

speldwivel

jaargang 13 nummer 1



Leidsche Studentenspelvereniging
Het Duivelsei

Colofon

De Spelduivel

is het verenigingsblad van
Studentenspelvereniging

Het Duivelsei

en verschijnt 3 keer per jaar,
de volgende verschijnt in oktober
Oplage: 120 stuks

Redactie

Opmaak

Gerbrant Niers

Redactie

Floor Coert
Maarten Geuskens
Peter van Duivenvoorde
Bertram Bourdrez

De voorkant is bedacht en uitgevoerd
door Dian van Luenen

Kopij

Kopij kan worden ingeleverd bij een
redactielid, op speldagen bij het hoofdeij,
of opgestuurd worden naar:
spelduivel@duivelsei.nl

Formaat

Kopij bij voorkeur digitaal, als
tekstdocument, HTML-document¹ of
Writer-document².

Disclaimer

De redactie behoudt het recht kopij in te
korten, te wijzigen, of te weigeren.

Deadline

Deadline volgende Spelduivel:
Maandag 17 maart 2008

¹ Zonder CSS, of andere tags dan **h1**,
p, **b** en **i**.

² Alleen vet, cursief en stijlen **Kop1** en
Standaard.

Bestuur

Præses.....Sankha Amarakoon
Ab-actis.....Floor Coert
Quæstor.....Pieter Simoons
Assessor.....Andries van Helden
Assessor.....Berend Boer
Assessor.....Jori van den Munckhof

Contact

Postadres

Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei

Internet

E-mail.....hetduivelsei@yahoo.com
Webpagina...http://www.duivelsei.nl

Overige

Girorekening.....4877114
KVK nummer.....40448275

Contributie

€25,– per jaar

te betalen voor 1 september

Boete bij te laat betalen: €5,–

Opzeggen voor 1 september d.m.v. een
brief met handtekening.

Inhoud

Inhoud.....	3
VdV Van de voorzitter.....	3
VdR Van de redactie.....	3
Act Spiel 2007.....	4
Rant Akahige's rant.....	4
Oproepen.....	5
Act Verslag van het Kennismakingsweekend.....	6
Bord Sherlock Holmes Consulting Detective.....	7
Bord Mijn top 10 door Andries van Helden.....	9
CCG Magic: De Boosterdraft.....	11
Agenda.....	17

Van de voorzitter

Het huidige studiejaar is voorspoedig begonnen voor het Duivelsei. Een succesvolle El Cid heeft er voor gezorgd dat we meer dan 30 nieuwe leden hebben kunnen verwelkomen. De laatste spelavonden en dagen zijn dan ook weer goed bezocht. Allemaal redenen om erg optimistisch te zijn over de toekomst van het Duivelsei. Het nieuwe bestuur bestaande uit 6 enthousiaste eitjes heeft er dan ook zin in om het Duivelsei gezelliger en leuker te maken dan ooit.



Tot zover het promo-praatje. Ik hoop gewoon dat de gezelligheid van het begin van het jaar behouden blijft. De laatste activiteiten zijn dan ook zo leuk door de vele nieuwe leden en ouderejaars die zich voor die avonden hebben ingezet. Hierbij wil ik het eigenlijk laten.

Tot kijk op een spelactiviteit,

Sankha Amarakoon

Van de redactie

De eerste Spelduivel van het verenigingsjaar en meteen al zoveel nieuws te vermelden! De redactie van de Spelduivel is behoorlijk veranderd aan de start van dit jaar. Marieke Vos die jarenlang zorg heeft gedragen voor het verschijnen van de Spelduivel is gestopt. Graag wil de gehele redactie haar bedanken voor de tijd en moeite die ze zolang in de publicatie en alles wat daarbij hoort, heeft gestoken. Naast het vertrek van één van de commissieleden hebben we ook het geluk twee nieuwe Spelduivelaars te ontvangen: Bertram Bourdrez en Peter van Duivenvoorde. Een interessant nieuw jaar vol nieuwe geluiden dus!

Floor Coert

Speelvogels



4 Dagen in de zomer:

- **Tabletop games**
- **Card games**
- **Roleplaying games**
- **en veel meer...**

www.speelvogels.nl

Je kiest zelf wat je wilt spelen!

Naast de fantasy games is er voor wie wilt: een luxe zithoek, vele (fantasy) boeken, een spooktocht, LARP, film, muziek (maken), dansen, bonte avond, zwaardvechten en boogschieten (met LARP-wapens), kampvuren, lekker eten, etc....

Speel wat je wil en/of leer wat je nog niet kent.

Of kom naar de kersteditie:

Kerstvogels

28, 29 en 30 december

Net zo veel lol, maar met extra sfeer!

Voor meer info over LARP zie de site van: Cauldron

Voor wie LARP eens uit wil proberen, onder goede begeleiding, en kennis wil maken met alle aspecten van LARP, bestaat BORN. Dit is de enige LARP'school' in Nederland. Je duikt een paar dagen onder in LARP en kan vrijblijvend ervaren hoe het is.

<http://cauldron.bene.ws>

<http://born.bene.ws>

Spiel 2007

Drie jaar op rij om zeven uur de auto instappen om rond openingstijd voor de deuren van Spiel te staan en het is nog steeds niet vervelend. Na een verbazingwekkend snelle rit (maar een keer naar links ipv naar rechts gegaan, en dat snel door hebben) kwamen we bij de Messe aan. We hadden ons eventjes aangesloten bij een groep Duitse studenten om zo aan de tien man te komen voor groepskorting (slecht hè) en toen eindelijk de deuren opengingen en wij erdoorheen konden komen, begon het pas echt.

Na wat praktische basisafspraken te maken (waar en hoe laat zien we elkaar weer?) gingen we ieder een kant op. Rondstruinend door de grote hallen op zoek naar... Ja, naar wat eigenlijk? Bordspellen, heel veel *Magic*, bakken vol 'oude' roleplayboeken, even zoveel, zo niet meer nieuwe, (Duitse) leesboeken, bakken vol met dobbelstenen, tientallen kaartspelletjes, handigheidsspelletjes, anime/manga, puzzels en dan veel van dat alles.

Rond één uur gingen we met z'n vieren even buiten luchten (het was binnen druk, maar rustiger dan voorgaande jaren toen ik op donderdag was geweest) en een hapje eten. En vooral uitvinden of de ander iets gezien heeft dat gaaf is dat jij net even gemist hebt. Misschien dat er nog spellen liggen die misschien wel erg leuk zijn maar die toch even gespeeld moeten worden waar je andere mensen voor nodig hebt. Of dat je de rest nodig hebt om te bepalen of een spel leuk genoeg is om aan te schaffen.

Na deze verplichtingen en een enkele aankoop, gingen we weer ieder ons eigen gang, om rond half zes elkaar weer tegen te komen, te kijken of er nog iets uitgeprobeerd moest worden en dan richting een voederplaats te gaan. Iedereen had alles wat 'ie wilde, dus konden we gaan. Na het niet vinden van het door Gerbrant uitgekozen pizzeriaatje door schemering, slechte Duitse borden en drukte van een Essen in de avondspits, besloten we bij een willekeurig ander pizzeriaatje te gaan zitten. Niet echt geweldig, maar goed genoeg om vol goede moed aan de terugweg te beginnen.

De snelweg missend zijn we door heel Essen, Oberhausen en Mülheim an der Ruhr gereden voordat we eindelijk op een 'normale' weg terechtkwamen, die ons weer in Nederland zou doen belanden. Zodat uiteindelijk tegen elf uur 's avonds, na iedereen thuisgebracht te hebben, ook ik moe maar voldaan kon gaan slapen. Wetende dat *Attack!*, drie roleplay boeken en 132 dobbels hun bezit naar mij toe hadden gevonden (niet eens iets van *Magic* gekocht... zeer schokkende ervaring, en wat misschien nog wel vreemder en schokkender was, was dat Brian wel *Magic* had gekocht, maar dat dat vier slivers waren!). Hoe dan ook volgend jaar zeker weer!

Wimpie

Verslag van het Kennismakingsweekend

Vrijdag 5 oktober was het tijd voor het Kennismakingsweekend. Ik had veel zin in een weekend vol spellen en mensen leren kennen (zoveel kende ik er nog niet als eerstejaars), dus ik ging thuis vrolijk mijn spullen pakken. Toen ik de paklijst ging checken, werd ik er aan herinnerd dat we een prei mee moesten nemen. Ik had geen plek meer, dus had ik de prei uiteindelijk maar bij m'n matje gepropt. Maar goed, bekapt en bezakt ging ik naar de trein en twee uur later was ik in Leiden. Voor het station stonden de meeste eieren die met de trein zouden gaan, dus daar ging ik ook maar bij staan. Met z'n allen met de trein richting Delft en daarna in Delft weer verder met de bus. Nog even een stukje lopen en dan was daar het gebouw waar we gingen verblijven (behalve een deel van de zaterdag omdat we plek moesten maken voor blijde scoutingkindjes). Na mijn spullen ergens in een hoek van de achterste slaapzaal gedumpt te hebben, ging ik even kijken bij de *DDR (Dance Dance Revolution - red.)* en *Jungle Speed* spelen, maar we gingen al vrij snel eten (yay voor degenen die hadden gekookt). Na wat huishoudelijke mededelingen was het tijd voor (jaja, wat een verrassing) spellen spelen! 's Avonds zouden we gaan weerwolven. Ik was nog een weerwolf n00b en ik had wel zin om het te leren. Nu ik dit aan het typen ben, kan ik me totaal niet meer bedenken wat ik tussen het eten en het weerwolven heb gedaan, dus skip ik maar meteen naar het weerwolven.

Na een stukje wandelen door het bos (en modder en takken...), kwamen we bij een soort van open veldje. De grond was niet bepaald droog, dus waren de vuilniszakken om op te zitten erg fijn. Andries had een mooie outfit aan en fakkels droegen ook bij aan de sfeer (en aan het vermogen om mensen te kunnen zien). Omdat we met een grote groep waren, duurde de eerste ronde vrij lang, maar daarna wist ik wel wat de bedoeling was. De volgende twee keren speelden we in kleinere groepjes. De motieven van de dorpelingen om iemand te lynchen waren niet altijd even overtuigend: Gerbrant zou een weerwolf zijn vanwege zijn baard, Arjen omdat hij een pluizige vegetariër was (hoewel hij uiteindelijk niet gelynacht werd en een weerwolf bleek te zijn!) en sommige mensen waren gewoon verdacht. Ik was telkens gewoon een dorpeling en ik werd toch gelynacht! Tja, ze hadden beter kunnen luisteren, want ik had gewoon gelijk! HA! (Af en toe had ik gelijk...) Maar goed, de dorpelingen werden elke ronde dan wel gelynacht, dan wel verscheurd door de weerwolfjes. Ik vond het weerwolven in ieder geval leuk om te doen.

Weer terug in het gebouw ging ik *Project Zero 3* spelen op de Playstation omdat ik had gehoord dat het nogal eng was. Uiteindelijk was er wat gegil van schrik om mij heen en gilte ik vooral dingen als: "Sterf bitch! Serieus ga dood!" Het was wel spannend alleen ik raakte de hele tijd verdwaald. T_T

Na een erg koude nacht (ik had toch dichter tegen iemand aan moeten gaan liggen... brrr) was het zaterdag. Omdat blijde scouting kindjes het gebouw nodig hadden, gingen we buiten ontbijten en daarna zouden we een LARP-demonstratie (live action roleplay voor zij die het niet weten) krijgen. Ik had zoiets nog nooit gedaan en het leek me erg leuk om een keer te doen. Maar eerst moesten we natuurlijk elkaar nog met prei gaan meppen (of voor sommigen: met bleekselderij). Best stressvol eigenlijk, want je moet snel een naam roepen anders word je gemept (tenzij je graag gemept wordt ofzo). Naderhand wist ik wel veel meer namen (die ik nu alweer half vergeten ben...).

Toen was het tijd om te lunchen, uitleg te krijgen over het LARP'en en om daadwerkelijk wat te gaan doen. Iedereen had een personage gekregen en doelen om te bereiken dus ik ook. Want ja, waar en wie was die mysterieuze ridder G. waar ik al tijden liefdesbrieven mee had uitgewisseld? En als ik hem zou vinden, zou mijn vader, de machtige Sjeik, hem dan niet laten onthoofden? Er was van alles gaande en iedereen was druk bezig zijn of haar doelen te bereiken. Het was niet bij te houden wat er allemaal aan de hand was, maar dat was ook niet nodig. Ik had het in ieder geval druk genoeg om uren bezig te zijn. Zorgen dat mijn verlegen zus aan de man kwam, ridder G. zoeken, vader tevreden houden en ga zo maar door. Uiteindelijk was er een mogelijkheid dat de verlegen zus ging trouwen, de andere zus zou Allah gaan dienen en vader had toestemming gegeven voor het huwelijk tussen mij en mijn ridder (op voorwaarde dat die andere zus eerst ging trouwen...*damn*, moeten we wachten). Het hele deel met de Rode Veder of zoiets heb ik totaal gemist, maar goed (het was één of andere slechterik XD). Hierna kregen we ook snel nog wat zwaardvechtles (Word is het niet met me eens, maar ik vind zwaardvechtles één woord!). Best leuk, maar ik was niet erg goed, haha.

Moe en vrolijk gingen we allemaal weer terug (de blijde scoutingkindjes waren zo goed als weg). Alle tafels stonden buiten omdat er gebarbecued zou gaan worden. Binnen no-time stonden alle tafels natuurlijk vol met allerlei spellen. Ook aan de tafel waar ik zat, werd een spel gespeeld, maar hoe het heette moet je me niet vragen, want dat weet ik niet meer. Het duurde nog een tijdje voor er gegeten kon worden (waarom bleef Andries die barbecue toch slaan?), maar dat gaf mij de kans om Anneke te gaan Gotcha'en en een poging te doen om nog iemand te killen, maar bij die poging werd ik zelf gekilled (why Eva, why!! *dramatic cry*).

's Avonds ging een stel mensen *Arkham Horror* spelen en ik ging kijken (en monsters uitdelen wanneer nodig.) Tussen door ben ik nog gaan kijken naar een vuurspuwende Andries en een met in de fik staande devilsticks gooierende Arjen. Ik vind dat soort dingen altijd leuk om naar te kijken, dus nu ook. *applaus* en yay fire! Eenmaal weer binnen ging ik verder met *Arkham Horror* observeren en monsters uitdelen. Na een uur of wat was ik ondertussen toch wel erg moe (en anderen met mij) dus lieten we *Arkham Horror* staan voor de volgende dag.

Na weer een koude nacht was het alweer zondag. Ik moest nog veel Ikea-dingen in elkaar gaan zetten, dus ik moest al om 12 uur weg. Voor het zover was, gingen we eerst nog ontbijten en ging het brandalarm twee keer af (hoe Gerbrant daar doorheen heeft kunnen slapen...).

Het was een erg leuk weekend en zeker voor herhaling vatbaar! De volgende keer neem ik wel een warme slaapzak mee.

Dorian

WWW.ETERNALWAR.NL

Specialist in bord-, miniatuur- en rollenspellen

Eternal war is een webwinkel van gamers voor gamers.

De site behoort tot de goedkoopste sites op het internet. Wij streven er naar om alles wat wij in ons assortiment hebben, minimaal 20% onder de adviesprijs aan te bieden. Dit verschil kan oplopen tot 35%!

Tevens heeft Eternal War een uitgebreid assortiment van bekende en minder bekende spellen. Een assortiment dat elke maand verder toe neemt.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



10% korting voor Duivelseleden

Akahige's rant

Een bekentenis van mijn kant, spelletjes zijn voor mij een uitlaatklep. Waar sommige mensen spelen voor hun plezier, of spelen om zich te meten met anderen, speel ik, al dan niet bewust, om in zo kort mogelijke tijd zo veel mogelijk mensen over de zeik te krijgen. Een voorbeeld: ik speelde eens met o.a. mijn mede-Duivelseieren Ellery en Lieke *Munchkin Fu*. Lieke trekt een schatkist-kaart. Lieke speelt de schatkist-kaart uit. "Een neon kimono, wat gaaf!!". Lieke staat in het spel niet noemenswaardig ver voor en heeft me niet per se dwarsgezeten. Toch speel ik een valstrik uit, waardoor ze haar neon kimono verliest. Het verlies van haar neon kimono grijpt haar zo aan, dat ik nu met elk spel bij voorbaat het doelwit van haar toorn ben. Ik geniet in stilte ☺.

Ander voorbeeld: We spelen met een grote groep mensen het maffia-spel *Family Business*. Door een idiote speling van het lot krijg ik erg veel Family Influence- en Mob Power-kaarten, alswel een hele zut aan contract-kaarten. In het kort, ik ben gedurende de eerste 5 rondes nagenoeg ongenaakbaar, weet zo'n beetje 1/3^e van de maffiosi van iedereen die meespeelt af te schieten en iedereen die mij nu niet meer mag (wat dus daadwerkelijk iedereen is), probeert me terug te pakken. Uiteindelijk raak ik door mijn Influence- en Mob Power-kaarten heen en worden mijn maffialeden door de gecombineerde woede van de andere spelers *in no time* van de aardbodem geveegd, maar ondanks dat is mijn persoonlijke doel behaald. De rest van het spel duurt niet zo gek lang meer, verzwakt als iedereen is. Ik geniet in stilte ☺.

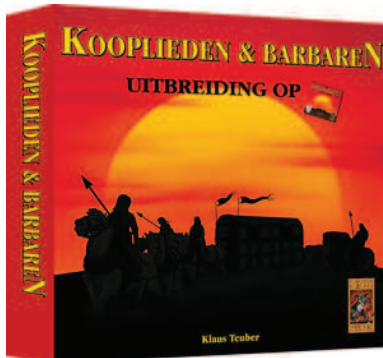
Waarom ik dit doe? Geen flauw idee. Constructief is het niet, je de woede van iedereen op de hals halen. Misschien is het gewoon iets pathologisch, een schreeuw om aandacht. Misschien is het een manier om om te gaan met frustraties. Misschien ben ik gewoon niet zo'n aardig persoon. *Whatever*. Ik geniet in stilte ☺.

Peter Duivenvoorde

Oproepen

Zoals bij enkelen van jullie misschien bekend is, is de Pelibar al enige tijd hard op zoek naar nieuwe barkeepers. Als het je leuk lijkt om barkeeper toe te voegen aan je c.v., meldt je dan aan bij één van de barkeepers of bestuursleden van de Pelibar. Naast een leuke ervaring, krijg je ook nog een tapcursus, 10 euro vergoeding en een bierkaart als beloning voor je werk.

Zoals jullie al misschien wel hebben gehoord is er de mogelijkheid om te werken als uitzendkracht via Luba voor de vereniging. Nu kan je makkelijk je eigen dingen die je onwijs gaaf vind doneren op een andere manier! Bijvoorbeeld een verzameling A&A versies, of misschien liever een beamer? Natuurlijk heeft het bestuur altijd grootse plannen, dus je kan er ook voor kiezen om het in de grote pot te stoppen zodat er echt iets supers van gekocht kan worden! Je moet zelf via de Luba site: http://www.luba-consulting.nl/wvries/actie_ov.cfm opzoeken wat voor werk je wil doen en vervolgens kun je dat melden bij Arjen Faasse of het bestuur; voor contactgegevens en e-mail, zie deze Spelduivel. Als je samen met andere mensen wilt werken dan kun je op het forum anderen oproepen om met je mee te gaan naar die ene leuke job. Grote gave dingen *for the win!*



10% korting
op alle aankopen in
de Vliegershop.



Op vertoon van deze advertentie

De Vliegershop heeft naast vliegers en jongleerspullen een uitgebreid assortiment:

- Bordspellen
- Kaartspellen
- Brain teasers
- Games workshop produkten.

SPELDEMONSTRATIES

Zaterdag 17 november 12:00 – 16:00 Gamemaster

Zaterdag 22 december 12:00 - 16:00 spelgroep Phoenix

De vliegershop, Turfmarkt 2, Leiden, tel: 5132783 www.vliegershop.nl

Andries' top 10

Ik kreeg laatst het verzoek om voor onze alom geliefde Spelduivel mijn top 10 spellen neer te zetten. Nu is dit makkelijker gezegd dan gedaan. Bij een *review* speel je een spel, beschrijf je het spel, geef je je mening en een cijfer, en klaar. Bij een top 10 gaan echter weer allerlei morele dilemma's spelen. Ik voel me in ieder geval best schuldig dat ik *Kolonisten van Catan* niet in het rijtje heb gezet ondanks dat ik er toch vele avondjes lol aan beleefd heb. Maar ja, je moet nu eenmaal keuzes maken en je kunt je ziel maar één keer verkopen, dus heb ik het volgende criterium genomen: voor welk spel zou je me altijd 's nachts wakker kunnen maken. En dat kun je voor de volgende spellen! Nou ja, als ik tenminste niet in coma lig door een avondje doorzakken, of ik 's ochtends vroeg op moet, of er veel boeiendere dingen te doen zijn, of... *Ah well, you get my point.*

10. Ursuppe

Geweldig spel, heeft zowel tactiek als humor en duurt niet al te lang (maximaal een uurtje of 2). Je speelt een aantal amoebes en moet zorgen dat je zoveel mogelijk punten haalt door je amoebes te vermenigvuldigen en ze te ontwikkelen. Verder moet je zorgen dat je al je amoebes weet te voeden op de uitwerpselen van de amoebes van andere spelers. Vermenigvuldigen gaat door middel van celdeling en ontwikkeling gaat in de vorm van kaartjes die je koopt. De humor van dit spel zit hem vooral in de ontwikkelingskaartjes. Hier zitten dingen bij als: kannibalisme, je eet de anderen op als voeding, en intelligentie, doet helemaal geen reet, maar geeft je wel ontwikkelingspunten. Het spel is te spelen voor 2 tot 6 spelers, maar het leukste is het met 4+.

9. Mah-Jong

Super leuk spel wat je relaxed in de bar kan spelen met een biertje erbij. Het lijkt in eerste instantie op een simpele vorm van *Rummikub*, maar, blijkt als je het wat beter kunt, toch best tactisch te zijn. Je kunt het zowel heel kort als een hele avond spelen en er kan ondertussen een leuk gesprek gevoerd worden. Het vereist namelijk niet al te veel concentratie. Iemand interesse? Ik ben er altijd wel voor in om het iemand uit te leggen. 4 spelers is een vereiste.

8. Risk Godstorm

Een hele leuke variant van *Risk* die het spel echt andere tactieken meegeeft. Je speelt allemaal een historisch ras met daarbij behorende goden op een speelbord van hoe de wereld zoveel duizend jaar geleden eruit moet hebben gezien (oh... lag Atlantis daar?!). Vervolgens is het de bedoeling dat je door middel van belegering en aanvallen zo'n groot mogelijk gedeelte van de kaart weet te veroveren binnen 5 beurten. Hierbij kun je de hulp in roepen van je goden en dit geeft het spel vaak onverwachte wendingen. Het spel is te spelen voor tussen de 2 en 5 spelers, maar met z'n tweeën is het eigenlijk niet zo heel leuk. Als iedereen de regels van *Risk* kent dan ben je er ongeveer rond de 3 uur mee bezig.

7. Lunch Money

Altijd al terugverlangd naar de tijd dat je nog onbezorgd je klasgenoten in elkaar sloeg op de meeste brute wijzen om hun lunchgeld te bemachtigen? Hier is je kans om dit weer te beleven. Een lekker snel en melig kaartspel voor 4+ speler waarin je elkaar *uppercuts*, knietjes, beuken en klappen met verschillende wapens moet geven om uiteindelijk als laatste overeind te staan. *Battle Royal FTW!*

6. Arkham Horror

Ik ben een groot fan van het concept waarbij rpg en bordspel samen worden gevoegd. Helaas zijn er teveel spellen gemaakt die dit wilden bereiken en hadden ze allemaal zo hun gebreken. Bij *Arkham Horror* ben ik echter bereid om door de gebreken heen te kijken, omdat het idee dat je met z'n allen tegen één groot kwaad vecht, gewoon heel goed werkt. De regels zijn wel wat ingewikkeld en vereisen wat flexibiliteit wat betreft huisregels. Als alle spelers echter het spel goed kennen, verzorgt het echter een hele avond of middag lol. (Niet voor de tere zielen onder ons, want het blijft wel een horror-rpg... mwuhahaha!)

5. Munchkin

Wederom een spel dat bol staat van de humor. Ik hou nu eenmaal van grappige spellen. Munchkin is onder andere een parodie op roleplayinggames. Het idee is dat je als eerste level 10 (of 20 als je *epic* speelt) moet worden en dit doe je door in een *dungeon* te lopen, schatten te vinden en monsters te verslaan. Het origineel is gebaseerd op fantasy rpg's als *DnD*, maar er zijn inmiddels vele uitbreidingen op het gebied van sci-fi, kungfu, *Vampire* en *Call of Cthulhu*. Je moet bij dit spel overigens niet al te veel diepgang verwachten. Het gaat hier vooral om de grappige kaartjes. Om even het niveau van het spel weer te geven: 'I attack Auntie Palladin with my Boots kick. Oh no, I lose. Take of your armor and bend over. You've been a bad.....'

4. Murder Mystery Games

Nu ontstaat natuurlijk de discussie of dit wel een spel is, want moeten roleplayinggames er dan ook niet bij? Nou, dit zit in een doos en dus is het een spel :-P. Verder krijg je allemaal een rol toebedeeld en is er één iemand de moordenaar. Vervolgens ga je met z'n allen eten en moet je tijdens het diner uitzoeken wie de moordenaar is. Verder zijn er vele verschillende verhalen te krijgen, van verschillende merken, allemaal in verschillende settings met een andere uitkomst. Afhankelijk van het spel speel je met 4+ spelers en er zitten meestal dingen als kledingvoorschriften en sfeermuziek bij om het allemaal af te maken. Onwijs gaaf allemaal. Het enige nadeel is dat je elk avontuur maar één keer kunt spelen, omdat je daarna weet wie de moordenaar is. Maar dan kun je hem natuurlijk altijd weer cadeau doen aan iemand of hem ruilen voor een andere met een vriend.

3. Poker, Texas Hold 'em, No Limits

Als je nog nooit van poker hebt gehoord, heb je de afgelopen tien jaar waarschijnlijk in een grot op de noordpool geleefd, want dit spel is tegenwoordig immens populair. Maar niet onterecht dus. Het is een fantastisch spel wat zowel met geld als met fiches gespeeld kan worden. Het bevat eigenlijk alle aspecten die voor mij een gezelschapsspel leuk maken. Er zit tactiek in, geluk (zodat niet altijd dezelfde speler wint), het is spannend en met een hoop sociale vaardigheden kom je ook een heel eind. Het leukste vind ik met echt geld spelen, omdat spelers dan over het algemeen wat serieuzer spelen en dit maakt het uitdagend. Verder, als je het niet kent, gewoon een keer proberen, je zult er geen spijt van krijgen.

2. Jungle Speed

Geweldig spel, makkelijk te leren, *instant fun* en altijd leuk om te doen. Het idee is dat iedereen een kaart voor zich heeft liggen en dat als twee kaarten overeenkomstige eigenschappen hebben, die mensen naar een houten totem in het midden van de tafel moeten grijpen. De persoon die dit als eerste doet mag zijn kaarten aan de ander geven en zo moet je als eerste je kaarten kwijtraken. Simpel toch? Nee, zeker niet. De figuren op de kaarten lijken namelijk zoveel op elkaar, dat het soms onder druk vrijwel onmogelijk is om ze uit elkaar te houden. Dit maakt het tot een spel waar best veel concentratie voor nodig is. Bovendien moet je ook nog uitkijken voor rondvliegende totems als mensen per ongeluk misgrijpen. En zo'n totem komt hard aan!!!!

En dan nummer 1 ... *Tromgeroffel* WHO THE MAN!

Misschien niet een spel dat je op deze plaats zou verwachten, aangezien je het niet in de winkel kunt kopen. Het is echter wel het spel dat ik waarschijnlijk in m'n leven het meest, en met het grootste plezier, gespeeld heb. Het wordt gespeeld in teams van twee en elke persoon gooit een aantal briefjes met bekende mensen in een grote hoed. Vervolgens moet elk team zoveel mogelijk van de briefjes verzamelen in een drietal rondes. Ronde één: beschrijf de persoon (dik, kaal, zangeres, oooh... Sugar Lee Hooper), ronde twee: één woord (dik... ah, dat was Sugar Lee weer), ronde drie: uitbeelden (*houdt zijn handen in een boog voor z'n buik*... da's Sugar!). Bij elke ronde wordt het dus moeilijker, maar de briefjes gaan wel terug in de hoed, dus als je goed oplet, weet je welke namen erin zitten. Geweldig spel! Je kunt het altijd spelen en vrijwel iedereen vindt het leuk. Nummer 1, gefeliciteerd, wie het spel dan ook als eerste bedacht heeft. Oh en *special credits* naar Daphna, omdat zij degene is die mij het spel geleerd heeft.

Andries van Helden



Stripwinkel Dumpie

uw specialist uit Leiden



Verscheidene bordspellen: 999 Games,
PS Games, Phalanx, Identity Games e.a.



Een flinke collectie Manga
Zowel engels als nederlands talig

Een groot aanbod aan nieuwe en tweedehands
stripboeken: Van Asterix tot Zusje



Collectable Games: Heroclix,
Magic The Gathering, Yu-gi-oh, Pokémon



Stripwinkel "Dumpie", Nieuwe Rijn 18, 2312 JC Leiden

www.stripwinkeldumpie.nl, info@stripwinkeldumpie.nl

Sherlock Holmes Consulting Detective

Spelers: 1-6

Duur: Minstens 2 uur; het spel kan zolang duren als je wilt, je kunt met de groep ook een aantal rondes afspreken.

Uitgever: Sleuth Publications & Chessex Manufacturing, 1981

"The fog is rolling in,
Murder is in the air,
And you, as one of the
Baker Street Irregulars,
Are out to solve the crime."

"Welcome to the streets of Victorian London"

In het spel *Sherlock Holmes Consulting Detective* ben je onderdeel van de Baker Street Irregulars, een instantie in Londen waaraan Sherlock Holmes geregeld hulp vraagt bij het oplossen van moorden. Na een introductiecollege van Holmes zelf, waarin wordt verteld waar je aanwijzingen kunt vinden en evalueren, kun je beginnen aan je onderzoek. Holmes benadrukt wel dat een goede detective eerst data moet verzamelen, voordat hij of zij een theorie over de moord poneert.

Het spel wordt gespeeld tegen Sherlock Holmes. Het is de bedoeling dat jij in zo min mogelijk beurten de zaak oplost door het verzamelen van aanwijzingen (alleen, met z'n tweeën, of met een groep). Dit kun je doen door naar personen die iets met de moord te maken hebben, te gaan. Of door onder andere naar de lijkschouwer, of de plaats van de misdaad te gaan, de kranten door te spitten, of de spionnen in het criminele circuit eens te bezoeken. Daarnaast biedt het spel ook de mogelijkheid om afstanden op de kaart van Londen te meten, dit kan bijvoorbeeld relevant zijn als je wil weten of het mogelijk is voor persoon A om binnen een bepaalde tijd op plaats X te zijn. Wanneer je denkt genoeg aanwijzingen te hebben verzameld, kun je proberen de vragen in het quizboekje op te lossen. Holmes heeft natuurlijk ook zelf de zaak opgelost en heeft 100 punten gehaald. Je krijgt punten voor elk goed antwoord, maar je verliest punten voor het aantal beurten dat jij er langer over hebt gedaan dan Holmes. Holmes lost zaak 1 bijvoorbeeld in 4 beurten op en jij in 30 dan verlies je 26 punten.

Het hoogtij van de Britse industriële revolutie. Hoewel dit het tijdperk is van technologische vooruitgang zijn de straten van Londen duister en vol met gespuis. Criminaliteit viert tevens hoogtij. De wereld die Sir Arthur Conan Doyle schiep in zijn boeken, wordt redelijk tot leven gebracht in dit spel. Vooral in het college aan het begin hebben de spelers echt het idee deel uit te maken van de spelwereld. Het is dan ook zeker een pre als één van de spelers een Brits accent heeft. Ook de andere componenten van het spel, de krantenknipsels, de kaart en het adresboek geven de spelers het idee dat het spel meer is dan een simpel puzzeltje oplossen. De spelers zijn actief bezig met het reconstrueren van een verhaal; gedurende het spel verzamelen de spelers steeds meer onderdelen van het narratief dat meestal langzaam in elkaar glijd. Het plezier van het spel ligt dan ook niet zozeer in het "verslaan" van Holmes, maar in het collectief vertellen en construeren van de verhaallijn. Daarnaast is het "verslaan" van Holmes nagenoeg onmogelijk: de antwoorden van Holmes in het quizboekje maken vaak wel hele rare gedachtesprongen, die niet worden uitgelegd in het antwoord, waardoor de spelers hier ook niets van kunnen leren. Bovendien missen de spelers in de ideale oplossing veel details uit het verhaal. Details die misschien niet zo relevant zijn voor de moord, maar die de wereld wel tot leven brengen.

Vormgeving: ★★★★★

Spelmechaniek: ★★★★★☆

Moeilijkheidsgraad: ★★★★★

Eindoordeel: ★★★★★☆

Renée van der Nat



*Laat je hier meevoeren in de wereld van spiritualiteit en fantasy.
Je kan hier alles vinden over spiritualiteit, bijzondere plaatsen op
de wereld en alles krijgen op gebied van fantasy en new age.
In Sparkle's Dream vind je de mooiste fantasyproducten even als
new age producten, producten voor de weldaad van lichaam en
geest en de mooiste en leukste sieraden.*

Contact:

Adress: Pelikaanstraat 17
2312 DW Leiden

Website: www.sparklesdream.nl

Email: info@sparklesdream.nl

Tel: 06-29041578

Openingstijden:

Zondag en Maandag: Gesloten

Dinsdag: 11.00 t/m 17.30 uur

Woensdag: 10.00 t/m 17.30 uur

Donderdag: 11.00 t/m 17.00 uur
en 18.00 t/m 21:00 uur

Vrijdag: 10.00 t/m 17.30 uur

Zaterdag: 11.00 t/m 17.30 uur

Magic: De Boosterdraft

- Spel: *Lorwyn*, de nieuwe uitbereiding van *Magic: The Gathering*
- Flavour tekst: 'Far from the strife of Dominaria lies Lorwyn, an idyllic world where races of fable thrive in perpetual midsummer. Lorwyn is covered with dense forests, meandering rivers, and gently rolling meadows. The sun never quite dips below the horizon, and winter is entirely unknown.'¹
- Website: <http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/expansion/lorwyn>

Magic: The Gathering heeft weer een nieuwe uitbreiding op de markt gebracht en dus was het tijd voor een boosterdraft, het enige *Magic* evenement dat mij als complete newbie toch elke keer weer weet te boeien. Je vraagt je misschien af, waarom nu net de boosterdraft? Het antwoord is: 'Pretty Pictures!' Ik mag van die mooie glimmende, knisperende pakjes openscheuren (wel drie!) en dan mag ik bijna alle gave kaartjes die eruit komen (want mijn deck bestaat altijd uit de mooiste plaatjes) ook nog zelf hebben. Je begrijpt, ik heb al gewonnen voor het toernooi afgelopen is. *Lorwyn* kent trouwens geen tekort aan mooie plaatjes. De plainswalkers en vooral de fairies zijn echt ontzettend mooi getekend. De hele serie is door alle sprookjesfiguren sowieso doordrongen van schattigheid. De Kithkin zijn een soort hobbitachtige figuurtjes en dan zijn er ook nog fraaie merfolk en elven. Zoals te verwachten hebben de goblins en de reuzen een wat minder hoge aaibaarheidsfactor.

Maar goed, naast al dat moois moest er natuurlijk ook gewoon nog keihard geknokt worden. Ik heb me erg dapper geweerd tegen Willem (komplete verwoesting in ongeveer 3 beurten), Roderick (iets minder destructief: 'Waar blijven m'n landjes nou!') en Pieter (destructief maar wel aardig: 'ehm... heb je al een tijdje niet meer gespeeld?'). Het toernooi had een eerste plaats die gedeeld werd door de volgende drie personen: Bertram, Twan en Brian. Gefeliciteerd!

In de hoop ook nog wat zinnigs voor *Magic* fans te zeggen verwijs ik naar de website van *Magic: The Gathering* bovenaan dit artikel. Oh die kennen jullie al, hmm....

Floor Coert

¹ Deze tekst is afkomstig van: <http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/expansion/lorwyn>

Agenda

	do	17 januari	Spelavond	19:30
O	di	22 januari	Spelavond	19:30
	wo	30 januari	Spelavond	19:30
	do	7 februari	Spelavond	19:30
O	di	12 februari	Spelavond	19:30
S	za	16 februari	Speldag / Lan-party / WoW TCG construct	13:00
	wo	20 februari	Spelavond	19:30
	do	28 februari	Spelavond	19:30
O	di	4 maart	Spelavond	19:30
	wo	12 maart	Spelavond / Opendag	19:30
S	za	15 maart	Speldag / Consoledag	13:00
	do	20 maart	Spelavond	19:30
	di	25 maart	Spelavond	19:30
S	ma-za	31 maart - 5 april	Killer	immer
	wo	2 april	Spelavond / Magic-activiteit	19:30
	za	5 april	Speldag / Hordes (Mangled metal) / Anime + DDR	13:00
	do	10 april	Spelavond	19:30
	di	15 april	Spelavond	19:30
S	za-zo	19 - 20 april	Elf Fantasy Fair	
S	wo	23 april	Spelavond / Dies	19:30
	vr-zo	25 - 27 april	Spelweekend	
	do	1 mei	Spelavond	19:30
	di	6 mei	Spelavond	19:30
	wo	14 mei	Spelavond	19:30
S	za	17 mei	Speldag / Wireless Gaming-dag	13:00
	do	22 mei	Spelavond	19:30
	di	27 mei	Spelavond	19:30
	wo	4 juni	Spelavond	19:30
	za	7 juni	Speldag	13:00
	di	12 juni	Spelavond	19:30
	wo	17 juni	Spelavond	19:30
	do	25 juni	Afsluitingsborrel	19:30

Alle spelavonden en speldagen zijn natuurlijk gewoon in Het Duivelsnest, achter de Pelibar. Voor speciale activiteiten kan de locatie anders zijn, dat staat dan vermeld of kan opgevraagd worden bij het Bestuur. Kijk ook op onze website voor de meest actuele informatie: www.duivelsei.nl De met O gemarkeerde data zijn onder voorbehoud.

Introducés zijn welkom op spelavonden en speldagen, op speciale activiteiten met een beperkt aantal deelnemers zijn introducés alleen welkom als daar van te voren toestemming voor is gevraagd aan het Bestuur.

Indien onbestelbaar retour: Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
t.a.v. Het Duivelsei