



SPELDUIVENSEI

Jaargang 19

Nummer 1

April 2014

Thema: NAAR BUITEN!



"Als je niets verwacht van je leven, heb je ook geen stress."

Waarom buiten ENG is - 8

"Minpunt: geneeskundige atmosfeer."

Nieuwe rubriek! Tips voor de student - 13

"Het totale breingewicht van de leden van Duivelsei is 68,6 kg. Dat is $1,15^E-21$ procent van het totale gewicht van de aarde."

Big Brain Academy - 18

L.S.S.V. HET 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

OPENINSTIJDEN:

MAANDAG GESLOTEN

DINSDAG 11:00 - 18:00

WOENSDAG 11:00 - 18:00

DONDERDAG 11:00 - 18:00 KOOPAVOND 19:00 - 21:30

VRIJDAG 11:00 - 18:00

ZATERDAG 11:00 - 18:00

ZONDAG GESLOTEN

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

REDACTIONEEL

Lieve allemaal,
Open de deuren, was de ramen,
schop je schoenen uit en voel
het gras onder je voeten want
het is LENTE! Voor je ligt de
nieuwste Spelduivel vol met de
leukste buitenspeelverhalen.
Doe mee met Humans vs
Zombies of de monopolyrace,
bezoek de raarste landschappen,

ga tuinieren of is buiten toch
maar een beetje eng? Je kunt er
vanalles over lezen in dit
nieuwste nummer (waar de
voorjaarsschoonmaak ook
doorheen is gegaan met een
nieuwe layout!)

Cecile de Haan
Hoofdredacteur



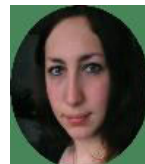
Cecile



Kevin



Ron



Mardie

INHOUD

Ochtendgymnastiek in de trein **4**
Interview: Humans vs Zombies **6**
Waarom buiten ENG is **8**
Advertenties **9**
Ledenlijst **10**
Haal het buitengevoel naar binnen met een plant **12**
Tips voor de student: deel 1 - studieruimtes **13**
Bizarre landschappen **14**
SPIEL ervaringen **16**
Big Brain Academy **18**

Schrijvers

Cecile de Haan
Frank Floris
Kevin Widdershoven
Mardie Feikens
Mathijs Jansen
Pauline Hogendoorn
Ron Cohen
De Consolecie

**Zelf schrijven? Stuur een
mailtje naar de redactie!**



**Voorkant:
RatCat & Friends**

ratcatandfriends.blogspot.com

Voorkant: Dorian van den Nieuwenhof
Achterkant: Lara Oude Alink
Vormgever: Mardie Feikens
Spellcheck: Gerbrant P. Niers

Redactie@duivelsei.nl

OCHTENDGYMNASTIEK IN DE TREIN

EEN VERSLAG VAN DE MONOPOLY RACE 2013

29 maart 2013, goede vrijdag, de dag waarop iedereen gratis reist. De dag begint rustig, boterhammetje met pindakaas, huisgenootje gedag zeggen dat naar huis gaat voor het weekend. Rustig sukkelt de ochtend aan tot het kwart voor twaalf is. Bijna tijd! Denk ik. Snel stop ik de mascottes, Noedels de beer voor team 1000duizend en sokpop de, uhm, sokpop in mijn tas en spring ik op de fiets naar de Peli. Het wordt de meest hectische dag van mijn leven. En ik heb er zin in.

Eenmaal bij de peli staan mijn teamgenoten Mark en Sanne al klaar, kaarten van verschillende steden uitgeprint en in de tas. De leden van de andere teams, Joris, Pepijn en Roelof van team 1000duizend en Michiel, Michiel (om verwarring te voorkomen) en Sjoerd (in pinguïnpak) van team 'pinguïn met de hoge hoed' staan er ook. Ik geef Noedels aan Joris en gezamenlijk wachten we tot het daadwerkelijk twaalf uur is. De eerste sneeuwvlokken vallen angstaanjagend naar beneden maar we zijn niet bang voor kou. Wij willen winnen.

En dan begint het! Cecile roept dat het tijd is en iedereen springt op zijn fiets. Het is het begin van de monopolyrace, en hoe sneller op Leiden Centraal, hoe meer kans dat je de trein hebt. Roelof roept dat zij álle steden gaan doen. 'Dan doen wij dat ook!' roept Mark. We zijn net begonnen en nu al worden onze plannen omgegooid. Maar we hebben de trein naar Haarlem. En dat is een goed begin.

HAARLEM

Eenmaal in Haarlem schieten we de bus in, die precies voor ons klaar lijkt te staan (en pas 5 minuten later wegrijdt, maar dat maakt niet uit). Onze eerste halte is de Grote Houtstraat, daarna rennen we door naar de Barteljorisstraat. Toepasselijk genoeg komen we daar Joris en zijn team tegen, die we snel met straatnaambord op de foto zetten. Mooi, dat is alvast punten gestolen. Helaas weten zij ons ook te fotograferen en staan we weer gelijk. Onderweg naar de Zijlstraat moeten we door een heuse mensenmassa, maar Mark roept: 'aan de kant, dit is een race!' en we komen erdoor.

AMSTERDAM

Snel met de bus terug om de trein naar Amsterdam Centraal te halen. Van de andere teams is gelukkig niets meer te zien. In Amsterdam splitsen we op: Sanne gaat een fotolijstje kopen zodat we onze mooiste foto ingelijst kunnen inleveren. Ook koopt ze lunch, want ik ben natuurlijk vergeten om broodjes te



smeren. Mark en ik trotseren ondertussen Amsterdam, op zoek naar Kalverstraat en Leidschestraat. In de tram zien we team 1000duizend, we verschuilen ons achter onze stoelen in de hoop dat zij ons niet zien. Als we uitstappen, volgen zij ons niet. Mooi, denken wij, we hebben een voorsprong. Helaas blijkt, na navragen bij de plaatselijke hotdogstand, dat we verkeerd zijn uitgestapt. Tsja, Amsterdam stond oorspronkelijk niet op de planning, dus hebben we geen kaart. Met wat hulp van (erg vrolijke) Amsterdammers lukt het ons om samen met Sokpop en de goede straatnaambordjes op de foto's te komen, en we komen nog volgens de planning aan bij Sanne. Op ons 'meetingpoint' komen we nog team pinguïn met de hoge hoed tegen, waar Sanne snel een foto mét mascotte van weet te maken. Ook die punten zijn binnen.

GRONINGEN

Met wat friet en burgers van de Smullers onderweg naar de verste en meest puntrijke stad: Groningen. Op Almere Centrum hebben we 7 minuten overstaptijd, genoeg om een foto van de voorkant van dit station te maken (die leveren ook punten op!). We maken snel een selfie (waar Sokpop nog nét opstaat) terwijl Sanne uitzoekt welke trein we moeten hebben. Ook deze redden we. In de trein bedenken we dat speciale foto's ook punten opleveren en we besluiten om 'Duivelsei' met de oren van Sokpop te schrijven op de komende 9 foto's. Tegenover ons zit een jongen met een pak Campina goedemorgen, een goede **start** van je dag. En voor start krijg je punten, want die staat

“of: waarom je blij wordt van het woord ‘start’.”

ook op het monopolybord! Mark vraagt de jongen onbeschaamd of we zijn pak even mogen lenen en we maken een foto, waarna de jongen ons ook een beschrijving van Groningen geeft. Die stad gaat ons dan ook gemakkelijk af: Akerkhof, Herestraat en de Grote Markt (resp. de D, U en I) liggen dicht bij elkaar. Ook komen we nutsbedrijf ‘Gasterra’ (V) tegen en maken we een duckfacefoto van het station om in te lijsten (E). Op naar Arnhem!

ARNHEM

Onderweg naar Arnhem komen we langs station Zwolle, waar geen van ons de weg kent, en we besluiten net om van dit station geen foto te maken als het meisje tegenover ons zegt: ‘ik help jullie wel’. We vertrouwen haar blind en geven haar ons kostbare fototoestel terwijl Sanne en ik naar de voorkant van het station rennen. Mark heeft ondertussen de goede trein gevonden en binnen 5 minuten zitten we in de trein, met foto (L). Vanuit Arnhem gaan we door naar Arnhem Velperpoort, waar we achter elkaar de Steenstraat (S), Velperplein (E) en Ketelstraat (I) tegenkomen. Verder zien we nog een bordje met vrij parkeren (99 punten!). Terwijl Mark en ik het logo op Arnhem Centraal zoeken, koopt Sanne ons avondeten: broodjes kaas en cola. Het is heerlijk, denken we, terwijl we in de trein naar Utrecht zitten. Ondanks ons uitstapje naar Amsterdam liggen we weer op het oude schema.



UTRECHT

Utrecht is dé stad van Sanne, ze is er geboren en getogen en wijst ons makkelijk de weg langs Vredenburg, Neude, de Ziggostudio (nutsbedrijf), **start**people, de watertoren (nutsbedrijf) en de Biltstraat. We nemen de bus terug en hebben nog -2 minuten om de trein naar Rotterdam te halen, maar we halen hem! Sanne blijft achter in Utrecht, zij moet

morgen weer vroeg op, maar ze blijft ons telefonisch supporten.

ROTTERDAM

In de trein naar Rotterdam zijn we moe en zitten we stil. Omdat we in Rotterdam minder dan een kwartier hebben om Hofplein en Coolingsingel te vinden, doen we wat ochtendgymnastiek om wakker te blijven. Zodra de trein aankomt sprinten we eruit, en we komen tot onze grote vreugde tot de ontdekking dat de twee straten aan elkaar grenzen! Breed grijnzend rennen we terug naar het station, terwijl mensen ons aankijken en aanspreken alsof we gek zijn. Tegelijk gaan we onderuit op het wegdek, maar we helpen elkaar overeind en duwen elkaar letterlijk naar de sprinter naar Rotterdam Blaak. De deuren sluiten al bijna maar we hebben het gehaald! Mark weet nog net het trappetje te vinden, maar ik stort op de grond in elkaar. De conducteurs kijken elkaar aan en vragen verbaasd: ‘waarom gaan jullie in vredesnaam naar Blaak?’ Wij weten het ook niet meer.

In Blaak vinden we de straat ‘Blaak’ snel en twee voorbijgangers maken de foto, terwijl we doodsbang zijn dat ze Marks telefoon stelen (mijn camera had het inmiddels begeven). Dan rennen we terug naar het station, maken een foto van het logo en halen de trein naar Den Haag HS. Na een tramrit met bijzonder enge mannen komen we aan op Spui en het Plein. ‘Lange Poten’ blijkt geen bordje te hebben (inmiddels wel!) dus we fotograferen het tweede kamer gebouw waar het adres op staat. Dan rennen we naar Den Haag Centraal, maken een foto en kunnen eindelijk terug naar Leiden.

LEIDEN

Eenmaal in Leiden kunnen we weer fietsen! We fotograferen het station, de Beestenmarkt, de elektriciteitscentrale en de Pelikaanhof (geen officieel bordje, dus ook maar Pelikaanstraat). Dan is het tien voor twaalf en zijn we bij Cecile. Ook de andere teams arriveren (fotograferen elkaar stiekem nog) en dan is het voorbij. En nu maar wachten op de uitslag.

Ook zin in een avontuur door heel Nederland? 18 april 2014, goede vrijdag, is er weer een monopolyrace! Durf jij het aan?

“Team zonder naam heeft uiteindelijk met 9999 punten gewonnen! Hoera!”

INTERVIEW: HUMANS VS ZOMBIES

Al een paar jaar wordt er op het Duivelsei het leukste spelletje tikkertje ter wereld gespeeld: Humans vs. Zombies. De redactie vroeg twee van de organisatoren naar hun ervaringen met dit spel.

Thomas is zombie-expert van het eerste uur. Hij zat in de allereerste organisatie en heeft er mede voor gezorgd dat het spel is geworden wat het is.

Kelly zit in de huidige Apocalypcie en heeft het zich als doel gesteld de verhalen nog mooier en de missies nog gaver te maken.

Thomas, hoe zijn jullie ooit op het idee gekomen om HvsZ te gaan organiseren?

Thomas: Ik was het bestaan van het spel ooit toevallig tegengekomen via internet. Het werd daar georganiseerd op de campussen. Daar liep het aantal deelnemers per spel gerust in de honderdtallen. Alhoewel we het systeem van campussen niet echt in Nederland hebben, zag ik wel mogelijkheden om het met een aantal aanpassingen bruikbaar te maken om het hier te organiseren. Het spel had zombies en Nerf guns, dus tja, wat wil je nog meer?

Kun je in een zin uitleggen wat HvsZ inhoudt?

Kelly: het is een soort tikkertje voor grote mensen, waarbij je ook missies uitspeelt en elkaar mag stalken.

Thomas: Humans VS Zombies is de meest epische vorm van post-apocalyptisch tikkertje dat je ooit zult spelen!

Wat is de grootste uitdaging in het organiseren van zo'n groot spel?

Thomas: vooral de uitvoer ervan. Met de voorbereidingen kan je ruim op tijd beginnen en je kan alles redelijk helder op papier hebben staan. Echter, heel veel onderdelen zijn nog relatief nieuw en het is vrij onzeker hoe succesvol het überhaupt uit zal pakken. Daarbij zit er altijd weer een groot verschil tussen theorie en praktijk, dus vaak is het een beetje afwachten hoe goed alles loopt en moet er soms wat geïmproviseerd worden.

Kelly: de grootste uitdaging is de communicatie naar iedereen toe en van te voren inschatten hoe dingen gaan lopen. Of missies succesvol zijn,



hangt af van de verhouding humans en zombies. Als dingen dus anders lopen dan je dacht, dan kan een missie ofwel veel te moeilijk zijn en dus floppen, of juist veel te makkelijk. Daar moet je flexibel mee zien om te gaan. Oh, en iedereen heeft altijd wel ergens kritiek op. Daar moet je ook mee om kunnen gaan

Wat is het leukste aan het organiseren van HvsZ?

Thomas: het leukste is uiteindelijk toch wel om te kunnen zien hoe een relatief grote groep mensen het 7-8 dagen lang naar hun zin heeft met het spel en hoe enthousiast ze er mee bezig zijn. Uiteindelijk organiseer je het hele spel voor het plezier dat er aan te beleven valt en het is dan ook erg leuk om de positieve reacties te horen. Negatieve reacties houdt je altijd, maar daar probeer je van te leren.

Kelly: de reacties, het plezier zien van de spelers, de lol vooraf is het leukste van het spel organiseren. Ikzelf vond daarbij het bedenken van het verhaal achter de editie en de missies het leukste. Ook het bijkomende verkleden en grimeren en dus helemaal opgaan in de rol, maar dat heeft vast ook met mijn theaterachtergrond te maken.

“En masse aanvallen kan bijzonder effectief zijn.”

Welke tips zou je toekomstige organisatoren willen geven?

Thomas: kijk goed naar wat wel en niet heeft gewerkt in het verleden, maar wees niet bang om iets nieuws uit te proberen. Niet alles zal altijd even perfect lopen, maar soms pakt het juist spectaculair uit. Je hoeft echt niet het hele spel opnieuw uit te vinden, dus gebruik gerust activiteiten die in het verleden succesvol zijn geweest. En spendeer voldoende tijd aan het binnenhalen van deelnemers, hoe meer spelers, hoe leuker het spel.

Kelly: begin op tijd, maak ook een plan B voor elke missie, herschrijf de regels in je eigen woorden voor je begint, zodat je ze goed kent. (Dus niet klakkeloos overnemen van de vorige editie). Daarbij moet je ook altijd een lijn trekken met de commissie, zodat je eenduidig en helder overkomt naar de spelers.

Wat zou je de spelers mee willen geven?

Thomas: voor zowel Humans als Zombies is er

een enkel element dat het meest bepalend is voor winst of verlies: teamwork. Beide partijen heb ik praktisch de Humans vaak alleen op pad gaan. Blijf dus altijd alert en werk samen. De Zombies zou ik aanraden niet teveel focussen op het saboteren van een missie. Zeker in de eerste paar dagen is het veel belangrijker om slachtoffers te maken. Voor de zombies kan een missie al ‘geslaagd’ zijn als ze 2-3 slachtoffers maken, ook al behalen de Humans hun missie-doel. Enige mate van planning kan vaak geen kwaad; ‘en masse’ aanvallen kan bijzonder effectief zijn, maar de deelnemers moeten wel hun enthousiasme inhouden totdat voldoende zombies hun stun kwijt zijn. Ook moeten ze bereid zijn om een schot te vangen in plaats van de ‘kill’ te maken. Als je op deze manier al een enkel slachtoffer kan krijgen is het de hele actie vaak meer dan waard, zelfs al kost het meerdere pogingen.

Kelly: samenwerken! Daar is het meeste wel mee gezegd. Oh en wees lief voor de spelleiding, natuurlijk.



WAAROM BUITEN ENG IS

Deze editie van de Spelduivel zit vol slechte redenen op naar buiten te gaan. Inderdaad, slechte redenen. Buiten is fout. Buiten is slecht. Buiten is namelijk niet binnen.

Binnen is die heerlijke plek waar je elektriciteit uit een muur kan trekken. Hiermee kun je jezelf van alle gemakken voorzien die je maar kan wensen. Voedsel bewaren en bereiden. Bij een comfortabele temperatuur het hele jaar door naakt door je huis strompelen. Tenslotte het eindeloos vermaak dat een computer je bezorgt. Wat meer kan een mens willen?

Laat ik daarom de redenen om naar buiten te gaan ontkrachten.

ZONLICHT

“Zonder zonlicht wordt je depressief!”

Gelukkig heeft de wereld slimme mensen die veel tijd binnenshuis doorbrengen om ook dit probleem op te lossen. Het heet vitamine D3 en komt uit potjes die je via internet rechtstreeks naar je huis kan laten komen.

FRISSE LUCHT

“Naar buiten gaan is goed voor je, want frisse lucht!”

Slimme mensen hebben gelukkig ramen bedacht. Deze dingen zijn regelmatig uitgerust met een optie om open te staan. Probleem opgelost!

Woon je in een huis zonder ramen, of doe je het liever biologisch? Zet wat groene planten huis en zij zullen je voorzien van heerlijk verse zuurstof.

CONTACT MET MENSEN

“Met mensen omgaan is goed voor je sociale vaardigheden!”

Wederom onzin. Op internet zit het vol met mensen. En als je aan online gaming doet, of discussies leest op internetfora, merk je zó op hoe goed dit is voor iedereen's sociale vaardigheden. Als je tegen mensen praat terwijl ze naast je staan kunnen ze je verantwoordelijk houden voor wat je zegt. En dat willen we natuurlijk niet.

BEWEGEN

“Niet bewegen is slecht voor je!”

Grootste leugen die iemand je kan vertellen. Met zitten en liggen kan niets mis gaan. Pas als je gaat bewegen gaan dingen pijn doen! Laat de ‘bewegers’ maar lekker blessures oplopen. Tussen bed en bank krijg je binnenshuis genoeg beweging. Zolang je het tot een minimum beperkt, kan er niets mis gaan.

ONTSNAPPING

“Door naar buiten te gaan kun je ontsnappen aan je hectische leven!”

Alsof buiten niets doen je to-do lijstje gaat verkorten. Als je niets verwacht van je leven, heb je ook geen stress. Als je dan toch behoefte hebt aan wat escapisme, moet je maar een boek lezen, film kijken of spel spelen. Gelukkig zijn deze dingen allemaal het meest comfortabel binnenshuis.

BUITEN ZIT TUSSEN BINNEN IN

“Je zult toch naar buiten moeten om naar andere plekken te gaan!”

Dit is deels waar, maar maakt buiten nog steeds geen aantrekkelijke plaats. Gelukkig zijn er ook uitslovers die in het buiten moeten werken. Deze mensen kun je bellen en zij brengen vervolgens objecten van jouw keuze naar je huis. Trap hier dus niet in, je hoeft nooit het binnen te verlaten!

Zonder twijfel zijn jullie ogen geopend voor de waarheid. Verspreid het woord en wens iedereen een prettig leven toe zonder ooit bed of bank te hoeven verlaten. Behalve om je van de ene naar de andere te verplaatsen.



“Wat meer kan een mens willen?”

LUSTRUM MERCH!

Wil jij ook een super hip T-shirt, een almanak met de geschiedenis van de vereniging of tickets voor het Lustrumweekend? De Lustrumcie biedt alledrie aan in een handig Lustrum Pakket! Voordeel: je krijgt een plek op het weekend EN de almanak en T-shirts een stuk eerder dan de officiële release (19 april)! Uiteraard is alles ook los te verkrijgen.

Lustrum T-shirt: €12,-
(maat S-XXL)

Lustrum Weekend: €35,-
(vr 4 juli t/m zo 7 juli, in Gorredijk, Friesland)

Almanak: €2,50

**Pakket:
€47,50!**

Vragen of bestellen?

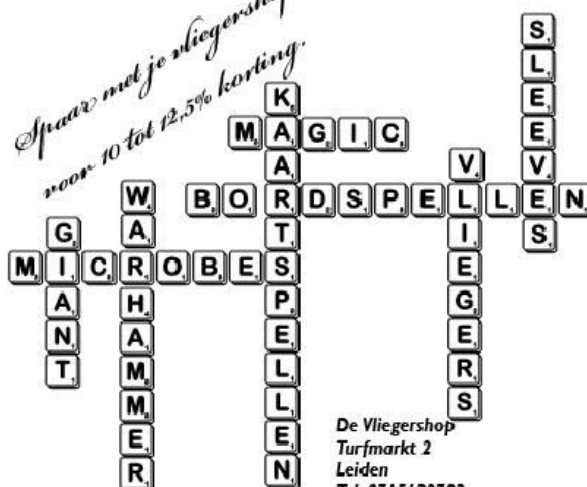
Stuur een mailtje naar lustrum@duivelsei.nl.

Vergeet niet je T-shirt maat door te geven!



DE V.L.I.E.G.E.R.S.H.O.P.

*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

HAAL HET BUITENGEVOEL NAAR BINNEN MET EEN PLANT

Voor vele studenten is de gedachte aan het hebben van een plant op de kamer een terugblik op alle plantjes die ze dood hebben laten gaan. Daarom hier wat handige tips voor het in leven houden van iets anders dan schimmels op je studentenkamer.

Als je een plant op je kamer wil zal je een aantal vragen moeten beantwoorden:

- Wat wil ik met een plant op mijn kamer?
- Hoeveel avonden per week slaap ik op mijn kamer?
- Hoeveel zon krijgt mijn kamer?

Met het beantwoorden van deze drie vragen kan je namelijk naar de plantenzaak gaan en zij kunnen je daar precies laten zien wat voor plantjes bij jou passen.

WAT WIL IK MET EEN PLANT OP MIJN KAMER?

Wat je wil met een plant op je kamer kan veel vormen aannemen. Misschien wil je een plantje dat lekker ruikt? Of wil je iets dat je op kan eten? Misschien lijkt het je gewoon leuk om iets groens in je kamer te hebben? Of wil je liever een plant van epische proporties om “per ongeluk” vanaf het balkon op iemands hoofd te laten vallen? Of nog beter, een vleesch-etende plant!

Natuurlijk hoef je je niet tot één plant te beperken, maar als je als beginnende binnendeurstuinman/vrouw bang bent dat alles in jouw omgeving zal verdorren en versterven dan is het wel verstandig om met een enkel plantje te beginnen.

HOEVEEL AVONDEN SLAAP IK OP MIJN KAMER?

Nu dat je weet waar je plant voor is wordt het van belang om te weten hoe vaak je thuis bent. Planten hebben namelijk, en hier gaat het vaak de mist in bij de beginner, water nodig. Sommige planten willen elke dag wat drinken, anderen twee tot drie keer per week en anderen misschien maar één keertje per week. Als jij je plant geen drinken geeft dan gebeurt daarmee hetzelfde als met jezelf wanneer jij geen drinken drinkt, je plant krijgt uitdrogingsverschijnselen en gaat uiteindelijk dood! Kies dus een plant uit wiens waterbenodigdheden overeen komen met hoe vaak je water kan geven.

Veel mensen zien er een beetje tegen op om iedere keer weer zo’n plant een beetje water te geven, maar als je het eenmaal een paar keer hebt gedaan wordt het routine en zal je zien dat het heel erg meevalt, het hele gebeuren kost nog geen minuutje van je tijd. Let er wel op ook weer niet te veel water te geven, veel planten kunnen daar nog slechter

“Vlijtige liesjes voor een schaduwvolle kamer.”



tegen dan te weinig water krijgen. Gelukkig staat er op het kaartje dat bij de meeste planten zit precies wat de plant het fijnste vindt.

HOEVEEL ZON KRIJGT MIJN KAMER?

Tenslotte is het belangrijk om te weten hoeveel zon er op je kamer staat, niet alle planten houden er namelijk van om de hele dag in de volle zon of juist in de schaduw te staan. Nou zegt de naam van sommige planten zoals de zonnebloem en het schaduwgras al veel over hun favoriete standplaats, maar helaas hebben de meeste andere planten niet zo’n handige naamsindicator. In de natuur zal je geen zonnebloemen op een donkere plek vinden, nog zal je een schaduwminnende plant vinden op een plek in de volle zon, daar kunnen ze namelijk niet overleven. Nou is je kamer weliswaar niet een perfecte afspiegeling van de natuur buiten, maar dezelfde basisprincipes blijven gelden. Haal dus een plant in huis die niet gelijk een voor hem fatale leefomgeving in gaat. Een aantal voorbeelden van geschikte planten zijn de **citroengeranium** voor in de volle zon (nog goed tegen muggen ook), een potje basilicum voor een halfzon-nige kamer en een **vlijtig liesje** voor in de schaduw. Mocht je deze planten nou niks vinden, ga dan met de antwoorden op de bovenstaande vragen naar een tuincentrum en daar krijg je zeker iets leuks. Of koop een **plastic cactus**, maar wees dan wel klaar om gepitied te worden, fool!



TIPS VOOR DE STUDENT

DEEL 1: STUDIERUIMTES

Elke student vergaart mettertijd nuttige feitjes die het studentenleven makkelijker (of interessanter) maken, maar helaas diffundeert de opgedane kennis maar traag door de gelederen heen. De nieuwe lichten zullen vaak met vallen en opstaan leren. Om dit proces toch wat te vergemakkelijken bied ik hierbij belangeloos mijn kennis aan in seriële format. Te beginnen met een van de eerste problemen waar studenten tegenaan lopen: waar studeer ik?

Studieruimtes zijn een noodzakelijk kwaad. Het zijn Spartaanse faciliteiten ontdaan van potentiële afleidingen die zich op korte afstand bevinden van practica en collegieruimten. Maar helaas zijn het ook ziellose locaties waar het vallen van een speld op de vloer een golf van ontzetting teweeg brengt onder de lokale bevolking wiens jeugdige gezichten nu al vertrokken zijn van stress en wanhoop. Enige aanwezige hardware creëren een benauwde atmosfeer met monotone herrie die perfect wordt gecomplementeerd door het ruisen van het bloed in je aderen. Gelukkig vond ik in Leiden meerdere alternatieven, waaronder:

DE HORTUS BOTANICUS

Deze prachtige overdekte kas+tuin is niet alleen een uitgaansgelegenheid maar ook een interessante locatie voor studeren. Er is een bankje aanwezig onder de bananenboom en in de Victoria amazonica kas. Let wel: niet iedereen zal de warmte en vochtigheid op prijs stellen.

Pluspunten: tropisch paradijselijke omgeving, incidentele vlinders, lekker warm

Minpunten: geen tafel, geen stopcontact, starende toeristen, bloedheet

HET LUMC

Normaliter is een ziekenhuis niet het eerste wat in je op komt als je aan een chillaxte omgeving denkt, toch heeft het LUMC een zeer geschikte (maar kleine) studieruimte recht voor de ingang van de Walaeus bibliotheek. Deze ruimte is tot in detail vormgegeven als een trein die door een polder landschap rijdt. Ja je leest het goed. Maar waar het zich écht in onderscheid is het gedoogbeleid voor eten en verbale communicatie.

Ooit bevond zich diep achterin het Walaeus, verstopt door muren en rekken anatomie boeken, een luxe fauteuil met tafeltje. Deze was maar bij weinigen bekend en bood een uitstekende studieplek. Helaas is deze verwijderd na de laatste verbouwing, maar dergelijke juweeltjes zouden zich nog altijd kunnen



bevinden in het grote LUMC complex.

Pluspunten: Eten/praten gedoogd, stopcontact, medische bieb en goedkope restaurant bij de hand

Minpunten: Niet altijd plaats, geneeskundige atmosfeer

HET PLEXUS BUITENHOF

Het Plexus heeft niet alleen meerdere reguliere computerzalen maar ook een rustieke buitenhof waar het bijna altijd rustig is. Zelfs met mooi weer. Een groot voordeel is dat de kantine maar 1 deur gescheiden is van de buitenhof. Deze kantine is zelf ook een mogelijke studieplek en biedt door de goede beluchting een compromis tussen buiten en binnen.

Pluspunten: gezonde buitenlucht, kantine bij de hand, eten/praten toegestaan, fietsenstalling

Minpunten: alleen geschikt bij mooi weer, geen (makkelijk te bereiken) stopcontacten

MUSEA

Alle grote musea beschikken over meerdere studie- en lezingruimten die meestal zijn afgesloten voor bezoekers. Toch heeft het Rijksmuseum van Oudheden (RMO) een zaal achterin de centrale hal die vaak ongebruikt is en vrij toegankelijk. Zelfs wanneer deze zaal niet beschikbaar is zal je achter de Egyptische tempel een lange tafel vinden met wat stoelen. Zoals het hele RMO heerst hier een rustige atmosfeer, maar er zijn natuurlijk drukke dagen tijdens vakantie perioden en weekenden.

Mocht je gratis toegang hebben tot het museum zelf dan zijn de zalen ook een optie. Door het museum heen is er incidentele zitgelegenheid in de vorm van zitkussens, bankjes, 1 fauteuil en er is zelfs een zitplek in de Griekse afdeling die ik alleen kan omschrijven als een soort asymmetrische trappen-trapezium (mocht dit officieel geen zitplek zijn dan wordt het in ieder geval als zodanig gedoogd door de beveiliging). Buiten vakanties en weekenden om zijn musea praktisch verlaten. Ze kunnen een zeer inspirerende omgeving vormen voor diegenen die, net als ik, gemotiveerd worden door de overblijfselen van een gestorven beschaving.

Pluspunten: rustige omgeving/mensen, eigen eten in hal gedoogd, Egyptische tempel

Minpunten: geen stopcontacten, dure kantine

BIZARRE LANDSCHAPPEN

Naar buiten gaan saai? Echt niet! Nou, in Nederland wel. De achtereenvolging van polders, snelwegen en ingedutte wijken vervelen al snel. Je zult toch echt een flink aantal kilometers buiten Nederland moeten reizen voor deze wonderbaarlijke, natuurwettentartende en soms ronduit beangstigende landschappen. We geven 5 reistips die je meenemen naar de uithoeken van de wereld om het echte 'buitenleven' te kunnen ervaren en waarmee de aarde in haar meest bizarre facetten kunt aanschouwen.



SOCOTRA ISLAN (YEMEN)

Alsof je in een andere wereld beland – letterlijk. De Socotra eilanden bestaan uit 4 rotsige plateau's in de Indische oceaan, waar 90% van de inheemse dieren en planten nergens anders op de wereld voorkomen. Doordat het eiland miljoenen jaren compleet geïsoleerd was van de rest van het vasteland, kon dit bijna buitenaardse landschap ontstaan. De drakenbloedboom (rechtsboven) heeft een spanwijdte van bijna 25 meter. Oh, en er wonen mega veel freaky spinnen op Socotra, dus de arachnofoben kunnen beter thuisblijven.



GIANT'S CAUSEWAY (IERLAND)

De aarde doet ook aan moderne kunst, zo zien we in deze basalt-afzetting aan de kust van Noord-Ierland. De legende vertelt dat de Ierse reus Finn McCool dit pad over de oceaan bouwde om zijn Schotse rivaal Benandonner te kunnen verslaan. Wetenschappers denken echter dat het plateau is gevormd door de bijzondere omstandigheden waarin magma 50 miljoen jaar geleden uit de zeebodem kwam en geleidelijk stolde. Ik denk dat reuzen toch cooler zijn – je kunt volgens de leren nog voetstappen herkennen en de plek waar Finn's hamer neerkwam toen hij zijn vijand versloeg.



CATATUMBO LIGHTNING (VENEZUELA)

Vulkanen zijn cool! Vulkanische en tektonische processen zijn verantwoordelijk voor ongeveer 90% van alle bizarre landschappen in de wereld. Deze bestemming is echter anders: het is een van de meest gevaarlijke plekken op aarde. Waar de rivier Catacumbo het meer Maracaibo ontmoet,

“Ik denk dat reuzen toch cooler zijn.”

ontstaat er een bijzondere wisselwerking tussen het koude rivierwater en het warme meer, waardoor er 160 dagen per jaar een gigantische onweersstorm woedt. Menig toerist reist af naar Catacumbo om dit spektakel te zien, en je raad het al – er gaan ook een boel mensen dood die het niet kunnen laten om over de hekken te stappen om een nog betere foto te kunnen nemen van het natuurgeweld (of die midden op het meer gaan wonen). Mijn tip: kijk op Youtube hoe anderen hun leven in gevaar brengen en blijf lekker thuis!

SALAR DE UYUNI (BOLIVIA)

Wie Top Gear kijkt heeft ze er vast al op zien rondcrossen: een zoutmeer, een bijna opgedroogd meer waar een dikke plak zout van een paar meter op drijft. Hierdoor is het oppervlakte van zo'n meer zodanig glad, dat je de kromming van de aarde aan de horizon kunt zien. Na een regenbui ligt er een laagje water op de zoutplak, waardoor je tijdens de goede weersomstandigheden je in een oneindige sprookjesspiegel waant. Zoutmeren zijn ontzettend bijzondere landschappen en komen gelukkig op meerdere plekken ter wereld voor; de grootste is die op bovenstaande foto, het Salar de Uyuni in Bolivia.



YELLOWSTONE NATIONAL PARK (USA)

Als ik je nu vertel dat je een supervulkaan, een supergeiser en een superboom allemaal in 1 trip kunt bekijken, zul je je wellicht afvragen of ik niet teveel Kryptonite heb gesnoven. Niets is minder waar (nou okay, misschien een beetje)! Yellowstone Park is namelijk DE bestemming voor alle buitenvetters, avonturiers en fans van bijzondere plekken. Ongeveer 1.000 km² van het



9.000 km² grote park ligt op de allergrootste (slapende!) platte vulkaan die de wereld kent. Daardoor herbergt Yellowstone Park een scala aan bijzonder gekleurde geisers – het hete mineraalwater voedt de vele gekleurde algen die op het gesteente rond de geisers leven. Als je vulkanen saai vindt, kun je altijd nog gaan kijken naar mammoetbomen, de grootste en oudste boomsoorten op aarde. Kortom, wil je van alles een beetje zien, dan is Yellowstone Park de perfecte vakantiebestemming! Wel genoeg zonnebrand opdoen, he?

MEER BIZARRE LANDSCHAPPEN

The Boiling Lake (Dominica)

Een meer dat altijd 100 graden is, en er leven nog dingen in ook!

The Bolton Strid (Yorkshire)

De diepste, meest gevaarlijke rivier ter wereld. Hoe diep? Nobody knows...

Gate to Hell (Turkmenistan)

Oh hey, een groot gat gevuld met natuurgas! Laten we het aansteken! Helaas waargebeurd...

The Stone Forest (China)

Zo groot dat het 3 provincies beslaat, en er leven bomen van honderdduizend jaar oud.

The Afar Triangle (Africa)

Een zeer instabiele grondverzakking waar twee tektonische platen uiteen gaan (lees: lava op de bodem).

SPIEL ERVARINGEN (ESSEN, DE)

Elk jaar vindt rond het einde van oktober SPIEL plaats, Europa's grootste beurs voor alles wat met spellen te maken heeft. Dit jaar hebben zich gedurende vier dagen meer dan 150.000 bezoekers gemeld, waaronder een viertal dappere duivelseitjes met een missie.

De zaterdag begon vroeg, om zes uur verzocht mijn wekker mijn vriendelijk doch dringend mijn warme bedje te verlaten. Vroeg opstaan om op tijd bij Spiel te kunnen zijn, je moet het er maar voor over hebben. Het vereiste enige wilskracht maar toch stond ik op tijd op het ophaalpunt. De overige leden van het dit reisgezelschap verzamelde zich langzaam maar zeker ook en zo vertrokken we in alle vroegte richting Duitsland.

Na een twee-en- een-half-uur durend autorit (dan rijd je op de autobahn sta je in de file, beetje jammer weer) kwamen we eindelijk aan. Voor mij was dit de tweede keer dat ik Spiel bezocht, dus ik had nog de hoop dat ik een beetje een idee zou hebben hoe de circa 35000 vierkante meter ingedeeld zou zijn. Maar helaas, wegens verbouwingen was alles door elkaar gehusseld. **(Top tip van Mathijs #1: neem een kaart mee).** De grotere uitgevers zijn vaak niet al te moeilijk te vinden, ze hebben grote stands waar je niet zomaar even per ongeluk langsloopt. De verschillen zijn erg groot, sommige hebben een vloeroppervlakte waar de

Pelibar jaloers op zou worden, een ruimte waarin tientallen demoërs evenveel spellen laten zien, en sommige hebben een stand die bestaat uit een tafel en wat stoelen. Grootte geeft echter geen enkele garantie voor kwaliteit, dus mocht je ooit zelf van plan zijn een spellenbeurs te bezoeken, wees dan niet bang om een spel te proberen van een uitgever waar je nog nooit van hebt gehoord.

SPELLENBEURZEN VOOR DUMMIES

Voor wie nog nooit op een spellenbeurs is geweest, het idee als bezoekers is dat je, afhankelijk van de drukte, bij een spel gaat zitten wat je interessant lijkt en dan komt er een demoër aangesneld om je uit te leggen hoe het nou helemaal werkt. Wederom is er vaak een groot verschil. Bij sommige stands moet je wachten tot er een plekje vrij komt (na een weekend word je verrassend goed in raden hoe lang een spel wat je nog nooit eerder hebt gezien gaat duren), terwijl je bij andere stands de krekels kon horen tsjirpen. Aan het einde van dag een was voor iedereen de accu wel leeg, na een pizzatje gescoord te hebben en twee potjes *Hanabi* (we waren moe dus onze vuurwerkshow was weinig spectaculair) was het tijd voor het laatste spelletje van de dag. Ik had die dag voor een prikkie het spel *Alchemist's Rule* opgepikt. Dit laatste is vermoedelijk een best leuk spelletje, ik zeg vermoedelijk om de regels in



“Nou ben ik een fan van gratis, maar...”

zodanig slecht Engels geschreven zijn dat ik zelfs na meerdere keren spelen nog geen idee heb hoe het spelletje nou precies in zijn werk gaat.

Top tip van Mathijs #2: op Spiel komen uitgevers uit alle landen, de meeste verkopen spellen met Engelse spelregels maar sommige - meestal goedkopere - spellen van kleinere Aziatische uitgevers zijn gewoon onspeelbaar slecht. Ook op de zondag ging uw razende reporter weer solo aangezien zijn reisgenoten, strak in pak, op een missie waren om gratis spellen bij uitgevers los te pulken. Nou ben ik een fan van gratis maar ik besloot dat ik eigenlijk ook wel gewoon wat spellen wilde spelen. Een van de dingen waar ik zelf heel vrolijk van word op een beurs als deze is de spelmakers ontmoeten. Het is erg leuk en je wordt er genadeloos door in de pan gehakt aangezien zij wel weten wat ze aan het doen zijn.

MATHIJS VS SPELLENMAKERS!

Ik heb de kans gehad om een vijftal spellen tegen de ontwerpers te spelen en daar wil ik er graag een tweetal van uitlichten. Beide spellen zagen hun debuut op Essen, en beide waren ontworpen door Nederlanders.

Het eerste was *Ortus*, een abstract strategisch spel wat het licht zag na afloop van een bijzonder succesvolle kickstarter. Joost Das, de bedenker van het spel, stond alle geïnteresseerden te woord. Het spel wordt nu ook uitgeven bij een kleine uitgever, dit betekent dat als je dan zo'n standje op de beurs ziet dat je soms ook gewoon uitleg krijgt van een directeur van zo'n bedrijfje. *Ortus* is een abstract twee speler spel, wat qua moeilijkheid ongeveer op het niveau van schaken zit. Er zijn twee manieren om het spel te winnen, door je tegenstander direct aan te vallen of door strategische punten op het bord over te nemen, een leuke twist. Natuurlijk moest ik dat zelf ook uit proberen en het zal niemand verbazen, dat Joost in alle drie de potjes gruwelijk over mij heen liep.



“Spiel des Jahres 2013: Hanabi.”

Two Crowns, ook dit spel is weer een stukje Hollandse glorie. Binnen een minuutje waren de spelregels uitgelegd en konden we beginnen. Tijdens het eerste potje legde de ontwerpers uit dat ze onder andere geïnspireerd waren door *Magic The Gathering*, een spelletje waar ik goed mee bekend ben. De eerste pot verloor ik, maar vanaf het tweede potje had ik wel door wat mijn tegenstander allemaal probeerde uit te halen en slaagde ik er redelijk eenvoudig in deze keihard in de pan te hakken. Dit was een erg interessante ervaring, veel van de spellen die ik heb gespeeld bleken achteraf eigenlijk gewoon weinig vernieuwende variaties op bestaande spellen te zijn. En naarmate je meer verschillende spelletjes speelt ga je vanzelf patronen en basale strategieën herkennen in spellen die je niet eerder heb gespeeld.

Na een lange dag door het gigantische Messe gesjokt te hebben, werd het toen eindelijk tijd om naar huis te gaan. Moe en voldaan (en met tassen vol nieuwe spellen) gingen we op weg naar Leiden. Tot ziens Duitsland en tot volgend jaar!

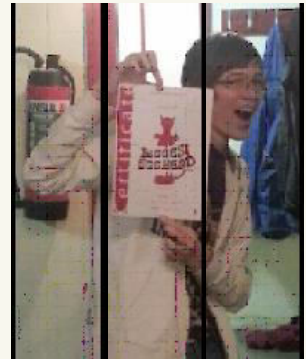


BIG BRAIN ACADEMY

Voor bijna 4,5 procent van alle Duivelseitjes kwam op woensdag 15 januari een einde aan een zenuwslopende periode. Vanaf december werden eitjes gevraagd om al hun intellectuele kunnen aan de dag te leggen om, onder het professionele oog van de Wii, een test van bekwaamheid af te leggen en hun brein te laten wegen. Er waren meer dan genoeg deelnemers om de behaalde resultaten illustratief te achten voor de algehele mensheid en om er een artikel over te publiceren.

Het totale breingewicht van de leden van Duivelsei is 68,6 kilogram. Dat is $1,15^E$ -21 procent van het totale gewicht van de aarde. Hieruit valt helaas te concluderen dat Duivelsei niet het intellectuele zwaartepunt is van de wereld. Naar aanleiding van onze test zijn we wel achter manieren gekomen om het brein gewicht tijdens het leven te verbeteren. In dit artikel zullen de voornaamste aanbevelingen worden gedaan. Al bij de geboorte kan een belangrijke beslissing worden genomen die invloed heeft op het intellect van het kind. Zo komt in onze volledig betrouwbare test naar voren dat personen met een M in hun naam gemiddeld 150,3 gram meer breingewicht hebben dan mensen zonder M. Ook de beroepskeuze van deze mensen is beter, zo is M de baas van MI6. Deze wetenschappelijke vondst heeft zijn weerslag gehad op de naamkeuze van de afgelopen jaren. De namen Sem en Bram worden het meest gegeven aan baby's.¹ Een waarschuwing is hier ook op zijn plaats voor mensen die hun kinderen graag een exotische naam willen meegeven. Een J dient ten alle tijde vermijdt te worden. In onze test kwam

naar voren dat een J in je naam lijdt tot een daling van het breingewicht van 117 gram onder het initiële gewicht.



Een ander belangrijk punt wat van invloed is op het gewicht van het brein is de studiekeuze. Wij onderscheiden drie studie- *Winnaar Tom Verzijl!* richtingen: alfa, bèta en gamma (geneeskunde en andere biologische vakken scharen wij onder gamma). Als grote verrassing is gebleken dat bèta studenten hoger scoren dan de andere twee studierichtingen, zo hebben ze gemiddeld 121,67 gram meer gewicht dan alfa studenten en 145,84 gram meer dan gamma studenten. De aanbeveling voor toekomstgerichte studenten en is om een studie te volgen in de bèta richting. Mocht bovenstaande tips niet helpen, dan ligt de oplossing in het opnieuw testen. Het blijkt dat na de tweede poging het gewicht met 218,31 gram omhoog gaat.

Als laatste willen we u nog een voorbeeld aanreiken van iemand die bovenstaande technieken perfect heeft toegepast en dus een uitmuntend brein gewicht heeft. Deze persoon is Tom Verzijl een student wiskunde. Hij heeft daarom de titel 'BIGGEST EGGHEAD OF DUIVELSEI 2014' behaald. Een titel die met trots gedragen mag worden. Als bewijs voor zijn overwinning heeft hij een certificaat en kaartje gekregen. Tom is een persoon waarvan we op intellectueel gebied vast nog veel gaan horen.

Graag willen we ook Duivelsei bedanken, die ons de mogelijkheden boden om deze belangrijke feiten boven water te kunnen halen.

Dit pseudo-wetenschappelijk artikel is aangeboden door de Consolecie.

Naam	Gewicht	2 ^{de}	3 ^{de}	4 ^{de}	Studie
Tom Verzijl	1275	1414	1560	1740	Wis.
Amanda Costeris	1605				Rechten.
Roelof van der Heijden	1202	1590			Wis.
Cindy Kwok	1087	1500			Wis.
Pepijn van Heiningen	1062	1497			Inf.
Glenn Bohms	1415				BioMed.
Joris van den Hurk	1192	1414	1075		BioMed.
Casper Rooker	1313				Inf.
Mathijs Jansen	1024	1235			Al.
Pauline Hoogedorn	1172				Genees.
Frank Floris	1110				Jpns.

¹ <http://www.nu.nl/data/3675004/overzicht-populaire-babynamen-2013.html>

² Het certificaat en kaartje zijn belangeloos gefabriceerd door ontwerpstudio G.O.

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniatuure wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweede hands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doornaan een toemoortje?

Kom dan gerust langs.

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

Donderdagavond

MtG draft en casual play.

Andere ogg's spelers zoals van cardfight! vanguard zijn uiteraard ook welkom. Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een anders spel systeem spelen tegen andere spelers.

Vrijdagavond

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 demospellenkast.

Op vertoon van de Duivelse ledenpas - 10% korting*

Adres

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden (loopafstand van de Pelikan)

website

www.tafelridder.nl

facebook

<https://www.facebook.com/#!/DeTafelRidder>

*Geld niet voor tweede hands spellen en aanbiedingen



OPROEP SCHRIJVERS EN REDACTIELEDEN

Lijkt het jou nou ook leuk om een stukje te schrijven voor de Spelduivel, stuur dan voor 18 mei je stukje (ong. 600 woorden voor 1 pagina) met eventuele plaatjes op naar redactie@duivelsei.nl en wie weet zie jij je eigen schrijfsel wel terug in ons gave verenigingsblad. Op zoek naar een leuke commissie zonder superveel vergaderingen en wil je meebeslissen over de inhoud en het thema van de Spelduivel? Mail & word redactielid!

Het thema van de volgende Spelduivel is: 'Competitie'!



L.S.S.V. HET DUIVELSEI

Postadres:
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden

E-mail bestuur:
Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:
Redactie@duivelsei.nl



Scan de QR-code en ga direct naar de Duivelsei website.



facebook.com/HetDuivelsei

www.duivelsei.nl