



JAARGANG 22

NUMMER 1

APRIL 2017

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI



JORIS JUREERT
DE COMEBACK VAN DE LAMA'S

LEKKER PLAATJES KIJKEN
BIJ DE TOP 10 GAAFSTE ARTWORK IN SPELEN

LEUN ACHTEROVER
EN KIJK NAAR DE LEUKSTE GAMESTREAMS





WARP 9
SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

VERKOOP VAN MAGIC, WORLD OF WARCRAFT, YU-GI-OH!,
POKÉMON, STAR TREK, STAR WARS, D&D, BOARD GAMES
E.A.

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN
TEL: 071-5121380
EMAIL: INFO@WARP9.NL
WEBSITE: WWW.WARP9.NL

OPENINSTIJDEN:

MAANDAG	GESLOTEN
DINSDAG	11:00 - 18:00
WOENSDAG	11:00 - 18:00
DONDERDAG	11:00 - 18:00 KOOPAVOND 19:00 - 21:30
VRIJDAG	11:00 - 18:00
ZATERDAG	11:00 - 18:00
ZONDAG	GESLOTEN

BIJ AFWIJKENDE OPENINSTIJDEN STAAN DEZE
VERMELD OP DE BEGINPAGINA VAN DE WEBSITE.

COLOFON

De Spelduivel is een uitgave van
L.S.S.V. Het Duivelsei.

Redactie:

Sabine Boom
Arnd Koster
Judith Ravensburg
Bas Vegt
Joris Vugs
Anna Vervat
Amber Zwanepoel

Bezoekadres:

Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:

Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:

Redactie@duivelsei.nl

Vormgeving:

Urla Burgzorg
Anna Vervat
Amber Zwanepoel

www.duivelsei.nl

Met dank aan Carel ter Avest voor zijn eindredactie!



MUITERIJ!

Tadaa! Daar is-tie weer: de nieuwe Speldui- wacht, wat? Sinds wanneer heeft Amber een baard? Waarom is haar haar zo kort? Aah! Dat is Amber helemaal niet; het is Bas!

Jaja, Bas heeft de redactie geïnfiltreerd, de oude hoofdredacteur gekielhaald en zichzelf kapitein van dit schip benoemd! Oké, eigenlijk werd hem juist gevraagd de leiding te nemen. En Amber is niet gekielhaald, ze doet eigenlijk nog gewoon volop mee aan deze editie. Maar dat klinkt dan weer niet zo stoer als mouterij.

Wel heeft Anna Wassenburg ons sinds vorige editie verlaten (dat hele 'bestuur van de vereniging' werkje schijnt toch nog wel wat tijd op te eisen). Maar ook zij kreeg het niet over haar hart om ons compleet los te laten, want ze heeft ons alsnog een top 10 geschonken, ditmaal over de mooiste staaltjes artwork in spellen. Verder kun je in deze editie lezen over gamestreams aldus Judith, brengt Arnd je een exclusief interview met een RPG ontwerper, en ontmoet onze alles-expert Joris zijn jeugdhelden! Om nog niet eens te spreken van Anna's review van AQI en de oude vertrouwde rubrieken, waaronder Geef het stokje door, waarin Sabine dit keer Laura ondervraagt.

Kortom: meer dan genoeg leesplezier, en dat kun je zelf veel beter beleven dan dat ik het voor je voorkauw. Veel plezier, we hopen dat je het leuk vindt!

Bas Vegt
Hoofdredacteur



IN DIT NUMMER:

Van de cover:

Joris Jureert	5	Geef het Stokje Door: Laura A.	10
Gamestreams	11	Fotopagina!	12
Top Tien: Artwork.....	14	Interview: Mark Plemmons	16

Verder in de Spelduivel:

Het Duivelsei is Jarig	4	Bas moet zijn El kwijt	22
Recensie: Arcadia Quest	6	Lieve Truus	22
De Kamer Van.... Carel	8		

Het Duivelsei is

jarig!

20 april 1994, de glorieuze datum waarop het Duivelsei begon met bestaan. Dat zijn 23 lange jaren boordevol bordspelletjes, en die mijlpaal moet natuurlijk wel gevierd worden. Zoals ieder jaar moest de Felicitaatcie alles uit de kast trekken, maar het is Roelof, Lisa L, Lisa K, Luuc, Jesse en Ester toch gelukt om een bomvol weekprogramma neer te zetten met leuke en gezellige activiteiten. Van sleepover tot kroegentocht, er zit voor iedereen wel een excuus tussen om bij de vereniging langs te gaan. Pak dus maar vast je pyjama, dansschoenen en beste humeur uit de kast, want we gaan er een onvergetelijke (of voor de drinkers, een zeer vergetelijke) week van maken!

Tekst: Ester van Leeuwen

Zaterdag

In tegenstelling tot vorig jaar beginnen we dit keer lekker relaxed. We gaan namelijk kamperen! Jullie zijn allemaal vanaf 13.00 welkom op het Duivelsei om je favoriete bordspelletjes te komen spelen. Het is echter geen gewone speldag. In de filmzaal wordt een grote tent opgezet waarin gechilld kan worden en in het kleintje kan je tussen de films door met de Prestaatcie meedoen aan "het grootste-kussengevecht-record". Zo in je pyjama in een tent hangen na een wild kussengevecht is natuurlijk niet compleet zonder wat extra jeugdsentiment. Daarom mag iedereen zijn favoriete bordspel van vroeger meenemen.

Zondag

Na een drukke zaterdag wil de Felicitaatcie natuurlijk geen vijfsterrenontbijtje voor jullie maken, dat mogen jullie zelf doen tijdens het tosti-ontbijt. Om Pasen goed van start te laten gaan, kunnen jullie na de sleepover voor een kleine bijdrage onbeperkt zelf tosti's maken. Dat hoeft je gelukkig niet boven het kampvuur te doen, dat mag met de tostijzers die voor jullie klaar worden gezet.

Maandag

Na de paasbrunch bij je ouders en de chocoladepaaseieren kan iedereen wel wat lichaamsbeweging gebruiken. Daarom gaan we maandagmiddag om 14.00 naar de Leidse Hout. Er is hier genoeg ruimte om te frisbeeën, omgekeerd verstoppertje te spelen, en met levend Stratego de vlag te veroveren.



Dinsdag

Nadat we bij zijn gekomen van al dat Paasvoedsel kunnen we op dinsdag weer lekker ongezond doen. Vanaf 16.30 schuiven we namelijk aan bij Donatello's voor Pizza! Nadat we hier ons buikje rond hebben gegeten, gaan we naar de Peli om de extra kilo's er af te schieten. We hebben namelijk

de filmzaal, het kleintje én de gang volgebouwd met obstakels, zodat jullie je kunnen uitleven met laserpistolen.

Woensdag

We hopen dat jullie nog energie over hebben, want op woensdag gaan we naar een trampolinezaal :D. Jullie worden om

16.00 op de locatie verwacht (het adres kan worden gevonden op facebook) waar er een uur lang rondgesprongen kan worden.

Weer terug in Leiden kan je samen met je mede-eitjes met de mensa eten, want ook 's avonds is er wat te doen. We kunnen dan namelijk vanaf 20.00 bij de Gravin terecht voor die goddelijke, warme chocolademelk... oh, en ik vergeet bijna de bordspellen die je daar ook kan spelen.

Donderdag

We hebben de hele week gehad om in de stemming te komen en nu is het dan eindelijk zo ver; Duivelsei is jarig! Kom om 20.00 de taart van de Nomcie proeven, een glaasje Jip en Janneke kinderchampagne drinken en een spelletje spelen met je mede-Eitjes.

Vrijdag

Na zo'n feestelijke week sluiten we fatsoenlijk af, met een gezellige BBQ, die we om 16.00 op gaan

zetten. Nadat we allemaal over de geweldige week hebben gediscussieerd, kunnen de liefhebbers van bier, wijn of veel te dure fristi mee op kroegentocht, die dit jaar voor het eerst georganiseerd wordt door de Intoxicaatcie!

Joris Jureert

ZIJN JEUGDHelden:

DE LAMA'S

Op 25 november jongstleden werd het grote nieuws Nederland in geslingerd: de Lama's komen terug! (Voor de jonge lezers onder ons, dat is die improvisatiegroep waar je ouders zo graag naar keken) Maar zijn de Lama's wel nog steeds zo grappig als toen ze afzwaaiden in 2008? De Spelduivel kreeg het voor elkaar om een previewvoorstelling te mogen bijwonen.

Tekst: Joris Vugs

Ik was bloednerveus. Ik ging ze ontmoeten; de verzorgers van zoveel avonden vermaak op de bank. Zou ik ze wel herkennen in het echt? Waarschijnlijk zou de buik van Tijl Beckand nog groter zijn geworden en zou Ruben van der Meer niet meer de enige kale in het gezelschap zijn. Toen ik eenmaal aankwam op de aangegeven locatie bleek de preview wat minder exclusief dan ik had verwacht. Tientallen lieden van de pers maakten hun opwachting, bijna allemaal waren ze druk bezig foto's te maken. Ik was niet de enige die dit een historisch moment vond: de meeste andere aanwezigen hadden zelfs hun kinderen mee naar het werk genomen zodat ze dit konden aanschouwen.

Maar oma, wat heeft u een mooie vacht

Ik wurmde me door het gewoel aan journalisten heen en aanschouwde daar mijn helden. Wat ik zag was... Tja, toch niet helemaal wat ik verwacht had. In plaats van minder haar, was hun haardos juist weelderiger geworden. Zelfs Ruben was goed voorzien, zou hij een toupet genomen hebben? Ik probeerde met een open blik naar deze nieuwe look te blijven kijken, maar ik vond het wel erg lastig om ze zo uit elkaar te houden. Ze stonden er eigenlijk maar een beetje te kauwen. Bij de Lama's draait het echter niet om hun uiterlijk. Ik was hier maar voor één ding: goede improvisatie. Ook dat bleek tegen te vallen. Patrick Lodiers, onder fans bekend als 'de zeekoe', schitterde door afwezigheid, waardoor De Lama's veroordeeld waren tot het spelen zonder gastheer. Hij was wel aanwezig, maar op de kaart die ik mee kreeg bij de ingang was te zien dat de zeekoe aardig ver weg van de Lama's zijn plek had. Verward stonden ze daar maar een beetje om zich heen te kijken. Dit is mijn moment, dacht ik. Als superfan had ik mijn eigen rode knop meegenomen om door hen te laten signeren. Voorzien van batterijen doet hij zijn taak even goed als het

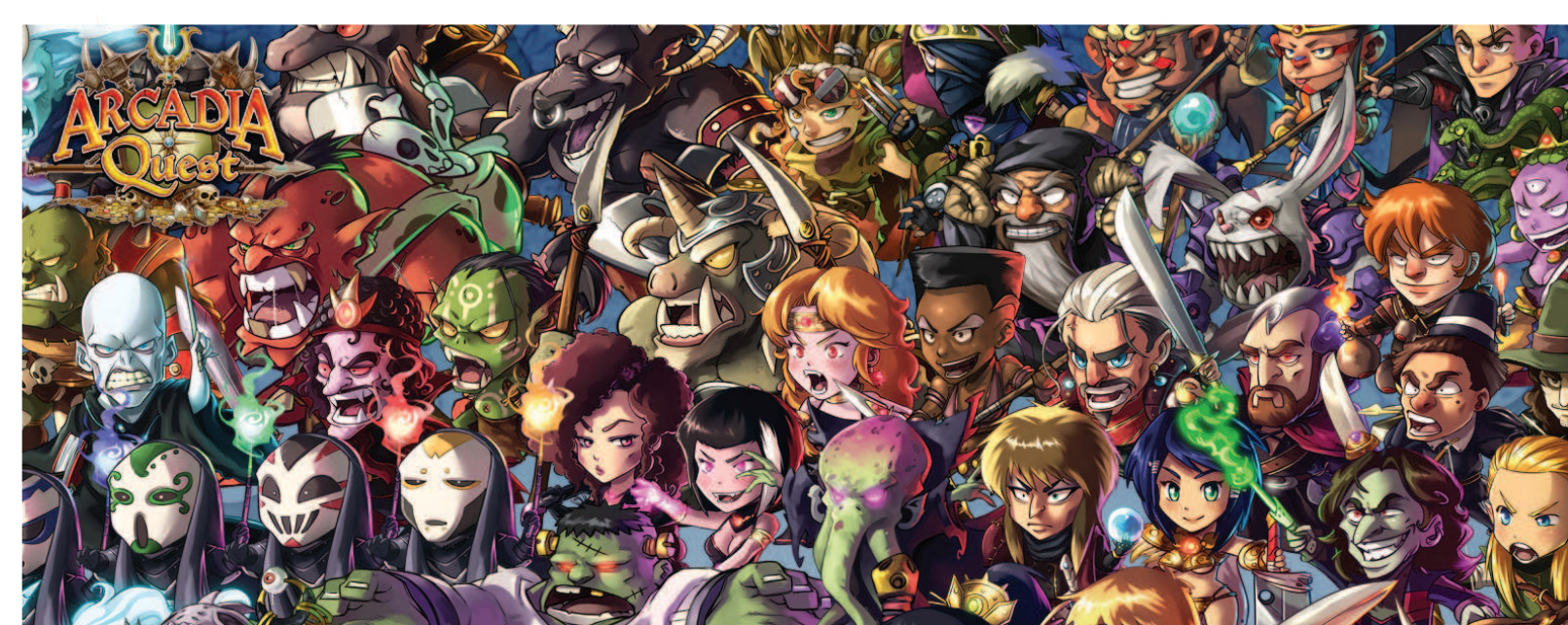
echte exemplaar. Vol enthousiasme sloeg ik op de prachtige rode ronding, hetgeen een buzzer deed opleveren waar menig Lama-minnend hart sneller van zou gaan kloppen. Het leverde niet de gewenste reactie op. De Lama's stonden daar maar, geen extra stap verroerend door mijn orkestrale aanmoedigingen. De mensen om mij heen keken wat geïrriteerd. Was ik eigenlijk te gehaast en gingen ze zo vanzelf beginnen? Ik wil graag zien... Even bewaarde ik mijn geduld en haalde ik een ijsje bij de witte kar op de hoek, maar toen er na enkele minuten nog niks gebeurd was, was ik er klaar mee. Ik begon met het roepen van suggesties: Gert-Jan Segers met een putdeksel op de Dam! Een olifant die overal een mug van maakt! De allerslechtste carnavalskraker aller tijden! Het mocht niet baten. De lichte irritatie van mijn medejournalisten was inmiddels omgeslagen in verbaal geuite frustratie. Ik trok me er niks van aan; deze mensen weten duidelijk niet waar het er bij De Lama's om gaat. Ik kwam halverwege mijn suggestie van "Barrie Badpak met een autobandventiel achter de wc's bij Lowlands", toen er opeens een sterke hand mijn arm beetpakte. Vriendelijk doch dringend werd mij verzocht de dierentuin te verlaten. Ik weigerde. Zij weigerden terug: al schreeuwend en tierend werd ik door twee beveiligers Ouwehands uitgewerkt. Teleurstelling en verdriet maakten zich van mij meester, zelfs nu ik deze tekst typ weer.

Beste lezer, ontmoet nooit je helden.

JORIS' EINDOORDEEL:



1 uit 5 alpaca's



Recensie Arcadia Quest

Arcadia is overgenomen door de sinistere Lord Fang en zijn horde van Orcs, Goblins, Minotaurs en ander donker gespuis. Het is aan JOU om Arcadia te bevrijden uit zijn klauwen. Nou... niet alleen aan jou. De andere gilden van Arcadia willen ook graag hun eer (en LOOT!) behalen en je net een stapje voor zijn. Werken jullie samen of tegen elkaar? Allianties zijn maar tijdelijk en je weet nooit wie er zich nu weer tegen je zal keren...

Tekst: Anna Vervat

Inleiding

Arcadia Quest is een board/miniature game waarin twee tot vier gilden het tegen elkaar en de gemene Lord Fang opnemen om hun stad Arcadia te bevrijden. Lord Fang is een duistere vampier die zijn intrek heeft genomen in een zeer speciale tempel: the Temple of Dawning Twilight. In deze tempel kun je de cyclus van dag- en nacht bepalen en Fang heeft gekozen voor de eeuwige nacht. Het ultieme doel van het spel is om uiteindelijk Lord Fang van de troon te stoten en zo de tempel te heroveren voor de gilden. Het spel is in 2014 uitgebracht op Kickstarter door Cool Mini Or Not (ook wel bekend van Zombicide), maar is inmiddels in vele spellenwinkels te koop. Het is ontwikkeld door

Spelmechanics

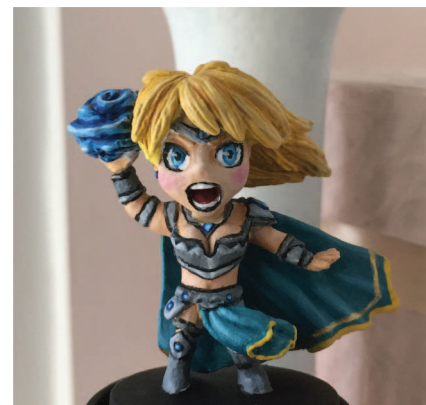
Arcadia Quest is een spel met zowel "speler tegen speler" als "speler tegen omgeving" elementen waarin niemand wordt verplicht om de rol van Game Master op zich te nemen. Niemand hoeft dus alleen maar de slechterik te spelen (maar je mag wel geniepig lachen als een van je tegenstanders het onderspit delft tegen een goblin). Het gemene gespuis wordt

automatisch geactiveerd door 'Guard reactions' en als er dobbelstenen gerold moeten worden, wordt dit om de beurt door je tegenspelers gedaan. Een 'Guard reaction' triggerd bijvoorbeeld als je voorbij een monster probeert te sluipen of wanneer je een monster aanvalt. Je gilde bestaat uit drie helden. Deze kun je van tevoren kiezen of je kunt met je spelersgroep afspreken om ze te draften. Elke beurt activeer je een van je helden om mee te spelen. In een beurt kun je drie vakjes lopen, monsters aanvallen en schatten oppakken. Maar kijk uit; soms is de schat een val en dan kun je zo een hit point verliezen. Auw! De schat kan ook een magisch drankje zijn, die je een extra beurt kan verschaffen of al je wonden kan helen. Het aanvallen en verdedigen heeft wel een geluksaspect, de aanvalsdobbelsteen bevat icoontjes voor melee aanvallen, ranged aanvallen en crits. De verdedigingsdobbelsteen bevat 4 lege kanten, 1 kant met een schild en een kant met een crit (die voor een schild telt). Elke keer dat je een crit gooit op aanval of verdediging, telt deze voor een aanval icoon of een schild én mag je nog een dobbelsteen gooien! Zo kunnen ontzettend "lucky combo's" voorvallen waar crits elkaar blijven opvolgen en zo blijft het spel nog enigszins onvoorspelbaar. Maar als je de verdediging het hardste nodig hebt dan zal je zien dat je toevallig alleen maar de lege kanten rolt...



Campaign of Episodic

Het spel wordt meestal in een campaign gespeeld. Je speelt daarin een totaal van zes scenario's, waarvan alleen het laatste scenario altijd hetzelfde is. Hierdoor is het spel redelijk gevarieerd. Elk scenario duurt ongeveer een uur om uit te spelen, naargelang hoe ervaren spelers zijn en met hoeveel mensen je het spel speelt. Je moet dus aardig wat tijd vrij maken om een hele campaign uit te spelen. Om een scenario te voltooien moet je bepaalde missies volbrengen: een trol doden, verzetshelden redden of magische wapens terugvinden. Daarnaast moet je minstens één held van een van de vijandelijke gilden hebben gedood om een scenario te kunnen beëindigen. Aan het eind van elk scenario is er een draft die nieuwe wapens, magische kleding en ander leuk spul toevoegt. Zo wordt je gilde aan het eind van elke campaign ietsje sterker. Dit is ook wel nodig, omdat je rivalen en de monsters in latere scenario's ook sterker worden. De nieuwe wapens moet je betalen met geld dat je hebt verdiend in de missie door monsters te doden, schatten op te pakken en missies te volbrengen. Naast de campagne is het ook mogelijk om een episodisch spel te spelen, indien je een



kort spel wilt spelen of het wilt uitleggen aan mensen die er nog niet bekend mee zijn en misschien geen zin hebben in de hele campagne. De campaign is natuurlijk wel verreweg het leukst om te doen!

Mini's zijn awesome

Grote plus: de miniaturen die bij het spel komen zijn zeer gedetailleerd en ontzettend schattig, zowel de heroes als de monsters. Ik vind de stats van de characters redelijk gebalanceerd, alhoewel je wel duidelijk sterkere helden hebt dan andere en sommige eerder uitblinken in late game en andere eerder in early/mid game. Hier kun je echter, wanneer je deze kennis hebt, je strategie goed op aanpassen. Ze zijn nog niet geveerd in het begin, dus als je dat wilt kun je ze zelf nog verven. Dit vergt wel enige oefening, natuurtalenten daargelaten, maar daardoor liggen de helden (bij mij in ieder geval) nóg nauwer aan het hart. Daarnaast zijn sommige helden ook nog eens gebaseerd op personages uit andere verhalen of spellen. Alleen in het basisspel kom je o.a. al Conan, Legolas, en Kakashi (Naruto) tegen.

Conclusie

Hou je niet van schattige helden en monsters, en al helemaal niet van dobbelstenen? Kun je niet tegen complete chaos en backstabbers? Dan is dit spel waarschijnlijk niet voor jou weggelegd. Als je dit wél doet, is het een aanrader. Arcadia Quest blijft een spel dat het leukste is met vier spelers. Met z'n tweeën of drieën is het toch net iets minder leuk. Met vier spelers blijft het spel vaak spannend tot het laatste scenario. Een van de leukste dingen



vind ik eigenlijk het crit-mechanisme. Juist die onvoorspelbaarheid maakt het alsnog gevaarlijk om een 'zwakkere' tegenstander aan te vallen, en als deze wat geluk heeft, heb je straks een hele beurt verspild en niks bereikt. Genoeg tijd voor één van de andere, vijandelijke gilden om net die missie voor je neus weg te kapen. Naast het basisspel zijn er inmiddels al best wel wat uitbreidingen uitgebracht. Als je dus genoeg hebt van de gewone scenario's is het uitbreiden van het spel zeker mogelijk. De uitbreidingen voegen dan meteen ook extra helden toe om uit te kiezen, want meer keuze, meer beter! Alhoewel ik betwijfel of daar echt behoefte aan zal zijn, omdat in het basisspel zelf elke campaign verschillend zal zijn. Het grootste minpunt aan Arcadia: helaas zijn veel mini's uitgebracht als kickstarter exclusives, dus als je ze allemaal wil verzamelen, zul je diep in je buidel moeten tasten.



DE CAMER VAN... KAREL



Vandaag kloppen we aan bij onze lieve Carel. Sabine was er al en ik kwam aanfietsen met Ester. Ik keek verward rond toen ik aankwam bij het adres dat volgens Google Maps aan Carel toebehoorde. We stonden namelijk midden in een woonwijk, waar ik een studentencomplex had verwacht. Aarzelend zette ik mijn fiets op slot om naar de bel toe te lopen, half verwach- tend dat een huisvrouw open zou doen en me aan zou staren. Maar nee, Carel doet daadwerkelijk open! Hij nodigt ons uit om binnen te treden, en zo indirect ook jullie allemaal. Laten we eens zien wat er ons binnen allemaal te wachten staat. En geen zorgen, beste lezer, Carel heeft ons hoogstpersoonlijk toestemming gegeven voor het grove spellingsgrapje in de titel. Als we die toestemming niet hadden, zou ik namelijk vrezen voor mijn leven. Dit is: de Camer van Karel!

Tekst: Bas Vegt
Foto's: Sabine Boom



Carel's Cup-a-soup en Cubussen

We traden een gang binnen, gevolgd door een woonkamer, die nog minder blijk van het studentenleven toonden dan de straat hiervoor. Verward vroeg ik me af of Carel misschien nog gewoon thuis woonde, dat had ik namelijk niet eerder begrepen. Ester had een van de huiskatten gevonden en was hiermee al in gesprek toen een vriendelijke vrouw zichzelf aan mij voorstelde met een naam die ik direct weer ben vergeten. In mijn hoofd vroeg ik mij af of deze vrouw dan Carels moeder was. Vragen voor een later tijdstip, drong ik mijzelf aan. We liepen twee trappen op naar de daadwerkelijke kamer van Carel. Direct bij binnenkomst valt de piano op, die in het midden van zijn kamer staat, pal tegen het bed. Ik kijk verder de kamer rond om standaard tafeltjes, een bureau en kasten te vinden. Op deze kasten staan verschillende dingen. Zo bevat een plank wat niet-noemenswaardige boeken, vele smaken Cup-a-soup, nog meer smaken thee, en een onopgeloste Rubik's Cube. Maar hieronder bevindt zich de echte parel: maar liefst achttien exemplaren van de boeken uit de serie 'Waanzinig om te weten'. Dus dát is waar Carel al die bizarre weetjes vandaan haalt!

Carel's Coelkast

Moving on. Achter een koelkast is een geheimzinnig afgezon- derd stukje kamer, verhuuld in schaduwen, maar Carel verze- kert mij ervan dat hier slechts een ketel hangt. (Wake up, sheeple!!) Ik trek, asociaal als ik ben, direct de koelkast open om te kijken wat de versnaperingen zijn. En ja hoor: restjes avondeten, smeerseltjes voor crackers en natuurlijk appelsap. Deze koelkast krijgt een heuse studenten-seal-of-approval van mij. Hij bood me ook pindakaas aan, overigens, dus Carel weet in elk geval hoe je mij gelukkig maakt. Hij verzekerde me ervan dat hij altijd appelsap in huis heeft en het direct aanvult als het op is, dus ik voelde me iets minder lullig toen ik zijn laatste beetje opdrank.

GELOOF DE LEUGENS NIET!!



Mijn oog valt toch terug op de piano-bedcombi. Het geheel zag er nogal zwoel uit. Carel hield er een koel hoofd in, maar aan zijn gezicht was het met gemak af te lezen: dit is over- duidelijk waar Carel alle jongedames verleidt in zijn kamerjas: op de piano tegenover het bed. Beeld het je even in; als je daar in bed ligt terwijl die jongen tegenover je zijn Star Warsmelodieën speelt... De onweerstaanbaarheid zelve.

Carel's Collectie

Terwijl ik af zat te dwalen met dit mooie beeld in mijn hoofd had Sabine, een veel betere journaliste, Carel intussen gevraagd naar zijn muurhangsels en boeken. Uitgebreid vertelde hij over de verhalen achter beiden, inclusief Japanse termen, maar ik was te afgeleid met de beelden in mijn hoofd om hierop te letten.

Daar voelde ik me schuldig om, dus ik besloot toch even de brave journalist uit te hangen en vroeg naar zijn woonsituatie. Wat blijkt:



de vrouw beneden is NIET Carels moeder – hij huurt deze kamer gewoon. Wel begrijp ik dat hij soms gratis eten krijgt, en bood de aardige vrouw Sabine sokken aan – dat vind ik toch verdacht moederlijke eigenschappen. De conclusie is dan ook dat Carel een soort betalende versie is van de zoon die ze nooit heeft gehad. “En nu ook nooit meer wil!”, roepen Carel en ik in koor.



Carel's Cledingstijl

Wie eens op een spelweekend is geweest heeft daar ongetwijfeld Carel in zijn eerdergenoemde kamerjas zien lopen, en weet vast ook hoe snel hij je corri- geert, mocht je het kledingstuk onver- hoopt een 'badjas' noemen. Waar ik alleen niet uitkom is waarom hij über- haupt zijn kamerjas in plaats van zijn badjas meeneemt. Goed, zijn kamerjas is deftig en elegant terwijl de badjas eruitziet alsof iemand twee foeilelijke

handdoeken heeft samengevoegd in kleuren die met elkaar vloeken, maar er staat wél een autootje op.

Carel's Compagnons

Opmerkelijk genoeg telden Sabine, Ester en ik met ons bezoek voor dit interview als 3e, 4e en 5e persoon van het Duivelsei die ooit Carel hier hebben bezocht in twee jaar tijd. Volgens Carel zelf is dit omdat “de meeste omgangen met studentenvrienden op of rond Duivelsei of de faculteit” zijn. Daarnaast noemt hij zijn situatie en kamer “onhandig voor het ontvangen van mensen voor bijvoorbeeld (mentor)etentjes, vergade- ringen of filmavondjes.” Leuk gefabriceerd, Carel, maar ik heb een andere theorie, en het ligt me het hele bezoek al op de borst: je krijgt geen bezoek omdat mensen het vervelend vinden dat je ze continu de les leest!

Nou, Carel, het was me een genoeg, maar het is anderhalf uur later, ik begin moe te worden en meer taalfouten te maken, en jij begint ze steeds meer op te merken. Kortom: tijd om te gaan! Wie o wiens kamer zullen we de volgende keer binnenvallen? Kom erachter in de volgende *De Kamer Van*!



CAREL'S CAT



GEEF HET STOKJE DOOR

In deze rubriek voelt de redactie een van onze leden eens goed aan de tand. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Laura Arnold.

Tekst: Sabine Boom

Wat is je favoriete spel?

Dungeon Busters! In Dungeon Busters kun je mensen keihard backstabben en er zitten glimmertjes bij. De glimmertjes zijn het beste deel van het spel. Ik heb het zelf helaas niet.

Als je een spel was, welk spel zou je zijn en waarom?

Ik zou een standaard antwoord kunnen geven als Weerwolven, want dan kan je irl mensen opeten, maar dat is dus te standaard. Nee, ik ga voor Final Fantasy XV, want dat is een heel mooi spel en het heeft Chocobro's (nee, dit is niet een spelfout, het is een grap onder de fans). Bovendien is het gewoon een heel cool spel.

Wat is je favoriete quote?

Hmmm... "Booty, booty, booty" vind ik wel leuk. Ik heb geen idee van wie het is, maar het is gewoon een mooie quote. Het is als het ware de essentie van het leven.

Wat wil je worden als je groot bent?

Nou groot word ik toch niet, maar Satan. Nu ben ik nog maar een duivel, maar als ik later echt groot ben wil ik Satan worden. Ik zou dan iedereen meenemen naar de hel, HA!

Behalve Donald Trump, want dat zou impliceren dat hij kan reïncarneren en dat mag niet.

Het beste aan wakker worden is...?

Niets. De gordijnen open doen, zien dat het een koude dag wordt en dan weer terug naar bed gaan. Of ontbijt kunnen eten, of gewoon überhaupt eten. Dat kan niet terwijl je slaapt, en eten is heel belangrijk.

Als je wist dat de aarde volgend jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?

Ik zou dan mijn stufi opsparen, en dan naar Japan gaan, of gewoon op vakantie. Ook zou ik heel veel leuke dingen kopen, gamen, en veel chocola eten. Ik zou eigenlijk gewoon mijn leven weggooien, maar wel leuke dingen doen.

Welk verhaal vertelt een familielid altijd over jou?

Mijn ouders hebben altijd van die standaard verhalen. Van die kinderverhalen, dingen die je deed toen je klein was. Mijn vader vertelt altijd dat toen ik net geboren was,

ik één oog open deed: mijn eerste knipoog, "if-you-know-what-I-mean."

Als je verkocht werd in de Ikea, hoe zou je heten en wat zou je zijn?

Ik zou hoe dan ook een prullenbak zijn, de grootste die je kan vinden, maar niet zo groot als kliko's. Mijn naam zou dan "de Dombås" zijn.

Als je een product was voor jonge ouders, wat zou je dan zijn en hoe zou je geadverteerd worden?

Iets dat geluid kan stoppen, zodat je de baby niet constant hoeft te horen. Het zou dan ook zo'n heel slechte slogan zijn, zoals "houdoe herrie" of iets dubbelzinnigs zoals "herrie hoeft je niet te horen".

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Marc Verhaegh!

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

Allemaal mag niet, dus dan alleen de familielid-verhaal-vraag maar, want hij is te moeilijk.

Je mag een zelfverzonnen vraag toevoegen voor het volgende slachtoffer, wat is jouw vraag?

Wat is het meest essentiële ding in jouw vriezer?



GEEN ZIN OM ZELF TE SPELEN? ER IS GENOEG TE ZIEN!

DRIE GAVE GAMESTREAMS

OM LUI NAAR TE KIJKEN

Als Duivelseitjes zijn wij natuurlijk allemaal geïnteresseerd in verschillende soorten games, maar wisten jullie ook dat er games online worden gestreamd door mensen op het internet? Op verschillende websites, zoals YouTube of Twitch, kunnen gamers de games die zij aan het spelen zijn streamen, zodat mensen over de hele wereld mee kunnen kijken en praten over de manier waarop deze gamers het spel spelen. Om jullie te introduceren in de wereld van de streamers heb ik voor jullie een aantal van mijn favoriete streams op een rijtje gezet.

Tekst: Judith Ravensburg

High Rollers (Yogscast Live) – Dungeons & Dragons 5th edition

Deze stream is (bijna) elke zondag om 18:00 (GMT+1) op Twitch te volgen. Tijdens deze stream speelt een groep van vier personen een D&D-campaign aan tafel met de DM (Dungeon Master) Mark Hulmes. De DM heeft de wereld waarin deze RPG (Role Playing Game) zich afspeelt zelf ontworpen, waardoor deze wereld heel anders is dan de normale werelden waar D&D in wordt gespeeld. De huidige campaign gaat over vier avonturiers die tijdens een tocht naar de hoofdstad worden onderschept door een groep bandieten, die de vier helden meenemen naar een ondergrondse tempel met daarin vele verschillende monsters die ze zullen moeten verslaan. Hier begint het verhaal van Cam Buckland (human cleric), Elora Galanodel (high-elf druid), Jiūtóu Zhiji Jing (tiefeling monk) en Trellimar Aleath (drow warlock). Zij beleven samen vele avonturen binnen de wereld van Arrak. Dus als je het leuk vindt om mensen D&D te zien spelen en misschien hier zelf ook iets van op te steken om te gebruiken bij je eigen D&D-campaign, dan is deze stream zeker een aanrader om een keer te kijken in de verloren uurtjes tussen studeren en gamen.



TrumpSC – Hearthstone

Als je toch meer geïnteresseerd bent in het spelen van Hearthstone (ook leuk voor de Magic: The Gathering-spelers onder ons), dan is deze stream een aanrader. Elke dag van ongeveer 18:00 tot ongeveer 23:30 zal deze streamer Hearthstone spelen op Twitch, waarbij

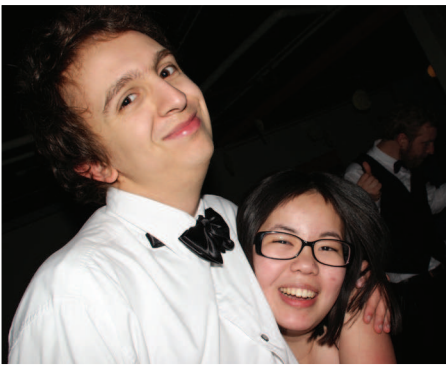
verschillende gamemodes aan bod komen. In de arena probeert hij zoveel mogelijk games te winnen met de decks die hij moet samenstellen uit de aangeboden kaarten, terwijl hij zijn tactieken probeert uit te leggen aan zijn kijkers. Dus als je het interessant vindt om meer te leren over het spelen van Hearthstone, of het gewoon leuk vindt om te zien hoe anderen het spelen, dan is deze stream zeker leuk om een keer te kijken tijdens het eten of voordat je naar Duivelsei komt.



BeyondTheSummit – Dota 2 & Super Smash Bros. Melee

Als laatste: voor de smashers en shooters onder ons is deze stream misschien interessant om een keer te bekijken. Deze groep streamers spelen verschillende soorten games, waaronder Dota 2 en Super Smash Bros. Melee. De tijden waarop de verschillende soorten streams te zien zijn verschillen per keer, maar meestal is er wel een van hun streams bezig op Twitch met één van deze games. Dus als je het interessant vindt om verschillende soorten games te bekijken om misschien zelf ook een keer te proberen, of juist meer kennis op wil doen over verschillende tactieken die mensen gebruiken, dan is deze stream het zeker waard om een keer te bekijken.







Deze lijst heeft geen introductie, want hoe meer ik hier tik, hoe minder plek er is voor mooie plaatjes. Dus we duiken er meteen in!

Tekst: Anna Wassenburg

Inis - 2 tot 4 spelers - 60 minuten

De artwork van Inis is anders dan welk spel dan ook, het is in kleine toetsen erop gezet met veel overloop van kleuren. Het ziet er meer uit als een schilderij dan als artwork voor een spel. De landschapstegeles zijn dan weer heel anders, een stuk realistischer als een foto met veel rustige pastelkleuren.

Dixit - 3 tot 6 spelers - 45 minuten

Elke kaart in Dixit is een feestje om naar te kijken. Elke set van 84 nieuwe kaarten wordt gemaakt door een andere artiest, zo is er voor iedereen wel een set die je zal bekoren. Als je van mooie artwork houdt, moet je dit spel zeker is uitproberen!



Mice & Mystics - 1 tot 4 spelers - 75 minuten

Mice & Mystics is een sprookjesverhaal waarin je in kleine muisjes veranderd bent en de boze stief-koningin moet verslaan. Het verhaal wordt extra tot leven gewekt met veel bruin- en roodtinten en alle kaartjes met mini-wapentjes zoals de kaas-golem en catnip.



Smallworld - 2 tot 5 spelers - 70 minuten

In Smallworld is de wereld eigenlijk gewoon veel te klein voor al die gestoorde rassen. Door de humor die gebruikt is in de tekeningen komt de speelsheid van het spel veel meer tot zijn recht. Je hebt echt zin om met je ras te gaan spelen. Een draak die bestuurd wordt door goblins die een wortel voor zijn neus houden, snobberige elfjes, huppelende reuzen en ga zo maar door, Smallworld heeft het allemaal.



Best Treehouse Ever

2 tot 4 spelers - 20 minuten

Een dierenhut! Oeh nee een brandweerpaal! LASERGAMEHAL JAA! Jouw boomhut kan het allemaal hebben. In dit spel maakt het mij ook nooit echt uit of ik win, zolang ik die human-sizemensen grote chocoladefontein kamer maar heb. Moeder, zie je nou wel ik heb echt wel lifegoals hoor



Tokaido - 2 tot 5 spelers - 45 minuten

Elke speler is een reiziger langs het 'Oost zee pad' een van de mooiste wegen van Japan. Tijdens het reizen ontmoet je mensen, proef je lokale gerechten, verzamel je snuisterijen, bezoek je tempels en maak je prachtige panoram's. De artwork straalt een sereniteit uit die je niet vaak bij spellen ziet, de doos is wit met een zeer kleurrijke tekening waardoor deze nog beter tot zijn recht komt.



Time Stories - 2 tot 4 spelers - 90 minuten

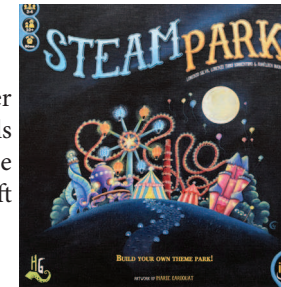
Samen een avontuur beleven, dan is het toch wel fijn als er ondersteunende artwork is om je te helpen je fantasie de vrije loop te laten. Elke ruimte die je betreedt is een tableau van prachtige plaatjes die het verhaal tot leven wekken. Die gekke arts met een grote spuit in de hoek, een meisje met lang sluik haar in een witte jurk die aan het verven is, ga daar maar eens mee praten...



Steam Park

2 tot 4 spelers - 60 minuten

Steam Park is een soort Rollercoaster Tycoon, maar dan niet met mensen als park gangers, maar steampunk robots. De 3D rides werken op stoom en alles heeft een beetje een 'gloomy cute' look.



Krosmaster: Arena

2 tot 4 spelers - 60 minuten

In de categorie: supercoole pre-painted miniatures staat Krosmaster stipt op nummer een. Of je nou met een dronken panda wilt spelen of de 'King of the Gobballs' elk figuurtje straalt karakter uit. Waarmee je dan lekker elkaar in een arena elkaar in de pan kan hakken. Pas op ik heb je gewaarschuwd: Uiteindelijk wil je ze allemaal. Waking Dragon attack!



Arcadia Quest - 2 tot 4 spelers - 90 minuten

Dood de minions! Zit je medespelers dwars! Roof alles leeg! In Arcadia Quest is alles Chibi. De hoofden zijn gigantisch de nekjes te dun om ze te ragen, de borsten te groot om niet voor rugproblemen te zorgen en de bikini's te klein om ook maar enige dekking in battle te geven. Maar dat mag allemaal niet baten, want de artwork van Arcadia Quest schreeuwt plezier.



MASHED

Interview met...

MARK PLEMMONS

Role-playing games lijken weer helemaal terug te komen op Het Duivelsei. Bijna iedereen kent Dungeons & Dragons wel, maar wat je als het je niet zo ligt om als elf of halfling een boze magiër te bevechten? Dan zijn er gelukkig nog heel wat RPGs om uit te kiezen. Mocht je dan nóg het idee hebben dat er iets mist, dan kun je altijd nog je eigen RPG bouwen. De Spelduivel sprak met Mark Plemmons, bedenker van onder andere Aces & Eights, de Kingdoms of Kalamar setting van D&D en verschillende comics, over zijn twee nieuwe RPGs: Corporia en MASHED.

Interview: Arnd Koster



Even voorstellen

Mark Plemmons is een auteur die veel prijzen in de wacht wist te slepen met zijn eerdere werk, maar die het recent over een heel andere boeg gooide. Hij kickstartte zijn twee nieuwste RPGs. Ooit is ook hij als beginner met RPGs gestart. "Toen ik op de universiteit zat kocht een vriend van me het Advanced Dungeons and Dragons Player's Handbook voor me als uitnodiging om mee te spelen. Daar speelde ik het voor het eerst." Tegenwoordig is Mark vaak GM, wat hij erg leuk vindt, al ligt zijn voorkeur toch bij het zelf spelen. Het regelsysteem Powered by the Apocalypse is ontzettend populair onder indie-RPGs, en ook Mark's nieuwe RPG 'MASHED' gebruikt dit systeem. Het idee om het systeem te gebruiken voor een historische setting is ook niet nieuw: "Ik ben een grote fan van de show M*A*S*H, en die was op TV terwijl ik Jason Morningstar's Night Witches (een spel over vrouwelijke Sovjetpiloten in de tweede wereldoorlog dat Powered by the Apocalypse-regels gebruikt) keek. Zonder die toevalligheid, weet ik niet of ik ooit op het idee zou zijn gekomen."

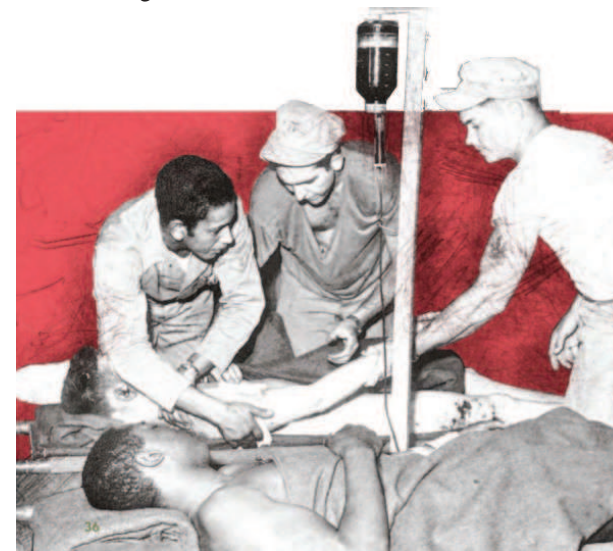
Van serie naar RPG

In M*A*S*H zag hij de mogelijkheid voor een RPG met "verhalen gevuld met komedie en drama" in de unieke setting van een Mobile Army Surgical Hospital, waar de artsen, zusters, en andere medewerkers achter de schermen middels kattenkwaad en andere capriolen een uitlaat zoeken voor de stress van het behandelen van grote hoeveelheden zwaargewonden. In vergelijking met zijn eerdere RPGs, met name de Western RPG Aces & Eights, was het maken van MASHED aanzienlijk minder werk: "het schrijven van een gloednieuw systeem was veel meer werk! Een bestaand systeem aanpassen is veel makkelijker, vooral als het zo makkelijk aan te passen is als Apocalypse World. (De oorsprong van de Powered by the Apocalypse regels, red.)"

Kickstarter & Crowdfunding

MASHED is gekickstart, en wordt geprint en uitgegeven middels de print-on-demand website DrivethruRPG, waarop in principe iedereen zijn eigen materiaal uit kan geven. Volgens Mark biedt dit "de gemiddelde speler de mogelijkheid om zijn/haar materiaal wereldwijd uit te brengen, wat enkele jaren geleden vrijwel onmogelijk was." Ook crowdfunding ziet hij als positieve invloed op de indie-RPG-industrie: "de meeste self-publishers missen het geld om hun eigen spellen te drukken en produceren. Via crowdfunding kunnen ze hun eigen werk voor een publiek stellen om te zien hoe het wordt ontvangen, en om het geld binnen te halen om het uit te geven. Zonder crowdfunding zouden de meeste spellen nooit grootschalige fysieke versies zien."

Dat dankzij crowdfunding en print-on-demand websites het makkelijker is geworden om spellen uit te brengen, is één ding, maar de bestaande spellenuitgevers bieden ook hun voordelen, dus waarom onafhankelijk uitgeven? "Iedereen heeft zijn eigen redenen, maar ik geef liever spellen uit als hobby, niet als fulltime baan. Ik heb wel voor een uitgever, Kenzer and Company (Aces & Eights, Hackmaster) gewerkt van 2001 tot 2011, maar als spellen werk zijn, is het moeilijker om van ze te genieten."



Geen "crunchy" RPG

Marks spel Aces & Eights is een prima voorbeeld van wat 'crunchy' RPGs genoemd worden, spellen met erg veel regels, wiskunde, en tabellen. Zo kun je in het regelboek de prijs vinden voor een paar wollen sokken. Zijn nieuwe spel MASHED, daarentegen, negeert vrijwel alle vragen over materieel en zelfs de verwondingen zijn niet supergedetailleerd. Ik vroeg Mark of hij denkt dat er een fundamenteel verschil zit tussen beide soorten RPGs: "Geen fundamenteel verschil, nee. De 'crunchier' spellen richten zich vaak op de regels en wiskunde, terwijl verhaal-games zich meestal meer richten op de fictie, maar er is niets dat een speler als mijzelf stopt om uit beide soorten plezier te halen." Aan de hand van dit antwoord vroeg ik me af of er een verschil zat in de manier waarop de spellen tot stand komen, of dat onafhankelijk van de regeldichtheid op dezelfde manier wordt gewerkt. "Nee, er zit niet echt een verschil in. Ik begin meestal met



vroege ontwerpnooties met de hand, en dan als ik een goed idee heb van de basics, begin ik met een concept in Word. Dan komt het daadwerkelijke playtesten, samen met lay-out en zetwerk. Gedurende het hele proces denk ik altijd aan hoe het boek eruit komt te zien en waar de afbeeldingen vandaan gaan komen."

Gat in de innovatie

In de indie-RPG industrie zit veel vernieuwing met RPGs die nieuwe settings en thema's uitproberen, maar ik vroeg me af of er nog een duidelijk gat in de innovatie zit. Mark wist er wel één: hij wil graag een vervanger of upgrade zien voor PDFs: "zodat digitale boeken makkelijk massamedia-inhoud als video's en audio kunnen bevatten. Momenteel is dat nog erg onhandig." Ter afsluiting van het interview heb ik nog gevraagd of er spellen zijn die hij graag wil spelen: "Naast MASHED en mijn volgende Corporia project, heb ik ook veel interesse in City of Mist, en Bluebeard's Bride, die beide succesvol gekickstart zijn."

Mocht MASHED of een van zijn andere RPG's je aanspreken, kijk dan vooral naar zijn website brabblemark.com, of zoek op [brabblemark](http://brabblemark.com) press.



EEN WEEKEND VOL RPGS

EI CON 2017

24 maart was het weer zover; EI CON trapte af. De Pelibar en de Tafelridder waren het hele weekend het strijdtonel voor vele RPGs. Amber en Arnd waren erbij en doen verslag.

Tekst: Arnd Koster & Amber Zwanepoel

Amber:

Zaterdagmiddag word ik begroet door blijde Eurovisiedeuntjes terwijl ik de bar in loop. Twee grote banners naast de deur richting filmzaal laten al zien dat er geen Eurovisie feestje is, maar dat er allerlei soorten RPGs worden gespeeld. Het hele weekend staat in het teken van tabletop roleplaying games; het moment om nieuwe RPGs te leren kennen. Vorig jaar heb ik dat dan ook volop gedaan. Ik begon mijn weekend toen als heks (die bij de Starbucks werkte) in WITCH. Daarna waande ik mij even een vampier (uit Californië) die op expeditie ging naar de Noordpool, en later bracht het weekend mij ook nog naar een dystopische toekomst waar iets ontzettend mis was gegaan met konijnen (en wortels). Deze editie laat, in tegenstelling tot vorig jaar dus, helaas wel iets te wensen over qua variatie. Pathfinder en Dungeons & Dragons domineren de agenda, en hoewel dat ook super gaaf is, had iets meer afwisseling mij meer aangesproken. Uiteraard was er wel iets meer te doen dan dat, maar daar vertelt Arnd vast meer over zometeen. :)



De filmzaal zit vol met avonturiers, en op de tafels staan miniaturen van elfen en draken. Een mix van RPGcie-leden, bestuur, en aangewaaide Duivelseitjes zit voor de filmzaal stiekem andere games te

doen. Sims-levens ontvouwen zich, landen worden veroverd in een hotseat Civ potje, en er wordt zelfs nog wat gestudeerd. Omdat ik best wel een sukkel ben kom ik er pas vrij laat achter dat de RPG die ik die avond speel niet in de Peli is, maar in de Tafelridder. Ik haast mij daar naartoe en schuif aan. We spelen Eclipse: Phase. In de toekomst is het mogelijk om je bewustzijn te uploaden; dit zorgt ervoor dat mensen in principe onsterfelijk zijn, maar ook dat je jezelf zou kunnen kopiëren, verzenden, et cetera. Arnd, onze DM, schuift ons een mission briefing toe. Wij zijn allemaal kopietjes van dezelfde persoon, maar omdat het alleen om het bewustzijn gaat, zien we er allemaal wel heel anders uit. Sommigen hebben een robotlichaam, sommigen zijn wel van vlees en bloed. Onze briefing vertelt ons dat er iets fout is gegaan; we zouden moeten worden samengevoegd met ons origineel, maar ze blijkt spoorloos verdwenen. Aan ons de taak om haar te vinden. Wat volgt is een verrassend avontuur waarin we inbreken in een hotelkamer, meegenomen worden door de maffia, geïnfecteerd raken met een parasiet, ons afvragen wie het een goed idee vond om apen te bewapenen, en in een vliegende auto over Mars cruisen. Uiteindelijk bereiken we ons doel en gaan we moe maar tevreden naar huis.

Arnd:

Afgelopen weekend was het weer tijd voor de jaarlijkse Ei-con, drie dagen vol met RPGs van verschillende soorten. Zelf ben ik betrokken geweest bij de organisatie en heb ik ook twee verschillende systemen ge-GMed, namelijk Patrol en Eclipse Phase. Daarnaast heb ik Traveller gespeeld. Traveller is een sci-fi RPG, waar we diep in de jungle een Black-ops site infiltrerden. Het richtte zich vooral op rondsluipen en hidden-in-plain-sight sociale stealth. We begonnen met character creation, waar traveller een redelijk gimmicky-systeem heeft. Je rolt voor je stats, en daarna kies je een carrière bij de Marine, het leger, de mariniers, koopmannen, de scouts, of 'anders' wat neerkomt op criminaliteit. Vervolgens rol je om te zien of je aangenomen wordt, en of je je dienst overleeft.

Dit kan je doen tot je overlijdt of totdat je het wel genoeg vind. Als je klaar bent met je dienst, zwaai je uit en rol je op een tabel voor welke skills je overhoudt. Hoewel ik een grote mate van willekeurigheid op prijs kan stellen, voegt het dood kunnen gaan tijdens character creation eigenlijk niets toe en kost het alleen maar extra tijd.



Patrol is een vietnam-RPG die zich richt op de interacties tussen verschillende soorten soldaten naarmate ze steeds meer oorlogsmoe raken. Het doet dit door middel van vier alignments, namelijk Righteous (wat wij doen is goed, de mensen hier zijn niet veel meer dan beesten die wij verlichting brengen), Idealistic (ik wil eigenlijk niet zo graag vechten, ik wil vooral de mensen hier helpen), Pragmatic (of wat we hier nou doen goed of fout is maakt me niet zoveel uit, ik wil vooral dat ik en mijn vrienden het overleven), en Egocentric (ik wil er zelf zo makkelijk mogelijk vanaf komen). Deze archetypes zijn gebaseerd op de film Platoon, en het spel emuleert de film goed.

Eclipse Phase is harde sci-fi, voor mij is het hier vooral de setting die uitblinkt. In het avontuur dat we speelden, waren alle spelers een fork van dezelfde persoon. In de setting is de mensheid erin geslaagd om het menselijk brein (Ego, de 'ik' staat los van het lichaam, de Morph) te digitaliseren en te kopiëren. Dit houdt ook in dat je hetzelfde brein meerdere keren tegelijk kan laten draaien. De spelers hadden op deze manier andere lichamen, maar grotendeels dezelfde skills (om geld te besparen kopieerde hun oorspronkelijke Ego voor ieder slechts de kennis en vaardigheden die ze nodig hadden om hun beoogde doel te kunnen halen).

HOLLE BOLLE GIJS

cafe/restaurant

NIEUW !!!
DAGSCHOTEL
€ 6,50

Naast het 3-gangenmenu van slechts € 19,50 doet Holle Bolle Gijs zijn slogan "Heerlijk Betaalbaar en Gezellig" opnieuw eer aan met de introductie van de dagschotel. Voor slechts € 6,50 kunt u elke dag genieten van een lekkere, verrassende dagschotel.

Holle Bolle Gijs Korte Mare 34 2312 NN Leiden T: 071 7504160



Ook leuk



In deze rubriek stellen een paar redacteurs je graag op de hoogte van dingen die... ook leuk zijn

SABINE: ORIGAMI

De meesten van jullie zullen wel bekend zijn met de hoge kunst van het blaadjes vouwen uit het Verre Oosten. De mogelijkheden die men heeft om een heel aantal verschillende dieren of andere objecten te creëren met een dun velletje papier lijken soms eindeloos. Tijdens Chinees Nieuwjaar heb ik al geprobeerd zoveel mogelijk mensen ertoe te verleiden samen met mij een kraanvogel te vouwen. Ook waren er mogelijkheden om Lucky Stars of andere creaties van papier te maken. Volgens bijgeloof brengt het vouwen van deze kraanvogels en sterretjes geluk en voorspoed. Bovendien is origami hartstikke leuk. Neem een aantal papiertjes met wat leuke patroontjes of kleurtjes en je fleurde de boel gelijk een beetje op! Bovendien is het vouwen van deze mooie creaties een heel pure vorm van bezigheidstherapie.

AMBER: MUSEUMKAART

Toen ik twee maanden geleden jarig was werd ik blij verrast. Dit cadeau had ik zelf nooit bedacht, maar wat ben ik er blij mee; ik ben de trotste bezitter van een Museumkaart. Nu hoor ik je denken: "Museumkaart? Is dat niet zo'n pasje die alleen bejaarden hebben?" Ja, oké, touché, maar Nederland heeft echt heel veel leuke musea! Vooral als je nog een vrij mag reizen met je OV is dit echt een goed moment om een museumkaart te kopen. Ga treinen bekijken in het Spoorwegmuseum in Utrecht. Speel met water in het Scheepvaartmuseum in Rotterdam. Neem een kijkje bij de Nachtwacht (hoe heeft Rembrandt dat toch zo mooi geschilderd?) en ga zo maar door. Ook als je liever dichterbij huis blijft zit je in Leiden natuurlijk helemaal goed. Een museumkaart is een jaar geldig en kost zestig euro (dat heb je er na een paar museumbezoeken al uit).



JORIS: WE WERE HERE

"Gast, er bewoog net iets in mijn ooghoek." "Fuck... Oké, oké. Ga rechts de hoek om en haal dan de rode schakelaar over. Werkt dat?" "Oh God, er werd net achter me gegromd. Rode schakelaar... Rode schakelaar... Heb 'm! Ja, ik ben eruit. Tering, ik dacht echt dat er zo iets op me ging springen." Lichtelijk geparafraseerd is dat een beleving van één van de puzzels van 'We Were Here'; een first person puzzle game met lichte horrorelementen van Indie developer Total Mayham Games. In het spel word je samen met een medespeler gedropt in een ingesneeuwd en verlaten landhuis. De crux is dat je allebei op verschillende plekken bent. Eén speler, de Librarian, bevindt zich in een kleine ruimte waar allerhande hints verspreid liggen. Het is zijn doel de andere speler, de Explorer, door de grotere ruimtes van het landgoed te loodsen, in de hoop samen te ontsnappen. We Were Here is een toffe manier om een avond met een vriend door te brengen maar als je echt avontuurlijk bent kan je je ook laten paren met een vreemde medespeler. Zo worden de puzzels nóg uitdagender. Het mooiste van dit alles? De game is gratis te downloaden op Steam, dus je spaarzame studentenlening hoeft je er niet aan te spenderen.

AMBER: THE EXPANSE

Sciencefiction is super gaaf, maar toch vind ik goede sciencefiction TV series een schaars goed. Battlestar Galactica liet een leegte in mijn hart achter die zich maar niet liet opvullen. Het lijkt soms wel alsof alle series uit de ingrediëntenlijst "Goed verhaal/goede personages/goede setting /soort van geloofwaardige science" er altijd eentje weglaten. The Expanse heeft dat niet gedaan. Het verhaal is spannend, de personages zijn complex en interessant. Het speelt zich af op aarde, Mars en de planetoidengordel (en onze politiek is nog steeds een zootje, dus super geloofwaardig, vijf sterren), en ze doen slimme dingen zoals hun zuurstof uit de cabine van hun ruimteschip pompen als er op hen geschoten dreigt te worden. Het eerste seizoen staat op Netflix, en het tweede seizoen zal daar binnenkort ook op verschijnen. Als je er geen genoeg van kunt krijgen kun je dan ook altijd nog de boeken lezen, die schijnen nóg leuker te zijn.



ANNA: LAST UNICORN

Eenhoorns zeg je?! Jawel, maar misschien niet hoe je het verwacht. The Last Unicorn is een ontroerend, lieflijk en kleurrijk verhaal, geschreven in de jaren '60 van de vorige eeuw door Peter S. Beagle. Het belooft je te betoveren en zal altijd een van mijn lievelingsboeken zijn. Op het eerste gezicht is het een klassiek fantasy verhaal: er komen heksen, tovenaars, eenhoorns, ridders en harpijen in voor, maar er zitten ook modernere referenties in en heeft een diepere betekenis. Eén keer lezen is zeker niet genoeg. Het verhaal begint met twee jagers die wild proberen buit te maken in het bos van de



eenhoorn, maar het lukt hen niet om iets te vangen. Hierdoor beginnen de jagers te speculeren over of het misschien wel een magisch bos is, waar een eenhoorn in zou kunnen huizen. Ze raken verzeild in een gedachtewisseling over het bestaan van de magische wezens, onzeker of ze eigenlijk ooit wel echt bestaan hebben. Als er in dit woud een eenhoorn zou leven, dan zou ze zeker de laatste zijn. De eenhoorn schaduwt hen en vangt hun gesprek op. De laatste van haar soort? Kan het echt? Maar waar is de rest dan? Het duurt een tijd, maar uiteindelijk besluit ze toch om haar veilige thuishaven te verlaten om op zoek te gaan naar haar soortgenoten. Op haar reis komt ze veel kleurrijke personages tegen. Ze zal een avontuur beleven dat haar voor altijd zal veranderen... Dit boek is zeker aan te raden als je houdt van fantasy, eenhoorns en prachtige proza. Beagle's schrijfstijl is fenomenaal en een reden op zich om het boek te lezen. Het boek leest ook snel weg, aangezien het slechts een stuk of 290 pagina's zijn, in een redelijk groot en aangenaam lettertype. Hou je helemaal niet van lezen? Dan kun je misschien de animatiefilm bekijken. Natuurlijk is het boek zoals altijd veel beter dan de film, maar de film blijft zeker het kijken waard! Naast een film is er ook een graphic novel van het verhaal gemaakt. Deze is prachtig geïllustreerd en zou ook een mooi cadeau voor je vriend/vriendin zijn. Dus of je nu een fan bent van boeken, strips of films, er is geen excuus om het nu nog te laten liggen! Waar wacht je op?



Bas moet zijn ei kwijt

Een tijd geleden was ik bij Ducosim. Voor wie dat niet kent: Ducosim is een kleinschalige spellenbeurs, die een leuke middag biedt waarin je kunt neuzen door de winkelstalletjes, of mee kunt doen aan één van de spelletjes die gedemood worden. Nu denk je misschien: "Goh, dit klinkt verdacht positief voor een rubriek die 'Bas moet zijn EI kwijt' heet. En trouwens, nu ik er toch overdenk, wat een verschrikkelijke titel, zeg. Is dit nu het niveau waartoe we gezonken zijn?"

Tekst: Bas Vegt

Ik ga die gemene opmerking over de titel negeren, maar met het eerste deel van je nogal specifieke gedachtetrein heb je een punt. De dag begint ook aardig gezellig. Het eerste spel dat ik speelde was een beginnerspotje van een klein, charmant kaartspelletje genaamd "Gang up". In Gang Up is het het doel om door veel overvallen te plegen puntjes bij elkaar te sprokelen om uiteindelijk aan twintig punten te komen. Het spel klonk simpel genoeg, dus met een goed gevoel stapte ik naar de tafel toe.

Een simpel idee

"Pak een kaart en speel welke je spelen kan", luidden de instructies. Dus zo geschiedde: onze eerst beurt gebruikten we om het spel een beetje te leren kennen. Voor één speler was dit 'beetje' klaarblijkelijk groter dan voor de rest. Hij pakte zijn tweede kaart, grijsde, en... Nou, eerlijk gezegd kon ik het vanaf hier niet meer zo goed volgen. Het had ermee te maken dat Henk (ik ga hem even Henk noemen omdat ik zijn naam ben vergeten en onorigineel ben) een onuitputbare kaartencombo had gevonden waarmee hij – zo leek het – in elke stapel mocht graaien en pakken wat hij wilde. De rest van de spelers keken schimmig naar de demoër van het spel, die inmiddels ook een beetje nerveus oogde.

Het einde

Toen stopten de grijpgrage handjes van de speler. Even leek het alsof dit het einde was – zou het dan echt? Kregen wij onze beurt?? Henk aarzelde. De demoër reageerde perplex: "Dit was een geweldige beurt!" "Waar ben je niet tevreden over?", vroeg hij. "Ik heb nog één punt nodig," antwoordde de speler. "Één punt, waarvoor?" vroeg de demoër, waarna hij het antwoord zelf al aan kon vullen: Henk had nu negentien punten. Hij wilde graag in deze ronde nog het spel winnen. Henk heeft ons anderhalve minuut laten wachten (ter context: dat is genoeg voor drie snelle beurten in dit spel) maar uiteindelijk was ze er dan: de kaart waarmee hij een laatste bonuspunt verdiende. Zodoende was de wedstrijd voor de eerste plek afgelopen.

Beste Henks...

Dus, Henk heeft gewonnen, en ik zit hier te jammeren aan mijn toetsenbord. Wat is het punt van dit artikel? Het punt is een oproep: Henks van de wereld, luister en luister goed: ik speel spelletjes om het leuk te hebben. Ik, en de rest van de tafel, hadden het niet leuk in de vijf minuten waarin jij zat te verzinnen hoe je ons uit kon schakelen voordat wij mee mochten doen met het spel. Normaal zou ik het voornamelijk uitzonderlijk irritant vinden om met iemand te spelen die dat principe niet begrijpt. Maar in dit geval was er één iemand waarmee ik meer medelijden had: de persoon die enorm enthousiast naar Ducosim was gekomen om zijn eigen spel vol trots te presenteren. Vervolgens moest hij toekijken hoe iemand gebruik maakte van een toevallige exploit om drie andere spelers een slechte smaak van het spel te geven. Nou, demoër, ik wil namens Henk sorry zeggen. Je spel zag er leuk uit en je legde het leuk uit. Jammer dat de eerste indruk voor mij nu zo shit is dat ik het waarschijnlijk niet snel nog eens speel.

Sorry, hoor. Ik moest even mijn EI kwijt.



Lieve Truus,

Ik ben een lui Eitje met een uitgesproken hekel aan sport. Aan het begin van het jaar heb ik tegen mijn vrienden gezegd dat als ik ooit uit vrije wil mee zou doen aan DDR, ik dan mijn zweterige sok op zou eten. Sinds ik lid ben, heb ik ontdekt dat DDR eigenlijk best wel leuk is... Nu wil ik stiekem meer DDR spelen, maar ik ben bang voor de consequenties... Weet u raad?

Kusjes,
Anoniempje

Gut kind, ik heb even in de Google moeten opzoeken wat je nou precies bedoelde. Dance Dance Revolution is kennelijk een spel waarin je tijdig de juiste pasjes moet maken. Dat klinkt inderdaad enig! Als dit in mijn tijd had bestaan, had ik nooit vreselijke sporten zoals kaatsen en handbal beoefend, maar ik deed wat een dame moest doen om fit te blijven...

Enfin, wat heerlijk dat je je passie hebt ontdekt. Gooi toch die jonge heupen los en zet die pasjes! Echte vrienden laten je geen sokken eten, maar als het echt moet, kun je hem het beste vermalen in een keukenma-

chine. Die sok heb je zo weg, maar van deze nieuwe passie heb je vast nog tijden plezier..

Liefs,
Truus.



SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend. Van demo's tot toernooien. Check onze site of facebook pagina voor detail

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom. Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demo-spellenkast.

Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres
website
facebook

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden (loopafstand van de Pelibar)
www.tafelridder.nl
<https://www.facebook.com/#!/DeTafelridder>

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

PROGRAMMA

VOOR DE DIESWEEK

ZATERDAG 15 APRIL: SPELAVOND MET SLEEPOVER.

ZONDAG 16 APRIL: TOSTIONTBIJT.

MAANDAG 17 APRIL: BUITENSPELLETJESDAG.

DINSDAG 18 APRIL: PIZZA EN LASERGAMEN.

WOENSDAG 19 APRIL: TRAMPOLINESPRINGEN EN SPELAVOND BIJ DE GRAVIN.

DONDERDAG 20 APRIL: DIES! SPELAVOND MET TAART EN KINDERCHAMPAGNE.

VRIJDAG 21 APRIL: BARBECUE EN KROEGENTOCHT.

