ÅRGANG: 2. NR.: 4.

Intet nyt fra Hjemmefronten



...forsvarer klubbens ære på Middelhavsfronten til DM i Third Reich

Redaktion

ANSVARSHAVENDE	: Steen Handberg	13 56 05
MEDARBEJDER	: Søren Hansen	14 99 13



Bestyrelse

FORMAND	: Morten Knudsen	17 06 04
NÆSTFORMAND	: Paul Hartvigson	
SEKRETÆR	: Søren Hansen	14 99 13
KASSERER	: Niels Jacobsen	14 12 45

LEDER

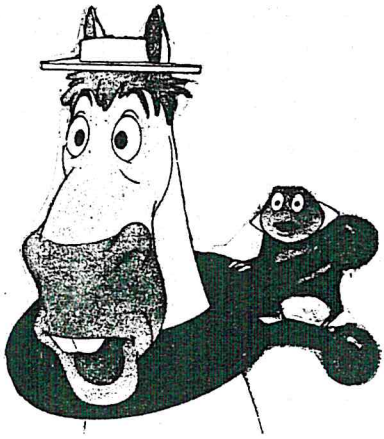
I Steen Handbergs fravær, hvad han så end laver, har jeg set mig nødsaget til at brygge en lille leder i dagens anledning.

Den kvikke læser vil finde Deres undertegnedes navn på mange af de sider, der er i dette nummer. Det skyldes primært, at i er nogle sløve padder, der ikke gider lave noget til bladet, men hellere sidder der hjemme og forventer, at bladet stille og roligt dumper ind med posten hver anden måned. Der er bare den hage ved denne politik, at jeg sgu' ikke kan blive ved med at skrive noget interessant, hvis ikke i også laver noget, siger noget eller på anden måde interessere jer bare en lille smule for bladet.

Dette nummer indeholder to store artikler (af klubmedlemmer). Den ene er regelændringer til 3R (af Henrik Schelbeck) og så den sædvanlige anmeldelse (af C.A.F. Nielsen), som handler om Hitler's War. Desuden indeholder bladet den heroiske fortælling om de indtil nu spillede kampe i Cry Havoc, Sort & Hvid, Reklame og meget, meget mere.

Jeg kan kun opfordre for 517. gang, at netop DU burde skrive et eller andet til bladet, før jeg personligt kommer og mishandler dine rygstykker med en kogt porre !!!!!

S.B. Hansen



AKTIVITETSOVERSIGT

Skønt Søren havde udarbejdet en stilfuld nekrolog til denne kolonne, så måtte vi sande den gale arabers ord:

> "That is not dead, what can eternal lie,
> and in strange aeons, something might even happen in FBO"

eller noget i den stil.

Hermed være altså aktivitetsoversigten genopstået. Dette skyldes især et væld af nye rolle-spilskampanger. Ugeskemaet for begivenheder ser således ud: (CoC=Call of Cthulhu, AD&D=AD&D;!)

MANDAG: Paul CoC,"Kold som Vintersved", Washingtongruppe ca. hver 2nd uge.
TIRSDAG: Paul CoC,"Kold som Vintersved" Bostongruppe. ca. hver uge.
ONSDAG: Curt AD&D "Old Man River - Partyet flår og skraver til sig"
TORSDAG:
FREDAG: Hans AD&D "Absolute Beginners (We Could Be Heroes)" Start 1/8.
LØRDAG: Søren Psi-World (Hjernespind). Fra 23/8 Lørdagsaktiviteter.
SØNDAG: Paul AD&D "Raiders of the Last Orc"

Følgende kampanger kører ujævnt eller startes med aftale mellem deltagerne:
Hans: Golden Heroes - Carsten: Twilight 2000 - Svend Erik: AD&D special
Paul: CoC You Name It... og diverse aktiviteter i Kommeria (AD&D).

Kalenderen ser således ud:

7/8: Her kører jeg sidste års AD&D-turneringsscenarie for dem, der ikke kender det, så I også får en chance for at vinde i år. Kontakt mig.

14/8: Kører jeg dette års turneringsscenarie for instruktion af DM'erne. der ønskes deltagere nok til at opbygge et helt hold på 6. Gruppen, der gennemkører scenariet her har chance forat vinde. Tavshedspligt. Se mig.

15-17/8: Kongres, hvis du skulle have glemt det - tag interesserede med.

23/8 LØRDAGSAKTIVITETERNE GENOPTAGES. Især for nye medlemmer, men også for gamle medlemmer, der ikke er bange for at lære fra sig. 11^{00}-17^{00}

23 & 30/8 Små Simple krigsspil / Civilization

6/9 Dune (med det hele) som lørdagsaktivitet OG:

SIDSTE UDKALD TIL VESTFRONTEN

Briefing til vor traditionelle Fortress Europa turnering, der kører løbende gennem vinterhalvåret. Der er nu 12 tilmeldte til denne tilbagevendende thriller. Nærmere oplysninger: INFH 2,3 side 3 og 4. Sidste tilmelding et til SPILTRÆFFET. Arrangør Steen Handberg.

13/9 & 20/9 Lørdagsaktivitet: Squad Leader.

27/9 & 4/10 Lørdagsaktivitet: Return of the Russian Campaign

Næste nummer af INFH kommer omkring 1/10. Aktivitetsoversigt for resten af efteråret vil være udarbejdet - blandt andet udfra jeres ønsker. Måske vi kan få nogen til at lære Fortress Europa fra sig?

mvh. Paul Hartvigson

RAPPORT VEDR. FERIEAKTIVITETER I F.B.O. 1986.

Som tilsynshavende for ferieaktiviteterne i år kommer jeg hermed med en konklusion vedrørende positive og negative sider ved sådan et arrangement.

Først de positive sider :

Det lader til, at der har været større interesse udefra i år end vi havde sidste år. Det kan så skyldes min fremragende fremtoning eller sidste år,"hvor vores daværende formand havde dem" mangel på samme. Det kan jeg ikke sidde og afgøre her, men fakta er, at tre unge mennsker er kommet nogenlunde fast gennem hele perioden. Dertil kan det nævnes, at nogle medlemmer da også har været så venlige at komme og besøge mig under udførslen af mit ansvarsfulde hverv, så alt i alt har ferieaktiviteterne forløbet glat med hensyn til opbakning.

Men nu til lidt brok !:

Jeg var til et møde med resten af bestyrelsen, da ferieaktiviteterne havde fungeret nogle dage, og her fandt vi frem til en række spil, det ville være formålstjentligt at sætte disse uindviede ind i. Dette virkede som en meget god idé, og den var da også effektiv indtil det viste sig, at vi kun havde 1/3 af spillene til vores (MIN!!) rådighed hvilket gjorde det lidt vanskeligt at aktivere de samme tre mennesker, hvilket fremprovokerede mange ubegrundede bemærkninger angående min inkompetence med hensyn til at lære spil fra mig, men lad nu det ligge.

Summa summarum er, at bestyrelsen (herunder specielt Deres undertegnede) opfordrer klubbens medlemmer til at sætte deres nemme spil ned i klublokalerne i de ferieaktivitetsperioder F.B.O. for fremtiden står for, og i den periode huske på, at der hele tiden er opsyn med spillene, så ikke "en eller anden åndspadde, der ikke har en skid forstand på brætspil" blander rundt i brikkerne.

Det er naturligvis også meningen at ud- og hjemlån af disse spil i perioden er udelukket, og jeg kan samtidig oplyse, at klubben muligvis også får ferieaktiviteter i efterårsferieen.

Med alt for mange venlige hilsner

S.B. Hansen

EN FBO-VEJVISER TIL DUNE

Dune er et af de mest populære spil i FBO - og samtidig det mest forhadte - hvis man skal tro opgørelsen i INFH to numre tilbage. Dette er, om ikke andet et bevis på, hvor varieret og spændende spillet kan være.

Men dette er ikke stedet at udbrede sig om Dune's kvaliteter eller vederstyggeligheder. Dette er nemlig ikke en anmeldelse, men en kritisk gennemgang af den måde spillet bliver spillet på i vor klub. Dermed henvender artiklen sig ikke til det fåtal af medlemmer, der ikke kender spillet, men til størstedelen af medelmmerne der kender spillet - eller tror de kender det.

Sagen er nemlig, at Dune som spil er forræderisk nemt at lære. Både i forhold til, hvad der kræves af en vinder og i forhold til det antal faldgruber der er i reglerne. Dette forhold har afstedkommet, at reglerne oftest er blevet viderebragt fra mund til mund, og ikke gennemlæst som det sig hør og bør. Dette har igen medført en hel række misforståelser og klubslige hus-regler til at dække op for de huller som den mangelfunde regelfortolkelse har afstedkommet.

Dette er resultatet af en gennemlæsning af Dune-reglerne sammen med en spillers oplevelse af de uskrevne regler vi bruger.

Mange af disse regler er faktisk gode nok og grunder i visse mangler og uhensigtsmæsigheder i de officielle regler, hvor andre (de fleste) grunder i misforståelser. Hvorom alting er, er det kun godt at alle disse regler kommer frem i dagens lys, så man før hvert spil bevidst kan tage stilling til, hvilke regler man spiller efter. Ofte er uskrevne regler ikke slet så almene som brugerne går og tror.

Analysen starter med Spice Harvest-reglerne (Også kendt som Profit of Dune):

EN FED MISFORSTÅELSE: Førhen når vi i Spice Harvest skulle stemme om godkendelse af Mannager-rapporten, fik man kun sin andel, hvis man stemte JA til budgettet, OG budgettet enten gik igennem, eller viste sig at være korrekt, hvis det blev stemt ned.

FAKTISK får dem, der stemmer JA til budgettet Altid deres lovede andel. Det gør det betydeligt mere risikabelt og en betydelig dårligere forretning at nedstemme budgettet. Især, hvis dem man stemmer sammen med er en samling fattigfolk, der ikke er blevet lovet noget spice. I så fald skal man dele med dem af ens egen andel, deres latterlige andele og det Mannageren lagde til-

side til sig selv.

MINDRE FEDE MISFORSTÅELSER I SPICE HARVEST: Det skal bemærkes at det er tilladt at dele flere Share Cards ud til hver for at få andelene til at passe. I givet fald må Paul Atreides-spilleren se alle en given spillers tildelte Share Cards.

En mere tvivlsom regel i reglerne er det, at man starter med det antal spice man har tjent i Spice Harvest (ved salg af ubrugte Acces Cards) SAMT det antal man oprindeligt starter med i grundspillet. Dette tager luften noget ud af Spice Harvest, vil jeg mene. MÅSKE kan spillerne aftale, at man får MINDST sit antal start-spice fra grundspillet for at hjælpe spillere, der er kommet dårligt ud af Spice Harvest. Selv synes jeg at denne type socialt sikkerhedsnet ikke er i spillenes ånd. Om ikke andet er der både CHOAM Charity og et helt spil at komme sig i (selvom dette kan være svært for Atreides og Harkonnen).

Efter handel med Acces Cards, landsætter man sine styrker. Det er en misforståelse at de brikker, der bliver fjernet fra byer, hvor to spillere deployerer ender i Thielaxu-tankene. De står derimod til umiddelbar rådighed (dvs. de er en del af spillerens normale reserver).

DUNE - ALMENE VILDVEJE (MOVEMENT-MISFORSTÅELSER):
Ved begyndelsen af deres bevægelse, kan spillere genoplive OP TIL TRE brikker. 1-3 af disse er Free Revivals, som man ikke skal betale for (antallet er afhængigt af, hvem der genopliver). Man må ikke automatisk betale genoplivning af to brikker, som det til tider hedder sig.

Det er heller ikke korrekt, at der kan være ligeså mange parter i et område på kortet som det skal være. Det gælder kun for ØRKEN, BJERG og POLAR SINK. I STRONGHOLDS (røde områder), må der kun være 2. Det er ikke tilladt at lande i eller rykke ind i Strongholds med to parter i. (Bene Gesserits sameksistens tæller ikke som tilstedeværelse). Allierede må stadig ikke stå i samme felt, og spærre for andres landinger og ryk.

Man kan kun bruge Tre-felters bevægelses-bonus for Carthag og Arrakeen, hvis man starter sin bevægelse i disse byer. Ikke hvis man lander i dem i løbet af sin bevægelse.

DUNE - THE DEADLY DESERT (KAMP-KOKS)
Når ledere dør i kamp, får kampens vinder deres værdi i Spice, hvadenten det er egne ledere eller ej.

Man må stadig ikke bruge den samme leder i to kampe i samme runde. Til gengæld er det tilladt at bruge samme våben/forsvar i flere kampe i samme runde. Man mister dem stadig, hvis man taber.

DUNE - CASH-SPECIE-FLOW (ØKONOMI-ØVL):

Der har været tale om en speciel kejser-fordel, der gjorde ham til den eneste, der kunne låne sine allierede Spice. Dette er ikke helt korrekt. Allierde må faktisk betale hinanden hinandens Landinger og Treachery Cards. Det eneste kejseren må betale for, som andre ikke må er de alliéredes Token Revival.

Iøvrigt er det ifølge reglerne tilladt for spillerne at løbende bestikke hinanden til diverse ting (som man iøvrigt er forpligtet til at overholde), og samtidig kan de overføre Spice til hinanden som led i denne bestikkelse HVADENTEN de er allierede eller ej.

Dette giver en en Specie-flow (nat. øk. udtryk = likviditet), der er lidt for fri (Efter min mening). For at afhjælpe dette, og give kejseren en egentlig alliance-fordel, foreslår jeg følgende (til aftale spillerne imellem):

Pengeoverførsler: Ved bestikkelser - den lovede Spice kommer til udbetaling ved starten af bidding round i omgangen efter (før appel om CHAOM Charity).

I alliancer: Spice kan kun overføres i begyndelsen af Bidding Round - samtidig med overførsler af bestikkelses-spice.

I alliance med kejseren: Kejseren må overføre penge ved begyndelsen af hver runde.

Det er nu op til spillerne om de stadig vil lade allierede betale for hinandens kort-køb og landinger. Hvis man ikke tillader det, vil man have et spil, hvor økonomisk forsyn bliver ret vigtigt.

DUNE - THE TREACHEROUS SANDS (FORRÆDERI-FORVIRRING)

Vid dette: Efter reglerne har man kun 5 sekunder til at bestemme om man vil byde på et kort - til gengæld går man ikke ud af bydningen ved at passe. Disse regler gælder også i Spice Harvest.

En Lasegun er en seperat type våben - ikke et projektivvåben.

Et Hajr-kort tillader kun ekstra LANDBEVÆGELSE.

Spillernes særlige Karama-evner kan kun bruges 1 gang i et spil.

DUNE - THE FINAL WORD (BENE GESSERIT-BESVÆRLIGHEDER)

Bene Gesserit er den oftest udeladte side og derfor den mest misforståede. For det første er det kun i Basis-Dune, at de starter og lander i Polar Sink. Ellers starter de et frit valgt sted på kortet, og lander samme sted som dem de erklærer sig som åndelige røvglidere hos.

Bene gesserit scorer automatisk Choam Charity hver omgang.

B.G. skal sige, hvor de sam-eksisterer - de steder de starter sammen med andre, og når de rykker ind hos andre eller omvendt.

B.G. må ikke holde op med at sameksistere i en et område, hvor de er begyndt at sameksistere i løbet af omgangen. Selv, hvis de bliver ladt alene i et område eller alle myrder hinanden i det, må de ikke bruge ekstrabevægelse for byer, samle Spice osv.

Jeg foreslår følgende regleændringer til nærmere aftale:

1) Hvis B.G. sam-lever, må de godt stå i samme flet som deres allierede (de kan ikke kontrolere byer mht. sejrs-betingelser, hvis de har sameksisteret i dem i samme omgang).

2) Ved brug af Spice Harvest: Bege Gesserit starter ikke med 1 brik på Dune i hovedspillet, men må bruge et Acces Card til et Stronghold, hvor de ikke lander til at starte spillet med een brik, der sameksisterer med ejerne. Dette spilles efter normal landing.

3) Til gengæld mister BG chancen for at få automatisk Choam Charity, da de skulle have haft rimeligt gode chancer for at starte rigere efter Spice Harvest.

Alt ialt var det en spændende oplevelse at lede Dune-reglerne igennem. Men Dune er nok ikke det eneste spil, hvor vi TROR vi kender reglerne. Lignende artikler om andre misforståede spil er yderst velkomne.

Paul F Hartvigson.

CALL FOR VOLUNTEERS

Som man kan forstå på Sort/Hvid, har FBO en meget aktiv bestyrelse. Dette kræver dog til tider også aktive medlemmer. Især er der to aktiviteter, hvor vi vil tillade at anmode om medlemmernes hjælp:

1) Kongressen 15-17/8 til vagt i Informationen/Spiludlån og til indretning og renholdelse af lokaler. 1 eller 2 vagter på 4-5 timer. Det behøver ikke være kedeligt.

2) Forskønnelse af lokaler. Denne går igang, når vi har fået vores materiel-bevillinger. Det vil blive henlagt til en week-end i efteråret med maling, lofthvidtning og finpudsning acompagneret med klub-bajere til de heltemodige.

Iøvrigt er der brug for yderligere hjælp til INFH-redaktionen enten som skribenter eller medhjælpere.



Bulgarsk Landstormsmandskab paa Bknebevogtning i Dobrudscha.

Dem der er interesserede i at være til hjælp og nytte kan henvende sig til en af os.

bestyrelsen.

SORT / HVID

94

DESERTIONS

50% of your largest force (counting both land and naval units and rounding fractions up) defects and must be removed from the map

På trods af at klubbens første bestyrelseskrise vækkede stor ophidselse og aktivitet indenfor bestyrelsen, viste sommerhede og fodboldmesterskaber sig at have større magt over medlemmernes sind, da vi indkaldte til ekstraordinær generalforsamling. Der kom seks medlemmer (to fra bestyrelsen) og en enkelt tilskuer (Thomas Knudsen).

Dette medførte, at vi ikke legalt kunne vælge ny sekretær eller lave vedtægtsændringer til at imødegå eventuelle fremtidige frafald fra bestyrelsen. På den anden side kunne fremmødet også tages til udtryk for medlemmernes ubregrænsede tillid til os og accept af vore handlinger. Derfor tillod vi os at udpege Søren Hansen (eneste fremmødte kandidat) til fungerende sekretær. Til supleant udpegedes Jan Hanfgarn, der straks beviste sin situationsfornemmelse ved at åbne Line of Supply til køleskabet, hvor han for alle tilfældes skyld havde oprettet et øl-depot.

Således styrket, drog vi slutningen, at grunden til det dårlige fremmøde delvis også var mangelen på kontakt mellem medlemmer og bestyrelse. Herfor vil resten af denne kolonne være en opgørelse over vort hidtige arbejde. Før har vi kun fortalt om vore planer. Her samles trådene op:
HVERVEKAMPANGE: Vi fik udarbejdet en lille folder om krigs-spilsgenren, som er uddelt på biblioteker og udsendes til interesserede udenforstående. Den har skaffet mindst 1 nyt medlem (Michael Bjerking). Rygtet vil vide, at jeg skal udarbejde en lignende folder om rollespil - ??.
FORSKØNNELSE AF LOKALER: Nævnter i Sort/Hvid i INFH 2,2. Udsat til materialebevillinger er i hus - farvetest røbede behov for ny maling!
PINSTESÆVNE OG KONGRES: Nok er sagt om disse. Se dog siden overfor.
LØRDAGSAKTIVITETER: Disse var en succes i foråret, men skabte ikke som håbet en tradition for spontant spil om lørdagen. Vi starter derfor med en ny runde efter Spil-Træffet (se aktivitetsoversigten side 3).

Derudover har vi beskæftet os med dagligdags problemer som bevillinger, kontakt til andre klubber, indkøring af rengøringsorden, nødhjælp til INFH ved redaktionens frafald og Sommerfreieaktiviteter (tak til ferieaktiviSøren).

Alt dette skrives ikke for at forherlige os selv (det er vor pligt), med for at sætte jeg ind i vort arbejde, så I bedre kan foreslå os, hvad vi mere skal lave - hold jer i kontakt.

bestyrelsen v. Paul Hartvigson

CRY HAVOC

INDTIL NU

Det er nu taget hul på denne nye mere "folkelige" turnering, og jeg synes derfor, at det er på sin plads at fortælle F.B.O.'s medlemmer, hvad resultaterne er indtil nu.

For de, der ikke ved det, er turneringen bygget op på en sådan måde, at to hold på hver fire spillere spiller mod hinanden indbyrdes, hvorefter de to bedste fra hver gruppe spiller indbyrdes i finalen før vinderen kåres. Denne finale med samt de resterende kampe fra den indledende runde vil blive spillet på kongressen til offentlig beskuelse.

Turneringen blev åbnet, da Steen Handberg mødte Jesper Grand en ussel sommerhverdag i juni.

Steen strålede som en sol, da han allerede inden spillet blev sat op øjnede sejrens laurbær stå og vente på ham i det fjerne. Dette skyldes, at Steen var Jesper langt overlegen i spilrutine. Men dette forunderlige spil rummer langt mere end selv den største taktiker kunne forudse, og dette resulterede i, at Steen mistede fatningen, sin ridder og sejren p.g.a., at han havde sendt ridder og soldater frem i en offensiv, og derved spærrede sin ridders flugtvej i tilfælde af et dårligt angreb, der jo måtte komme ! Resultatet udeblev ikke; med fatale følger, der nok er unødvendige at nævne i et seriøst klubblad. I tal betød dette, at Jesper gik af med sejren med væsentlige tab, der hovedsagentligt skyldtes, at Steen, som den skurk han er, slæbte af med Jespers ridders hest.

Denne kamp fandt sted i pulje 2, som den eneste, der indtil nu er spillet i den pulje.

I pulje 1 har der været større aktivitet, fordi Morten Knudsen, Paul Hartvigson og Michael Bjering fandt sammen i perioden 14-16 juli, hvor deres indbyrdes kampe blev overstået. Den dramatiske historie om disse unge heltes kampe lyder som følger :

Morten startede som Sir Richard mod Pauls Sir Roland, og efter et hektisk opvarmningsspil, hvor der var brugt forkerte regler (ikke dommerens skyld !), gik de igang med det gældende spil, som var kort men effektivt set fra Sir Richards synspunkt. Sir

Roland døde en stille og rolig død, fordi han heller ikke kunne trække sig tilbage fra en ufordelagtig kamp, og Sir Richards styrker havde det da let runden efter med den endelige nedslagtning.

De to forgående spil var begge afgjort ved, at den ene ridder var faldet til fordel for modparten, der nu kunne ride bort med prinsessen, mens de fjendtlige styrker i sanseløs panik forsvandt ud over stepperne. Derfor havde Morten, der igen spillede Sir Richard, bestemt, at han ville vinde på den måde scanariet var konstrueret på; nemlig ved at redde konen, kællingen, madammen, og derefter ride bort i solnedgangen. Denne grusomme profeti gik da også i opfyldelse, da han mødte Michael, som aldrig havde spillet et spil til ende før ! Resultatet blev,at Sir Richard forsvandt mod vest, da de fjendtlige tropper var blevet decimeret til 1½ brik (en såret & en rask). Dette slap han dog ikke fra uden at tage svære tab, men det bør dog nævnes til Mortens forsvar, at han notorisk nægtede at skyde Sir Roland, der sprang rundt til fods, på trods af, at chancen flere gange var til stede.

Sidste kamp var mellem de to tabere i et sidste forsøg på at samle de ynkelige rester af hæder sammen, og der var virkeligt lagt op en spændende kamp, da begge var lige uerfarne.

Paul skuffede da heller ikke, da han stik mod alle strategier, som Sir Richard startede en klapjagt på fodfolk, og lod Sir Roland om at være helt, idet Michael i sin gode tro var startet på den heltemodige måde, ved at sende sin ridder i lige linie op efter det skrigende kvindemenneske. Så da Sir Roland kom bulrende op af den menneskетomme landbygade, kunne han derfra betragte Sir Richard fare rundt i skoven og slagte den ene infanterist efter den anden til almen moro (morskab) for sin overgeneral: Paul.

Dette togt endte dog meget tragisk, da en soldat, Sir Richard netop havde tænkt sig at føje til sin samlig af nedkæmpede, pludselig kastede et stykke med gammelost efter den ridderlige ridder i et forsøg på at redde livet. Dette gjorde, at hesten blev forskrækket og stejlede med det resultat, at Sir Richard måtte trække sig tilbage lige ind i en fjendtlig modstander, der med koldt blod stak i vores helt med en oversavet helebard, og Sir Richard fandt sin skæbne og døde runden efter. Kampen endte således med Michael som den sejrende part, hvis tropper da også var væsentligt reduceret p.g.a. Sir Richards skovtur.

Konklusion :Morten Knudsen fører pulje 1, og skulle være sikker på at gå videre til finanlerunden. Pulje 1 kan man ikke udlede noget ud af, med kun en spillet kamp, som er afgjort til Jesper Grands favør.

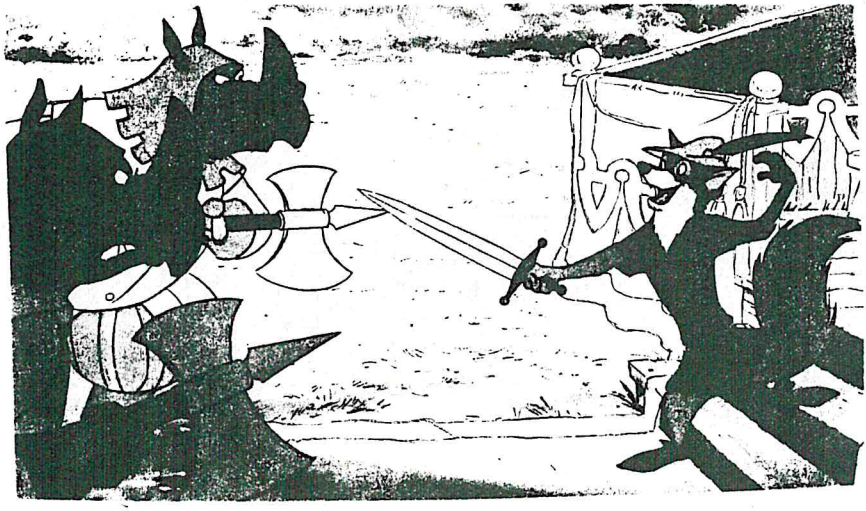
For, at de sidste kampe kan blive spillet, kan jeg kun opfordre de implicerede medlemmer at finde sammen, kontakte mig og spille scenariet, så vi kan komme videre til finalen, som vil være en totalkonfrontation med masser af blod og tarme spredt ud over spillepladerne. En heroisk kamp til døden.

Tilmeldingen til turneringen er i øvrigt forløbet fint med én undtagelse : Et eller andet snotmolekyle har skrevet sig på listen som Sir Neville the Kingmaker, og da jeg ikke ved hvem denne fiktive Sir er pseudonym for, kan jeg ikke afvikle den ene pulje, hvor denne spiller er med i !! Dette er til stor gene for både mig og de andre spillere, der i det mindste har skrevet sig på under et navn, der var genkendeligt.

SÅ SE OG MELD DIG !!!

NU !

S.B. Hansen



Det er her lykkes Deres udsendte medarbejder, at fange en scene fra en af de spændende kampe.

THIRD REICH

5th EDITION

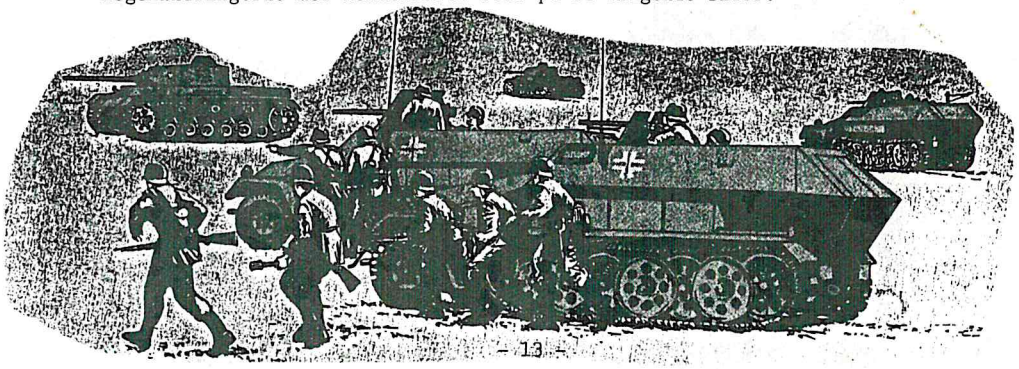
Til vores kongres til sommer er det meningen, at et par fra FBO skal dyste med et par fra hver af de øvrigt tilmeldte klubber i det ædle spil Third Reich.

Third Reichs fortræffeligheder kendes af alle. At de samme fortræffeligheder ikke ANERKENDES af alle, hænger nok sammen med spillets overordentligt komplicerede regler. Folk, der ikke evner at sætte sig ind i reglerne, vil hellere hævde, at spillet er dårligt, end indrømme, at deres hjerne går i skudder-mudder, når de forsøger at spille spillet.

Netop reglerne er årsag til denne artikel. I den står der nogle regelændringer, der supplerer de eksisterende 4th Edition Rules. Der er tale om regler, der tilsammen ikke bevirker nogen væsentlig forskel i spillets play-balance, d.v.s. at chancerne for at vinde for h.h.v. Aksemagterne og de Allierede er den samme før som nu.

Under FBO's sommerkongres vil disse vil disse regler,-medmindre de kommer under for kraftig kritik, i hvilken situation de så vil blive revurderet-efter aftale med bestyrelsen blive anvendt. De øvrige klubber vil blive informeret. Af hensyn til træning m.m. vil det nok være smart, om de par fra FBO, der skal spille med i udtagelsesrunderne, begyndte at anvende reglerne.

Regelændringerne med kommentarer står på de følgende sider.



Generelt: Det sted i regelhæftet, som ændringen vedrører, er angivet. Hvis den vedrører andre punkter også, har regelændringen førsteret, d.v.s. at eventuelle konflikter mellem regelændringerne og det eksisterende regelsæt skal løses efter regelændringernes ånd.

10.31: Tyskland, England og Frankrig har fra krigens start en fredstidsøkonomi, hvor de kun har en vækstrate på 20%. De får krigstidsøkonomi (normal vækstrate) i YSS'en efter, at følgende betingelser er opfyldt:
England & Frankrig: Tyskland har for første gang taget en offensiv på vestfronten.
Tyskland: De Allierede har for første gang haft initiativet i en forårsomgang.

Kommentarer: For England og Frankrig vil regelændringen ikke have den store virkning. Tyskland vil oftest tage en offensiv i vest i vinteren 1939, og England/Frankrig vil da have normal vækstrate fra YSS 1940.
For Tyskland vil regelændringen have den effekt, at de - ofte urealistisk - store tyske baser senere i spillet ikke kan forekomme. Man vil få et mere realistisk billede af Tysklands økonomiske forhold. Først når det er virkeligt nødvendigt, vil det tyske folk ofre alle goder i kampen for das Vaterland (hvem husker ikke Goebbels i Sportpalast: "Wollt ihr den totalen Krieg?" ?).
Alt efter spillets gang vil Tyskland sandsynligvis opnå normal vækstrate i YSS 1943 eller (nok mest sandsynligt) i YSS 1944.

14.33: Den to-feltersbevægelse, en panser må foretage efter "breakthrough", skal foregå ad den kortest mulige vej.

Kommentar: Nogle vil finde denne regel absurd i al sin åbenlyshed. Men da nogle argumenterer for, at man må bevæge sige rundt lige så tosset, man vil, blot man ikke anvender mere end sine "movement-points" og ender sin bevægelse inden for to felter fra udgangsfeltet, er regelændringen nødvendig. Den førnævnte fortolkning har den fordel, at man i givne situationer kan erobre alle omkringliggende luftbaser m.v.

14.4: Sidste sætning gælder ikke for "exploitation"-angreb fra invasionsfelter.

Kommentar: Denne ændring gør spillet mere levende. Samtidig forhindrer den, at 4-5 tyske "replacements" kan forsvare hele Frankrig. Når man for det første

tager den massive tyske oprustning i vest i 1943-44 i betragning og for det andet tænker på, at de Allierede erobrede Paris d. 25.8.1944 (kun godt to måneder efter invasionen) forekommer den gamle regel og den deraf følgende taktik temmelig mærkværdig.

29.431: Man må kun foretage invasioner på strandfelter, der ligger maksimalt syv felter fra en havn, der fra starten af turen var kontrolleret af den invaderende side (strandfeltet tælles med, havnefeltet ikke). De syv felter skal alle være felter, som normalt kan befærdes af den invaderende sides skibe. OBS: Allierede invasioner må ikke udsendes fra sovjetiske havne, og vice versa. Tyske/italienske invasioner må gerne foretages fra havne, der tilhører et inaktivt Vichy-Frankrig, men denne handling hører da under tilfælde 7 under regel 49.42.

Kommentar: Denne regel er logisk. Det VAR umuligt at foretage storangreb tværs over diverse have, hvis man ikke havde baser inden for en radius af angrebspunktet. Man kunne simpelthen ikke transportere så mange tropper og så mange forsyninger over så store afstande, som det ofte bliver gjort i spillet.
Den primære effekt vil være indflydelsen i Middelhavet. Italien vil ikke længere kunne foretage invasioner i de øst- eller vestlige udkanter af Middelhavet. Omvendt vil de Allierede ikke længere uden videre kunne invadere stranden NØ for Rom, den jugoslaviske strand eller stranden V for Marseille. De Allierede vil blive nødt til at erobre havne gennem invasioner af Sicilien, Sardinien el. lign.
Nettoeffekten vil være et mere historisk spil, hvor man kan forsvare sig mindre mod "langdistanceinvasioner" og i stedet koncentrere sig om de historisk mere betydende landfelttog.

31.4: Faldskærmsenheden er permanent elimineret, hvis den:
- blev elimineret, mens den foretog angreb på odds 1-2 eller værre under et spring.
- under modstanderens følgende "player-turn" bliver elimineret uden, at den enten er forsynet fra et andet felt end det, den landede på, eller står ved siden af eller sammen med en venlig "ground-unit" (blot ikke en lige kastet faldskærmsenhed eller en partisan).
- efter et spring elimineres af forsyningsmangel.

Kommentar: Dette er en forenkling af den oprindelige regel. Således er de to sidste punkter taget lige ud fra regelhæftet. Forenklingen er nødvendig, fordi der spilles med forskellige fortolkninger af den eksisterende regel.

Det første punkt er resultatet af en erkendelse af, at hverken f.eks. London eller USSR kan forsvares tilstrækkeligt mod et 1/36- chances 1-2-angreb, hvis en tysker ønsker at foretage angrebet. (Man forsvarer typisk London med to 3-4'ere og en replacements. Der er her 1/36 chance for at erobre London med en faldskærmsenhed og tilstrækkelig luftstøtte. I USSR kan man ligeledes eliminere både anden og tredje række i næsten ethvert sovjetisk forsvar ved at smide en faldskærmsenhed mellem en brik fra anden og tredje række (typisk en 3-3 og 3-5). Ved at angribe med 4 luftfaktorer er odds 7-12 = 1-2. I 48,57% af tilfældene vil resultatet være D Elim, EX(Full) eller EX(CA). I alle tilfælde er alle brikker elimineret, og panserne strømmer ind. Voila, ca. ½ chance for at tvinge USSR til overgivelse!).
Ved at indføre regelen om eliminering ved 1-2 angreb (hvilket den ellers IKKE ville være blevet, da den er forsynet i starten af "Combat phase", se 31.4 tredje og fjerde linie), undgås denne taktik. Samtidigt ødelægges spillet ikke af en 4'er og en 6'er i træk i Oslo i vinteren 1939, som det ville, hvis man blot sagde, at faldskærmsenheden var permanent elimineret, hvis den døde, mens den blot udførte et angreb.

33.41: For at forhindre "sammenstød" mellem gamle og nye varianter, omnummereres de som følger:

Nye nummer:	Nummer i regelhæfte:	
	Tysk træk:	Engelsk træk:
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	18
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	18	4
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	13	13
13	14	14
14	15	15
15	16	16
16	17	17
17	19	19

Kommentar: Brugen af de mange variantbrikker bringer flere facetter ind i spilet. Flere ting, der er historisk plausible, bringes nu inden for spillets rækkevidde. Samtidigt reduceres muligheden for, at Tyskland får Spanien eller Tyrkiet ind på sin side.
Visse af de kedeligste og mest vidtgående af varianterne er ikke medtaget. Brugen af de mange variantbrikker forhindrer også, at 3R bliver så ensartet fra spil til spil, som det vitterligt har en tendens til at blive.

36: Den italienske spiller må låne 7 tyske faktorer. Alle regler for lånte italienske enheder gælder nu tilsvarende for lånte tyske enheder. De 7 faktorer må lånes ud samtidigt med, at tyskerne låner 10 faktorer af italienerne. NB: De tyske enheder er stadig underlagt regel 35.

Kommentar: Ved at give Italien mulighed for at låne nogle tyske enheder, giver man den italienske spiller et større antal muligheder. Han kan nu "bytte" sine 10 luftfaktorer i 1940 mod at få lov til at låne en tysk panser og infanterist i 1941. Samtidig muliggøres den historiske situation med DAK i Nordafrika. Denne situation er usandsynlig nu, hvor brugen af DAK kræver lige så mange forsyninger som hele Østfronten (=15 BRP for en offensiv).

49.8: Frie franske panser-, luft og flådeenheder må aldrig genopbygges.

Kommentar: Når ovennævnte enheder ikke må opbygges ved træk af variant 3 (kolonierne og flåden Fri Fransk), forekommer det absurd, at de må genopbygges, hvis man var heldig, at de befandt sig i en koloni, der blev Fri Fransk.
Desuden gør det fordelene ved en yderst ahistorisk taktik mindre. Denne taktik går ud på, at man i sommeren 1940 SR'er 3 3-5-pansere og 2 5-4-fly ud af Frankrig og ned til kolonierne. Med en smule held vil den allierede spiller nu få en væsentlig forøgelse af sin "Force Pool". Taktikken er som nævnt ahistorisk og bygger kun på håbet om heldige terningeslag. Da de ekstra brikker kan have meget stor betydning for spillet, og situationen kun vanskeligt kan forhindres af Aksemagterne, er det rimeligt, at en regelændring formindsker værdien af udførelsen.

-HVS

HITLER'S WAR



Dette spil simulere 2. Verdenskrig på et meget højt strategisk plan, hvilket skal forstås derhen, at spillerne har position som en af de stridende parters regering og generalstab.

Når man åbner æsken ser man, at spillet bl.a. består af et bræt i AH's klap-sammen teknik, hvor den ene halvdel er optaget af forskellige tabeller, og den anden af et kort over Europa og nærmeste omegn afgrænset af Nordnorge (omkring Narvik tror jeg) i nord, Nordafrika og Den Arabiske Halvø i syd, Uralbjergene i øst og Portugal i vest.

Kortet er meget farverigt, da de forskellige lande har fået forskellige farver alt efter deres politiske tilhørsforhold. Terræn er der dog ikke meget ad, idet de eneste terræntyper, der er på kortet er : klart terræn, bjerge og hav. Rundt omkring på kortet er der også anbragt nogle hovedstæder og nogle produktionspoint (industri).

Geografisk set kan jeg kun finde den fejl, at hele Norge er klart terræn.

Spillet indeholder også en del brikker, hvor langt de fleste blot er påtrykt et ciffer fra 1-9, idet dette spil indeholder ekstremt meget "papir"(adm.)-arbejde, hvor man så anvendet et "record card" og disse mærker til at registrere sine arméers styrker, samt hvordan ens økonomi og teknologiske udvikling har det. Foruden disse brikker indeholder spillet tre af de ovennævnte record-cards (et til hver stormagt), et sæt regler (meget praktisk ! red.) og en terning.

Hver stormagt har mulighed for at have op til tolv arméer på brættet, som hver består af et antal styrkepoint (SP) af forskellig art (infantry, mechanised, tac-air, parratroops og amphibious), der afmærkes ved at lægge brikker, der angiver antallet af SP i hærens respektive bokse på record-cardet.

Infantry er bedst egnet til forsvar og til kamp, hvor det ikke er nødvendigt at avancere.

Tac-air anvendes til at bekæmpe fjendens tac-air samt til at give fjenden tab, hvis man tvinger ham tilbage.

Paratroops ligesom mechanised hvis man vil avancere ind i fjendens territorium, men de er dog ikke så effektive, og da de koster mange resourcer, må de efter min overbevisning anses som mindre brugbare.

Amphibious bruges til at invadere fra havet med.

Man bevæger sine tropper ved simpelthen at redistribuere SP mellem sine arméer. Man kan herunder nedlægge arméer ved bare at fjerne alle SP fra dem, eller oprette dem på et hvilket som helst sted i sit territorium ved at afse SP til dem.

Kamp kan i dette spil foregå på to måder. Man kan enten forsøge at reducere fjendens styrker (nedslidning), eller man kan forsøge at erobre/ avancere ind i fjendens territorium (Blitzkrieg).

Nedslidning foregår ved, at man tæller op, hvor mange SP man har i dem armé, man ønsker at angribe fjenden med, hvorefter man finder den søjle der svare til dette antal SP på "firepower table", ruller en terning og finder ud af, hvor mange af fjendens SP, der er ødelagt.

Avancering foregår ved terningslag i et interval, der er afhængig af forskellige faktore. Jo flere mechanised SP man bruger des nemmere er det, og flere fjendtlige SP der er i feltet samt jo flere felter man har avanceret (en hær må avancere ind til det mislykkes) des svære er det.

Den økonomiske/politiske side af krigen simuleres også; gennem strategisk krigsførerelse og forskning.

Strategisk krigsførelse foregår ved, at man bomber fjendernes produktionspoints (PP) med bombefly (og U-både for aksemagternes vedkomne) og fjenden forsøger så at undgå dette v.h.a. anti-luftskyts og anti-submarine warfare.

Man kan også vælge at angribe fjendens moral indenfor hans produktionsapperat (terrorbombardement), hvilket kan medføre, at han overgiver sig uanset hvordan krigslykken ellers er.

Da dette kan ruinere en spiller totalt, bør man aldrig ignorere at opbygge et strategisk forsvar, hvis ens modstander er i stand til at opbygge et bare nogenlunde strategisk angreb.

PP kan man bruge til at købe styrke for, til at genopbygge ødelagte PP'er, der så kan bruges i de efterfølgende ture samt til at forske for.

De forskellige typer SP koster forskellige antal PP (1-15). Ved at forske kan man forsøge at sætte prisen ned til et hvist minimum. Infantry SP kan således koste fra 1-3 PP pr. SP, og det grelleste eksempel på den teknologiske fordel kan ses på luftforsvar, der kan koste fra 1/3-8 PP pr. SP. Heraf skulle forskningens vigtighed gerne fremgå.

Forskningen virker ved, at man investere et antal PP i at forske på en bestemt genstand, hvorefter man kan vælge at lade terningen afgøre om det lykkes, eller vente til næste omgang, hvor man så kan investere flere PP for at forøge sine chancer, som forøges proportionalt med antallet af investerede PP. Men det kan også have en gavnlig effekt, at andre har et højere teknologisk stade, idet man så kan spionere sig frem til resultatet.

Når man erobrer landområder ødelægges alle PP i disse områder, hvorefter

de kan genopbygges af erobreren og derefter tilhører de hans produktionsapperat.

Områder kan erobres enten ved,at man avancere ind i dem, eller ved at man indtager landets hovedstæder (GB har 2 & USSR har 3 !), hvorved hele landet tilfalder erobreren.

Hvem, der så har vundet ses på,hvor mange PP spillerne har.

Man kan vælge mellem fire scenarier : Barbarona, der kun omhandler østfronten, Fall of Germany, derstarter ved invasionen i Frankrig '44 samt Campaingame I og II, der omhandler hele krigen.

Reglerne er bygget op efter introduktions- metoden, der går ud på, at man starter med at spille en række scenarier, hvor man gradvist bygger flere og flere regler på. Dette kan være en fordel for nybegyndere, men for erfarne spillere er det ofte til besvær, idet alle regler, som omhandler én ting, ikke er samlet på samme sted, så de er nemme at kontrolere. Denne gene kan man dog som regel leve med uden besvær, men AH har i dette spil leveret et afskrækkende eksempel på, hvad den slags kan føre til. Jeg har personligt sjældent set (-mine fødder ? red.) et spil, hvor der var mere rod i reglerne end her, og jeg tror også begyndere vil have deres problemer, idet man ikke bare bygger regler ovenpå de gamle - nej, man gør dem også delvis ugyldige (tillader ting, der var direkte forbudte tidligere og omvendt). Denne modificering i stedet for ren udbygning mener jeg burde være undgået, for di man derved mister den fordel "Programmed-Introduktion" kan være for begyndere.

Men ikke nok med det ! På visse områder mener jeg, reglerne er vagt formuleret, og visse regler virker på mig lidt tvetydige samt befængt med fejl. Det er således umuligt for Tyskland at erobre GB, selv om de godt kan få dem til at overgive sig, idet tyskerne, selv om de godt kan invadere GB, aldrig kan få forsyninger der. Dette hænger sammen med Aksemagternes manglende evne til at besejle Atlanterhavet. De kan således hverken sejle forsyninger til GB eller reparere et PP i GB og så trække forsyninger fra det, idet man ikke må reparere et PP, der ikke er forsyninger til.

Endvidere finder jeg det det forkert, at russeren må erklære krig når det passer ham samt mod hvem det passer ham. Som en sidste ting kan jeg nævne, at hvis den franske flåde sejler til Fransk Afrika før Frankrig falder, så overgiver den sig ikke !

Jeg vil derfor foreslå flg. regelændringer og tilføjelser, som jeg mener er nødvendige for at få et mere realistisk spil:

1. Rusland må ikke erklære Tyskland, Finland, Rumænien, Ungarn eller Bulgarien krig før forår 1942.

2. Tyskland kan reparere PP i GB, selv om de ikke kan trække forsyninger over Atlanten.

3. Rusland må ikke modtage "Lend-lease" før der er krig i Tyskland.

4. Den franske flåde overgiver sig når Frankrig falder.

5. De "Vichy-franske" PP, som tyskerne ikke må opbygge er L8, M8 + et efter eget valg.

6. Se bort fra muligheden for at bombe moralen. Det er sindsygt, at en tysker, der har været uheldig med luftforsvar, men ellers har erobret hele Europa, skal overgive sig !

En regel, der kan gøre spillet mere spændende er, at spillerne ikke må se hinandens fordelinger af styrker.

BEDØMMELSE :

Design : Plade	: 9	Pæn kvalitet og rimelig overskuelig.
Brikker	: 7	Lidt kedelig. Eneste minus: Der burde være nogle brikker, der var påtrykt 10.
Tilfældigheder	: 8	Dette er et spil, hvor der rulles et stort antal terninger. Held er en vigtig del af dette spil; men ikke alt
Action	:10	Der sker hele tiden noget ! Masser af bevægelse, blod, Blitzkrieg osv..Man har set, at styrker har invaderet USA, og at russerne har taget Frankrig.
Realisme	: 7	Dette er mere spil end simulation, men skalaen taget i betragtning er den udemærket. Der burde være mulighed for at lave en "kontinær front"(flere arméer).
Strategi	: 8	Doktrinen virker som de gjorde historisk. ("Nicht klekern sondern klatzen").
Pris	: 9	Dette spil ligger i AH's billige ende, og det er det værd, idet spillets fysiske kvalitet er OK og på trods af reglerne kan det føre til megen fornøjelse.

Konklusion : Hitler's War et et morsomt lille spil, der udfylder en niche, idet det er et af de få spil, der er gode at lære nybegyndere, og det er til at spille på én aften i modsætning til f.eks. Third Reich, der tager ca 5 aftener og War in Europe, der tager 6-12 måneder.

Spillet har nogle interessante designmæssige aspekter især i sit kampsystem. Afsluttende kan man kun sige, at det er synd at se, hvordan et ellers udemærket spil lider under nogle elndigt skrevne regler.

Forfattet af ----> Carl Alex Friis Nielsen
Forvansket, decifreret, renskrevet og kommenteret ----> S.B. Hansen

DET ER SÅ YNDIGT...

Det er vel [illegible] bogens opmærksomhed, at vor kasserer, Niels Juul Jacobsen, [illegible] mand for mange initiativer. Derfor er det måske heller [illegible] tilfældighed, at netop han skulle blive det første medlem, [illegible] blevet viet to gange; første gang i sin grønne ungdom [illegible], hvilket resulterede i F.B.O.'s fødsel, og nu den 12. [illegible] han viet til sin udkårne Charlotte, hvilket kunne gå [illegible] i en ny fødsel.

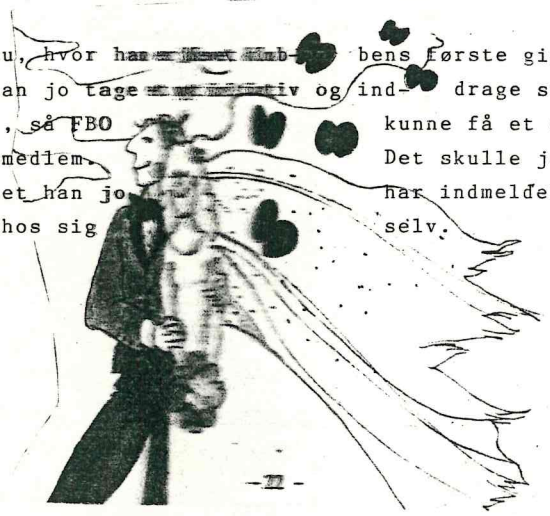
Da dagen oprandt [illegible] Niels med en stridherres ro sin udvalgte op til den [illegible], og her indgik de et forlig, der nok vil være at mærke [illegible] deres liv.

Når den efterfølgende fest er overstået, skulle Niels og Charlotte, efter [illegible] har erfaret, på krydstogt mod nord i et forsøg på at [illegible].

Hvis Niels [illegible] inden, skulle han vende tilbage dagen før vores kongelige [illegible] berette om de pinlige detaljer og forhåbentligt advare [illegible] ægteskabet luner.

Vi kan jo kun [illegible], at denne handling, som så afgjort er blevet Niels påtvunget [illegible] øjeblik, ikke får nogle følger for Niels' videre [illegible] F.B.O.'s bestyrelse og klubarbejde.

Nu, hvor han [illegible] bens første gifte medlem, kunne han jo tage [illegible] initiativ og indbyde sin nye kone i klubben, så FBO kunne få et enkelt kvindeligt medlem. Det skulle jo være en smal sag, idet han jo har indmeldelsesblanketterne hjemme hos sig selv.



F.B.O. v/INFH
ØNSKER
NIELS
&
CHARLOTTE
TILLYKKE PÅ DAGEN

ADRESSELISTE: