en landsdækkende paraplyorganisation for spilleforeninger). Der fortælles derefter løst og fast om ODDS bl.a., at vedtægdette menes at hvis der er begået en fejl i det givne postspil (dette bestemmes af bestyrelsen og evt. eksperter) vil deposita i dette spil blive frigivet, så alle i den pågældende runde har mulighed for at forlade spillet. Denne mulighed skal udnyttes med det samme, hvis man vælger at fortsætte, kan man ikke senere springe fra med en tidligere fejl som begrundelse. Consims bestyrelse vil kun skride ind i spil, hvor spilleleder og spil-

lere allerede har drøftet sagen igennem uden at komme frem til en fornuftig løsning. Alt dette gælder selvfølgelig kun i spil, hvor der er indbetalt deposita til Consim og, som dermed er inde under denne ordning.

4. C. Angående eksemplarer af T&L til ikkemedlemmer, såsom til medlemmer af Østerbro Simulationsforening, blev det besluttet at denne ordning vil fortsætte, men at punktet igen skal tages op på næste generalforsamling, da der var stemmelighed i sagen. Redaktionen og bestyrelsen forbeholder sig stadig retten til at give eksemplarer til særlige individer og til foreninger.

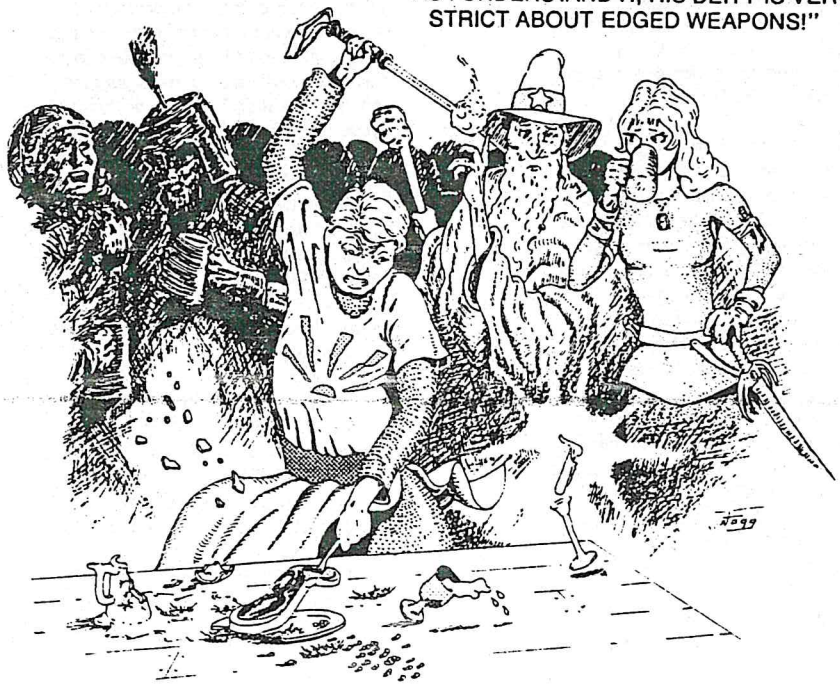
5. Børge Zinck-Madsen blev valgt ind i bestyrelsen. Derudover blev Steen Bøg Madsen, Jesper Jacobsen og Asger Balling Clausen genvalgt. Disse fire sidder for to år, mens Erik Swiatek, Jens Henrik Kruuse og Kim Madsen er på valg til næste år.

6. Her blev Dan (ups, hvad pokker er det han hedder til efternavn) valgt til revisor. (Han hedder skam Bowring, red.)

7. Intet.

REFERENT
Jesper Jacobsen

"AS I UNDERSTAND IT, HIS DEITY IS VERY STRICT ABOUT EDGED WEAPONS!"



## MIN KAMP

### Jagten på en modspiller

I julen '87 fik jeg "åbenbaringen", da jeg opdagede Avalon Hills spil i Fantask. Jeg startede meget fornuftigt med at købe The Russian Campain; et ikke for kompliceret spil til den rimelige pris af 168 kr. Efter jeg havde tilbragt det meste af min juleferie med at kæmpe (ho ho, fik I den?) mig igennem 6 siders regler med ZOC´s, AE, combat, TRC, MP, contacts etc. etc. (siden fandt jeg dog ud ad, at en 6 siders vejledning nærmest er barnemad) og efter at have spillet mod mig selv, til jeg kunne reglerne uden ad og havde udviklet en meget interessant personlighed, slog det pludseligt ned i mig (nej, ikke en granat): jeg... jeg må have en modspiller. Men hvor finder man sådan en fantasifigur. Jeg tilbragte nogle fornøjelige stunder med at dechifrere kryptiske meddelser i Kom Frit Frem samt tyggede mig igennem Personlige, hvor modne kvinder søgte, som oftest yngre, mandlige modspillere, hvilket altsammen kunne være meget godt, men: jeg fandt stadig ikke nogen modspiller, grr!

Med mine sidste kræfter stred jeg mig ind til Fantask og kravlede op ad trappen (Fantask havde i mellemtiden udskilt sin afdeling for spil i en seperat butik - at jeg havde købt så mange spil, at de ligefrem måtte udvide gesjæften, kom dog lidt bag på mig) og med en sidste kraftanstrengelse, spurgte jeg manden bag disken, om han ikke kendte nogle spilleforeninger. Negative, Sir. Først (da jeg igen havde fået vejret) var jeg egentlig lidt forarget over, at Fantask's mand, i selve spillernes højborg ikke engang kendte nogle spilleforeninger. Senere fandt jeg ud af (da mit hjerte endelig havde fået tilstrækkelig kapacitet til også at kunne forsyne min hjerne med energi), at det egentlig var meget rimeligt, at Fantask´s mand ikke skulle lege kontaktbureau for spillehungrende singles. Han var dog også så serviceminded at gøre mig opmærksom på den flok flossede lapper, der var klisteret op på reolen med spil. Desværre fremgik det af disse sedler, at StorKøbenhavn tilsyneladende kun var befolket med 9-14 årige D&D og AD&D kiddoes (ihvertilfælde indenfor det spillemæssige område), der alle søgte en erfaren Dungeonmaster. Und-tagelsen var en enkelt freak, der ville spille Third Reich, hvilket ikke kunne bringe mit napalm i kog, eftersom ingen af de fem spil, jeg efterhånden var kommet i besid-delse af, var Third Reich. Jeg gik nedbøjet hjem - dog lige med en afstikker inden-om Texaco tanken for at købe en liter cola og en flok romkugler, fast besluttet på at drukne mine sorger over en cola og bag-efter cementere den med romkuglerne - over et spil Russian Campain , of course.

Næste morgen, da jeg hang ud over altanen og bitterligt fortrød mine 6 romkugler eller ihvertilfald de tre sidste og forsøgte at give mit beskedne bidrag til byens to gråspurve og 6 mia duer og måger, blev duernes kurren pludseligt overdøvet af en truende rumlen. Lyden viste sig at være den monotome brummen af motorerne fra hundredevis af fly, der formørkede himlen. Med et var luften fyldt af flyveblade, som maskinerne kastede ud. Hvad gør man i sådan en situation ? Jeg gjorde, hvad alle nysgerrige mennesker ville have gjort. Jeg samlede et op. Lidet anede jeg, at det var begyndelsen til de fem fornøjelige år. Flyvebladet var et oprop til de danske spillere om at indfinde sig til Wiking Con på Mattæusgade Skole. Hvem kunne sidde sådant et tilbud overhørigt ? Det kunne meget vel være endnu en forsager, men jeg havde alt at vinde og kun en lang række slag at tabe.
Terningerne var kastet.

Der var vist engang en kendt forfatter, der sagde, at man måtte gå så grueligt meget igennem, førend lykken smilede til en. Jeg kunne kun give ham ret den week-end i efteråret 1988, hvor jeg trawlede sko-lens gange og rum igennem i min søgen efter ligesindede. Tilsyneladende var alle skolens klasseværelser befolket af entusiastiske spillere, der havde antaget skikkelser i form af Orker, Clericer eller Dungeonmasters. Enten det eller også befandt de sig i Gurps eller Megatravellers verde-

ner. På et tidspunkt skete det utrolige. Jeg befandt mig pludselig i et veritabelt "Cresendo Of Doom". Jeg var blandt ligesindede - eller var jeg ? Efter et nøjere studium af slagmarken måtte jeg beskæmmet konstatere, at jeg befandt mig blandt den hårde kerne af ASL spillere. Da spillet allerede var i fuld gang følte jeg ikke, at det var tidspunketet at bryde ind. Jeg luskede af og følte mig nærmest som den grimme ælling med min usle og begrænsede SL viden.

Det var dog ikke sådan, at jeg ikke brød mig om Wiking Con arrangementet. Faktisk var det meget opløftende at se så mange entusiastiske og engagerede spilllere samlet på et sted. Folk så da også helt almindelige ud. Jeg havde frygtet, at det var en flok sammenspiste "egg-heads", der kun kom ud af deres huler for at mødes den ene gang om året. Det var derfor en stor lettelse, at de var helt normale kids at se til: to ben, to antenner etc.

med læssevis af efterlysninger på Warhammer, Dragonlordspillere osv. Selvfølgelig gik jeg ikke helt tomhændet hjem; jeg havde jo overværet auktionen og ja: jeg havde købt endnu et spil!

Jeg var efterhånden blevet godt desperat og rimelig følelsesmæssig ustabil grundet min mangel på en af de mest basale fornødenheder her i livet: en modspiller. Jeg havde nu proppet mine lommer fulde af små lapper med mit telefon nr og så gik jeg ellers rundt på arbejdet, hvovedbanegården, til diverse familiesammenkomster og stirrede inkvisitorisk med blodsprængte øjne på mine intetanende medmennesker i det forfængelige håb, at jeg som en bedre Supermand kunne x-raye deres sjæle og afsløre, om de havde FLAT TOP eller PANZER ARME AFRIKA on their mind.

En dag viste kalenderen så, at det var den første lørdag i måneden, dvs. den dag, hvor




Der var jo også auktionen! Stedet, hvor man mødtes og byde på hinandens udtjente spil. Her udspillede der sig mange rørende scener, som f. eks. når et undertippet spil som Chainsaw Warrior til 40 kr, fik folk til at gå fuldstændig amok i deres bud og overbyde hinanden, så spillet gik for langt over 200 kr (ok, spillet lød også spændende - og der fulgte en 6 siders tegneserie vejledning med !) Jeg går ud fra , at det er et must blandt alle sjetteårs spillere.
Wiking Con gik på hæld og der var ingen respons på min hastigt nedskriblede spillerefterlysning, der hang side om side

foreningen af konfliktsimulationsspillere, bedre kendt som Consim, holdt møde og hvor alle interesserede kunne møde op. Straks fløj alle mulige stemningsfyldte billeder igennem mit hoved. Jeg forestillede mig et lille beklumret lokale, hvor kalken dryssede ned fra loftet, hver gang artilleriet fik skudt sig ind. Anspændte spillere med blege ansigter kun oplyst at en nøgen 40 watts pære, der med let rystende hænder tog terningerne, vel vidende, at det næste kast kunne bringe død og lemlæstelse over mange gode og tapre mænd. Hvem var jeg, der kunne lade disse tapre folk sidde alene med deres svære beslutninger ?

Jeg kastede mig resolut ind i min nu hedengangne Fiat X 1/9 og drønede ud til Valby Medborgerhus. Efter en kørsel, der helt sikkeret ville have kvalificeret mig til en finaleplads i en Car Wars turnering, gjorde jeg fuld af forventninger min entre i Valby medborgerhus. Efter at have krydset Valby Med-borgerhus´ kantine gjorde jeg stadig meget forventningsfuld min entre i midterhallen. Her fandt jeg ud af, at medborgerhuset opererede med flere levels af forskellige sværhedsgrader; hvad betyder f.eks. en stilliseret kvindefigur på en dør..? "Dæk mig mænd, jeg går ind!" Eeeek - "Aha, lotternes toilet". "Hvordan kan det være", tænkte jeg bittert, "at når jeg spiller Squad Leader og fører Capt. Wetzenberges recon gruppe langt ind bag fjendens linjer med den aller zeiter grösster opklaringsprocent til følge, at jeg så ikke engang kan finde en flok støjende brædtspilsramboer i et hus, der ikke engang er en ufremkommelig ruin ?!" Efter at have åbnet diverse døre ind til lige så mange diverse meditationsgrupper, skakklubber og andet fritidsmums, fik jeg endelig visuel kontakt med mit mål.

Det gik nu ikke så hedt til, som jeg havde håbet. Folk stod i små grupper (nej, ikke squads) og snakkede. Det var tydeligt, at ikke alle kendte hinanden. Ergo drev jeg lidt rundt i lokalet ligesom ved et bedre cocktailparty for at vejre stemningen. Efter at have drevet lidt rundt og opsnappet og fået dechifreret lidt af, hvad de forskellige grupper stod og talte om, endte jeg ved et bord med en gigantisk papkasse, der tilsyneladende indeholdt Consim's i fællesskab indkøbte spil. Mit humør steg adskillige grader, da jeg så hvilket righoldigt udvalg, klubben var i besiddelse af. Nænsomt lod jeg fingrene glide over et godt slidt Cross Of Iron - aha, sådan serr et udvidelsesspil til SL altså ud. I mit stille sind beklagede jeg, at farbrikanten Avalon Hill havde ladet det udgå af produktionen. Dette fact burde nu ikke få mig til at fælde ret mange tårer, eftersom jeg på nuværende tidspunkt, efter et halvt års intensivt spil, kun kunne spille til og med det tredje scenario i SL (der er 12), og så endda uden at bruge de foreskrevne tanks i scenarioet. Der var imidlertid ved at ske noget. Folk begyndte at danne grupper,. Desværre var der ikke nogen, der tog hul på die Eisende Portion eller begyndte at dynge sandsække op på bordene, kort sagt jeg befandt mig ikke ved fronten...

På dette tidspunkt overvejde jeg at tage hjem, men efter at have checket timenyhederne i radioen(gode, gamle Ole Aabye), stod det mig klart, at politets vejspærringer ikke ville blive ophævet de første par timer, eftersom man ikke havde fået opsnappet den person, der tilsyneladende led af den vrangforstilling, at Vigerslev Allè var langsiden på Indianapolisbanen. Jeg sukkede dybt og kastede en terning for at afgøre, om jeg skulle stige ned i en mørk og dryppende hule for at bemægtige mig Orgrams skat (rigtigt: D&D) eller om jeg skulle tage mig et par op- og nedture i et eller andet økonomisk spil.

I løbet af forfærdende kort tid befandt jeg mig midt i et kontorlandskab befolket af seks rasende Yuppies med rundsave på albuerne (jeg havde mine medspillere under kraftig mistanke for at være ejere af Chainsaw Warrior, men lad det være) samt en enkett afvisende sekretær. Da jeg havde vippet en medspiller af pinden og var avanceret til afdelingsleder og havde trukket et kort, som sagde: Du har inviteret chefen og hans kone til middag - hæv 20 nervepiller hos din læge, begyndte jeg at blive lidt depri. Det her spil mindede mig lidt for meget om det virkelige liv. Da min depression resulterede i, at jeg sparkede chefens søn i r... og derefter blev degraderet til at trampe papirkurvenes indhold ned de næste 20 omgange, tog jeg min afsked og checkede endnu engang timenyhederne. Det lod til, at politiet var blevet træt af at vente på mig (gøe, gøe gamle Ole Aabye) og at de derimod havde fået en guddommelig inspiration et eller andet sted fra, for nu havde de arrangeret et dirt track race (incl. forhindringer) med et par bæltekøretøjer på Christiania - måske er det derfor, at Christiania radio ikke længere sender...?

Hvorom alting er, så vendte jeg hjem, dog først efter at have kontaktet min lokale shrink (Texaco tankens disk) og så lod jeg englænderne gå i land ved Pas de Calais i

spillet D-Day. Fire timers spil senere og efter endeligt at have stopet die verdamnte Engländern ved Rhinens bred, fandt jeg omsider ud af, at når jeg ikke kan komme til modstanderen, må modstanderen komme til mig. Jeg vil derfor hænge min efterlysning op i Fantask. Den skal have følgende ordlyd:

JEG HAR TIT TÆNKT OVER:

Hvorfor gik Adolf efter Leningrad istedet for efter bolden - bedre kendt som Moskva ?

Skal vi optimere historien ?

Har du lyst til at....

- lade Rommel bide i støvet i PAA
- få sgt. Flint til at ligne en grøn rekrut i Squad Leader
- give de allierede en dukkert i D-Day
- sætte Adolf på skolebænken og vise ham, hvordan vinterfelttoget kan klares på 6 uger i Russian Campain
- give Freddy fra Nightmare On Elm Street en sovepille, han kan kvæles i.

Kan du svare ja til et af ovenstående punkter, så ring på tlf 31 55 50 73 til Ulrik på Amager.

Ps: Jeg har mange andre sunde interesser, f. eks. Flat Top og Battle Of The Bulge.

---

For dem der brænder efter at skrive til Ulrik, er her hans adresse:

Ulrik Werner
Rødegård 2B, 3. tv.
2300 København S

Tlf. 31 55 50 73

---

# Side 9
# Pigen

Annastasia Ludmilla Ragnanok er datter af det berømte østerledske fyrstehus. Og er iøvrigt nær slægtning af naboen til barberen fra Retrograd, den barber der er svorger til manden der fandt den svenske tændstik.

Til daglig rejser hun omkring og besøger andre kendte fystehuse (hendes eget eksistere jo ikke mere), hvorfor hun i adelsmunde kaldes Madame Nasseprinsesse. Postadresse Gl. Strand.



# FORTRESS EUROPE

## Nye "Husregler"

I "The General", volume 25, nr 5, læste jeg ved et tilfælde en mindre notits, hvoraf det fremgik, at Fortress Europe (FE) var ved at udgå fra lageret, og at spillet ikke ville blive genoptrykt.

Det var så den berømte dråbe! Endelig har undertegnede fået taget sig sammen til at nedfælde en række længe ulmende forslag til "husregler" til brug i FE samt begrundelsen for ovennævnte forslag. Jeg mener, at disse vil kunne give et ekstra pift til et ellers - efter min mening - i øvrigt særdeles udemærket spil (Ja, Ja, jeg ved godt, at nogle her kun gider spille, hvis deres styrker er både større og stærkere end modstanderens!).

Er du forvirret??? I så fald skal det til orientering nævnes, at FE er et topersoners wargame om 2. verdenskrig, som beskriver de allieredes landgang i Frankrig juni 1944 med efterfølgende fremmarch til det tyske riges grænser, kampen om Siegfred-linien og overgangen over Rhinen samt Det 3. Riges endelige sammenbrud de første måneder i 1945. Spillet minder i opbygning en del om The Russian Campaign, men er uden dette spils "skønhedsfejl". En turn (med 2 impulser!) svarer til en uge, og de militære enheder, som spillerne ukritisk øder bort, er overvejende på divisionsniveau. En force ved spillet er, at de enkelte divisioner tager tab i "steps", hvor en division er en 2 steps unit, kombineret med, at begge parter løbende (lidt afhængigt af modstanderens anslag) modtager replacementpoints, som anvendes til genopbygning af udvalgte enheder.Spiletiden for en fuld kampagne er for folk, som er dus med reglerne, under 20 timer, selv når der skal være tid hyggesnak. Ofte vil spillet dog kunne afgøres væsentligt tidligere, enten ved brug af "Sudden death " kriterier eller fordi den ene part står for dårligt. Endelig er der tale om et yderst velafbalanceret spil.

Men tilbage til de nævnte husregler! Ideerne er opstået på baggrund af adgangen til litteratur, som beskriver de enkelte tyske divisioners bevægelser under krigen herunder, hvor de kæmpede. Forslagene er hovedsageligt koncentreret omkring den tyske spillers valgmuligheder i forbindelse med dennes "setup" ved spillets start samt den irriterende "withdraw-regel", som gør, at specifikke enheder på nærmere angivne tidspunkter trækkes ud af spillet uden skelen til nævnte enheds placering og aktuelle styrke.

Første husregel gælder partisanen. Det er almindelig kendt, at størsteparten af de franske partisaner var særdeles aktive i dagene omkring invasionen, hvilket ikke absolut er tilfældet i FE.

1. I den første turn (Juni I) er partisanen altid aktiv. Den allierede spiller behøver ikke at kaste terninger for dette denne tur.

2. Den tyske spiller kan vælge, hvorvidt 2. fj. div. skal starte med fuld eller reduceret styrke! Hvis reduceret styrke vælges indgår brikken for 6. fj. reg. som normalt. Vælges derimod fuld styrke, er denne brik ikke med i den tyske startopstilling. Ligeledes kan 2. fj. div. ikke afgive 6. fj. reg. senere i spillet.




Den følgende husregel vedrører den tyske spillers muligheder i forbindelse med dennes startopstilling.

Da de allierede gik i land i Normandiet den 6. juni 1944, var 2. tyske faldskærmsjægerdivision stationeret i Køln (Koln). Divisionen havde imidlertid afgivet et af sine regimenter, 6. fj. reg., som i stedet var under operativ ledelse af 91. luftlandedivision. Både 6. fj. reg. og 91 ll. div. befandt sig på invasionsdagen i Normandiet. Dette er korrekt simuleret i FE, idet 2. fj. div. starter i Køln, og 6. fj. reg. er repræsenteret med en selvstændig brik.

De følgende husregler omfatter ændringer i forhold til "withdraw-reglen".

19. Luftwaffe feltdivision (tidligere jordpersonnel) var ved invasionen stationeret i området omkring Tielt i Belgien. Divisionen blev dog sidst i juni/først i juli sendt som forstærkning til en vaklende italiensk front. Hvorvidt 19. Lw. div. således var i kamp i Frankrig er yderst tvivlsomt. 19. Lw. div. gjorde sig ved fronten i Italien ( som en række andre Luftwaffedivisioner) bemærket ved at lide uforholdsmæssigt mange tab, primært p.g.a. dårlig uddannelse og udrustning. De sørgelige rester af divisionen blev i august (i FE i Aug. II!) trukket væk fra fron-

ten og kort efter opløst. Det resterende mandskab blev overført til "Die Wehrmacht", hvor det indgik i den nyopstillede 19. inf. div. Denne division kommer i FE ind i spillet i Dec. I turen.

3. Den tyske spiller må vælge hvorvidt han ønsker at trække 19. Lw. div. ud af spillet. Men beslutter han sig for at beholde denne enhed på Vestfronten vil det betyde, at 19. inf. div. kommer ind i spillet (i Dec I) med reduceret styrke, og at dette kun sker, når der betales et inf. rep. point (som ikke bygger enheden op til fuld styrke).

4. Den tyske spiller kan vælge, hvorvidt det er 19. Pz. div. eller i stedet 9. eller 11. Pz. div. som skal trækkes ud. Alternativt kan han vælge at trække en pz. brigade ud, men i så fald koster det yderligere et pz. replacement point, som tænkes brugt til at forstærke den udvalgte brigade.

21. tyske Pz. div. var den eneste tyske pz. division, som kom i kamp med invasionsstyrkerne den 6 juni. 21. Pz. blev stort set udslettet, som selvstændig enhed under de efterfølgende måneders




19. tyske Pz. div. blev i april 1944 trukket ud af kampene på østfronten og dele af divisionen blev så vidt jeg kan læse mig til sendt på rekreation i Nederlandene. Efter en kort pause og en delvis supplering af mandskab og materiel blev divisionen i alt hast overført til Østfronten i august, hvor den sammen med divisionerne "Hermann Göring" og "Viking" blev kastet ind i kampene mod 3. sovjettiske pz. korps øst for Warzawa.

kampe. 21. var udrustet med lette panserkøretøjer, hovedsageligt af udenlandske (fx. tjekkiske) eller erobrede, og var som den eneste tyske pz. division vurderet som uegnet til tjeneste på Østfronten. Den generelle situation taget i betragtning siger det ikke så lidt om de pågældende køretøjers kvalitet! Det endte dog alligevel med at divisionen blev sendt til Østfronten i februar 1945 som forstærkning til Armegruppe B, hvor

den forblev til krigens afslutning.

5. Den tyske spiller må selv vælge, hvilken tysk "Wehrmacht" Pz. div., som sendes til Østfronten.

25. tyske pansergrenadier division blev kastet ind i kampene på Vestfronten, efter, at de allierede var brudt ud fra deres brohoved i Normandiet. 25. forblev i kamp under tilbagetrækningen gennem Frankrig samt ved forsvaret at det tyske riges grænser indtil divisionen i februar 1945 blev sendt østpå for at indgå i forsvaret af Berlin i krigens sidste måneder.

6. Den tyske spiller vælger frit, hvorvidt det er 3., 15. eller 25. Pz. gre. div., som skal have "æren" af at forsvare "der Führer".

Tilsvarende trækkes to britiske inf. div. ud af spillet i henholdsvis aug. IV ( 59. inf.) og dec. I (50. inf.). Jeg har desværre ikke adgang til litteratur, som redegør for, hvorfor netop disse to divisioner trækkes ud., men jeg formoder, at det skyldes, at de pågældende divisioner efterhånden havde lidt betragtelige tab.

7. Den allierede spiller må frit vælge, hvilken britisk division, som trækkes ud. Eneste krav er, at den pågældende division befinder sig på fastlandet.

Det var så alt. Endelig vil jeg slutte med at opfordre eventuelt interesserede, der måtte ønske at spille FE, fx. som led i en turnering, til at give sig til kende!

BZ.



# OPSLAGSTAVLEN

NBINBINB!

Endnu ledige pladser i post Macchiavelli.

Ring 42 73 71 83 (Kontakt Kent) (BZ)

## Sælges:

Ældre Avalon Hill-spil sælges.

Alle spillene er ubrugte og brikkerne er ikke taget ud.

| | |
|---|---|
| Starship Troopers | 150,00 |
| War & Peace (Napoleon)<br>Mangler et campaigncard | 100,00 |
| Bull Run | 120,00 |
| Napoleon at Bay (1814) | 200,00 |
| Magic Realm | 140,00 |
| Alpha Omega (taktisk SF) | 120,00 |
| Tatics II (låget besk.) | 40,00 |

Envidere nogle figurer:

Pakker ca. 3 i hver: 5,00 pr. figur.

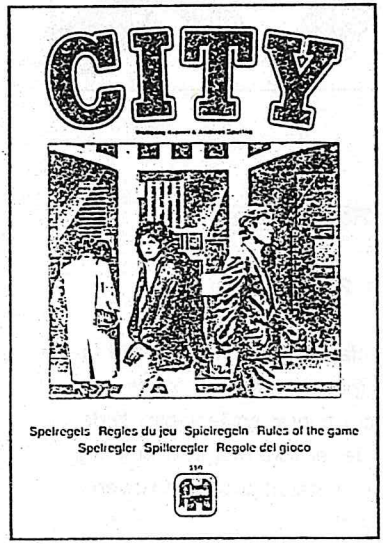
Jeg er også interesseret i at bytte med andre spil f.eks. S&T med spil efter nr. 112, flerpersonersspil - gerne familiespil, 1829 og andre togspil, 1830-varianter, D&D-gazetter, Forgotten Relam-meteriale, Runequest-Elfquest-Gurps, andre rollespil eller måske nogle gode tegneserier.

Jørn Ulf Eriksen
Søndertoften 209
2630 Tåstrup

Tlf. 42 52 46 51

# Nye Brætspil

Det er en lidt mager samling, jeg har at byde på denne gang. Dels har jeg ikke fundet ret mange spændende nyheder, dels har jeg været optaget af legetøjsmessen i Nürnberg (læs herom andetsteds). Til forskel fra tidligere vil jeg ikke nævne priserne, thi de varierer meget, afhængig af hvor spillene købes.




CITY

Producent:Jumbo (Dan-Leg)

Box: Reolfjendsk 33,2x25,2x4,5 cm.

Bræt: 75x48 cm. Dobbeltfalset dvs. 3 fløjet karton af gedigen kvalitet. Lækkert trykt med en del staffage, som ikke fornemmes overflødigt (det giver spillet den rette atmosfære). Spillepladen er delt i to, en egentlig spilleplan på 45x35 cm. og en "banktavle" på 8x40 cm.

Brikker: 6 Halmakegler af træ (en til hver spiller, bruges til markering på banktavlen. 7 store halmakegler af træ med påsatte trænæser - de går nemlig altid i næsens retning, disse syv brikker er kunderne, det er dem, der bevæges rundt på brættet. 6x12 plastic-poletter der bruges til at markere hvilke butikker, der ejes af hvilke spillere. Slutteligt er der en special terning, hvis fem sider er fortløbende nummereret fra 1 til 5, medens den sjette side er markeret med 1/3. Med denne terning afgøres, hvor mange felter kunderne skal flytte. Naturligvis kan man ikke flytte en trediedel felt. Markeringen 1/3 betyder, at kunden skal flytte fra 1 til 3 felter!

Regler: 12 sider A4 hæfte med regler på syv sprog (dansk på sjettepladsen). De danske regler er oversat i udlandet, formentlig i Holland (hvor JUMBOs hovedkontor ligger). Hvilket jeg finder indicier for i følgende regel:

"Kundernes næser angiver spilleretningen. Derfor skal du passe på at næserne tydeligt viser i samme retning."
Det er selvfølgelig noget sludder, det der menes er, at hver enkelt kunde skal starte med at gå i samme retning, som han/hun sluttede sit sidste træk. Hvis alle kunder skulle have næsen i samme retning, ville det blive meget problematisk at føre dem rundt på banen.

Spillet: Det er et økonomispil, og det har en (efter min mening) genial nyhed. Brikkerne tilhører ikke spillerne, men spillet! Som i MATADOR skal der betales når en kunde lander på et felt ejet af en spiller; men det er ikke modspillerne der skal betale, det er spillet! Det betyder, at spillerne ikke har særlig store chancer for at blive ruinerede - hvilket er i stærk modsætning til netop Matador.
På æskens bagside står at spillet er for 2-6 deltagere fra 8 år. Det stemmer overens med virkeligheden. Normalt står der fra 8 - 99 år, men ikke her. For man skal ikke være meget over 12 år for at finde spillet lidt monotont og med meget få udfordringer til ens kreative evner. Det er lidt synd for et spil med en så brillant nyhed som den ovenfor nævnte.

Statistik: Indholdet - bortset fra spillepladen - kan rummes i to blikæsker (tobaksæsker) à 9x8x3 cm ialt 432 $cm^3$, men spilleæsken er 3.764,9 $cm^3$, dvs. at brikker mv. fylder 11,5% eller at æsken er ca. 8 gange for stor - så hvis du køber dette økonomispil, så får du en masse luft med i købet.




KENDO

Producent: Ravensburger

Box: Reolrar 27x19x3,5 cm.

Bræt: Enkeltfalset 3-delt karton med interlocking (puslespilagtige) samlinger. 28,5x28,5 cm hvoraf spilleplanen fylder det meste, der er ikke meget overflødigt på pladen, som naturligvis er af Ravensburger-kvalitet!

Brikker: 4 x 8 plastic "tårne" med værdimarkeringer på toppen, disse markeringer er ikke helt lette at aflæse i kunstlys.

Regler: 12 siders A5 hæfte med regler på 3 sprog, Dansk er på andenpladsen. De er let forståelige og meget informative - ingen bøffer fundet.

Spillet: Det er et rent strategispil, hvor brikkernes værdi (1-3) svaret til det antal

felter de kan bevæge sig. Der er kun en etterbrik, det er den, der skal føres fra brættets yderste rand ind til centrum. Det er absolut et spil med store udfordringer til spillernes taktiske evner, især hvis der er fire spillere. Det kan dog meget let ende med, at to spillere rydder modspillerne af vejen for så siden at kæmpe om sejren. Det betyder i realiteten, at det er et tomandsspil, hvor øvrige spillere kun er hurdler for de egentlige spillere - men det er fra starten ikke klart, hvem der er de to slutspilsdeltagere.

Statistik: Æsken indeholder en plasticindsats med to rum, det ene rum er stort nok til at rumme alle spillets dele, så en æske af den halve størrelse havde været stor nok, men da æsken er af en rar handy størrelse, skal den alligevel have topkarakter, den ville nok blive for undselig hvis den var mindre.

SAGALAND

Producent: Ravensburger

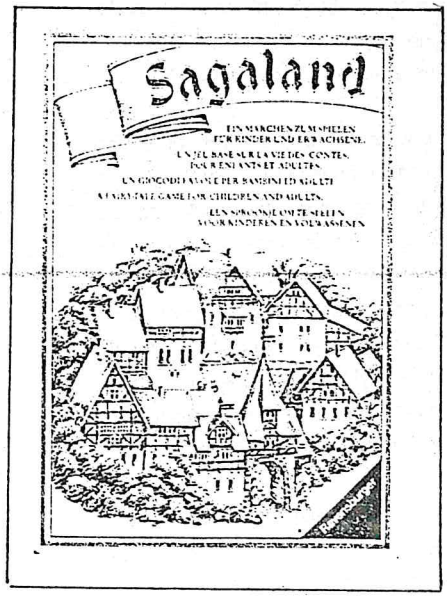
Box: Lige i overstørrelse 37x27x3,5 cm.

Bræt: Enkeltfalset, tofløjet karton 36 x 52,5 cm. med flot trykt eventyrlandskab. Spilleplanen består af en mængde cirkler forbundet med streger, det hele fordelt med gavmild hånd over hele brættet - som på ingen måde forekommer at være for stort, men blot falset for lidt!

Brikker: 13 plastic-juletræer med plads til 13 kartonjetoner i bunden. 6 håndvenlige spillebrikker af træ, af samme type som i JORDEN RUNDT I 80 DAGE, altså "mænner med Indiana-Jones hatte. En brik pr. spiller. Desuden 13 opgavekort, svarende til de førnævnte kartonjetoner og endelig to almindelige sekssidede terninger.

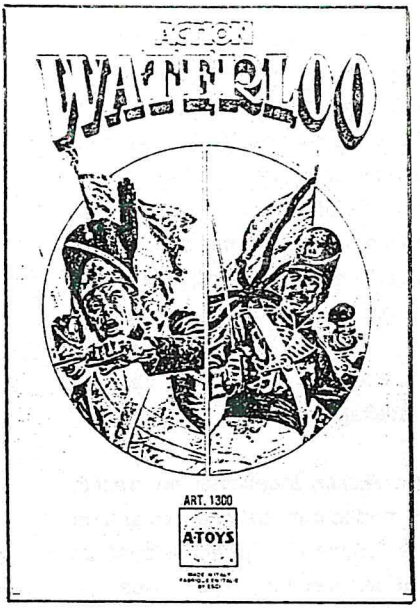
Regler: 16 siders A5 hæfte med regler på fem sprog, men ikke på dansk. desuden et stk. falset A4 med regler på dansk - omend spillet ifølge denne folder så hedder "Eventyrland".
Reglerne er lette og især letfattelige.

Spillet: Det handler om at finde frem til de rette plastic-juletræer, for at finde de motiver der svarer til opgavekortenes motiver, som alle har med børneeventyr at gøre: Grimm, Perrault, Asbjørnsen & Moe, 1001 Nat mv. (H.C.Andersen sav-



nes). Der er altså tale om et "Memory" spil på bræt, men i virkeligheden ikke væsentlig forskellig fra Memory med kort.

Statistik: Brikkerne ligger i en fordybning i æsken på 11 x 25 cm. og den er rigelig stor til løsdelene. Af æskens 3,5 liters volumen er der kun behov for ca. 1 liter. Det er bemærkelsværdigt at førnævnte KENDO er i en halvt så stor æske, og at den æske ville have været aldeles udmærket til SAGALAND.




WATERLOO

Producent: A-TOYS (Superleg)

Box: Reolfjendtlig (ja, nærmest menneskefjendsk) 35x50x5 cm. Jo, du læste rigtigt, den er en halv meter på den høje led!!! Volumen er næsten 9 liter!!!

Bræt: 65x48 cm enkeltfalset lamineret karton (en metode der gør det svært at false det mere - men det er ikke nogen undskyldning for æskens størrelse, en anden produktionsmetode kunne let resultere i et Avalon-Hill agtigt bræt, som fx. det der bruges i Outdoor Survival. Spilleplanen fylder hele brættet . 24x18 kvadratiske felter hvoraf 42 er flodfelter, der ikke må "betrædes".

Brikker: 90-100 plastic-soldater i skala H0 (ESCI-producerede) i to farver, en farve pr. deltager (England vs. Frankrig). Samt 2x2 bjergbrikker der hver kan blokere 6 felter.

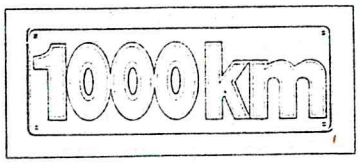
Andet udstyr: ACTION SELECTOR, en papdimmer der viser de "målfelter" der skal besættes for at vinde spillet. Der er muligheder for adskillige scenarier! ROULETTE til bestemmelse af kanonkuglernes nedslagssted, samt til bestemmelse af reservernes startlinier. KORT med fem forskellige motiver, hvis betydning er: Affyr et eller flere kanonskud, affyr kanonskud mod baglinierne, ødelæg en fjendtlig kanonstilling (= negliger en salve), ekstrakast med terningerne, indsæt en eller flere reserver (så længe lager haves).
Desuden 2 sekssidede terninger.

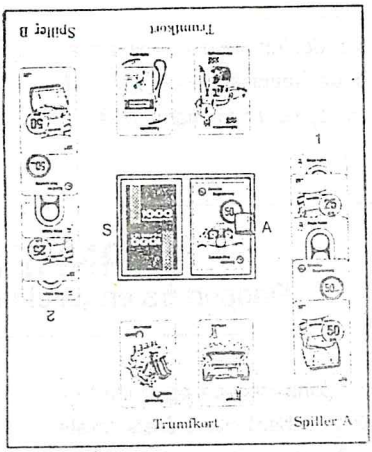
Regler: 20 siders A5 hæfte med regler på 11 sprog, dansk på 10. pladsen, men

"FLAMSK" på 7. pladsen. Spillet er af italiensk oprindelse, og de danske regler er oversat dernede, evt. via et andet sprog. I oversættelsen er KANON blevet til GEVÆR, hvis du bliver i tvivl så konsulter f.eks. de flamske regler. Iøvrigt er reglerne ret enkle. På trods af terningkastene og kortene er der brug for en hel del taktiske overvejelser.

Spillet: Hver spiller starter fra de tre bagerste linier med tilsammen 40 soldater (20 hver jfr. den regelændring der skal være klæbet på æskens yderside). Action Selectoren indstilles på sejrskriteriet, og så er spillet i gang. De to terninger afgør hvor mange soldater der må flytte hvor mange felter. Kortene indvirker som ovenfor nævnt. Det er værd at bemærke, at reserverne er de 25-30 soldater, der ikke er med i startopstillingen, og at faldne soldater aldrig kommer med i spillet igen, d.v.s. at de ikke kan bruges som reserver!
I begyndelsen er der tale om langsom avancering, men det bliver der kompenseret for i slutspillet, hvor ven og fjende kommer i nærkamp. Alt i alt et underholdende spil ( i al sin blodighed) for to personer.

Statistik: Den idiotisk store æske rummer otte-tre-kvart liter, med enkeltdelene (brættet undtaget) fylder kun 2¼ liter, altså godt 25% af æsken. Med den store æske er der fare for, at spillet ender i bunden af klædeskabet for derefter sjældent at blive spillet, og det er faktisk synd for spillet, der fortjener en plads i reolen ved skak og dam.




1000 km.

Producent: Litas

Box: Reolrar 34x22x3,5 cm godt 2½ liter.

Bræt: Intet, det er et kortspil.

Brikker: Ingen.

Andet udstyr: 110 kort, en plastic kortholder, en pointblok og (tro det om du vil) en kuglepen.

Regler: 12 siders A6 hæfte, kun på dansk, med masser af informative illustrationer. Gode forklaringer og stor enkelthed i reglerne. Der er ingen aldersangivelse på eller i æsken, men reglerne tyder på et ret ungt publikum.

Spillet: Thjae, til canasta bruges der også 110 kort (to alm. kortspil hver med tre jokere), hvis det ikke var for "modspilskortene" ville det være svært at se forskel på canasta og 1000 km. der for 10-20 år siden florerede i skolerne som "MILLE" med alm. kort.
Naturligvis er det lidt mere interessant at spille med de specialtegende kort, så det giver dog spillet en vis berettigelse.

Statistik: Hele spillet kunne rummes i plastic kortholderen, hvis volumen er 0,7 liter eller godt en fjerdedel af æskens volumen, men som tidligere nævnt kan æskerne også blive for klejne. Til dette spil ville LITAS egne æsker til "Tag med spil"serien have været fortrinlig.

Splint

# NÜRNBERG KRAM

## Rapport fra en weekend på legetøjsmessen.

Martin B. Johannesson og undertegnede (Erik Wittchen) har i årets første måned begået et nyt økonomispil, der er blevet spilletestet og ændret, således at det nu er så perfekt, at vi synes, det burde spredes til en større kreds. Derfor brugte vi en del energi på at formå en af de danske spilproducenter til at sætte det i produktion.

Men ak og ve, der findes faktisk ingen danske spilproducenter, i den forstand at der ikke bliver produceret spil her i landet. De danske spilproducenter beder de store udenlandske fabrikker om at trykke danske producentnavne på æskerne, for derefter at præsentere produkterne på det danske marked.
Vi fik det råd fra de danske producenter at tage til Legetøjsmessen i Nürnberg, for der at afsætte spillet.
Well, vi var determinerede om at spillet burde publiceres, så hen på DSBs rejsebureau og købe billetter! Sovevogn fredag nat derned, og sovevogn hjem søndag nat, men ingen logi natten mellem lørdag og søndag - alle hoteller var optagne. Vi tager soveposerne med, så finder vi nok en lun krog at eller andet sted dernede!

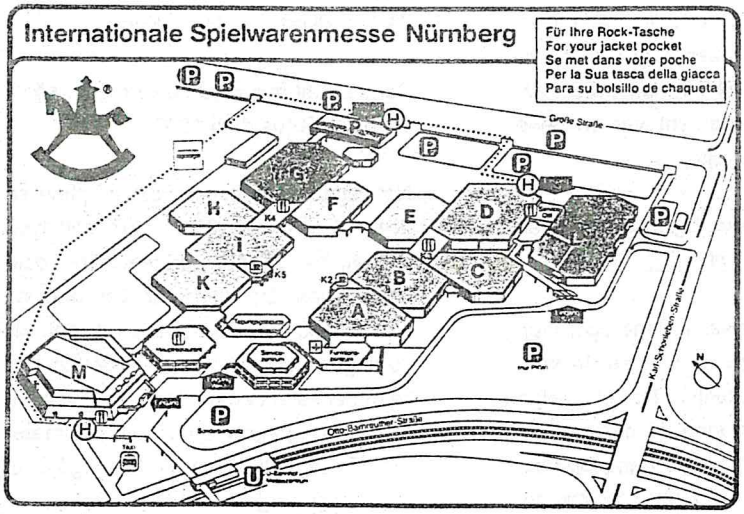
Foruden sovepose, tandbørste og andet personligt grej, pakkede vi naturligvis også "spillet". For at have noget med at vise frem tog jeg tillige fire af mine gamle selvlavede spil med, de to af dem blot for at fylde en æske ud, så den ikke skulle tage skade af rejsen.

Tidligt lørdag morgen ruller toget ind på Nürnberg Hbf. Vi tumler ud i ankomsthallen og ser et skilt om værelsesanvisning. Dér smutter vi ind. Her kan vi vælge mellem Hotelværelse, Gasthof eller privatlogi. Af hensyn til vore aftenvaner vælger vi Gasthof til 90 DM for to personer incl. Früstück.

Det er genbo til banegården, næppe 200 meter fra hvor vi nu står! (På trods af at alt er optaget i messedagene!).

Efter at have læsset den "overflødige" del af bagagen af på det anviste værelse, går vi atter til banegården, hvor vi erfarer at to personer kan løse en fælles weekend billet til undergrundsbanen for DM 7½. Voilá!

nærmer mig det halve hundrede; men invitationer havde vi ikke - kun mundtlige opfordringer - og det rakte ikke. Imidlertid trak vi et "prøv lykken" kort, idet vi løb ind i en - for os ukendt - belgier, der var på vej hjem, og han havde en håndfuld kort som stadig var gyldige, dem ville han afhænde for DM 25,- pr. stk. Vi sparede DM 20,- og han havde haft en billig messetur.




Så ankommer vi til messehallerne. Det er en mindre landsby. Adgangskort sælges for DM 35,- og gælder for hele perioden; men adgangskort sælges kun til branchefolk med grønne invitationer!!! Civile har ikke adgang til messen, det er kun for folk, der har fået tilsendt invitationen fra Messen! Og hvis man har sådan en invitation, kan man ikke få et adgangskort, hvis man har børn med - en legetøjsmesse er sandelig ikke noget for børn. Det med børn var jo ikke noget problem, MBJ er over tyve, og jeg

En af hallerne (på størrelse med TIVOLI) har helliget spil, men vi besluttede at vente med at gå der ind, til vi havde set os lidt omkring, thi når vi først var i brætspil-mekkaet, ville vi næppe få tid til det andet.

Det gik så hele lørdagen med - ja, messen lukker kl. 18.00. Her faldt vi gang på gang over snurrige småtterier, der kunne bruges som brikker eller brætter eller andet der havde med brætspil at skaffe.

Lørdag aften i storbyen, en biograftur kunne vi vel unde os selv, men på de kanter snakker alverdens filmskuespillere tysk, så vi valgte en Sly Stallone film, der er replikkerne jo ikke væsentlige. Så vi brugte vores U-bahn weekend billet og kørte een station til biografen. For dem der kender København kan jeg nævne at det svarede til at gå fra Plaza hotel til Hovedbanegården, for at tage S-toget til Vesterport for at gå i Palads!

Biografen meldte alt udsolgt, så vi slentrede hjemad, på vejen kom vi til Nürnbergs svar på HUSET i Magstræde. Aftenens sidste evenement var en serie LASCA-spil. Så til køjs.

Morgenmad kl. seks, og opmarch foran messens spilhal kl. ni.

Øj, manner!!! Der var mange spil; men forbavsende få spil for voksne. Vi kontaktede spilproducenter for at sælge "spillet". Svaret var stort set det samme: Det er for kompliceret for børn, og voksenspil kan jo ikke sælges i tilstrækkelige mængder, nej tak, det spil har ingen interesse!

Hos Østrigske PERI, kiggede indkøberen lidt på de småspil jeg havde med som fyld, og udbrød: "Men det dér. Det passer ind i vor "Bilbagsædespilserie", oversæt reglerne til engelsk, så vil jeg muligvis købe det for US$ 20.000,-! Tak ska' far ha'. Det spil blev lavet en regnfuld sommerdag på Sejerø. Spillet går ud på at kaste terninger og flytte i overensstemmelse hermed, spillerne har overhovedet ingen indflydelse på udfaldet.

Desværre ser det ud til, at det er den type spil, der er trendsættende for tiden. Hos multinationale MATTEL (Dem med Barbie) faldt indkøberens øjne på mit protestspil - et spil jeg har begået i protest mod stakkespil - hvor hver af seks deltagere har mulighed for at stakke indtil 100 kvarttomme AH-brikker oven på hinanden på et spillebræt der er et standard landkort over Hong Kong.

Send det til mig med tyske regler, så vil vi nok udsende det i 1992.

Naturligvis var det en positiv oplevelse at få afsat nogle af de mere end tyve spil jeg har begået gennem den sidste halve snes år; men der var dog en dråbe malurt i glædesbægeret, det var de ringeste spil der kunne afsættes - ikke det absolut bedste. Det rejste vi hjem med søndag aften, og ankom planmæssigt på Københavns Hovedbanegård kl. 6 mandag morgen.

Hvis du skulle få lyst til at tage på legetøjsmesse, f.eks. næste år, så sørg for at få en invitation, de kan fås hos danske fagfolk, f.eks. GONGE, som gerne vil bistå dig med vejledning i messebesøg.

Bemærk lige: Man ikke kan købe spil på messen, men kun bestille dem (og da kun i flere eksemplarer af hver).

ERIK WITTCHEN

# DIPLOMACY
## Del III

Jeg beklager, beklager,beklager... jeg har ladet mig lede på fæle afveje af min anden store fritidsinteresse, sværeflyvning, og mellem diamantjagt, konkurrenceflyvning, forberedelse til at tage imod storken, og en chef der gerne ser at jeg laver noget bare en gang i mellem, er det ikke lykkedes mig at færdiggøre en artikel til forrige udgave af T&L, eller at få dette frem til sidste udgave, eller at få gjort artiklen om Rusland der skulle have været med, færdig.

Jeg tør ikke love bod og bedring til næste gang.

Forsåvidt angår for-forrige nummers konkurrence: 3 løsninger blev indsendt eller indtelefoneret, alle rigtige, og vinderen blev... Børge Zink-Madsen. Der må klappes..... Tak.

Samme Madsen havde den formastelighed at påstå at jeg - JEG - havde lavet en fejl!!!

Han har iøvrigt ret: I åbningsbeskrivelsen for England i for-forrige nummer havde jeg i diagramstillingen ikke taget højde for det Engelske træk

- A(EDI) - LON
- F(NTS) CA(EDI)-LON

Dermed er "standard"åbningen bedre end det ry jeg prøvede at give den, for man opnår den ønskede effekt - en bygning - uden at tømme NTS Men lad os herefter vende blikket fremad.

Brokkassen, herunder en ny opgave!

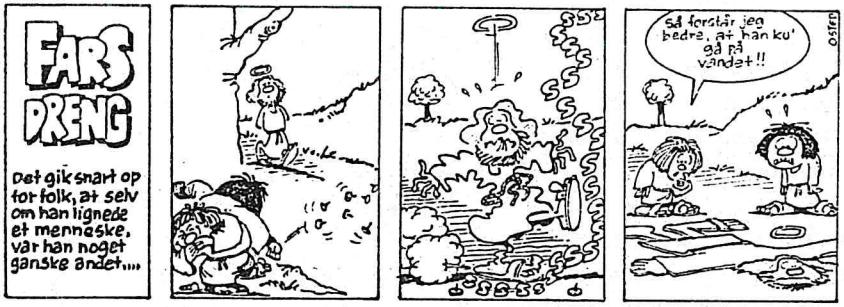
Løsningen på opgaven stillet i sidste artikel kræver at man benytter sig af reglen om "forced retreats" - altså tilbagetrækninger.

Det er måske på sin plads her kort at opsumere reglen om hvornår en brik skal trække sig, og hvordan dette så skal finde sted:

En enhed skal trække sig ud af sit felt når en fremmed enhed, med støtte af en anden enhed søger at gå ind i det felt brikken befinder sig i. Heri ligger for det første at man ikke kan tvinge en egen brik ind i et felt hvor man i forvejen har en, man kan heller ikke støtte en fremmed enhed ind i et felt man selv optager.

Hvis man skal benytte sig af en retræte for at opnå noget, må man altså have hjælp af vennerne.

En enhed kan få støtte til at blive stående af en anden enhed, også - og det er værd at huske - af en fjentlig, dertil uopfordret enhed. Man kan derimod ikke støtte en enhed mod et angreb hvis den samtidig prøver at flytte sig. Det vil sige at ordren F(TYS) sA(rom) er uden




virkning hvis der samtidig trækkes A(ROM)-APU, også selvom A(ROM) ikke kommer nogen steder. Den støtte der ydes kan gøres virkningsløs hvis en anden fremmed enhed søger at gå ind i den støttende briks område, også selv om det ikke lykkedes, og også selvom den støttende brik selv er støttet. Den enhed der bliver angrebet kan dog ikke, ved at angribe støtte- enheden afskære støtten, medmindre den "angrebne" enhed selv har støtte, og faktisk har held til at fjerne "støtteenheden". Med andre ord bliver den "angrebne" nu til angriberen:

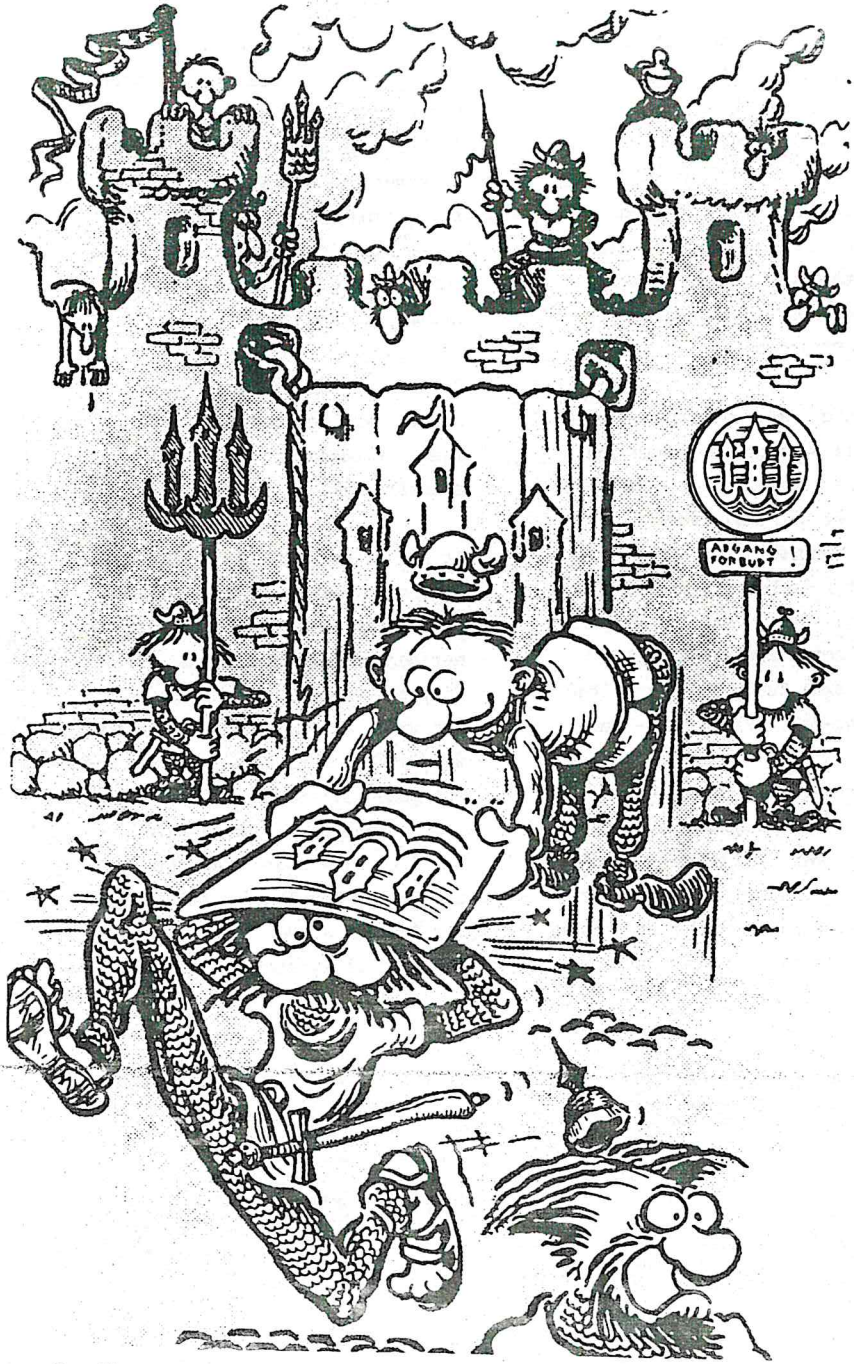
Fransk
A(PAR) - BUR
A(MAR) s A(PAR) - BUR
Tysk
A(BUR) - MAR

medfører at Paris kommer til Burgundiet, og at den Tyske enhed må trække sig, tilføjer man fx.:

Tysk
A(PIE) s A(BUR) - MAR
A(MUN) - BUR

så kommer A(BUR) til Marseille, og da støtten herfra er afskåret selv om det var den angrebne enhed der gik til MAR, laver A(PAR) og A(MUN) standoff over BUR, der således bliver tom.

En anden regel der er vigtig i retræte spillet er at alle træk foregår samtidigt. Det kan måske lyde indlysende, men jeg har været ude for at spillere har troet at hvis de prøver at gå ind i et tomt felt, men bliver forhindret deri. fordi en anden spiller samtidigt går derind med støtte, så skal de trække sig fra det felt de prøvede at komme ind i. Det er forkert, man bliver i den situation blot stående.




*Byvåben:* et skilt som man i gamle dage forsvarede byen med

Bliver man tvunget ud af et felt har man to muligheder, som man først skal tage stilling til når alle ordinære træk er genemført.

Dette er uhyre vigtigt, da man således får en chance for at disponere efter hvad der er trukket. Det er den eneste mulighed herfor man har i Diplomacy.

Man kan enten vælge at lade enheden opløse, eller vælge at trække den til et egnet felt. Med et egnet felt menes det at det skal være:
- et tomt nabofelt
- ikke det felt hvorfra angrebet kom
- ikke have været udsat for stand - off i det netop afviklede træk
- enheden skal kunne stå der (altså ikke et hav-felt til en hær - naturligvis)

Foreligger der ikke en mulighed bliver enheden tvangsopløst. Husk at hvis der er mere end en retræte skal trækkene skrives ned ligesom andre træk, og prøver to enheder at trække sig til samme felt, bliver de begge opløst. Husk også at retræter finder sted før eventuelle nybygninger. Det betyder to vigtige ting:
1) hvis ens modstanders hjemmecenter er egnet til retræte kan man trække sig derind inden han får bygget, og selv få fornøjelsen af i samme runde at bygge en enhed for det dermed erobrede center.

2) hvis man vælger/skal opløse enheden kan den med det samme bygges igen - forudsat at det er et efterårstræk.

At pkt. 1 er godt og nyttigt er der vel ingen der er i tvivl om, men også punkt to er vigtigt, idet man herigennem har en mulighed for at "flytte" enheder. Da man friviligt kan vælge at opløse en brik frem for at trække den tilbage, kan man bede ens gode allierede om at angribe den i et efterårstræk, opløse den, og med det samme bygge den pånyderhjemme. Det kan fx. være vigtigt for Rusland at den hær der deltog i angrebet på Tyrkiet bliver omdannet



til en flåde I STP, nc. for at deltage i et angreb på England. Og det kan man altså opnå ved at stille den i et neutralt felt, eller på et center der tilhører Østrig, og så bede Østrig angribe hæren.

Men løsningen på opgaven er altså: at en af de to franske flåder angriber den Tyrkiske flåde i TYS med støtte af den anden franske, mens denne har to muligheder, (de to varianter)

:

F(TYS)h, eller F(TYS) - ROM.

-off over feltet således at man ikke må trække sig dertil, Italien står stadig i Rom, og man er nødt til at trække sig et helt andet sted hen, slæbende på en lang lang næse.

Jeg skal udvide opgaven lidt, der er nu følgende enheder:

I:

A(ROM), F(TUN).

F:

FWES), F(GOL)

Ty:

F(TYS)




I variant 1 venter man blot til retræte - fasen, ser om Italien står i ROM eller NAP, og går så ind der hvor der er tomt.

I variant 2, kan man være heldig at komme til ROM mad det samme - hvis Italien valgte at gå til NAP, ellers er det som under 1.

Det man ikke må gøre er at prøve at gå til NAP, for hvis Italien også prøver dette, så har der været Stand

Det kan stadig lade sig gøre, men nu skal alle tre Franske og Tyrkiske enheder trække helt præcist:

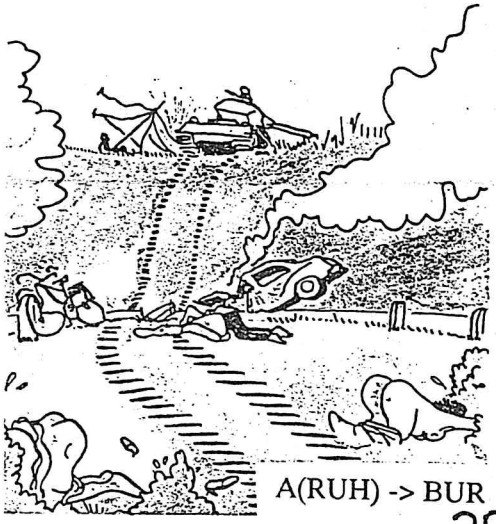
F(TYS) - ROM
F(WES) - TYS
F(GOL) s F(WES) - TYS.

Den trækkombination kan Italien intet stille op imod - men her er falgruberne:

Trækker man ikke WES til TYS, men GOL - TYS, kan Italien afskære støtten ved at trække F(TUN) - WES, Trækker man ikke TYS men lader den stå, kan Italien støtte flåden med F(TUN).

I begge disse situationer har TYS fået uventet og uønsket støtte til at blive i feltet, og har ikke muligheden for at erobre det ledige center i retræte-fase.

Erstatter jeg i det udvidede eksempel A(ROM) med F(ROM), er der ikke længere nogen 100% sikker metode, fordi Italien også får muligheden for at trække: F(ROM)-TYS, F(TUN) s F(ROM) - TYS, hvorved der bliver standoff over TYS, således at den Tyrkiske enhed, uanset at den netop har været midtpunkt i et kæmpe søslag, IKKE skal trække sig tilbage.



A(RUH) -> BUR

Diplomacy er nok et spil med enkle regler, men som det fremgår af det ovenstående, kan det hele såmend blive nok så kompliceret endda.

Den nye opgave, som er en direkte udløber af gennemgangen omkring Rusland der er færdig i kladeform men jo desværre ikke renskrevet, ser sådan ud:

1901 II og Rusland har flg:

F(RUM), A(UKR) & A(SEV)

Rusland kender modstandernes træk:

Ø A(SER) s T F(BLA) - RUM
T A(BUL) s F(BLA) - RUM
F(BLA) - RUM
A(ARM) - SEV

Det jeg vil have svar på er: Hvad er den fare der nu består for russeren, ud over at han ikke får RUM, og hvad kan han gøre ved det. Jeg mener kun der er en løsning, så jeg beder om argumenter og begrundelser i besvarelserne

Disse kan også gives telefonisk på 53764674, men jeg er godt nok ikke så meget hjemme, så det er stadig bedst med løsninger til:

Svend Raether
Flintemosevej 10
4733 Tappernøje

## CONSIM's

bestyrelse består af:

| | |
|---|---|
| Formand: | Steen Bøg Madsen<br>Holsteinsgade 58, 4. tv.<br>2100 København Ø<br>Tlf.: 31 26 31 48 |
| Næstformand: | Kim Madsen<br>Tyrolsgade 13,2. th.<br>2300 København S<br>Tlf.: 31 55 22 24 |
| Kasserer: | Erik Swiatek<br>Klempegårdsvej 96<br>Nr. Dalby<br>4140 Borup<br>Tlf.: 53 62 74 62 |
| Sekretær: | Jesper Foss Jacobsen<br>Mosehusvej 2<br>2610 Rødovre<br>Tlf.: 42 91 05 59 |
| Menig medlem: | Jens H. Kruuse<br>Svendborggade 4. st.<br>2100 København Ø<br>Tlf.: 35 43 10 28 |
| Turnerings-koordinator: | Asger B. Clausen<br>Rødager Allé 69, 2.<br>2610 Rødovre<br>Tlf.: 31 41 61 42 |
| Redaktør: | Børge Zinck-Madsen<br>Ågården 18 st. tv.<br>2635 Ishøj<br>Tlf.: 42 73 71 83 |

## 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:

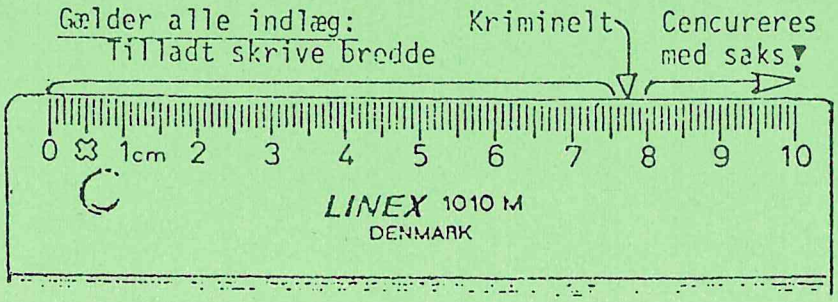
Børge Zinck-Madsen
(se adressen herover)

DEAD LINE:
5. maj 1990

idet næste nummer forventes at udkomme før sommerferien.

På forhånd tak
READAKTIONEN

PC disketter modtages og returneres. Filformater: DSI, WP og ASCII.



B

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