

STUDENTENSPEL VERENIGING HET DUIVELSE!

SPELDUIVEL





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



Van de Voorzitter

Berend Boer



Hoe veel leden heeft het Duivelsei nou eigenlijk? Die vraag heb ik de laatste tijd al flink vaak moeten

beantwoorden, en elke keer ben ik weer blij met het antwoord. Op het moment van schrijven zijn het er namelijk 139, waarvan 44 dit jaar lid geworden. En het ziet er naar uit dat die cijfers al weer gestegen zullen zijn tegen de tijd dat jullie dit lezen. Het is dus een ideale tijd om het praesesschap over te nemen en op de eindborrel met de eer te gaan strijken!

Gelukkig ben ik niet megalomaan genoeg om dat te doen. Het zou ook niet erg geloofwaardig zijn, want wat doet een voorzitter nou om nieuwe leden te ronselen? In een goed lopende vereniging blijven de voornaamste voorzitterstaken juist achter de schermen.

Wat een vereniging echt in leven houdt zijn de leden zelf. Door com-

missies georganiseerde activiteiten brengen de mensen binnen, en de sfeer die gecreëerd wordt door enthousiaste leden zorgt ervoor dat de nieuwe mensen nog eens terug willen komen. Ik ben dan ook ontzettend blij dat de meeste mensen die in het afgelopen jaar lid werden regelmatig op de spelavonden rondlopen, of zich zelfs voor commissies hebben opgegeven.

Natuurlijk gaan we weer een fantastische EL CID op poten zetten en rekenen we komend jaar op veel grote evenementen, maar uiteindelijk is er toch maar één ding waarvoor je bij een spelletjes verenging komt: medespelers.

Inhoudsopgave

Van de Voorzitter	3
Lustrum	4
Akahige's Rant	6
Freeciv	7
World of Darkness	8
Interview Joris Wiersinga	10
Ledenlijst	12
Street Fighter IV	15
Magic Glossary	16
Cuba	18
Help! Mijn lief is een gamer	20
Midzomer Picknick	22



Het Lustrum

Het Duivelsei bestaat alweer 15 jaar. En dat vraagt om activiteiten! De afgelopen maanden hebben we met z'n allen lekker gegeten, gefeest en natuurlijk spelletjes gespeeld.

Godewijn Perizonius, namens de LustrumCie

Feesten en dineren

Net als een mens van 15 die door allerlei veranderingen gaat, lichamelijk zowel als psychisch, is er binnen de vereniging genoeg transformatie te zien. Vandaar ook het thema: metamorfose. Het voordeel van al langer lid zijn is dat je de patronen begint te zien en te herkennen. Je kunt de zich herhalende geschiedenisjes kunt onderscheiden van nieuwe ontwikkelingen en van permanente beëindigingen.

Maar ik werd gevraagd te schrijven over iets heel anders: de ervaring van mij als LustrumCie-lid van het lustrumdiner en het lustrumfeest. Ik vond het heel leuk.

Zo, nu dat geregeld is weer terug naar het fantaserend schilderen van filosofische modellen.

Nee? Hm. Goed dan. Het lustrumdiner in La Bota was echt zeer geslaagd: ik heb gesmuld (gebakken camembert) en was erg verheugd over het feit dat er 26 mensen waren, erg tof!

Het lustrumfeest was eveneens een succes, naar de maatstaven van de LustrumCie tenminste. Er waren verschillende mensen van wie we hoorden dat ze het erg leuk vonden. Er werd met veel plezier gedanst, het gratis fust kwam op(!) en het zag er erg gezellig uit met (nagenoeg) iedereen in het lustrumshirt. Mede dankzij het besloten karakter van het feest was de sfeer erg gemoedelijk en ongedwongen en vrij, wat me ook altijd aanstaat. Jammer was dan weer wel dat van alle Leidse studentenbesturen die we mooie uitnodigingen gestuurd hadden er niet één genodigde op kwam dagen. De opkomst tout court was niet heel erg groot, maar stoer als de feestgangers waren, mocht dat de pret niet drukken.

Grote bijdrage aan de geslaagtheid en de fijne sfeer op het feest was de DJ Joppie/Jorrit, waar we ook erg blij mee waren.

Wat de LustrumCie betreft: op naar de volgende vijf jaar!

Het Lustrum

Het lustrumweekend

Sven de Jong

Op 5 juni brak het lustrumweekend aan, oftewel drie dagen en twee nachten nonstop gamen aan de rand van Rotterdam. De vrijdagavond was een normale spelletjeavond. Een bont gezelschap van zo'n dertig dames en heren was fanatiek bezig met Worms, Magic, Axis & Allies en Arkham Horror.

Zaterdag begon het lustrumweekend pas echt met de Command Game. De spelers deelden zich op in teams van transformerende 'Mechs om samen een vijandige strijdmacht met de grond gelijk te maken. Hoewel één team liever hun raketten gebruikten om de lokale woonwijk in een parkeerplaats te veranderen. Even was er sprake van powergamende Eitjes, maar ook dit jaar eindigde de Command Game in tevreden spelers en spelleiders. Maar toen kwam Peter terug uit Rotterdam. Dit mondde al snel uit in een tafereel dat de ergste Arkham Horrors deed verbleken (zie foto).

Zondag kon het collectieve verstand geen weerstand meer bieden aan de slapeloosheid en de stank van ongewassen gamers. Zes dappere leden kregen het nog voor



- Plots moest Dirk weer denken aan het verhaal van het kuikentje en de stoomwals.-

elkaar om een potje Twilight Imperium te starten én af te ronden, maar anderen waren er slechter aan toe. Onder luid gebrul waagde men zich aan klassiekers als poker (inzet: 1 Snickers), hartenjagen en natuurlijk het MAD bordspel. Leden die wilden vluchten werden door Moeder Natuur getrakteerd op een fikse regenbui, voor enkelen de eerste douche van het weekend. Maar de heerlijke wraps avondmaaltijd stond symbool voor de laatste uurtjes: een geslaagd lustrumweekend was hiermee wrapped up.



Akahige's Rant

Ik speel sinds kort weer Magic. Ik heb het heel lang niet meer gespeeld en sinds een paar maanden verzamel ik weer wat kaarten. Ik heb het vroeger ook al gespeeld, toen ik nog op de middelbare school zat. En ik zoog stront door een rietje. Ik had niet al te veel geld en had geen flauw benul van efficiëntie, manacurves, aggro/control/combo of card advantage. De enige tactiek die ik eigenlijk had, somde zich op als "zolang jij meer apen hebt dan die gast tegenover je, dan is het goed" en nog steeds geloof ik heilig in die tactiek.

Peter Duivenvoorde

Nu ik weer Magic speel, weet ik maar één ding: ik weet helemaal niets. Het spel is in de loop der jaren alsmaar moeilijker en ingewikkelder geworden. Als ik bijvoorbeeld tegen Duivelsei Bertram speel, komt hij aan met combinaties die ik nooit had kunnen bedenken. Hij gebruikt kaarten die ik niet begrijp, als ik ze ooit al heb gezien. Gelukkig is Bertram een vriendelijk mens die graag uit mag leggen wat hij doet en vooral hoe.

"Ok, deze permanent heeft als tekst 'when removed from game', maar daar achter staat een dubbele punt. Dat houdt in dat jouw aap me niet meer aanvalt, maar eerder in de lucht slaat. Maar aan het eind van de beurt komt hij weer terug, met activatie-effect, dat jouw aap er eigenlijk nooit geweest is.

In het kort, uh... fuck it, ik heb geen flauw idee wat er precies ge-

beurt, maar kennelijk verlies ik. En dit overkomt me redelijk vaak. Ga ik dan bij de pakken neer zitten? Ga ik dan lopen kniezen over hoe superieur iedereen die dit langer speelt dan ik wel niet is? Neen.

Ik introduceer het concept van de morele winnaar. Elke actie die lukt, en die mijn tegenstander fnuikt zie ik als een moment van glorie. Ik mag dan verliezen, maar is het me gelukt om Bertram op zijn minst een butts voor zijn knar met me aap te geven? Morele winnaar! Ben ik gruwelijk weggespeeld door Willem, maar heb ik hem kunnen frustreren door een 16 mana-creature te counteren? Morele winnaar! Is het me gelukt om keihard in elkaar geslagen te worden door een meisje met roze kaarthoesjes? Morele wi-oh nee, fuck. Ik zuig hier nog steeds echt in. Met me apen.

Freeciv

Al een aantal jaar bestaat er een gratis Civilization-achtig spel. Het heet Freeciv en je kunt het spelen op Windows, Mac en Linux. Ik heb zelf ooit de Civ-afgeleide Alpha Centauri gespeeld, en na even wennen kon ik redelijk uit de voeten met Freeciv. Zij het op het n00b niveau uiteraard.

Maarten Geuskens

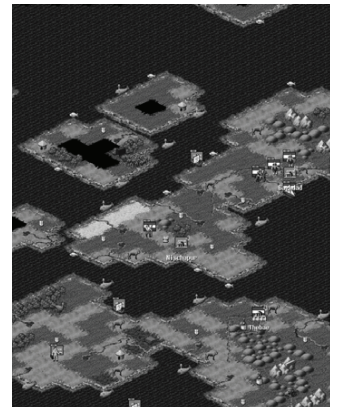
Je kunt allerlei volken kiezen, van de Nederlanders en de Belgen tot Beiers, Oekraïners en Zuid-Afrikaanse boeren. Zelf kon ik het niet laten om mijn eerste potje met de Sovjet-Unie te spelen. Mijn steden kregen van Freeciv dus namen als Stalingrad en Leningrad en ik was Stalin.

Mijn eerste potje ging redelijk voorspoedig en ik was al snel gegrepen door het spel. Het is altijd leuk om een eigen rijkje op te bouwen. Ik bouwde snel wat settlers, stichtte nieuwe steden en mijn rijkje werd al spoedig een rijk. Alle andere spelers (AI spelers) boden mij snel vrede aan (ik geef toe: ze stonden niet moeilijk ingesteld) waardoor ik kennis maakte met de diplomatie. Net zoals in veel andere Civ-achtige spellen is er uitgebreid diplomatie mogelijk. Je kunt bijvoorbeeld aanbieden dat een bondgenoot jouw view kan zien. Alles wat jij kan zien van de kaart kan hij dan ook zien.

De graphics zijn zoals bij de meeste

gratis strategie spellen niet zo mooi. Op zich valt het nog mee als je het met andere gratis spellen vergelijkt, maar liefhebbers van mooi uitziende spellen komen niet echt aan hun trekken.

De bediening is niet heel makkelijk, het koste enige tijd voor ik het enigszinds doorhad, maar voor de Civ-diehard is het vermoedelijk gewoon zoals altijd in Civilization.



Concluderend kan ik zeggen dat het een leuk en zelfs enigszinds verslavend spel is. De website is: http://freeciv.wikia.com/wiki/Main_Page Hier kun je downloads vinden voor Windows, Mac en sourcecode voor Linux. De Linux-adept kan ook even kijken in de repositories van zijn distro, goede kans dat Freeciv erin zit, wat natuurlijk minder werk is dan sourcecode.



World of Darkness. Het rollenspel

Stel, het is maandagavond, de stad is verlaten en het zacht gele licht van de straatlantaarns werpt schaduwen op de Leidse kinderkopjes. Niets verbreekt de stilte. Je loopt alleen, maar hebt het gevoel dat er iemand achter je loopt. Telkens als je omkijkt, zie je alleen de lege straat. Sneller, boos over je eigen angst loop je verder. Je ziet de zwarte schim niet aankomen, je schreeuw wordt gesmoord in het pure duister waar de schim uit bestaat. Er volgt nog een oproep bij "Opsporing verzocht". Het politie dossier wordt na een jaar gesloten. Onopgelost.

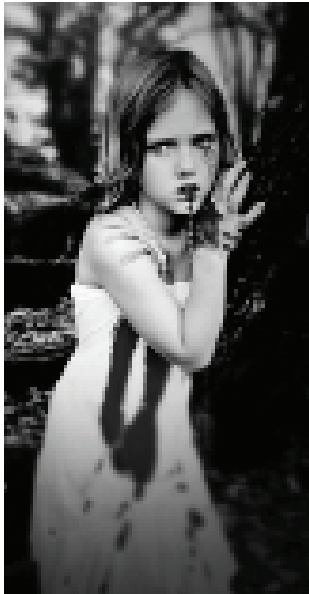
Floor Coert

Het stuk hierboven geeft ongeveer de sfeer weer van The World of Darkness (WOD), een roleplay setting gecreëerd door White Wolf Publishing. Alle White Wolf settings maken gebruik van een d10 systeem. Dit houdt in dat je voor eigenlijk alle dice rolls één of meer d10en moet gooien. De setting is een alternatieve werkelijkheid die voor een groot deel lijkt op de onze, alleen grimmiger en zwartgalliger. Allerlei figuren die we kennen uit sprookjes en horrorverhalen zo oud als de mensheid bevolken de aarde. Zo zijn er vampiers, weerwolven, geesten en nog allerlei andere wezens, allemaal met een eigen agenda.

Ben je niet meer dan een gewone 'mens' in WOD, dan zou je leven wel eens heel kort kunnen zijn. Vampiers beschouwen mensen vaak als weinig meer dan een wandelende snack en zijn zo sterk dat je eigenlijk

niets tegen ze kan beginnen. Maar als ze je gaan zien als meer dan hun ontbijt, dan heb je pas echt een probleem. Voor je het weet heb je zelf last van bloedarmoede en een ernstige vorm van zonne-allergie.

In een regen van glas stortte het monster zich door de enorme ruit. Sophie drukte zich tegen de bakstenen muur in een hopeloze poging zich verder van het monster te verwijderen. Met één zwaai van een enorme klauw greep het ding haar vast. Twee rode ogen keken haar doordringend aan en plotseling was het alsof ze alles zag van achter een beslagen raam. Terwijl haar gedachten als een wervelstorm door haar hoofd raasden nam Sophie alleen nog waar hoe het monster zijn tanden in haar strot zette.



Dat de vijanden in WOD zo sterk zijn dat je ze eigenlijk niet aan kan, maakt dat de wereld zich onderscheidt van systemen als Dungeons and Dragons. Dice rolls en langdurige gevechten

zijn immers niet interessant als de gemiddelde tegenstander je nek kan breken als een twijgje. Zelf kan je ook een vampier of weerwolf spelen, maar je neemt het nog steeds op tegen een overmacht. En daarin ligt de essentie van WOD. Wie je ook bent, je vecht een verloren strijd. Die strijd speelt zich zowel af in de innerlijke wereld van de individuele karakters als in de buitenwereld. Om de innerlijke strijd weer te geven maken de verschillende settings gebruik van een puntentelling. In het geval van een menselijk karakter wordt de moraliteit van het karakter met deze punten gemeten en in het geval van een vampier de menselijkheid. Voor elk 'wezen' is er dus een eigen manier om dit bij te houden. Als je veel punten verliest betekent dit dat je karakter aan het veranderen is in een monster.

Het basisboek voor de setting heet zoals te verwachten is The World of Darkness. Dit boek geeft een algemeen beeld van de wereld en de plaats daarin van de verschillende Creepy Crawlies. Verder geeft het de regels voor het spelen van 'normale' menselijke karakters. Andere boeken leren je hoe je de verschillende monsters van WOD kunt neerzetten. Van vampiers en weerwolven tot magiërs en mummies, de World of Darkness bevat voor elke gothic- en horrorliefhebber wat wils.



Victoria Frances 2005



Interview - Joris Wiersinga

Vroegâh speelde niemand RPGA, maar gewoon D&D. Toen zat het Duivelsei nog boven café het Keizertje op de hoek van het Rapenburg en de Keizersgracht en werden er nog regelmatig lives gespeeld. Toen waren alle twintig leden actief.

Renée van der Nat

Er is veel veranderd in vijftien jaar Duivelsei. Dat kan Joris Wiersinga, één van de oprichters van onze vereniging, wel beamen. De vereniging is gegroeid, verhuisd en er zijn tegenwoordig meer alpha's lid dan beta's. Op de spelavond van tien juni brengt Joris ons een bezoekje. Vol trots laten wij, de nieuwe leden, hem zijn vereniging zien. Maar we willen ook weten hoe het vroeger was.

Het begon allemaal in 1992. Joris vertelt dat hij toen lid was van LISC (Leiden International Student Club). Binnen de vereniging zat hij bij de LIGA, een pact (dispuut) binnen de LISC. En je raadt het al, zij speelden spelletjes. Dit trok veel mensen naar de vereniging. Zo veel dat er op een gegeven moment meer mensen kwamen voor de LIGA dan voor de rest van de vereniging. Toen besloot Joris samen met vier andere leden af te splitsen van LISC. Even bij de notaris langs en wat geld regelen via het Leids Universiteits Fonds en zie daar: het Duivelsei was geboren.

Maar wat is een studentenspelvereniging zonder spellen? Gelukkig was Joris toen in het bezit van een groot aantal spellen en die werden elke spelavond versleept naar het Keizertje om daar lekker een avond te spelen. Maar ja, zoals elke student studeerde ook Joris uiteindelijk af en de vereniging had dus eigen spellen nodig. Het LUF stond voor de tweede maal het Duivelsei bij en subsidieerde f1500,- aan spellen.

Nu, vijftien jaar later, heeft nog Joris nog steeds meer spelen in zijn kast dan dat er op het Duivelsei staan. Ere wie ere toe komt, je bent dan ook niet voor niets de oprichter van de leukste studentenvereniging van Leiden.

Wist je dat...

- Joris nu een succesvol spellenmaker is en veel van zijn spellen heeft gedoneerd aan de vereniging?
- Er een bestuur is geweest dat deze spellen, die nu veel geld waard zijn, wilde verkopen?



drie manen

Live Action Roleplay
Re-enactment Fantasy



Bezoek ook
onze winkel



Hooigracht 54 - 2312 KV Leiden

Tel. 071 - 514 0009

Webshop: www.driemanen.nl



Winkel en online store

Lange Mare 42

071-5121380 (tijdens openingstijden)

www.Warp9.nl

info@Warp9.nl

De openingstijden zijn:

ma. Gesloten

iii. Gesloten

wo. 11:00 - 18.00

do. gesloten overdag

Koopavond 19:00 - 21:30

vr. 11:00 - 18:00

za. 10:00 - 18:00

zo. gesloten

Science Fiction,

Fantasy, Anime en

Manga

- Collectable/Trading
Card Games

- D&D

- Spelletjes

- Items van films en
TV series

Streetfighter IV

Street Fighter 2 is terug! De laatste tien jaar waren de vaandeldragers in het fighting game-genre voornamelijk driedimensionale spellen als Soul Calibur. Maar nu kunnen we weer ongegeneerd tweedimensionaal button bashen. En ondergetekende is daar maar wat blij mee!
Peter Duivenvoorde

Wat opvalt is hoe weinig er eigenlijk veranderd lijkt. De knop-layout is hetzelfde, de meeste special moves zijn onveranderd. Maar dan blijkt hoe dik twintig jaar het spel veranderd heeft. Zo kan elke speciale aanval uitgevoerd worden met een soort opgevoerde sterkere versie en heeft inmiddels elk character daarnaast zijn super-aanvallen.

Er zijn in de loop der tijd zoveel moves en aanvallen aan bepaalde characters toegevoegd dat ze niet meer te vergelijken zijn met hun eerdere incarnaties. In de originele Street Fighter 2 was de Russische showworstelaar Zangief bijvoorbeeld een onbestuurbare vleeshomp waar niet van te verliezen viel. In Street Fighter 4 daarentegen is hij een van de sterkste characters in het spel. En inderdaad, ik deuk menig Duivelseierhoofd in met Zangief's Spinning Piledrivers.



Grafisch gezien werkt Street Fighter 4 als een trein en ademt het nostalgie. Verder is voor het eerst in deze serie nu sprake van geanimeerde intro- en eind-filmpjes. Het is een mooie toevoeging, maar heeft niet zoveel om het lijf. Verhaallijnen in dit soort spellen zijn namelijk net zo relevant als verhaallijnen in porno. Harde actie willen we zien! Zeker met wat kameraden die aan je vaardigheden gewaagd zijn, is dat er in overvloed. En voor nostalgische ouwe lullen als yours truly is het een genot om weer een goede Street Fighter te kunnen spelen.



Magic: the Gathering glossary

Wat is nou toch dat Magic waar sommige leden elke spelavond mee bezig zijn? Leer deze termen uit je hoofd, en je kan in ieder geval meepraten alsof je er verstand van hebt.

De Magiccie

Banned: Sommige kaarten zijn veel te goed of veel te vervelend om mee te spelen. Deze zijn banned, en mogen niet meer gebruikt worden op toernooien.

Booster: De pakjes waarin Magic kaarten verkocht worden.

Deck: De stapel kaarten waarmee je speelt. Constructed decks bestaan uit minimaal zestig kaarten. Een Limited deck is minimaal veertig kaarten.

Draft: Een populair Limited Format waarbij Boosters worden rondgegeven. Elke speler mag steeds één kaart uit een Booster pakken, de

rest gaat naar de speler rechts. Decks worden dan ter plekke

samengesteld uit de kaarten die men uit de Booster gedraft heeft.

Format: de soorten Magic die je op toernooien kunt spelen. Voor Constructed toernooien neem je je eigen deck mee. Op Limited toernooien bouw je je deck met kaarten die je ter plekke krijgt. Constructed heeft talloze formats, van Standard tot Vintage. Limited heeft er twee, Sealed en Booster Draft.

Land: De kaarten waar Mana uitkomt. Een tekort aan land heet een mana screw. Een overschot heet een mana flush.

Levens: Iedere speler begint met twintig levens. Degene die het eerst op nul staat, verliest.

Limited: Verzamelnaam voor Formats waarbij de decks ter plekke gebouwd worden, zoals Draft en Sealed deck.

Mana: Mana is nodig om Spells te casten. Mana komt in vijf kleuren: wit, blauw, zwart, rood en groen.





Mulligan: Regel die het mogelijk maakt om een nieuwe hand met kaarten te pakken als je niet tevreden bent met de eerste. Elke nieuwe hand bevat één kaart minder.

Pro Tour: Een prestigieuze serie toernooien die wordt gespeeld op exotische locaties. Je kan je niet zo maar opgeven voor de Pro Tour, je moet de uitnodiging winnen in kwalificatie tournooien.

Rarity: Sommige kaarten zijn zeldzamer dan andere. Per booster krijg je tien common kaarten, drie uncommons en één rare. Per acht boosters word de rare vervangen door een zeldzamere mythic rare.

Restricted: Sommige kaarten zijn te goed, maar niet zo belachelijk dat ze Banned hoeven worden. Deze worden dan Restricted: je mag er maar één van in je deck hebben.

Sealed Deck: Een Limited Format waarbij je zes Boosters krijgt en daar dan een Deck van moet maken.

Spells: De kaarten waarmee je het spel moet winnen. Er zijn zes soorten Spells: creatures, artifacts, enchantments, sorceries, instants en planeswalkers.

Strategie: Goede Decks gebruiken

vaak één strategie. De strategieën zijn aggro/control/combo. Aggro decks zijn gebouwd op aanval en snel-

heid, control decks op verdediging en verstoring, combo decks op het winnen met een onverslaanbare kaartcombinatie. Aggro wint vaak van control. Control wint van combo. Combo wint van aggro.

Tap: Het activeren van een kaart. Een getapte kaart ligt schuin. Creatures tappen om aan te vallen, Land tapt om Mana te maken.

Wizards of the Coast (WotC): het bedrijf dat Magic maakt. WotC is groot geworden dankzij Magic. WotC publiceert ook andere spellen, van D&D tot Dreamblade.





Cuba

Onlangs kwam bij onze vereniging een delegatie van spellenmaker The Game Master op bezoek met een selectie van hun spellen. Een aantal Duivelseitjes heeft de avond doorgebracht met het spelen van Game Master spellen, waaronder een spel (De Ontembare Stad) dat de vereniging al had. Ik heb mij die avond beziggehouden met Cuba, één van de bekendste spellen van The Game Master.

Bertram Bourrdez

Het pre-revolutionaire Cuba is een levendig mengsel van Europese, Afrikaanse en Latijns-Amerikaanse invloeden, maar ook vooral de producent van de befaamde Cubaanse rum en sigaren. Omdat Fidel Castro zijn plan-economie nog niet heeft ingevoerd kan je als grondbezitter goed geld verdienen door die typische producten te verbouwen en te vershippen naar de rijke markten in Europa en Amerika. In "Cuba" speel je zo'n plantage-eigenaar die zijn geld verdient met het verbouwen van tabak, citrusvruchten en suikerriet en de productie van rum en sigaren.

Ik begin met een bescheiden startkapitaal en een plantage van 3 bij 4 vakjes waar ik mijn rijkdom

mee moet vergaren. Daar ik het spelmechanisme wel meen te herkennen begin ik maar meteen

met het vergaren van de grondstoffen die voor rum nodig zijn, aangezien dat het duurste product is. Voor rum heb je suikerriet en een rumstokerij nodig, dus ik verdiep me al snel in het efficiënt verbouwen van

suikerriet en het sparen voor mijn allereigenste stokerij. De stokerij en andere benodigde gebouwen zoals opslagsilo's nemen ruimte op je plantage in, dus je moet goed opletten waar je overheen bouwt. Zelf stomp ik rücksichtslos over mijn bos en mijn sinaasappelbomen heen. Voor de rest van het spel produceer ik nauwelijks meer hout en citrusvruchten, iets dat me later nog duur komt te staan.





Aan het eind van elke ronde wordt er namelijk gestemd over de wetgeving voor de volgende ronde, en twee van die wetten betreffen de belastingen. Aangezien ik vooral rum heb en bitter weinig geld (en geld is stemmen, dat weet iedereen in zo'n bananenrepubliek) kan ik geen invloed uitoefenen op het politieke steekspel en worden er regelmatig belastingwetten ingevoerd die ik met geen mogelijkheid kan betalen. Afgezien van mijn belastingontduikingen gaat het goed met mijn rumstokerij: zo nu en dan komt er een boot langs waar ik wat rum in kwijt kan voor die broodnodige punten. In plaats van het verschepen in een boot kan je je waren ook op de plaatselijke markt kwijt zodat je er geld voor krijgt, maar behalve voor de belastingen heb ik geen geld nodig. Daarom maak ik de noodlottige keuze om het geld links te laten liggen en me te richten op de exportmarkt.

Omdat ik aan het begin van het spel mijn citrusplantage heb vernield en mijn tabaksplantage min of meer onbereikbaar heb gemaakt kan ik niet alle producten meer maken en mis ik in de loop van het spel meerdere malen mijn belastingafdracht. Zodoende krijg ik in die beurten geen punten voor de belastingdi-

enst, terwijl mijn concurrentie die wel krijgt — kennelijk is het toch onder een corrupt regime belangrijk om je belastingen te betalen (zouden het smeergelden zijn?) want aan het eind kom ik die punten tekort voor een goede eindnotering.

Mijn medespelers vonden het spel te weinig interactief, ik denk zelf dat als je het wat vaker speelt de interacties wel duidelijker worden. Aangezien we geen van allen het spel kenden hebben we daar vermoedelijk te slecht voor gespeeld. Het is vooral een leuk alternatief voor liefhebbers van strategische resource management spellen die de evergreens als Puerto Rico al te vaak gespeeld hebben en op zoek zijn naar een alternatief.





Help! Mijn vriend is een gamer!

Wat te doen als je vriend slechts oog heeft voor games?

Floor Coert

Het is 25 mei, een zonnige dag, ongeveer 20 graden. Verliefde studenten hebben massaal de Hortus Botanicus bevolkt en zitten zoenend en flirtend aan de waterkant. Zelf heb ik een uur geleden voorgesteld om even een terrasje op te zoeken. Ik kreeg van mijn vriend als antwoord een ernstig geïrriteerd, "ssshhhsst ik zit midden in een Black Temple raid en Illidan gaat net phase 4 in". Ervaring leert dat ik op dat soort momenten beter een vriendin kan opbellen om mee naar buiten te gaan.



Eén van de problemen van een gamende vriend is zijn gebrek aan aandacht voor jou. Daar valt natuurlijk nog mee te

leven, hij laat je in elk geval met rust als je even tijd voor jezelf nodig hebt. Maar er kleven meer nadelen aan een gamer. Zo kan een gamer niet zonder zijn hardware. Ik noem een kleine vijfhonderd

verschillende games en natuurlijk minstens drie verschillende consoles. Die hardware is natuurlijk niet gratis, en dat brengt ons bij een ander probleem: geld. Want als hij al zijn geld uitgeeft aan consoles en andere spellen hoef je dus echt niet te rekenen op een romantisch dinertje. Sieraden en bossen rozen kan je al helemaal op je buik schrijven. Het beste waar je op kan hopen is een 10 day trial card voor WoW omdat hij die gratis heeft gekregen bij de laatste uitbreiding.

Aan samen winkelen is ook geen lol te beleven. "Kijk schat, de Steel-Series - World of Warcraft MMO Gaming Mouse". Uiteindelijk moet je er ook nog voor betalen want zijn geld is weer eens op. "Ja ik heb net Street Fighter 4 gekocht. Dat vond jij toch ook leuk?" Ik knik moedeloos. "Natuurlijk schat."

Waarom ik het nog volhoudt, ik weet het ook niet. Als ik het mijn vriend zou vragen dan zou hij zeggen: "De liefde is als de nieuwe Punch Out op de Wii. You just roll with the punches."



Help! Mijn vriendin is geen gamer!

Wat te doen als je vriendin geen oog heeft voor games?

Mark van der Bij



Het knaagt aan je. Slechts een meter van je vandaan staat je Xbox op de grond. Je voelt je duimen onbewust zelfs al de bekende bewegingen maken, vol van gespannen verwachting. Maar... in

tegenstelling tot de vorige keren kan je niet. Nu heb je een vriendin, en deze zit naast je op de bank, terwijl ze je uitlegt hoe de hypothetische Alcubierre Warp Drive werkt. Maar ja, vertel dat je duimen maar.

En omdat je je duimen tegemoet moet komen, vraag je je af hoe je uit deze netelige situatie kan komen. Wanhoop niet, want deze handleiding zal je de middelen geven om voorgoed uit dit moeras van gameloosheid te kunnen ontsnappen.

Tip nummer één: zeg haar (deels) de waarheid.

“Ik heb een ernstig verslavingsprobleem.” Met een beetje mazzel zal zij jou ruim de tijd geven om hier iets aan te doen, wat jou veel

ongehinderde gametijd oplevert. Leg er dus vooral de nadruk op dat jij deze bijkans onneembare hindernis zelf moet overwinnen, waarna ze je misschien zelfs dapper zal vinden. Pink vooral een heroisch niet bestaand traantje weg.

Tip nummer twee: de klok een half uur vooruit zetten.

Spreekt voor zich. Als zij een half uur eerder weggaat, heb jij een half uur extra gametijd. En je kan altijd doen alsof je niet wist dat je klok verkeerd liep.

Tip nummer drie: de conversie poging.

Je zou haar natuurlijk ook eens kunnen vragen of zij eens mee zou willen doen. Misschien vindt zij het zelfs wel leuk om eens een potje Mario Kart mee te maken, en het eens over iets anders te hebben dan de Epic Love tussen Kirk en Spock. Misschien zegt ze wel dat ze stiekem bang is dat ze er te erg verslaafd aan zou raken, waarop jij haar dan natuurlijk geruststelt.

Maar dan wel met je enthousiast feestvierende duimen achter je rug he?



Midzomer Picknick

Het is alweer bijna zomervakantie. Helaas betekent dat ook een voorlopige stop van de spelavonden. Maar voor degenen die niet op vakantie gaan, is er op zaterdag 18 juli in de Leidse Hout de Midsummer Picknick.

Ilse-Marie Zwakenberg

Zoals de naam al doet vermoeden gaan we op deze dag gezellig met z'n allen picknicken in de Leidse Hout. Neem wat te drinken mee, bak een cake of koop een zak chips. Wat je ook bij je hebt, als iedereen zijn steentje bijdraagt wordt het vast heerlijk.



voor spel dat is? Kom gezellig mee en je merkt het vanzelf.

Het belooft nu al een leuke en gedenkwaardige middag te worden. Zin om eraan mee te doen? Dat kan, je hoeft je alleen maar even in te schrijven. Wil je iets speciaals klaarmaken zoals een cake, vermeld dit erbij zodat we daar rekening mee kunnen houden. Je inschrijven kan door een mailtje te sturen naar duivelseiacie@gmail.com, door je in te schrijven op de lijst die bij de vereniging ligt of via het forum. Houd allemaal dus zaterdag 18 juli vrij en kom met velen. Haal iedereen die je op de vereniging kent over om ook mee te gaan, dan gaan we er een knaller van een dag van maken!

Natuurlijk doen we ook veel gezellige spelletjes. We zijn immers niet voor niks een spelvereniging! De dag staat in het teken van spelletjes zoals Weerwolven, Once upon a time, Cash and Guns en nog veel meer andere leuke spelletjes. Ook is er een heel nieuw spel dat jullie gegarandeerd nog nooit eerder hebben gespeeld. Benieuwd wat

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 ernaar 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 toeneemt.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT



10% korting voor Duivelseleden



Agenda

18 juli

Midzomer Picknick - Leidse Hout

EL CID 10 t/m 14 augustus:

10 augustus

Popi-Jopi toernooi

11 augustus

Introductie voor Roleplay, Magic en Wargames

12 augustus

Party & Games Asian Style

13 augustus

Fusion Party: het Duivelsei & de Pelibar

14 augustus

Heroes & Villains Party

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

Colofon

Redactie

redactiespelduivel@gmail.com

Hoofdredacteur

Renée van der Nat

Eindredacteur

Sven de Jong

Redactie

Maarten Geuskens

Peter Duivenvoorde

Bertram Bourdrez

Dirk Lemmen

Opmaak

Renée van der Nat

Anneke Bruin

