Jaargang 28 Nummer 2 Augustus 2022

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

Free to choose
A mods review!

De Redactie Speelt...
Just Dance!

Paleo
A boardgame review!

SPELLENSPECIAALZAAK

De Tafelridder

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

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

Redactie
Joyce Belleflamme
Wieteke Leijten
Niels van Leur
Lieke de Regt
Luna Rezaei
Rebecca Varkevisser
Luc Werksman

Gastschrijvers
Jenna Hoekstra
Anton Rijkers

Vormgeving
Wieteke Leijten
Joyce Belleflamme
Niels van Leur
Rebecca Varkevisser

Bezoekadres
Pelikaanhof 52
Achterin de Pelibar
2312 EC Leiden

Contact
E-mail bestuur
bestuur@duivelsei.nl
E-mail redactie
redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

New year, new layout

Welcome, welcome!

A brand new year here at Duivelsei! We hope this EL CID we get loads of new members and new readers! We are excited for a new year, with 3 editions full of Duivelsei news, (board)game reviews and more!

We zijn mega trots op onze nieuwe layout, mogelijk gemaakt door Oscar! Hij bracht ons steeds ideeën die wij mochten afkraken en natuurlijk becomplimenteren en dit is het prachtige resultaat. We zijn helemaal aangepast op onze nieuwe huisstijl en het resultaat is een frisse toer blad. Ook hebben we afscheid moeten nemen van onze vaste cover artiest: Urla! Urla ontzettend bedankt voor je prachtige covers, we zullen je missen!

Deze editie zit vol met reviews, games, bordpellen, interviews en meer random gave Duivelsei interesses. Ook hebben we weer een nieuwe rapunzel (met spiekbriefje voor als het te moeilijk is)! Lees verder over onze favoriete mods, een leuk Duivelsei stelletje, een interview met de Wolfcie en nog veel meer!

Welkom lieve nieuwe leden en welkom terug blije eitjes!

Wieteke Leijten
Hoofdredacteur

In dit nummer:

Free to choose: Mod review (en)	4	Huisdierenhoekje: Mittens	18
Een wolvenleven: Wolfcie interview	6	Nomcie recept	18
Geef het stokje door: Tessa	8	Duivelsei keuzeboom	19
Board game review: Paleo (en)	9	Redactie speelt: Just Dance	20
Review: Little Big Adventure (en)	10	The binding of Isaac: the card game	22
Anton Antwoord	12	Liefde: maar niet de groepsapp	24
Permanent stickers: Tattoos! (en)	13	Rapunzel	26
Playing with emotions: Games (en)	16		

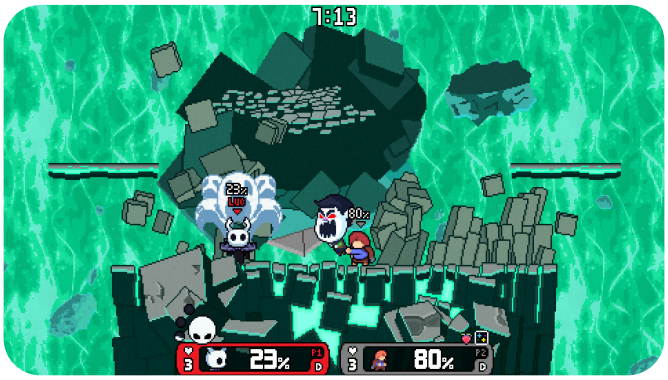
Free to choose

a few of our favorite mods

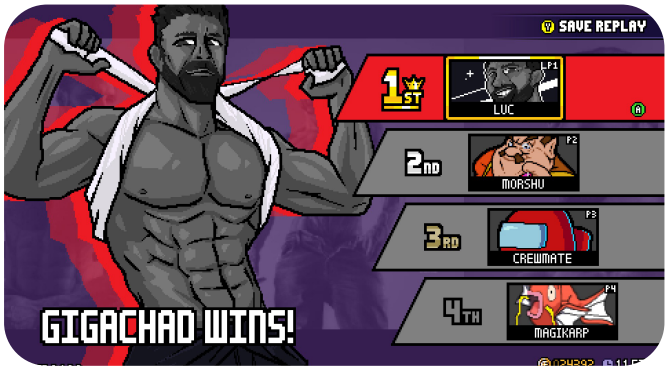
Sometimes, games just feel like they are missing something. Perhaps it's some quality of life stuff, additional content or... the ability to eat babies? That's where mods come in! Players have created countless expansions on tons of games that add all sorts of stuff. We'll show you some of our favourites.

A weirdly wonderful Workshop
Rivals of Aether

Text: Luc Werksman



Although you may not have heard of Rivals of Aether, I'm willing to bet you're familiar with Super Smash Bros. This game is a platform-fighter just like Smash. Without user-created content, it's a fun competitive game with a lot of neat extras. With user-created content however, you've got something truly special on your hands. The PC version of Rivals is connected to Steam and by extension, the Steam Workshop. Here, users can upload mods that include new characters, stages or even entire game modes. These can all be rated and downloaded with a single press of a button. In practice, that means there's a huge library of quality mods. This ranges from characters that aren't (too) out of place in a fighting game like Sans, Kirby and Jotaro Kujo, to weirder picks like a chess piece, Ronald McDonald and Barack Obama. If you can think of a character, there's a decent possibility that someone thought likewise and wondered what they would be like in a fighting game. Whether these ideas turned out well... that's for you to find out. It's also worth noting that many of these modded characters can be used in special tournaments. Four of them were even so well-received that they were eventually added into the actual game by the developers!



The famous baby eating mod
The Sims 2

Text: Wieteke Leijten

There is nothing so annoying as babies in the Sims 2. They just: lay in their crib or on the floor, they stink up the place, leave diapers all over the house and cry for food. They do nothing but cause trouble. Thankfully there is a way to get rid of them that's already in the game. You just ignore your kids and make their needs go down enough till social services come and they will take them away towards safety :D. Sadly this is not messed up enough for most Sims players, like me. Thank god there are mods! The mod I am talking about is not just any mod, it's a mod that turns a nice kid friendly game into something... well not kid friendly? In this mod you put your lovely stinking object baby in a grill and then yeah.. cannibalism! Eat the baked baby! Yeah, Sims players are weird. I will stop spamming every *Spelduivel* with the Sims now. Thank you bye.

The Calamity mod
Terraria

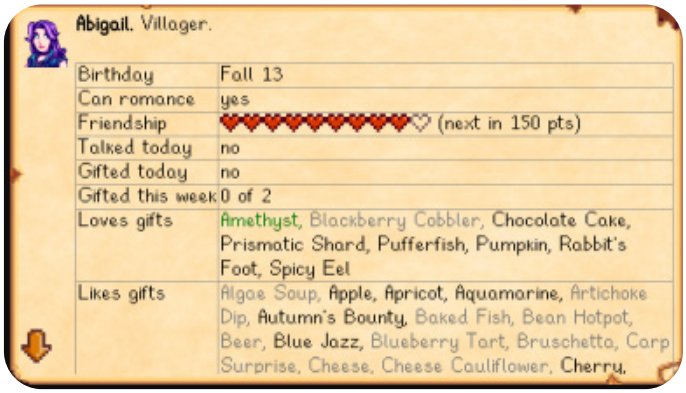
Text: Luna Rezaei Ghavamabadi

Few games manage to be able to suck up quite as much time as Terraria does, and with mods there is basically no end to it. Terraria is a 2D sandbox game somewhat inspired by Minecraft, but Terraria focuses on progression along the lines of bosses and gear much more. One of its most popular mods is the Calamity mod, which adds countless challenging bosses, new items and biomes, and a bunch of additional mechanics. It's heaven for anyone who thrives off of upgrades and optimisation (at least as long as you can deal with the unbalanced difficulty). Interestingly, mods also bring lore to the table, which Terraria doesn't have by itself. The creators of the Calamity mod not only wrote a story around the new content of the mod, but also about the original world of the game. This allows players familiar with Terraria to experience an entirely spin on the game, with new areas to explore and new playstyles to discover.

The Stardew 'look up everything' mod
Stardew Valley

Text: Wieteke Leijten

Didn't we all play Stardew Valley at one point? The best relaxed farming game there is, but there is sooo much stuff to remember. What gift, that he will not hate with insane passion, can I give to Shane? What materials do I need in order to craft a coup, without walking to the shop 30 times to check? What collections do I need to finish a part of the community center again? Way too much to remember, which is why there are many fanmade guides to order and sites to check every detail. But all those pages to look for, all the switching between monitors is just so darn annoying! This mod saved my lazy ass life, because it makes it easy and possible to check every detail while playing the game. You just hold F1 and the mod tells you a ton of information about whatever object or person is under your cursor. No more googling or turning pages for hours (even though there is always time to love fanmade guides!).



Een Wolvenleven

Na een lange nacht wordt het toch eindelijk dag in Wakkerdam. Wanneer jullie om je heen kijken, zien jullie echter dat de weerwolven niemand opgegeten hebben. Sterker nog, er zijn twee mensen bijgekomen! Namens de Wolfcie zijn Amy en Ruben opgedoken om... een hoop vragen te beantwoorden? Vooruit, laten we toch maar eens horen wat ze te zeggen hebben. Dan zien we daarna wel wie er gelyncht moet worden...

Tekst: Luc Werksman

Wie? Wat? Weerwolven?

Ooit van Weerwolven van Wakkerdam gehoord? In dit spel worden de spelers in een groot burgerteam en een kleiner weerwolventeam opgedeeld, waarbij het ene team het andere moet elimineren. Er is echter een niet-onbelangrijke twist: de wolven weten van elkaar wie ze zijn, maar de burgers niet. Elke nacht proberen de wolven om een burger te doden, waarna de burgers ontwaken en (meestal) een slachtoffer ontdekken. Dan begint de discussie! De burgers proberen te achterhalen wie de wolven zijn en mogen elke dag proberen om er eentje te lynchen. Het is nu aan de wolven om de burgers te bedriegen en ze tegen elkaar op te zetten. Dit gaat zo door tot er maar één team over is. Daarnaast hebben veel burgers en sommige wolven speciale krachten en lopen er soms ook nog eens buitenstaanders rond. Gelukkig is er altijd een neutrale spelleider die ervoor zorgt dat alles soepel verloopt.

Binnen Duivelsei is Weerwolven behoorlijk populair. Sinds een paar jaar bestaat er zelfs een commissie voor: de Wolfcie! De meeste Weerwolvenpotjes op het Ei worden door Wolfcie-leden geleid, maar ze organiseren ook maandelijkse potjes 'Whatsappweerwolven'. Hierbij gebeurt alle discussie en actie op, verrassend genoeg, Whatsapp. Hierbij is elke dag in het spel even lang als een echte dag, waardoor het spel makkelijk langer dan een week kan duren. Via lange berichten rijgt de spelleiding alles aan elkaar. In deze format kun je echt uitgebreide theorieën en plannen maken.

Om meer inzicht in het spel en de verhalen eromheen te krijgen, heb ik dan ook de Wolfcie lastiggevallen om aan de hand van een stel vragen hun ervaringen te delen. Daar hadden Amy en Ruben gelukkig wel zin in!

Laten we beginnen met een simpele, maar behoorlijk relevante vraag: Wat is hier nou leuk aan? Waarom spelen mensen – ikzelf meegerekend – zo graag Weerwolven?

Amy: 'Ik vind Weerwolven leuk omdat ik het geweldig vind om bedrogen te worden. En elk potje is weer anders! Ik denk dat sociale deductie gewoon veel mensen aanspreekt.'

Ruben: 'Ja, door de onzekerheid. Je zit daar met een groep mensen en sommigen liegen keihard, maar je hebt geen idee wie dat zouden moeten zijn. Die spanning van of je het goed doet of niet – meestal niet – zie je in weinig andere spellen.'

Amy: 'Mensen vinden het leuk om alles langzamerhand uit te vogelen. Het is een uitdaging om samen uit te zoeken hoe het zit zonder jezelf verdacht te maken.'

Ruben: 'Het is een grote sociale puzzel die ook nog eens een hoop emotie oproept. Overleef je de nacht, overleef je de lynch? Dat blijft altijd spannend. Er zit wel verschil in aantrekkingskracht tussen Weerwolven leiden en Weerwolven spelen.'

Dat komt mooi uit, want nu raad je mijn tweede vraag. Jullie zijn natuurlijk allebei spelleiders, maar waarom? Klopt het dat de Wolfcie ervan geniet om hun spelers knap zenuwachtig te maken?

Amy: 'Ja! In het vorige potje op Whatsapp wachtte ik expres even met het typen van een lynchbericht om iemand expres wat banger te maken dat hij zou sterven. Dat was heerlijk.'

"Als spelleider moet je een beetje met de emotie spelen."

Ruben: 'Weerwolven is leuk als de spelleider goed is, dus probeer ik het als spelleiding zo leuk mogelijk te maken. Als je het goed doet heb je er zelf lol mee en hebben de spelers er lol mee. Je kunt echt de hype opbouwen.'

Amy: 'Het spel leiden is ook minder stressvol. Jij weet dan hoe alles werkelijk zit, maar dat maakt het geweldig om te zien hoe mensen denken dat het zit. Je ziet hoe sommige plannen goed slagen en andere compleet fout gaan. Tegelijkertijd kun je met je verhaal inspelen op de groep.'

Ruben: 'Je kunt bijvoorbeeld tegen Cupido zeggen dat hij zichzelf kan koppelen als die zich eenzaam voelt. Dat soort dingen vinden de spelers meestal wel leuk. Als spelleider moet je een beetje met de emotie spelen.'

Ja, zulk commentaar doet het altijd goed. Door de jaren heen zijn er natuurlijk vele spannende potjes Weerwolven geweest, maar soms gebeurt er iets écht bijzonders. Welke ervaringen zullen jullie niet snel vergeten?

Ruben: 'Dat zijn er veel, maar het potje dat Bart en ik als Cupido-Wolf koppel wonnen was geweldig.'

Amy: 'Dat potje was ook mijn favoriet. Ik hoopte zo hard dat jullie zouden winnen.'

Ruben: 'Het was vooral geweldig om het andere koppel wijs te maken dat ik hun Cupido was, terwijl ik mezelf aan Bart had gekoppeld. Zij en de andere wolven hadden totaal niet door dat wij een stel waren. Toch Luc? Dan kun je in je artikel gelijk je ervaring als slachtoffer delen.'

Luc: Zeker, daar heb ik nog steeds nachtmerries van. De kans dat jij daadwerkelijk Cupido was, wist dat mijn partner en ik een koppel waren en toch niet ónze Cupido was, was zo ontzettend klein! Daar waren wij echt niet klaar voor.

Amy: 'Jullie (Ruben en Bart) deden het gewoon erg goed.'

Je hebt mij zeker een paar fraaie nieuwe vertrouwensproblemen bezorgd, al zal ik zeker niet de eerste, noch de laatste zijn die je dat aandoet. Met de EL CID voor de deur zullen er ook vast mensen zijn die Weerwolven graag eens voor het eerst willen uitproberen. Hebben jullie nog tips voor deze nieuwkomers?

Ruben: 'Geniet ervan, zeg wat in je opkomt en laat gerust van je horen! Het is geen makkelijk spel, maar het gaat er natuurlijk vooral om dat je lol hebt.'

Amy: 'Ja, zorg ervoor dat je er met de juiste mentaliteit instapt. Ook als je slechts een basic burger bent kun je nog best veel door goed op te letten. 99% van de lol (Ruben: 'En info!') gebeurt tijdens de discussie overdag.'

Ruben: 'Daarnaast is Weerwolven ook gewoon het sociale eromheen. Misschien is dat zelfs wel de beste aantrekkingskracht van het spel.'

Amy: 'Weerwolven helpt om nieuwe mensen te leren kennen en vrienden te maken.'

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 Tessa Vermeeren.

Tekst: Lieke de Regt

Wat is je favoriete quote?
Begint direct met een goeie vraag. Ik denk “the one thing you leave behind, is how did you love?” uit een liedje van Shinedown.

Als je wist dat de aarde over een jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?
Ik denk dat ik mijn spaarpot leeg zou halen om te gaan reizen. Ik zou graag Japan, Italië (om lekker te vreten) en Canada willen zien.

Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?
Gamen, ik ben nu bezig met Doom uit 2016. Het is op een rare manier erg therapeutisch.

Als je een spel was, welk spel zou je zijn en waarom?
Exploding unicorns, omdat eenhoorns schattig zijn (de meeste in dit spel dan) en ik hou heel erg van (nutteloze maar cool uitziende) dingen verzamelen.

Waar mogen ze jou ’s nachts voor wakker maken?
Ben & Jerry, Chocolate Fudge Brownie. Dat is eigenlijk zo sinds ik het voor het eerst op heb.

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?
Captain Kirk van Star Trek. Ik bedoel, ruimtereizen. “*To go where no man has gone before*.”

Als je een magisch wezen zou zijn, welk magisch wezen zou je zijn en waarom?
Pegasus, want dan kan ik hard rennen en vliegen. Dan kan ik nog sneller van mijn problemen wegkomen.

Welk persoon heeft je (fundamenteel) positief beïnvloed? Wat heeft deze persoon gedaan/gezegd?
Ik weet niet echt of ik hier een goed antwoord op heb. Ik ben eigenlijk altijd wel een beetje hetzelfde gebleven qua persoonlijkheid en identiteit. Ik zou zeggen dat ik meer geworden ben zoals ik nu ben door gebeurtenissen i.p.v. personen.

Als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren, in wat voor universum zou je dan willen zitten?
Lord of the Rings. De bossen, vooral Lothlórien, klinken heel magisch en ik zou er wel eens doorheen willen wandelen.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke vraag kies je?
"Als je een spel was, welk spel zou je zijn en waarom?"

Welke vraag wil je toevoegen?
“Welk spel zou je spelen als je iemand zou willen leren kennen?”

Wie nomineer je voor de volgende editie?
Esther Kooistra

Prehistoric Success or Death

Board Game Review: PALEO

The adventure awaits... In the cooperative boardgame Paleo you live in the Prehistoric Time, where food and resources are rare. On top of that, unknown dangers lie in wait... You are several prehistoric tribes trying to work together to create a message, an inspiration, a memorial... of the old times... for future generations...

Text: Niels van Leur

And so it begins...

In the Prehistoric Time your tribe needs to hunt, gather and explore in the day and eat and rest in the night. In Paleo, each player represents a tribe with two humans and their tools. The game continues in cycles of day and night until your objective: five pieces of the wall painting are complete. In this case, you instantly win. Or you lose if there are five skulls. For the day, each player gets a pile of cards. There are around fifty cards in play for the first module, but these can vary per module. The fifty cards get divided into equal piles and each player gets a pile.

Each card has a front and a back. Everyone selects one card out of the top three, after which all chosen cards are flipped over and resolved. This goes on until everyone is out of cards. All cards have a reward and a requirement to complete the quest. Most of the cards also have a help option for helping another tribe, indicated with hands.

Hunger and Danger

Not everything is sunshine and rainbows in the day. There are also danger (red) cards that have dangerous animals or events on the card. And some cards that appear to be friendly cards can have a danger hiding on the other side.
After the day, the night begins. All humans eat one food and two night missions need to be completed. These missions differ per module.

Recommendation and Tips

The rulebook suggests not to look at all the cards before playing, since this will ruin the first time adventure. I personally suggest that beginners have the deciding vote on their own card choice. In my games we also found it useful to craft specific tools for the person that already has a lot of those. By doing so, we made sure that as few people as possible have to help for one specific card. We also found that the strongest tribe should help out the most, since resolving your own cards results in missed opportunities.

I would definitely recommend Paleo to everyone. Paleo is in my opinion a very unique and fun cooperative game. Paleo takes around an hour to play and you can play it with two to four players. There are ten different modules with a total of 222 cards in the game, so it has a lot of replay possibilities. In the rulebook there are also additional rules suggested to make it harder or easier to win. Go play this game with your fellow cavemen from Duivelsei and enjoy the awesome adventure!

Difficulty:

Rating:

An old game through new eyes: Little Big Adventure

Little Big Adventure (LBA) is a 1994 action RPG developed by Adeline Software International. This ancient game is considered by many to be a classic in its genre, and got shining reviews when it was released. Personally, I had never heard of this game and decided to try it out. Will it still hold up in 2022?

Text: Luna Rezaei

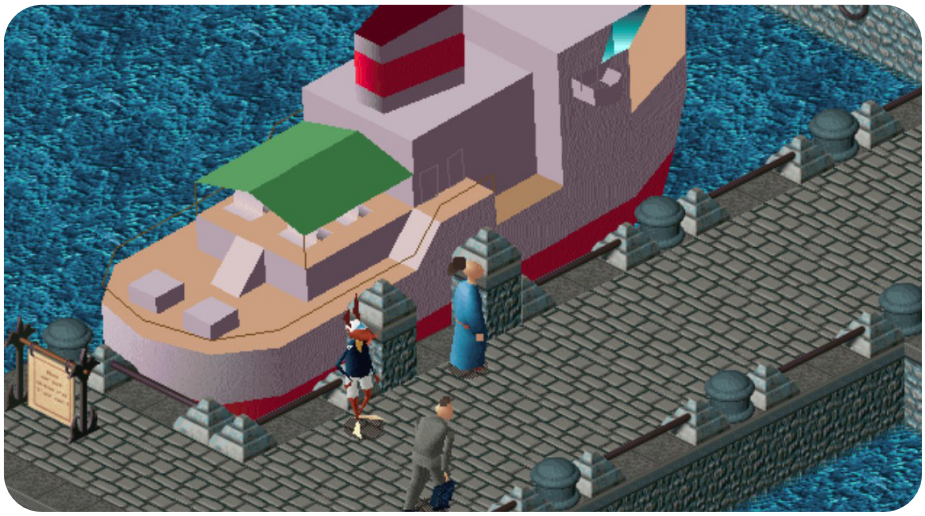
Ancient game design

Little Big Adventure opens—as many old RPGs do—with an introductory cutscene where a narrator explains the premise of the story; the planet of Twinsun has fallen under the reign of the tyrant Dr FunFrock, who turned it into a police state. Our protagonist Twinsen has just been thrown in jail for having mysterious dreams of the goddess Sendell, whom it is forbidden to even acknowledge.

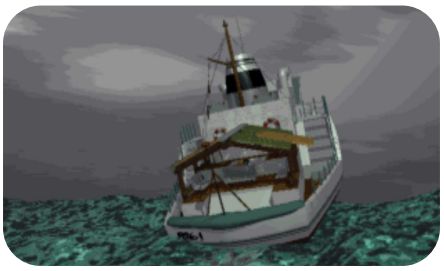
When first given control of Twinsen, I was absolutely lost as to how to get out of that little prison cell. I figured out fairly quickly how to move around and interact with the surroundings, but that didn't get me anywhere. Then I remembered that games used to have cute manuals with a bunch of tips and tricks! After taking a look at those, I finally managed to get out of the cell and, with a little trial and error, broke Twinsen out of prison.

Something about the way games used to expect you to read the manual makes me think that they were very much influenced by tabletop board games; nowadays, video games have countless conventions that you can expect most of them to adhere to. From the genre alone you can often guess a game's controls and its mechanics, for example. But back in 1994 when Little Big Adventure came out, there was much less for game developers to go off. That's why we see various (by today's standards) unusual design decisions.

For me, the most interesting way this manifests is how applicable real world logic is in older games. Most RPGs, both new and old, allow the player to interact with the world through some variation of "talk/investigate", "collect", "move/climb" and "attack". Modern games can be quite predictable in these actions; you can only attack enemy characters, only explore areas the developers want you to visit, and so forth. This is not at all a bad thing—while freedom in these areas can benefit a game, it can also add unnecessary complexity. But I would argue that this disconnects a game from common sense in the sense that the player no longer expects real life logic to work; if I'm playing a game about hunting monsters, I would never think to try to tame them simply because I do not expect this to be programmed into the game.



Older RPGs more often expect the player to solve problems in a relatively realistic way. An example in the opening section of LBA is when Twinsen finds a room containing a dressing screen with a prison guard uniform hanging over it. It is never indicated that the player can interact with it, but when they do, Twinsen dons the uniform to disguise himself as a guard. The game is full of this sort of stuff, and it really takes some getting used to. But once you do, it's amazing how lively the world becomes.



Toylike adventure

Throughout, LBA has a cartoonish quality to it; from the sound effects, to the character designs and humour, the game keeps up a childlike appearance. This is helped by the cute visual style, which makes it look a little bit like it's made out of plastic toys and Play-Doh. It's all very low-resolution, of course, which is kind of charming if you ask me; with this low image quality, character avatars need to have their prominent features exaggerated to be recognisable.

Despite its fairly modest appearance, Little Big Adventure really does live up to its title. You're constantly hopping from island to island to progress, all the while obtaining new items and upgrades which grant Twinsen new ways to get around and new abilities. Every step you take in the story feels earned and satisfying since the game gives very few hints as to what to do. It tells you just enough for you to figure out what to do; despite the more or less open world, LBA still manages to keep you on the right track through the dialogue and story alone. (Yet another testament to the fact that minimaps are unnecessary!)

Verdict

Little Big Adventure is a great look back at what games were like in their infancy; before modern tropes and conventions around video games were established, developers came up with all sorts of original design decisions which nowadays are rare (in some cases perhaps for good reasons). In addition, they had to draw inspiration from other media, especially board games, to make up for the lack of previous work to fall back on. In any case, even after nearly thirty years, Little Big Adventure remains a great game.

Anton Antwoordt

Een vereniging zonder regels

Ik kom aan in huize Rijkers, na drie gelekte e-mails te hebben gevonden en drie deuren te hebben getrotseerd kom ik aan bij de final boss: Praeses Anton. Verwacht geen serieuze vragen... antwoorden al helemaal niet trouwens.

Tekst: Niels van Leur en Anton Rijkers

Wat is de activiteit die je echt graag had willen organiseren op het Duivelsei?
Een spelavond met een bierviltjes-gooien toernooi. Een moment om alle frustraties van het afgelopen jaar van je af te gooien. En natuurlijk ook een goed moment voor het bestuur om de leden tevreden te houden. De mogelijkheden zijn eindeloos: Bierviltje Pong, Bierviltje gooi 1v1 en zo veel mogelijk dingen omgooien in een bierviltjes battle.

Wat is nou het grootste schandaal dat de Praeses is begaan?
Afgezien van de illegale Fornite-LAN die ik op Het Duivelsei heb georganiseerd was het grootste schandaal toch wel het DaBol schandaal. Ik moet helaas delen dat ik omgekocht ben met een Gin Tonic om een keer het beruchte Johan Cruijff voetbal spel: DaBol, te spelen. Ik had het spel niet verloren, maar achteraf toch wel want ik werd in de Dabol-cult Whattsappgroep gegooit. Een paar dagen later werd ik betrapt door een bestuurslid in DaChat. Nadat ik betrapt werd, is de anarchie in DaChat gestart door dit bestuurslid.

Klopt de mythe dat je in 3 van de 4 Clank games dood gaat?
Ja... maar nou...

Als je nou echt de absolute TirAnton was, wat zou je dan op de vereniging invoeren?
1. Ik zou absoluut een ontgroening invoeren, waarin de voorzitter milkshakes krijgt, de nieuwe leden onderhoud plegen en we ritueel monopoly verbranden.

We moeten een voorbeeld nemen aan succesvolle verenigingen als Minerva om prominenter te worden.
2. Ik zou ook een Fristi Tap bij de bar installeren.

3. Verder zou ik de bestuursjacuzzi introduceren. Het hardwerkend bestuur verdient natuurlijk een jacuzzi om even een pauze te nemen op een spelavond. Ik zou de bestuursjacuzzi op een verhoogd stuk in de zaal installeren. Hoe kunnen we nou objectief toezicht houden zonder vanuit verschillende dimensies (op de leden neer) te kijken?

Wat zou je liever willen: tien dates in tien rustige weken of tien nieuwe Duivelsei leden?
De contributie van tien nieuwe leden, uiteraard, want dan kan ik meer dan tien dates financieren.

Hoe zou jij klimaatverandering tegengaan?
Als ik iets heb geleerd van de wereld dan moeten we verandering altijd tegengaan. De conservatieve aanpak is hierbij altijd het beste. We moeten dus 5000 jaar terug in de tijd gaan, maar als dat betekent dat ik milkshakes uit papieren rietjes moet drinken dan zou ik liever de aarde toch maar wat laten opwarmen.
Maar ik heb natuurlijk ook een andere oplossing. Wat nou als we de zon long covid geven? Dan heeft de zon corona en dan moeten we wel afstand houden en dus minder opwarmen.

Welke vraag is weggecensureerd in dit artikel?
Ben je op het moment van schrijven je huissleutel vergeten?

Permanent stickers!

Do you ever want to carry your WhatsApp stickers with you everywhere you go, permanently? Uh, me neither. But I do like tattoos! Personally, I very much like talking about the topic, often to see what other people think about it. So, I took it upon myself to turn to the Duivelsei community and ask people about their opinion on these permanent stickers.

Text: Joyce Belleflamme

Opinions, opinions

I sent a questionnaire in our infamous Liefde group chat about tattoos and quite a few lovely members of our Duivelsei community took the time to fill it in. And of course I do not know every single person in our community very well, but the responses were very interesting nonetheless. There was a large variety of opinions ranging from "they are great" and "I'm still thinking about it" to "not really my style" and even "I find them quite unsightly".

People with tattoos have a more positive attitude towards tattoos and the idea of them, for obvious reasons. People who are still thinking about getting one have as well. Of course, you would not think about getting tattoos if you are not open to having them. The most prominent reasons for procrastinating on getting one are money and a fear of not liking the tattoo in the future. But the idea of permanent art was still intriguing to most. It is noteworthy that these two groups both see that even though not everyone is accepting yet, public opinion on tattoos is changing for the better.

Dominque van der Zwaan

People who dislike tattoos can be split up into a couple of categories as well. The most easily distinguishable ones are: people who do not like the idea of tattoos on themselves but are not inherently negative towards others who do have them, people who have not had much exposure to them and are indifferent to them, and people who sternly dislike tattoos. A few people from this last group explain that they still associate people with tattoos with more intimidating groups. And even though they would never get tattoos themselves, most of them do indicate that they are aware that their view might be a little outdated and that they would not mind changing their mind for the better with the help of more exposure.

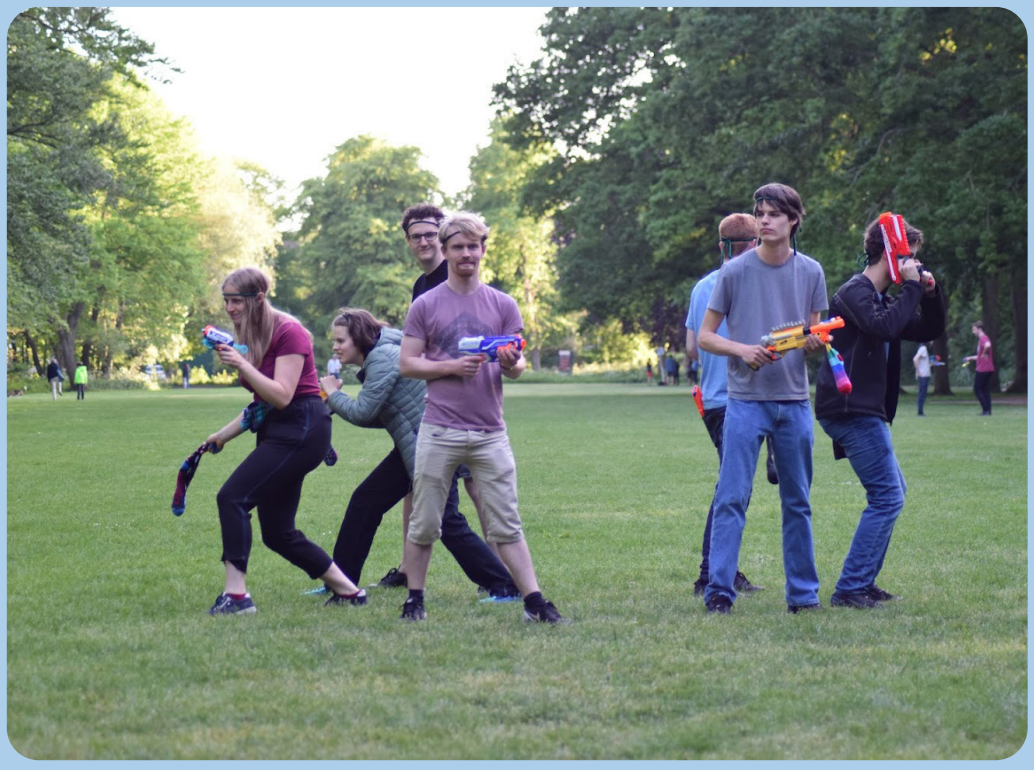
What about us?

Okay, enough general impressions, I wanted to know what the tattoo-vibe in Duivelsei is! And I am very pleased to announce that people with all kinds of opinions seem to agree on this. Everyone, no matter their personal view, is very accepting of people with tattoos within Duivelsei. Some even indicate that they do not care about whether people have tattoos or not whatsoever and that they view everyone as a nice companion to play games with.

Joyce Belleflamme

That is quite nice to hear, no? So next time you have some new ink you want to show off at Duivelsei, there is nothing to worry about. Because, of course, I trust that the people who personally do not like tattoos will not start bashing you for something you like!
And if you really want your next tattoo to be to the Duivelsei community's liking, minimalistic and black & white is the way to go. But most of all, you should always stay true to yourself.

JUMBO JET
STARCRAFT



ALIEN
HUMAN

Playing with emotions

Since you're reading this Spelduivel, there's a solid chance you enjoy some sort of video game to some degree. It won't surprise you to learn that I'm rather fond of the medium myself. While there are many things you might find enjoyable about video games, there is one particular aspect to them that personally intrigues me. Video games can convey stories and experiences in ways that are unlike any other form of media.

Text: Luc Werksman

Try not to drown

Most video games exhibit some level of realism. If your character is underwater, it makes sense that they are unable to stay down there forever without oxygen. At some point, they will have to come up for air. As such, it doesn't come as a shock when you as the player have to be mindful of whether Mario is drowning or not (well, when he is not swimming in 2D that is). The setting presents you with challenges that affect how you play the game in a sensible way. When Mario is on slippery ice, it makes sense that he is harder to control. When Mario slides down a steep slope, it makes sense that he speeds up. In fact, it'd be more surprising if he didn't do these things and if the setting would thereby not affect gameplay at all.

Really feeling it

Although it's interesting how a setting can affect our experience of playing a video game, it is the opposite of this idea that especially fascinates me. How we play a game can likewise affect how we perceive the narrative that is presented in it. That admittedly sounds pretty vague, so let me clarify: the things games ask us to do make us feel a certain way. Games like Animal Crossing are commonly found relaxing, whereas games like Doom are usually considered to provide more thrilling experiences. Where things get really interesting is when these gameplay experiences are used to further immerse players into the game's narrative. By making us feel a certain way, video games can help us connect to their characters in a unique way. That's still vague? Don't worry, I've prepared three examples I'm eager to ramble about in hopes of clearing things up.

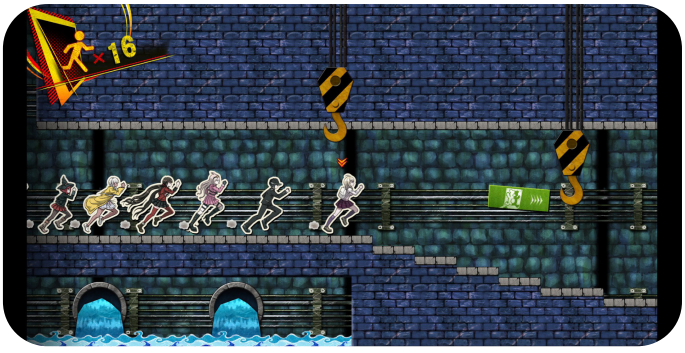
Horror, desperation and decision

If there's any genre of video games that enjoys toying with the player's emotions, it'd be the horror genre. These games can instil fear and discomfort not only with their presentation and narrative, but also with their gameplay. The characters you play as in these games are often ill-equipped to deal with the horrors they face, which leads the player to run or hide instead of fighting back.

If a horror game works well, it will leave the player feeling just as scared and tense as the game's characters.
To use a recent example, The Quarry capitalises on the player's desperation pretty well.
At various points in the story, the player is handed a shotgun and presented with the option to quickly shoot at whatever it is that is threatening them. The catch? Firing a shotgun is oftentimes a terrible idea, no matter how scared you might feel. The player is presented with the same dilemma the characters face: should I defend myself right now and risk hurting someone, or should I lay off the trigger and risk being attacked? Only one thing is certain: making the wrong decision won't turn out well.

Bad game design

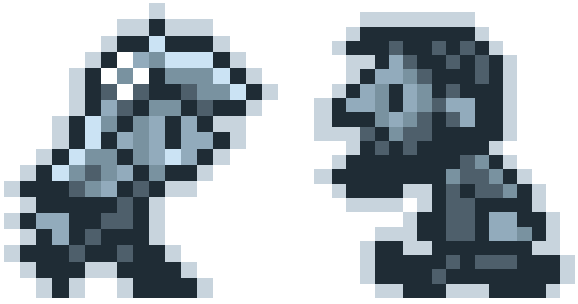
Similarly to The Quarry, the Danganronpa series aims to make the player feel just as helpless as the students who live through the events of these games. Danganronpa V3 comes up with an unusual way to convey this feeling in the first few hours: deliberately bad game design. You see, the trapped students are led to believe that they can escape by making it through the aptly named 'Death Road of Despair'. This turns out to be a platforming challenge like you'd find in your typical 2D Mario game. At first, that seems simple enough... until you discover that the challenges it presents are stupidly unfair. The characters are unreasonably hard to control, traps come out of nowhere and characters often decide to get hit through no fault of your own. This part of the game is essentially designed to make you give up, which is exactly what the students end up doing. The player experiences what they go through first-hand.



Moving on

There's one particular moment in one particular game that inspired me to write about this in the first place. Inmost, a rather short game, manages to subtly tell a dark story. For the majority of the game, it is far from clear what is actually happening. You can initially piece together that a man is looking for answers, that something awful has happened and that there is a lot of symbolism at play, but not much more than that. At some point however, this man uncovers a horrible truth and falls into a deep despair.

Given the game's metaphorical nature, this is represented by a corridor. The man will continue walking to the left as long as the player wishes and the corridor will continue as long as he does so. However, the corridor will cease as soon as the man and the player choose to turn around. In other words, the player chooses the precise moment they and the man move on. Frankly, this part of Inmost blew my mind: if video games can tell powerful stories in such a unique way, what else could be possible?



Something of an ending

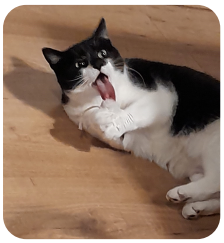
What I've hoped to show you is how video games can make players connect with stories and characters by having them play the game in a certain way. This adds a layer of storytelling that cannot really be replicated by other forms of media. Video games can make us feel tense, helpless or at peace in order to strengthen the stories they want to tell. And I think that's pretty neat.

Huis Dieren Hoekje

Voor een duivelse portie schattigheid

In deze editie heeft de grote bange poeperd Mittens de spotlight geclaimd omdat onze eerste huisdierkeuze plankenkoorts kreeg. Ze is speciaal voor dit artikel onder het tv-meubel uitgekropen om haar verhaal te vertellen.

Tekst: Wieteke Leijten aka Mama



Kleine Mittens is een kleine bangerik die 7 jaar op straat heeft geleefd. Ze is verstoten door haar mama en daarom moest ze al snel zelf overleven, dus zocht ze lieve mensen op in een vakantiepark. Na een jaar lang alle vang pogingen te hebben vermeden, besloot ze voor het binnenleven te gaan door rustig in de vangkooi te gaan zitten. Na een korte tijd socialiseren in Roermond, kwam ik haar halen. Na even rustig bij haar te zitten, lag ze al binnen een paar minuten te spinnen met haar hele gewicht op mijn hand (en nee, dit is niet normaal voor dit getraumatiseerde katje). Ze mocht mee en sindsdien is het veel geduld en veel kleine overwinninkjes. Ze is een timide katje dat zodra ze doorheeft dat je alleen maar liefde wilt geven, heel veel knuffels en gezelschap wil. Haar favoriete bezigheden zijn: verstoppen zodra de bel gaat, het likken van tenen en fuzzy dekentjes, de lucht kneden door één voor één haar pootjes op te tillen (ze is een ballerina), heftig spelen met MUIS (het enige speeltje dat ze aanraakt), bedelen om kip en slapen in de vensterbank. Als laatste wil ik nog even melden dat ze heel goed is in angstpoepjes en plasjes doen als je haar wil oppakken en dat ze de beste kat van de wereld is, als je haar mama bent... voor anderen is ze... ja... bang.

Nomcie recept: Appel-zwarte bessen-havertaart

Bereidingswijze

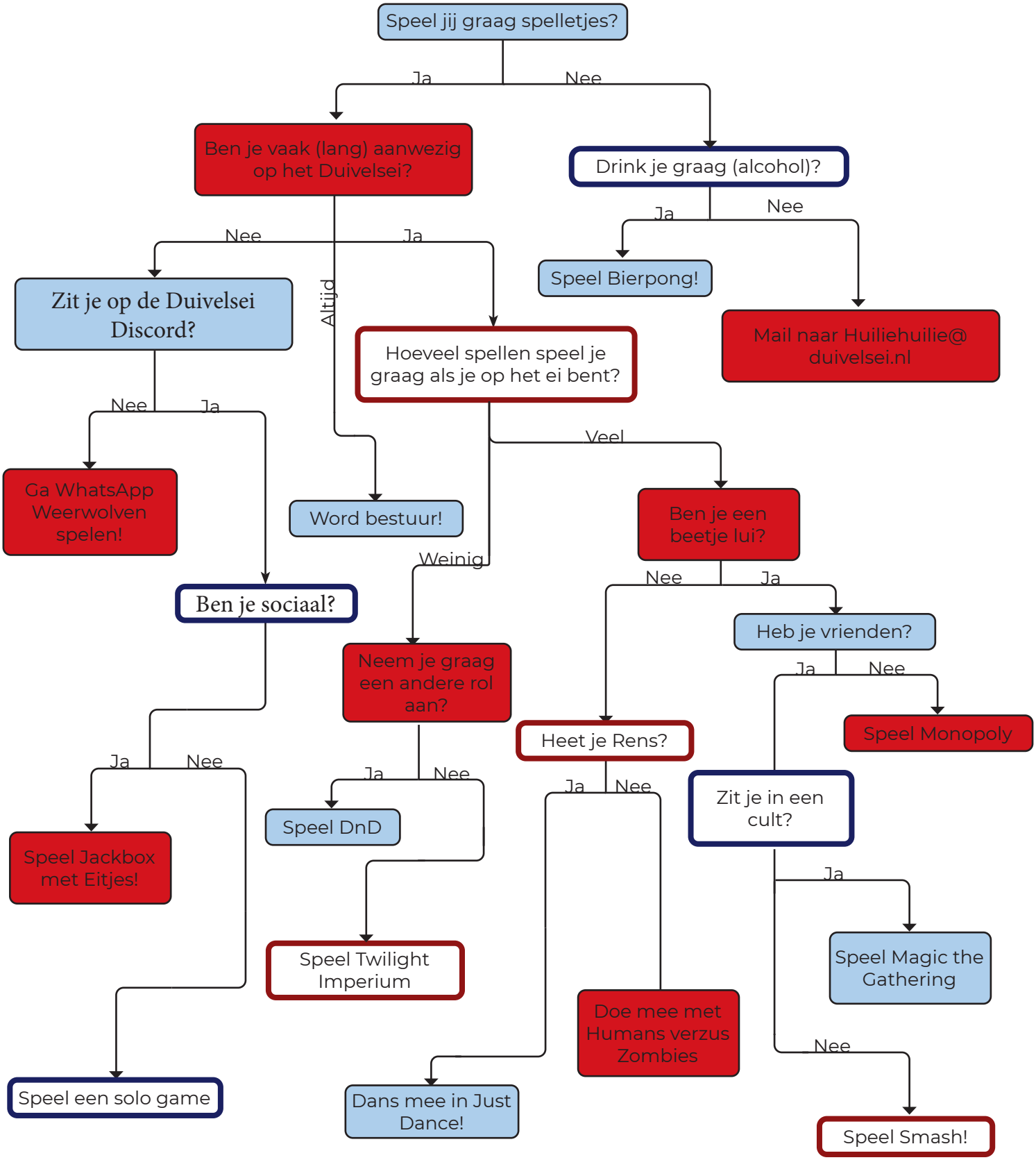
Verwarm de oven voor op 175°C. Bekleed de bodem van een springvorm met bakpapier en vet de rand in.
Meng in een grote kom de havermout, bloem, 100 g suiker, de kaneel en het zout. Roer de gesmolten boter erdoor tot er een grof, kruimelig deeg ontstaat. Druk driekwart van dit deeg in de taartvorm.
Meng de appel met de zwarte bessen, de rest van de suiker en 1 ½ el van het custardpoeder. Strooi de rest van het custardpoeder in de taartvorm en verspreid het over de deegbodem, zo creëer je een waterdicht laagje en bakt de bodem mooi gaar. Schep de vulling in de taartvorm en verdeel de rest van de deegkruimels erover. Bak de taart in ca. 50 minuten gaar en goudbruin in de oven. Laat afkoelen en bestuif met behulp van een zeefje met poedersuiker.

Benodigdheden

150 gram fijne havermout
250 gram bloem
200 gram suiker
snufje kaneel
½ tl zout
200 g plantaardige bakboter, gesmolten
4 appels, geschild en in blokjes
400 gram zwarte bessen
2 el custardpoeder of maizena
2 tl poedersuiker

Springvorm van circa 23 cm doorsnede

Wat ga jij op het Duivelsei doen?



Hebben jullie ook al zo'n last van zomerkriebels? Wat is nou een betere manier om die eruit te gooien dan een lekker avondje Just Dance spelen! Deze keer was er een kleinere opkomst vanuit de redactie dan toen we Smash speelden, maar dat heeft het absoluut niet minder leuk gemaakt. Diegenen van ons die wel hun dansschoenen klaar hadden, hebben ook al hun energie gegeven.

Tekst: Joyce Belleflamme

Dancers Ready?

Helaas moesten we deze editie van De Redactie speelt... doen zonder drie erg belangrijke leden. Luna kon helaas hun dansschoenen niet vinden, Rebecca was begraven in haar deadlines, en Wieteke kon wat lastig meedansen vanuit Florida. Dat betekende dat ons groepje uit Lieke, Luc, Niels en ikzelf, Joyce, bestond. Maar als onze lieve lezer ook maar enigzins bekend is op het Ei, dan weten zij dat er geen Just Dance wordt gespeeld zonder Rens! Het is dus maar goed dat we hem hebben uitgenodigd als onze speciale gast voor deze editie. Nu is ons groepje nog net iets groter en ook veel gezelliger.

Na wat geschuif in de planning vond Marijn het niet erg om ons wat eerder naar binnen te laten bij het Ei, onder de voorwaarde dat we met z'n allen avondeten zouden bestellen. Dat vonden wij niet erg als dat betekende dat we met iets meer *privacy* Just Dance konden spelen. En voordat jullie me verkeerd begrijpen, lezers die ook graag Just Dance spelen, ik vind het dansen met jullie erg leuk, de rest van ons ook. Maar met hoe druk de groep op zo'n avond kan worden is het niet de meest efficiënte plaats en tijd om er een artikel voor de Redactie uit te trekken. Dus dit artikel is ook de reden waarom sommigen van jullie ons op een random spelavond mid juni een uitgebreid avondmaal van de McDonald's zagen eten toen jullie binnenkwamen, voor het geval je je afvroeg waarom.

Just Dance!

Ons eten van de McDonald's was besteld en terwijl onze *trusty* Just Dance fanaat de Switch klaarzette met het geluid op maarliefst twee *speakers*, *hypete* Lieke, Niels en ik elkaar al een beetje op om het bloed goed pompend te krijgen. Marijn had zich op één van de banken genesteld om nog een beetje werk aan zijn scriptie te verrichten en Luc was al een paar *angles* voor foto's aan het uittesten met zijn mobiel. Luc was er deze avond vooral om foto's te maken voor het artikel en als morele steun. Zelf vond hij het dansen niet zo aantrekkelijk, maar dat snap ik heel goed als je eerste en enigste ervaring met het spel de chaos genaamd de Havana Tango is. Dan zou ik het spel waarschijnlijk ook veel minder leuk hebben gevonden.

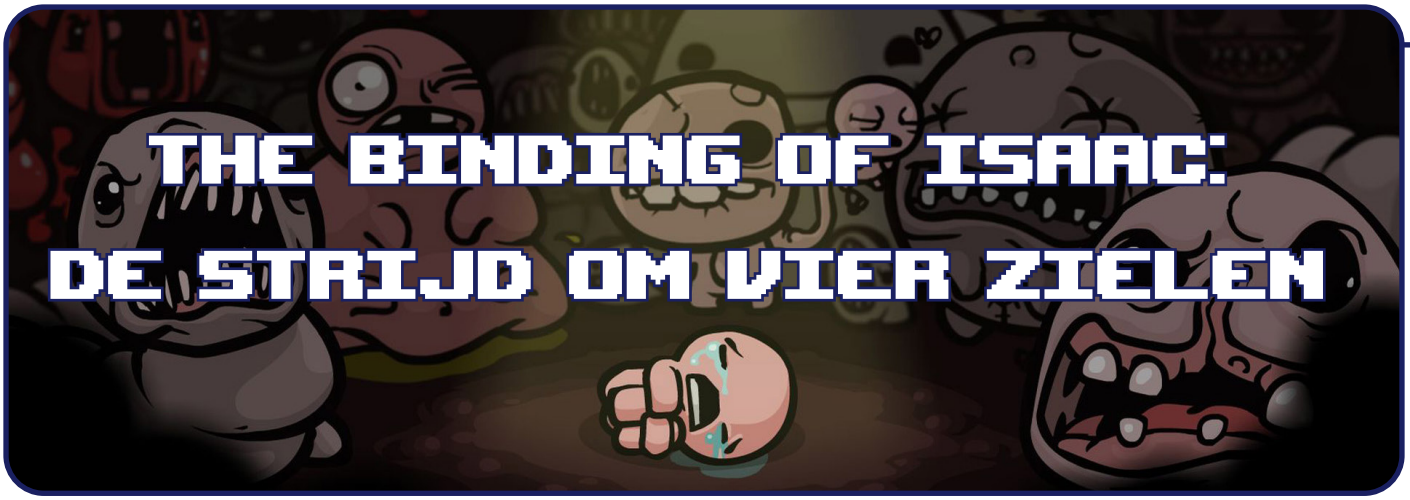
Nadat de *set-up* was voltooid, begonnen we met het oude vertrouwde liedje Levitating van Dua Lipa om in de *groove* te komen. Ik heb zo'n vermoeden dat minstens de helft van de mensen op het Ei de pasjes hiervan wel kent, of ten minste het liedje ooit een keer door de *speakers* heeft horen dreunen. Het is immers een *staple* Just Dance liedje geworden. Voor dit liedje scoorden we allemaal zeer goed, maar veel over de scores zal ik voor de rest niet schrijven. Velen van jullie weten namelijk vast wel dat Rens, Lieke en ik Just Dance veteranen zijn en altijd wel goed scoren. Ik kan me voorstellen dat dat op een gegeven moment saai wordt.

Niels scoorde ook zeer goed voor iemand die minder dan vijf keer Just Dance heeft gespeeld. Maar natuurlijk is zijn enthousiasme veel leuker om te zien dan elke score hij ook zou halen.

Als tweede dansten we Katy Perry's 365, een beetje moeilijker als je hem nog nooit gedaan hebt, maar wel heel erg leuk. Daarna deden we twee dansjes waar drie spelers voor nodig waren, dus twee van ons namen een dansje rust. Eerst deden Niels, Lieke en ik samen Stop Movin' van Royal Republic, een erg *groovy* liedje en makkelijk als je hem kent, maar de instructie poppetjes zijn wel een beetje verwarrend als je hem voor de eerste keer doet. Daarna dansten Rens, Niels en ik samen HandClap van Fitz and The Tantrums, een energiek lied dat echt als een *work out* kan worden ervaren. Daarna probeerden we met z'n vieren de Havana Tango, met verschillende levels aan *excitement*. Ik weet niet hoe het er bij Rens en Lieke aan toe ging, maar Niels en ik lagen meer in een deuk van de chaos dan dat we echt dansten. Het niet kunnen zien van het scherm maakte onze verwarring niet echt kleiner. Deze dans werd onderbroken door de bestelling van de McDonald's die gearriveerd was, en tijdens de onderbreking maakten Niels en Luc een weddenschap, waarbij ieder van hen een spel zou proberen waar ze eigenlijk niet zo'n fan van zijn. De Tango werd snel afgemaakt en we besloten om nog snel wat dansjes te doen voordat het Ei open zou gaan. We dansten nog twee duo dansjes: Bad Boy van Riton & Kah-Lo, een heerlijke *summer vibe*, en Head & Heart van Joel Corry, een lied dat je lekker aan het springen krijgt. Als laatste dansten we Lady Gaga's Judas, een wat moeilijker dansje met grotere stukken aan nieuwe *moves* en minder herhaling dan een paar van de vorige liedjes. Maar als je hem eenmaal kent is hij hartstikke leuk. Hierbij deed Marijn ook het licht uit, waarom weet ik niet, maar het voegde goed toe aan de wat donkerdere *vibe* van het liedje zelf. Na dit lied sloten we alles snel af voordat we eindelijk gingen zitten aan ons wel verdiende avondeten. Een geweldige combinatie: een hoge hartslag, bezwete ledenmaten en koude McDonald's frieten.

A New Dancer?

Als er nog een paar van jullie *curious* zijn over die weddenschap van Niels en Luc: sinds de redactie Just Dance avond heeft Niels beloofd spoedig zijn deel te voltooien. En jullie raden het al: dit betekende dat Luc Just Dance nog een kans moest geven. Hij heeft Mr. Blue Sky van de Electric Light Orchestra uitgekozen, een goede keuze al zeg ik het zelf, en heeft deze samen met Rens en Niels gedanst op een Just Djens avond op het Ei! Nu is zijn deel van de weddenschap vervuld en we zijn allemaal erg trots op hem.



THE BINDING OF ISAAC: DE STRIJD OM VIER ZIELEN

“Isaac and his mother lived alone in a small house on a hill...”
Hiermee begint het intro van The Binding of Isaac, een van mijn favoriete videogames (de 750 uur en 100% achievements op Steam getuigen daarvoor). De maker ervan, Edmund McMillen, heeft zich de afgelopen jaren (vooral) beziggehouden met het maken van een kaartspeladaptatie van The Binding of Isaac voor alle spellennerds die wat gore en demonische symboliek aankunnen. Ik introduceer graag: “The Binding of Isaac: Four Souls!”

Tekst: Jenna Hoekstra

De opzet

De originele Binding of Isaac was een belangrijke grondlegger voor het roguelike genre. Dat wil zeggen dat de gameplay bestaat uit het telkens opnieuw spelen van het spel met willekeurig gegenereerde levels, items, en monsters waarbij je moet proberen te overleven en winnen met wat je krijgt voorgeschoteld. Dit zorgt ervoor dat er niet echt een coherent verhaal is en dat de focus vooral op gameplay ligt, en ontdekken wat elk item en monster kan doen. Dit is feilloos overgenomen in het kaartspel, waarbij je ook items verzamelt om monsters te vermoorden, met het verschil dat je in de videogame in je eentje speelt terwijl je in Four Souls probeert elkaar de winst te ontnemen!

Hoe win je?

De titel van het spel geeft al het antwoord op deze vraag: door vier zielen te verzamelen. Dat doe je door sterke enemies, de bosses in de originele Binding of Isaac, te vermoorden. Elk van deze bosses geeft je een ziel zodra je ze verslaat. Dat is uiteraard makkelijker gezegd dan gedaan, en zal je waarschijnlijk niet in je eerste beurt lukken. Daarvoor zul je toch eerst wat sterker moeten worden.

Hoe wordt je sterker?

De belangrijkste manier is om items te verzamelen. Elk item in het spel heeft een ander effect, de ene sterker dan andere. Deze items vallen verder te onderscheiden tussen active en passive items, respectievelijk goud en zilver omrand. Passive items kunnen ‘passief’ op elk moment een effect hebben, zoals Eye of Greed (zie afbeelding) die activeert wanneer iemand een 5 gooit. Als iemand, inclusief jijzelf, dus een 5 gooit op welk moment dan ook kun je 3 muntjes ontvangen. Best wel handig!

Het gebruiken van items

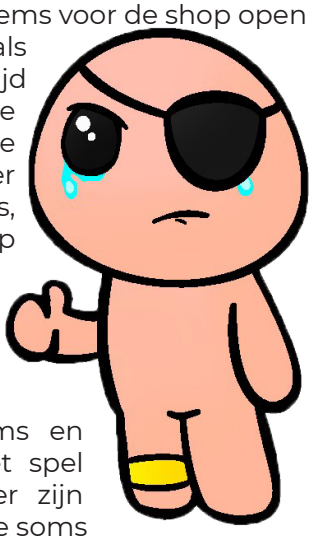
Active items hebben effecten die je als speler zelf moet inzetten. Wanneer je deze gebruikt draai je het item een kwartslag om te laten zien dat je hem hebt gebruikt (wat bekend zal voorkomen voor de MTG spelers!) Aan het begin van je beurt worden al je gebruikte active items weer klaar voor gebruik.
Hier verschijnt ook de narigheid van het spel: dit kun je op elk moment doen, zelfs op andermans beurt! Isaac begint bijvoorbeeld met de D6, een active item waarmee je iemand kunt forceren een dobbelsteen opnieuw te gooien. Zo kun je veel macht uitoefenen op het lot van een ander. Daarnaast kun je ook je karakterkaart op dezelfde manier draaien om handkaarten te spelen, zoals een bom om een speler met maar 1 health direct te vermoorden! Let op: hier kun je vriendschappen mee schaden.

Vechten!

Tijdens je beurt kun je één keer een gevecht aankondigen. Je zegt dan welk monster je aan wilt vallen, en die blijf je dan aanvallen totdat het monster dood of jijzelf dood is. Er liggen te allen tijde twee monsters open waar je uit kunt kiezen, maar als je dapper bent kun je ook blind de bovenste kaart van de stapel aanvallen. Je legt deze dan op een van de open monsters. Dit is een flinke gok, want het kan betekenen dat je een stukje poep moet aanvallen of Satan hemzelve.
Elk monster heeft 3 belangrijke getallen: een hartje voor health (vanzelfsprekend), een zwaardje voor schade (ook vanzelfsprekend) en de dobbelsteen. Het getal achter de dobbelsteen bepaalt hoe hoog je met de dobbelsteen moet gooien om schade aan te kunnen richten. Dit kun je zien als AC in D&D, met dezelfde regel dat it meets it beats. Als je hoog genoeg gooit doe je schade, anders neem je schade.
Aangezien elk character begint met 2 health en 1 schade moet je met een gevecht tegen Gurdy zonder items of handkaarten die je helpen dus 5 keer een 50% kans halen terwijl je maar 1 keer mag falen. Daarbij komt ook nog dat er andere spelers zijn die het voor je kunnen verpesten. Nu valt dus duidelijk te zien dat je aan het begin van het spel niet zo sterk bent! Gelukkig is sterven geen enorme setback, en wordt elke speler en elk monster tot hun aangegeven health teruggebracht aan het einde van elke beurt.

Handkaarten en geld

Handkaarten, ook wel loot cards genoemd, zijn kaarten die een eenmalig effect hebben dat je kan helpen. Dit kan bestaan uit het krijgen van wat geld, of een bom waarmee je gratis 1 damage kunt doen tegen een monster (of speler!) Geld heeft verder maar één nut: het kopen van items uit de shop. Er liggen altijd twee items voor de shop open die je kunt kopen, maar als die matig zijn kun je er altijd voor kiezen om, net als bij de monsters, blind de bovenste te nemen. Dit is minder riskant dan bij de monsters, maar misschien is je geld op die manier nutteloos.



Al doende leert men

Zo heb ik alle basisregels wel gehad! Dit spel is erg flexibel met veel items en monsters die elkaar of het spel kunnen beïnvloeden, en er zijn ook een paar extra regels die soms niet eens relevant zijn. Als je het aandurft moedig ik je dus zeker aan om tijdens een spelavond op mij af te stappen, want ik heb het elke avond bij me. Ik hoop je dus snel te zien zodat ik je aan mijn cult kan toevoegen!

Liefde

Maar niet de groepsapp

We hebben natuurlijk een groepsapp genaamd Liefde, maar wie is er nou echt *in love* op het Duivelsei? Deze editie spreken wij Esmée en Luuk.

Tekst: Niels van Leur en Rebecca Varkevisser

Hoe hebben jullie elkaar leren kennen? (en hoe lang kennen jullie elkaar al?)

Luuk: We kennen elkaar via het Duivelsei. Esmée ging bestuur doen en ik kwam net van mijn bestuursjaar af. We raakten aan de praat bij het overnemen van bestuurstaken. Hiervoor kenden we elkaar eigenlijk alleen van gezicht. We hebben nu bijna 2 jaar een relatie!

Hoe lang zijn jullie al lid bij het Duivelsei?

Luuk: Ik ben vierdejaars. **Esmée**: Ik ben een half jaar langer lid, dus ik ben viereneenhalf jaar lid.

Welke spellen spelen jullie voornamelijk (samen, maar ook alleen?)

We hebben veel Gloomhaven gespeeld, afgewisseld met andere spellen. We spelen de laatste tijd vaak het spel Root. Er is een expansion van Root zodat je het spel met zijn tweeën kan spelen. We spelen het ook vaak met drie of vier op het Duivelsei.

Wat studeren jullie en wat zijn jullie plannen voor de toekomst (qua werk)?

Luuk: Ik studeer Computer Science and Engineering in Delft en in de toekomst ga ik een master doen. Later ga ik uiteraard werken, alleen nog geen idee wat voor werk. **Esmée**: Luuk, wil jij misschien een master met robots doen? **Luuk**: Als de minor Robotics die ik ga doen leuk is, dan misschien, maar dat hoef ik nu nog niet te bepalen. **Esmée**: Ik doe Nederlandse taal en cultuur. Ik zit in mijn tweede jaar. Ik ga de minor journalistiek doen en voor mijn master wil ik in de richting media, maar niet bij de actualiteit.

Als jullie je relatie konden omschrijven in een spel, welk spel zou het zijn?

Ze denken er erg lang over na... **Luuk**: Het moet wel iets coöperatiefs zijn... **Esmée**: Is er een spel wat echt specifiek over het idee van bordspellen spelen gaat? **Niels** (grappend): Boardgame the boardgame? **Esmée**: Spellen met dieren zijn fantastisch. We hebben iets te veel spellen met dieren. **Luuk**: Ja, dat klopt. Kijkend naar de spellenkast denk ik toch aan Codenames Duet omdat we elkaar goed aanvoelen.

Wat zijn jullie favoriete films of series om samen te kijken? (Of alleen)

One Piece! (in koor gezegd). We kijken elke week een aflevering. **Esmée**: Luuk leest het ook, dus ik loop achter omdat ik het alleen maar kijk. **Luuk**: Sherlock is ook leuk, maar dat staat niet meer op Netflix. **Esmée**: We hebben wel Enola Holmes gekeken qua film en we keken JoJo, maar die zijn minder goed dan One Piece.

Wat is het leukste moment dat jullie samen hebben meegemaakt op het Ei?
Luuk: Ik vroeg Esmée uit op het Ei in het gangetje waar je de bar ingaat. **Esmée**: Ja, daar gaat eigenlijk niks overheen. En we gingen die dag pizza's halen met zijn tweeën. Het was namelijk de speldag voor de wissel-ALV. We hebben beiden niet opgelet bij de wissel-ALV (het was online). We waren namelijk de hele tijd aan het praten via Discord. **Luuk**: Ja totdat jij opeens aan het woord moest, toen moesten we wel opletten haha.

Waar praten jullie aan tafel zoal over? Wat is jullie favoriete gespreksonderwerp?
Esmée: One Piece, bordspellen. Je ziet elkaar elke dag, je hebt niet zo'n spannende verhalen want er is niks nieuws of je was erbij, dus je praat over hobby's zoals de campaign in Dungeons en Dragons die we samen doen.

Wat is jullie bordspellen Top 3?
Esmée: Van all time: Gloomhaven. En op dit moment Cascadia en Root
Luuk: Gloomhaven en dan Root. Ik heb geen derde plek. **Esmée**: DnD misschien? **Luuk**: DnD is eigenlijk wel een goede derde plek. Er zijn wel zoveel andere goede spellen die ik graag speel, maar die zijn dan weer niet top drie waardig... lastig.

Hebben jullie hobby's naast samen bordspellen spelen?
Luuk: Gamen en Civilization spelen. Helaas wil niemand Civilization met me spelen omdat ik vroeger te goed was en ondertussen wordt het spel sowieso amper gespeeld door mijn vrienden. Oh, en ik speel tennis, dat vind ik wel echt een leuke hobby van me.
Esmée: Lezen, gamen, thee drinken en zwemmen. Een beetje standaard Duivelsei dingen.

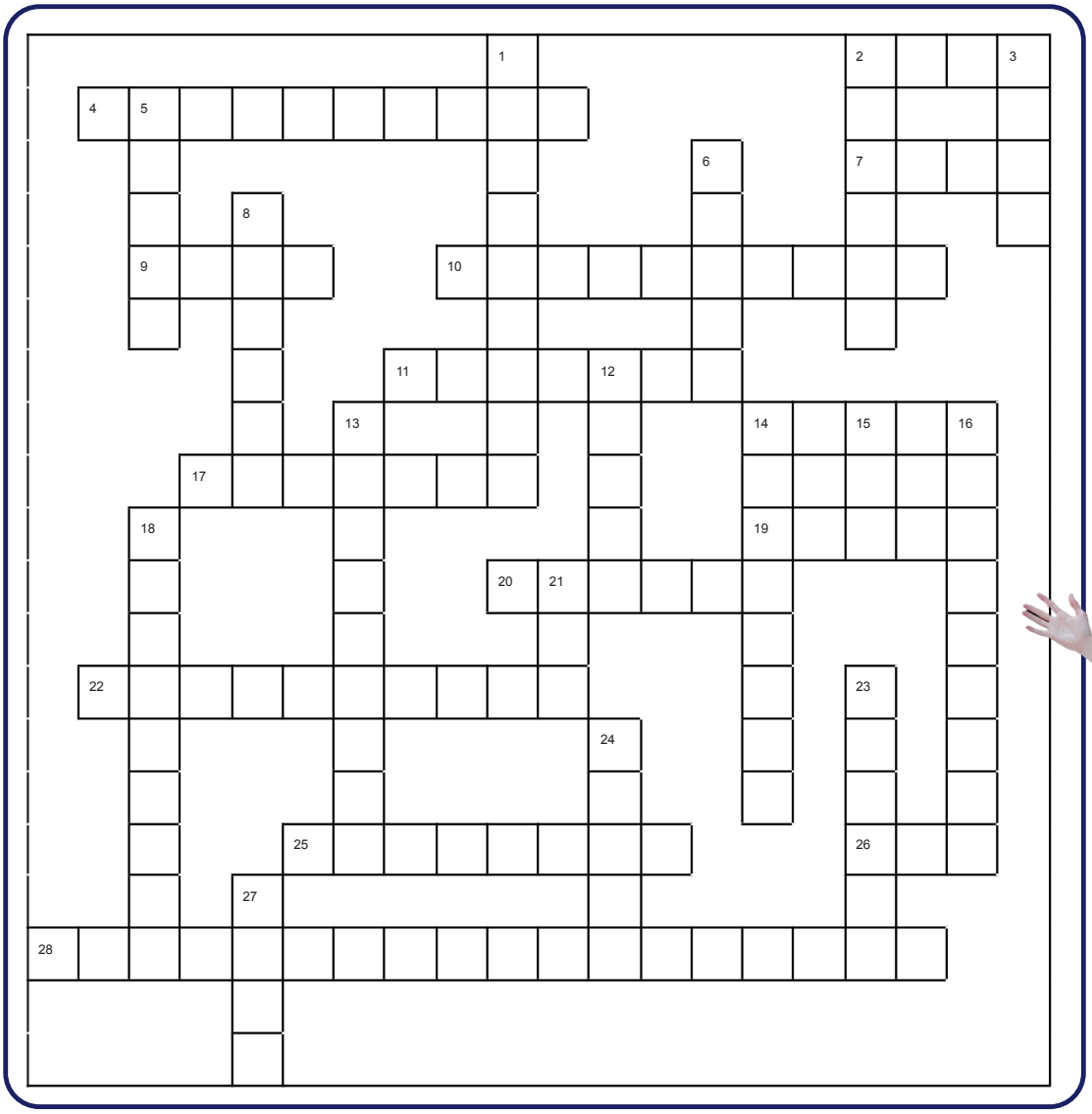
Hebben jullie dingen die jullie nog willen doen, oftewel hebben jullie een bucketlist?
Esmée: Ik wil nog wel naar Berlijn. We gaan deze vakantie misschien naar Berlijn, maar we stellen het plan nu al een paar keer uit. Verder willen we graag samen op vakantie gaan. Dat gaan we ook doen over twee weken. Voor de rest een beetje standaard dingen: ooit een huis kopen, ergens wonen met elkaar. Ik wil ook nog wel naar Stockholm.
Luuk: Ik wil een keer gewoon naar een echt ver land op vakantie gaan, vooral een keer buiten Europa op vakantie staat wel hoog op mijn bucketlist.

Hebben jullie commissies of bestuur gedaan?
Beiden: Oh god, ja we hebben zeker commissies en ook nog bestuur gedaan. **Luuk**: Ik heb Magiccie, Lustrumcie, Felicitaatcie, Formaatcie, bestuur, LANcie, Weekendcie, Feescie en Apocalypcie gedaan. Op dit moment doe ik alleen de Weekendcie en LANcie. **Esmée**: Redactie, Almanakcie, Wolfcie, Accie, bestuur, Formaatcie en nu sinds kort ook de Weekendcie.

Zijn jullie al een keer samen op vakantie geweest of hebben jullie plannen om op vakantie te gaan?
Esmée: Ja en ja. We zijn een weekendje weg geweest in Nederland, in Drenthe, dat was leuk. We gaan deze zomervakantie naar Tsjechië met Luuks ouders en daarna met elkaar door naar Duitsland.

Rapunzel

Door: Simon Klaver



Scan voor oplossing!

Horizontaal:
2: Telkens overal om ons heen, zoals keer op keer voor-speld (4) **4**: Hogere kwaliteit voor de brugpiepers (6+4) **7:** Dit soort schietmot kan veel stortgoed vasthouden (4) **9**: Voor jouw je bezieling en passie, maar in Israël gewoon een boom (4) **10**: Verhullen door er tulpen op te gooien (10) **11**: Rolt door kinderhanden, maar er is een probleem als er poep aan zit (7) **14**: Leider bekend van zijn inge-wikkelde dood (5) **17**: Alternatief voor, alsook doel van, een vlucht (7 of 4+3) **19**: Kan lelijk steken, of je bedrijf helpen starten (5) **20**: Zij zijn gevuld met koffie of met onvrede (6) **22**: De muren binnen de mens zijn cruciaal om te overleven (10) **25**: Deze dief heeft bokkenpoten, en voedsel komt er warmer uit dan in! (8) **26**: Het Engels is afgekort wel erg smal (3) **28**: In diens ogen ziet men immer het voorjaar (18)

Verticaal:
1: Een rondje lopen omdat je fracties niet goed benadert (9) **2**: Hoe meer water er komt, hoe schoner je wordt (6) 3: Prikkelige boodschap van de voorstanders van werk (4) **5**: Zit alleen maar bij je voet (5) **6**: Lichaamsdeel dat heel erg ervan houdt pijn te geven en/of krijgen (5) **8**: Naar verwachting had het de mogelijkheid te rollen, maar de afwezigheid van een plafond maakt het uitzicht mooier (6) **12**: Dat maakt een geluid, dat opent een deur! (5) **13**: Zoektocht om een voortvluchtige deur te slaan (9) 14: Hij heeft veel geld, genoeg om ongeveer 50000km^2 te benoemen (9) **15**: Dit boekdeel, met een waarde van 1000 gulden, is voor slimme mensen in Groningen (3) **16**: Bijvoorbeeld sterke drank, waar je nu naar op zoek bent (9) **18**: Aangespoelde restant van een naaldboom, soms met dode vulling (9) **21**: Het laatste deel van deze zure auto is erg dom (3) **23**: Klinkt als een heel leuke Baltische persoon, maar eigenlijk is het rampzalig (6) **24**: Is deze ronde van jou, dan kan je hem vinden (5) **27**: Lang dik hout uit een ezel (4)

HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

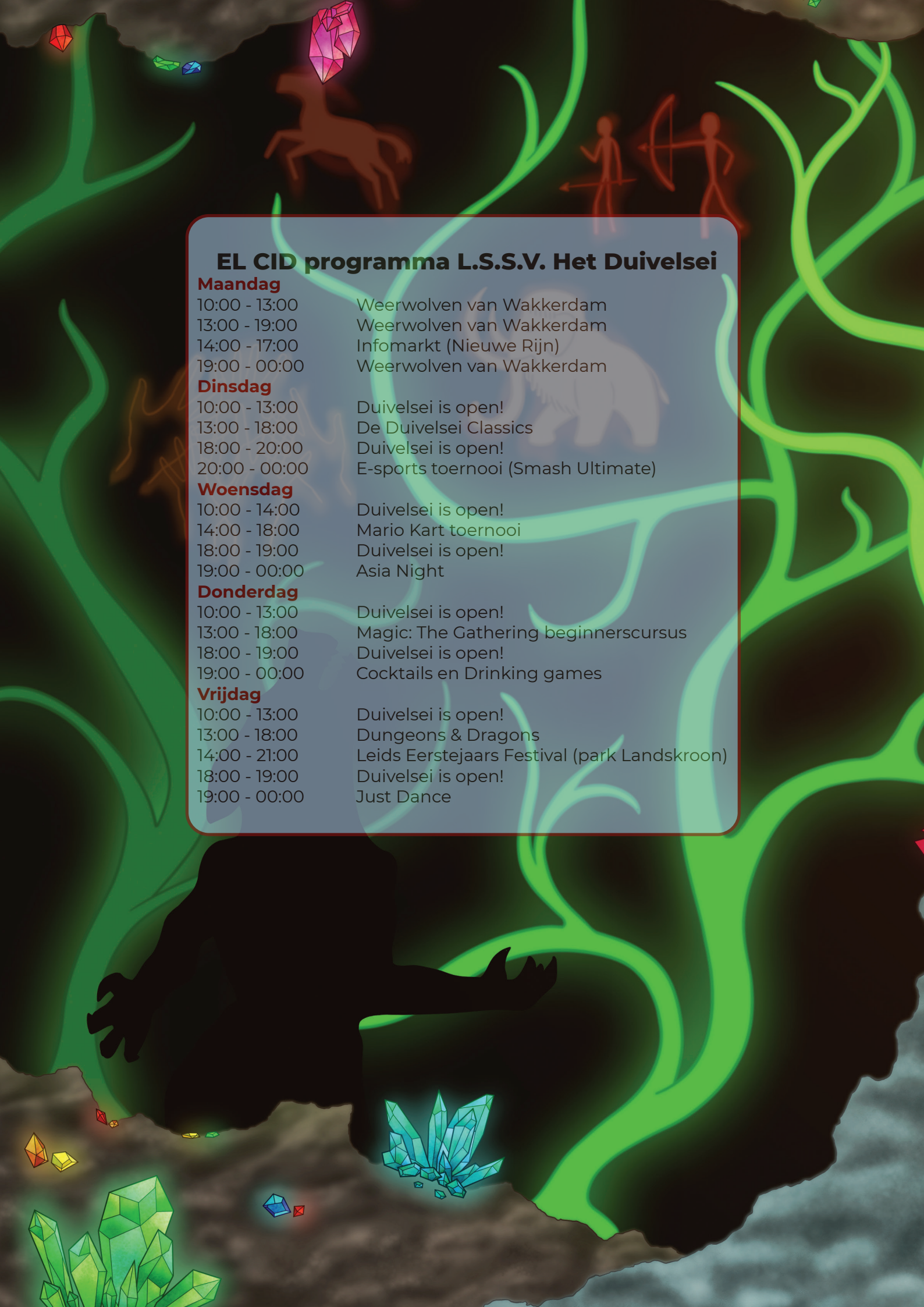
3-gangen

Dagmenu

25,-

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



EL CID programma L.S.S.V. Het Duivelsei

Maandag

10:00 - 13:00	Weerwolven van Wakkerdam
13:00 - 19:00	Weerwolven van Wakkerdam
14:00 - 17:00	Infomarkt (Nieuwe Rijn)
19:00 - 00:00	Weerwolven van Wakkerdam

Dinsdag

10:00 - 13:00	Duivelsei is open!
13:00 - 18:00	De Duivelsei Classics
18:00 - 20:00	Duivelsei is open!
20:00 - 00:00	E-sports toernooi (Smash Ultimate)

Woensdag

10:00 - 14:00	Duivelsei is open!
14:00 - 18:00	Mario Kart toernooi
18:00 - 19:00	Duivelsei is open!
19:00 - 00:00	Asia Night

Donderdag

10:00 - 13:00	Duivelsei is open!
13:00 - 18:00	Magic: The Gathering beginnerscursus
18:00 - 19:00	Duivelsei is open!
19:00 - 00:00	Cocktails en Drinking games

Vrijdag

10:00 - 13:00	Duivelsei is open!
13:00 - 18:00	Dungeons & Dragons
14:00 - 21:00	Leids Eerstejaars Festival (park Landskroon)
18:00 - 19:00	Duivelsei is open!
19:00 - 00:00	Just Dance