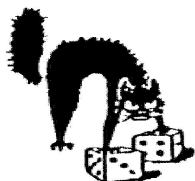


- Si è appena conclusa RomaCon: come è andata?
- Immaginario 96: l'altro avvenimento di Settembre
- I tornei e le iniziative del circolo per il nuovo anno

Il Gatto Nero sui dadi



Speciale RomaCon 1996 *Disguidi organizzativi hanno funestato la tre giorni della Capitale*

Anche quest'anno, nel bene e nel male, la Convention è accaduta.

A Roma, coloro che c'erano, hanno giocato e gioito, chi più chi meno.

Ma fatti i conti finali, agli addetti ai lavori rimangono alcune domande precise in attesa di una risposta.

Proponendole anche a voi, mi prendo la responsabilità di quello che dico, aggiungendo inoltre che si tratta opinioni del tutto personali, appoggiate e/o rinforzate da voci di corridoio.

Domanda n°1: perché in Circolo, non sono arrivate comunicazioni? L'unica cosa che ho visto girare è stato un volantino poco circostanziato ed una pagina tratta da Internet ad appena dieci giorni dalla Convention stessa.

Domanda n°2: perché, pur avendo gli organizzatori a disposizione gli indirizzi dei Circoli aderenti alla Federgiochi (che a sua volta dovrebbe poterle disporre, o no?), ai soci dei suddetti (a quelli dell'Overlord, per fare un esempio), non è giunta alcuna comunicazione?

Domanda n°3: perché non si è tenuto conto del fatto che, avvenendo in Italia una manifestazione simile, anche se con determinati distinguo, (ed aggiungo, con un forte sospetto che questa potesse disporre di un maggiore budget e di una maggiore organizzazione) gli organizzatori non hanno "sputato un po' di sangue" per proporre un prodotto non migliore, ma perlomeno concor-

renziale?

Queste sono state le domande che mi sono venute in mente a caldo quando ho sentito le prime reazioni a RomaCon.

Comunque, per finire ogni polemica, penso che l'importante non stia nel crasso materialismo e nella spietata concorrenza ma nel fine ultimo di queste manifestazioni: permettere cioè a delle persone di incontrarsi e di perpetuare l'antico rituale del gioco; quindi, a mio parere, in attesa fiduciosa di alcune risposte, il fatto veramente importante è che la gente si sia divertita ed abbia passato delle allegre giornate di gioco, tutto il resto è mancia.

Anche perché, alla fine della storia, di gioco si tratta. Poffarabacco!

Passiamo ad altri argomenti.

Settembre si sta consumando come una candela tenuta troppo accesa, ma ciononostante molte iniziative bollono in pentola.

Inizieranno alcuni tornei, altri ne verranno organizzati per impegnare le gelide notti invernali.

Poi, puntuale come ogni anno, arriva il momento dell'obolo, cioè il tesseramento: per questo volta la tessera UISP vi costerà solo 20.000, in banconote di corso legale, non trat-

tabili.

Ci sono delle novità anche per tutti quelli che sguazzano nelle acque limacciose di Internet: molto probabilmente, infatti, il Circolo Overlord avrà a disposizione una sua pagina web, da dove potrete scaricare milioni di immagini porn...ehm... di notizie interessanti sui giochi di ruolo, di carte e di simulazione. L'indirizzo è: <http://www.mripermedia.com/AltraPD/altraPD.html>. Mentre sto scrivendo non è ancora stato immesso nulla ma state in ascolto perché, non

appena le acque virtuali del World Wide Web si muoveranno vi faremo sicuramente sapere.

Per finire, vi rivolgo nuovamente l'invito a mandare le vostre lettere, le vostre recensioni ed i vostri pareri, tanto per farci sapere se vi piace quello che stiamo facendo per voi (prendetelo come una specie di "stiamo

lavorando per voi", d'accordo?).

Meditate, gente, meditate.

Alla prossima.

Stefano Rampazzo



Romacoosa?!

Note pacate su un successo annunciato (?).

Chi ha partecipato a qualche Convention ormai sa cosa aspettarsi da un evento di questo genere: grandi sale, tanti tavoli, e tante proposte per tornei e eventi.

Potete perciò immaginare il nostro stupore quando, dopo un divertentissimo viaggio in pullman in compagnia dei ragazzi del 3M di Modena, siamo arrivati alla sede della RomaCon '96 ed abbiamo visto che la capienza delle sale era minore di quella che abbiamo a disposizione per il Gioca-Padova. Aggiungete a questa scoperta, il fatto che l'organizzazione era molto carente, oppure che i tornei dovevano gestirsi in toto gli organizzatori esterni e che un caffè al bar interno costava duemila lire, ed avrete un quadro completo. Gli organizzatori hanno evidentemente peccato di modestia pensando che la gente non sarebbe venuta alla manifestazione. Invece si è dimostrato che, nonostante la scarsa pubblicità ed il ritardo con cui questa è arrivata, la base dei "soliti noti" c'è, ed è una base importante, capace di muovere circa 300 persone in qualsiasi circostanza, non ha mancato di manifestarsi anche questa volta. Questo zoccolo duro dimostra che il popolo di giocatori affiliati a quei club che fanno parte o orbitano intorno a Federgiochi è un nucleo importante per qualsiasi raduno di giocatori. Quando parlo di "giocatori", intendo indicare proprio gli appassionati del mondo ludico a cui non interessa partecipare ad una fiera o ad un mercato ma che vogliono trovarsi con altri giocatori. I soliti noti sono gli organizzatori di tornei, i presidenti di circoli, i giocatori storici che amano questo hobby e vogliono diffondere e sviluppare il gioco fine a se stesso, senza ritorno economico o personale.

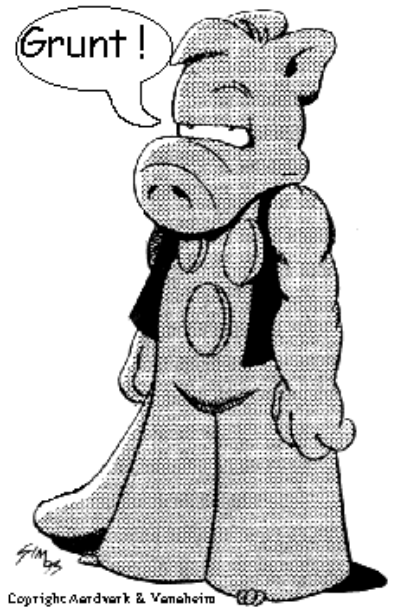
Secondo le fonti romane, RomaCon 96 ha avuto una partecipazione dichiarata di 572 persone, cifra su cui perso-

nalmente mi permetto di dubitare, ma che in ogni caso è largamente inferiore alle cifre delle ultime Convention (Modcon 95, 1024). Certo, RomaCon è partita con molte difficoltà, prima fra tutte il fatto che quest'anno la Convention Nazionale doveva essere a Milano e che solo a Dicembre 95 si è saputo che i Signori del Gioco di Milano avevano dato forfait, per cui Roma è stata una so-

luzione di ripiego, ma comunque penso che non sarebbe stato difficile fare meglio. Gilda Anacronisti e Legio II Augusta sono da ammirare per la buona volontà dimostrata, ma da biasimare per aver perduto l'occasione di fare le cose fatte bene.

Comunque, il prossimo appuntamento è fissato a PadCon '97, che verrà organizzata dal Circolo Overlord. Quindi bando alle ciancie, e dimostriamo cosa sappiamo fare.

Luca Sandonà



Notizie da Overlord

Iniziativa del Circolo

Invito al gioco

L'iniziativa "Invito al gioco", effettuata grazie al consiglio di Quartiere n°9 (Valsugana), avrà inizio Martedì 8 Ottobre '96 e continuerà con cadenza mensile. L'appuntamento è fissato per ogni secondo Martedì del mese. I membri del circolo proporranno dei giochi di ruolo ai residenti del quartiere, per diffondere il gioco e la socialità. Per informazioni ed accordi, contattare i membri del Direttivo.

Attenzione, attenzione!

La BANCA ANTONIANA ci ha proposto un "buon affare" (una di quelle che suolsi definire "convenzioni!"): chiunque intenda aprire un nuovo rapporto (ad esempio un conto corrente o un libretto di risparmio) con la banca stessa, presentandosi alla Sede della Banca Antoniana (si trova in via VIII febbraio, 5 - PD, di fronte al Bo') e chiedendo di conferire con le persone sottoindicate, può aprire un conto corrente, un conto più o una qualche altra forma di rapporto e gli verrà data una ricevuta che varrà l'iscrizione al Circolo Overlord l'anno in corso. Avete capito bene, la vostra tessera la pagheranno loro. Dovrete rivolgervi a: Carla DAN (Tel. diretto 049/839206) oppure ad Amedeo SEDITA (Tel. diretto 049/839373)

Immaginaria'96

Ovvero una storia di ordinaria follia

Venerdì 13 Settembre **Milano ore 9:15 am:** Siamo in tre, siamo stanchi, il treno era scomodo e rimpiangiamo il nostro caro letto che abbandonammo verso le 5 di mattina.

ore 9:45: Con Il bus arriviamo nella periferia di Milano e subito scorgiamo gente dallo sguardo inetto che vaga davanti ai cancelli di un palasport dall'aspetto un po' diroccato. Subito esclamo: E fatta!, questi sono sicuramente giocatori di Magic, siamo arrivati al Palalido. Ci avviciniamo al cancello, la gente non è poi molta e senza difficoltà scorgiamo le inferriate ancora chiuse, al di là, parzialmente nascoste dai botteghini, ci sorridono fasciose ragazze.

Il primo torneo di Magic della giornata sarebbe dovuto cominciare alle 9 perciò con un sospiro di sollievo sossuro ai miei compagni - che fortuna, non hanno ancora aperto! - e loro mi rispondono -potremo sicuramente iscriverci senza problemi-.

ore 10:30: I cancelli sono ancora chiusi. I giocatori più audaci nonostante le impervie condizioni (siamo tutti in piedi) tirano fuori i loro raccoglitori e vanno in cerca di gente con cui scambiare le proprie cartine.

ore 10:45: I cancelli sono ancora chiusi. La nostra pazienza ha un limite, ed i nervi cominciano a tendersi. Un ciccone con uno zaino enorme si avvicina a noi seduti scomodamente sul ciglio della strata e ci pone la faticosa domanda: -Scusate ragazzi, scambiate?- Il primo impulso sarebbe quello di inseguirlo per tutta Milano per prenderlo a mazzate ma poi, gentilmente sorrido e gli sussurro:-non rompere le palle!-

ore 11:15: Ormai il sorriso delle ragazze del botteghino ci sembra trasformarsi in un ghigno beffardo; eppure non capisco: quelle rinchiusi dentro sono loro eppure noi le invidiamo, vogliamo addirittura pagare per farci rinchiusere la dentro, per passare tre giorni consecutivi in un piccolo spazio al coperto immersi in una mare di persone -ci dev'essere qualcosa che non va in me-.

ore 11:25: All'improvviso quando ormai anche i più resistenti davano segni di un delirio incalzante, i cancelli si aprono, la piccola folla si anima e preme per entrare nonostante ci siano soltanto un centinaio di persone. Vedo da distante il ciccone di prima che con la forza che la fisica gli attribuisce in virtù della massa, riesce ad arrivare per primo ai tanto agognati botteghini. Con calma, entriamo anche noi, una delle soavi ragazze di prima ci dà il biglietto e noi la salutiamo consci che in questi prossimi tre giorni non vedremo più la luce del sole e neppure una ragazza.

ore 11:35: Finalmente ci siamo! Varchiamo la soglia e ci appare il Palalido in tutto il suo splendore, peccato che sia ancora praticamente vuoto!...

Nonostante questi piccoli (?!!) problemi organizzativi che hanno funestato il giorno d'apertura quelli successivi si sono rivelati ben più "caldi".

Gli eventi principali sono stati sicuramente i tornei ufficiali di **Magic** tra cui spiccavano quello di Sabato di tipo II per le qualifiche al Pro Tour e quello domenicale con la formula del sealed deck (compro uno starter deck da 60 carte e due bustine da 15 e faccio un mazzo da 40 carte) con la prossima espansione **Mirage**.

Di notevole rilievo è stato l'incontro con **Greg Stafford**, un pioniere dei Giochi di Ruolo e dei War Game, assieme ad un tipo grassoccio e calvo che si è rivelato essere Ingellis (proprietario della Strate) che hanno presentato progetti (una riedizione di RuneQuest e un war game tridimensionale ed un gioco di carte ambientati nello stesso universo) frutto di una sinergia tra ditte americane e la Stratelibri.

Continuando con le celebrità, c'erano con uno stand anche **Angelo Montanini** e **Stefano Baldo** due tra i più importanti illustratori italiani di fama che espongono loro opere (veramente belle!) tratte dal gioco *Middle Earth: The Wizards* di prossima uscita in italiano a cura della Statelibri (of course!).

Tra gli altri stand interessanti quello della società Tolkieniana italiana che proponeva tutti i libri più o meno famosi di Tolkien oltre ad atlanti della Terra di Mezzo molto ben curati, la Editrice Nord con le ultime uscite nel campo della Sci-Fi e del fantasy, la rivista Max con dei poster enormi delle più famose donzelle da copertina poco vestite (anzi, nude!) -cosa che personalmente mi ha fatto molto piacere vista la mancanza del gentil sesso alla manifestazione- e per finire lo stand della Xenia editrice (di The Games Machine e Consolmania per intenderci) abbastanza spoglio se non fosse stato per alcuni computer su cui giravano i soliti Doom e Duke Nukem, Z -bel war game in tempo reale dei Bitmap Brothers-, e Formula 1 Gp 2. Dal punto di vista ludico, non c'è molto da dire; c'erano alcuni tornei di war game organizzati da privati sulla base di regole pubblicate dalla State, mentre per i giochi di ruolo il panorama era abbastanza consueto con partite dimostorative e tornei dei titoli della Stratelibri (Cyberpunk, Girsu, Stormbringer ecc.), e qualche partita di D&D e AD&D.

La cosa più interessante, per i GdR, sono state le partite dimostorative di **Vampiri -Dark Age-** evoluzione medievale non molto diffusa ancora in Italia del classico Vampiri della White Wolf in uscita, in italiano, a cura della Statelibri (ma no?!).

Così, malgrado la mancanza dei tornei di Middle Earth the Wizards e **Mythos** (il gioco di carte dei miti di Chtulhu, anche quest'ultimo in uscita per la Stratelibri) e di vip come **Richard Garfield** (la mente dei *card games* come Magic, The Great Dalmuti, Net Runner ed in futuro di BattleTech), la convention si è conclusa felicemente raggiungendo l'apice Domenica quando, in occasione del sealed deck con le Mirage, è arrivata un'orda di persone da tutta Italia smaniose di mettere le loro sudaticcie mani sulle nuove carte.

Alessandro Bordin

Il torneo a punti 1996

Riccardo Sciarrone ripropone, in versione riveduta e corretta, il torneo più complesso dell'Universo conosciuto

Possiamo dare ufficialmente il via alla Seconda Edizione del Torneo A Punti del Circolo Overlord. L'esperienza dell'anno precedente è stata positiva, anche se, sinceramente, speravo in un maggior coinvolgimento da parte dei nostri iscritti, ma questo probabilmente non è avvenuto anche a causa mia poiché non sono riuscito a trasmettere la filosofia ed il divertimento su cui si basa questo tipo di torneo. Pertanto, approfitto di questo spazio sul Gatto Nero, per esporre, anche per chi non conosce il torneo, i punti salienti della filosofia di questo torneo e colgo l'occasione per spiegare anche il nuovo metodo di calcolo della classifica (più semplice di quello dell'anno scorso).

COS'E' UN TORNEO A PUNTI?

Un torneo a punti, a differenza degli altri tornei, non è legato ad alcun gioco ma piuttosto sono i giocatori l'elemento essenziale. Per esempio, io posso giocare ad un qualsiasi gioco e, se il mio avversario è anche lui iscritto al torneo ed entrambi siamo d'accordo, la partita che sto giocando diventa automaticamente una partita di torneo. La vittoria, la sconfitta ed il pareggio modifica la classifica di entrambi i giocatori sulla base della propria situazione di classifica.

Per quello che riguarda il metodo di calcolo vi rimando alla tabella ed agli esempi nella pagina accanto.

Comunque, alla fine di ogni partita i giocatori compilano un referto sull'apposito modulo da consegnare quanto prima al responsabile del torneo (cioè a me!) che provvederà a stilare ed a divulgare (anche attraverso le pagine del nostro Gatto Nero Sui Dadi) le classifiche via via che queste si formano; quindi, a fine torneo (cioè all'assemblea annuale dei soci, a Luglio 1997) verrà a delinearci la classifica definitiva sulla base di tutti i referti pervenuti all'organizzatore fino a quel momento.

PERCHE' UN TORNEO A PUNTI?

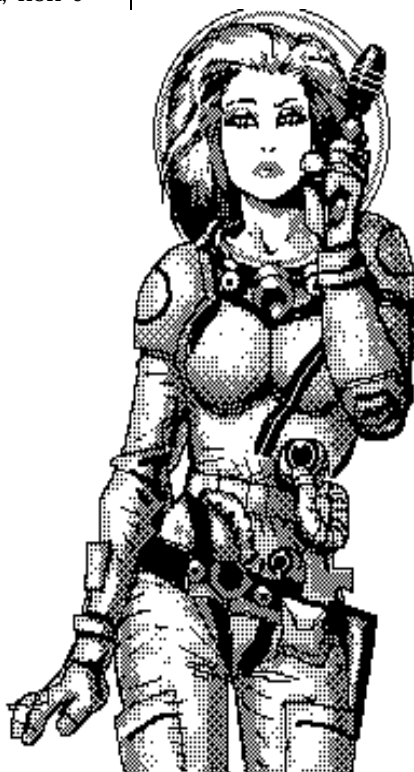
Per chiunque abbia praticato un qualsiasi tipo di sport, l'idea di competizione dovrebbe essere piuttosto chiara. Altrettanto chiara, poi, sarà la differenza tra allenarsi e/o fare una partita amichevole e invece disputare una partita vera e propria. Difatti, un conto sarà giocare la partita di un qual-

siasi gioco ed un altro giocare una partita di torneo (il clima e l'atmosfera sono cambiati, diversi.). Siccome non sempre ci sono in corso tornei del gioco che preferiamo o che anche solo conosciamo, perché allora non decidere noi quando si vuole giocare una bella Partita di Torneo con il proprio gioco preferito?

Ecco il perché di un torneo a punti.

Basta trovare un avversario ed una semplice partita (dove vincere o perdere non è poi molto "importante", come motivazione) si trasforma quasi istantaneamente in una partita che bisogna "assolutamente" vincere per non compromettere la classifica: così la tensione sale, le scelte diventano più difficili, ma la vittoria ha tutto un altro sapore!!

La formula del torneo a punti ti permette di giocare quante volte vuoi, ti stimola a cercarti nuovi avversari ed a provare nuovi giochi.



PERCHE' UN TORNEO A PUNTI?

Il Torneo è aperto a tutti i giocatori, non c'è limite alla data per iscriversi, mentre sono costretto a mettere alcune limitazioni ai giocatori e alle partite per cercare di evitare furberie e accordi tra i giocatori per vincere il torneo.

D'altro canto, in termini di classifica, verrà premiato un tipo di comportamento (di gioco) come potrete leggere più in dettaglio nel regolamento. Le limitazioni sono dovute anche al fatto che il premio sarà abbastanza sostenuto e addirittura, se parteciperete molto più numerosi dell'anno scorso, potremo premiare anche il secondo.

Pertanto non m resta che augurare a tutti BUONA PARTITA.

ISCRIZIONE

L'iscrizione costa L. 10.000.-

Durata del torneo: dal 27/09/96 all'assemblea di fine anno dei soci del circolo.

All'iscrizione ad ogni giocatore verrà assegnata una tessera personale e numerata necessaria per la registrazione delle partite ed alcuni moduli per la registrazione risultati.

Regolamento torneo a punti 1996

Quello è il torneo e queste sono le regole!

GIOCHI AMMESSI

Sono ammessi tutti i giochi a 2 o più giocatori

Tutte le modalità di gioco (faccia a faccia, a squadre, a più giocatori) sono ammesse. Qualsiasi partita, se esplicitamente concordato prima dell'inizio dai giocatori, può essere considerata per il calcolo della classifica del presente torneo.

PROCEDURA

I giocatori, prima di giocare, dovranno, di comune accordo, decidere se quella che stanno giocando è o no una partita di torneo.

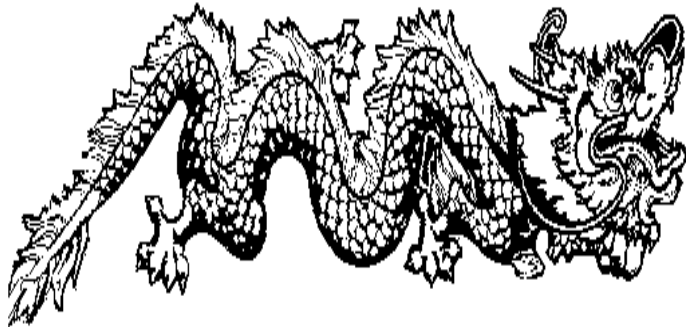
Alla fine della partita dovranno compilare l'apposito modulo di 'Dichiarazione di Vittoria' che avranno cura di consegnare al responsabile del Torneo che registrerà la partita e calcolerà i nuovi punteggi e classifiche sulla base delle tabelle punteggi dopo riportate.

MODALITA' DI CONTEGGIO PUNTI

Partite faccia a faccia: verranno dati i seguenti punteggi: 50 punti a chi vince, 25 in caso di pareggio, 10 in caso di sconfitta.

Partite a più giocatori: verranno divisi 50 punti per il numero dei giocatori (frazioni arrotondate per eccesso) che chiameremo x . Dopodiché il primo prenderà 50 punti, il secondo $50-x$ punti, il terzo $50-2x$ ecc.

Partite a squadre: a tutti componenti della squadra che vince verranno dati 45 punti, 25 punti in caso di pareggio e 15 punti a tutti i componenti della squadra che perde.



ATTENZIONE: NON ENTRERÀ IN CLASSIFICA CHI NON AVRÀ GIOCATO ALMENO 5 PARTITE

TITOLO DI CAMPIONE

Il titolo di "campione" sarà assegnato, a fine torneo, al giocatore con la migliore MEDIA MATEMATICA (punti/partite) aggiustata da alcuni modificatori (prima si calcola la media e poi si modifica):

+2 alla media per ogni multiplo di 3 giocatori diversi incontrati nel torneo.

+2 alla media per ogni multiplo di 3 giochi diversi giocati nel torneo.

+2 alla media per ogni multiplo di 5 partite giocate nel torneo (oltre le prime 5 obbligatorie).

-2 alla media per ogni multiplo di 7 partite giocate allo stesso gioco.

-1 alla media per ogni multiplo da 10 partite giocate con lo stesso giocatore.

-3 alla media per ogni 5 partite vinte contro lo stesso giocatore (per evitare combine tra giocatori).

-3 alla media per ogni 5 partite giocate a dadi, carte (briscola, scopone ecc.), mora cinese, domino ecc. (giochi non usuali in circolo).

N.B. si fa notare che modificare la media di questi valori, è molto importante e spinge la gente a giocare con nuovi avversari e nuovi giochi. Per le partite a squadre ogni squadra verrà considerata come un giocatore, quindi giocare sempre con la stessa squadra (ed eventualmente contro la stessa squadra) porterà alla modifica negativa. Le partite a squadre o multigiocatore non entreranno nel calcolo dei giocatori incontrati ma verranno controllate per evitare che squadre sempre uguali giochino contro altre squadre sempre uguali o che si giochi a molti giochi con gli stessi giocatori (quindi influenzeranno solo i modificatori negativi sempre disincentivare eventuali accordi !!)

ESEMPI DEI PUNTEGGI

Lo scopo di questo torneo è quello di potersi divertire con una partita "di torneo" in qualsiasi momento ed inoltre vuole incentivare il gioco con nuovi avversari e nuovi giochi. Ecco degli esempi:

Partita FACCIA A FACCIA

A contro B Vince A - $A=+50$ $B=+10$

Pareggio $A=+25$ $B=+25$

Partita A SQUADRE

$A+B$ contro $C+D$

Vince $A+B$: $A=B=+45$ mentre $C=D=+15$

Pareggio: Tutti I partecipanti $=+25$

Partita MULTIGIOCATORE (4 giocatori)

A contro B contro C contro D, terminano in quest'ordine: C,B,D,A $x=50/4=12,5$ (arrotondato per eccesso=13)

Quindi $C=50$; $B=50-x=50-13=37$; $D=50-2x=50-26=24$; $A=50-3x=50-39=11$

Per quel che riguarda la classifica finale: A 250 punti 11 partite 7 avversari 4 giochi; B 300 punti 9 partite 2 avversari 2 giochi 6 partite vinte contro lo stesso avversario; C 190 punti 9 partite 5 avversari 3 giochi

A $250/11=22,73$ + 4 (11 part.) + 4 (7 avv.) + 2 (4 giochi) = 32,73

B $300/9=33,33$ + 2 (8 partite) -3 (6 partite vinte stesso giocatore) = 32,33

C $190/9=21,11$ + 2 (9 partite) + 4 (6 avversari) + 2 (3 giochi) = 29,11

E' facilmente notabile il fatto che giocare tanto, a tanti giochi e contro tanti avversari premia moltissimo, se poi si vince allora si è imprevedibili !!!!!!!

Riccardo Sciarone

Primo torneo open di Advanced Squad Leader

Dite di essere dei buoni generali? Ok! Adesso, provatelo!

Sono ufficialmente aperte le iscrizioni al Primo Torneo di Advanced Squad Leader del nostro circolo. Ultimo giorno buono per iscriversi sarà il 4 Ottobre 96, dopodiché bisognerà iniziare a giocare le partite.

Il torneo avrà una prima fase, costituita da un girone all'italiana (tutti contro tutti) durante la quale i partecipanti verranno divisi in 1 o 2 raggruppamenti a seconda se gli iscritti siano 6 o più. Nel caso di 6 o meno partecipanti, verrà formato un solo girone dove tutti i giocatori incontreranno tutti gli altri avversari.

Alla fine del primo turno: i primi 4 giocatori classificati avranno diritto a disputarsi i Play Off.

Nel caso di 6 o più giocatori, questi verranno divisi in 2 gironi e alla fine delle partite i primi classificati di ogni girone passeranno alle semifinali, mentre il 2° e il 3° di ogni girone si incontreranno (il 2° di un girone con il 3° dell'altro) nel primo turno di Play Off ed i vincenti andranno in semifinale. Nei gironi eliminatori verranno giocati scenari semplici (e nel caso di iscrizione di principianti scenari di sola fanteria!) da terminarsi nell'arco di una serata. Gli scenari e gli abbinamenti verranno stabiliti a priori tramite estrazione e le partite, ogni giocatore, avrà tempo fino alla fine di febbraio per giocare; non viene richiesto di rispettare né date prestabilite né l'ordine di sorteggio.

L'unica cosa richiesta è che tutte le partite vengano giocate entro la fine di febbraio per poi procedere liberamente ai Play Off, dove le partite saranno sicuramente più impegnative sia come pezzi che come tempo richiesto per completarle.

La finale sarà probabilmente composta da uno scontro molto grande oppure da una piccola campagna formata da 3 scenari.

La classifica si baserà sul numero di vittorie ottenute. In caso di pareggio verrà considerato lo scontro diretto; in caso di ulteriore controversia (più giocatori con lo stesso punteggio) si andrà a vedere il punteggio ottenuto per ogni partita (vedi calcolo dei punti per torneo a squadre). Tranne che per la finale, quello meglio piazzato avrà diritto di scelta sulla parte da tenere negli scenari di Play Off.

Nel caso di un numero di partecipanti pari (e maggiore di 4) tutti i giocatori saranno automaticamente ammessi al 1° Torneo di ASL (sperimentale). Per questo torneo le squadre (di 2 persone) verranno sorteggiate tra tutti i partecipanti e ogni squadra prenderà punti in base al comportamento dei suoi componenti durante il girone eliminatorio. Il caso di un solo girone (4 o meno partecipanti) la migliore squadra avrà vinto il torneo. Nel caso di 2 gironi le migliori squadre di ogni girone si incontreranno in uno scenario dove ogni squadra dovrà dividersi i pezzi a disposizione tra i suoi componenti.

Il motivo del Torneo a squadre è quello di motivare tutti a giocare fino alla fine anche perché il metodo di calcolo del punteggio permetterà recuperi anche eclatanti; inoltre sarà anche un modo per sperimentare un tipo di punteggio che potrebbe anche essere riconfermato al prossimo torneo se lo troveremo soddisfacente.

Questo è il metodo per calcolare i punteggi per le partite a squadre (ed eventuali spareggi del torneo singolo). L'attaccante soddisfa le condizioni di vittoria entro il termine previsto dallo scenario :

+3 punti per aver soddisfatto le condizioni di vittoria 2 o più turni prima del previsto.

+2 punti per aver soddisfatto le condizioni di vittoria 1 turno prima del previsto.

+1 punto per aver soddisfatto le condizioni di vittoria nel turno previsto. (non cumulabili)

-2 punti per aver perso 2 o più turni prima del previsto.

-1 punto per aver perso 1 turno prima del previsto.

0 punti per aver perso nel turno previsto. (non cumulabili)

Ora contempliamo il caso in cui chi attacca non soddisfa le condizioni vittoria entro il turno previsto: lo scenario proseguirà per un massimo di altri 2 turni

-1 punto per aver soddisfatto le condizioni di vittoria con 1 turno di ritardo.

-2 punti per aver soddisfatto le condizioni di vittoria con 2 o più turni di ritardo.

+1 punto per aver costretto l'attaccante a soddisfare le condizioni vittoria con 1 turno di ritardo.

+2 punti per aver costretto l'attaccante a soddisfare le condizioni vittoria con 2 di ritardo.

+3 punti per aver impedito all'attaccante di soddisfare le condizioni vittoria in più di 2 turni (es. eliminare abbastanza Victory Point da impedire all'attaccante di vincere) (non cumulabili)

Ovviamente gli scenari scelti per questo torneo daranno sempre la possibilità di calcolare questi punteggi. Alla fine dei gironi si sommeranno i punti dei giocatori e la squadra con più punti vincerà.

L'iscrizione al torneo è di L. 10.000.- ed il vincitore avrà diritto al buono acquisto alla fine del torneo.

La scelta degli scenari piccoli è dettata dal fatto che in anno di PadCon non tutti avranno moltissimo tempo per giocare, inoltre, visto che gli scenari saranno uguali per tutti potremo anche avere un'analisi sulla giocabilità e bilanciamento per poterli poi usare eventualmente in PadCon e al GiocaPadova.

Per informazioni rivolgersi a:

Sciarrone Riccardo Tel. 8640494

Per tutti i nuovi soci: udite! udite!

In un tripudio pontificale...la lettera del Boss ai membri del Circolo, o a quelli che pensano di diventarlo!

Benvenuto in Overlord !!!

Se sei un nuovo socio, un simpatizzante o un semplice curioso ecco alcune notizie sul Circolo UISP Overlord:

Per qualsiasi altro chiarimento rivolgetevi al direttivo.

Le attività del Circolo sono regolate da uno Statuto la cui versione integrale è a disposizione di chiunque ne faccia richiesta.

ESTRATTI DALLO STATUTO

Art. 1: Il Circolo di Giochi di Simulazione e Ruolo "OVERLORD", di seguito denominato "Circolo", è un'associazione apartitica e aconfessionale, aperta a tutti senza discriminazione di sesso, etnia, nazionalità età, opinioni politiche e religiose.

Art. 2: Il Circolo ha come scopo associativo la promozione e la diffusione del gioco intelligente, lo stimolo alla sportività, l'incentivo alla solidarietà tra i soci.

Art. 4: L'Assemblea dei Soci è il supremo organismo dirigente del Circolo; si riunisce di norma una volta all'anno; viene convocata dal Direttivo, per iscritto e con preavviso di almeno 15 giorni, su proposta del Presidente o di almeno il 25% dei Soci.

Art. 5: Il Consiglio Direttivo è l'organo esecutivo delle decisioni dell'Assemblea.

Il Direttivo elegge al proprio interno il Presidente e il Tesoriere.

Art. 7: Il Presidente rappresenta pubblicamente il Circolo e ne è il legale rappresentante. Egli può porre il veto a qualsiasi spesa deliberata dal Direttivo che egli non approvi.

Art. 8

L'amministrazione della disciplina interna compete al Direttivo; avverso le decisioni del Direttivo in materia disciplinare è ammesso il solo ricorso all'Assemblea.

Art. 9: La competenza disciplinare del Direttivo si estende ai seguenti ambiti:

a) Violazioni del presente Statuto, in particolare degli artt. 1 e 2;

b) Comportamenti contrari agli interessi del Circolo;

c) Violazioni dei regolamenti di torneo.

Art. 10

Le sanzioni comminabili dal Direttivo ai Soci che venissero riconosciuti responsabili di atti rientranti in una delle categorie previste al precedente art. 9 sono le seguenti:

Per le categorie a) e b), comminabile immediatamente da due qualsiasi membri del Direttivo oppure dal solo Presidente:

1) Richiamo; comminabili dal solo Direttivo riunito;

2) Sospensione dalle attività associative per un periodo massimo di tre mesi; comminabile dal solo Direttivo riunito;

3) Espulsione.

Per la categoria c), comminabile da qualsiasi membro del

direttivo su proposta del direttore di torneo:

4) Penalizzazioni collegate ai meccanismi di torneo;

5) Squalifica dal torneo; comminabile solo dal Direttivo riunito;

6) Divieto d'iscrizione ai tornei, per un periodo massimo di un anno.

Art. 12: Chi intende essere ammesso come socio dovrà impegnarsi ad attenersi al presente Statuto e ad osservare le delibere adottate dagli organi del Circolo. All'atto del rilascio della tessera sociale il richiedente acquisirà ad ogni effetto la qualifica di socio. Tale qualifica dà diritto a partecipare a tutte le attività promosse dal Circolo e a partecipare alla vita associativa, esprimendo il proprio voto nelle sedi deputate, anche in ordine all'approvazione e modifica delle norme dello Statuto e di eventuali regolamenti.

Art. 13: I soci sono obbligati a versare un contributo associativo annuale stabilito in funzione dei programmi di attività. Tale quota dovrà essere determinata annualmente per l'anno successivo con delibera assembleare.

L'anno sociale inizia il 1° Settembre. Verso la fine dell'anno, in genere verso Giugno o Luglio, viene convocata l'Assemblea dei Soci. In tale occasione la normale attività ludica è da considerarsi chiusa. Il costo della tessera associativa è attualmente di Lire 20.000, delle quali 12.000 rappresentano il costo della tessera UISP e 8.000 sono la quota di adesione al Circolo Overlord.

CONVENZIONI

ORSA MAGGIORE - piazza Matteotti, 20, Modena (Tel. 059/211200, Fax 059/221911)

Le ordinazioni effettuate tramite il circolo per grossi quantitativi avranno lo sconto del 25%.

I GIOCHI DEI GRANDI - Via S. Nicolò, 5, Verona (Tel. 045/8000319, Fax. 045/8011659)

Ordinazioni e acquisti diretti, sconto 15%.

CITTÀ' DEL SOLE - Via S. Martino e Solferino, Padova (Tel. 049/8753165)PADOVA

Presentando la Tessera del Circolo OVERLORD otterrete uno sconto del 10% su tutti i giochi. Sui giochi di carte lo sconto potrà non venire concesso.

FREE-TIME Libreria Giochi - Piazzetta Gasparotto, 7, Padova (Tel. 049/8752483)

Presentando la Tessera del Circolo OVERLORD otterrete uno sconto del 10% su tutti i giochi. Sui giochi di carte lo sconto potrà variare da 0 a 10 %

3 D 6 - ROMA

Sconto su ordinazioni di miniature. Per informazioni, chiedere a Marco Pata.

RB INFORMATICA - MONTEGROTTO

Sconto 10% su Computer e programmi. Chiedere di Massimiliano Rossi.

Parliamone seriamente

Segnali ed impressioni raccolte nel mondo dei giocatori

Proprio l'altro giorno stavo pensando ai giochi che avevo visto gironzolando in Circolo (pochini). Alcune elucubrazioni (che qualcuno chiamerebbe "masturbazioni mentali") mi avevano portato ad una serie di considerazioni, che volevo sottoporvi.

Considerazione n°1: i giochi di carte collezionabili (alla Magic: The Gathering, per intenderci), malgrado tutte le gufate, continuano a tirare; se ne pubblicano sempre di nuovi, e molta gente continua a comprare le *cards*. E' innegabile che, per i vantaggi che hanno rispetto ai "giochi tradizionali", siano un passatempo preferibile a molti GdR e di simulazione (non vogliono una particolare preparazione, e, se giocati a certi livelli, danno una buona certezza di successo). Però è anche vero che, adesso, molte persone stanno abbandonandoli, vuoi per la troppa spesa, vuoi per un naturale abbassamento dell'interesse, vuoi per le manovre commerciali di cui si stanno macchiando i produttori (serie di carte lanciate sul mercato a ripetizione, senza riguardo dell'impatto che queste possano avere sulle finanze dei giocatori, alcune politiche di gestione di tornei a dir poco discutibili etc.).

Considerazione n°2: ho notato un ritorno dei giochi di ruolo propriamente detti (D & D et similia, sempre per intenderci), e vedo che ci sono ragazzini che ricominciano a trovarsi per giocare e nuovi gruppi di gioco nascono un po' dappertutto.

Secondo me, questo è un segnale da non sottovalutare, perché significa alcune cose piuttosto importanti: i giochi di

carte, nel bene o nel male, hanno favorito un certo ricambio generazionale all'interno del bacino dei giocatori, hanno infatti permesso ai più giovani di accostarsi ad un mondo complicato come quello dei giochi di ruolo.

Da un punto di vista commerciale, il panorama, invece, risulta statico in maniera preoccupante.

A parte le solite uscite delle TSR, che continua a produrre edizioni su edizioni dei suoi soliti cavalli di battaglia, Dungeons & Dragons ed Advanced Dungeons & Dragons, in questi ultimi anni non è ancora uscito un gioco che abbia un motore abbastanza sviluppato e forte da tenere testa a questi giganti (almeno, questo per quel che riguarda il mercato italiano). La mancanza di rinnovamento non è il massimo per rendere i giochi di ruolo accattivanti per i neofiti, che, quindi continuano a buttarsi su passatempi più immediati e meno elaborati. In questa situazione, speriamo che il nuovo anno, ci procuri un'altra palestra per le nostre menti ed i nostri cuori.

Per ovvie incapacità (l'onniscienza me la installano il mese prossimo!), non ho notizie dal mondo dei giochi di simulazione (novità, nuove uscite, trend emergenti etc.) e probabilmente, anche per quello che riguarda i campi che conosco, mi sono macchiato, in questa trattazione un po' di pressapochismo. Sappiate che sono in totale buona fede, e che, anzi, se chiunque ha qualcosa da correggermi o da aggiungere sull'argomento, è ben accetto.

Stefano P. Rampazzo

Ecco che il Presidente se ne esce con un'altra delle sue!

Torneo multiruolo 1996

Quest'anno ho deciso di fare questo nuovo tipo di torneo che proporrà ai partecipanti partite di svariati giochi di ruolo per misurarne le capacità nel gioco di ruolo in genere e per far conoscere nuove ambientazioni. Il torneo si svolge su 5 partite e richiede un minimo di 12 partecipanti. Il costo è più alto del solito (L. 15.000) perché lo sforzo organizzativo per creare 5 partite è notevole. Naturalmente il raccolto verrà come sempre trasformato in buoni acquisto per i vincitori (primo e secondo piazzato). Non vi anticipo su cosa dovrete giocare, sappiate solo che i sistemi possibili sono D & D, A D & Ds, Cyberpunk 2020, Twilight 2000, Toon, Paranoia, Vampire, Warhammer Fantasy Roleplay, Pendra-

gon, Amber, Boot Hill. Non spaventatevi, non dovrete conoscerli tutti; sarà sufficiente dimostrare adattabilità e capacità di gestire il personaggio dato, il torneo è pensato proprio per chi non conosce l'ambientazione proposta. Le partite si svolgeranno con cadenza quasi mensile (il secondo venerdì del mese alle 21.20 precise). La scadenza utile per l'iscrizione è Venerdì 4 Ottobre dato che Venerdì 11 ottobre ci sarà la prima partita. Dato che il torneo si svolgerà con il sistema di accumulo punti le assenze alle partite non frutteranno punteggio.

Quindi affilate i dadi...

Luca Sandonà

Il circolo Overlord è un'associazione per lo sviluppo e la diffusione del gioco intelligente associata alla Federgiochi ed alla UISP. Si riunisce al Venerdì, dalle ore 21, ed al Sabato, dalle ore 15, presso la Cooperativa L'Iride, a Selvazzano, in via Padova 63. Il Presidente è Luca Sandonà, mentre l'attuale Direttivo è formato da: Marasciulo Massimiliano, Oriano Emanuele, Pata Marco, Pietrobon Lucio, Rampazzo Stefano, Rossi Diego, Rossi Massimiliano.

E-Mail: sandona@mbox.vol.it - Fidonet 2:333/329.14 Tel. 049/685514 - Fax 049/681542