



JAARGANG 26

NUMMER 2

APRIL 2021

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

THE PERFECT GAME
DE RESULTATEN VAN DE SCHRIJFWEDSTRIJD

DE REDACTIE SPEELT...
...MAGICKA DEEL TWEE

HET DORP
EEN BORDSPELREVIEW



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:

Wieteke Leijten
Oscar van Putten
Lieve de Regt
Luna Rezaei
Emma Verweij
Luc Werksman

Gastschrijvers

Johannes van der Horst
Vita Jansen
Floris Löffler
Dailenn Thieme
Jesse Vis

Vormgeving:

Wieteke Leijten
Oscar van Putten
Emma Verweij
Cover door Urla
Burgzorg

Bezoekadres:

Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:

Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:

Redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

NIEUW, NIEUW, NIEUW!

Allerliefste vereniging,

Alhoewel we nog in een vervelende periode zitten, is er eindelijk licht aan het einde van de tunnel! De renovatie van de filmzaal gaat beginnen, en er komt natuurlijk weer een prachtige spelduivel uit. Ook komt de DIES er weer aan, die we vast op een bijzondere wijze gaan vieren dit jaar. In deze editie zal je de inzendingen onze heuze schrijfwedstrijd vinden, zal je overdonderd worden met nog meer puzzels dan normaal en vind je de beste recensies over zowel games als bordspellen. Natuurlijk zijn onze vaste rubrieken ook van de partij en schenken we iedereen een glimlach met de mooiste foto's van huisdieren en de lekkerste recepten!

Daarnaast verwelkomen we ons nieuwe lid: Lieke. Zij zal ons team voor de komende editie gaan versterken. Daarnaast mankeren jullie niets aan jullie ogen, je ziet het goed: ik ben de nieuwe hoofdredacteur! Super spannend, maar ik heb er zin in. Dus blader snel verder in deze leuke editie en vergeet niet de poster op je raam te plakken (want wie weet krijg je een leuke bonus als je de fysieke editie hiervan bemachtigt...) zodat iedereen ziet dat je een trots Duivelseitje bent!



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

Voor vragen, opmerkingen of suggesties kan de
Redactie gemaild worden

Wieteke Leijten
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

Een vleermuis, een kameleon en een biljoen bijen	4	Raad het spel!	13
The perfect game	5	Mijn Dorp: Review	14
Morrowind: Een oude game door nieuwe ogen	8	Nomcie Recept en Huisdierenhoekje	16
De Redactie Speelt: Magicka 2	10	Het verhaal van Among Us	17
Geef het stokje door	12	Rapunzel	18



Yooka-Laylee and the Impossible Lair begint aan het einde. Om koningin Phoebee bij te staan bestormen Yooka en Laylee direct de basis van de snode Capital B. Een halfuurtje later kunnen ze zelfs al klaar zijn. Lukt het je niet om direct de grootste uitdaging in de game te overwinnen? Dan is het tijd om hulp te zoeken!

Tekst: Luc Werksman

Yooka Kong

Tijdens je zoektocht kun je in totaal veertig levels doorkruisen. Als je bekend bent met de Donkey Kong Country games, weet je al precies hoe het eraan toegaat: je rolt, springt en klimt naar je doel terwijl je goed op geheime gebieden let. De kameleon en de aap bewegen vrijwel identiek, waardoor ook Yooka een genot is om te besturen. Deze opvallende gelijkenis is dan ook geen toeval: een deel van de makers heeft zo'n 25 jaar geleden aan de veelgeprezen gorillaspellen meegewerkt.

Nieuwigheidjes

Dat betekent niet dat Yooka-Laylee geen frisse ideeën bevat. Wanneer Yooka wordt geraakt, vliegt Laylee in blinde paniek van zijn schouders af. Als hij haar echter weet te grijpen voordat ze helemaal wegvliegt, is alles weer in orde. Hierdoor krijg je na elke misser een hectische kans om die ongedaan te maken. Daarnaast is de game bezaaid met checkpoints die je zelfs de optie geven om stukken level over te slaan als het echt niet wil lukken. Dit zorgt ervoor dat levels nooit te moeilijk worden, met uitzondering van de uitdagende Impossible Lair natuurlijk.

De twist

Alle levels worden verbonden door een uitgebreide wereld die heel anders speelt. Hier los je puzzeltjes op die naar nieuwe



levels of geheime gebieden leiden. De manier waarop je deze nieuwe levels vrijspeelt is creatief. Je kunt namelijk de boeken waarin ze zich afspelen op wonderlijke manieren



beïnvloeden. Zo kun je een schakelaar overhalen om een level op z'n kop te zetten, een gebied vol met plakkerige honing vullen of hele gebouwen eruit trekken! Op deze manier heeft elk van de 20 levels een normale en een vreemde variant.



Sterke drank

De meeste geheimen leveren 'tonics' op. Deze tonics hebben uiteenlopende effecten op de levels. Er zijn varianten die Yooka sterker maken, maar ook versies die de game juist moeilijker maken. Ze leveren je respectievelijk minder en meer Quills op, het betaalmiddel van deze game. Daarnaast zijn er vooral heel veel tonics die levels er anders uit doen zien. Yooka kan menselijke proporties hebben! Of dat iets is wat je wil laat ik in het midden. Jammer aan deze drankjes is alleen dat je de meeste nooit echt wil gebruiken: het spel is niet zo moeilijk dat je extra bonussen hard nodig hebt en de meeste visuele grapjes zijn geen genot voor het oog. Desalniettemin blijft het leuk om te zien wat er allemaal mogelijk is.

Bijzonderheden

Deze game heeft een eigen sfeer. Zeker de helft van alle dialoog is humor, waarbij je vooral veel, véél woordgrappen kunt verwachten. Je helpt koningin Phoebee, redt de Beettalion en ruziet met Capital B. Ja, dat zijn allemaal bijen. De wereld zit vol vage figuren. Overigens is de muziek noemenswaardig goed. Je kunt vrolijke, atmosferische deuntjes verwachten die goed bij de omgevingen aansluiten. Wie 'Production Path' beluistert, weet wat ik bedoel.

Voor jou?

Yooka-Laylee and the Impossible Lair is een solide platformer met goede ideeën. De vrolijke wereld gaat goed samen met de ijzersterke basis van Donkey Kong Country. Speel deze game als je zin hebt om met een glimlach door fleurige levels te rennen en plekken te verkennen!

The perfect game

Een Duivelsei schrijfwedstrijd

Het perfecte spel: hoe zou die eruit zien? Eerder dit jaar vroegen we jullie om een kort verhaal te schrijven, in het thema van the perfect game. We kregen in totaal vier verschillende inzendingen. Allevier gingen over geheel andere onderwerpen, maar ze werden allemaal verbonden door hetzelfde thema. We vonden alle inzendingen leuk bedacht en goed geschreven, en dus willen we ze allemaal graag met jullie delen op de volgende pagina's! Maar er kon maar één winnaar zijn: welk spel was perfecter dan de rest? We hebben veel gediscussieerd, maar uiteindelijk was er een verhaal dat net iets meer opviel dan de rest...

Winnende inzending

The perfect game - Dailenn Thieme

I walked through the door. I remember the smell from the old times. The stale cigarette smoke, the greasy fried food, the wax used on the bowling lanes, the disinfectant sprayed inside the bowling shoes, it all came back to me. I could hear the sounds from the days of yore when we were allowed to have parties and other such gatherings in these halls, the sounds of the bowling balls crashing into the pins, the distant clanks of the bowling machine resetting pins, the laughter and complaining about the ever so ugly shoes.

I was up against my best friend in our little roommate league. Seeing as we can't compete against other households, we decided to have a practice round. I was going to win. I am a master bowler; I know as such and so does he. The challenge wasn't really beating him, it hadn't been for a long time. The only challenge I had left to complete, the ever-daunting perfect game. Scoring 300 points by throwing 12 consecutive strikes. Nearly impossible. Nearly. We went up in front of our lane, both wearing our league shirts, a back shirt with two vertical red stripes from our right shoulder all the way down and two horizontal red stripes on our breast pocket. He was up first. *Strike!* Nice beginning. Eleven more of those. How on earth would I succeed? One mistake and it's over. *Strike!* The automated voice called. Good, eleven to go. *Spare!* My roommate is doing fine but if I achieved my perfect game fine isn't good enough. *Double!* Good. *Split!* Difficult for him but he managed. *Spare!* Turkey! *Strike!* Four-bagger! *Spare!* Five-bagger! ... Nine-bagger! Up until now it all goes smoothly. I am at 270 points, 9 consecutive strikes. My roommate is up doing not as well, but still good. We entered the last round. He scored

a strike and a spare, ending with a total of 205 points. My turn. I got my ball and walked towards the lane. All my focus was on this throw, if I missed even one pin all my work would have been for nothing. *Strike! Ten-bagger.* Okay, good but it is the tenth throw so if you throw a spare you get another extra one and if you throw another strike you get even a second extra one. *Eleven-bagger!* One more. I took my ball once more, weighing it in my hand and calculating how to throw. I had repeated this motion thousands of times in my head and hundreds of times in real life. It all came down to this. I felt the sweat starting to form on my forehead, slowly falling towards my eyes. Complete and utter focus. I pulled my arm backwards. As I walked forwards, I stretched my arm in one smooth movement releasing the ball at the exact right moment. I heard the familiar bonk of the ball falling on the lane. As I released the ball, I felt immediately that it was a good throw. The ball crashed into the pins letting them fall over against each other. Two down, three, five, nine. The last one was still standing, rocking back and forth. All of us were looking at it with great anticipation. It appeared to slow down as if it would keep standing when it fell. *Perfect game!* I watched in disbelief while my roommates cheered in celebration for me. I did it. I finally did it. I am the best at Wii bowling.

PLAYER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	20	40	59	68	88	107	127	157	185	205
	30	60	90	120	150	180	210	240	270	



Overige inzendingen

Rollenspelers - Johannes van der Horst

Het viertal staat al klaar voor het eindgevecht met de draak. Maar er gebeurt helemaal niets!

“Waar wachten wij op?” Vraagt de dwerg ongeduldig.

“Wie heeft het hoogste initiatief? Die moest als eerste aanvallen!”

Bij deze woorden gaat de elf even mediteren, om te luisteren of die al het sein binnen krijgt om het gevecht te beginnen. Maar het sein blijft uit.

“Nog niet. Meestal heb jij toch het hoogste initiatief, maar misschien heb jij door het laten springen van die val een -1 gekregen op het initiatief, en mag de ork eerst!”

“Als wij toch nog niet gaan vechten, kunnen wij de tijd misschien wel doden met een spelletje!”

Het hele gezelschap staat verbaasd te luisteren naar dit voorstel van de draak. Uiteindelijk zegt de meerman:

“Ach, waarom niet?”

De drie anderen stemmen ook in, en de draak stelt voor:

“Wij gaan een rollenspel doen. Er is een beschaving waarin alleen maar mensen wonen. Zij hebben machines gebouwd, waardoor zij veel minder hoeven te werken, en helemaal niet meer hoeven te vechten. Zij hebben zelfs tijd over voor een hobby. Jullie zijn mensen in deze beschaving, en jullie mogen allemaal een baan en een hobby kiezen. Zelf ben ik de spelleider, die vertelt wat voor avontuur jullie gaan beleven!”

“Mag ik nog boogschieten als hobby?” Vraagt de elf.

“Jazeker! Sporten is een tijdverdrijf die vaak wordt beoefend. Maar je mag best wat creatiever zijn!”

“Dan ben ik treinconducteur!” Zegt de ork.

“Wat?” Vragen de rest van het gezelschap en de draak in koor.

“De mensen hebben zeker ook machines gebouwd die hen razendsnel kunnen vervoeren. Een trein is zo’n vervoersmiddel. Iedereen mag er gebruik van maken, maar moet er wel voor betalen. Ik controleer of alle passagiers wel betaald hebben!”

“Oké! Een trein dus. Laten wij zeggen, in het begin van het avontuur zitten jullie drie in de trein, en hij controleert of jullie betaald hebben. Op dat moment valt de trein stil!”

De dwerg protesteert: “Maar wij hebben nog niet allemaal een baan en een hobby gekozen!”

De draak legt uit: “Dat komt nog wel. In een typische rit in een trein kennen de mensen die tegenover elkaar zitten elkaar meestal toch nog niet!”

De meerman zegt: “Goed, ik zie in mijn glazen ...”

De draak onderbreekt hem: “Geen magie! De mensen van deze beschaving hadden lang geleden alle tovenaars al uitgeroeid!”

De meerman vervolgt: “... glazen scherm het bericht verschijnen dat de stroom is uitgevallen. Daardoor viel de trein stil! En iedereen heeft zo’n draagbare machine. Daarmee kunnen wij ook communiceren op een afstand.”

De draak vindt dit wel geloofwaardig.

De dwerg zegt: “Dan sein ik mijn vrienden dat ik wat later kom bij het spel. Mijn hobby is namelijk spelletjes spelen!”

“Prachtig!” Roept de draak.

“Wat voor spel gaan jullie spelen?” Vraagt de ork.

De dwerg antwoordt: “Ik ben de spelleider van een groepje rollenspelers. Zij spelen allemaal een karakter die qua rassen wat meer divers zijn dan mensen. Ik heb hen door de kerker geleid, en vanavond zou de laatste avond zijn van hun avontuur, waarin zij het gevecht aan gaan van een vliegend monster wat vuur uit ademt!”

De elf begint bedenkelijk te kijken.

De draak vraagt: “Een “monster”, zoals ik ben?”

De dwerg antwoordt: “Precies! Nu moeten zij op mij wachten voor het gevecht.”

De elf concludeert: “Als die mensen precies ons spelen, hebben wij nu in ieder geval genoeg tijd om ons rollenspel te doen!”

De ork zegt: “Dus daarom kwam ons gevecht niet op gang!”

De draak mijmert, en zegt tenslotte: “Dit gaat een lang avontuur worden...”

Kalm - Floris Löffler

Op het balkon dat uitkijkt over zijn prachtige kasteel zit Koning Raul, aan een mooie tafel van palissander, terwijl hij snel wat gruis wegblaast van de bovenkant van de stapel kaarten die voor hem ligt. Hoewel bij de laatste klap wat van het stof over zijn balkon werd geblazen, liet koning Raul zich er niet door weerhouden om een verhelderend potje patience te spelen. Een koning moet immers de rust kunnen nemen om zich te focussen op dit soort dingen, anders is het gedaan met de weloverwogen keuzes die van een koning verwacht worden. Met een vlugge beweging, die maar al te bekend was voor Raul, legt hij de kaarten voor zich neer.

“Een perfecte opening”, mompelt de Koning terwijl hij zich diep geconcentreerd over het spel buigt. Snel trekt hij nog meer kaarten en legt deze op een slimme manier neer. “Als het zo doorgaat, hoef ik niet eens kaarten te verleggen” zegt Raul opgelucht. Blij met zichzelf neemt hij nog een slok van zijn wijn. De volgende kaarten die de Koning omdraait, vergen echter wat meer bedenktijd. “Als de mannen op de binnenplaats wat stiller konden zijn, zou ik mij ook nog eens kunnen concentreren” denkt Raul hardop, terwijl hij zijn kaart nog wat beter bekijkt. Gelukkig volgt snel een stilte en ziet Raul een mogelijkheid om zijn klaveraas te leggen. Wellicht niet de beste uitkomst, maar zeker goed genoeg om mee door te kunnen. Met een goed gevoel pakt Raul een nieuwe kaart, die hij na wat bedenktijd op een handige positie neerlegt. Blij met zichzelf pakt Koning Raul snel de volgende kaart, die helaas niet zo perfect uitkomt als de vorige kaarten. “Als de mensen op de trap wat minder geluid konden maken, zou er in deze donjon ook nog een degelijk potje patience kunnen worden gespeeld” klaagt Raul, terwijl hij zijn kaart op een gangbare manier neerlegt. Natuurlijk, er waren vast beter plekken te bedenken, maar onder deze afleidende omstandigheden is dit zeker niet slecht. Nu nog een schoppenkoning en dan valt alles op zijn plaats. Helaas trekt Raul een hartenvier en zal hij het met zijn buitengewone intellect moeten afhandelen. Gelukkig zag Raul al dat dit zou kunnen gebeuren en hij legt zijn volgende kaarten dan ook in alle rust strategisch neer. Met nog maar een geringe hoeveelheid kaarten op de stapel, weet Raul dat hij het makkelijk kan winnen met een beetje denkwerk. “Met een hartenkoning en een ruitenacht, is dit spel zo gewonnen”. En zoals Raul hoopt, zo gebeurt het. Althans, bijna. De hartenkoning

komt, en kan hij makkelijk leggen, maar met zijn ruitenacht heeft hij wat meer moeite. "Als die bonken op de achtergrond mij niet zo afleiden, zou ik scherper kunnen nadenken". Raul ziet dat hij nu al zijn ervaring in moet zetten en hoopt dat vrouwe Fortuna hem bijstaat. Toch zijn de laatste kaarten moeilijk te plaatsen. Na lang nadenken ziet Raul gelukkig wel de beste uitkomst en hij legt dan ook zijn kaarten snel neer. Op de achtergrond beginnen de bonken steeds meer door te klinken.

Er zijn nog maar 2 kaarten over, en als deze kaart niet een ruitenzeven is, dan kan hij het Spel zeker niet winnen. Met bibberende handen pakt hij de kaart en draait hem om.

"Een schoppenkoning", zegt Raul met een droevige stem. De deur wordt ingeslagen en de soldaten stromen binnen, klaar om een permanent einde te maken aan de heerschappij van koning Raul. "Als ik net wat andere kaarten had gepakt, was alles beter afgelopen. En toch, wat een perfect spel."

Het perfecte spel - Vita Jansen

Het was de eerste spelavond na de crisis. Iedereen was opgetogen en in goede stemming. Eindelijk konden ze weer spellen spelen uit de gele, rode en blauwe kasten.

Zo veel keuze... Er waren wel 500 bord -en kaartspellen om uit te kiezen! Maar welk spel zouden ze als eerste spelen?

"Bananenboot!", riep een meisje met lichtbruin haar en een bril.

"Jij altijd met je bananenboot", zuchtte een lange jongen, die ook een bril droeg. "Ik heb dat spel één keer gespeeld, en dat was één keer te veel. Ik krijg die tijd nooit meer terug... Laten we Bunny Kingdom spelen, of Taipan."

"Nee, nee, nee", zei een jonge vrouw met donker haar. "Warhammer is perfect, dat weet toch iedereen? Ik heb net nieuwe miniatures..."

"Wat dachten jullie van Magic Maze?", vroeg een jongen met een rossig-blonde baard.

"Hmmm..."

Onze Duivelseitjes konden het niet echt eens worden. Welk spel werd hun eerste?

Iedereen begon door elkaar te roepen: "Terra Mystica!" "Seven Wonders!" "XL Biggen!" "Secret Hitler!" "Nee, die vind ik niet leuk!" "Wat vind je dan wel leuk?" "Evolution!" "Nee, laten we Catan spelen!" "Ga zelf Catan spelen!"

Een jongen met rood haar en een bril had plots een idee. Hij deed zijn handen bij elkaar en zei heel serieus: "Ik weet het perfecte spel. Wat dachten jullie van Monopoly?"

Toen was de chaos compleet. De Monopoly-fans riepen ja, alle anderen riepen nee. Iemand riep: "Houd op met je Monopoly onzin!", en toen begon iedereen tegen elkaar te schreeuwen. Het dreigde uit de hand te lopen.

Alleen een jongeman met een rode baard was kalm, die zat een fish-bowl te drinken en te genieten van de chaos. Hij zei af en toe iets om de boel meer op te stoken, zoals: "Hey maar eigenlijk, hè, is Monopoly best gaaf toch?", en dan later "Nee grapje man, dat is echt een kutspeel."

Uiteindelijk was één jongen met donker haar het helemaal zat. Hij riep: "Houd op iedereen! Dit is toch geen manier om de eerste spelavond te beginnen? Ik zou zelf het liefste Not Alone spelen, maar is het niet beter om samen te komen? Om... allemaal naast elkaar te gaan zitten?"

Iedereen keek de jongen verward aan. Iedereen naast elkaar? Maar dat kon alleen maar in een kring, of aan... een ronde tafel!

"Avalon!!", riepen meerdere mensen in koor. Ze knikten allemaal tevreden. Iedereen hielp met het maken van een grote kring en het spel werd klaargezet.

Zo gingen onze Duivelseitjes uiteindelijk toch samen op queeste. En het was perfect.

De Redactie zoekt schrijvers!

Vind je schrijven leuk en wil je meer schrijvervaring opdoen? Heb je een toffe verenigingsactiviteit meegemaakt waar je graag verslag van wil doen? Of wil je iets delen over je favoriete obscure bordspel, videogame of andere nerd-interesse? Dan zoekt de Redactie jou!

Elke editie wordt de Spelduivel gevuld met leuke artikelen. Maar dat kan niet zonder mensen die leuke artikelen schrijven: jullie! Daarom zoeken we mensen die bereid zijn om op freelancebasis te schrijven voor de Spelduivel. In overleg met de commissie schrijf je dan voor een of meerdere edities een artikel over een onderwerp naar keuze. Wij regelen dan de rest. Ervaring is niet perse nodig, iedereen met enthousiasme of een leuk idee is welkom!

Interesse? Stuur een mailtje naar redactie@duivelsei.nl en wie weet staat er volgende editie een artikel van jou in de Spelduivel!





Een oude game door nieuwe ogen

MORROWIND

Je bent een gevangene van het Keizerrijk, en er lijkt niet veel voor jou in het leven te zitten. Maar op een dag word je, zonder uitleg en op direct bevel van de Keizer, afgevoerd naar de oostelijke provincie Morrowind; een vreemd land, met een landschap zo anders dan alles waarmee je bekend bent, en mysteries die schuilen in ieder klein dorpje dat je bezoekt.

The Elder Scrolls III: Morrowind is een grote open-world RPG uit 2002, en wordt door velen gezien als één van de beste games uit de Elder Scrolls serie. Ik houd erg van RPGs, maar ze zijn lastig om aan te beginnen, vooral als ze bijna net zo oud zijn als ik. Toch heb ik Morrowind een kans gegeven; zou dit fossiel van een game nog steeds zo goed presteren in 2021?

Tekst: Luna Rezaei

EEN WERELD MET LEVEN

Games met een fantasie-setting beperken zich vaak tot een vrij standaard scala aan landschappen—het bos, de woestijn, het open veld—maar Morrowind speelt zich af in een geheel unieke wereld; een groot eiland met een moerasachtige kust, en in zijn hart een vulkaan verhuuld in as. Het klinkt misschien grijs, maar het heeft absoluut charme. Om midden in een stofstorm het warme licht van een afgelegen dorpje op te zoeken—het gevoel dat Morrowind het geeft zie je niet elke dag.

Morrowind heeft ook een uitgebreid dialoogsysteem; er is altijd een aantal gespreksonderwerpen waar je iedere willekeurige vreemdeling naar kunt vragen om meer over de wereld te leren. Sommigen hebben meer te zeggen dan anderen, en soms is het nodig om het vertrouwen van je gesprekspartner te winnen (of hen om te kopen) voordat die je vertelt wat je wil weten. Het geeft de wereld zo veel leven.

HERINNERING AAN HET VERLEDEN

Morrowind is nog altijd een oude game, en dat is te merken; het barst van de bugs, combat is gebaseerd op geluk, en lopen is pijnlijk

Een vreemde, nieuwe wereld

Na een lange boottocht kom ik aan in Vvardenfell, een enorm eiland in het midden van Morrowind. De wachters vertellen mij dat ik vrijgelaten word, met de opdracht om een pakketje af te leveren bij ene Caius Cosades in de stad Balmora.

Nu is het tijd om eindelijk de wereld in te gaan; ik stap naar buiten, in een moerasachtig havenstadje. Het was lang geleden en zo ver weg dat ik voor het laatst de buitenlucht had ingeademd, en nu sta ik hier—een compleet nieuw land, vrij om te doen wat ik wil. Er was niets wat mij tegenhield mijn eigen ding te doen nu, maar ik was nieuwsgierig... Wat zou zo belangrijk zijn dat de Keizer mij persoonlijk op pad stuurt? Ik besluit Cosades op te zoeken.

langzaam. Het is niet echt mijn ding om te lijden aan gemakkelijk op te lossen problemen, dus ik heb uiteindelijk een paar mods geïnstalleerd die deze irritaties verhelpen. En ik kan zeggen, sindsdien heb ik amper kunnen klagen over de gameplay.

Oude games zoals deze hebben wel iets speciaals dat je tegenwoordig nog maar weinig ziet: zelfstandigheid. Vrijwel alle instructies die je krijgt zijn verwerkt in de dialoog—geen quest marker en geen compact to-dolijstje. Je hebt alleen een logboek met alle informatie die je uit je gesprekken haalt. En het werkt! Waar je in moderne games op automatische piloot van A naar B gaat, moet je in Morrowind aandachtig luisteren en de weg vragen. Soms raak je verdwaald, en ik zal toegeven dat ik wel eens heb moeten opzoeken hoe ik verder moest, maar saai was het nooit. Het was altijd een avontuur.

Een nieuw bestaan

Ik heb nog best een tijdje rondgelopen in Balmora om de vreemde architectuur te bewonderen. Wanneer het begon te schemeren besloot ik op zoek te gaan naar Cosades; na een beetje rond te vragen kwam ik terecht bij een huis in een uithoekje van Balmora. Binnen stond inderdaad de halfnaakte man die vanaf nu mijn opdrachtgever zou zijn.

Cosades vertelt mij dat hij lid is van de geheime dienst van de Keizer; hij wil mij rekruteren, maar kan nog niet vertellen waarom. Ik ga akkoord, en besluit voorlopig zijn bevelen te vervullen. Mijn eerste taak is om een dekmantel op te bouwen, en ik had na mijn wandeling van vanmiddag al iets in gedachten: de Tovenaarsgilde.



De geheimen van Vvardenfell

Ik had al een goede reputatie opgebouwd als tovenares toen ik een paar weken na mijn aankomst in Balmora terugkeerde naar Caius Cosades voor mijn eerste echte missie. Ik moest onderzoek doen naar twee mysterieuze groepen: het Zesde Huis, en de Nerevarine-sekte. Ik had nog van geen van beide gehoord, maar ik wist waar ik moest zoeken.

Na wat rondvragen bestudeerde ik mijn bevindingen samen met Caius; het Zesde Huis was een politieke factie die lang geleden het vaderland heeft verraden. Na een bloederige strijd zou de legendarische generaal Nerevar de leider van het Zesde Huis, Dagoth Ur, opgesloten hebben in de dieptes van de vulkaan Rode Berg. De inheemse volkeren van Vvardenfell geloven dat Nerevar herboren wordt als de Nerevarine, die de valse goden van het vaderland zou neerwerpen.

Ik had wel eens gehoord van de Tribunal Tempel, het grote religieuze lichaam van de provincie, maar dat ze valse goden aanbaden? Ik besloot me voorlopig op de Tovenaarsgilde te richten.



MAGISCHE MUZIEK

De soundtrack van Morrowind omvat amper 45 minuten, en toch slaagt het erin op geen enkel moment oud te worden; er is niet altijd achtergrondmuziek, maar het heeft iets betoverends wanneer Silt Sunrise begint te spelen op een lange tocht door het unieke landschap.

Het Zesde Huis

Ik was op een missie toen ik besloot een nachtwandeling te maken voor het slapengaan. Op de terugweg naar mijn verblijf sprak iemand mij aan. Hij mompelde als een gek over het herrijzen van het Zesde Huis voordat hij zich tot mij richtte en vertelde dat Dagoth Ur mij opriep naar de Rode Berg te komen.

Ik had geruchten gehoord dat een sekte zou zijn opgedoken die Dagoth Ur aanbidt, maar ik had het tot nu toe niet serieus genomen. Het is tijd om op onderzoek te gaan; ik reis naar de hoofdstad van Vvardenfell, en spreek een informant in de Tribunal Tempel.

Het blijkt dat de Tempel eeuwenlang de waarheid verbergt over haar verleden. Sommigen beweren dat haar goden vals zijn, dat ze Nerevar hebben vermoord om vervolgens met duistere magie de apotheose te bereiken. Deze valse goden, de Tribunal, gebruiken hun macht om Dagoth Ur en de Rode Berg in toom te houden. Maar die magie begint sinds kort te vervelken.



DEEL VAN HET VERHAAL

Het verhaal is verwarrend aan het begin, want je wordt in een geheel nieuwe wereld gegooid. Maar na verloop van tijd beginnen alle losse stukjes op hun plaats te vallen. Tegelijkertijd is dit de meest organische ontwikkeling van het verhaal; je begint als een complete vreemdeling voor het eiland van Vvardenfell, maar wordt langzamerhand bekend met de cultuur en geschiedenis, en bouwt zelfs een reputatie op. Je wordt deel van de wereld.

De Nerevarine

Ik keer onmiddellijk terug naar Caius; ik wil weten waarom de Keizer mij hierheen heeft gestuurd. Hij vertelt me dat de Keizer interesse heeft in de Nerevarine-orakels en gelooft dat ik het uiterlijk heb van degene die ze beschrijven. Caius is sceptisch, maar begint meer en meer te denken dat de Keizer gelijk heeft. Ik besloot er een nachtje over te slapen. Ik had al wekenlang terugkerende dromen van een figuur in een gouden masker, maar vannacht was het anders. Hij sprak me aan als Nerevar, en noemde zichzelf Dagoth Ur.

De volgende ochtend pak ik meteen mijn spullen. Ik moet met een profeet praten die hier meer van af weet. Ik vertrek met weinig aarzeling naar het noorden, naar het hart van de Nerevarine-sekte: het begin van de lange tocht naar mijn lot.

TOT SLOT

Zoals met de meeste RPGs is het met Morrowind lastig om in te komen, en daarom is het ook niet voor iedereen. Maar zodra dat is gebeurd, is het een werkelijk unieke ervaring. Met wat kleine mods voor gemakverbeteringen is er nog maar weinig negatiefs te zeggen over de gameplay. En de rest—de muziek, het verhaal, de wereld—die combinatie vind je nergens anders. The Elder Scrolls III: Morrowind is ook in 2021 een meesterwerk van een game.



‘Wat gaan we nu doen voor De Redactie Speelt?’ vroegen we ons af tijdens de vergadering. Ik scrollde door mijn Steam library heen en bekeek mijn al-dan-niet-gespeelde games. Eén spel viel op: Magicka, een satirische, luchtige co-op game over magie die ik enkele jaren terug gespeeld had. Wat bleek? Toevallig was de sequel die week in de sale voor maar 4 euro! Met zijn vieren kochten we dat spel en kwamen we bijeen voor een avond plezier en genot. Het was tijd voor Magicka 2: Learn to Spell Again.

Tekst: Oscar van Putten

Bureaucratie

Emma, Luc, Luna en ikzelf kwamen een avond bijeen en startten het spel op. Dit verliep soepel, maar onze voorspoed was van korte duur: toen we zochten naar de multiplayeroptie, bleek die echter nergens te bekennen. Terwijl de rest met de tutorial probeerde het spel in de vingers te krijgen, zocht ik online op hoe we multiplayer aan de praat moesten krijgen. Multiplayer via Steam was blijkbaar geen optie en er werd nergens uitgelegd wat we wel moesten doen. Een behulpzame forumpost legde het uit: we moesten eerst allemaal een apart Paradox-account aanmaken en die koppelen aan ons Steam-account. Na een halfuur uitzoeken, een paar verificatie-mails en meermaals de game opnieuw opstarten, was het dan gelukt: ik kon vrienden uitnodigen in mijn game. Zelfs magiërs hebben blijkbaar te maken met de verdomde bureaucratie.

In de tussentijd werd het duidelijk voor mijn tutorial-spelende medespelers wat het spel inhield. Je speelt als een magiër die spreken kan uitvoeren met acht elementen, onder andere water, vuur en rots, maar ook minder vanzelfsprekende elementen zoals schild en dood. Deze elementen kun je combineren om allerlei soorten aanvallen te doen op je vijanden, die soms erg sterk kunnen uitpakken, of om jezelf te beschermen met een schild of muur. Ook de sfeer van het verhaal werd duidelijk: het spel neemt zichzelf niet zo serieus, met humoristische dialogen, elementen die andere games parodiëren en talloze pop-culture referenties.



An adventure of sorts

Eenmaal bij elkaar gekomen was het tijd om onze grote quest te beginnen. Buiten een geruïneerd kasteel kwamen we onze opdrachtgever tegen: Vlad, die absoluut geen vampier is. Hij was zojuist teruggekomen van een decennialange vakantie en vertelde ons over een prophesised child; zij zou sterke magische krachten hebben en we moesten haar vinden voordat een kwaadwillend persoon haar zou tegenhouden. Althans, waarschijnlijk was het zo'n generiek fantasyverhaal, de komende uren zou ik toch langzamerhand vergeten waar het verhaal over ging.

Met deze kennis gingen we op pad; maar eerst gingen we een paar spreken op elkaar uitproberen, want het spel heeft friendly fire: niet alleen tegenstanders, maar ook medespelers nemen schade van je aanvallen. Bovendien bleken een paar elementen onverenigbaar met elkaar; het had geen verrassing moeten zijn dat we geen bliksem konden gebruiken als we net water gebruikt hadden. Gelukkig was er ook een specifieke revive-spreuk, waarmee we elkaar weer tot leven konden wekken.

Als eerste kwamen we bij een dorpje, waar de onderling afhankelijkheidsdag gevierd werd. Algauw werd Emma, een grote fan van Noorwegen, enthousiast over de schattige huisjes en het taaltje dat de mensen spraken – een brabbeltaaltje met inspiratie uit het Engels, Noors, Zweeds en nog andere talen. Ze werd nog enthousiaster toen bleek dat we zonder consequenties de inwoners konden slachten. Helaas kwam dit feest tot een bruut einde toen de goblins aanvielen; met onze krachtige magie moesten we ze verslaan, en dat lukte. Alleen wij mogen dit dorp terroriseren immers.

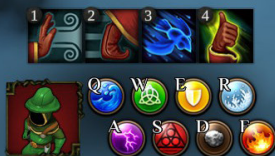
ASS

Even later betrapten we Vlad op het zuigen van bloed van een lijk (maar geen zorgen, hij is echt geen vampier). Hij gaf ons wat belangrijke informatie, wenste ons veel “succes” en verdween in een bosje. Deze ontmoetingen met Vlad zouden geregeld terugkeren: hij praatte ons bij over de nieuwste ontwikkelingen en vertelde wat onze taak nu weer was, om vervolgens weer te verdwijnen. Waarom

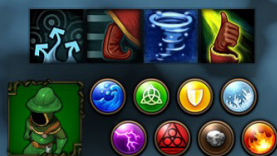


Vlad
Dit was de “Redactie”!

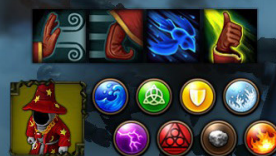
Oscar (Chromin)



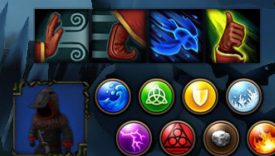
Emma (DrunkDruid)



Luc (WackyWizzy)



Luna (froggie123)



hij niet zelf zijn krachten gebruikte om deze taak op te lossen? Daar zat vast wel een reden achter.

Langzaam kregen we de gameplay onder de knie. We hadden intussen een paar handige spreuken gevonden. Zo had Luna een ijzersterke combinatie waarmee ze keihard een rots kon gooien naar tegenstanders. Ook de ‘sprint’- en ‘revive’-spreuken kwamen goed van pas. Tijdens het spel verwezen we naar de spreuken met de toetsen die je moest indrukken. Stenen gooien werd dus ‘DDDDD’ en een vuurstraal werd ‘FSS’. Maar de beste spreuk was wel de bliksemstraal – oftewel, ‘ASS’.

De vijanden werden steeds sterker en kwamen in steeds grotere getallen. Telkens werd het uitzoeken welke aanval het beste werkte. Geregeld stierf een van ons – vaak door een vijand, maar soms door een onvoorzichtige aanval van een medespeler of door een verkeerde inschatting hoe ver de afgrond was. De ‘revive’-spreuk deed echter wonderen om ons allemaal net lang genoeg in leven te blijven zodat we de monsters konden afmaken.

Sitcom mode

Na elk level kregen we een aantal cosmetica als beloning, en na een paar levels vonden we dat het tijd was om ze uit te proberen. Allemaal kozen we een nieuwe outfit met een nieuwe staf. Maar er verscheen nog iets in mijn inventaris: sitcom mode, wat volgens het spel “200% meer comedy” gaf. Dat wilden we niet missen, en ik activeerde sitcom mode. Het deed precies wat ik vreesde: het spel kreeg een laugh track. Zoals in een slechte serie werd er gelachen toen we iemand aanvielen, en nog harder gelachen toen een van ons stierf. Uiteraard werd er ook gejoeld als we weer tot leven gewekt



werden en geklapt als we een level verlieten.

In de volgende levels, allemaal in dezelfde grot, werd het absurdisme nog verder opgevoerd onder het genot van het neplachen. Na een episch gevecht met gigantische gepantserde krabben voor de poort van een ondergronds fort, waarin heel vaak de woorden “ik ben dood” en “revive me” klonken... stierven we alsnog. Maar even later probeerden we het weer, en ditmaal bleven we in leven! Even later kwamen we een groep agressieve veganistische beesten tegen die een festival hielden; deze hebben we geslacht, en hun ceremoniële bomen hebben we afgebrand, tot groot plezier van het onzichtbare publiek dat om al onze acties lachte.

Het beloofde kind

We hadden nog steeds niet het kind gevonden waar we naar op zoek waren; waar was zij toch? Toen we de grot uitkwamen en nog een horde aan monsters overwonnen hadden, bleken we toch een stap dichterbij het antwoord. We werden bijna vermoord door een groep jagers in de bergen; maar dankzij interventie van Vlad besloten ze ons toch uit te horen. Des te meer toen bleek dat Frida, de leider van deze groep, zich bedacht dat haar dochter het beloofde kind zou kunnen zijn!

Maar waar zat dat kind? Wie keek toe op onze acties en lachte telkens als we iets leuks deden? Wat was er gebeurd met de vogel die Frida na ons gesprek de lucht in gooide? Wanneer zouden we Vlad, absoluut geen vampier, weer terugzien? Deze en nog vele vragen bleven onbeantwoord, want de avond werd laat en onze sessie kwam ten einde. Maar de avond vol magie, avontuur en slechte grappen was een succes. We vonden het zó leuk, dat we besloten dat we ooit nog bij elkaar moesten komen om het spel uit te spelen.



GEEF HET STOKJE DOOR



Iedere editie van de Spelduivel wordt één van onze leden eens goed aan de tand gevoeld. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Hannah Teeuw.

Tekst: Emma Verweij

WAT IS JE FAVORIETE QUOTE?

'Make it so.' -Captain Picard, Star Trek the next generation

ALS JE WIST DAT DE AARDE OVER EEN JAAR ZOU VERGAAN, WAT ZOU JE DAN NU ANDERS DOEN?

Ik dacht eerst aan een enorme wereldreis maken toen ik de vraag las, maar ik denk dat ik zo veel mogelijk tijd zo besteden rond vrienden en familie. (Misschien met mijn hele vriendengroep een wereldreis? ;P)

WAT IS JE FAVORIETE DING OM TE DOEN IN JE ME-TIME?

Als een kat de meest comfortabele en zonnige plek in het huis opzoeken met een deken, muziek en een boek / tekenspullen / netflix / whatever I want.

WAT ZOU JE DOEN TIJDENS DE PURGE?

Ik denk hetzelfde als bij een zombie apocalypse: samen met een groep aan bange nerds die teveel first person shooters hebben gespeeld me op sluiten en hopen op het beste. (I'm not saying Duivelsei schuilkelder, but I'm just sayin'...)

ALS JE EEN SPEL WAS, WELK SPEL ZOU JE ZIJN EN WAAROM?

Minecraft, puur omdat dat spel de helft van mijn karakter zo ongeveer heeft gevormd.

Al sluiten de visuals van GRIS wel beter aan op de art nerd in mij. Hmm

ALS JE IN EEN FICTIEF UNIVERSUM MOCHT LEVEN MET ALLE VOOR- EN NADELEN, WELK UNIVERSUM ZOU DAT ZIJN?

Hoewel ik eerst dacht in de richting van de MCU of het universum van The Witcher, lijken me dat bij nader inzien echt burning trainwrecks van universa om in te leven als normale burger. Daarom het Star Trek universum!



WAAR MOGEN ZE JOU 'S NACHTS VOOR WAKKER MAKEN?

Om me nou eindelijk te vertellen wat er in godsnaam met de moeder van Zuko is gebeurd.

WAT IS DE PROBABILISTISCH MEEST ONWAARSCHIJNLIJKE SITUATIE WAARIN JE JE OIT HEBT BEVONDEN?

Je zou kunnen zeggen dat het feit dat ik überhaupt geboren ben bijzonder probabilistisch onwaarschijnlijk is! Als één middeleeuwse voorouder per ongeluk dronken van de stadsmuren gevallen was of zo...

ALS JE ÉÉN PERMANENT DING MOCHT VERANDEREN AAN LEIDEN, OF IETS DAARIN, WAT ZOU DAT ZIJN EN WAAROM?

Ik wil eigenlijk wel een enorm, oud, sprookjesachtig bos aan de rand van de stad, want het lijkt me echt geweldig om een bos te hebben om doorheen te dwalen.

JE MAG EEN VRAAG KIEZEN OM TE ELIMINEREN, WELKE VRAAG KIES JE?

Ik wil de vraag over de Purge verwijderen, ik neem aan dat iedereen gewoon voor schuilen kies. Riiight...?

WELKE VRAAG WIL JE TOEVOEGEN?

Als je één dag met iemand mee zou mogen lopen in hun dagelijkse activiteiten (fictief of uit onze eigen wereld), wie zou het zijn en wat zouden jullie doen?

WIE NOMINEER JE VOOR DE VOLGENDE EDITIE?

Lieke de Regt!

Raad het spel!

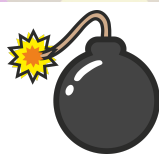
Iedereen kent dat moment wel: Je wil iets zeggen over dat leuke spel dat je laatst gespeeld hebt, en je kan niet op de naam komen. In Raad het Spel! kun je oefenen om met minimale informatie het spel te herkennen. Test jouw game- en bordspellenkennis aan de hand van deze verschrikkelijk slechte beschrijvingen!

Games



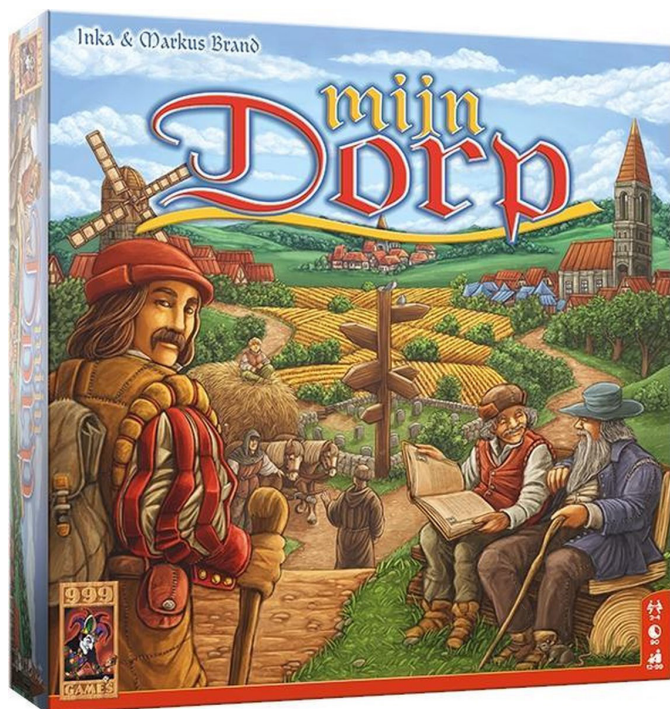
1. Een elf rent door kerkers om magische driehoeken te herstellen.
2. In tweedimensionaal Minecraft proberen oogballen je te vermoorden.
3. Een gewapend insect gaat onder de grond om een gloeiend ei te stoppen.
4. Een man met een blauw pak en stekelhaar schreeuwt tot hij gelijk krijgt.
5. Territoriale inktvissen schieten in een arena.
6. Mickey Mouse in een zwarte regenjas en een anime knul met clownsschoenen strijden samen tegen de duisternis.
7. Spookrijders gebruiken projectielen en explosieven om als eerste over de finish te komen.
8. Een hongerige gele pizza doorzoekt een doolhof om bolletjes te eten.
9. Mensjes met zwaarden groter dan zichzelf proberen een vulkaan weg te jagen.
10. Kwaadaardige kapitalist koloniseert onbewoond eiland, laat huurder al het werk doen.
11. Psychologische horror met de meiden.
12. Ecologen nemen tiener in dienst om wilde dieren uit de gehele regio te ontvoeren.
13. Daddy-aap en zijn zoon maken een wereldreis om bezeten instrumenten die hun bananen gestolen hebben te achtervolgen.
14. Kosmische gruwel wordt aangevallen door een man in een sombrero die groot fan is van breien.
15. Pessimistische stofzuiger dreigt het heelal op te zuigen, wordt tegengehouden door een expressief wollen poppetje.
16. Premiejager probeert diersoort uit te roeien, wordt moeder van de laatste overlevende.

1. The Legend of Zelda	5. Splatoon	10. Animal Crossing: New Horizons	15. Little Big Planet 2	16. Metroid
2. Terraria	6. Kingdom Hearts	11. Doki Doki Literature Club	14. Kirby's Epic Yarn	
3. Hollow Knight	7. Mario Kart	12. Pokémon		
4. Phoenix Wright: Ace Attorney	8. Pac-Man	13. Donkey Kong Country		
9. Monster Hunter: World				



1. Boem boem boem, aw...
2. Het enige spel waar je geen vaste slaper wil zijn.
3. Zweten en tegelijkertijd uitzicht hebben op twee paar billen en een oksel.
4. Spenwood is moe dus hij maakt geen kans.
5. Intens blijven krassen met een stift tot er wat inkt uit komt.
6. Stoelendans maar dan met rollen en hiërarchie.
7. Awkward oogcontact tot je het wachten zat bent.
8. Alles plakt, je ziet wazig en ja hoor.. daar gaat je eer.
9. Oke maar die vrouw heeft echt de beste baard.
10. Duurste kampvuur in het land.
11. Je kan het ook gewoon niet spelen, dat is beter voor iedereen.
12. Best een kort spel.
13. Als het zo is als de boeken en de films duurt het beter niet te lang! Oh wacht...
14. Het klassieke spel dat net een beetje anders is, meer vrede enzo, gewoon lief doen
15. Het spel is eigenlijk een beetje zoals dit, maar dan met plaatjes en moordwapens.
16. Best wel een shady spel, moeten we ons zorgen maken?

1. Hanabi	5. Wat schets je me nou?	10. Magic: the Gathering	15. Mystery	16. Sheriff of Nottingham
2. De Weerwolven van Warkent	6. Dalmati	11. Monopoly		
3. Twister	7. The Mind	12. 30 seconds		
4. Sheep Race	8. Bierpong	13. Twilight Imperium		
9. Avalon		14. Paco Sako		



Review door Jesse Vis

Toen een vriend afgelopen december aan mijn vroeg wat ik voor mijn verjaardag zou hebben begon gelijk de paniek op te komen, altijd lastig... “Tja, een bordspelletje ofzo?” zei ik en ik begon maar een lijstje op te stellen van mogelijke kandidaten. Op onze vereniging had ik jaren geleden (ja ik weet het, oud) ‘Het Dorp’ gespeeld. Geen idee waarom ik ineens op dit bordspel kwam, maar enfin, blijkbaar had het een goede indruk achtergelaten en ik appte onder andere deze titel terug. Flash forward naar de mooiste dag van het jaar, na een coronaproof etentje in Den Haag kreeg ik een bordspel-sized pakketje op m’n schoot geworpen. Wat gescheur later en de letters dorp kwamen tevoorschijn. Maar wat is dat nou? In plaats van ‘Het Dorp’, lag er ‘Mijn Dorp’ op de tafel. Na wat research leek het een logisch foutje te zijn; ‘Het Dorp’ (Village, 2011) is blijkbaar moeilijk om aan te komen, maar de nieuwe variant ‘Mijn Dorp’ (My Village, 2015) is nog volop

te bestellen. Tevens bleek uit de reviews dat ‘Mijn Dorp’ zich beter leent voor het spelen met twee personen dan z’n voorganger, wel handig tijdens quarantaine. Ik streek met mijn hand over m’n hart en besloot dit keer geen scène te schoppen: “Laten we het gewoon binnenkort een keer spelen, misschien is het wel wat”.

Tekst: Jesse Vis

Een paar dagen later zaten we daar dan tijdens de jaarwisseling, eventjes onderbroken door de klokslag van 12 uur, ‘Mijn Dorp’ te spelen. Als goede nerds lieten we ons natuurlijk niet lang afleiden door aardse zaken als nieuwjaarsknuffels en gezelligheid ofzo, we moesten ons spelletje afmaken. Omdat de derde persoon een beetje te moe was om “Half twaalf nog een nieuw spel helemaal uit te gaan zoeken, kom we gaan vuurwerk kijken ofzo”, gingen we het gezellig met z’n tweetjes spelen. Toegegeven, waren we na de set-up best geïntimideerd. Mijn aanvankelijke instelling van “Ach hoeveel kan het verschillen van het origineel wat ik vier/vijf jaar geleden wel eens heb gespeeld” veranderde in “Fuck, ik kan me, A. niets meer herinneren van de regels en B. dit heeft volgens mij nog eens echt totaal andere regels, classic...”

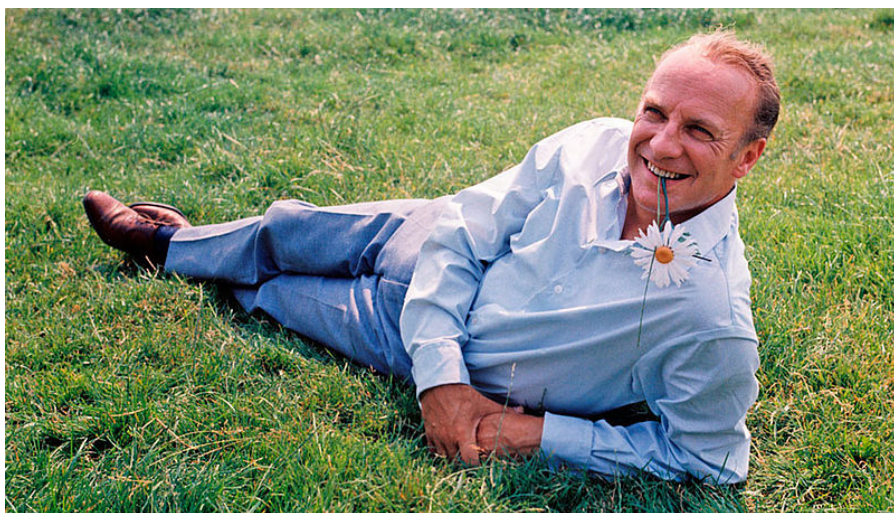


Zoals Wim Sonneveld zegt heeft elk goed dorp een aantal dingen: ‘een kerk, een kar met paard, een slagerij J. van der Ven, een kroeg, een juffrouw op de fiets’ maar ook ‘het raadhuis met een pomp ervoor’ en ‘een zandweg tussen koren door’. Natuurlijk heeft jouw dorp al deze dingen ook: een religieus gebied, een ambachtsgebied, een marktgebied, een reisgebied, een dorpsraadgebied en ten slotte een oogstgebied. ‘Mijn Dorp’ maakt gebruik van een gemeenschappelijke pool van dobbelstenen waar de spelers twee uit kiezen. Met die twee dobbelstenen kunnen verschillende acties worden uitgevoerd of kan je het dorp uitbreiden. Aan elk van de zes sectoren kunnen veel verschillende kaarten worden toegevoegd.

Wanneer je eenmaal alles hebt opgezet heb je dan ook een aardig volle tafel. Hierom waren we op die heugelijke oudjaarsavond dan ook zo geïntimideerd toen we na de set-up nog maar nauwelijks ons drankje konden neerzetten, er zijn zó veel kaarten om uit te kiezen. Hoewel je elke beurt wel enigszins wordt gelimiteerd door het aanbod van de dobbelstenen kan het spel hierom

in het begin best overweldigend zijn door de vele opties. Maar wees gerust: het lijkt een stuk moeilijker dan het is, alle kaarten werken tot op zekere hoogte op dezelfde manier. Omdat je op 1001 verschillende manieren punten kan scoren, is het wel aan te raden om je de eerste keer te focussen op een of twee sectoren.

Afgezien van de vraag of ik na twee keer spelen een betrouwbare review kan schrijven, kan ik wel een aantal zeer generaliserende uitspraken doen over het spel. De vier tactieken die ik tot nu toe heb gezien verschilden sterk van elkaar, terwijl de uiteindelijke scores wel best dichtbij elkaar lagen (45-44 en 44-43, ja, ik verloor twee keer met één punt verschil. Kutleven). Het lijkt hierom dat alle sectoren en combinaties potentieel winnende strategieën zijn, terwijl ze speltechnisch erg van elkaar verschillen. Dit maakt het spel in mijn optiek erg gevarieerd en heeft het een hoge replayability. Hoewel ik het dus zeker nog een keer met drie of vier spelers wil uitproberen, ben ik nog lang niet uitgekeken op de twee speler variant (slither into my DMs if you're up).



Hoewel 'Mijn Dorp' te spelen is met twee tot vier spelers vind ik het fijn dat het ook erg goed te spelen is met twee spelers. Dat moet ik uitleggen. De afgelopen maanden zocht ik naar een écht bordspel die goed met z'n tweeën te spelen is. Natuurlijk zijn er een aantal goede twee speler spellen, bijvoorbeeld Patchwork, Star Realms of 7 Wonders Duel, maar daar mis ik altijd dat bordspel gevoel. Ik heb meer het gevoel dat ik een schaakpot aan het spelen ben in plaats van een gezelschapsspel. Daarnaast kunnen best veel bordspellen ook met z'n tweeën gespeeld worden, maar zijn ze eigenlijk bedoeld voor vier spelers en voelt het met twee spelers als een afgezwakte versie van de vier speler variant. Dat gevoel heb ik dus totaal niet bij 'Mijn Dorp'. Hierbij moet ik eerlijk vermelden dat ik het tot nu toe dus alleen nog met twee spelers heb gespeeld, maar gezien andere reviews hetzelfde vermelden moet je het

Speler	Sporen	Sporen
1	6	0
2	13	4
3	3	0
4	19	0
5	0	32
6	3	8
7	0	0
8	0	1
9	44	45

Speler	Sporen	Sporen
1	24	7
2	5	4
3	0	1
4	8	0
5	0	25
6	7	5
7	0	0
8	0	1
9	44	43



er maar mee doen.

Als je nog naar een tof bordspel zoekt dat je ook goed kan spelen met je quarantaine buddy kan ik 'Mijn Dorp' sterk aanraden. Het spel heeft de diepgang die een Duivelseitje zoekt in een bordspel, terwijl het heel goed te spelen is met z'n tweetjes (vreemd dat tweetjes ook kan worden gelezen als het meervoud van een korte tweet, was me nooit opgevallen).

Final verdict:



MonChoutaart

Vele van ons hebben geen oven op de kamer. Als je dan toch iets wilt bakken, moet je iets verzinnen waar je geen oven voor nodig hebt. Ik heb de perfecte oplossing voor jullie: roomkaastaart! ...Dat klinkt wat raar, ik bedoel natuurlijk monchoutaart! Deze overheerlijke taart is een favoriet bij ons thuis en wordt meestal veel te snel opgegeten. Standaard wordt de monchoutaart gemaakt met een topping van kersen, maar zelf geef ik de voorkeur aan een andere variant: een topping van aardbeien vlaivulling! Ik heb voor jullie twee ingrediëntenlijstjes gemaakt zodat je het zelf niet eens hoeft te verrekenen als je een andere bakvorm hebt dan ik.

Werkwijze:

Laat de Monchou op kamertemperatuur komen. Verkrumel de koek of pepernoten (bijvoorbeeld in de keukenmachine) en meng de gesmolten boter erdoor. Verdeel het mengsel over de bodem van een met bakpapier beklede springvorm van ca 24-26 cm doorsnede. Pas voor een kleinere vorm de hoeveelheden aan. Laat de bodem in de vriezer gedurende 5 à 10 minuten opstijven. Laat de kersen uitlekken en vang 150 ml van het sap op (in geval van vlaivulling neem 100 ml cassis siroop en vul dit aan tot 150 ml met water). Week de gelatine in ruim koud water. Verhit 6 eetlepels van het kersensap of siroop en los hierin van het vuur de goed uitgeknepen gelatine op. Roer het gelatinemengsel door de rest van het sap. Klop de monchou met de basterdsuiker en de zure room goed door elkaar. Roer het gelatinemengsel erdoor. Klop de slagroom stijf en spatel ze voorzichtig door het monchou mengsel. Verdeel het mengsel over de koekbodem en laat de taart minstens 4 uur in de koelkast opstijven. Verdeel hierna de kersen of vlaivulling over de taart en verwijder de rand van de springvorm.



Ingrediënten:

Voor 24-26 cm diameter:

- 100 g gesmolten boter
- 65 g witte basterdsuiker
- 200 g bastognekoeken of pepernoten of biscuits
- 1 pot kersen zonder pit of vlaivulling
- 6 blaadjes gelatine
- 300 g monchou
- 3 bekertjes zure room à 125 ml
- 1 bekertje slagroom à 250 ml

Tekst: De Nomcie

Het Huisdierenhoekje!

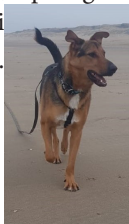
Voor je dagelijkse portie schattigheid

Deze editie wijden we het Huisdierenhoekje aan Loki, de hond die bij Dailenn Thieme en Sophia Rietveld woont! Ik ontvang al regelmatig foto's van Dailenn en Loki, en ging eindelijk eens op een veilige afstand langs om hem persoonlijk te ontmoeten. Tekst: Luna Rezaei

Foto's: Dailenn Thieme

Voordat ik naar binnen ging heeft Dailenn mij ervan op de hoogte gebracht dat Loki nogal enthousiast kan zijn wanneer hij nieuwe mensen ontmoet. En inderdaad, het moment dat hij zijn ogen op mij vestigde huppelde hij naar mijn voeten om mijn benen te beklimmen. Dat is behoorlijk verrassend als iemand die zich omringt met katten, en dan heb ik het niet alleen over het enthousiasme; Loki is namelijk een grote man, zeker wel een meter lang. Katten zijn dat niet. Gelukkig.

Gedurende mijn bezoekje was Loki bijna de hele tijd net zo enthousiast. En ja, wie ben ik om hem mijn liefde te weigeren? Toen we een serie opzetten en hij naast mij ging liggen, heb ik hem de hele tijd zitten aaien. Hij houdt er ook van om met de bal te spelen; Dailenn heeft een tennisbal voor hem om mee rond te rennen. Ondanks zo lang te zijn lukt het Loki toch om door het huis te glijden om de bal te achtervolgen. Dailenn heeft hem pas afgelopen december geadopteerd, op ongeveer driejarige leeftijd. Sindsdien leiden Dailenn, Sophia en Loki een prachtig gezamenlijk bestaan.



HET VERHAAL VAN

AMONG US

In een donker hoekje van een universum zitten negen astronauten keihard te discussiëren. Er is een moord gepleegd en zij zijn niet van plan om dat zomaar te laten gebeuren. Wat zij echter niet weten, is dat er nog veel meer donkere hoekjes dan de hunne zijn... Het universum zit namelijk ineens vol ruziënde, moorddadige astronauten! Overal wordt Among Us gespeeld!

Tekst: Luc Werksman

ONDER DE ROTS

Voor wie het zowaar gemist heeft: Among Us is een 'sociaal-deductiespel' zoals bijvoorbeeld Weerwolven en Mafia. De maximaal 10 spelers worden opgedeeld in twee teams, de impostors en de crewmates. De crewmates proberen te achterhalen wie de impostors en hen eruit te stemmen, terwijl deze impostors op hun beurt zo snel mogelijk de hele crew om zeep willen helpen. Als er eenmaal een lijk is ontdekt wordt er keihard gediscussieerd. Hier zit de meeste diepgang van de game en eindigen de meeste vriendschappen: gesprekken ontaarden al gauw in chaos waardoor het opsporen van leugenaars lastig wordt.



SUS

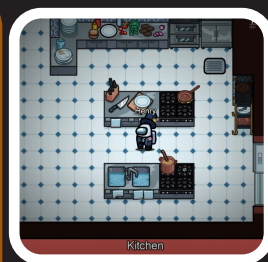
Zoals je wellicht hebt gemerkt had Among Us maandenlang het internet in zijn greep. In de zomer van 2020 werden de Fall Guys onttroond en vervangen door de opvallend vergelijkbare crewmates. Met name op Twitch en YouTube kon je er niet omheen: nieuwe, razendsnel groeiende Among Us kanalen sprongen als paddenstoelen uit de grond. Naast grote namen doken er ook onverwachte gasten zoals Soulja Boy op. Als kers op de taart won het spel zelfs nog twee Game Awards.

ONDERONSJES

Ook binnen 't Ei ontstond een heuse Among Us hype. Aanvankelijk werd het dag en nacht gespeeld en op het hoogtepunt waren er maar liefst drie verschillende lobby's open! In de potjes zelf vond ook genoeg plaats. De rots op Polus bleek een uitstekende verstopplaats, waar zo nu en dan een lijk te vinden viel. Daarnaast werd er hevig gedebatteerd over wie er nu toch echt recht had op welke kleur, al was rood toch overduidelijk het best aan mij besteed. Hoewel de piek nu in februari toch echt voorbij is, duikt het spel eens in de zoveel tijd weer op.

BIT HET NIETS

Maar hoe is Among Us überhaupt zo'n gigantische hit geworden? Het werd in 2018 al uitgebracht door Innersloth, een gamestudio waarvan het aantal leden op een hand te tellen is. Wie weet heeft de explosieve populariteit iets te danken aan Henry Stickmin, een destijds grotere naam die kort voor de hype door dezelfde studio is uitgebracht. Een andere factor is de toegankelijkheid van het spel. Among Us is op telefoons gratis en ook op je PC niet duur. Er is simpelweg makkelijk aan te komen. Tot slot is de gameplay eenvoudig: veel ingewikkelder dan lopen en klikken wordthetniet(opdetraumatiserendecardswipenadan).



Sheriff

Shoot the Impostor



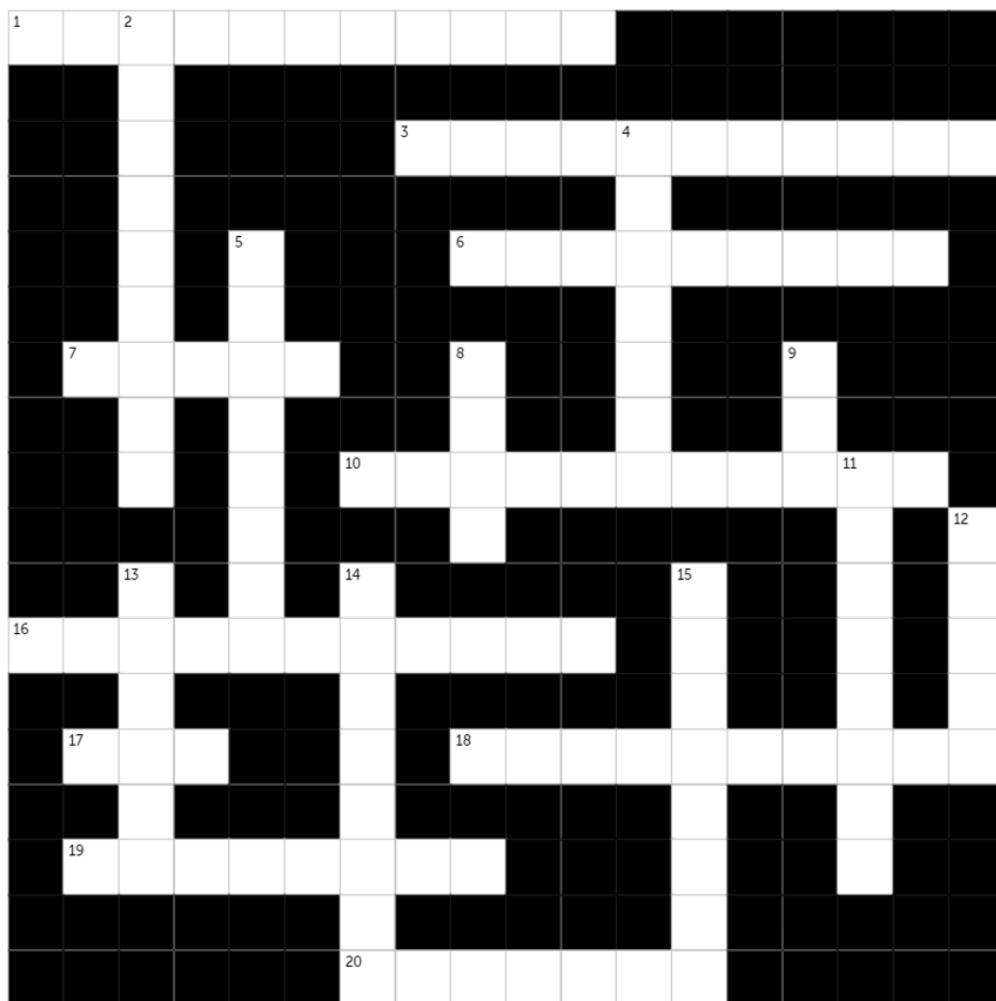
DE TOEKOMST

Hoewel de grootste hype wel geweest is, heeft de game nu meer dan ooit te bieden. Er zijn namelijk al vele mods voor de game uitgebracht. Met extra rollen kun je bijvoorbeeld een nar, een sheriff of zelfs een cyborg toevoegen. Een persoonlijke favoriet van mij is de proximity chat mod, die spelers in staat stelt om tijdens het spel met elkaar te praten, maar alleen wanneer ze samen zijn. Daarmee kun je alvast je excuses aanbieden voor je iemand neersteekt! Een waar genot. En hoewel een Among Us 2 er waarschijnlijk nooit zal komen, maar zijn de makers van plan om het spel nog een tijd te steunen. Zo komt er begin 2021 een grote ambitieuze nieuwe map aan! Wanneer je dit leest is the Airship zelfs al uit... Ikzelf moet hier op 22 maart nog even wachten.

Rapunzel

Door Martijn de Jong en Vita Jansen

De vorige Rapunzel is als eerste opgelost door bestuur Incognito – gefeliciteerd, jullie hebben eeuwige roem! Wil jij ook eeuwige roem? Stuur dan als eerste de antwoorden van deze Rapunzel naar redactie@duivelsei.nl. Oh, en wist je dat dit de laatste Rapunzel van Martijn en Vita is? Als je denkt het stokje over te kunnen nemen, stuur dan vooral een mail naar de Redactie!



Horizontaal

1. De meester leert ons dat om 6 uur het uur streepje naar beneden staat gericht. (11)
3. Proberen te begrijpen hoe een mol zich beweegt. (11)
6. Uurwerk van een jutter. (9)
7. Favoriete vrucht van Christen-democraten. (5)
10. Erop gokken dat goederen hiermee veilig overkomen. (10)
16. Boze vriendelijke schruk. (11)
17. Lekker sapje voor bij de stampot. (3)

18. Hoewel deze bloem schade in de auto voorkomt, vindt je huid het minder leuk. (6)
19. Onrustig geprinte arbeid. (8)
20. Hemellichamen nodigen je uit voor een diner. (7)

Verticaal

2. Allemaal de schuld van dit snel bewegende schaakstuk. (9)
4. Gesloten poëzie. (7)
5. De schone natuur van dit onderwater dier. (7)
8. Dit dier zit niet zo ruim. (4)

9. Boerderijdier dat geregistreerd staat voor het verrichten van medische handelingen. (3)
11. Een Franse bewoog dit gewricht. (8)
12. Zoals je van een poes soep maakt, maak je hiervan erwtensoep. (5)
13. Om deze tijd regent het altijd in het bos. (6)
14. Schema waarbinnen een prostituee werkt. (8)
15. Ex-soldaten eten hun vlees het liefste zo. (8)



HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

3-gangen Dagmenu 10,-

Op maandag en dinsdag eet je nu drie gangen voor een tientje. Je begint met een soepje, dan geniet je van de dagschotel en het toetje kies je van de kaart.

Wij hebben weer ruimte voor nieuwe collega's!
Interesse? Je weet ons te vinden!

Korte Mare 34 • www.hollebollegijs-leiden.nl • 071 7504160 • open v.a. 17u