



JAARGANG 23

NUMMER 3

DECEMBER 2018

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

MYTHBUSTERS
MYTHES OP HET DUIVELSEI

DE KAMER VAN
EMMA VERWEIJ EN JELLE KIENTZ

LOVE LETTER EXTREME
JE NIEUWE VERSLAVING



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

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

COLOFON

Redactie:

Jasmijn Bom
Sabine Boom
Luc Edixhoven
Sanne Habets
Max Kuivenhoven
Oscar van Putten
Juriaan van der Ster
Anna Vervat

Bezoekadres:

Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:

Bestuur@duivelsei.nl

E-mail Redactie:

Redactie@duivelsei.nl

Schrijvers:

Wessel Flinterman
Mila Roozen

www.duivelsei.nl

Voor vragen, opmerkingen en commentaar kan de Redactie gemaild worden.

Vormgeving:

Jasmijn Bom
Max Kuivenhoven
Oscar van Putten
Anna Vervat
Cover door Max Kuiv-
enhoven

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

WINTERSE VERHALEN

...Oh, is het al december? Dat betekent natuurlijk flinke kou en heel veel feestdagen, maar natuurlijk ook een nieuwe Spelduivel en een nieuwe Redactie! Patrick, Arnd en Judith vonden helaas dat het tijd was om de redactie te verlaten; ook Mila kon niet bij de commissie blijven, maar kan vanuit het hoge noorden gelukkig blijven schrijven. En met twee nieuwe leden, Jasmijn en Max, is er een nieuwe - hopelijk legendarische - commissie ontstaan, die voor jullie een gloednieuwe Spelduivel heeft gemaakt.



Deze mythische Spelduivel staat vol allerlei leuke artikelen. We hebben bordspellenreviews van Spell Smashers, Het Dorp, Love Letter (maar dan anders!) en nog meer. Hou je liever van games? Lees dan over Divinity: Original Sin of over Elder Scrolls. Daarnaast hebben we de terugkeer van allerlei nieuwe en oude rubrieken, zoals De Kamer Van, Geef Het Stokje Door en de Rapunzel. En als je echt niet kan wachten op Kerstmis, kun je altijd de enige echte Duivelsei-carol lezen. Dit en nog meer in het thema van mythen en legenden vind je in deze Spelduivel. Veel leesplezier!

Oscar van Putten
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

De Kamer van Emma en Jelle	4	Het Huisdierenhoekje	16
The Elder Knowledge	6	Kruip eens uit je holletje	17
Mythische Media	8	Love Letter extreem	18
Geef het Stokje Door	9	A Jolly Good Story	19
Dagboek van de Mummy Apocalypse	10	Divinity Original Sin II	20
Mythbusters	11	Ook Leuk	21
Fotopagina's	12	Rapunzel	22
Old but Gold vs Shiny Sparkling New	14		
Nomcie winterrecepten	16		

DE KAMER VAN...

Emma & JELLE

Het is een zonnige herfstdag. Ik ben op weg naar de Ravenhorst voor het artikel 'de Kamer van'; waar ik Emma en Jelle ga interviewen. Het Ravenhorst is sowieso een broedplaats van Duivelseitjes, menig van onze leden woont hier of heeft hier gewoond. Denk aan Pauline en Joris Vugs, Peter Bos en Anna Wassenburg, Mark van den Berg, Kayleigh Awad, Luuc Kieboom, Romy Hess en nog vele anderen. Hiervan hebben er wel zes bestuur gedaan (en twee doen het nu)!

Kennelijk is deze locatie dus een broedplaats voor bestuurlijk talent. Benieuwd bel ik beneden aan. De deur wordt snel voor me open gedaan en ik neem de lift naar de derde verdieping, want traplopen is vermoeiend.

Tekst: Anna Vervat



Ontvangst

Ik word ontvangen door een vrolijke Emma en een Jelle. Ik moet maar niet letten op de vieze ramen en de niet helemaal schone keuken, want ze hebben nog een huisgenoot Frank en hij is nou eenmaal niet helemaal netjes. Langs de muur op de trap naar boven hangen allemaal oude vinyl platen, een overblijfsel van de vorige bewoonster Vera (ook een voormalig Duivelse lid). Als eerste is Emma's kamer aan de beurt, daarna gaan we naar die van Jelle. Omdat beide kamers overeenkomsten hebben, maar ook duidelijke verschillen, wil ik er wel een wedstrijdje van maken. Wie heeft de beste kamer? Jelle of Emma?!



Van bosnimf tot ruimteschip

De zon schijnt heerlijk Emma's kamer binnen. Je zou je hier bijna een bosnimf wanen. De muren zijn groen met geschilderde bomen en bijna alle meubels in de kamer zijn van hout. Bij het hoofdeinde van het bed liggen een hoop groene comfortabele kussens en hangen er idyllische kerstlampjes om het bosnimfgevoel compleet te maken. (disclaimer: ik heb later van Emma's moeder op de constitutieborrel gehoord dat deze lampjes niet aan kunnen! Dat is een beetje jammer...). Overall in de kamer bevinden zich (helaas plastic) kamerplanten die verder bijdragen aan het bosgevoel. Emma's uitzicht is ook zeker om over naar huis te schrijven: bomen die in vuur en vlam lijken te staan naast een kronkelig fietspadje langs het water. Wie wil hier nu niet de hele dag naar kijken? Jelle heeft uitzicht op de andere kant van de Ravenhorst. Leuk feitje: als hij Romy voorbij ziet lopen dan maakt hij een foto van haar en stuurt hij deze naar haar op. Op de gang richting Jelle's kamer hangt er op de muur een getekende portretfoto van kapitein Jean-Luc Picard. De trekkie in mij kan dit ten zeerste waarderen. Wanneer je Jelle's kamer binnenkomt heeft deze ook zeker een zeer andere sfeerimpressie dan Emma's kamer. Waar Emma's kamer knusser is, is Jelle's kamer meer het paradijs voor een geek en is het een stuk futuristischer ingericht. Er staat ook een supercomfortabele gamestoel (ik ga dit geen bureaustoel noemen, het is veel meer dan dat!) bij een bureau met dual screens.

Conclusie: dit was een hele moeilijke keuze, maar Emma wint toch deze strijd!

Zin in een spelletje?

Helaas is het in Emma's kamer niet al te best gesteld met de bordspellen. Er staan er welgeteld twee op haar kast te prijken, waar er in Jelle's kamer toch wel zeker minstens een tiental te vinden zijn. Niet alleen op de kast, maar ook netjes opgeborgen in een van de grote ladekasten. Waar Emma een klein stapeltje Magic kaarten heeft, heeft Jelle een grote collectie gesorteerde EDH kaarten en EDH decks nog compleet in de blisters uitgesteld. Jelle's kamer is in dit opzicht de droom van vele Duivelseitjes. Is er een grote TV met een goed geluidssysteem? Check! Veel spelconsoles? Check! Vette bordspellen? Check! Een vette PC met een zeer comfortabele gamestoel? Check! Een uitgebreide Magic-collectie? Check! Daarnaast heeft hij ook vier playmats en een klein tafeltje onder zijn bed, zodat er naar hartelust met zijn vieren commander gespeeld kan worden. Hier is daadwerkelijk goed over nagedacht. Natuurlijk is Emma ook altijd welkom voor een spelletje!



Conclusie: Jelle is hier duidelijk de winnaar met een uitgebreide bordspelcollectie, een grote Magic verzameling en een goede gaming PC! Sorry Emma, maar het was niet heel spannend.



Omnomnoms

Jelle en Emma zijn beide in het bezit van een tosti-ijzer en een magnetron in hun kamer. Dit natuurlijk helemaal niet omdat hun huisgenoot Frank deze anders zou gebruiken en vies zou maken. Jelle's tosti-ijzer heeft een hele mooie eigen plank in zijn kast, waar deze trots tosti's maakt. Naast het vermogen om in haar slaapkamer tosti's te maken, heeft Emma ook een leuke collectie theebekers en lekkere thee om uit te kiezen! Ik vroeg me af of ze ook samen eten als huisgenoten. Het blijkt dat Emma wel eens vergeet te eten (door drukte) en dat ze dan nog mee kan eten met Jelle. Jelle heeft ook een paar ontzettend gave geeky theebekers, maar als het gaat om de selectie theesoorten dan is het wel een beetje karig, want hij heeft alleen maar aardbeien thee.

Conclusie: het was close, maar Emma wint deze strijd door de aanwezigheid van een hele hoop thee! Helaas is er tijdens mijn bezoek geen thee voor mij gemaakt, maar ik moet eerlijk bekennen dat ik zelf ook heel erg was afgeleid door de gave kamers!

Snuisterijen

Wat is een studentenkamer zonder leuke random dingetjes! In Emma's boekenkast staan een hoop badeenden. Later wil ze voor elke categorie boeken in haar sprookjesachtige boekenkast een bijpassende badeend hebben! Op dit moment heeft ze Sherlockeend voor de detectives, de prinsesseneend voor prinsessenboeken en een hoop andere leuke eenden. Het boek waar ze het trotst op is, is haar bundel verhalen van Sherlock Holmes, uitgegeven door



Barnes&Noble voor de kenners onder ons. Naast badeenden en boeken staat haar zelf gemaakte pop Scarlet ook in de kast. Alles aan haar is aan te passen, tot haar kapsel toe, maar een kale pop is wel een beetje een eng gezicht. In Jelle's kamer is er ook allerlei random meuk te vinden. Er hang een super schattige cactus aan de lamp op zijn kast, een cadeautje van Laura. Ook heeft hij een lichtgevende Darth Vader, ook een cadeautje van Laura. Laura heeft ook een hele eigen plank in zijn kast... Bij zijn PC staat een hele vette Pokémon TCG desktopmat, die hij heeft gewonnen toen hij achttiende werd op het Europees Kampioenschap!

Conclusie: dit is gelijkspel, of is Laura hier toch stiekem de winnaar?

Gelijkenissen en overige leuke feitjes

Naast dat Jelle en Emma beiden een tosti-ijzer in hun kamer hebben, hebben ze hun tv-hoekje op exact dezelfde manier ingericht en ligt er op de dezelfde hoek van beide banken een op dezelfde manier gevouwen dekentje. Als dat niet lief is, dan weet ik het ook niet meer! Ook zijn zowel Emma als Jelle trotse bezitters van het Calculus boek. Wist je trouwens dat Emma niet eens een kleding-



kast heeft?! Ze verstopt haar kleding in de kastjes boven haar boekenkast. Jelle heeft dus meer opbergruimte voor kleding dan Emma! Daarnaast heeft Emma niet alleen maar boeken in haar boekenkast, maar ook een royale verzameling barbie-DVD's (volgens mij heeft ze ze allemaal) die ik pas op het laatste moment heb opgemerkt. Jelle heeft ook een gitaar op zijn kamer, hij is kort geleden begonnen met het instrument te leren bespelen. Emma is ook best creatief: ze heeft allemaal post-its op haar deur met leuke zelf getekende doodles erop, heel veel haakspulletjes en een prachtige zelfgemaakte architectentekening van haar toekomstige droomhuis (inclusief boekenkast met verschuifbare ladder).

En de winnaar is...

Jelle én Emma zijn beiden winnaars! Ze hebben allebei kamers die heel goed bij hen passen en die gewoon geweldig zijn. Ga vooral bij hen op bezoek, maar verwacht geen thee, want dat vergeten ze te maken.

THE ELDER KNOWLEDGE

VIER MANIEREN OM OVER ELDER SCROLLS LORE TE LEREN

The Elder Scrolls V: Skyrim is een van de meest bekende en meest gespeelde games aller tijden. Het heeft een zekere reputatie opgebouwd die op de eerdere Elder Scrolls games ook van toepassing is: een grote, prachtige open wereld en ontzettend veel content, maar ook veel mods, veel bugs en een mainquest die niemand ooit afmaakt. In deze leuke maar imperfecte games zit echter ook een enorme hoeveelheid interessante lore over Tamriel, het continent waar de serie zich afspeelt. Vaak heeft de lore directe betrekking op het spel zelf en kun je dus in de game de lore verkennen. Hieronder staan vier manieren waarop je Tamriel kunt leren kennen.

Tekst: Oscar van Putten

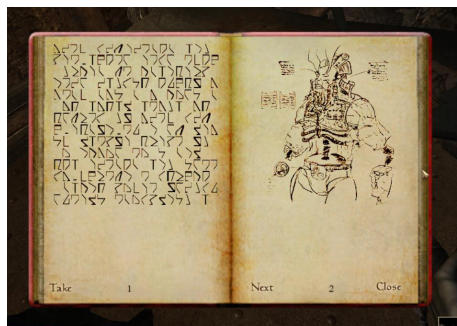
Lees alle boeken

Elke Elder Scrolls game heeft een enorme, gedetailleerde wereld vol met quests, NPC's en vijanden. Maar in deze drukke wereld kun je ook momenten van rust vinden, bijvoorbeeld door boeken te lezen die in-game te vinden zijn. En in deze boeken zit een groot deel van de lore.

Morrowind was de eerste Elder Scrolls game met veel boeken; deze collectie is uitgebreid in de daarop volgende Oblivion en Skyrim. Zo heeft Skyrim meer dan 300 boeken. Veel gaan over geschiedenis en mythologie, maar er zijn ook verhalen, toneelstukken, handleidingen en allerlei andere soorten boeken. Vaak zijn dit vrij korte stukken tekst, maar sommige verhalen zijn heel lang: 'The Real Barenziah' omvat maar liefst 20000 woorden over vijf delen.

De geschiedenis- en mythologieboeken vertellen erg interessante verhalen over historische en mythologische figuren, die soms terugkomen in het spel – doordat je

bijvoorbeeld de tombe van een dergelijke figuur bezoekt. Dit maakt het interessant als je de relevante quests uitvoert nadat je deze boeken hebt gelezen. Deze geschiedkundige boeken zullen niet iedereen aanspreken. Er zijn echter genoeg boeken die spannende, grappige of intrigerende verhalen vertellen. Dankzij de overwegend korte lengte van de boeken is de drempel erg laag om ze te lezen. Dus als je geen zin hebt om quests te doen en even een momentje rust nodig hebt: pak een boek en verrijk je kennis van de wereld.



Onderzoek de verdwijning

Een terugkerend thema in de Elder Scrolls games, met name in Morrowind en Skyrim, is de verdwijning van de dwergen. Dit technologisch geavanceerde ras is enkele duizenden jaren eerder plotseling verdwenen, maar het heeft veel achtergelaten: een paar Steampunk-achtige dungeons met bijzondere loot en een even bijzonder verhaal

erachter.

Niemand weet precies wat er is gebeurd. In Morrowind is er echter een quest die je de verdwijning van de dwergen laat ontdekken. Hierbij delf je tot diep in de oude dwergenruïnes om meerdere artefacten terug te vinden, in het bijzonder een paar boeken geschreven in Dwemeris (de taal van de dwergen). Ook bezoek je meerdere historici die de boeken kunnen vertalen en inzicht en erin kunnen geven. Hoewel de quest vrij zwaar is qua informatie, is de uitkomst erg interessant. Daarnaast kun je kiezen om de quest voort te zetten nadat je er eigenlijk klaar mee bent. Je kunt namelijk de laatste overlevende dwerg bezoeken, die door puur geluk nog steeds bestaat. Hij weet je meer te vertellen over de door jou gevonden boeken en artefacten.

De Dwemer ruïnes zijn het bovendien waard om te bezoeken. Hoewel andere dungeons vaak erg op elkaar lijken, zijn deze echt uniek. Zeker in Skyrim zijn de dungeons enorm gedetailleerd en lijken ze eerder uit een moderner tijdperk te komen dan uit de fantasy-setting van de Elder Scrolls games. Wel kunnen de vijanden die je tegenkomt – mechanische spinnen en andere bewakers – erg sterk zijn, dus bereid je voor op een lastig gevecht.

Leer Dovahzul

Skyrim introduceerde draken aan de Elder Scrolls games, en daarmee een eigen kunstmatige taal – Dovahzul, de taal van de draken. Het schrift lijkt erg op het spijkerschrift, en gesproken klinkt het als Oud Engels. In het spel zijn er veel inscripties te vinden; daarnaast spreken draken de taal en worden de lyrics van de titelsong Dragonborn in het Dovahzul gezongen. Om het veelvuldige



gebruik van deze taal te begrijpen, kan het leuk zijn om Dovahzul te leren.

Het voelt misschien niet heel nuttig om een taal te leren die bijna niemand spreekt. Toch zul je, ook met een beperkte Dovahzul-kennis, een veel rijkere Skyrim-ervaring opdoen. Je kunt nu de opgeschreven teksten en de uitspraken van andere draken begrijpen, waardoor het spel meer diepgang krijgt. Daarnaast is Dovahzul is een vrij simpele taal, met een redelijk beperkt vocabularium en grammaticale regels die analoog zijn met die van het Engels; dit maakt het relatief makkelijk om de taal te leren.

Er bestaan meerdere online groepen waar men Dovahzul leert, spreekt en zelfs ontwikkelt met nieuwe woorden en gezegdes. De voornaamste is www.thuum.org; hier staan allerlei hulpbronnen, zoals een vertaler en een Memrise-cursus. In het onwaarschijnlijk geval dat je fanatiek Dovahzul wil leren, is dit een erg handige website om te bezoeken.

Maak de main quest af

Van al deze ideeën is dit het meest vergezocht: de main quest van een Elder Scrolls game is immers niets meer dan een vage suggestie. Door de mooie wereld en talloze sidequests raak je geheid ontspoord van de main quest. En hoewel alle NPC's beweren dat de wereld zonder keizer écht ten onder gaat of dat de draken écht de wereld gaan vernietigen, zal er niets gebeuren zolang de main quest stilstaat.



Maar als je eenmaal elke uithoek van de wereld hebt uitgekamd en eigenlijk wel klaar bent met de game, dan loont het enorm om de main quest af te maken. Hoe verder je komt, des te absurder en fantastischer de wereld wordt. Mythische wezens en onwaarschijnlijke gebeurtenissen komen vaker voor en bouwen op tot een epische finale. Zo ga je in Skyrim naar het hiernamaals, word je in Oblivion aangevallen door een enorme demoon en bezoek je in Morrowind het reuzenhart van een onsterfelijke.

Deze gebeurtenissen zijn de culminatie van niet alleen uren aan gameplay, maar ook van een ontzettend grote hoeveelheid verzamelde lore. In de main quest leer je veel over Tamriel en kom je kennis tegen die je nergens zo makkelijk vindt. Hoe verder je vordert, des te beter je de wereld leert begrijpen en des te meer je het spel kan waarderen.

Daarnaast zijn je acties beschouwd als canon. Als je in Morrowind als protagonist de wereld redt, zal dat ook gedocumenteerd worden in Oblivion en Skyrim, en het is leuk om dat terug te lezen – net als alles wat er gebeurt nadat het spel voorbij is. Ook al is het verleidelijk om alleen sidequests uit te voeren en de wereld te verkennen, zijn de main quests van Elder Scrolls games zo mooi dat elke speler wel moet proberen om deze quests af te maken – of in ieder geval ver te komen erin.



BIJZONDERE BOEKEN

Van de vele boeken in Skyrim zijn er een paar die opvallen vanwege hun vorm of inhoud. Hieronder staan een aantal grappige of unieke boeken die het lezen waard zijn.

-Kolb & The Dragon: Dit boek is een 'maak-je-eigen-avontuur'-stijl boek, waarin je na elke pagina kiest wat de hoofdpersoon hierna gaat doen. Het verhaal zelf is niet zo spannend, maar het boek is een leuke easter egg.

-The Lusty Argonian Maid: Dit inmiddels bekende verhaal bevat twee dubbelzinnige scènes uit een toneelstuk, waarin een kamermeisje onder andere een speer poetst en brood kneedt.

-Advances in Lockpicking: Dit boek beschrijft hoe je een slot moet openen zonder sleutel... maar dan op een simpele manier, zodat ook analfabete dieven het boek kunnen lezen.

-Uncommon Tastes: Dit is een klein kookboek met twee recepten, die allemaal echte ingrediënten bevatten en dus in het echt gemaakt kunnen worden.

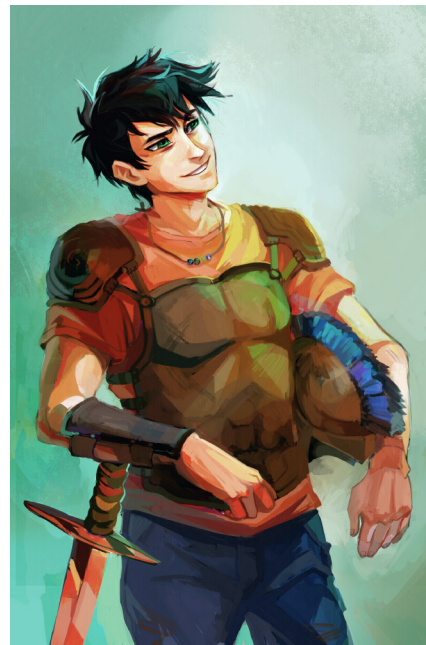
-A Gentleman's Guide To Whiterun: Dit boek geeft een beschrijving van de stad Whiterun – en voornamelijk van de vrouwen die er rondlopen. Een enigszins komisch boek.

Mythische Media

Mieterse Mythen en legenden voor tegen de verveling

Voor een goede worldbuilding zijn mythes en legenden onmisbaar. Of het nou series, boeken of games is, een goed stuk media zal een goden-systeem met mythes, legenden, sages enzovoort hebben, dan wel een al bekende, dan wel een compleet nieuwe. Er zijn er eindeloos veel en ik heb geen idee waar ik zou moeten beginnen, maar hier toch zijn wat van mijn persoonlijke aanraders voor jullie. Om van te genieten wanneer je even genoeg hebt van studeren.

Tekst: Sabine Boom



illustratie door Viktoria Ridzel

Smakelijke Series

Soms heb je geen zin om te lezen, ik ook niet. Gelukkig zijn er zat series om te kijken. Zo heb je de animatieseries Adventure Time waar over verloop van de serie steeds iets meer van de mythologie van de wereld bekend wordt. Of neem bijvoorbeeld Hilda, nog een animatieserie, waar allerlei wezens uit de Noorse mythologie om de hoek komen kijken en voor spannende avonturen zorgen.

Een land dat ook rijk is aan mythes, legenden en animatieseries is Japan. Kijk bijvoorbeeld de film The Tale of Princess Kaguya, een Ghibli- film die een van de oudst bekendste Japanse volksverhalen verbeeld. Of probeer Folktales from Japan een keer uit, waarin de vele verhalen die Japan rijk is vertelt worden. Geïnteresseerd is Japan uitgebreide pandemonium? Probeer een keer de series Noragami: Stray God of Hoozuki's Coolheadedness. Meer geïnteresseerd in de series die meer de vele Yokai, monsters en bovennatuurlijke wezens, tentoon stellen? Dan zijn de series Inuyasha, Mononoke, Yokai Watch of Pokémon misschien wel wat voor jou! En Japanners verbeelden niet alleen hun eigen mythes en monsters, maar ook die van andere tradities. Kijk maar naar Magi of Blue Exorcist.

Er zijn nog eindeloos veel meer boeken, series en films en het blijft niet daarbij. Ook games en zelfs sommige bord-/kaartspellen hebben een interessante worldbuilding om van te genieten!

Vermakelijke verhalen

Vele legendes en mythes zijn begonnen als een orale traditie, mensen die het van man tot man doorvertellen. Deze traditie is nog lang niet afgelopen, en verspreidt zich zelfs makkelijker over de wereld sinds internet en podcasts bestaan. Luister dus vooral een keer naar de podcast Myths and Legends.

Als je liever zelf een compleet en uitgebreid verslag van de mythologieën van de oude Grieken of de Vikingen leest, raad ik Mythos van Stephan Fry en Norse Mythology van Neil Gaiman aan. Een boek met allerlei mythes uit allerlei tradities dat super makkelijk wegleeft, dat is Zeus Grants Stupid Wishes van Corey O'Brien, die ook nog een site, bettermyths.com, heeft met nog veel meer verhalen.

Allemaal leuk en aardig, maar er zijn ook zat boeken die niet alleen maar die mythes hervertellen, maar hun eigen verhaal vertellen, waarbij het bij sommigen veel en bij anderen minder ingaat op de mythen die hun wereld maakt zoals het is. Zo is er de serie Percy Jackson and the Olympians van Rick Riordan en alle vervolgseries en extra boeken, een Griekse-mythes-in-moderne-tijd serie waar je nog veel tijd aan kunt sluiten en een absolute aanrader. Dan nog een van mijn jeugdfavorieten van mijn basisschooltijd, De donder achterna van Henk van Kerkwijk. Een verhaal dat zich binnen de Nederlandse mythologie van voor de kerstening afspeelt, hoewel deze de tijd eigenlijk nooit echt hebben overleefd.



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 Laurens van der Beek.

Tekst: Jasmijn Bom

Wat is je favoriete quote?

Ik heb niet echt een favoriete quote, maar ik vind een motto van een college van mijn vader wel heel mooi. "Dingen gaan meestal beter als je denkt."

Wat wil je worden als je groot bent?

Jaaaaaaa, professioneel Magicspeler natuurlijk! Maar in de realiteit wordt het waarschijnlijk iets in de ICT.

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

Ik zou een ticket naar Mars boeken. Dat is wel heel duur, maar als de aarde toch vergaat, maakt het toch niet meer uit hoeveel schulden je hebt. Ik denk dat die expeditie veel in zijn mars heeft.

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

Je hebt zo'n tapijtje met allemaal kleine stekeltjes, dat is dan een pöntkläd. Als je eroverheen loopt, hoor je geen statisch gekletter maar allemaal woordgrapjes. Het word sowieso een hot item want anders vervult die zijn functie niet.

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

Oh jaja, de Luie. Voor ouders die geen zin hebben om hun kind te verschonen. Want de Luie verschoont zichzelf, zodat de ouders luier kunnen zijn.



Als je een jaar lang iemand anders zou zijn, wie zou je kiezen en waarom?

Ik zou wel een goede voetballer zijn waarschijnlijk. Dus wie zullen we zeggen, waarschijnlijk Messi. Ik denk wel dat als dit daadwerkelijk gebeurt dat things could get Messi.

Als je in een fictief universum mag

wonen, met alle voordelen en nadelen, welk universum zou dat zijn?

One Piece lijkt me wel grappig. Lekker piraatje spelen, gek fruit eten, beetje rondzwerven op de zee.

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

Een oud spel Bunny Kingdom, waar het onderste streepje van de B vanaf gesleten is. (Zodat er Punny Kingdom staat.)

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

Voor een lekker potje Magic. Maar niet elk potje, wel een potje legacy.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

"Wat wil je worden als je groot bent?" mag er wat mij betreft wel uit, beetje cliché.

Welke nieuwe vraag wil je toevoegen?

"Wat is de probabilistisch meest onwaarschijnlijke situatie waarin je je ooit hebt bevonden?"

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Rutger van der Beek, omdat hij een boefje is.

MYTHBUSTERS

In deze rubriek onderzoekt de redactie uitspraken over de vereniging. In het thema van mythes en legendes, kijken we deze keer naar drie twijfelachtige beweringen uit de almanak van vorig jaar en proberen we ze te ontkrachten

Tekst: Luc Edixhoven

"GEEN ENKEL LID VAN DE ACCIE IS OOI IN EEN KAMER TEGELIJK GEZIEN MET BATMAN."

Over Batman en de Accie doen al jaren geruchten de ronde. Batmans opvallende afwezigheid op de Comic Book Party in 2013 was een eerste hint dat er iets aan de hand was, en toen de Accie zwarte commissieshirts begon te dragen (zoals te zien in de almanak van 2014-2015) gingen de verdenkingen al gauw naar hen uit. Zonder te dralen, doken wij dus in het archief op zoek naar fotografisch bewijs!

In alle jaren die ze al actief zijn, heeft de Accie een hoop vreemde dingen uitgespookt. De Accie is gespot met Sinterklaas, Rick de Kikker, een paard waar je U tegen zegt en een hond die groot genoeg is om op te rijden, een uiterst fotogenieke zeester, Frank... Op een foto met een op het strand ingegraven Maarten is een schaduw te zien die met (heel) wat goede wil wel eens van Batman zou kunnen zijn geweest, maar Maarten is geen Accielid, het strand is geen kamer en die schaduw is, tsja...

We kunnen de uitspraak niet ontkrachten, maar tijdens onze zoektocht troffen we wel een andere commissie aan die nader onderzoek verdient. Vreemd genoeg kleden zij zich ook al jaren in het zwart en sluipen ze in het donker door de stad, maar zijn ze altijd over het hoofd gezien als het gaat om deze kwestie. Neen: de Apocalypcie is verdacht!



"ER IS HOOP! HOEZEE!"

Hier kunnen we kort over zijn (en dat moeten we, want zo veel ruimte hebben we niet): sommige zaken zijn nu eenmaal hopeloos. Slechte grappen zijn een ding (zie ook de laatste pagina van deze Spelduivel), je zult Agricola nooit winnen van Johannes en Monopoly zal nooit uitsterven (net als Magic, maar daarover straks meer). Gelukkig is er ook altijd hoop: misschien schenkt onze volgende locatie ook peren- of druivensap, ooit zal het eerstejaarsbindingsbeleid van een bestuur vast een keer werken en als het echt meezit zal er in de toekomst weer eens een wissel-ALV zijn die minder dan drie uur duurt!

"MAGIC IS EEN SPORT."

Sommige leden zullen zich wellicht nog steeds afvragen waarom iemand ze op een spelavond eind oktober vroeg of ze aan Magic deden en of ze aan sport deden, met alle speculaties die daar uiteraard bij horen. Nee, dit was geen statistisch onderzoek om een stereotype te bevestigen. Zoals in ieder geval de wiskundigen en informatici wel zullen beseffen, is de makkelijkste manier om deze stelling te ontkrachten om een tegenvoorbeeld te vinden.

Allereerst viel ons iets op: het was geen uitzonderlijk drukke spelavond en we vonden maar liefst achttien (!) Magicspelers. Zijn dit er significant meer dan twee jaar geleden? Moeten we ons hier zorgen over maken? Wordt het tijd voor een Magic awarenessgroep en informatiecampagne? Maar dat terzijde. Van de achttien waren er ook nog eens zeventien die zeiden (met enige regelmaat) aan sport te doen. Nu was dit geen onderzoek naar stereotypes, maar hiermee kunnen die ook wel het raam uit. Uiteindelijk vonden we met nummer achttien echter precies wat we zochten: iemand die wél aan Magic doet maar níét aan sport! Hoewel er wel eens wordt gesproken van de uitzondering die de regel bevestigt, bestaat er in de logica alleen de uitzondering die de regel ontkracht en is er met deze kennis een triviaal bewijs te construeren om aan te tonen dat Magic geen sport is. Met vreugde kunnen we dus stellen dat we toch nog één stelling hebben ontkracht.



Dagboek van de mummie-apocalyps

Begin oktober was er weer HvZ, spannend! Deze keer zijn ze losgelaten door de Curse of the Mummie. Het aangrijpende verhaal van de overlevenden is overgebleven, lees het hier.

Tekst: Mila Roozen

Apocalyps dag 1: Artefacten

De profetie heeft gesproken: de mummie-apocalyps komt eraan. Bij zonsondergang zijn we artefacten gaan zoeken waarmee de mummie en zijn leger volgens de profetie bestreden kunnen worden. Na korte tijd hoorden we geschreeuw: de mummie had zich geopenbaard en slachtoffers tot zich genomen. Lange tijd hebben we gezocht naar de verborgen artefacten. Nadat alle overlevenden hun offers hadden gebracht bleek dat de offers van twee van ons gelijk in waarde waren. Zij hebben een duel gehouden om de goden tevreden te stellen. De winnaar, genaamd Allard, ontving een bijzondere beloning: een extra leven.



Apocalyps dag 2: De Carlnicorn

De goden hebben ons een nieuwe profetie gestuurd, waarin ons verteld werd dat er magische dieren rondwaarden in Leiden. Als we deze dieren konden vangen, zou ons een beloning wachten waarmee we de mummies kunnen bestrijden. Nadat we drie magische dieren gevonden en gevangen hadden bleek er het meest magische dier van allen rond te waren: de epische Carlnicorn. Hij heeft ons lang ontlopen, maar uiteindelijk kregen we een ingeving van de goden die ons het mogelijk maakte dit bijzondere wezen te vangen en de beloning op te eisen. Er zijn helaas weer velen slachtoffer geworden van de vloek van de mummie, maar we houden hoop.

Apocalyps dag 3: De professor

Vandaag hebben we een professor geëscorteerd op een reis door een woud geïnfecteerd door het zombieleger van de mummie. Tenminste, dat was ons verteld. Terwijl wij de vriendelijke doch makkelijk afleidbare professor in veiligheid brachten heeft een andere groep overlevenden hetzelfde gedaan met zijn lieflijke assistent. We kwamen echter de zombies niet tegen tot het verzamelpunt, waar ineens een enorme horde op ons afstormde. Terwijl wij ons verborgen in de glooiende heuvels van park Cronesteyn werd helaas een groot deel van onze groep veranderd in vreselijke hersenetende zombies.

Apocalyps dag 4: ...

Ik schrijf dit met mijn laatste adem als overlevende. We hebben naar verborgen manuscripten gezocht die de oplossing voor de vloek van de mummie zouden kunnen bewaren. Helaas raakte ik gescheiden van

de groep overlevenden waarmee ik aan het zoeken was en de zombies hebben me in een hoek gedreven. Nadat ik enkele van hen doorboorde met mijn zwaard moest ik er dan toch aan geloven; een van hen pakte me vast en nam een grote hap uit mijn hersenen. Mijn hoop op een oplossing voor de vloek maakt langzaam plaats voor honger, een onstilbaar verlangen naar...



Apocalyps dag 5: Braiiiiiiins...

De overlevenden waren bezig met rare rituelen om hun hersenen van ons weg te houden. Ik snap niet waarom, het leven als zombie is zoveel simpeler. Alles wat ik wil is hersenen. We hebben de overlevenden opgejaagd door de stad. We hebben velen van hen overgenomen, maar de honger werd nooit gestild. Toen zag ik een overlevende rennen. Ik probeerde achter hem aan te gaan, maar hij gooide een bom naar me en glipte door mijn vingers. Toen hij het laatste ritueel uitvoerde was het te laat voor ons. Toen we bijkwamen waren we opgesloten in de tombe, gedoemd tot de eeuwige honger, totdat iemand ooit de tombe weer zal openen en ons zal verlossen van deze donkere gevangenis.



Elia's Duit Gola

VS

SHINY SPARKLING NEW

Hoewel er vrijwel elke maand wel een nieuw gaaf spel de vereniging in stroomt, liggen er ook juweeltjes in de spellenkasten die weliswaar al iets langer geleden zijn aangeschaft en nu nog maar weinig worden gespeeld, maar die nog steeds absoluut de moeite waard zijn. In dit stuk nemen we een kijkje onder de deksel van de winnaar van de Spiel des Jahres Kennerspiel van 2012. Waar spelers in Spell Smashers bezoeken brengen aan het dorp, is dit spel Het Dorp! Het Dorp is uitgebracht in 2011 (2012 in Nederland) en is ontworpen door Inka en Markus Brand. Dit Duitse spelauteurskoppel is (in Nederland) ook bekend van de serie Exit-escaperoomspellen en van het recentelijk door de vereniging aangeschafte Raja's van de Ganges. Als je Raja's een leuk spel vindt: probeer dit ook zeker eens - en andersom!

Tekst: Luc Edixhoven

De tijd kent geen genade

Het Dorp draait om worker placement en time management, waarbij de tussen de spelers gedeelde (en beperkte) voorraad acties zorgt voor interactie. In het spel probeer je jouw familie zo veel mogelijk faam en roem te doen vergaren. Dit kan op allerlei manieren: zo kan je familieleden opleiden tot ambachtslieden of tot geestelijken, of je kan ze op een avontuurlijke reis sturen. Het kenmerkende aan het spel is echter dat vrijwel alle acties tijd kosten. Elke keer dat

je tijdsteen een rondje heeft gelopen, overlijdt een van je oudste familieleden. Familieleden die overlijden, worden in de dorpskronieken herdacht als wat ze ook aan het doen waren en leveren daarmee punten op. De dorpskronieken hebben echter maar beperkte ruimte voor elke bezigheid; als je de zoveelste bent die overlijdt als ambtenaar, beland je genadeloos in een bescheiden graf op het plaatselijke kerkhof, waar je geen punten meer waard bent. Het spel eindigt als óf de kronieken óf het kerkhof vol zijn.

Schimmige beramingen

Als je erover nadenkt, is het systeem logisch, maar zoals bij alle spellen wordt het systeem zo hard mogelijk uitgebuit door de spelers. Thematisch zorgt dat voor hilarische en/of zorgwekkende situaties waarin alle spelers aan het begin van het spel zo snel mogelijk hun familieleden van kant proberen te maken zodra ze een bepaalde positie hebben bereikt, om de tweede en/of derde (en eventueel zelfs vierde) generatie vervolgens op te leiden om daadwerkelijk iets groots gedaan te krijgen. Je ziet vroeg dus vaak tijdrovende acties zoals het fokken van paarden of ossen; samen met de verWWW-plichte opleiding is een (r)os al goed voor zes van de tien tijd die je nodig hebt voor je eerste slachtoffer. Als je de beurt erna een ploeg produceert om efficiënt graan te kunnen oogsten op je boerderij, ben je weer zes verder en heb je al één van de twee of drie plekken in de kronieken voor de ambachtslieden of een van de drie tot vijf voor boeren.

Ook spontane omscholing zijn normaal; het kan het je prima overkomen dat een van jouw familieleden al het halve spel aan het reizen is en dat een broeder van een andere speler snel naar het naburige dorp trekt, aan de reis bezwijkt en als groot avonturier wordt herdacht en jij dus niet. Later in het spel merk je juist het tegenovergestelde: de kronieken zijn grotendeels vol, dus spelers proberen met hun familieleden op het bord zo veel mogelijk punten te sprokkelen en stellen het onvermijdelijke uit, tot iemand (soms noodgedwongen) besluit het spel te beëindigen.

Iets voor jou?

Het Dorp is overduidelijk een denkspel. Het geeft meer dan genoeg verschillende en goede manieren om punten te verdienen om alle spelers hun eigen strategie te kunnen laten bepalen. Het duurt (normaliter) een uur of anderhalf en ondersteunt twee tot vier spelers. Geef het zeker eens een kans als je houdt van worker placement en van wat meer strategische spellen in het algemeen. De opties lijken wellicht overweldigend, maar als je het een ronde hebt gespeeld valt het erg mee. Denk er dus vooral niet te lang over na!



Het is donker in de grot. Voor je staat een groot monster. Zijn gezicht is lelijk en vies, met scherpe

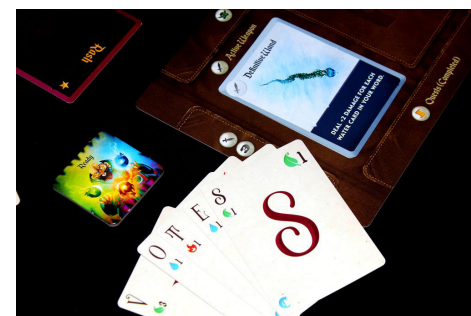
tanden en een schuimende bek. Je ligt gewond op de grond na een mislukte strijd met dit monster. Hij stapt langzaam op je af, klaar om je nietige lichaam te vermorzelen. Slechts één spreuk kan je redden van de dood. Je pakt je toverstaf op en wijst hem naar het monster. Je richt al je energie op hem en roept de enige spreuk die je nog hebt: "HAMSTER!" Het monster wankelt; de schade is zo enorm dat hij omvalt. Van zijn levenloze lichaam steel je een trofee, om vervolgens vol glorie terug te keren naar het dorp. Tot zover een dag in het leven van een magiër in Spell Smashers.

Tekst: Oscar van Putten

SCRABBLE! Maar dan anders.

Spell Smashers is uniek. Het doel van het spel is om tegen monsters te vechten en deze te verslaan. Net als vergelijkbare spellen gebruik je handkaarten om zo sterk mogelijke aanvallen te doen. Maar wat bijzonder is aan het spel: handkaarten zijn letters, en aanvallen zijn woorden die je hiermee vormt. Hoe langer het woord en hoe 'lastiger' de letters te gebruiken zijn, des te sterker je aanval. Het spel doet denken aan woordspelletjes zoals Scrabble, maar met een geheel nieuwe dimensie.

Een verslagen monster geeft een trofee, een letter die je vrij kunt gebruiken en die



aan het einde van het spel punten waard is. Monsters aanvallen heeft echter consequenties. Veel monsters geven je wonden als je ze aanvalt: dit zijn kaarten met lastige letters of lettercombinaties, zoals X of EST. Ze vul- len je hand op, waardoor er minder plaats is voor goede kaarten. Je aanvallen zullen zwakker worden, met het gevolg dat je nog sneller wondkaarten krijgt en dus nog zwakker bent...

Toch zorgen wonden niet perse voor een neerwaartse spiraal. Op bepaalde momenten zijn wondkaarten juist nuttig, zodat ze een passende straf zijn zonder het spel te verpesten. De lettercombinaties zijn de ideale manier om lange woorden te maken, waardoor je eerder kunt aanvallen. Daarnaast loont het later in het spel om veel wondkaarten te hebben, namelijk wanneer je het dorp bezoekt.

Naar het DORP!

Nadat spelers de monsters hebben bevochten, bezoeken ze het dorp. Hier kun je meerdere acties uitvoeren. Je kunt betere uitrusting of potions kopen, waarmee je aanvallen versterkt worden. Mensen met wonden kunnen ook naar de kroeg, waar ze als teken van hun dapperheid één bier krijgen per wond - en bier is natuurlijk punten waard aan het einde van het spel.

Spelers krijgen daarnaast elke beurt een quest: een actie die ze moeten uitvoeren, zoals 'een woord van 8 letters maken' of 'een woord maken met meer klinkers dan medeklinkers'. Behaalde quests geven extra punten; vaak is dit echter zodanig weinig dat je ze prima kan negeren.

De acties in het dorp balanceren het spel en geven je meer invloed over je beurt - denk aan sterke wapens of potions die kaarten kunnen vervangen - zodat je kansen niet alleen afhankelijk zijn van de willekeur van kaarten trekken. Met een slechte hand kun je nog steeds een goede ronde hebben. Daarnaast kun je zelf kiezen of je klinkers of medeklinkers trekt als je nieuwe letters



pakt. Vaak blijft geluk echter een aanwezige rol spelen. En natuurlijk heb je nog steeds enige taalkennis nodig om hoog te scoren.

Mind your LANGUAGE!

Nog een nadeel aan het spel is wel de taalbarrière. De letters en lettercombinaties zijn bepaald op basis van de Engelse taal - zo zul je weinig k's vinden. Het wordt dan toch wat lastiger om Nederlandse woorden te vormen. Maar dit hoeft niet het spelplezier te bederven: ook in het Nederlands kun je complexe en bevredigende woorden maken met de beschikbare letters, mocht je niet in het Engels willen spelen.

Voor taalkenners is Spell Smashers dan ook zeker het proberen waard. Het spel geeft een unieke draai aan woordspelletjes en vereist een goede combinatie van woordenschat, tactiek en geluk - waardoor het spel ook leuk is als je minder goed bent in taal.



Nomcie recept: SPECULAASTAART

Het is weer bijna Sinterklaasavond... En dat betekent bakken; speculaaspoppen bijvoorbeeld. Ook deze heerlijke speculaastaart mag niet ontbreken!



Ingrediënten:

- 300 gr zelfrijzend bakmeel
- 175 gr donkerbruine basterdsuiker
- 175 gr boter, in blokjes



- 1/2 el speculaas kruiden
- 2 el melk
- 300 gr amandelspijs
- 1 ei, plus 1 eidooier
- 50 gr blanke amandelen om te garneren
- bloem om te bestuiven



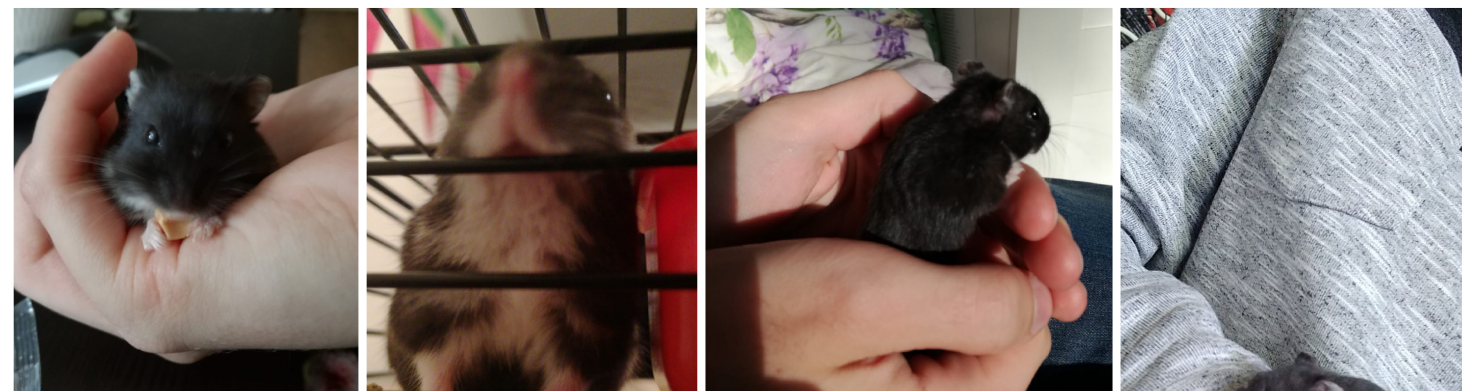
To-Do:

1. Verwarm de oven voor op 175°C.
2. Knead in een kom het meel, de suiker, de boter, de speculaaskruiden, de melk en een mespuntje zout tot een soepel deeg.
3. Verdeel het deeg in twee gelijke delen.
4. Snijd de helft van het deeg in plakjes en verdeel ze over de bodem van de bakvorm.
5. Duw de naden goed aan zodat de hele bodem is bedekt.
6. Verbakkel de amandelspijs in een kom.
7. Klop het ei los en roer het door de spijs.
8. Knead door tot het smeug is.
9. Verdeel de spijs over de bodem in de vorm.
10. Rol de andere helft van het deeg op een met bloem bestoven werkvlak uit tot een ronde lap die net zo groot is als de bakvorm.
11. Leg de lap deeg op de spijs.
12. Klop de eidooier los en bestrijk de taart ermee.
13. Druk de amandelen in de bovenkant van taart.
14. Bak de taart in de oven in ca. 40 minuten gaar.



Het Huisdierenhoekje!

Voor je dagelijkse portie schattigheid



Hier zullen we de schattigste huisdieren ook een keer de spotlight geven, want wie wordt nou niet blij van schattige bolletjes fluff. Het eerste schatje dat we mogen bewonderen is Reinhart van Laura Arnolds. Reinhart is een dwerghamster en is superlief. Hij is ondertussen drieënhalf maand oud en ontvangt heel veel liefde. Deze hamster vindt het -natuurlijk- erg leuk om rond te rennen en is een beetje wild. Hij springt af en toe nog wel eens van de tafel af. Maar wees niet bang; Reinhart is gezond ook al waagt hij soms een sprongje.

Tekst: Jasmijn Bom



Kruip eens uit je holletje voor een nieuw spelletje!

-De SPIEL editie

Soms vind je een spel ontzettend leuk en denk je 'ik wil dit doen totdat ik dood ga'. Alleen soms is het ook goed om de wereld te verkennen en een nieuw spel te proberen. Om je door dit zware proces van ontwenning heen te leiden, geven we hier een paar opties voor als je een keer iets nieuws wil proberen. Alle suggesties zijn ook gloednieuw aangezien deze spellen allemaal zijn gekocht op SPIEL, dus nieuwer kan niet.

Tekst: Jasmijn Bom

Twilight Imperium:

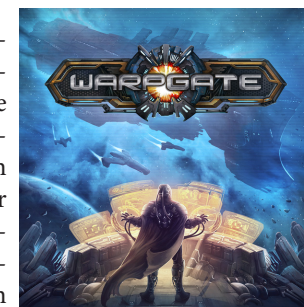
Dit spel is befaamd en berucht tegelijkertijd. Je houdt ervan of je zal er nooit aan beginnen. Dit ellenslange spel zit vol intriges, beloftes, gevechten, verkenning, schattige ruimteschepen en spanning. Misschien wil je een korter spel, misschien wil je gewoon iets anders, maar wat je ook wil, je kunt altijd Warpgate proberen.



Warpgate:

Een spel wat erg vergelijkbaar met Twilight is, is Warpgate. Dit spel lijkt esthetisch al ontzettend op Twilight, het maakt ook gebruik van de 6-hoekige vormen en heeft ook allemaal schattige ruimtescheepjes. Bij Warpgate begin je met je ras op een thuisbasis en vanuit hier probeer je planeten over te nemen, technologieën te verzamelen en natuurlijk andere rassen bevechten en verslaan. Dit doe je allemaal door actiekaarten te spelen die je in een klein deck hebt.

Warpgate heeft veel vergelijkbare elementen als Twilight, en voelt ook als mini-Twilight. In tegenstelling tot Twilight is Warpgate een stuk korter dus ook de mensen die liever geen lang spel spelen kunnen zich hiermee vermaken.

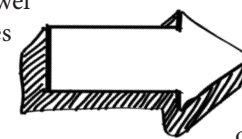


One Week Ultimate Werewolves:

One Night Ultimate Werewolves:

De meeste mensen hebben natuurlijk wel eens One Night Ultimate Werewolves gespeeld. Dit is een soort Weerwolven van Wakkerdam, alleen moet je na één nacht al weten wie de wolven zijn. Dit is heel leuk, maar

misschien wil je het spel ietsjes complexer maken. Dan zul je moeten gaan kijken naar One Week Ultimate Werewolves.



One week zorgt voor meer tijd om uit te vinden wie de anderen zijn en wie je zelf bent, het geeft ook meer opties qua acties, dit maakt het zeker interessant als je One Night al super-vaak hebt gespeeld en wat nieuws wil.



Dominion/Ascension:

Er bestaan ontzettend veel deckbuilders, die ook vaak op Het Duivelsei worden gespeeld. Hiervan zijn Dominion en Ascension de twee meest voorkomende. Maar probeer eens iets nieuws, Dice Settlers heeft veel weg van een deckbuilder, maar is toch anders.



Dice Settlers

Dice settlers is eigenlijk niet echt een deckbuilder, maar meer een dobbelstenen builder. Over het algemeen probeer je je land uit te breiden als een settler. Dit doe je door te dobbelen met een aantal dobbelstenen die je in een deck van dobbelstenen hebt. Op de dobbelstenen staan tekenjes die acties vertegenwoordigen. Met die acties kan je dan weer punten halen, dingen op het bord verplaatsen of neerzetten en natuurlijk nieuwe dobbelstenen verkrijgen die je dan aan je "deck" toevoegt.



Dice Settlers is een heel apart spel, het lijkt eigenlijk niet echt op de meeste spellen. Het heeft veel elementen van verschillende spellen, maar het lijkt toch het meeste op een soort deckbuilder. Daarom is dit ook een leuke afwisseling voor als je deckbuilders zoals Ascension of Dominion heel leuk vindt.



EXTREME Super Special Awesome Love Letter CHAOS ZONKED Deuxluxe



Ben je meer dan twee weken lid? Ben je al uitgekeken op Love Letter en vind je Love Letter: Premium ook niet zo spannend? Treur niet langer! Na een paar melige buien achterin de auto van Anna en bij verscheidene mensen thuis, doorgaans ruim na middernacht, presenteren wij een nieuwe uitbreiding voor het spel; voor nog geen 25 euro ben jij de trotse eigenaar van Extreme Super Special Awesome Love Letter Chaos Zonked Deuxluxe, de Love Letter-variant waar je nooit op bent uitgekeken!

Tekst: Coen Huibers en Luc Edixhoven, met dank aan iedereen die hier op enige manier aan heeft bijgedragen, ook met ideeën. We weten niet meer precies waar alles ooit vandaan is gekomen, we willen gewoon de vreugde delen.

Chaos

Verzamel de vier overzichtskaarten uit een spel en schud deze met de rest van de kaarten mee; dit zijn de vier narren. Elke keer dat je iets met een nar moet doen, bijvoorbeeld als je hem zelf speelt of als een andere speler iets met je hand probeert, gooi je een (bij voorkeur) achzijdige dobbelsteen, kijk je welke kaart bij de uitkomst hoort en handel je alsof je nar die rol had. Het kan je dus overkomen dat je een nar speelt, een acht dobbelt en vervolgens uit de ronde ligt. Let erop dat je dit elke keer opnieuw bepaalt: nadat je de effecten van je nar hebt afgehandeld, is zijn waarde weer onbekend. De vierde keer dat iemand er een wachter op speelt kan hij dus prima opeens wél een baron zijn!



Extreme

Deze nieuwe regel komt je wellicht bekend voor als je ooit Coup hebt gespeeld: je hebt een extra kaart op hand en ligt pas uit de ronde wanneer je beide kaarten kwijt bent. De effecten van rollen zijn op de volgende manier aangepast:

1. Wachter: Je raadt naar beide kaarten. Elke kaart die voldoet aan de vraag, wordt afgelegd.
2. Priester: Kies één kaart om te zien. Je krijgt niet beide kaarten te zien.
3. Baron: Vergelijk jouw hoogste kaart met de hoogste kaart en jouw laagste kaart met de laagste kaart van je doelwit. Van beide vergelijkingen wordt de laagste afgelegd, zoals bij het normale spel. Als een van jullie maar één kaart heeft, worden alleen de hoogste kaarten vergeleken.
4. Kamermeisje: Onveranderd. Bescherm beide kaarten.
5. Prins: Kies één kaart om af te leggen.
6. Koning: Ruilt de hele hand, ook als de handen van ongelijke grootte zijn.

7. Gravin: Onveranderd. Je hoeft de gravin alleen af te leggen als je een prins- of koningkaart hebt. Je hoeft dus niet voor narren te dobbelen om te kijken of ze een prins of koning zijn voor de gravin.
8. Prinses: Wanneer je de prinses uit je hand speelt, moet je een tweede kaart naar keuze afleggen. Wanneer je de prinses gedwongen aflegt door een prins, pak je geen nieuwe kaart terug. Effectief verlies je in beide gevallen één leven.



Wanneer de kaarten op zijn, wint de speler met de meeste kaarten. Bij gelijkspel wint de speler met de hoogste kaart, en anders de speler wiens tweede kaart het hoogst is. Anders volg je de normale regels voor gelijkspel en tel je jouw afgelegde kaarten. Omdat de kaarten met deze regels erg snel op gaan, krijgt de nar in Extreme een extra functie bij drie of meer spelers. Elke keer dat er een nar wordt gespeeld, wordt de nar uit het spel gehaald. Alle andere afgelegde kaarten worden weer door de trekstapel geschud, waarna de bovenste kaart van de stapel ook uit het spel wordt gehaald.

Super Special Awesome

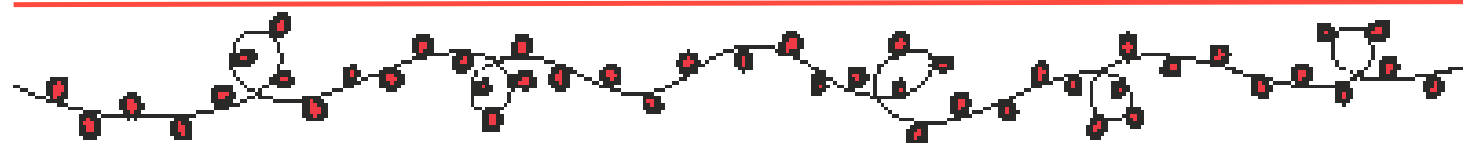
Wanneer je de gravin speelt, moet iedereen één kaart doorgeven naar rechts. Met Extreme mag je zelf kiezen welke kaart dit is. Je moet nog steeds verplicht de gravin spelen wanneer je ook een prins of koning hebt.

Deuxluxe

Als je potjes nog steeds te snel (of te voorspelbaar) eindigen, gebruik je gewoon een tweede spel! Double the princesses, double the fun!



A JOOLY* GOOD* STORY*



Een kort en heel slecht verhaal met een knipoog. Neem het niet te serieus, alsjeblieft.

Tekst: Sanne Habets

De datum is 23 december, kerstavond. Het jonge Duivelsei-lid zit alleen op zijn kamer achter het spel Mage Knight, zijn favoriete bordspel dat ook in je eentje gespeeld kan worden. Veel geluk heeft hij niet: hij pakt alleen maar de verkeerde kaarten op de verkeerde momenten, met als gevolg dat hij nog steeds niet veel in het spel is opgeschoten. Zo gaat het hem de laatste tijd wel vaker af, veel geluk heeft hij niet meer. Geïrriteerd schuift hij zijn pion, het speelbord en de vele stapels kaarten aan de kant.

Vanaf de gang klinkt een stem. Het is zijn huisgenoot, die hem vraagt of hij zin heeft om een kerstfilm te kijken, maar als er iets is waar dit Duivelseitje een hekel aan heeft, dan is het wel kerst... Chagrijnig snauwt hij terug dat hij geen zin heeft en gaat slapen. De huisgenoot roept nog iets terug over veel plezier hebben met zijn bordspel, maar hij luistert al niet meer. Hij mag zijn huisgenoten sowieso niet zo heel erg, ze bestaan maar een beetje maar lijken geen waarde toe te voegen aan zijn leven. Misschien ga ik toch maar op zoek naar een kamer voor mezelf, zucht het Duivelseitje. Na veel onrustig woelen in zijn bed valt hij eindelijk in een diepe slaap.

Midden in zijn slaap begint een koele mist hem te omwikkelen, en de bries die deze met zich meebrengt zorgt ervoor dat hij wakker wordt. Verrast en enigszins angstig schiet hij overeind. Aan zijn voeteneind staat een mistig figuur. De figuur opent zijn mond en spreekt: "Ik ben de geest van kerst van het verleden. Vroeger deed je nog moeite om tijd door te brengen met je naasten, maar daar komt de laatste jaren niets meer van..." De mist wordt dikker, en in de verte beginnen lichtjes te gloeien, die beelden projecteren in allerlei kleuren. De beelden tonen het Duivelseitje temidden van zijn familie, gezellig genietend van kerstliedjes en bordspelletjes.

In de jaren erna kreeg het Duivelseitje steeds meer spellen, waaronder ook single player spellen. Langzaamaan bracht hij steeds minder tijd door met zijn familie, maar zat hij alleen nog maar op zijn kamer in zijn eentje te spelen. Het beeld laat zijn ouders en zijn broertje en zusje zien, die teleurgesteld bij de kerstboom zitten. Plots wordt het Eitje gevuld met een gevoel van schuld. Hij herkent dit: de afgelopen paar jaar werd kerst een stuk minder uitgebreid gevierd, terwijl het vroeger echt heel leuk was. Was het zijn schuld?

Voor hij de kans krijgt om te spreken, dringt de mist echter zijn neusgaten in en valt hij weer in een diepe slaap.

Een uur later wordt hij wakker door zo'n zelfde mist. Hij opent zijn ogen en ziet een tweede figuur, iets groter van gestalte. Het figuur spreekt: "Ik ben de geest van kerst van het heden. Je vrienden missen je." De lichtjes verschijnen opnieuw, en laten de huisgenoten van het Duivelseitje zien die beneden nu zonder hem een film zitten te kijken. Er is een lege plek op de bank waar hij had kunnen zitten. Zo aan de filmscènes te zien, is de film nog niet eens zo slecht, maar hij ziet dat zijn huisgenoten er toch niet van genieten. Plots wenst hij dat hij daar ook is. De mist brengt hem echter weer in slaap voor hij de kans heeft om uit bed te stappen.

Hij wordt een derde maal wakker door eenzelfde soort mist, maar ditmaal is de mist donkerder en stinkt het naar rotte vis. Aan zijn bed staat weer een wazig figuur, klein en voorovergebogen. Het spreekt: "Ik ben de geest van kerst van de toekomst. Als je zo doorgaat, zul je alleen eindigen." De lichtjes tonen een beeld van het Duivelseitje die dood in zijn grafkist ligt. Zijn broertje en zusje werpen één blik op de kist voor ze in een gehuurd busje stappen om de gigantische spellencollectie van het Eitje te verkopen.

Hij voelt de mist weer zijn neusgaten indringen, maar hij heeft genoeg gehad, want dat mag nóóit gebeuren! Vechtend tegen het slaapmiddel in de mist springt hij uit bed, trekt hij zijn schoenen aan en rijdt naar het dichtstbijzijnde verzekeringskantoor. Daar wacht hij voor de deur tot de eerste ambtenaar verschijnt. Wat hij doet? Hij laat een begrafenisverzekering afsluiten waarin heel duidelijk vermeld staat dat zijn spellen in de familie blijven en niet verkocht mogen worden. Familie mag hem gestolen worden, maar zijn exclusieve versie van Mage Knight? Die nooit!

De moraal van dit verhaal? Of je kerst nu alleen of met elkaar viert, je hebt altijd nog bordspellen om van te houden...





DIVINITY ORIGINAL SIN II

Het Godendom Nabij

Divinity 2 is een enorme PC RPG, gefocust op de enorme wereld, het verhaal en het intrinsieke en diepgaande gevechtssysteem. Met ongeveer honderd uur aan main story, vele side quests en collectibles en een gameplay-systeem dat doet denken aan tabletop RPG's als Dungeons and Dragons is er gigantisch veel te beleven. In dit artikel wordt intensiever ingegaan op de game.

Tekst: Wessel Flinterman en Sanne Habets

In dit vervolg van Divinity: Original Sin is het jouw beurt om de verboden magie genaamd source te gebruiken. In het eerste deel van het spel speelde je als Source Hunters, personen wiens doel het was de gebruikers van deze kracht uit te moorden. Nu bevind je je aan de andere kant van het plaatje: aan het begin van het spel ben je aan boord van een

schip waarmee jij en je mede-Sourcerers weggetransporteerd worden naar Fort Joy, een gevangenis voor deze verboden magiërs. De wereld is overgenomen door de Void, een mysterieuze donkere macht. Het is aan jou de taak om te ontsnappen van dit eiland, je gebruik van de source te trainen, machtiger te worden dan alle andere Sourcerers en uiteindelijk de Void voor eens en voor altijd te verslaan.

Voor ieder wat wils

Als je het spel begint, heb je de keuze om zelf een personage te maken of met één van de al gemaakte personages te spelen. Elk van deze personages heeft een goed uitgewerkte persoonlijkheid.. Zo heb je de Red Prince, een hagedis van koninklijke bloede die vanwege zijn experimenten met magie is verstoten uit zijn koninkrijk. Ook heb je Lohse, een vrouw die op het eerste gezicht een

hele gezellige bard lijkt, maar in zich een donkere demoon meedraagt die daar op een dag zijn intrek heeft gedaan. Je kunt maximaal drie van de zes al bestaande personages in je team opnemen, en gedurende het spel bouw je een band met ze op. Als je in je playthrough verkeerde keuzes maakt, zullen ze je minder mogen. Als je iets goeds voor ze doet, blijven ze je voor altijd trouw. Elk van de preconstructed personages heeft zijn eigen side quest die door het verhaal heen zit verwoven. Zoals met alles in Divinity is het de optie of je deze quest ook wilt spelen, maar het geeft een nieuw gevoel van diepte aan je party en aan je avontuur.

Wees creatief!

De prachtige wereld en gevarieerde groep personages worden ondersteund door robuuste mechanics. Ieder probleem of gebeurtenis in de wereld is op verschillende manieren op te lossen. Ten eerste is er de diplomatische oplossing. Is je Lizard misschien in staat om op basis van zijn koninklijke status de wachters te overtuigen mee te werken? Of is het misschien beter om een mens als ambassadeur te sturen omdat mensen onderling het vaak beter weten te vinden met elkaar? De dialoog-opties die je kiest en welk personage je naar voren schuift, kunnen de uitkomst van een gebeurtenis en soms ook het verhaal in zijn geheel compleet veranderen. Dit zorgt er ook voor dat de game uitermate geschikt is voor meer dan één playthrough.



Ingame character screen uit Divinity II

Ten tweede is er, als praten niks voor jou is, de optie nog van combat. Combat is gevarieerd en uitdagend door een gigantische lijst aan spells en abilities van necromancy tot elemental archery. Voeg hieraan toe de positionering van je personages, het inspelen op de sterktes en zwaktes van je vijanden en het aanpassen van het speelveld en je hebt een combat systeem dat zowel op de laagste als op de hoogste moeilijkheid uitdagend en eerlijk is. Tip: begin het spel op Explorer Mode, dit is redelijk laag, maar je kan de moeilijkheid gedurende het spel altijd aanpassen.

Flexibiliteit alom

De complexiteit van het gevechtssysteem zorgt ervoor dat er ruime plek is voor creatieve tactiek. Leg je bijvoorbeeld met je wizard water neer, dan kan daarna je archer hier een elektrische pijl opschieten zodat het hele veld onder spanning komt te staan. Of zet een val door tonnen op te stapelen en deze door een summoned wezen te laten exploderen. Doordat je alle skills aan alle personages kan leren en je ze zo kan bouwen als je zelf wilt, zijn de mogelijkheden gigantisch. Combat en dialogue is allebei ook heel goed te vermijden door aan het sneaken te gaan. Teleportatie-trucjes, onzichtbaarheid en lockpicking geven je de mogelijkheid om langs combat encounters te gaan of om, voordat je aan combat begint, de potions en pijlen van je tegenstanders weg te halen.

Je hoeft niet bang te zijn dat je op deze manier “valspeelt”, want zelfs deze oplossingen leveren je net zoveel experience points als de meer “traditionele” playstyles. Bovendien is het beroven van elke NPC die je onderweg tegenkomt veruit de beste manier om je kas te spekken en aan nieuwe spells en equipment te komen.

Alleen en samen!

Mocht je nog meer overtuiging nodig hebben dit geweldige spel te spelen: wij kunnen je vertellen dat er een hele goede co-op modus in Divinity Original Sin 2 zit. Je kan op deze manier de personages verdelen onder twee tot vier spelers. Er zijn nog twee andere game modes beschikbaar: een Arena modus waarin je tegen andere spelers kan vechten en een Game Master modus gebaseerd op tabletop games.

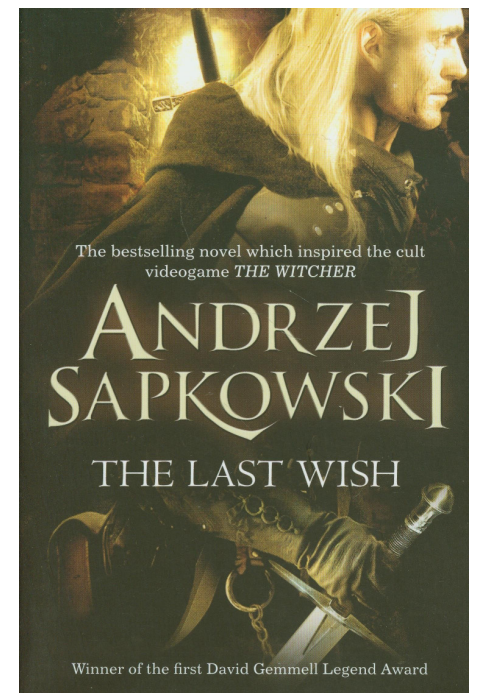
Al met al is Divinity Original Sin 2 een waardige afstammeling van games als Baldurs Gate, en zeer het spelen waard. Het verhaal is enorm en zeer goed geconstrueerd, wat het voor zowel hardcore gamers als de meer casual spelers zeer de moeite waard maakt. Er zit zoveel diepte in de manier waarop je het spel wilt spelen als je zelf wilt: hoe je uitdagingen aanpakt en met wie je vrienden maakt is compleet aan jou. Het lot van het spel ligt, zeer waardig, in jouw handen.

Ook leuk

OSCAR: DE LAATSTE WENS

Veel mensen kennen de games van The Witcher; maar intussen worden ook de boeken waarop ze gebaseerd zijn steeds populairder. Het eerste boek in deze serie is De Laatste Wens, geschreven door de Poolse schrijver Andrzej Sapkowski. Het is een verhalenbundel met zes korte verhalen die als flashbacks worden verteld vanuit één overkoepelend kort verhaal. De hoofdpersoon is Geralt of Rivia, een witcher – een genetisch gemuteerde monsterjager. In deze verhalen jaagt hij niet alleen op monsters, maar moet hij ook vaak een web van politieke intrige navigeren of omgaan met gevoelens en emoties van anderen. Dit laat-

ste is best lastig, aangezien Geralt door zijn mutaties geen emoties meer voelt. Voor fans van The Witcher geeft dit boek meerdere interessante achtergrondverhalen, zoals hoe Geralt de bijnaam ‘Butcher of Blaviken’ verkreeg of hoe zijn bijzondere liefde voor Yennefer is ontstaan. Ook voor anderen is De Laatste Wens echter een erg spannend en leuk boek. De verhalen zijn kort en daardoor goed leesbaar, maar dankzij het overkoepelende onderwerp en karakters zijn ze alsnog met elkaar verbonden. Dit boek is de perfecte instap voor wie een nieuwe fantasy-serie wil lezen of wie meer wil weten over het universum van The Witcher.

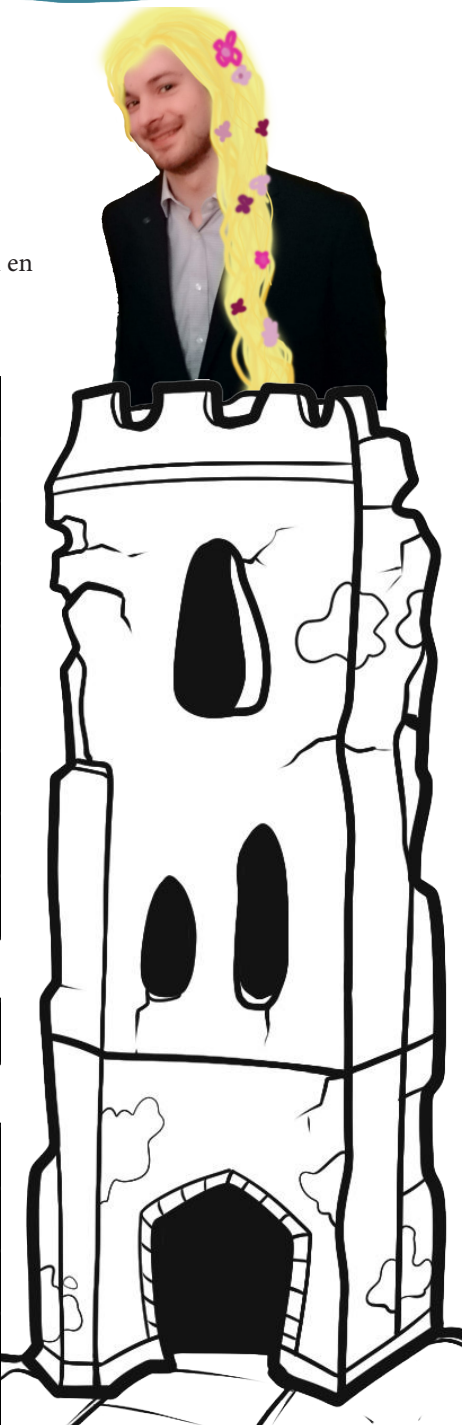
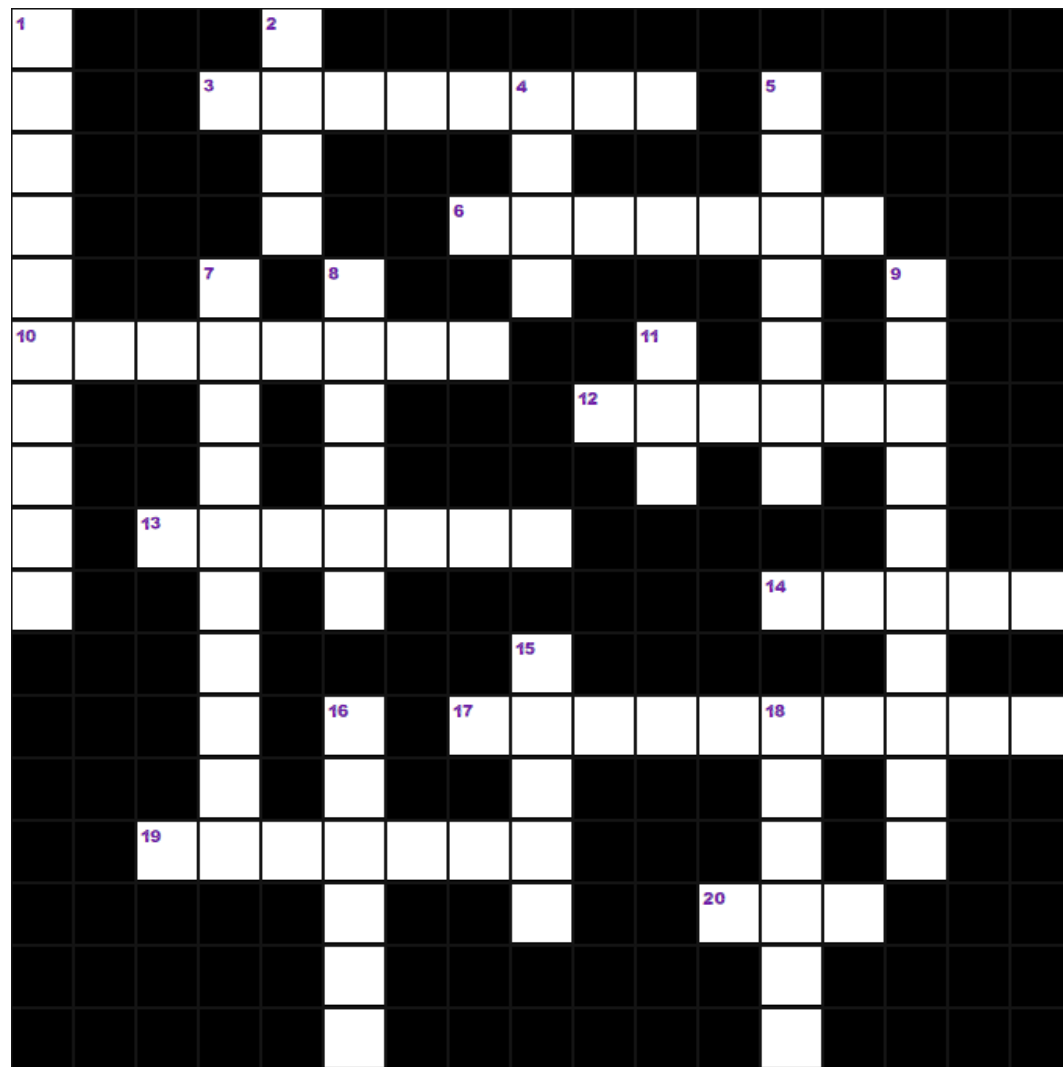




Rapunzel

Door Laurens van der Beek

Er is weer een gloednieuwe Rapunzel! De vorige is juist opgelost door Vita! Voor wie eeuwige roem en glorie!! Heb jij de oplossing voor deze Rapunzel? Stuur die dan naar redactie@duivelsei.nl
Veel plezier!



HORIZONTAAL

3 Met dit vakgebied houdt een gum zich bezig (8)

6 Als je dit dier raakt bij het darten, krijg je 25 punten (7)

10 Het behaagt haar om kinderen ter wereld te brengen (8)

12 Met deze rondzwevende steen worden buitenaardse wezens aan tafel geroepen (6)

13 Correct geoordeeld dat het niet krom genoeg was (7)

14 Deze Engelse jongen maakt een hoop lawaai (5)

17 Dit betaal je voor een voetballer die extreem goed kan koppen (10)

19 Dit kledingstuk past goed bij een lolbroek (7)

20 Jong dier wat iets te diep in het glaasje heeft gekeken (3)

VERTICAAL

1 Duivelse gezichtsbehandling die als wapen kan dienen (10)

2 Roze vinger (4)

4 De achtervolgde engelsman werd nú hierin gedreven (4)

5 Blaasinstrument wat eigenlijk het hoofddeksel van een slaginstrument is (7)

7 Deze toezichthouder bij het zwemmen blinkt uit in het doen van de omgekeerde dab (10)

8 Terwijl zij zich stil voortbewogen, maakten zij dingen stuk (6)

9 Uiteraard is er een dood lichaam in het bos (10)

11 Voor deze almachtige entiteit draait een Engelse hond zich om (3)

15 Deze koning heerst alleen als het koud is (5)

16 Rijmt en zingt sneller (6)

18 Deze vrucht zegt geen nee tegen zijn vader (6)

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

