

0) The normal rules of Diplomacy apply (1971 rulebook and house rules) except as modified or superseded below.

1) The Winter 1900 season, to be published in the zine, will consist of a short statement (a paragraph will do) of national philosophy by each of the players. This may be as basic, as intellectual, as silly as the player wishes. Pictures are welcome.

2) This philosophy will determine the outcome of future conflicts until such time as it is superseded by a further statement of philosophy.

3) In a conflict involving one unit of either side, whether this be over an unoccupied space or one which is occupied by either unit or by another unit, the outcome will be determined by rule 5.

4) No supports as detailed in the rulebook are permissible. Should a player now wish to support a unit to stand, he must submit an argument based on his national philosophy which justifies its remaining in that area (one argument only is required, irrespective of the number of units giving support). Similarly, should a player wish to support a unit to move into another area, the supporting units must provide philosophical justification for this action. Support from units of another player requires a justification of their action in terms of their own philosophy. The GM will decide whether justifications are acceptable, and then apply the normal rules for support as in the rulebook.

5) Any unit, whether ordered to stand or to move, which the player believes may come into conflict with the unit of another power or powers should be given an argument to deliver as it stands or moves. The other player(s) involved must then submit a counter-argument with their moves of next season, the conflict to be resolved according to rule 7 before the moves of the next season are adjudicated. In the course of such a resolution the victor moves in (if applicable) and the vanquished retreats (if applicable).

6) Convoys using fleets of different nations are admissible only when the convoying fleet submits a justification for convoying the army of the other power.

7) The GM is the supreme arbiter of which arguments beat which other arguments, which arguments are acceptable under the national philosophy and which arguments permit support or convoying. Note, however, that any evidence that players have actually co-operated in setting up their arguments by prior communication with each other will be regarded favorably by the GM.

8) Units of the same nation never disagree with each other. Units not given an argument are automatically vanquished if attacked. Only one line of argument is allowed per unit.

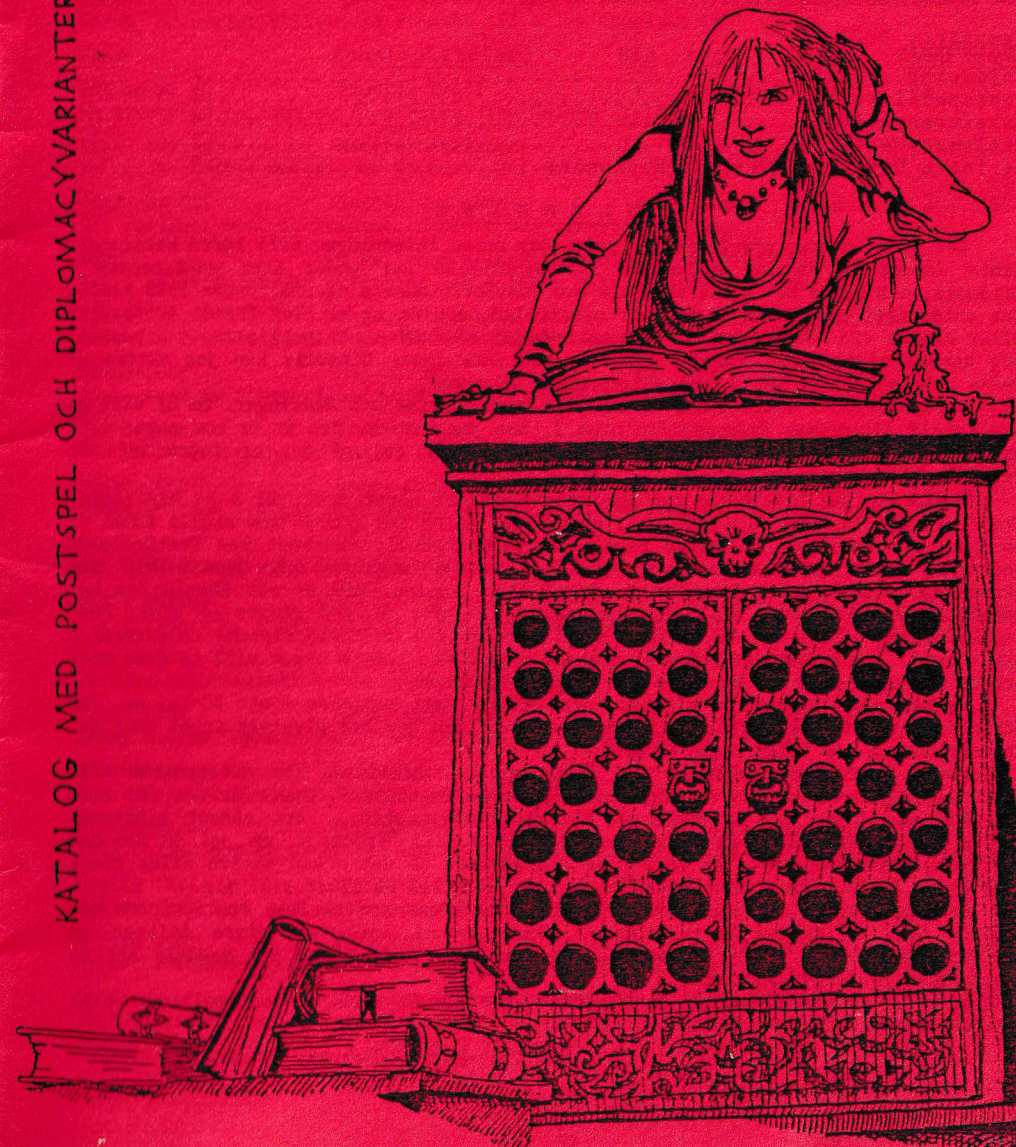
9) A player may change his statement of philosophy at any Winter season, at his own request or at that of the GM. The GM reserves the right to refuse him use of his new philosophy and insist that he carries on with the previous one, although this rule will only be applied in spectacularly silly cases.

10) Arguments may use logic, spurious statistics, crudity, humor, art work, or anything else the player considers appropriate.

11) The GM is allowed to change the hyper-philosophy under which the game is played at any time, with prior notice given to the players.

# POST SCRIPTUM

KATALOG MED POSTSPEL OCH DIPLOMACYVARIANTER NR. 3





PostScriptum är en katalog varifrån man kan beställa postspel och diplomacyvarianter till självkostnadspris. Detta tredje nummer av PostScriptum kostar 5kr (inkl porto), och köps lättast genom att skicka femman till Carl-Magnus. Framsidan är återigen densamma, alltså ritad av Jona Bolin.

Postspel och katalogen beställs av:  
 Carl-Magnus Höglund, Örslösa Bergsgården, 531 97 Lidköping. Tel 0510/124 50. Postgiro 458 92 36 - 1. Fax 0510/124 50.

Diplomacyvarianter beställs av:  
 Per Westling, Mårdtorpsg. 15A, 582 48 Linköping. Ingen telefon, men e-mail c85perwea(a är ett sådant med ring runt)und.ida.liu.se. Postgiro 630912 - 5513.

Fansinrecensionerna är skrivna av:  
 Åke Storm, Askungev. 11, 175 70 Järfälla. Tel 08/58 35 24 93.

#### INNEHÅLL:

Inledning.....	2
Postspelslistning.....	3
Fansinrecensioner.....	8
Diplomacyvarianter.....	12
Varinten Utterly Ludicrous Diplomacy.....	19

#### INLEDNING

Det är nu nästan precis ett år sedan jag skrev inledningen till förra katalogen, trots lovord om tätare utgivning. Två nyhetsblad har under året publicerats i Dipsosis, och dessa har också skickats med PostScriptumkatalogerna. Under 1993 kommer det antagligen att komma ut ett par nyhetsblad, och en ny katalog framåt höstkanten eller kanske vid nästa årsskifte. Dessa nyhetsblad kommer att publiceras i Dipsosis, och kanske något annat fansin? Till er som inte läser Dipsosis kan jag skicka ut dessa nyhetsblad mot porto (antagligen under 20 gram).

Variantdelen i detta nummer innehåller bara nyheter och ändringar. Om ni vill ha den totala listningen från PostScriptum 2, kan jag kopiera den åt er mot porto (100 gram). PostScriptum 2 har jag just nu ett ex kvar av, så det är ingen idé att beställa hela katalogen.

PostScriptums utformning har debatteras en del under året. Bl a så har tanken framförts att göra om katalogen till en nyhetstidning för hobbyn som skulle komma ut en gång per kvartal. Men någon sådant är inte aktuellt. Däremot kan PostScriptum recensera samtliga skandinaviska fansin i varje utgåva, och därmed bli för skandivium vad Mission from God är för Storbritannien. MfG är ett fansin som har uppgiften att recensera alla andra fansin och kommer ut 1-2 gånger om året. Dess redaktörsskap ändras ibland, vilket leder till frågan om PostScriptums redaktörsskap ska ändras. Jag tycker det fungerar bra som det är nu, men om någon vill ta över mitt arbete är jag beredd att överlåta det till någon annan.

Detta nummer kommer, precis som förra numret, att kopieras i ett 50-tal ex. Jag förmodar att det kommer räcka till nästa nummer, men jag har givetvis inget emot att kopiera fler ex om efterfrågan är stor.

Ronny Hedin har pratat om att lägga upp ett bibliotek för dataprogram till postspel, något som borde vara hjälpsamt i denna datorålder. Snart är det väl bara jag och Åke Storm som använder en hederlig skrivmaskin... Ett sådant bibliotek skulle kunna innehålla t ex Unitedprogram, kartor till Diplomacy, mm, mm. Ni som har ett intressant program eller bara tips och åsikter om detta kan skriva eller ringa till Ronny Hedin, Kexag. 50, 360 70 Åseda, tel 0474/113 86 eller till mig.

Det var väl allt.... Skriv mer än gärna till oss som skriver PostScriptum och berätta vad ni tycker om katalogen, eller om ni inte har några åsikter om PostScriptum kan ni ju skriva om något annat eller bara hälsa och meddela att ni finns. Brev är alltid välkomna!

Lev väl och var aktiva och konstruktiva, för det är först då postspellivets alla härligheter öppnar sig för er!

Carl-Magnus Höglund, 27 december 1992

#### P O S T S P E L

Beställs ifrån Carl-Magnus Höglund, och kostar 30 öre/sida plus porto (ekonomibrev). De nya portotabellerna har jag inte, men om ni räknar med att varje A4 (=sida) väger 6 gram och kuvertet 6 gram så kan ni kolla i era egna tabeller.

Spelen beskrivs enligt följande mönster:

**Namn:** Vad spelet heter, inom parentes anges vilken utgåva det är.

**Konstruktör:** Vem/vilka som konstruerat spelet, eller just denna version/utgåva.

**Sid:** Hur många A4-sidor spelet är på.

**Typ:** En grov indelning mellan erövrar-, k-m-k (kvinna-mot-kvinna, kan även vara ett antal spelare som alla slår på varandra), ekonomi-, sport- och roll-spel, och de övriga som kallas "Annat".

**Miljö:** Fantasy, nutid, framtid eller århundrade.

**Komp(lexitet):** För att ge er det allra minsta hum om spelens komplexitet (1-3).

**Språk:** Är spelet skrivet på svenska (S) eller engelska (E)?

Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
800 meter	Fredrik Engel	1	Sport	Nutid	1	S
En utvecklad variant av Alan Parrs "The Golden Strider".						
Abra-kadabra	Mattias Axelsson	11	Erövrar	Fantasy	2	S
En mer hanterbar version av Rhubarb. Har varit förebild för många efterföljare.						
American Oil	Stefan Ericsson	3	Ekonomi	Nutid	2	S
Bli världens mest lyckosamme, störste och rikaste oljepamp.						
Anor	M Wallin, M Arstedt, M Hjelm	9	Erövrar	Fantasy	2	S
Kämpa efter politisk, ekonomisk och militär makt på fantasyön Anor.						
Arena	Magnus Cassersjö	3	k-m-k	Rommarriket	1	S
Endast halvgjort gladiatorspel, som aldrig blev klart.						
Bloodsport	Dan Hörning	7	k-m-k	Oriental	2	S
Inspirerad av filmen Bloodsport med Jean-Claude van Damme i huvudrollen.						
Bonkingspelet	Ronny Hedin	1	Annat	-	1	S
Ronny's översättning av spelet där man antingen kan bonka på de andra eller gömma sig.						
Borgen Urkiburk	Ronny Hedin	1	Rollspel	Fantasy	1	S
Samma idé som i Algas Drakborgen, d v s ner i underjorden och leta skatter.						
Boxning	Henrik Emilsson	2	Sport	Nutid	1	S
Ett handskrivet spel som aldrig blev publicerat.						
Codex Regius	Daniel Carlsson	10	Erövrar	Fantasy	2	S
Ett erövrarspel i det av Erik Granström uppfunna Trakorien i norra Erebb Altor.						
Dark Night	Tomas Larsson	1	k-m-k	New York	2	S
Farliga gatuslagsmål i New York, Sopwithinspirerat.						
Dark Night	Tomas Larsson	3	k-m-k	New York	2	S
Ronny Hedins "uppsnyggning" av detta spel, texten är exakt samma.						
Domination	R Isaksson, O Sundblad	2	Erövrar	Fantasy	2	S
Bli störst på planeten Rakuban genom handel, krig och teknologisk utveckling.						
Drakherrarna	Dan Hörning	5	Erövrar	Fantasy	2	S
Inta rollen som en av de nio drakherrarna och erövr landet med hjälp av bl a drakar.						
Empire (VII)	Torbjörn Ström	10	Erövrar	Rommarriket	3	S
Ett välutvecklat historiskt erövrarspel. Känt för sina utförliga spionrapporter.						
Empire-mini	Torbjörn Ström	3	Erövrar	Rommarriket	2	S
Mycket förenklad version av Empire till mindre kampanjer.						
En Garde	Game Designers Workshop	25	Rollspel	17-1800	3	E
Jätteklassigt spel där man ska klättra upp för samhällsstegen i det aristokratiska Frankrike, genom dueller, umgänge i salongerna, ära i strid, mm.						



Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
Energi	Per och Björn Westling	2	Ekonomi	Nutid	2	S
Baserat på Algas spel med samma namn. Utveckla ditt lands energikällor.						
ERA	Magnus Lindström	3	Annat	-	1	S
Ringa in områden på ett rutsystem med hjälp av en linjeritande ikon.						
Excalibur	Carl-Magnus Höglund	4	Erövrar	Fantasy	3	S
De husregler, inklusive två dragformulär, som användes i Dipsosis 1990-91.						
Excalibur	Peter Magro	2	Erövrar	Fantasy	3	S
En senare version som förmodligen är något bättre. Används bl a i Desiderius.						
Fantasy Blitz-Ball L.	Magnus Cassersjö	11	Sport	Fantasy	2	S
Brutal amerikansk fotboll i fantasymiljö med alver, orcher, dvärgar, mm.						
Formel 1000	Henrik Emilsson	4	Sport	Nutid	2	S
Kom aldrig längre än till ett handskrivet stadium. Föregångaren till Go-kart.						
Fyllbultarna	Ronny Hedin	3	Annat	Nutid	1	S
Samla ihop 100 liter sprit och bli hedersfyllo, men se upp för polisen och fyllos.						
Galacticum (II)	Peter Lindgren	8	Erövrar	Framtid	2	S
Bli härskare över universum i detta välgjorda spel. Ett av de första framtidsspelen.						
Gladiatorspelen	Roland Isaksson	2	k-m-k	Fantasy	1	S
Kämpa för friheten på gladiatorarenan. Klassiskt i Gränslandet där det spelats länge.						
Global War	Christian Claesson	22	Erövrar	Nutid	3	S
Världskrig är det i detta mäktiga och kartfyllda spel.						
Gammaworld	Fredrik Engel	1	Rollspel	Framtiden	1	S
Sanslöst paranoiainspirerat rollspel, som vad jag vet dock aldrig startade.						
Go-kart	Henrik Emilsson	1	Sport	Nutid	1	S
Roligt spel där man tävlar i Go-kart-divisionerna och utvecklar sin förare.						
Gångkrig	Ronny Hedin	3	Erövrar	Nutid	2	S
Strid mellan tuffa punkargång i en storstad.						
Hellas	Peter Wennholm	16	Erövrar	Antiken	3	S
Maffig kampanj som spelades i början av 80-talet, och är en klassiker.						
Hol's Der Geier	?	1	Kortspel	-	1	E
Ett roligt och lätt kortspel som gjorts om till postspel.						
Hopscotch-spel	Alan Parr	2	Diverse	Diverse	1	E
Innehåller Middleman90, Snakes and Ladders, Tribute, The Dirty Dozen, The Golden Strider, och Tring Central. Alla spelas i Hopscotch; fansinet som grundade United.						
Huligan EM-1992	Martin Brodén?	2	k-m-k	Nutid	2	S
Du är hejarklacksledare och ska leda dina huliganer och heja på ditt landslag i EM.						
IdO (Ile des Orages)	Johan Martinsson	3	Erövrar	Fantasy	2	S
Kämpa om makten på och runt ön Imcarkha.						
Imperia	Jonas Nelson	15	Erövrar	Fantasy	2	S
Utvecklat ur Domination, men mycket bättre och mer avancerat.						
Inmutningarna	Ronny Hedin	1	Annat	-	1	S
Inspirerat av ERA och datorspelet STYX. Man letar mineraler på ett rutsystem.						
Ishockey	Joel Grönberg	5	Sport	Framtid	2	S
Elitserien har sedan enn regeländring sparat ur. Skadorna har ökat med 361%...						
Islanders	Mathias Köppen	9	Erövrar	Fantasy	2	S
Som tidigare greve förpassas man till en avlägsen ögrupp.						
Italian Super League	Stefan Ericsson	2	Sport	Nutid	1	S
Väldigt enkelt och slumpmässigt fotbollsspel, där spelarna är tränare.						
Jägersro	Björn Westling	2	Sport	Nutid	1	S
Baserat på Alga-spelet Jägersro. Man sköter stall, och satsar pengar på Toto.						

Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
Kangaroo Lap	Stefan Ericsson	2	Sport	Nutid	1	S
Som känguru deltar du i kapplöpningar och använder lömska trick.						
Karavan	Erik Törnkvis	2	Rollspel	Fantasy	1	S
Ytterligare ett rollspel, som vad jag har hört aldrig kom igång.						
Kelter!	Johan Anglemark	17	Erövrar	800-tal	3	S
Den omfattande förefångaren till Ultima Thule.						
Livbåt	Allan Gordon	2	k-m-k	Anakronisk!	1	S
Genom galen och övertygande press ska man få de andra att hjälpa en från drunkning.						
Machiavelli	Avalon Hill	30	Erövrar	Renässansen	3	E
Baserat på Diplomacy, men mycket större och mer komplext, med bl a ekonomi.						
Maffiakrig	Dan Hörning	18	Erövrar	Nutid	3	S
Låt ditt gangstersyndikat bli New Yorks största och mäktigaste. Samma som T.U.A.W..						
Magazine	Lenni Tolander	2	Ekonomi	Nutid	2	S
Skapa din egen tidning, och gör den kommersiellt lyckosam.						
Mare Nastro	Torbjörn Ström	28	Erövrar	500-tal	3	S
Var menat att användas till speltest, men kampanjen startades aldrig.						
Malleus Malificarum	Magnus Cassersjö	19	Erövrar	Fantasy	3	S
Ett av de populäraste erövrarspelen den senaste tiden.						
Mercenary 5005	Magnus Cassersjö	2	Rollspel	Framtiden	2	S
Grunderna till ett framtidsrollspel. Blev dock aldrig färdigt.						
MERK	Bo Lincoln och Olle Manbo	5	Erövrar	Fantasy	2	S
Erövra områden i länderna runt havet Merk, och vinn ära och rikedom!						
Metropolis	Sid Sackson	6	Ekonomi	Nutid	2	E
Uppför byggnader i en stad, och få dem att stiga i värde.						
Middleman	Alan Parr	1	Annat	-	1	E
Lek med siffror, där man hela tiden ska hamma i mitten!						
Motor Maniacs	Emanuel Berglund	2	k-m-k	Framtiden	2	S
Åtta bilar skjuter på varandra på en arena inför en jublande publik.						
Movie Master	Tomas Larsson	2	Ekonomi	Nutid	2	S
Ungefär som Magazine fast här gäller det filmskapande istället.						
Månadens dubbel	Fredrik Engel	2	Sport	Nutid	1	S
Satsa pengar på travtävlingar och vinn.						
Pax Romana (I)	Peter Lindgren	9	Erövrar	Romarriket	2	S
Kejsaren är döende och barnlös! Andra versionen tror jag kommer snart.						
Phantasy Wars	Fredrik Olausson	14	Erövrar	Fantasy	2	S
Med en hög tabeller och en hög formulär bildas dessa regler.						
Pentagram	Lars Tyllered	2	k-m-k	Fantasy	2	S
Kriga med trollkarlar och pjäser på ett rutsystem för att inta tre pentagram.						
Pirraz	Hanz Johansson	26	Rollspel	Fantasy	3	S
Det enda rollspel som verkligen spelats i Sverige, och det var populärt.						
Polis & Tjuv The PBM	Ronny Hedin	2	Annat	Nutid	2	S
Som god chef på en polisstation ska du jaga ondskefulla rånare och andra kriminella.						
Platform Fighting	Micke von Knorring	1	k-m-k	Framtiden	1	S
Underligt gladiatorspel i framtiden där man som en lustig varelse slådd för sitt liv.						
Profitsvin	Jacob Andersson	4	Ekonomi	Nutid	2	S
Spelarna är profitsvin (kapitalister) som ska köpa/sälja aktier, styra företag, mm.						
Rail	Per Westling	5	Annat	1800-tal	2	S
Uppfanns av David Watts. Kartan över södra Sverige är med här.						



Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
Railway Rivals Den engelska versionen av Rail, nästan identisk med Per Westlings.		3	Annat	1800-tal	2	E
Rhubarb (II) Ett av de stora stilbildande spelen när hobbyn verkligen kom igång igen 1990.	Mattias Axelsson	8	Erövrar	Fantasy	2	S
Rich Man - Poor Man Gjort så att vem som helst kan gå med eller lämna spelet när som helst.	?	4	Ekonomi	-	2	E
Samba (I) Den första svenska versionen av United på svenska.	Henrik Höglund	9	Sport	Nutid	2	S
Samba! (II) Andreas utveckling av utomstående. Dock spelades det knappt något med dessa regler.	Andreas Jonsson	10	Sport	Nutid	2	S
Samba! (III) Det bästa av de två ovanstående skrivet med tätare layout. Används just nu.	C-M & H Höglund	4	Sport	Nutid	2	S
Schoko & Co Köp billigt råmaterial på auktionen, tillverka choklad som säljs dyrt på auktionen.	Mark Green	4	Ekonomi	Nutid	2	E
Seconds Out Ett lätt boxningsspel som, och kanske är det lika bra det, aldrig publicerades.	Johan Anderlund	1	Sport	Nutid	1	S
Slaktarhörnan Ytterligare ett gladiatorspel på någon fatasyarena.	Emanuel Berglund	2	k-m-k	Fantasy	1	S
Smurf Roligt erövrarspel där spelarna är smurfar.	Peter Lindgren	3	Erövrar	Fantasy	2	S
Snowball Fighting Ett antal barn springer omkring och kastar snöbollar på varandra.	Dom Elias & Trevor Mendham	4	k-m-k	Nutid	2	E
Snöbollskrig Ronny's översättning av Snowball Fighting, dock utan regeländringar.	Ronny Hedin	6	k-m-k	Nutid	2	S
Snowracing Två tävlande i snowracers tacklas, hoppar och ger järnet mot mållinjen.	Ronny Hedin	3	Sport	Nutid	2	S
Sopwith Sex spelare tar varsitt stridsflygplan och endast kommer överleva...	Tom Tweedy	1	k-m-k	WWI	2	E
S.O.S. Ett kort, lätt och mycket bra erövrarspel, som spelats i Dipsosis.	Henrik Emilsson	3	Erövrar	Fantasy	2	S
Stafett Postspelsstafett på skidor.	Björn von Knorring	1	Sport	Nutid	1	S
Star Emperor (I) Jorden och månen är inte tillräckliga. Ut i rymden och erövra!	Ronny Hedin	14	Erövrar	Framtiden	2	E
Star Emperor (II) Andra versionen, baserat på TUAW/Maffiakrig.	Ronny Hedin	6	Erövrar	Framtiden	2	E
Summer Stabber Eftersom alla andra spel hade sommaruppehåll startade Martin ett simpelt erövrarspel.	Martin Brodén	2	Erövrar	Fantasy	2	S
Super-G Tävla i världscupen i utförsäkning. Dragformulär av Jörgen Bergqvist.	Joachim Jahnel	4	Sport	Nutid	2	E
Svartfolk (II) Svartfolksriket är på randen till inbördeskrig, och då ska du givetvis slåss!	Magnus Cassersjö	9	Erövrar	Fantasy	2	S
Sopwith Min översättning av Sopwith, helt utan regeländringar.	Carl-Magnus Höglund	2	k-m-k	WWI	2	S
Tennis (I) Originalversionen av detta lätta spel, som är grunden till uppsjön av gladiatorspel.	Andreas Wirtz	2	Sport	Nutid	1	E
Tennis (II) Här även med Lars Tyllered's regler om ATP-poäng och erfarenhetspoäng.	Lars Tyllered	2	Sport	Nutid	1	S

Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
Tennis (III) Här är också ekonomiregler och en del andra extraregler medtagna. Används just nu.	AW, LT, Peter L, Calle H	3	Sport	Nutid	2	S
Tennis Den norska versionen som spelas i The Backstabber.	Borger Borgersen	5	Sport	Nutid	1	N
TGLFA Uppstod ur Johans längtan efter ett enklare fotbollsspel än United och Samba!.	Johan Anglemark	2	Sport	Nutid	1	S
The Bonking Game Originalversionen av det Ronny översatt till Bonkingspelet.	?	1	Annat	-	1	E
The Dirty Dozen Ett av Alan Parrs otaliga sifferspel, som spelas i Hopscotch.	Alan Parr	1	Annat	-	1	E
The Golden Strider Plåcera siffror på ett lyckosamt sätt, så vinner du löptävlingen.	Alan Parr	1	Sport	Nutid	1	E
The Kick Inside Den Unitedversion som används i Lepanto 4-ever. Mer lik originalet än Samba!.	Per Westling	6	Sport	Nutid	2	E
The Underworld At War Maffiakrig på engelska. Jag tror Dan hade en förhoppning om att bli internationell.	Dan Hörning	15	Erövrar	Nutid	3	E
Toonworld This game is chance to be a Toon! Jag undrar vad MegaSpel är för något...	MegaSpel	7	Erövrar	Fantasy	2	E
Tornering Halvgjort torneringsspel, som aldrig blev klart.	Magnus Cassersjö	2	k-m-k	Medeltid	1	S
Tornering Inspirerad av Tennis gjorde Jonas regler för bågskytte, tornering och svärdskamp.	Jonas Nelson	4	k-m-k	Medeltid	1	S
Tornering 1.1 Dans utveckling av Jonas Nelsons Tornering, till ett mer kampanjlikt spel.	Dan Hörning	4	k-m-k	Fantasy	1	S
Ultima Thule Inspirationskälla för flertalet av de senaste årens erövrarspel.	Johan Anglemark	10	Erövrar	Medeltid	2	S
United (?) Originalt av detta fantastiskastiskt intelligenta fotbollsspel.	Alan Parr	6	Sport	Nutid	2	E
United E2000 Den Unitedversion som använts i Europa 2000.	Matthias Nitz	5	Sport	Nutid	2	E
Urania Lätt rymderövrarspel, som spelats i Gränslandet.	Roland Isaksson	3	Erövrar	Framtiden	2	S
Val -92 Inspirerad av Dipsosis politiska debatt skrev Tomas detta naiva och simpla spel.	Tomas Larsson	1	Annat	Nutid	1	S
War Fight Kampsprtsspel där man kan välja mellan inte mindre än 13 olika attacker.	Ronny Hedin	2	k-m-k	Nutid	1	S
World War IV.B Konstruerat med avsikten att åstadkomma ett underhållande och defrustrerande spel.	Thomas Nilsson	3	Erövrar	Framtiden	2	S
<u>Fler spel!</u>						
Arena Ett gladiatorspel i fantasymiljö där man använder diverse handvapen.	Dan Hörning	1	k-m-k	Fantasy	1	E
CBS Records Man har ett nytt skivbolag och ska jaga framgångsrika artister.	Alexander Eriksson	1	Ekonomi	Nutid	1	S
Desdichado Ovanligt i den meningen att fursten som ska erövrare är en person som ska rollspelas.	Jörgen Bergqvist	7	Erövrar	Fantasy	2	S
Game vs Game Man spelar en känd postspelsprofil och ska tjäna pengar på att driva postspel.	Wom Games	2	Ekonomi	Nutid	1	S
Grodhopparspelet Föd upp och träna en groda så att den hoppar längst av alla!	Andreas Jansson	1	Annat	Nutid	1	S



Namn	Konstruktör(er)	Sid	Typ	Miljö	Komp	Språk
The Sewage System	SAM	1	k-m-k	Nutid	1	S
Slå ner dina kamrater i ett kloaksystem, för att själv bli mäktigast.						
Stubbhuggning	Erik Sundberg	1	Annat	Nutid	1	S
Hugg ner som många träd du orkar!						
Super Cross	Wom Games	1	Sport	Framtiden	1	S
Året är 1998 och du är med i universums hårdaste motor cross-liga.						
United i Backstabber	Borger Borgersen	14	Sport	Nutid	2	N
Den Unitedversion som används i det norska fansinet The Backstabber.						
Viking Games	Martin Nilsson	2	k-m-k	Vikingatid	1	S
Gamla avdankade vikingar som inte fått följa med på havsfärden slåss hemma istället.						

Denna listning på ungefär 120 idéellt gjorda postspel, inga kommersiella finns med, innehåller med all säkerhet vissa fel och framförallt massvis med orättvisa kommentarer. Rättningar och klagomål tas emot med den största glädje. Om ni har konstruerat ett spel som finns på listan, men som ni inte vill sprida, vilken anledningen än kan vara, behöver bara meddela mig så plockas spelet bort. Jag har denna gång tagit med ett flertal spel som aldrig är spelade eller ens färdigkonstruerade, vilket vissa av konstruktörerna säkert ogillar :-).

För att få med era spel i listan, ska ni bara skicka dem till mig. Skriv gärna någon liten kommentar själva, så inte jag i mitt oförstånd skriver något dumt. Är det förresten rätt att ha med gamla versioner av spel? Eller originalet av översatta? Jag tycker det är roligt. Väl mött!

Carl-Magnus "Calle" Höglund  
Örslösa Bergsgården  
531 97 Lidköping  
Tel 0510/124 50  
På 458 92 36 - 1

### FANSINRECENSIONER

Dessa fansinrecensioner, plus ytterligare några om numera nedlagda fansin, skrevs av Åke Storm månadsskiftet september-oktober 1992 och publicerades ursprungligen i det specialnummer av Gränslandet, nummer 19, som skickades ut till alla SVEROK-föreningar. Nu vid årsskiftet 1992-93 är dessa 11 fansin alla rena och aktiva postspelsfansin som utges i Skandinavium. Emperor och Coranex Creffa är som bekant nyligen nedlagda och Drömmaren ingår numera i Farsoten. The Evil Breath är inget egentligt postspelsfansin. Rykten talar om två nya fansin: Det ena ska utges av ungefär samma personer som förut gav ut Emperor och det andra ska ges ut av författaren till nedanstående recensioner, Åke Storm. Nåja, nog pratat, här är recensioner på alla nu aktiva fansin:

#### AD ARMA!

Norges motsvarighet till svenska Desiderius är Ad Arma! Det vill säga ett fansin som är helt spelbaserat, och som inte har så mycket artiklar och annat material.

Spelen som körs är av hög klass och jag rekommenderar de som gillar fansin-spel att köpa Ad Arma! Visserligen skrivs fansinet på norska, men det är inget problem för oss svenskar att förstå vad som står skrivet.

United är ett spel som körs i flera fansin. Normalt kan det bli lite trist, men i Ad Arma! så är moderatören mycket seriös så spelet har fått väldigt bra känsla. Senaste numret innehöll 7! sidor United.

Spelen i Ad Arma! är allt från gamla säkra kort som Gunboat och Diplomacy till nyare saker som snöbollskrig och tiokamp.

Ad Arma! är gjord på PC så layouten är snygg, men eftersom innehållet är begränsat till enbart spel så känns fansinet lite tunnt.

#### Styrka:

Många bra spel med platser kvar. Bra spel som bara finns i AA. Unitedkampanjen är en höjdare.

#### Svagheter:

Innehåller bara spel. Inga brevsfalt. Inga artiklar.

#### AD ARMA!

c/o Iron E. Nerbø  
PE 1330  
6401 MOLDE  
NORGE  
Tel. 072/107 92  
Pris: 10 Kr  
Postgiro: 0824 0587662  
Iron E. Nerbø Ravnekk. 10  
6400 MOLDE (OBS!! NORGE)  
Format: C5 / ca 20 sidor  
Utgivningstakt: 4v / 9 Nr utk.

### DESIDERIUS

Desiderius är Sveriges mest spelriktade fansin. Det finns en mängd olika intressanta spel att deltaga i. Flera brudspel har konverterats så att de passar som PPM. Bland dem kan nämnas Supremacy och Exclibur. Annars är Dippy det som dominerar i "Bessan".

När Desiderius startades så var det meningen att den skulle komma ut var tredje vecka, men det har man inte klarat av. För tillfället är utgivningen lite ojämn. Senaste numret bör dock ha kommit när ni läser detta.

Vid starten så var det tre personer som gjorde fansinet, men nu ansvarar Joakim Spångberg ensam för Desiderius. Utförandet är mycket proffsigt. Bessan är ett av de snyggaste fansinerna med enhetlig skrift och bra tryck. Teckningar förekommer sparsamt, men brukar vara av bra kvalitet.

Det som jag saknar i Desiderius är annat material än spel. Är man inte med och spelar så har man ingen större glädje av att läsa Desiderius. Visserligen har brevsfalten blivit lite större sedan "trädgårdsmästaren" med den gigantiska häcksaxen"entledigats, men det behövs mer än en brevsfalt för att man ska vilja läsa ett fansin om man inte vill spela.

Om Desiderius bara kunde klara av att komma ut oftare så behövs inget annat material än spel, eftersom det då mer blir en kampanjtidsning till spelen. Tyvärr blir det nog svårt för Jocke att öka takten nu när han är ensam.

#### Styrka:

Innehåller många avancerade spel. Professionellt utförande.

#### Svagheter:

Kommer ut för sällan. Innehåller bara spel.

### DIPSOSIS

Dipsosis är ett av de äldsta fansinerna som fortfarande ges ut, och har nu kommit ut med hela 25 nummer. Ett tag verkade det som om Calle tröttnat lite på Dipsosis, men nu har han fått en nytändning så kvaliteten har höjts igen.

Det som Dipsosis är mest känt för är den gigantiska brevsfalten som brukar vara minst tio sidor. Där kan det förekomma en del riktigt bala debatter. En del är inte så förtjusta i brevsfalten för det som diskuteras mest är politik, och många tycker att politik inte passar i ett PPM-fansin. Andra älskar att debattera och skulle kunna tänka sig att köpa ett debattfansin om det fanns.

Dipsosis var tidigare Sveriges största fansin, men har nu tvingats ge kronan till RFA. Läsarantalet har sjunkit lite sedan storhetstiden och det kan nog bero på att Dipsosis inte förändrat sig särskilt mycket utan travat på utan att prestera något uppseendeväckande.

Spelen i Dipsosis är många och sköts av flera olika personer. Diplomacy dominerar som i de flesta fansin. Det är en del nya spel på gång att startas, däribland Samba, en Unitedvariant, som gått i Dipsosis tidigare. Så det finns platser för nya spelare. Dipsosis skrivs på skrivmaskin, men ger ett prydligt intryck ändå.

#### Styrka:

Enorm brevsfalt. Pålitlig. Många sidor att läsa.

#### Svagheter:

Ibland trötter inspirationen för Calle och då blir Dipsosis lite trist att läsa.

### ZEUS

Zeus är ett helt nystartat fansin som bara hunnit komma ut i ett nummer än så länge. Som de flesta förstamnummer innehåller Zeus huvudsakligen regler till de spel som kommer köras i fansinet, men lite annat finns det också. Textfansinrecensioner och spelnyheter.

Det utlovas artiklar från och med nummer två så jag tror att Zeus kan komma bli ett bra fansin vad det lider. Det är svårt att bedöma ett fansin på bara ett regelnummer, så jag får återkomma senare med fler synpunkter efter nummer 2. Något som jag uppskattar är att Zeus inte kommer bli ännu ett i raden av alla Diplomacyfansin, det finns mer än tillräckligt av dessa. Vill ni spela Dippy så blir det några partier som startas om intresse finns.

Zeus görs på skrivmaskin och layouten är godkänd. Fastän Zeus är så pass ny så har Tomas Larsson som ger ut fansinet fått in några teckningar som han klämt in. Han har också lyckats få tag i en utomstående moderator till spelet Dark Night.

#### Styrka:

Massor av plats i spelen.

#### Svagheter:

Få sidor. Lite material utöver regler till spel.

### DESIDERIUS

c/o Joakim Spångberg  
Distanz 19  
502 48 BORÅS  
Tel. 033/11 72 21  
Pris: 14 Kr  
Postgiro: 1467 124667  
Format: C5 / ca 30-40 sidor  
Utgivningstakt: varierar / 8 Nr utk.

### DIPSOSIS

c/o Carl-Magnus Höglund  
Örslösa Bergsgården  
531 97 LIDKÖPING  
Tel. 0510/124 50  
Pris: 13 Kr  
Postgiro: 458 92 36-1  
Carl-Magnus Höglund  
Format: C5 / ca 50-60 sidor  
Utgivningstakt: 4v / 25 Nr utk.

### ZEUS

c/o Tomas Larsson  
Skopsv. 4  
293 73 JAMSHÖG  
Tel. 0454/468 68  
Pris: 10 Kr



## FARSOTEN

Postspelshobbyn är en tämligen seriös sysselsättning som ibland kanske tom kan tyckas vara lite stel. Som tur är finns det saker som lättar upp stämningen. En sådan sak är Farsoten. Gillar man sjuk humor är Farsoten ett måste. Den innehåller sådant man inte trodde någon kunde förmå sig till att trycka i sitt postspelsfanzin. Farsoten är ett antiseriöst fansin som inte rekommenderas till humorlösa. Till favoriterna i Farsoten räknas kultserierna Sune Sado och Ture Troll som är otroligt sjuka. Kvalitén på teckningarna kanske inte är häpnadsväckande, men dom får en att vrida sig i plågor ändå (skratta!). Till och med spelen som körs i Farsoten är sanslösa. Ett exempel är Glufs som går ut på att sätta i sig en massa mat på kort tid, eller vad sägs om Bonkningspelet som man bara kan göra tre saker; bonka, gömma sig eller självbonka (vid DIM!).

Som brevspaltsansvarig återfinns Klerok, RFAs lilla hordling, och i Farsoten härjar han fritt. En återkommande favorit är soloäventyret. Inte heller det klarar sig ifrån att färgas av redax sjuka infall. Det ska i ärlighetens namn sägas att det händer att det förekommer några seriösa artiklar i Farsoten, men då är det oftast Dan Hörning (RFA) som står för dessa.

Jag är en "lycklig" ägare av förstaavgåvan av nr 1 som kopierades på hålat papper, och som var så svart (dålig kopiering) att man kunde tro att en sotare ägt exemplaret före mig. Som tur är har layouten förbättrats radikalt, och den står sig rätt hyfsat gentemot andra fansin som inte görs på ordbehandlare/PC.

### Styrka:

Äkta fansinkänsla. Kul serier. Humor.

### Svagheter:

Ett antiseriöst fansin har inga krav på sig och har därför inga svagheter. Det köps på egen risk. Att bedöma "kalkonfansinet" Farsoten efter samma mall som andra fansin är omöjligt.

### Gränslandet:

Eftersom ni sitter med ett exemplar av Gränslandet i handen så behöver jag inte gå in på innehållet. Allt som brukar vara med finns nog i det här numret plus lite till.

Gränslandet vann fansinpollen förra gången. Personligen tror jag det berodde på bredden av materialet. En blandning av olika ämnen tror jag går hem bäst hos en läsekrets i längden. Vi får se hur Gränslandet klarar sig i årets omröstning, men det skulle inte förvåna mig om Gränslandet vann igen. Tillsammans med RFA så är Gränslandet det fansin som har mest artiklar. Ett tag var det tom tal om att ta bort alla spel för att göra ett spellöst fansin. Det verkar dock nu som om det inte blir så.

Layouten på Gränslandet tycker jag är mycket snygg, och utöver detså brukar det finnas mycket snygga teckningar av Jonas Nelson och Magnus Lindström. Jag antar att det har numret inte är något undantag eftersom så många skall läsa det.

### Styrka:

Mycket artiklar. Bra bredd på materialet. Snygg layout. Pålitlig. Intressant brevspalt.

### Svagheter:

Ingen plats i spelen. Iråkinga spel.

## RÖSTEN FRÅN AVGRUNDEN:

RFA är Skandinavians tjeckaste fansin. Oftast 72 sidor som är max om vikten skall hållas under 100 g. Det känns som att läsa en bok när man får ett nummer av RFA i handen eftersom en stor del av texten förminkats ner till skrift av bibelmodell. Det är som ni förstår mycket att läsa för pengarna.

Spelen har nästan försvunnit ur RFA och jag tror inte det är så många som saknar dom. RFA innehåller mycket intressanta artiklar om allt möjligt inom spelvärlden. Postspel, rollspel, liveroleplay, paintball plus en massa andra saker. Alltid hittar man något som intresserar en. RFA är inte bara Sveriges tjeckaste fansin utan också det mest lästa med över 100 läsare. Många läsare garanterar en riklig brevsörd till brevspalten. RFAs brevspalt som sköts av den kaotiska hordlingen Klerok har växt de senaste numren, och börjar närma sig Diposis gigantiska omfång. Det finns flera återkommande saker i RFA. En av de roligaste är artikelserien "tjejer och rollspel" där tjejer berättar om sina erfarenheter av rollspel. En annan populär sak är "fansin för alla", en spalt där Dan Hörning recenserar en massa olika fansin. RFA inleds alltid med en ledare där chefredaktören Dan Hörnings ego får härja fritt. Det skall dock sägas att den alltid är läsvärd och inte består av något dravel. RFAs svaga sida var tidigare layouten, men den biten har man jobbat med så nu är den helt godkänd. Snart skall ett nytt tryckeri anlitas så då blir den ännu bättre. Tecknaren Jonas Nelson har börjat rita i RFA, och det höjer värdet på fansinet en hel del.

### Styrka:

Tjeck som en bok. Mycket artiklar. Innehåller många olika ämnen.

### Svagheter:

Kan vara lite "kladdig" ibland. Med så många sidor skulle innehållsförteckning och sidnumrering inte vara helt fel.

## LEPANTO 4-EVER

L4E är Sveriges äldsta fansin, om man bortser från TBB, som fortfarande ges ut. Per Westling som är redaktör för L4E har gjort oerhört mycket för spridandet av PEM-hobbyn i Sverige, och är nu Sveriges ansikte utåt i världen. Hans fansin skrivs på engelska, och en stor del av läsarna är utlänningar från alla världens hörn.

Brevspalten är mycket intressant tack vare de utländska läsarna. Vill man veta lite om hobbyn utanför Sverige är L4E en bra kunskapskälla.

Innehållet i L4E domineras av Diplomacy, men det finns några andra saker också tex United. L4E kommer bara ut varannan månad och därmed kommer ett tunt resultatblad för de olika spelen som bara skickas ut till de som är med i några spel.

Om man vill vara med och spela i L4E så bör man räkna med väldigt lång väntetid eftersom alla spel är fulla och väntelistorna likaså. Chansen att det ska startas upp några nya kampanjer innan de som går nu är klara är mikroskopisk. Per tycker han har jobb så att det räcker till ändå.

Per är rätt nöjd med det antal prenumeranter han har nu så undvik att börja prenumerera på L4E om det inte är så att du är väldigt intresserad av Diplomacy, för då är givetvis L4E ett måste. Är man ointresserad av Dippy ska man definitivt inte köpa L4E utan satsa sina pengar på något annat. L4E är snyggt gjord, men utseendet är stelt pga all text och avsaknaden av bilder/teckningar.

### Styrka:

Internationella kontakter. Dippykunnig redaktör.

### Svagheter:

Alla spel fulla. Stelt utseende.

### Mu

Mu är ett nystartat fansin som bara kommit ut med tre nummer ännu, men de har ändå lyckats få en stor läsekrets tack vare redaktörernas rykte i spelsverige.

Mu är till 100% inriktad på Dippy. Ointressant för alla utom Dippyspelare, men för Dippyfreaker är Mu ett måste. Redax är mycket kunnig i Diplomacy och tillhör Sverigeeliten så artiklarna håller högsta klass.

För att det skall gå undan i Dippykampanjerna har man som mål att skicka ut ett nummer var tredje vecka, och hittills har dom faktiskt lyckats ganska hyfsat med det. Vart annat nummer är tänkt som artikelnummer och skall då vara lite tjockare, och vartannat skall huvudsakligen innehålla de Dippykampanjer som är igång. Är då Mu lämplig för nybörjare? Ja i allra högsta grad. Det finns mycket att inhämta för novisen i Mu. Som nystartat fansin har Mu fortfarande ganska mycket plats i spelen. Mu är gjord på en dator så layouten är snygg.

### Styrka:

Kort tid mellan numren. Intressanta Dippyartiklar. Gott om plats för nya spelare.

### Svagheter:

Man måste betala för tio nummer på en gång. Få sidor. Saknar teckningar. Namnet.

## THE BACKSTABBER

Ett av Skandinavians äldsta fansin är The Backstabber som görs av Borger Borgersen. The Backstabber är väldigt Diplomacyinriktad. Det finns visserligen ett par andra spel som körs, tex United och tennis, men som sagt är det Dippy som gäller.

Jag tycker The Backstabber har Skandinavians snyggaste layout. Fansinet är i A4 och trycket är perfekt. Kartorna till Dippy tror jag han har gjort själv på datorn. I vilket fall som helst så är de otroligt snygga och mycket tydliga till skillnad från vissa andra fansins. Priset är så lågt som 12 kronor fastän sidantalet brukar ligga runt 60 sidor. Jag antar att Borger trycker upp fansinet gratis, för bara portot kostar en förmögenhet.

Fansinet är norst så man stöter på en del nya personer i brevspalten som är lite lik Diposis, dvs det diskuteras politik.

Precis som Per Westling vill inte Borger ha en drös med nya prenumeranter så tänk efter innan ni skickar efter The Backstabber. Är du Dippyfanatik är det ett måste att ha The Backstabber i fansinsamlingen, men för andra är det onödigt.

### Styrka:

Layouten är så snygg så man blir svag i benen. Dippykartorna är otroligt snygga. The Backstabber innehåller allt en sann Dippytok behöver

### Svagheter:

Alla spel fulla (Du är pensionär när du får spela).

LEPANTO 4-EVER  
c/o Per Westling ~~40 Lindh~~  
Drabantg. 11  
583 46 LINDÖRING Se sid 2  
Tel. (01 20 32)  
013/22 30 54  
Pris: 15 Kr  
Postgiro: 630912-5513  
Per Westling  
Format: C5 / ca 30 sidor  
Utgivningstakt: 8v / 24 Nr utk.

### MU

c/o Björn von Knorring  
Övre Slottsbg. 14A  
753 10 UPPSALA  
Tel. 018/69 20 25  
Pris: 100 Kr per 10 Nr  
Postgiro: 64158-5  
Format: A4 / ca 20 sidor  
Utgivningstakt: 3v / 3 Nr utk.

THE BACKSTABBER  
c/o Borger Borgersen  
Bølerskrenten 24  
0691 OSLO  
MORGE  
Tel. (8-16) 02/48 84 89  
Tel. (16-24) 02/27 83 47  
Pris: 12 Kr  
Format: A4 / ca 60 sidor  
Utgivningstakt: 6v / 16 Nr utk.



# Diplomacyvarianter

## Inledning

Välkommen till det tredje numret av *PostScriptum* och Diplomacy-variantdelen av denna! Denna gång blir det en lite annorlunda version. Jag tänkte nämligen bara lista nyheter och ändringar ifrån *PostScriptum* #2 och räknar med att göra en total listning i nästa *PostScriptum*. Så att beställa ett ex av *PostScriptum* #2 (om nu detta finns kvar, Calle?) kan vara en god idé.

Dessutom har jag denna gång (som utlovats i *PostScriptum* #2) inkluderat en "diplomacyvariant", ja jag sätter detta inom citationstecken eftersom det inte betraktas som variant, även om bakgrunden är Diplomacy. Låter det kostigt? Tja, läs "Utterly Ludicrous Diplomacy" och döm själva...

Om du har synpunkter på variantdelen av *PostScriptum* så skriv gärna till mig (adress nedan) eller till brevsalten i *Dipsosis*. Då *PostScriptum* kommer ut ungefär 2 gånger per år är det knappast någon idé att ha någon brevsalt här, eller?

## Beställningar

Som vanligt går det att göra beställningar, vilka kostar 75 öre per sida A4 (1 kr per sida A3). Till detta kommer porto och jag använder B-post. Då en A4 väger cirku 6 gram och ett kuvert likaså kan ni räkna ut på ett ungefär hur mycket portot blir. Summan avrundas till närmast högre krona.

När du beställer, angå då katalognummer (ex rb40, se nedan) eller namn, och sidantal.

Skicka din beställning till *Per Westling; Mårdtorpsgatan 15; 58248 Linköping*. Lämpligaste betalningsmetoden är via postgirot 630912-5513 (Per Westling).

Om du kommer på en ny Diplomacyvariant och skickar en kopia av den till Per (och han bedömer den vara en variant) kan du byta till dig lika många sidor av andra varianter utan kostnad.

## Förklaringar

I denna uppräknig står alla varianter i kategoriordning. Den stora centrerade rubriken är huvudkategori, medan den understrukna rubriken beskriver underkategori (inom en huvudkategori). Listningen av samtliga kategorier finns i PS#1.

En variant kan antingen beskrivas med en eller två rader. På den första raden börjar det med katalognumret (t.ex. rb13) som är det som ska användas vid beställningar (eller namnet). Numret brukar vara på t.ex. formen rb13/07, rw03/02-n, rb22/0n, och då är det högra (efter strecket) hur många spelare varianten kan ta vilket i exemplen är 7 (07), från två och uppåt (02-n) eller obegränsat (0n). Står det "?" i någon position är det oklart eller oklassificerat. Står en "\*" efter numret betyder detta att varianten av något skäl inte går att beställa från SVB.

Efter numret följer namnet på varianten (inom parentes alternativnamn) och efter det upphovspersonen/personerna. Slutligen står upp till fem uppgifter (angivet i kolumnform så om något saknas är alltså den kolumnen tom) som i tur och ordning är sidantal, om varianten innehåller en karta (J/N för Ja/Nej) [var = scenarieroende], antal "supply center" i varianten [var = scenarieroende], de(t) språk varianten finns på (E = Engelska, S = Svenska, N = Norska, F = Franska, T = Tyska) och slutligen datum då varianten gjordes eller publicerades första gången. Om sidantal anges som t.ex. 3+1 innebär detta 3 A4 plus 1 A3, annars är det

alltid A4 som gäller om inte A3 anges. Om en "\*" finns istället för sidantal betyder detta att varianten inte går att beställa från SVB, men om ett "-" finns istället betyder detta ofta att varianten finns tillsammans med en annan variant och då får man beställa den andra istället. En del varianter kan vara rena tillägsregler till godtyckliga varianter (t.ex. Army Fleet Rules Module) och då är det inte meningsfullt att ange antal supply center eller om karta finns inkluderat anges detta ofta med "%" i sc/karta-finns kolumnen.

På den andra raden (om en sådan finns) står först (mitt under namnet) eventuella kommentarer, ganska långt till höger namn på den person som översatt varianten till svenska (om en sådan finns), siffrorna direkt efter är sidantalet i den översatta versionen och om det slutligen finns ett R längst till höger betyder detta att en recension/utökad beskrivning finns i slutet av variantbankssidorna.

I huvudkategorin "SVB" står samlingsutgåvor. Dessa har speciella katalognummer (SVB-01, SVB-02, ...) och enda extrauppgifterna (förutom en beskrivning av innehållet) är sidantal, språk och årtal.

## A. Antiken (till 475 A.D)

ac. Kartago, Rom och Grekland Östern

ac15/05 Diadochi VI Vedder & M Nelson 2 J 40 E 88

## C. Modifieringar till grundspelet

cb. Förändringar av både karta och regler (mediumkomplexitet)

cb26/07 Guerilla Warfare Tringham m.fl. 2 N 46 E

*Använder kartan för Abstraction (cb30/PS2).*

cb41/07 First Strike Nuclear Diplomacy Paul Dunning 2 N 46 E

*Använder kartan för Abstraction (cb30/PS2).*

cb50/05 Woolworth Diplomacy II-M Overby & Bragg - J 39? E 1989

cb51/05 Woolworth Diplomacy III Glenn Overby - J 39? E 1990

cb52/05 Definitive Woolworth [III-D] Glenn Overby - J 39? E 1990

*Ingår tillsammans med cb15-19 (se SVB-11/PS2) i SVB-14.*

cb59/07 Pourquoi Pas? (Why Not?) C Turquin 2 J 45 E

cm. Bara mindre ändringar på kartan

cm04/07 Milan Diplomacy John Norris - N 34 E

*Finns bara i SVB-13*

cm08/07 Alpin Passage Diplomacy David Rothery - N 34 E

*Finns bara i SVB-13*

cn. Två extra stormakter adderade

cn08/09 Cline 9-Man V A Poole & F Davis 3 J 45 E

cn10/09 Cline 9-Man VII D Rothery 3 J 45 E

*Inkluderas med cn08.*

cn13/09 Loeb's Nine Player Variant Danny Loeb 2 J 38 E

## E. Asien och mellanöstern

ec. Kina

ec01/06 Chinese Diplomacy Tom McCloud 3 J 0! E 1975

em. Mellanöstern

em03/07 Partition of the Ottoman Empire Costikyan 1 J 38 E



## F. Fantasymiljöer (se även T)

fc. <u>Thomas Covenants krönikor</u>			
fc01/07	Chronicle	Les Walker	6 J 38 E 1986
fm. <u>Diverse litterära miljöer</u>			
fm04/01-12	Blood & Gore Diplomacy	Dan Hörning	8 J 42 SE 9110

## H. Europa, 1501-1900

hc. <u>1701-1789</u>			
hc05/05-07	Struggle for Hegenomy in Europe	Lew Pulsipher	3+1 J 32 E 1978
hn. <u>Napoleonperioden (1789-1815)</u>			
hn?/05	Napoleonic Wars	James Nelson	6 J 50 E 1992

## I. Annat material om Diplomacy

im. <u>Regelmoduler/Tilläg till existerande varianter</u>			
im01	Econocator	Doug Wakefiled	2 % % E
<i>Avsedd för Mercatorvarianterna, speciellt Definitive Mercator (gp18/PS2).</i>			

## L. Latinamerika

lb. <u>Hela latinamerika</u>			
lb01/06	America Latina	Philippe Janssens	2 J 34 E

## N. Nordamerika (jmf. "W" — Västra hemisfären)

ne. <u>Östra delarna</u>			
ne02/06	Flintlock II	John Leeder	2 J 17+ E
ns. <u>En stat, provins eller mindre region</u>			
ns06/08	Range War	Colin Bruce	2 J 36 E

## O. Oceaner

ow. <u>Handlar om alla världens oceaner</u>			
ow01/06	Seven Seas Diplomacy I	Björn Westling	1 J 21 ES 9106
ow02/06	Seven Seas Diplomacy Ib	Björn Westling	1 J 21 ES 9111
ow03/06	Seven Seas Diplomacy II	Björn Westling	3 J 19+ ES 9202

## P. Delar av europa

pe. <u>Brittiska öarna (eller Storbritannien)</u>			
pe20/07	British Brewer I	David Rothery	4 J 45 E
<i>Inkluderar Drink Diplomacy (vj12/07).</i>			
pz. <u>Nordsjön och Baltikum (jmf. "ps")</u>			
pz02/05	Viking Diplomacy II	Jim Ronson, F Davis	2 J 25 E 71/86
<i>Det finns två olika kartor, "exakt" eller "tidstypisk". Ange önskad.</i>			
pz03/06	Viking Diplomacy II-R	Fred Davis	2 J 30 E 1987

## Q. Europa efter 1920

qh. <u>Andra världskriget och dess upprinnelse (1934-45)</u>			
qh19/07	Third Reich	Paul Willey	1+1 J 30 E 1989

## R. Regeländring som använder standardbrädet

ra. <u>Vanliga reglerna tillsammans med regler från andra spel</u>			
ra10/07	Life Diplomacy	Jef Bryant	1 N 0! E
rb. <u>Bara ändring i en grundkomponent</u>			
rb10/0n	Fink Variant Rule	Howard Mahler	1 % % E
rb15/07	Diplowinn (Daftor)	Norman Nathan	- N 34 E 7408
<i>Ingår i SVB-15</i>			
rb41/07	Fleet Rome	Richard Sharp	- N 34 E
<i>Ingår i SVB-12</i>			
rb62/0n	Get Them Dots Now!	Lee Kendter Jr	1 % % E
<i>Tar bort varen från Diplomacy. Inkluderar Bourse II (ys04).</i>			
rb72/0n	Plague Ship Dip	Jeff Suchard	3 % % E 1990
<i>Pesten sprider sig... Inkluderar en artikel om pesten i världen.</i>			
rb78/07	Winter 1898	Randy Davis	- N 34 E
<i>Ingår i SVB-12</i>			
rb83/0n	Truth or Dare Diplomacy	Björn Westling	1 % % E
rb84/11	Crowded Diplomacy	?	- N 35 E
<i>Ingår i SVB-12</i>			
rb85/0n	Don Diplomacy	A & P Appleyard	1 % % E 1992
rb86/0n	Scorched Earth Diplomacy	John Morgan	1 % % E 9004
rb?/0n	Shoham rule	Dan Shoham	1 % % E
rd. <u>Dolda förflyttningar</u>			
rd20/0n	Artes' Blind Diplomacy	Joan Artes	3 % % E 1992
rd22/0n	Fog of War	Phil Reynolds	1 % % E
re. <u>Ekonomiska spel</u>			
re07/07	Minieconomic	Geoff Challenger	9 N (34) E 1982
<i>See SVB-15.</i>			
re?/0n	Perestroika VI	Lawrence Cronin	2 % % E 1991
rh. <u>Slumpvis tilldelning av hemcenter. Stort antal spelare.</u>			
rh12/07	Ultimate Shambles	Michel Malhomme	1 N 34 E 1990
rh?/-34	Terrestrial Chaos	Jef Bryant	2 N 4-43 E 9205
rm. <u>Större förändringar (medium komplexitet)</u>			
rm21/10	Ten-Man Diplomacy	Glenn Overby	- N 39? E 1981
rm22/05	Woolworth Diplomacy [I]	Glenn Overby	- N 39? E 1982
<i>Ingår (tillsammans med bl.a. rm21) i SVB-14.</i>			
rm08/07	Nuclear Diplomacy II ("I")	Jan Dittmar	2 N 34 E
rn. <u>Ny(a) enhet(er)</u>			
rn?/0n	Miotic Diplomacy	Phil Reynolds	1 % % E 1992

## S. Science fiction och rymden

sa. <u>Baserade på Asimovs stiftelse "pentologi"</u>			
sa02/02-06	Tactical Foundation Games I/II	Rick Brooks	5 J 1/80 E 1973
<i>Konstig och krånglig.</i>			



sg. Planeter, stjärnor och/eller galaxer  
sg?/0 Spacedip

Ola Hansson 2 var var E 1992

### T. Tolkien-baserade spel

ts. Super-Sauron (Tredje Åldern)

ts29/07 The Downfall of the Lord of the Rings & the Return of the King (Hardbop vers., rev.)  
James/Mark Nelson, m.fl 4 J 44? E 1991

Brukar bara kallas (Hardbop) Downfall...

### U. Abstrakta/hypotetiska scenarion

ue. Kartan upptäckts under spelets gång

ue01/04 1492 Edwin Godfrey 4 (J) var E

ug. Geometrisk (perfekt balanserade) spelplaner

ug08/07 Pure(st) Diplomacy Roland Prevot - (J) 7 E

Ingår i SVB-12.

us. Kontrollen av stormakterna styrs av spekulationer

us06/10-15 Speculation Douglas Huskins 3 N 34 E

us07/0n Capitalist-Dippy Lukas Kautzsch 1 N 34 E 1985

us08/0n Capitalist-Dippy II Per Westling 2 N 34 E 9112

R

us09/0n Gain Diplomacy Mike Benyon 1 N 34 E 1982

### V. Drifter, Parodier, Skämt, etc.

vj. Reglerna är en drift eller ett skämt

vj11/07 McInTinker variant Bruce McIntyre - N 34 E

Ingår i SVB-12. Brukar även kallas "Britain Diplomacy" då England startar med 6 arméer

vj12/07 Drink Diplomacy Miguel Lambotte - % 34 E

Ingår tillsammans med British Brewer (pe20)

R

### X. Utökningar till standardbrädet

xm. Youngstownvarianter

Detta är en global eller semiglobal variantserie, med många olika varianter. För en bra översikt, se SVB-06/PS2.

xm21/14 Youngstown XIV Borgersen, m.fl 9(15)+8 J 128 ne 9112

Norska varianten 2 sidor till. 6 sidor sc-lista som ej är nödvändig

R

xo. Vanliga kartan utökas med stora områden i öst och/eller i syd

xo02/07-08 L'Imprialism II Pulsipher & Davis 8 J 53-9 E 82/83

### Y. Ickevarianter! (Klassificering enligt NAVB)

yg. Amatörstrategiska spel

yg03/04-10 Colour Diplomacy Björn Westling 2 J 1! E

yp. Filosofiska strider

yp01/07 Utterly Ludicrous Diplomacy Peter Doubleday 2 N 34 E

yr. Postspelsversioner av vanliga spel

yr01/0n Trivial Pursuit Don Del Grande 3 E 1984

yr05/02-06 1830 Dick Martin 4 E

ys. Börs/Valutor brevid Diplomacy

ys04/0n Bourse II John McCallum 1 N 34 E

Inkluderar Get Them Dots Now (rb62).

yz. Ordspel (inklusive Alfabet)

yz?/06-07 Postal Crossword Game Andy Key 1 E

yz?/0n Poesimästarna ? 1 ES

y?. Postala rollspel?

y??/0n En Garde ? 40? EF

### Z. Politiska spel

z?/? Government Nicholas Whyte m.fl 1 E

### Å. Skämtspel/varianter, som inte kommer att klassificeras

å01/07 Race Diplomacy ? - J 34 E

Inkluderar i rs35/PS2

å02/0n (Really) Lazy Bastard Diplomacy Steve Guest 1 % % E 1991

å03/07 Ultimate Gunboat Garret Schenk - % % E 1991

å04/0n Wilbur & Ed Play Dip Michael Hopcroft 2 % % E 1991

Inkluderar Ultimate Gunboat (å03)

### Ä. Ännu ej klassificerade varianter

ä01/0n Prophecy Frank Meerbach 4 N 34 E 9105

ä02/0n Globetrotter Diplomacy Freimut Bröker 1 N 34 T 900526

Inkluderar rml7/PS2 skriven på tyska

ä03/07 Europa 1997 Martin Brodén 4 J 64 E 9203

Från Drömmaren #1/2.

ä04/06 Diadoki Zaninetti & Blanchot 15 J 55 E 9205

ä05/07 Rohan variant Borger Borgersen m.fl 1 N 44? N 1992

Lite modifieringar till Downfall (ts29) under utveckling i Backstabber

ä06/? Vikingarnas krig Ronny Hedén 2 J 23 S 1992

Se Coranex Creffa #1 (och senare).

ä07/07 The Day After (Dagen efter) Lindeberg, von Knorring - J 23 S 1992

ä08/0n Mus tippingsvariant Lindeberg, von Knorring 1 % % S 1992

Inkluderar ä07

ä09/0n Fantomas ? 1 % % E

### SVB. Samlingsutgåvor

SVB-12 Enkla varianter som används vid den automatiska spelledaren Judge (judge@u.washington.edu). Innehåller Winter 1898 (rb78), Britain Diplomacy (vj11/07), Chaos II (rh06/PS2), Crowded Diplomacy (rb84/11), Pure(st) Diplomacy (ug08/07). 2 E

SVB-13 CE#17. "One-change-only Diplomacy variants" alltså små ändringar kring Italien som är varianter. Innehåller Fleet Rome (rb41), Milan Diplomacy (cm04), Trieste Split (ej egen variant) och Alpin Passage (cm08). 1 E

SVB-14 Woolworthpaket 2. Innehåller det som SVB-11 innehöll plus en del till, alltså Woolworth II/II-A/II-B/II-R/II-D (cb15-19) samt II-M/III och Definitive Woolworth [III-D] (cb50-52). Dessutom varianterna Ten-Man Diplomacy (rm21) och Woolworth Diplomacy [I] (rm22). I version III[-D] är t.ex nya enheter adderade. 8 E 1990

SVB-15 Introduktion till Hyper- och Mini-economic. Innehåller en del artiklar om mastodontvarianten Hypereconomic (ej tillgänglig ännu från SVB) samt detsamma och regler för Miniec



(re07). Miniec spelas på vanliga kartan och tar 7 spelare, Hyperec tar lämpligast 40-65 spelare!  
Oklart om något parti av Hyperec fullföljts. 9 E 1991  
**SVB-16** Introduktion till några varianter för "Face-to-Face". Innehåller bara reglerna till en variant, nämligen Diplowinn (rb15) vilken lämpar sig utmärkt för FiF. Idén med denna variant är att från 1905 börjar antalet enheter minska så att partiet tar slut snabbare. 2 E 1992

### Diverse recensioner och kommentarer

**Capitalist Dippy** En av flera (Speculation, Plutonomy, Capitalist Diplomacy) där det går ut på att handla valutor, och att den som äger mest i en stormakts valuta styr det landet i ett (eller flera) drag.

**Downfall** Ett försök att göra en variant som håller sig ganska nära böckerna, bland annat finns enheter för Sauron, Faramir, Saruman, Gandalf, och dessutom Nasgüler, m.m. Den mest spelade av alla Tolkienvarianter just nu, och den spelas i skandinavien just nu i *Dipsosis* och *Backstabber*.

**Drink Diplomacy** Till varje sc kopplas en dryckessort, och om ni spelat "caps" eller vinbrännboll förstår ni resten...

**Miniec** Diplomacy är ett mycket abstrakt spel så att t.ex. de problem krigförande länder får med ekonomin framgår inte. En del varianter försöker råda bot på detta och bland de bästa i denna avdelning är Hypereconomic. Men då den varianten kräver minst 40 spelare gjordes denna nedbanartade version som dessutom använder det vanliga brädet.

**Range War** Spela ranchägare i USA. En del sc är boskaphjordar som flyttar sig!

**Woolworth** En trevlig variant, där II-D är mest spelad. I denna sköter 5 spelare två stormakter var, en öppen och en hemlig. Detta ger upphov till en del intressanta förhandlingar. Version II-D spelas just nu i *Dipsosis* och *L4E*.

**Youngstown** En (i USA) populär global variant. Ganska enkla regler. Youngstown XIIIb och XIV har utvecklats i Norge, och nyligen startades senaste version (XIVb) i *Backstabber*.

#### THE BALTIC BATTLES

Ännu ett nytt fansin? Nej det är faktiskt nr 36 som kommer nu. Det är nämligen så att TBB startades redan 1981, men den har inte kommit ut på mycket länge. Innehållet är Diplomacyinriktat. I "första numret finns det en mycket intressant artikel om Österrike/Ungern där Torbjörn visar att landet inte förtjänar sitt dåliga rykte utan istället är ett av de bättre på brädet. För alla som råkat illa ut när de spelat Österrike (ganska många antagligen) är denna artikel guld värd.

Enligt redaktören Torbjörn Ström ser TBB ut som de flesta fansin gjorde för 10 år sedan. Jag kan berätta att det är den sämsta layout jag sett efter Forsotens första nummer. Trycket är halvuddigt och oläsligt på ett par ställen. Fransidan uppvisar ett patetiskt försök till teckning och fansinet ger i övrigt ett gröligt intryck. Den dåliga layouten är det som förvärrar mig mest med TBBs återkomst. Jag kan förstå att resultatet inte blir helt perfekt när ett gäng kobolder ger ut ett fansin för första gången, men när nr 36 av ett fansin dyker upp som görs av en veteran inom hobbyn då borde man kunna vänta sig något bättre. Ytterligare en sak som förvärrar mig mycket är att det kostar pengar att spela Diplomacy i TBB. 20 kronor per kampanj man deltar i. Jag undrar vem som är så desperat att få spela att man betalar för det. Det kanske finns någon som är intresserad av att möta någon av de veteraner som verkar tillhöra fansinets läsekrets sedan förut och då kanske TBB kan vara intressant.

Styrka:

Hög, Dippykompetens

Svagheter:

Otroligt ful. Høgt pris. Kostar pengar att spela. Få sidor.

18

Retyped for the NAVB, 1991

YP01/07

### Utterly Ludicrous Diplomacy

by Peter Doubleday

Well, nobody paid any attention to it in the first place, so why not try it again, I asked myself? The secret to obviously to do what John Norriss does in Denver Glont, subsection 2, paragraph whatever it happens to be, and describe the game as well as throw rules in. So here goes.

I've also just now out of spare copies of Thing 25, so this is as good an opportunity as any to give it another whirl. (That's where it first appeared, dummy....)

OK, as originally advertised, this game is meant to heal the breach between FRP and Diplomacy & Hobbies. Now that, with a little help from my frog, I seem to have contributed even further to this breach by setting up a serious Zine Poll instead of the farce that poor RJW ended up with through no fault of his own other than soft-heartedness, I suppose I had better do something about it. So, publicity please, maestro, and he we go:

The first thing to note is that it is played on the normal board. We don't want to make it too difficult for these junior types, do we? The main difference between ULD and standard Diplomacy is that press is incorporated into the game itself as a central game mechanism.

How is this miracle wrought, you may well ask, unless you want your head kicked in for not paying attention? It's very simple. Actual militarist endeavor, being as any trendy pinko-type FRP fan knows a dangerous retrograde practice leading to the shedding of blood, nineteen-year-old acne and inadvertent human ivory netsuke, is an element of standard Diplomacy which should be weeded out as Unsound, not to say naughty. What to replace it with? Fresh from my enlightening experiences at King's, I would envision the armies of the future standing on a battlefield and trading intellectual arguments at each other - thus the sub-title, "War is Hegel". As the astute Marxist-Leninist (claret-swilling branch) will know, Hegel's basic, indeed only, thesis is that history is a series of dialectical oppositions between ideational systems which synthesize to produce a new system, soon enough opposed by the next wave of the future. Now, the way this applies to a board game is quite staggeringly simple. Ready? Upright again? The thins is, young Friedrich believed, and I'm not saying I agree with him but for the purposes of the game I say as well, that every ideational system is embodied in a nation state. In this case, the seven nation states which comprise the standard Diplomacy mob. I'm not just asking you to role-play philosophies here, I'm asking for entire countries! You should see ULD as a game with the scope of Hypereconomic Diplomacy - all human life is here - the complexity of Hypereconomic Diplomacy - you could profitably spend a lifetime of deep contemplation on each move - and the unplayability of, er, Hypereconomic Diplomacy. But the advantage is that it only takes seven players to get it going.

The mechanisms of play are very simple in theory but hell to describe. Clearly, each nation must have a basic philosophy of some sort (you can't have shapeless ideational systems; Mothercare wouldn't stock them, because they wouldn't sell). The main problem is that for a proper exchange of views you need a sequential system, whereas Diplomacy is essentially a parallel process. The only way I could see around this is to have arguments posed at the end of a turn, after movement, and counter-arguments posed before the subsequent turn, which is therefore consequent upon the success or failure of the counter-argument. Let's have a go at setting up the rules for this:

19