



SPELDUIVEL

Jaargang 16 Nummer 3

JUNI 2011

In deze editie "THE DARK SIDE" van het Duivelsei



Studentenspellenvereniging DUIVELSEI



WARP 9
SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

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

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN
TEL: 071-5121380
EMAIL: [INFO@WARP9.NL](mailto:info@warp9.nl)
WEBSITE: [WWW.WARP9.NL](http://www.warp9.nl)

OPENINSTIJDEN:

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

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



BESTE DUIVELSEI-LID

In de vorige Spelduivel werd al gesproken over de (on)heilige drie-eenheid van drugs, sex en rock 'n roll. Wat je dus absoluut niet zult verwachten is dat het thema van dit nummer inderdaad rock 'n roll is. De aankondiging van het thema in de vorige Spelduivel was duidelijk een dubbele bluf. Of toch?

Wat zul je op de volgende pagina's tegen komen? Een feature artikel over vals spelen en misdrijven en... artikelen over kwaadaardige DMs, goden en spellen. Is dat Rock 'n roll? Hier moeten we wat kennen. Rock 'n roll, verzet tegen het establishment... dat is een hellend vlak, hebben wij andermaal ondervonden. Van verzet zijn we via misdaad afgegleden tot vals spelen en dan door tot de eindhalte van *pure evil*.

Het dieptepunt, het donkere steegje voorbij de genoemde eindhalte, is zonder enige twijfel het Peter R de Vries spel, waar wij onze eigen mentale gezondheid aan bloot gesteld hebben. Onze ervaringen zijn te lezen in het *redactie speelt* artikel. Hopelijk zal het Duivelsei binnenkort van dit kwaad

verlost zijn. Naast deze 'thematische' artikelen hebben we uiteraard ook een paar reviews van spellen. Ascension en het Spel der Tronen zijn buiten het thema om voorgedragen, maar terugblikkend betekent dat uiteraard niet dat ze kunnen ontkomen aan het hellend vlak waarlangs deze Spelduivel in duistere diepten afgedaald is. George RR Martin (de auteur van de boeken waarop het Spel der Tronen gebaseerd is) is een uitzonderlijk genadeloze auteur en zoals de wargamers op het Ei zouden zeggen, Ascension als Magisch achtig spel moet ook wel kwaad zijn.

We hopen dat deze al te sombere mededeling over dit blad je af zal schrikken van verder lezen en je vooral niet nieuwsgierig zal maken naar de schemer van de rest van deze Spelduivel. Waar we ook op hopen en wat we zeer op prijs zouden stellen als redactie is feedback. We proberen een leuk verenigingsblad voor jou te maken. Daar toe willen we graag weten wat je er van vindt en eventuele ideeën voor artikelen die je hebt. Schiet ons vooral eens hierover aan op een spelavond, of stuur ons een mailtje.

E-mail:
Redactiespelduivel@gmail.com
(voor vragen, opmerkingen en suggesties)

Hoofdredacteur: Kevin Widdershoven

Redactie:
Peter Duivenvoorde
Thomas van Marle
Dirk Lemmen
Lara Oude Alink

INHOUD

Editorial **3**
Duivelsei en misdaad **4**
Interview met een (vals)speler **6**
Evil DM'ing **8**
Bordspellenkampioen **10**
Ledenlijst **12**
Reviews **15**
Redactie speelt **16**
Spelweekend **18**
Bad guys in spellen **20**
Akahige's Rant **22**



WEG MET HET ESTABLISHMENT

Door Kevin Widdershoven

Voor deze Spelduivel wilden we het Rock 'n' Roll-gehalte van het Duivelsei testen. Dit in het verlengde van onze vorige thema's: Seks en Drugs. Wij zagen deze term als symbool voor tegendraadsheid en het vechten tegen de gevestigde orde. Om te testen hoe anti-establishment Duivelseitjes zijn, ging de enquête over vals spelen en criminaliteit.

En wie had het ooit gedacht? Er zijn leden die in aanraking gekomen zijn met de politie voor wapenbezit en het vernielen van auto's. Helaas voor dit artikel waren die specifieke gevallen beide onterecht. Maar niet getreurd: er is nog genoeg materiaal over om de komende pagina's te vullen!

Vals spelen

De enquête is door 30 mensen ingevuld. Hiervan gaf meer dan de helft (17) aan dat ze wel eens vals gespeeld hebben. Mensen die aangaven vals te hebben gespeeld bij Munchkin zijn hierbij niet opgenomen. Als vals spelen is toegestaan, is het tenslotte niet erg tegendraads. Van deze mensen hebben er 10 ook wel eens vals gespeeld op het Duivelsei. Dat zou dan neerkomen op een derde van de vereniging. Toch een behoorlijk aantal.

Gelukkig gaven veel mensen aan dat het maar heel zelden voorkwam of zelfs eenmalig was. Ook opvallend is dat er voornamelijk vals gespeeld wordt bij Magic. Meerdere malen is ingevuld dat er wel eens iets tegen de regels gebeurde bij een potje Magic. Zowel bij toernooien als casual potjes. Misschien moet er wat beter op elkaar gelet worden bij Magic...

Maar wat doen Duivelseitjes dan als ze

iemand betrappen op vals spelen? Velen geven aan er niet zo heel erg om en wijzen de overtreder slechts op de regels wanneer hij/zij betrapt wordt. Enkelen geven aan dat ze dan een 'scène gaan trappen', 'CHEATER!' door de zaal roepen, of dreigen zelfs met fysiek geweld. Een ander gaf aan op valsspelers te reageren met: "Ja, godverdomme Feike!"

Weer iemand anders geeft aan zelf juist vals te gaan spelen als iemand anders het ook doet. De meeste mensen geven aan dat ze liever winnen volgens de regels, omdat dat meer voldoening oplevert. Ook was er iemand die zijn leven gebeterd had na een verleden als fanatiek valsspeler. Dat geeft wellicht goede hoop aan degene die valsspelers streng aanspreekt op hun gedrag om ze uit te leggen waarom het zinloos is om vals te spelen.

Hoe crimineel zijn we dan?

We vroegen ook aan leden om met ons te delen of ze wel eens in aanraking waren gekomen met de politie voor iets schokkenders dan rijden zonder verlichting. Natuurlijk kregen we daarop enkele antwoorden komen met "Ja, rijden door rood." Dat is wellicht iets erger, maar niet helemaal waar we op hoopten.

De meeste Duivelseitjes komen blijkbaar niet met de politie in aanraking, behalve om anderen te verlinken of de weg te vragen. Eén lid viel echter wel op. Hij/zij claimt in aanraking te zijn gekomen met de politie voor landmijnen, shotgun ammunitie, verboden wapenbezit, gestolen fietsen en het fietsen waar dat niet mag en vraagt zich af of in aanraking komen met de AIVD ook telt. Zelf vindt die persoon het ergste dat hij ooit gedaan heeft 'de kostbare tijd die ons gegeven is verspillen met enquêtes'. Namens de Spelduivelcie wil ik daarvoor graag mijn excu-

ses aanbieden. Doe ons alsjeblieft geen pijn. Daarmee komen we ook aan bij een andere, nog leukere vraag van de enquête: "Wat vind je het ergste dat je ooit misdaan hebt?" Veel mensen vonden de vraag moeilijk, maar anderen hadden er duidelijk plezier aan. Hier bleek ook wel dat we genoeg leden hebben met een duistere kant. Zo zijn er leden die wel eens een snoepje gestolen hebben, zonder licht gefietst hebben of onterecht jaloers zijn geweest op iemand. Ik hoop niet alleen met hen in een donker steegje terecht te komen...

Aan de andere kant was er ook iemand die een wielop naar een auto op de snelweg gooide. Dezelfde persoon gaf ook aan meerdere malen geonaneerd te hebben op het toilet van een oud vrouwtje waar hij moest schoonmaken. Zo was er ook iemand die een ander persoon uit een raam gegooid heeft. Helaas wordt er niet bij verteld vanaf welke verdieping. Verder heeft iemand een vervelende klasgenote een mitella ingeslagen en heeft er iemand auto gereden onder de invloed van wiet. Die persoon vond dit echter wel behoorlijk dom van zichzelf.

En nu zonder remmingen...

We hebben nu inzicht gekregen op wat de leden van het Duivelsei zoals misdaan hebben in hun leven. Dit is erg leuk natuurlijk, maar wij mensen worden natuurlijk onder de duim gehouden door *'the man'* met al zijn arbitraire wetten, regels en normen en waarden waar we ons aan moeten houden. Als we dat nou eens weg-nemen, wat zouden Duivelseitjes dan doen? Om dit te onderzoeken hebben we de volgende vraag gesteld: "Als je een misdaad kon plegen waar je mee weg zal komen, wat zou je dan doen?"

Precies de helft van de mensen zou gaan voor financieel gewin. Grotendeels door

het beroven van een bank. Dat is wel een beetje cliché, dus laten we doorgaan naar de uitzonderlijke gevallen. Negen mensen zijn zó onder de invloed van de bestaande normen en waarden dat ze geen andere mensen willen benadelen met een misdaad, of zelfs helemaal geen misdaad zouden plegen. Anderen hebben hier duidelijk minder last van.

Eén persoon geeft aan van alles te gaan doen als er geen risico was gepakt te worden, maar wil niet over details praten. Behalve dat het niet ging om zeehondjes doodknuppelen. Misschien wel de jagers. Dan is er nog iemand die een bepaalde andere spelvereniging zou platbranden. Weer een ander zou een moord plegen, maar geeft jammer genoeg niet aan op wie. Ook is er een lid dat dan over zou gaan op verkrachting als het slachtoffer eerst in een schattige cosplay gestopt is.

Conclusie

Over het algemeen genomen kan niet worden gezegd dat de vereniging erg crimineel of zelfs tegendraads is. De meeste mensen zijn erg braaf, zelfs wanneer ze zonder gepakt te worden een misdaad zouden mogen plegen. Uiteraard met uitzonderingen. Deze uitzonderingen kwamen gelukkig met genoeg interessante antwoorden en anekdotes voor dit artikel. Zelf was ik behoorlijk verrast door sommige mensen en ben ik blij dat we dit soort enquêtes hebben gehouden om een beeld te schetsen van onze leden. In toekomstige Spelduivels willen we ook graag blijven inzoomen op onze leden.

Om af te sluiten gebruik ik graag een zeer toepasselijke quote die iemand gebruikte om zijn/haar enquête mee af te sluiten: "Je weet dat je niet meer Rock 'n' Roll bent als de aanblik van een agent je een veilig gevoel geeft in plaats van paranoia."



“HET IS PAS VALSSPELEN ALS JE BETRAPT WORDT”

Door Kevin Widdershoven

In de Rock 'n' Roll-enquêtes voor deze Spel-duivel kwam vaak één bepaalde naam naar boven. Zeker als het valsspelen betrof. Dit is natuurlijk erg interessant en een goede reden om deze persoon eens extra aan de tand te voelen over het onderwerp. In dit interview met Keike Fuijpers (naam gefingeerd) krijg je meer inzicht in de man achter het spel.

Je staat bekend als valsspeler op de vereniging, hoe is dat zo gekomen?

“Ik heb geen idee waarom mensen denken dat ik een valsspeler ben. Dat is onterecht. Mensen praten maar wat en hoe meer mensen het zeggen, hoe meer mensen het geloven.”

Hoe sta jij dan tegenover valsspelen?

“Het is pas valsspelen als je betrapt wordt. Het is de schuld van je medespelers. Had-den ze maar moeten opletten. Ik kan het ook appreciëren als ik andere mensen zie valsspelen zonder gepakt te worden. Dan heb je het goed gedaan. Dat is deel van het spel binnen het spel.”

Dus het gaat om het winnen van een spel, met alle mogelijke middelen?

“Nee, niet altijd. Soms is verliezen ook goed, daar leer je van. Van winnen word je niet wijzer. Ik wil ook leren winnen. Bijvoorbeeld door altijd te proberen de regels zo af te snijden dat ik kleine voordelen kan forceren. Ook dat is deel van het spel binnen het spel voor mij.”

Heeft je opvoeding nog iets te maken gehad met het ontstaan van zulke ideeën?

“Mijn vader is een gigantische, slechte valsspeler. Hij probeert het constant en wordt altijd betrapt. Dan is het: ‘Oh, mag



dat niet?’ Vooral Kolonisten van Katan wordt keihard gespeeld. Ik denk dat maar zo’n 60% van de spellen hierdoor echt afgemaakt wordt. Bij het opruimen komen overal kaartjes tevoorschijn die tijdens het spel zijn weggewerkt. Een nichtje van ons is een keer huilend weggerend tijdens een spel. Ze was 25.”

Je hebt ook veel gehandeld met Magic-kaarten. Hoe ging je daar te werk?

“De Magic-ruilwereld is behoorlijk aggressief. Het was de sfeer om zoveel mogelijk voordeel te halen uit een ruil. Logisch ook. Daarbij zijn er bij een ruil altijd twee mensen het eens, ook al is dat door onwetendheid aan één kant. Als iemand graag een Fireball van 10 cent wil ruilen voor een zeldzame kaart van 10 euro, is dat zijn fout. Hij heeft wel de kaart die hij wilde hebben. Anders had hij maar niet moeten ruilen.”

Heb jij hier nog nadeel van ondervonden?

“Niet van het ruilen. Wat er wel ook veel gebeurde in het wereldje was stelen. Toen ik 20 was is bij mij een verzamelmap gestolen met wat indertijd zo’n 5000 gulden aan kaarten. Tijdens een toernooi, gewoon onder mijn stoel vandaan. De woensdag

“Ik ben ooit met een honkbalknuppel een winkel uitgejaagd.”

erna ben ik gestopt en had ik mijn hele verzameling verkocht. Zelf heb ik nooit kaarten gestolen.”

Dat gaat je te ver?

“Zeker. Ik deed niets waar iemand het op dat moment mee oneens was. Op het moment waarop ik stopte, had ik waarschijnlijk een van de grootste privé-collectie van Nederland. Ik deed er soms wel erg gevaarlijk mee als ik er nu aan terugdenk. Soms fietste ik rond met wel 15.000 - 20.000 gulden aan kaarten in mijn rugzak. Dat had maar één keer fout hoeven gaan...”

Je hield je ook nog een tijdje bezig met Pokémonkaarten handelen?

“Ja. Op een gegeven moment stopte iedereen een paar maanden met Magic om Pokémon te gaan spelen. Toen stapte ik ook maar over. Afzetten was nog veel makkelijker, de spelers waren over het algemeen wat jonger en hadden geen idee van de kaartwaarde. Ik had natuurlijk wel kaarten nodig om mee te beginnen. Die heb ik van mijn broertje geruild tegen een GI Joe-pop die toch al van ons allebei was. Ik kreeg de kaarten en hij had het ‘alleenrecht’ op de pop.”

Ben je ooit in de problemen gekomen met die praktijken?

“Nou... op een gegeven moment gingen kinderen klagen tegen hun moeders en die moeders weer tegen de winklereigenaar. Die heeft me toen met een honkbalknuppel de winkel uitgejaagd.”

“Een nichtje van ons is een keer huilend weggerend tijdens een spel. Ze was 25.”

Heb je wel eens last van gewetenswroeging?

“Nooit. In de eerste instantie zijn beide partijen tevreden. Ruilen is huilen. Ik heb nooit iets fout gedaan. Ik zou nooit een kind een schop geven en zijn kaarten stelen. Misschien leren ze er wat van voor de volgende keer. Het hele wereldje was cutting-edge, zo ging het gewoon.”

Je lijkt nogal een cut-throat kapitalist te zijn. Hoe zit dat in je politieke voorkeur?

“Niet. Veel mensen denken als ze me zo horen dat ik rechts ben. Ik stem GroenLinks en ben sterk links. Rechtse partijen staan heel erg voor krijgen wat je krijgen kan. Dat is gewoon een oneerlijk en corrupt systeem. Het zou prima zijn als iedereen gelijke kansen had, maar dat is gewoon niet zo. Daarbij is GroenLinks de enige partij met een boodschap van verandering en enige positiviteit. De rest wil alleen maar vasthouden aan de oude manier en zijn overwegend negatief.”

Kortom: Keike Fuijpers, een onbegrepen idealist of toch een gewetenloze valsspeler?



EVIL DM'ING - HOE BREEK JE JE SPELERS

Door Thomas van Marle en Dirk Lemmen

Je groep van avonturiers loopt lekker. De encounters zijn leuk, de beloningen bevalen en als Dungeon Master (DM) zorg je dat ze altijd wel wat te doen hebben. En als de groep gelukkig is, ben jij dat ook, toch?

Fout! Als DM is je voornaamste taak de spelers te vermaken met uitdagingen. Dat betekent niet dat je ze van de ene dungeon crawl naar de andere hoeft te sturen. Het kan veel leuker zijn om je spelers te laten baden in het angstzweet en ze te laten werken voor hun overleving, laat staan eventuele beloningen. Stommiteiten dienen snel en hard te worden afgehandeld en als DM hoor je daarbij geen genade te kennen. Is jou groep verwend? Verwaand? Of wil je als DM eens meemaken hoe het is om van absolute macht te proeven? Stel dan je spelers eens écht op de proef en laat ze eens voelen hoe het is om te verliezen.

Een van de makkelijkste manieren om de spelers wat harder aan te pakken is door de gevechten wat op te schroeven. Een beetje goochelen met de cijfers van de monsters, de hipoints verdubbelen en misschien een immuniteit erbij kan al wonderen doen. Kijk ook een keer naar de aanvallen die normaal voor de spelers bedoeld zijn, deze kunnen soms ook geweldig werken als je ze aan een monster meegeeft. Als de groep een standaard routine heeft om een gevecht aan te pakken kan je daar ook op anticiperen. Rent de paladin met zijn zware pantser normaal als eerste naar voren? Het kan zomaar een stuk moeilijker worden als hij eerst drie beurten bezig is om uit een modderige kuil te klimmen.

Natuurlijk hoeven de monsters niet alleen dood en verderf te zaaien, verderf is meestal al voldoende. Een groep goblins kan vaak eenvoudig verslagen worden, maar je kunt ze ook op andere manieren gebruiken. Laat er vier of vijf op dezelfde speler springen en na een beetje creatief gooien met de dobbelstenen laat je er een paar vandoor gaan met een aantal van zijn voorwerpen (of jat desnoods zijn wapen). Dit is tevens een van de redenen waarom het zeer belangrijk is om altijd achter een scherm te rollen. Sommige acties zijn te waardevol om aan het toeval over te laten, hierover later meer.

Het verliezen van magische voorwerpen is trouwens iets waar veel spelers gevoelig op kunnen reageren. Deze voorwerpen bepalen vaak toch voor een belangrijk deel de identiteit van een speler en hoe meer ze er hebben, des te beter ze er uitzien is vaak het idee. Deze voorliefde kan prima uitgebuit worden door ook eens een keer wat terug te nemen in plaats van alleen maar weg te geven. Sommige monsters kunnen bijvoorbeeld vrij corrosief reageren als ze geraakt worden door metalen wapens. Laat de groep maar even inzien dat ook magische voorwerpen binnen een oogwenk kunnen wegroesten. Hierna stuur je het beest natuurlijk af op de speler met het mooiste glimmende pantser, het is namelijk best moeilijk wegrennen als je zo zwaar bepakt bent.

Naast monsters kan je spelers ook zelf laten kiezen wat ze kwijt 'willen'. Niet elke tol kan bijvoorbeeld met goud of diensten betaald worden, laat ze zelf maar uvechten wat er ingeleverd moet worden. Hoe je het ook doet, naast het uitdelen

van beloningen is er niks mis mee om af en toe ook eens weer wat in te nemen.

Als je per ongeluk iets te gretig bent geweest of de groep is door hun eigen schuld teveel kwijtgeraakt, dan kan je altijd wel weer wat voorwerpen teruggeven. Vervloekte voorwerpen uiteraard, want tegen de DM wordt niet geklaagd over de gevolgen van het falen van de spelers. In DnD 4.0 bestaan deze voorwerpen officieel niet, maar dat mag geen excuus zijn om ze niet te gebruiken.

Niet als met alles wat je doet, probeer creatief te zijn in je aanpak. Niet elke vervloeking hoeft per se op de gevechten georiënteerd te zijn. Uiteraard is het grappig als de barbaar zijn medespelers begint aan te vallen, omdat zijn zwaard blijkbaar elke dag moet "eten", maar meestal leidt dit tot niet meer dan een kort moment van ongemak. Het kan veel leuker zijn als de sleutelset van de rogue opeens ontploft tijdens het openpeuteren van een slot, terwijl de groep rondsluip in een zwaar-bewaakt kasteel. Tevens kan je er ook een sport van maken hoe lang je de ranger kan wijsmaken dat zijn -2 boog in het echt een +3 bonus heeft.

Het breken van de spelers hoeft zich natuurlijk niet te beperken tot de combat-situaties. Paranoia en schuldgevoel zijn er beide prima in te praten bij een speler. Tussendoor af en toe vragen om een dobbelsteen te gooien zonder een duidelijke aanleiding is al een makkelijk en effectief begin. Als je het avontuur op papier hebt staan schrijf je het er desnoods gewoon tussen, zo vergeet je het in ieder geval niet. Het hoeft ook niet elke keer zonder effect te zijn, anders krijgen je spelers het door dat ze het voor niks doen. Daarbij mag je ook best terugverwijzen naar een slechte worp enkele uren geleden, even-

tuele gevolgen hoeven immers niet direct plaats te vinden.

Naast een beetje paranoia kan een moreel conflict het ook nog redelijk moeilijk maken. Als het goed is hebben de spelers wel enige vorm van een achtergrond en hebben ze allemaal bepaalde redenen waarom ze gekozen hebben voor een leven vol avontuur. Met voldoende informatie is het niet al te moeilijk om wat situaties te creëren waarin de meningen van de groepsleden lijnrecht tegenover elkaar staan. Laat ze onderling maar uitvechten wat ze gaan doen. Misschien vinden ze een middenweg waar iedereen mee kan leven of sommigen zwichten onder de rest en geven toe. Dat laatste geeft je een prachtige mogelijkheid om de groep te pakken, want ze hebben uiteraard toegegeven aan de verkeerde keuze. Kortom, een typisch geval van "ik zei het toch". Je kunt het er nog extra in wrijven door een van de toegevende spelers de schuld te geven of hem/haar voor de gevolgen op te laten draaien. Het is altijd extra zuur als de onschuldigen gestraft worden.

Wat je ook doet als DM, draaf nooit te ver door. Het laatste wat je wilt is dat je de spelers wegjaagt van de tafel. Als spelers het gevoel krijgen dat je ze elke keer weer moet hebben komen ze op een gegeven moment niet meer opdagen. Daarom zal je jezelf zo af en toe ook moeten inhouden om te laten zien dat het niet altijd erg is. Dat neemt niet weg dat spelers heus wel wat kunnen hebben. Het belangrijkste dat ze moeten weten of voelen is dat ze zélf verantwoordelijk zijn voor de keuzes die ze hebben gemaakt. Je hebt als DM altijd eerlijk verschillende opties gegeven en het is de schuld van de spelers zelf dat ze de fout in zijn gegaan. Dit is iets dat je altijd in je achterhoofd moet houden, omdat dit voorkomt dat je oneerlijk overkomt. Kortom, houd het eerlijk, althans, dat moeten zij denken.



BORDSPELKAMPIOEN

Door Johannes van der Horst

Op zaterdag 22 en zondag 23 januari 2011 deed ik mee aan het Open Amsterdams Bordspelkampioenschapstoernooi (OAK). De tafelindeling werd bij de eerste vier spellen geloot, en bij de laatste twee spellen moesten even sterke spelers tegen elkaar. Elk spel was even belangrijk. Winnen leverde 13 punten op, verliezen 1 punt en andere posities een evenredig aantal punten.

Eerste spel: Caylus

In dit spel proberen de spelers grondstoffen te verzamelen om (aan het kasteel) te bouwen. Maar in het begin ging ik vol voor een goede economie, zodat ik daar in de rest van het spel van kon profiteren. Dit leverde mij in het begin een achterstand op, die ik later ruimschoots goed maakte, zodat ik won.

Tweede spel: Dominion

Hierin moet je eerst nuttige kaarten kopen, maar op tijd overstappen naar verder nutteloze overwinningsskaarten. Ik koos voor een strategie die wel paste bij mijn openingshand, maar niet bij de kaartenmarkt en het spelverloop. De rest deed dat beter, waardoor ik laatste werd.

Derde spel: Age of Renaissance

Dit spel voor 5 personen gaat over handelsgrootmachten die provincies in en rond Europa moeten domineren om lucratieve monopolies over grondstoffen te krijgen. Ik begon hier kwetsbaar tussen twee andere spelers in, maar wist me toch naar een goede positie te knokken. Een mega-payout in Spice leverde mij vervolgens de overwinning op.



Vierde spel: Maharadja

Spelers moeten hier geld verdienen door zeven steden mooi te maken met geldverslindende paleizen en andere gebouwen. Ik ging eerst voor gratis reizen tussen de steden, terwijl de rest mij soms moest betalen. Dit leverde mij uiteindelijk genoeg geld op zodat ik als eerste 7 paleizen wist te bouwen en zo wist te winnen.

Nummer 2 had nu 4 punten achterstand op de koploper en 4 punten voorsprong op mij, de rest stond verder achter mij.

Vijfde spel: Acquire

Hierin worden hotelketens opgericht door tegels op het bord te plaatsen. Men kan dan aandelen kopen in die keten, om vervolgens als grootaandeelhouder(s) te pro-

fiteren als het wordt overgenomen. Aanvankelijk leek ik door geluk te gaan winnen, op de voet gevolgd door de top 2 in de tussenstand.

Toen Festival werd overgenomen door Luxor, gebeurde er iets bizars. Ik dacht minder aandelen Festival te hebben dan ik in werkelijkheid had, zodat ik een onbelangrijke speler de kans gaf om zoveel aandelen Luxor te pakken, dat hij daarmee de tweede grootste aandeelhouder werd.

Dit ging ten koste van geld voor de koploper van het toernooi, zodat hij geen tweede werd maar derde. Dit kostte hem meer toernooipunten dan het verschil tussen hem en de winnaar... Het maakte voor mij geen verschil, want ik won het spel toch al.

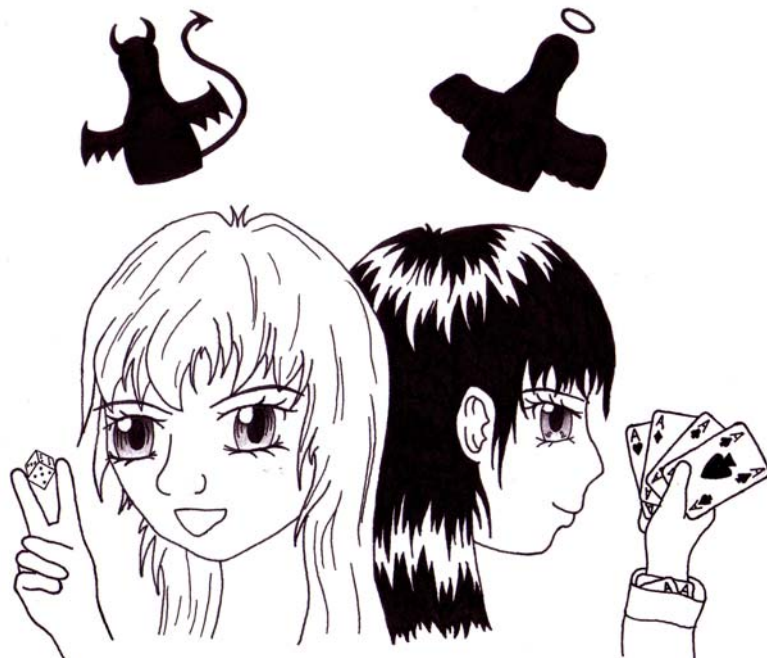
De top 3 was nog hetzelfde, maar de verschillen waren klein: 55-54-53.

Zesde spel: Agricola met draft

Hier moet iedereen een boerderij op gang brengen, waarbij ambachten en kleine investeringen werden gedraft. Ik had weinig ervaring met Agricola-draften, maar kon wel Agricola en draften. Dit leverde mij veel leuke ambachten op, die ik dan ook snel wilde spelen. Die ambachten bleken ook nuttig, waardoor ik won.

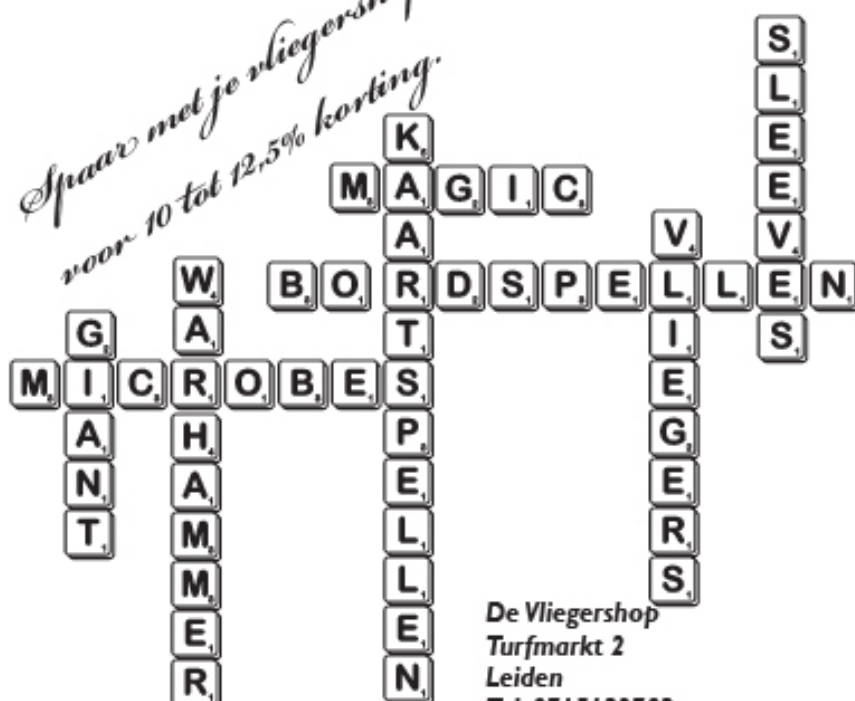
Hierdoor haalde ik de nummer 2 in en won het OAK!

De prijs: Een mooie wisselbeker waarin mijn naam gegraveerd staat, en • 125 spellentegoed. En het belangrijkste, ik vond het een leuk spelweekend!



DE VLIEGERSHOP

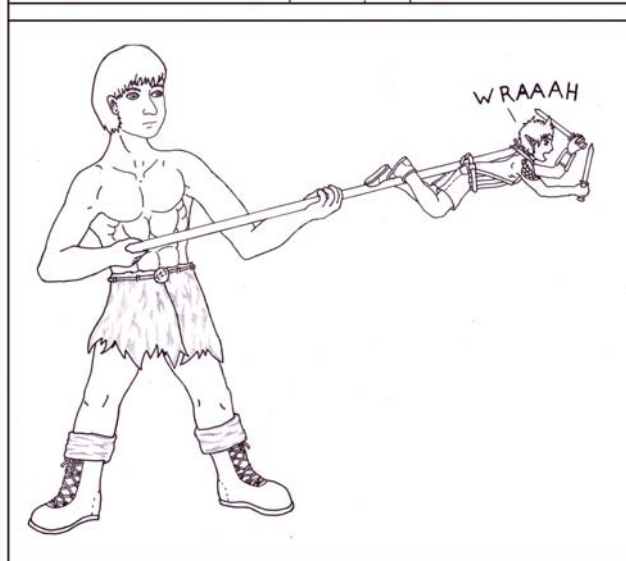
*Spaar met je vliegershopkaart
voor 10 tot 12,5% korting.*



De Vliegershop
Turfmarkt 2
Leiden
Tel: 0715132783
E-mail: info@vliegershop.nl
www.vliegershop.nl

Openingstijden:
dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 18.00
zaterdag 10.00 - 17.00
donderdag koopavond 19.00 - 21.00

Hoe te spelen met een barbarian gnome.



ETERNALWAR

Wij hebben een uitgebreid assortiment aan spellen en spelsystemen. Zowel bekende als minder bekende spellen. Dit alles tegen aantrekkelijke prijzen, zoals:

Tot 30% korting op miniature wargames

tot 25% korting op CCG's en CMG's*

tot 40% korting op Roleplaying Games

www.eternalwar.nl

Collectible Games – Role Playing Games – Miniature Wargames

Leden van Het Duivelsei krijgen 5% korting op ons assortiment

Ophalen in Alphen aan den Rijn is ook mogelijk

* Voor deze artikelen gelden geen extra kortingen

BORDSPELBAZAAR.NL

Wij hebben voor u een uitgebreid assortiment aan bordspellen, tegen één van de laagste prijzen van Nederland.

Spellen van zowel bekende als minder bekende uitgevers, kunt u bij ons vinden, zoals:

Clown Games

Days of Wonder

Fantasy Flight Games

Goliath

Heroscape

Looney Labs

Steve Jacksons

The Gamemaster

QWG

En nog veel meer.....

Indien een spel niet op onze site staat, laat het ons weten en we proberen er aan te komen!

Kom zelf kijken op onze site en overtuig jezelf
Bordspelbazaar.nl – de site voor jouw bordspellen



SPELLEN REVIEWED

ASCENSION

Door Mitchell Burgmeijer

Na jaren van rust en vrede is de god Samael teruggekeerd om de wereld te vernietigen. Als een van de laatste krijgers is het aan jou de andere spelers te verslaan en als enige over te blijven en de god en zijn leger van monsters te verslaan.

Ascension is deckbuilding game voor twee tot vier spelers die tegen elkaar spelen om zo veel mogelijk eer te verkrijgen, als laatste over te blijven om de god te verslaan en de titel van Godslayer te bemachtigen. Elke speler begint het spel met tien kaarten in zijn stapel. Aan de hand van deze kaarten kun je nieuwe kaarten bemachtigen, of de monsters verslaan die op je pad komen.

Deze nieuwe kaarten komen uit een universele stapel van honderd kaarten, waarvan er altijd zes in het midden liggen. Het spel maakt hiervoor gebruik van Runes (kopen) en Power (kracht) om dit te bereiken. Het is handig om aan het begin van het spel een strategie te kiezen, het kopen van kaarten om je deck beter te maken of het verslaan van monsters, het kiezen voor beide valt vaak slechter uit.

Het spel oogt op het eerste gezicht wel goed, maar na uitgebreid testen zijn we erachter gekomen dat bepaalde strategieën in de meeste gevallen beter zijn. Ook zorgt een deck van honderd kaarten ervoor dat het spel erg willekeurig is. Desalniettemin is het een erg leuk spel. Zeker Magic-liefhebbers zullen het spel snel oppakken en er een hoop plezier aan beleven.

GAME OF THRONES

Door Peter Langeveld

The Game of Thrones is gebaseerd op George R.R. Martins legendarische boekenserie: A song of ice and fire. Een prachtig verhaal over de strijd tussen de vijf machtigste aristocratische families van Westeros nadat de koning is 'verongelukt'.

In het spel staat elke speler aan het hoofd van één van de vijf machtigste aristocratische huizen, elk met een unieke startpositie, een klein leger en een aantal familieleden en generaals, ieder met hun unieke kwaliteiten. Als familiehoofd is het jouw taak om binnen tien beurten zeven van de achttien belangrijke steden en kastelen te veroveren, zodat jij één van JOUW familieleden tot koning kan kronen.

Geen van de facties is echter sterk genoeg om dit zelf te bewerkstelligen en spelers zullen dan ook constant samen moeten werken om de andere spelers eronder te krijgen. Pas wel op! Het is niet mogelijk om als team te winnen, dus wie de ene beurt nog je bondgenoot is kan zich de volgende beurt best tegen je keren omdat je te sterk wordt.

Tijdens het spel beweeg je de speelstukken niet op conventionele wijze, maar geef je aan het begin van elke beurt al je eenheden gedekt orders (variërend van consolideer macht en ondersteunen tot mars orders), die vervolgens allemaal worden geopend en om beurten worden uitgevoerd. Het voordeel van dit systeem is dat iedereen tegelijk bezig is zijn beurt te plannen, waardoor je constant bezig bent en je aanzienlijk minder zit te wachten. Geheel tegen de norm in: een goed spel, gebaseerd op een boekenserie.



REDACTIE SPEELT: PETER R. DE VRIES, MISDAADVERSLAGGEVER

Door Lara Oude Alink

Waarom we hadden besloten juist dit beruchte spel te gaan spelen voor 'de redactie speelt' werd naarmate de avond vorderde steeds onduidelijker. Het was niet vermakelijk - althans niet zoals het oorspronkelijk bedoeld was - niet spannend, en erg voorspelbaar. Het valt echter niet te ontkennen dat 'Peter R de Vries: Misdaadverslaggever' een iconische titel is, en dat het daarom een must-play is. Ook voor de redactie, hoe pijnlijk het ook was. Daarom besloten we uiteindelijk het spel toch maar niet te verbranden, wat we oorspronkelijk wel van plan waren.

De regels van het spel zijn niet erg ingewikkeld. Al snel wordt duidelijk dat spannende zaken oplossen en boeven vangen niet het doel is, je bent immers misdaadverslaggever, geen detective. Wat je moet doen als echte Peter R.- fan is 'de zaak rondkrijgen'. Dit wordt redelijk letterlijk genomen, aangezien je aanwijzingen met fiches met 'aanknopingspunten' (een knoopje) erop met elkaar moet verbinden op het bord, tot je een soort cirkel hebt. De aanwijzingen vind je door ze willekeurig van een stapel af te pakken, en je verzamelt aanwijzingen door de beroemde Peter R.-pion het bord rond te laten gaan en van de verschillende stapeltjes kaarten te pakken.

De kaarten met aanwijzingen zijn al even tenenkrommend: verdachten hebben namen als 'Beun de H.' en 'Linke L.', terwijl getuigen bijvoorbeeld 'B. de Haas' en 'L. Loe-tje' heten. Het werd nog minder indrukwekkend toen bleek dat wij dit trucje ook konden. Wat dacht je van 'Gladde J.' en 'G. Jakker'? Een cool moment als je de oplossing van de zaak gevonden hebt zoals in Cluedo is ook uitgesloten als je dingen

moet zeggen als: 'volgens N. Aagje was het een drugszaak, in Utrecht, gepleegd door Beun de H.!'

De aanwijzingen variëren van saai tot ronduit gestoord. Een mogelijk motief voor een moord was dat de verdachte op de noordpool was achtergelaten tussen de ijsberen, en het slachtoffer hem geen geweer had gegeven om zichzelf mee te verdedigen. Is dit gebaseerd op een echte zaak, Peter R.? En nog belangrijker, waarom is die nooit uitgezonden?

Als speler moet je ervoor zorgen dat jij als eerste een zaak rond hebt. Wat voor zaak is hierin niet belangrijk, aangezien jij de zaak bedenkt en aan elkaar knoopt met je eigen aanwijzingen. Het is ook mogelijk middenin een onderzoek de gehele zaak te veranderen, bijvoorbeeld van een ontvoering naar een moord, zolang jou dit goed uitkomt. En het is natuurlijk logisch dat een moord meer kijkcijfers oplevert.

Onze onderlinge concurrentie is dus belangrijker dan het oplossen van ernstige misdaden. Vertaal je dit systeem verder naar de echte wereld, dan blijkt de dagelijkse praktijk van Peter R. nog krankzinniger. Het is mogelijk aanwijzingen die tot een veroordeling kunnen leiden gewoon aan de kant te gooien. Daarnaast kan een moordzaak plotseling veranderen in een drugszaak, als jij dat wilt. Als verslaggever negeer je een lijk volkomen, of je komt tot de conclusie dat het slachtoffer toch niet dood was. Daarnaast kun je deze optie aangrijpen om je zwakke zaak een cover-up te geven, omdat jouw aanwijzingen misschien wél ergens op slaan in een totaal andere zaak.

Wat alles nog vreemder maakt is dat je onbruikbare aanwijzingen aan de kant kunt leggen, net als speciale alibikaarten die een verdachte vrijspreken. Dit lijkt ons ronduit belemmering van de rechtsgang. Heb je drie of meer aanwijzingen die naar een bepaalde persoon, plaats of motief wijzen, dan kun je deze niet meer onder het tapijt schuiven. Dat zou opvallen.

Het komt er op neer dat je eenvoudig kunt winnen door de anderen een zaak voor je te laten leggen, en dan op het juiste moment een gouden tip-kaart te spelen, als je die hebt. Je wint dan vrijwel zeker, en wat de inhoud van de gouden tip is mag je, alsof het allemaal niet dubieuzer kon, zelf bedenken. Zo won Dirk, met een flinke dosis toeval dat hij op het goede moment een gouden tip kon spelen. Tactiek is in het spel dus bijna geheel afwezig.

Als je dit alles bekijkt is het logisch dat geen van de deelnemers het spel hiervoor vaker dan één keer had gespeeld. Het spel ziet er echter wel goed uit: het bord en de kaartjes zijn goed verzorgd. Misschien komt dit ook doordat het weinig gespeeld wordt, maar het design is prima, en de Peter R. – pion is natuurlijk geweldig.

We waren echter wel verbaasd toen we erachter kwamen dat het spel in 2003 ontwikkeld is door Sjaak Griffioen, 'de goeroe onder de Nederlandse spellenmakers', volgens inside info van Peter. Was dit een jeugdzonde? Eén ding is zeker: hij wil vast dat dit geheim blijft.

Tot slot de ondertitel: 'met dit spel heeft u altijd een alibi!' Wij twijfelen er sterk aan dat iemand, zelfs Peter R. zelf, je zou geloven als je dit spel als alibi aan zou voeren. Je hebt er namelijk minder tijd voor nodig om er genoeg van te krijgen dan een moord te plegen.





HET SPELWEEKEND

Door Daan van Marle

In het weekend van 8, 9 & 10 april vond wederom één van de leukste activiteiten van het jaar plaats. Het laatste spelweekend ligt alweer bijna twee maanden in het verleden. Twee keer per jaar zorgt de weekendcommissie dat er een spelweekend georganiseerd wordt. Dan gaan we een weekend spellen spelen, gecombineerd met leuke activiteiten als een pubquiz en een moordspel.

De eerste dag begon druk toen enkele moedige vrijwilligers al vroeg in de middag bezig waren met alle noodzakelijk vermaak naar de locatie, de Dillenburg te Deft, te verslepen. Ondanks enkele initiële parkeerproblemen verliep dit allemaal zonder problemen en was binnen de kortste keren alles goed en wel onderweg voor een episch weekend. Een weekend vol spelletjes, slechte grappen, gelach en gestress. Ja, ook gestress, want zoals tegenwoordig bijna traditie is was er ook deze keer weer een moordspel.

Deelnemers moesten zoals gewoonlijk erg voorzichtig zijn met het kiezen van hun woorden. Iedereen krijgt een briefje met daarop de persoon die ze moeten vermoorden en het woord dat ze diegene moeten laten zeggen om dit te doen. Dit jaar was er gekozen om de woorden zo veel mogelijk aan te laten sluiten bij de personen zelf. Liefhebbers van bepaalde spellen moesten erg voorzichtig zijn met het hierover hebben. Voor ze het wisten, kon het game over zijn.

Gelukkig was er naast de stress en voorzichtigheid van het moordspel genoeg tijd

om andere dingen te doen. De consoles stonden aan, vele tafels stonden volgebouwd met de nodige bordspelletjes en er was ook altijd wel een tafel gevuld met een chaotisch potje multiplayer Magic. De eerste avond werd afgesloten met het vrelendste van het hele weekend, het oppompen van de luchtbedden. Waar de ene persoon sliep op een matje zo dik als een A4-tje, hadden andere mensen heuze luchtkastelen meegenomen. Nadat enkele mensen hun longen uit hun lichaam hadden geblazen, kwam er gelukkig iemand aan met een elektrische pomp en kon iedereen vredig gaan slapen.

Dag twee begon rustig, het ontbijt stond klaar en alles kwam langzaam op gang terwijl mensen die de hele nacht hadden doorgetrokken nu ook maar eens een paar uurtjes slaap gingen pakken. Er vielen veel slachtoffers in het moordspel in hun vroege onoplettendheid. De slachtoffers stapelden zich langzaam op. Voor de zaterdag had de weekendcie nog twee andere activiteiten georganiseerd. Een pubquiz en een barbecue.

De pubquiz bestond uit meerdere rondes met vragen uit allerlei interessegebieden, maar wel een beetje toegespitst op Duivelseileden. In ieder geval een spellenronde, maar ook een ronde met vragen over tv-series. Als avondeten werd er iets speciaals bedacht. Om niet alleen binnen te zitten en ook nog wat te genieten van het mooie weer, werd er 's avonds gebarbequed! Vier wegwerpbarbecues hebben overuren gedraaid om iedereen van een brede selectie aan vlees te voorzien. Met

dank aan Tom en Sven voor hun taak als Grillmeesters.

De derde en helaas laatste dag brak voor sommige mensen maar net top tijd aan. Gesloopt en vermoeid, probeerden de ondertussen halfzachte 'Eitjes nog wat spelletjes te spelen. Zo hier en daar vloog een chagrijnige opmerking door de zaal en was het maar beter om sommige mensen gewoon te laten winnen. Gelukkig was Femke er om iedereen op te beuren met een heerlijk eitje bij het ontbijt. Voor iedereen eieren bakken leek geen simpele taak, maar met haar hoge level in cooking skills en haar terrain advantage in de keuken was dit voor Femke een peulenschil.

Halverwege de middag liep het weekend langzaam maar zeker ten einde. De spellen werden weer ingeladen en de ruimte werd opgeruimd en schoongemaakt. Het was een zeer geslaagd weekend voor de weekendcie en hopelijk ook voor de leden!





DE BAD GUYS IN SPELEN

Door Dirk Lemmen en Kevin Widdershoven

Wat zijn spellen nou zonder die vervelende slechterik? Je weet wel, wiens plannen en geleidelijk sterker wordende minions je blijven dwarsbomen, terwijl je zelf steeds sterker wordt? Nergens natuurlijk. Je zou het misschien niet zeggen, maar een drietal van de meest populaire activiteiten op het Duivelsei hebben een achtergrondverhaal van meters aan boeken. Dacht je dat kaarten spelen en dobbelstenen gooien het hele idee is achter de werelden van Magic: The Gathering, Warhammer 40,000 of Dungeons and Dragons? Wat hebben die settings te bieden aan bad guys?

Magic

Eén van de bekendste bad guys van het Magic multiversum is Yawgmoth. Hij begon zijn carrière als genezer, maar al snel werden zijn ambities te groot en te eng voor zijn tijdsgenoten. De genezer zag het lichaam als een organische machine, die alle ziektes kon overwinnen met de juiste middelen. Het overwinnen van de grootste ziekte van allen, de dood, was het uiteindelijke doel. Zijn experimenten werden als snel ongemakkelijk en hij werd verbannen uit zijn geboorteland. Zijn tijd in ballingschap gebruikte hij om ziektes te verspreiden en vervolgens het effect hiervan te bestuderen op allerlei verschillende volkeren.

Toen Yawgmoth hoorde dat een hoge pief in zijn geboorteland op sterven lag door een onbekende ziekte, wist hij dat dit zijn kans was om wraak te nemen. Het leven van de man kon hem niets schelen. Hij wilde slechts dat het volk voor hem zou buigen. Yawgmoths ambities werden alleen maar vergroot toen hij erachter kwam dat er meerdere werelden bestonden. Hij wilde

een god van zijn eigen perfecte wereld worden met de inwoners van zijn huidige woonplaats als onderdanen. Hier was lang niet iedereen het mee eens. Vooral de overlevenden van de experimenten tijdens zijn ballingschap trokken meteen ten strijde. Na een lange, bloederige burgeroorlog kwam Yawgmoth naar voren als de overwinnaar. De overlevenden werden zijn onderdanen. Over tijd werden hun lichamen machines, onsterfelijk en perfect. Yawgmoth was een god en had ongelimiteerde macht over zijn onderdanen. Hij noemde zijn wereld Phyrexia.

Dungeons and Dragons

Dungeons and Dragons is niet één enkele setting; er zijn er vele, zowel van Wizards of the Coast of van spelers zelf. Een karakteristieke bad guy uit twee van Wizards' meest centrale settings, de core setting en de Forgotten Realms, is Asmodeus: Supreme Master of the Nine Hells, lord of all devils en god of sin. Asmodeus is een arch-devil, één van de negen Lords of Hell, die de rest onderworpen heeft. Hij is ambitieus en machtsbelust. Zijn wens om alles te overheersen streeft hij niet per se na via vernietigende oorlogen, maar vooral ook binnen bestaande machtskaders.

Als heerser van de Nine Hells en als god of sin heeft hij vele volgelingen, vele culten, waartoe hij mensen in een positie van macht en invloed aan trekt. Zo heeft Asmodeus pionnen in vrijwel elke bestaande machtsstructuur. Dat betekent niet dat hij de militaire macht niet heeft om zijn macht op openlijker wijze te verbreiden: hij heeft de loyaliteit van miljoenen devils.

Asmodeus is karakteristiek voor het kwaad

in deze settings; de moraliteit van deze settings is grotendeels onze westerse moraliteit. Vrijheid staat hoog in het vaandel als een goed, en machtslust als die van Asmodeus is daartegen een duidelijk kwaad.

Warhammer 40,000

Het selecteren van een iconische bad guy in Warhammer 40,000 is nog verrassend lastig – en niet door een gebrek aan ‘kwaad’. Je hebt de Orks, een ras dat in vroeger tijden ontworpen was als een ras van soldaten en nu als ongeleide projectielen dood en vernietiging zaaien. Dan heb je de Tyranids, aliens van buiten de galaxy, die onder sturing van een hive mind er op uit zijn om alle biomassa in onze galaxy te consumeren. Enger dan deze beestachtige aliens vind ik de Dark Eldar. Dit is een ras wiens zielen langzaam geconsumeerd worden door een oud kwaad en dat enkel kan overleven door het consumeren van zielen van anderen. Het is een lot dat deze gruwelijke sadisten omarmd hebben.

Geen tekort aan ‘bad guys’ dus. Echter, als je ziet wat de mensheid daar tegenover zet (of moet zetten), dan vraag je je soms af hoe slecht die bad guys nu wel niet zijn. Wat in bijvoorbeeld in magic en de core settings van D&D de daden van ‘bad guys’ zijn, zijn hier ook de daden van de verdigters van de mensheid. Generaals vergoien tien duizenden troepen om vijandelijke ammunitie uit te putten; inquisitoren roeien liever al het leven uit op een planeet met honderden miljarden bewoners dan dat ze één mogelijke vijand in leven laten; en de God Emperor die het Imperium bijeen houdt vergt het dagelijkse offer van vele mensen om zijn leven in stand te houden.

In een setting als deze selecteer ik uiteindelijk toch Chaos als het meest iconische

kwaad. De vier Chaos Gods – Khorne, Tzeentch, Nurgle en Slaanesh – zijn letterlijk ontstaan uit agressieve en destructieve emoties, en ze hebben geen ander doel dan het botvieren en stimuleren van diezelfde emoties.

Zo zou je ze kunnen zien als doende kwaad omwille van kwaad. Dat is echter niet de reden dat ik hen selecteer als de bad guys. De andere ‘bad guys’ vormen een tastbare bedreiging; het zijn vijanden die je kunt zien en bevechten. Chaos echter, hoewel de Chaos Gods legioenen aan daemons aan hun wil onderworpen hebben, overtreft de andere bad guys doordat het ook op andere wijze werkt. Een goede illustratie van het effect dat Chaos kan hebben is een kort verhaal uit 2005, *The Death of Golia VII*, over een planeet die een aanval van Chaos verwacht. De wereld stierf, maar niet ten gevolge van een invasie.

“The Warp storm erupted, smothering Golia VII in its deadly embrace. Nightmares that had lurked at the edge of men’s waking moments became flesh in the blink of an eye, and horrors walked the earth. Many defenders were driven mad in the blink of an eye, collapsing gibbering where they stood.”

“At the height of the storm, man tore at man; all sanity and reason fled. Primal rage replaced will and devotion, and hundreds of millions died locked in dreadful, bitter struggle with their countrymen.”

Chaos is een kwaad waarvan zelfs de kennis je mentaal kan breken.



AKAHIGE'S RANT

Mits goed gespeeld is Weerwolven verreweg het meest kwaadaardige spel denkbaar. Dit zeg ik niet omdat het spel zo vilein in elkaar steekt. Dit zeg ik voornamelijk vanwege de mogelijkheden die dit spel bepaalde mensen geeft die begiftigd zijn met inspiratie. Voor de duidelijkheid, met inspiratie bedoel ik "neiging tot fucking evil bastard-gedrag", met begiftigd zijn bedoel ik "pathologische neigingen hebben waaraan men wel moet toegeven". Met "bepaalde mensen" bedoel ik mijzelf.

Ooit speelde ik Weerwolven met een groep vrienden, waaronder een van mijn meer lastige exen. Op de locatie moest ik even naar de wc, om bij terugkomst te merken dat mijn lastige ex bij wijze van grap de deur voor me op slot had gedaan en zei de deur alleen te openen als ik voor haar op mijn knieën ging. Ik zag dat niet zo zitten en de impasse duurde net lang genoeg om het feestje een beetje een zure sfeer te geven, totdat de gastvrouw de common sense kreeg om de angel uit de situatie te halen door de deur te openen. Karma is echter een bitch. Ik werd weerwolf en als eerste slachtoffer maakte ik met mijn team de lastige ex af. Dit leidde uiteraard tot speculatie.

"Maar wacht even, zij had jou net buitengesloten. Peter, ben jij soms weerwolf?"
"Ja," antwoordde ik met ultieme pokerface.
"Haha, grapjas. OK, wie denken we dat echt de weerwolf is?"

En zo werd Weerwolven uitgespeeld met een lastige ex aan de zijlijn die vol ongelooft moest kijken hoe men mij niet als verdachte wilde zien.

Een andere keer speelde ik Weerwolven



met mij als verteller. De groep was verdoemd. Als Agatha Christie's Tien Kleine Negertjes ging de ene na de andere speler tegen de vlakke en de weerwolven leken onvindbaar. Mensen die dachten dat er iets vreemds aan de hand was en dat ik daar iets mee van doen had, hadden gelijk, maar zij werden door dit inzicht automatisch gezien als afwijkend, dus weerwolf, dus voer voor op de brandstapel. Saillant detail: ik had geen weerwolfkaarten tussen de stapel geschud en at random spelers gekozen die in de nacht moesten komen te overlijden. De spelers vonden me een briljante huffer.

In mijn meest epische potje weerwolven heb ik daadwerkelijk een vrouw verleid om mij, hoewel ik overduidelijk een predator was, in zoverre te vertrouwen dat ze met mij na het spel mee naar huis zou gaan om een kop koffie te drinken, zonder enige bijbedoelingen. Uiteraard waren er wel bijbedoelingen, maar dankzij mijn manipulaties was ze me daar niet alleen dankbaar voor, maar was ze er bovendien van overtuigd dat het allemaal haar idee was en heeft ze me verontschuldigd voor het feit dat ik me zo door haar heb laten gebruiken. Dankzij dit schuldgevoel heb ik nu naast een goede nacht bedgym een splinternieuwe laptop, een DVD-box van Tarantino-films en een toekomstig goedmaak-etentje maar dan echt zonder bijbedoelingen (geloof ze oprecht). Overigens was ik tijdens dit laatste potje het onschuldige meisje.

Contactadres
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
T.a.v. Het Duivelsei