



XIII CONVENTION NAZIONALE DEI GIOCATORI DI SIMULAZIONE E DI RUOLO

PALAZZETTO DELLO SPORT, MODENA

21-22-23-24 SETTEMBRE 1995

Il Club 3M di Modena e la Federgiochi organizzano la XIII Convention Nazionale dei Giocatori di Simulazione e di Ruolo. L'area di gioco è di circa 3000 mq, e sono previsti 40 Tornei, 19 Eventi speciali e moltissimi altri eventi spontanei.



Ammissione

L'ammissione alla Convention sarà consentita solamente alle persone munite di cartellino d'ingresso valido per la giornata in corso, che dovrà venire portato in modo ben visibile ed in ogni caso esibito ad ogni richiesta del personale di controllo. La Convention avrà inizio Giovedì 21 settembre alle ore 21.00 e si chiuderà Domenica 24 settembre alle ore 18.00.



Iscrizione alla convention

L'iscrizione alla Convention sarà di £. 40.000.

Tutti gli iscritti facenti parte delle Federgiochi (*), nonché chiunque si preiscriva entro la data del 31 Agosto 1994 (farà fede il timbro postale) potrà iscriversi alla quota ridotta di £. 35.000. Sarà possibile iscriversi singolarmente ogni giorno, al costo di £. 15.000 per giorno.

Tali versamenti sono da considerarsi quali anticipo sull'iscrizione per il 1996 al CLUB 3M.

Le iscrizioni vanno effettuate mediante versamento sul CCP n. 15898414 intestato a Marcello Manicardi; Inviare o faxare quindi la ricevuta del versamento alla segreteria della convention unitamente al modulo d'iscrizione.



H Tag

Quest'anno per l'iscrizione a tornei ed eventi con numero limitato di partecipanti è previsto un meccanismo a prenotazione: per ogni evento verrà fornito una serie di talloncini numerati che hanno valore sia di avvenuto pagamento, sia di 'lista d'attesa' che chiameremo 'Tag'. Ogni giocatore troverà la lista dei posti ancora disponibili allo stand Tornei e potrà acquistarne quanti vorrà: i Tag non sono nominativi e possono essere scambiati liberamente tra i convenuti. Saranno distribuiti Tag oltre al numero di posti effettivamente disponibili: in questo caso, se l'evento non ha ancora avuto luogo, sarà possibile avere una lista d'attesa per sfruttare i posti

liberati da quanti non si presenteranno all'orario stabilito per un qualsiasi motivo.

Tag non utilizzati potranno essere scambiati allo stand Tornei con Tag di altri eventi, oppure saranno rimborsati. Tag con numerazione inferiore al numero di partecipanti all'evento cui si riferiscono saranno invece considerati non più validi e quindi non rimborsabili.

Esempio: nell'evento *Blue Max* (25 posti) sono stati distribuiti 34 Tag. Tizio col Tag 17 è impegnato nel torneo di *Star Fleet Battles* e decide di non abbandonare il Tavolo. Parteciperanno pertanto a *Blue Max* i giocatori con i Tag 1-16 e 18-26. I numeri dal 27 in poi avranno diritto al rimborso, i numeri inferiori no.



Iscrizione agli eventi

Per i tornei che prevedono un numero massimo di partecipanti, varrà il criterio del "chi prima arriva, meglio alloggia"; prima vi iscrivete, più probabilità avrete di trovare posto. Tutti i tornei hanno un numero minimo di partecipanti; nel caso un torneo non si disputasse per carenza di iscrizioni, le quote già versate verranno restituite.

Se qualcuno non si presenterà all'arbitro nell'orario designato per l'inizio del torneo sarà eliminato e la quota verrà trattenuta dall'organizzazione.

Un consiglio: dal volantino avrete un colpo d'occhio di tutti gli eventi della Convention. Valutate

pertanto con oculatezza quali sono i tornei e gli eventi che vi interessano, per evitare di sovrapporre orari e date.

L'iscrizione ad un torneo è di £. 8.000 (sono esclusi alcuni casi particolari, indicati specificamente); verranno messi in palio buoni acquisto per un valore proporzionale alle quote di iscrizione raccolte; l'organizzazione si riserva il diritto di non accettare qualunque iscrizione ad un torneo, restituendo naturalmente la tassa di iscrizione. Salvo indicazioni contrarie, saranno premiati i primi due classificati.



Tornei e tempi

Onde assicurare la massima scorrevolezza alla Convention, tornei ed eventi sono stati distribuiti, come già d'uso nelle ultime edizioni della Convention, in fasce orarie; la novità di quest'anno consiste nel prevedere un intervallo tra una fascia e l'altra, per permettere a giocatori ed arbitri, tra un evento e l'altro, di mangiare uno snack, riposarsi o, eventualmente, terminare un evento che si protragga oltre il consentito. Confidiamo che questa nuova forma di flessibilità sia seguita da tutti per permettere a tutti di fruire al meglio del limitato tempo della Convention. Le fasce sono così organizzate

Slot	Orario		
1	9.30-10.30	6	17.00-18.00
2	11.00-12.00	7	18.30-19.30
3	12.30-13.30	8	20.00-21.00
4	14.00-15.00	9	21.30-22.30
5	15.30-16.30	10	23.00-24.00

Nel seguito di questo volantino, ogni fascia oraria sarà preceduta dalla lettera che indica il giorno della convention (GIO, VEN, SAB o DOM)

Rammentiamo infine che il rispetto dei tempi sarà l'unica cosa che permetterà alla una Convention con tanti eventi e tante persone di funzionare. Pertanto, i responsabili di ogni evento hanno diritto (e dovere) di eliminare dalle competizioni chiunque si presenti oltre 15 minuti di ritardo rispetto all'inizio della fascia oraria, a suo insindacabile giudizio. Il comitato organizzatore rifiuterà a priori qualsiasi contestazione basata sul ritardo (cosa puntualmente avvenuta nelle edizioni passate)

Il Palazzetto dello Sport chiude tassativamente alle 24.00, per cui bisogna essere solleciti a lasciare l'edificio quando richiesto. In ogni caso, l'organizzazione si riserva la possibilità di modificare questi orari, dandone tempestiva comunicazione ai convenuti.



Informazioni di segreteria

Ogni iscritto potrà, a partire dal 1° Settembre a tutto il 17 Settembre, richiedere ed ottenere informazioni riguardanti la Convention, le modalità della stesai, la sistemazione alberghiera ed altro ancora utilizzando uno dei seguenti media:

Fax: 059-221911

E-Mail: 100034.2113@compuserve.com; o Marcello Missiroli, 2:332/504.26.

Telefono: Roberto "Smilzo" Fontana 059-467109 12h-13,30h, Adriano "Pluto" Bompani 059-549776, 15h-18h.



Servizi

- Segreteria: si occuperà delle iscrizioni, dell'alloggiamento e delle informazioni generali
- Ufficio Tornei: si occuperà della prenotazione dei tornei e degli eventi a pagamento
- Ufficio Rogne: si occuperà di tutto quello che non va.
- Vendita giochi: come nelle precedenti edizioni della Mod-Con, tale servizio verrà assicurato dal negozio "Orsa Maggiore" di Modena.
- Fotocopiatrice: sarà sempre disponibile in segreteria. Prezzo di ogni fotocopia £.200
- Computers: sarà probabilmente disponibile un sistema informativo computerizzato a disposizione degli ospiti. Inoltre sarà pertanto possibile stampare testi preparati a casa (entro limiti accettabili) Sistemi supportati: IBM compatibile, ATARI ST, Macintosh
- Vi saranno altri stands dedicati ad associazioni varie; l'elenco preciso verrà comunicato in

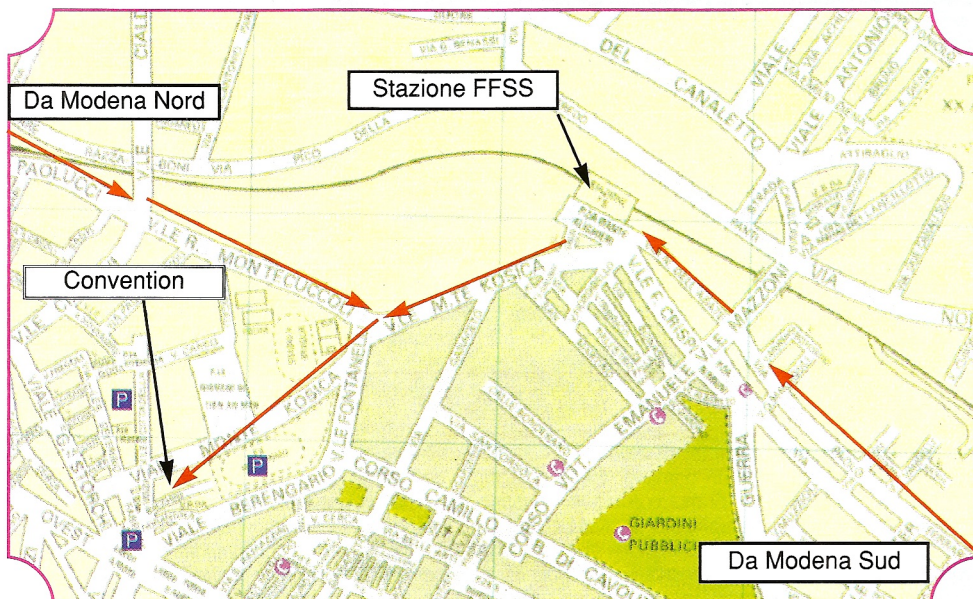
seguito.

- Telefoni. Presso al palazzetto saranno presente telefoni pubblici dotati di scheda telefonica.



Per gli arbitri di role playing

Chi ha partecipato ad una convention sa che raramente le avventure che si iniziano (con la sola eccezione dei tornei) vengono effettivamente completate; inoltre, si corre il rischio di giocare un'avventura con gente conosciuta (spesso, anzi, con la "solita gente"). La Convention dovrebbe servire, al contrario, a confrontare modi di gioco diversi ed a conoscere nuove persone. Per questo motivo consigliamo a chiunque avesse intenzione di arbitrare una propria avventura di indicarlo nel modulo d'iscrizione (includere i dati necessari e soprattutto le fasce di svolgimento). L'organizzazione provvederà ad appendere all'ingresso un elenco delle partite libere previste.



Per gli arbitri di boardgames

Gli arbitri sono un elemento essenziale per la buona gestione dei tornei. Chiunque abbia la disponibilità e la capacità di arbitrare uno dei tornei indicati ce lo segnali tempestivamente.



Premiazioni

Le premiazioni si effettueranno al termine dei rispettivi tornei, per non obbligare i partecipanti ad attendere la domenica pomeriggio a meno che questo non sia strettamente indispensabile.



Come arrivare

• In Treno:

Modena è ben servita dalla rete ferroviaria. Dalla stazione è sufficiente prendere la linea filoviaria N.7 e scendere alla fermata Autolinee. Il Palazzetto dello Sport è di fronte alla fermata.

• In Auto, da Modena Nord (per chi viene da Milano, Verona):

Dall'uscita autostradale svoltare a sinistra e prendere la Via Emilia. Proseguire seguendo la strada per circa 3 Km., voltare a sinistra al semaforo dopo il cavalcavia; proseguire quindi fiancheggiando la ferrovia fino a una rotatoria. A questo punto svoltare subito a destra lungo Viale M. Kosica per raggiungere la stazione autolinee: è possibile entrare nell'ex-ippodromo e parcheggiarvi direttamente l'auto. Il palazzetto è l'edificio blu, posto di fronte alla Stazione Autolinee.

• In Auto, da Modena Sud (per chi proviene Padova, Bologna, Ferrara):

Svoltare a Destra verso la città. Dopo qualche chilometro si raggiungerà la tangenziale. Voltare a Destra e proseguire fino al 2° Semaforo (via Nonantolana). Svoltare a sinistra, proseguire fino al 3° Semaforo. Voltare a sinistra, subito dopo il cavalcavia a destra, poi di nuovo a sinistra e subito a destra. Proseguite dritto fino alla rotatoria. Lì prendere la 2° uscita (direzione Stazione/Stadio) superare un semaforo e raggiungere una seconda rotonda; lì svoltare alla 2° uscita a destra per raggiungere la stazione autolinee: è possibile entrare nell'ex-ippodromo, a sinistra, e parcheggiarvi. Il palazzetto è l'edificio blu, posto di fronte alla Stazione Autolinee

Cibo e bevande

L'organizzazione non prevede un servizio di ristoro, lasciando così ai convenuti la libertà di organizzarsi come meglio credono. All'interno del palazzo sarà comunque in funzione un piccolo bar.

Elenchiamo alcuni punti di ristoro nei dintorni del Palazzetto dello Sport, con indirizzi.

Pasticceria: Cristoforo, Viale Fabriani 51
Bar: AS. BAR, Viale M. Kosica 130
Fast Food: Pappy Burger, Viale Molza 5

Fast Food: Burghy, Via Università
Pizz-Ristorante: Storch, Viale Storch 87
Pizzeria: Vesuvio, Via Rainusso 126

Self Service: Cioé, Viale Molza 1

Per quanti volessero un break più lungo e rilassante, ecco un breve ed incompleto elenco di ristoranti raggiungibili anche a piedi (10 min. max.).

Top Level: Fini, Via Frati Minori
(Prenotare : 223314)
Tigelle e Gnocco: Redecocca, P.za Redecocca
8 (Prenotare: 242750).

Cinese: Pechino, Vl. Berengario 82
Medio: Leoncino, v. Emilia Ovest 407
Economico-tipico: Omer, v. Torre 23
Hostaria del Teatro(24h):c.Canalgrande 90

Pernottamento

L'organizzazione mette a disposizione 250 posti - letto presso l'albergo Europa. Il costo è di £. 40.000 con trattamento in camera doppia e prima colazione, di £. 35.000 in camera tripla o quadrupla, sempre con prima colazione. In caso di superamento della capienza dell'albergo, sarà lasciata la responsabilità ai convenuti l'organizzazione del pernottamento.

Per chi non ha pretese, ma neppure danaro, sarà possibile pernottare in palestra o foresteria, con modica spesa (£.8.000/notte)

Elenco eventi

Tutte le descrizioni che seguono, elencate in ordine sparso a seconda del gioco cui si riferiscono, utilizzano il seguente formato:

CODICE NOME DEL GIOCO (ev. costo)

Fasce orarie utilizzate nei vari turni.

Club Organizzatore (Persona Responsabile)

Descrizione Formula, massimo numero di partecipanti.

Formula: individuale, Finale Campionato Italiano con Eliminatória Straordinaria, iscrizioni open di individui o squadre (4 pp) alla sessione eliminatória, max 64 pp

R2 Cyberpunk 2.0.2.0,

Elim: SAB 1-3, SAB 4-6; Fin: DOM 1-3;

Org: La Porta d'Argento (Elisabetta Arca)

Formula: Finale Campionato Italiano a squadre con Eliminatória Straordinaria, iscrizioni open di sole squadre complete (5 pp) alla sessione eliminatória, max 30 pp

R3 Ars Magica

Elim: VEN 5-7, VEN8-10; Fin SAB 4-6

Org: I Cavalieri dell'esagono (Roberto Srelez)

Formula: Finale Campionato Italiano a squadre con Eliminatória Straordinaria, iscrizioni open di sole squadre complete (5 pp) alla sessione eliminatória, max 30 pp

R4 Dungeons & Dragons

VEN 5-7, SAB1-3

Org: Game Network (Marco Mengoli)



670CH7 D7 RUOLO

R1 Advanced Dungeons & Dragons

Elim: GIO8-10, VEN8-10; Semi: SAB 4-6; Fin: DOM 1-3.

Org: Coordinamento Nazionale Campionato Italiano AD&D (Maurizio Puviani)

Formula: partita singola, iscrizioni di sole squadre complete (4-6 pp), max 20 squadre

R5 AD&D Ravenloft

Elim: SAB 8-10; Fin DOM 4-6

Org: Club 3M (Gianluca Costantini)

Formula: individuale, doppio turno ad eliminazione progressiva, si accettano squadre preformate, max 24pp.

R6 Vampire

Elim: VEN 8-10; Fin: SAB 8-10

Org: Club 3M (Piera Poggio)

Formula: individuale, doppio turno ad eliminazione progressiva, max 16pp

R7 Ken il Guerriero

Elim: SAB 4-6; Fin DOM 1-3

Org: Club 3M (Marcello Missiroli)

Formula: Individuale con doppio turno ad eliminazione, max 15 pp.

R8 Martelli Da Guerra

1° Turno VEN 5-7; 2° Turno DOM 1-3.

Org: Nexus Editrice (Roberto Di Meglio)

Formula: Doppio turno individuale a somma di punti, iscrizione individuale o a gruppi completi (5 pp), max 25 pp.

R9 GURSA

Elim VEN 1-10, SAB 1-3; Fin: SAB 8-10, DOM 1-3

Org: Draconis Globus (Antonio Faccia)

Formula: Finale Campionato Italiano a squadre con Eliminazione Straordinaria, iscrizioni open di squadre complete (5 pp) o individuali alla sessione eliminatória, max 55 pp

R10 Star Wars,

Elim: VEN 8-10, SAB 1-3; Semi: SAB 8-10; Fin DOM 4-6.

Org: Fabio Montanari

Formula: individuale, Finale Campionato Italiano con Eliminazione Straordinaria, iscrizioni open di individui o squadre complete (4 pp) alla sessione eliminatória, max 64 pp

R11 Richiamo di Cthulhu,

Elim: VEN 1-3, 5-7, 8-10; Semi: SAB 4-6, 8-10; Fin DOM 1-3, 4-6.

Org: Hyperion (Francesco Coloccini)

Formula: finale Campionato Italiano con eliminatória straordinaria, iscrizione di sole squadre complete 4-6 pp, max 12 squadre



GIOCHI DI CARTE

C1 Magic, l'Adunanza

DOM 1-6

Torneo valido per il campionato italiano 95-96

Org: Club 3M (Davide C. Stremiiti)

Formula: Eliminazione diretta, max 64pp, regole standard da torneo

C2 Magic Open (L.5000)

SAB 1-10

Org: Club 3M

Formula: Eliminazione diretta, non valido per la classifica nazionale, max 128pp

C3 Mutant Chronicles (L.3000)

DOM 1-6

Org: Hobby & Works (Giacomo Torriani)

Formula: Eliminazione diretta, max 30pp

N.: Premi offerti dalla casa editrice del gioco.

C4 The Great Dalmati (L. 5000),

Elim: GIO 9-10 VEN 1-2, Fin: VEN 7-8

Org: Club 3M (Adriano "Pluto" Bompani)

Formula: Tavoli da 6 individui, serie di 10 smazzate, 1° turno senza tasse, 1 punto per ogni posizione sociale, si qualifica un vincitore per tavolo.



BOARDGAMES

Memento! Affinché l'iscrizione ai tornei di boardgames sia ritenuta valida (ad eccezione di quelli indicati con (*)) è necessario che i giocatori provvedano a fornire una copia del gioco in questione in convention.

B1 Campionato Italiano Star Fleet Battles

Eliminatorie: 1° T VEN 9-10, 2° T SAB 1-2

Finali naz.: QF SAB 5-7, Semi SAB 9-10, Finali DOM 1-3

Org: Comitato Promotore SFB (Enrico Riccò)

Formula: Torneo ufficiale sponsorizzato dall'ADB e dall'Hotel Flora di Capri. Regolamento: Tournament Handbook 1993 + Update '95, valido per l'assegnazione di 2 Rated Ace; max 16 pp.

B2 Advanced Squad Leader

Elim VEN 9-10, SAB 1-2; QF: SAB 5-6; Semi: SAB 9-10; Fin: DOM 1-2

Org: A.B.M. (Daniele Dal Bello),

Formula: eliminazione diretta su partita di sola andata, scenari scelti dall'organizzazione, max: 16 pp.

B3 Battletech Team Open

Elim: VEN 9-10, SAB 1-2; QF: SAB 5-6; Semi: SAB 9-10; Fin DOM 4-5

Org: Club 3M (Roberto Fontana)

Formula: eliminazione diretta, squadre di due persone con due Mech a testa, max 16 squadre.

Regolamento: Tactical Handbook level two

B4 Axis & Allies

Elim: 1° Turno VEN 5-7, 2° SAB 1-3; Fin 1° SAB 8-10, 2° DOM 1-3.

Org: Club 3M (Ilicio Quattrocchi)

Formula: eliminatória a girone svizzero e finale, solo squadre da 2 pp complete (max 20 coppie).

B5 Advanced Civilization

Elim: SAB 1-4; Fin: DOM 1-4

Org: Club 3M (Gian Luca Abbati)

Formula: Tavoli da 6 pp, doppio turno ad eliminazione, accedono alla finale i vincitori di ogni tavolo, max: 36 pp.

B6 Panzer Leader

Elim VEN 9-10, SAB 1-2; Semi: SAB 5-6; Fin: DOM 1-2.

Org: Sergio Cuoghi

Formula: Eliminazione diretta, Scenari forniti dall'organizzazione, max 16 pp.

B7 Campionato Italiano Diplomacy

Elim: SAB 6-8; Fin: DOM 1-4

Org: Associazione Italiana Diplomacy (Alessandro Moroni)

Formula: Tavoli da 7 pp, doppio turno ad eliminazione, accedono alla finale i vincitori di ogni tavolo, max 49 pp.

B8 Vietnam

Elim: SAB 1-4; Fin: DOM 1-4

Org: Evaref, (Davide De Martino)

Formula: Eliminatoria con partita di andata e ritorno, si qualificano i due migliori punteggi complessivi; scenari forniti dall'organizzazione, max 8 pp.

B9 Speed Circuit (*)

1° GP VEN 4-6, 2° SAB 8-10, 3° DOM 4-6

Org: AICS (Fabio Pellegrino).

Formula: 3 Gran Premi con classifica globale conclusiva. Max 14 giocatori per prova dopo prove di qualifica preliminare. E' possibile l'iscrizione a squadre (2 pp)

B10 Roborally (L. 5000)

Elim: GIO 9-10, VEN 1-4; Fin: SAB 5-6

Org: Club 3M (Andrea Ligabue)

Formula: Tavoli da 4 persone, 4 mappe, 4 bandiere con limiti di tempo stretti. Si qualifica 1 per tavolo.

B11 Britannia

Elim: VEN 8-10; Fin: DOM 4-6.

Org: Club 3M (Stefano Raimondi)

Formula: doppio turno, si qualificano i vincitori di ogni tavolo (4 pp), scelta dei popoli con sistema di 'bidding', Max 16 pp.

B12 1830

Elim: SAB 1-4; Fin: DOM 1-4.

Org: AICS (Fabio Pellegrino)

Formula: doppio turno, tavoli da 6 persone, max 30 pp. (5 finalisti).

B13 Blue Max

SAB 1-6

Org: Hobbit Club (Gianluca Roncati)

Formula: girone svizzero (2 partite) con finale, squadre da 4 pp, iscrizione solo a squadre complete, max 6 squadre

B 14 Clash of Eagles (*)

DOM 1-6

Org: Amici di Camelot (Giacomo Fedele)

Formula: girone triangolare da 3 squadre, max 9pp



WARGAMES

Nota: I giocatori dovranno provvedere autonomamente alle miniature necessarie per giocare i tornei sottoindicati. A tutti i preiscritti verrà inviato l'Army list completo (per i giochi che lo prevedono) per via posta, fax o e-mail.

W1 Warhammer 40.000

Elim VEN 4-6, QF SAB 1-3; Semi SAB 5-7; Fin: DOM 1-3

Org: Club 3M (Roberto Bussetti)

Formula: Eliminazione diretta sola andata, Eserciti scelti tra quelli forniti dall'organizzazione. Dopo ogni partita è possibile cambiare esercito, max 16 pp

W2 Man O'War

Elim :SAB 8-10; Semi:DOM 1-3; Fin: DOM 4-6

Org: Club 3M (Roberto Miselli)

Formula: Eliminazione diretta sola andata, Eserciti da 1000 punti, Vietati i mostri marini, Max 8 pp

W3 Space Hulk

Elim: SAB 4-5; Semi: SAB 6-7; Fin SAB 9-10

Org: Club 3M (Calori Stremitti)

Formula: Eliminazione diretta, Max 8 pp

W4 Bloodbowl

Elim Elim: VEN 4-6, Semi VEN 8-10; Fin: SAB 4-6

Org: Club 3M (Gianandrea Bruni)

Formula: Eliminazione diretta, max 16 pp

W5 Esposizione Miniature

Consegna: SAB 1-6; Premiazione: DOM 4

Org: Club 3M (Paolo Troisi)

Formula: Massimo di 1 soggetto per categoria, iscrizione 3000/cadauna.

Ogni soggetto dovrà essere accompagnato da un bigliettino esplicativo.

Le miniature, già dipinte, verranno valutate nelle seguenti categorie: **(A)** Creature singole a piedi o montate **(B)** Mostri [Draghi ecc.] e **(C)** Macchine da guerra **(D)** Veicoli **(E)** Diorami **(F)** Unità Storiche.

W6 Warhammer Fantasy Battles

Elim VEN 8-10; QF SAB 1-3; Semi: SAB 5-7; Fin: DOM 1-3

Org: Club 3M - Ars Ludica (Quartieri Fabrizio)

Formula: Eliminazione diretta sola andata, Army list forniti dall'organizzazione con ampia scelta (1500 pt), spediti al momento della ricezione dell'iscrizione. Dopo ogni partita è possibile cambiare esercito, max 16pp

W7 Space Marine

1° Turno SAB 4-6, 2° SAB 8-10, 3° DOM 1-3

Org: Farneti Fabio

Formula: Gironi Svizzero, max 8 pp

Regolamento: Army list 3000 pts a scelta giocatore senza ripetizione di carte Compagnia e speciali. Ogni carta di supporto al più due volte. Gli army list non possono cambiare nel corso del torneo.



EVENTI SPECIALI

E1 Asta Tosta

Consegna Lotti: SAB 1-6; Battitura: SAB 9-10

Org: Club 3M (Marcello Manicardi)

E' l'occasione per liberarsi di giochi che non volete più, o di trovare giochi che credevate perduti per sempre! Un'esperienza che nelle passate edizioni si è sempre dimostrata esilarante. Base d'asta per qualsiasi lotto 5000, incremento minimo 1000. L'organizzazione tratterrà il 5% del prezzo di vendita con un minimo di L. 1000 per lotto da devolvere in beneficenza.

E2 Riunione Federgiochi

SAB 8-10

Riunione aperta ai rappresentanti di tutte le associazioni di giocatori

EVENTI - ROLEPLAYING

EA1 Mage - Partita dimostrativa

SAB 4-6; Org: Andrea Scarpetta

EA2 Amber - The Siege

Asta: VEN 10; Consegna Piani: SAB 10;

Azione: DOM 1-2; Org: Club 3M (Marcello Missiroli)

Si tratta di una classi guerra per la conquista del trono. Sono ammessi tutti i colpi bassi. la giornata di Sabato sarà interamente dedicata alla diplomazia! Max 8 persone.

EA3 Paranoia

Classic: SAB 7; Cyberpunk SAB1, SAB9, SAB10; Org: Club 3M ("Joker" Catucci)

EA4 Simulacri

SAB 8, DOM 1; Org: Club 3M ("Joker" Catucci)

EA5 Toon

VEN 8; Org: Club 3M ("Joker" Catucci)

EA6 Tales from the floating Vagabonds

SAB5, DOM4; Org: Club 3M ("Joker" Catucci)

EA7 On Stage!

SAB 4-10; Org: DaS (Regista: Luca Giuliano, autore)

EVENTI - ALTRO

EB1 World in Flames fil rouge (*)

Org: Club 3M (Enrico Riccò)

EB2 EndorFics (*)

GIO 9-10; Org: Club 3M (Franco "Chico" Candini)

EB3 Junta

DOM 3-4; Org: Evaref (Mario Barbati)

EB4 Circus Imperium (*)

DOM 1-2; Club 3M (Franco "Chico" Candini)

EB5 Cosmic Encounters (*)

DOM 1-3; Club 3M (Wolmer Tavani)

EB6 Paperopoli, il Grande Gioco degli Affari d'Oro (*)

VEN 1-2; Org: Evaref (Mario Barbati)

EB7 1850 jr (*)

SAB 9-10; Org: AICS Palermo

EB8 Mustang Marauder (*)

SAB 4-7; Org: AICS Palermo

EB8 SFB Fleet Battles!

1° Turno SAB 9-10, 2° DOM 1-2

Org: Club 3M (Enrico Riccò)

Battaglie di flotte di valore non superiore ai 500 punti. Portare flotte già pronte. max 8 sq.

EW1 Guerra dei sette Anni

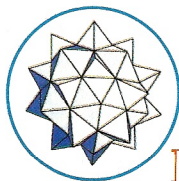
Org: Club 3M (Giancarlo Bavutti)

Regolamento sviluppato dal Club 3M

EW2 DBM- Clash of Steel

Org: Cavalieri dell'Esagono

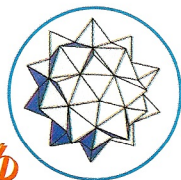
Battaglie a partecipazione libera



ORSA MAGGIORE

p.zza Mateotti n° 20
41100 MODENA (MO)
Tel. : 059 - 211200
Fax : 059 - 221911

Centro Comm. " I Portali "
v.le dello Sport 50/22
41100 MODENA (MO)
Tel. : 059 - 372322



BUONO SCONTO 15%

vale fino al 15 -9 -1 995 sui seguenti prodotti:

**giochi - giochi di ruolo - giochi di simulazione - miniature -videogiochi
giochi per computer - CD ROM**

MODULO D'ISCRIZIONE

Nome Cognome:

Club: Soprannome:

Indirizzo:

Telefono: Fax: E-Mail:

Iscrizione: [] 4 giorni (40mila) [] 4 gironi ridotto (35mila) [] GIO-VEN [] SAB [] DOM (15k) _____

Pernottamento: [] Foresteria [] Doppia (40k) [] Camera tripla (35k) [] GIO [] VEN [] SAB [] DOM

Compagni di camera: _____

Vorrei organizzare/arbitrare un evento dal nome di _____, da effettuarsi negli orari _____, con le seguenti caratteristiche:



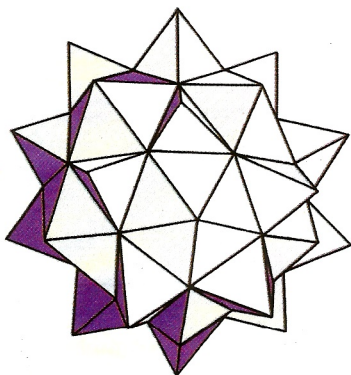
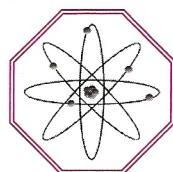
Da inviare a mezzo posta o fax alla segreteria della Convention:

Club 3M, c/o Polisportiva Sacca

Via Paltrinieri n. 55 I - 41100 Modena - Fax: 059-221911



Il simbolo di MODCON '95 è legato nello stesso tempo alla città ed alla convention: un segno grafico con le principali attività delle giornate racchiuse in una icona che ricorda un antico segno magico dei celti, riportato ancor oggi su piccole focacce (le tigelle), ed un modello atomico, simbolo del futuro.



ORSA MAGGIORE

giochi per adulti - giochi di ruolo
giochi di simulazione - miniature
giochi per bambini - videogiochi
personal computer - giochi e programmi
per computer

p.za Matteotti n° 20
41100 MODENA (MO)
Tel. : 059 - 211200
Fax : 059 - 221911

Centro Comm.le " I Portali "
v.le dello Sport 50/22
41100 MODENA (MO)
Tel. : 059 - 372322