



SPELDUIVEL

Jaargang 19

Nummer 3

December 2014



Thema: SPROOKJES!

*"In de tussentijd
bedachten we Duitse
complottheorieën."*
Spiel 2014 - 6

*"Ik ben bang voor zo
ongeveer alles op wieltjes"*
Eitjes in de Efteling - 9

*Wat voor sprookjes-
figuur ben jij?*
Doe de test op pagina 16!

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](http://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

Beste Duivelseitjes,

Ik ben Monica Preller, 19 jaar en tweedejaars student taalwetenschap (nee, dan leer je niet het Groene Boekje uit je hoofd. En je kunt er vuilinsvrouw mee worden). Daarnaast ben ik ook de nieuwe hoofdredacteur van de Spelduivel! Ik hoop jullie ieder kwartaal een mooi verenigingsblad voor te schotelen?

Het Duivelsei wordt bevolkt door vreemde wezens (waarvan ik er zelf één ben): er zijn roodkapjes, prinsen en prinsessen, (grote) boze heksen en wolven en zo nu en dan een slet. Daarom gaat dit eerste nummer over sprookjes! Veel leesplezier gewenst van jullie hoofdredacteur.

Monica Preller

INHOUD

Carte Blanche 4
Sprookjes handleiding 5
Verslag: Spiel 2014 6
Interview: "Thor was eigenlijk maar een dommekracht." 8
Eitjes in de Efteling 9
De kamer van... Pauline 10
Winnaar sprookjeswedstrijd 12
Top Tien: Disney harige helpertjes 13
Sprookjes vertellen voor volwassenen 14
Test: Wat voor sprookjesfiguur ben jij? 16
Recept: Simpele vis met een vleugje India
Recept: Bruschetta en Tricolore 18

SCHRIJVERS

Jelmar Hugen
Laura van Boxel
Lilian van der Heiden
Mathijs Jansen
Mardie Feikens
Michiel Tollig
Monica Preller
Peter Bos
Sanne Landman

Zelf schrijven? Stuur een mailtje naar de redactie!

Redactie@duivelsei.nl

DE NIEUWE REDACTIE!

Lees meer over de nieuwe redactieleden op de achterkant!



MONICA PRELLER
Hoofdredacteur



LAURA VAN BOXEL
Redactielid



PETER BOS
Eindredacteur



NORALIE LUBBERS
Redactielid



**ROELOF VAN
DER HELJDEN**
Eindredacteur



MARDIE FEIKENS
Layouter



Voorkant:
RatCat & Friends

facebook.com/ratcatandfriends

Illustraties: Dorian van den Nieuwenhof

CARTE BLANCHE: EEN LEVEN IN DRIE SPELLEN

Er was eens niet al te lang geleden een doos, een vergeeld stoffig exemplaar, die eenzaam en alleen in de kast stond. Deze doos bleek een hout, vierkanten bord te bevatten, vierenzestig vakjes van afwisselend mahonie en esdoorn, wit en donkerbruin. Onder het bord lagen verschillende stukken in allerlei soorten en maten. Langzaam werden deze stuk voor stuk voor mijn leergierige ogen op het bord uitgesteld als twee gigantische legers.

Aandachtig luisterde ik naar de uitleg, hoe elk van deze machtig mooie stukjes bewoog. Ze hadden allemaal hun eigen regels maar werkten samen tot een groter geheel. Een witte pion bewoog twijfelend naar voren, een eerste zet, een bemoedigend knikje aan de andere kant van de tafel vertelde mij dat ik goed zat. Niet heel veel later vloog een looper over het bord.

“Schaak”, zei hij.

“Oh”, zei ik. Een paard sprong uit het niets op het nietsvermoedende stuk.

“Schaak?”, zei ik vragend. Er viel een lange stilte, had ik zojuist een blunder begaan? Ik zag een paar wenkbrauwen samentrekken in een frons.

“Hmm, schaakmat.”

De zwarte koning werd zachtjes aangetikt, en viel om.

Een nieuw spel? Tjonge wat leuk! Onze spelletjeskast thuis bestond destijds maar uit een handvol spelletjes, en vele daarvan begonnen al een beetje saai te worden. Telkens weer dezelfde zetten, telkens weer exact dezelfde kaarten; spelletjes hoorden toch leuk te zijn? Deze nieuwe doos zag er veelbelovend uit: een mysterieuze gele zon, opkomend boven een klein dorpje.

Al snel ontvouwde zich een spel dat vele malen dieper leek dan die hele spelletjeskast bij elkaar. Wegen werden gebouwd als een houten sliert spaghetti, dorpjes groeiden uit tot machtige steden, en nieuw streken werden bezet door houthakkers, boeren en noodgedwongen door woestijnnomaden. Bouwplannen werden grof verstoord door bloed-dorstige struikrovers, er werd gelachen, er werd geruild en het was nieuw. De rest van de tafel lag nog vol met pakpapier en chocoladeletters, maar op dat moment was er alleen nog maar aandacht voor mijn zus die me maar niet een bos wilde geven. Ik had er maar liefst drie graan voor over! En, en, alsof dat nog niet genoeg was, zou ik haar zelfs nog een schaap geven zodra ik dat weer zou krijgen. Maar nee, zij wilde dat bos weer zo nodig voor zichzelf houden. Er bleek meer voor nodig dan logische overtuigingskracht om deze ruil te bewerkstelligen.

Praten, lief kijken, nog meer praten, mijn moeder er op wijzen, dat als zij niet déze beurt mij haar laatste schaap zou geven, de hele wereld zou vergaan, nog veel meer praten, zuchten dat het toch echt niet eerlijk was als de struikrover nu nog een keer op mijn driedubbel ombouwde bostegel gezet zou worden.

De spellenkast begon langzaam vol te raken. Een aantal verouderde spellen verdween voor eeuwig naar zolder, en zou stoffig te worden zoals die oude schaakset. Het zou pas vele jaren later zijn voordat ik de volgende stap zette. Een vriendelijk gezicht lachte mij enthousiast toe toen ik mijn krabbeltje onder het inschrijvingsformulier zette.

“Welkom bij Duivelsei!”

Dit werd gevolgd door een knuffel van iemand die we nu met ‘mevrouw de Praeses’ zouden kunnen aanspreken. Nog geen minuut later zat ik al aan tafel, nu eens niet met familieleden of goede vrienden maar met een handjevol wildvreemde mensen, en wederom een nieuw spel.

Met zijn achten zaten we rond een tafel, rond een spel dat eigenlijk maar met vier mensen gespeeld kan worden. Al snel werden er teams gevormd op een manier die later typerend zou zijn voor de vereniging. Ieder team had een lid dat voorovergebogen over het bord tactisch en berekenend de beste zet aan het overwegen was. De andere helft van het team zat achterover geleund met een alcoholische versnapering, vrolijk babbelend en zo nu en dan eens wijzend richting het speelbord.

“Wat zal ik doen, deze?”

Ik hield een kaart met een roze symbooltje en een zeven omhoog. “Of deze?” Deze kaart bevatte een bruin symbooltje met een vier erop. Mijn teamgenoot keek ongeveer drie seconden naar de kaartjes en sprak toen: “Doe die groene maar”, en ging toen rustig verder met zijn gesprek. Er viel even een stilte, ergens op de achtergrond werden een paar dobbelstenen gerold en werd ineens hard gejuicht. Groen, dacht ik bij mezelf, de twee getoonde kaartjes weer toevoegend aan de rest van mij hand. Mijn blik gleed over het bord, grijze, bruine witte en zwarte klavertjes stonden overal op het veld. Maar nog niet op groen, als ik nu voor groen zou gaan dacht ik, terwijl mijn partner zich weer terug had gedraaid naar het gesprek.

“Ooh en wat heb jij gedaan tijdens de El Cid? Oh echt wat leuk?, ja daar was ik ook even langs geweest.”

Had mijn partner nou gelijk, het was een risico, als ik die kaart nu zou spelen dan zou ik in de problemen kunnen komen, maar als het zou lukken, als ik nu op aanraden van een afgeleide medespeler een sprong in het diepe zou wagen, dan was de winst vrijwel gegarandeerd.

SPROOKJES HANDLEIDING

Het overkomt iedereen weleens, uit het niets schiet er een prachtig hersenspinsel in je hoofd. Dit idee begint als een klein zaadje en met een fantasievolle geest ontstaat er een eigen wereld en verhaal omheen. Maar dan komt het probleem om dit netjes en gestructureerd tot een sprookje te vertalen. Een sprookje staat bol van de clichés en deze kan je handig gebruiken in het vormen van je eigen verhaal.

Een beginnend zaadje is mooi, maar uiteindelijk moet er toch een volledig verhaal komen met een kop, middenstuk en staart. Zo'n compleet verhaal ontstaat niet in één creatieve bui. Wil je het toch proberen, dan wil ik je eerst geruststellen, vrijwel alle sprookjes zijn ook niet door één persoon bedacht, alleen Hans Christian Andersen heeft dat zelf gedaan. Hij is de bedenker van de kleine zeemeermin, de prinses op de erwt, de ijskoningin en het meisje met de zwavelstokjes.

De meeste verhalen zijn ontstaan tijdens de Middeleeuwen in Europa bij het kampvuur. Deze vertellingen werden gebruikt ter entertainment en om de jeugdige luisteraars morele waarden te leren. Er werd een interessante magische wereld in een onbekende tijdsperiode geschetst waarin het goede het kwade overwon. Deze verhalen werden honderden jaren lang aan elke generatie doorverteld.

Zoals elk verhaal dat doorverteld wordt, verdwijnen er stukjes en worden er nieuwe dingen bij verzonnen. Zo werd er tijdens elke monoloog weer een beetje aan geschaafd. Door de bijzondere wereld en morele boodschap was de essentie van het sprookje goed te onthouden. Het was aan de fantasie van de verteller om er een aangrijpend verhaal van te maken, zodat de aanwezige mensen op het puntje van hun houtblok kwamen zitten.

De meeste sprookjes werden pas gemeengoed toen de gebroeders Grimm in de negentiende eeuw deze verhalen op papier te zetten. De taalkundige broers reisden door heel Europa op zoek naar deze sprookjes en schreven uiteindelijk het verzamelalbum 'Kinder- und Hausmärchen'. Het was een boekwerk met ruim 150 sprookjes waaronder de welbekende verhalen van Sneeuwwitje, Assepoester en Roodkapje. Veel van deze verhalen kennen we via de kinderboeken of Disney met een heerlijk feel-good sausje erover. Maar vroeger waren de verhalen niet zo zoetsappig.

Het moraal van het verhaal moest zwaar tellen en dus kreeg het kwaad nog een goede schop na aan het einde. De boze stiefmoeder in Sneeuwwitje krijgt

gloeiende ijzeren mullen aan waarop ze moet dansen tot ze dood neervalt. De stiefzusters van Assepoester werden aangevallen door duiven, waarbij hun ogen eruit gepikt werden en ze voor de rest van hun leven blind waren. Zo zijn er nog vele gruwelijke voorbeelden te vinden. Vroeger was het blijkbaar pedagogisch verantwoord om de kinderen schrikbeelden aan te jagen als ze zich niet netjes gedroegen.



Maar met alleen de morele boodschap ben je er nog lang niet. Het sprookje moet boeiend zijn voor de lezer en daarbij is het schetsen van een fantasievolle wereld essentieel. Al van oudsher wordt er een groot beroep gedaan op het inlevingsvermogen van de ontvanger. Zo beginnen de meeste sprookjes met de tekst: 'Er was eens...', wat gebruikt wordt om de tijdsperiode vaag te houden. Dan start je met een blank canvas en zonder vooroordelen, zodat het gaandeweg door jezelf - met hulp van de verteller - wordt ingevuld. Zo hebben de meeste hoofdpersonen ook een beschrijvende naam, denk daarbij aan Sneeuwwitje, Roodkapje, de Gelaarsde Kat, Assepoester en vele anderen. Het is allemaal om de eigen fantasie te prikkelen.

Een dosis bovennatuurlijke krachten is nodig om het verhaal interessanter te maken voor kinderen. Ademloos en met grote ogen kunnen ze luisteren naar prinsessen die kwaad wordt aangedaan door een boze heks, vervolgens op reis gaan en daar in aanraking komen met pratende dieren, de prins op het witte paard, kabouters, elven of andere mythische wezens. Uiteindelijk overwint de prinses met behulp van deze bondgenoten het kwaad en zal ze nog lang en gelukkig leven. Zo verloopt meer dan de helft van alle sprookjes en dat is dus een vertrouwde structuur om aan te houden.

Heb je al een tijdje een leuk hersenspinsel in gedachten, dan hoop ik dat je nu weet waar je op moet letten bij het schrijven van een sprookje. Het draait allemaal om fantasie, zowel die van jezelf als van de lezer. Bedenk een boeiend verhaal, bijzondere karakters, magische momenten en de strijd tussen het goede en kwaad. Eindig het geheel met een hartverwarmend 'happy end' of als je het *old school* wil doen, een gruwelijk eind voor het kwaad. Hou de details over de wereld, tijdsperiode en personages lekker vaag, zodat iedereen zijn eigen blanke canvas in kan kleuren en lekker weg kan dromen met jouw bedachte sprookje.

SPIEL 2014

In de maand oktober werd in het Duitse Essen de grootste spellenbeurs ter wereld gehouden. Vier dagen lang worden de nieuwste bord- en kaartspellen uit heel de wereld gedemonstreerd, en krijgen wij de mogelijkheid vrijwel alles te spelen. Inmiddels is het bezoeken van deze beurs vaste prik voor het bestuur van Duivelsei om zodoende de spellenkasten van vers speelvoer te voorzien. Dit jaar gingen we met twee auto's vol op zaterdag en zondag langs in Essen om naast de Bratwurst en bier ons onder te dompelen in alle nieuwe spellen. Met z'n tienden werd het een fantastische roadtrip met twee onvergetelijke dagen.

De wekker ging vroeg op de zaterdagochtend na een lange week colleges, maar om met mijn mede-Eitjes een weekend in Duitsland te vertoeven, sprong ik toch enthousiast uit mijn bed. In het donker gingen we onderweg op onze reis naar het Duitse Essen. Het was voor mij de eerste keer dat ik meeding naar een spellenbeurs en dan doe je het meteen goed om naar de allergrootste te gaan. In de route naar het oosten werden we verwend met een prachtige zonsopgang, inclusief een volledig oranje lucht. Het Lion King-gevoel kwam direct boven, waarbij een klein welpje een hele nieuwe wereld gaat ontdekken. Navigator Jorik had de route minutieus gepland, zodat we bij de opening om tien uur voor de deur stonden.

Bij binnenkomst viel direct de soberheid op. Spiel is bedoeld voor de hele familie en draait het om de spelletjes. Geen bombastische herrie, neonlichten of booth-babes (helaas), maar een goed verlichte enorme ruimte. Ontwikkelaars hebben een eigen stand, waar wat artwork hangt en er genoeg tafeltjes staan om het spel te kunnen spelen. Als het spel er aantrekkelijk uitziet, ga je aan een leeg tafeltje zitten en komt er direct iemand van de promotie of de ontwikkelaar zelf om alles uit leggen, zodat je direct kan gaan spelen.

Zo slenterden we de zaterdagochtend rustig over de beurs. Met vier hallen, 832 exposanten en 850 nieuwe producten was er meer dan genoeg om te zien en te spelen. We splitsten op in groepjes van twee of drie om zoveel mogelijk indrukken te krijgen van alle nieuwe spellen en direct zoveel mogelijk te verkennen. Tegen de lunchtijd bij, hoe kan het ook anders, de bratwurstkraam hadden wij als groepje een halve hal gehad, wat grappige kaartspelletjes gespeeld, gesprekje gehad met een Nederlandse uitgever en vooral onze ogen de kost gegeven. In de middag splitsten we weer op om meer hallen te verkennen.



Op Spiel is er genoeg te vinden voor elk Duivelseitje. Langdurige RPG's, kaartspelletjes, deckbuilding, puzzelspellen en bedenk alles maar wat we nog meer we in de kast hebben liggen. Je kunt vrijwel alles van de 850 producten uitproberen en het fijne vond ik vooral dat het nieuw is voor een ieder. Dus met elkaar nieuwe spellen ontdekken, beoordelen of het goed in elkaar zit, of jullie het ook leuk zouden vinden en vaker zouden spelen. Sommige spellen zijn ontzettend leuk, maar heb je na een keertje spelen eigenlijk wel gezien. Daarnaast zijn er spellen die zo enorm lijken op huidige spellen, dat het zonde zou zijn om deze aan te schaffen.

De zaterdagavond was dan ook vooral bedoeld om bij te komen na een lange beursdag en om te overleggen over de twijfelgevallen, wie nog welke spellen wilde spelen en wie wat gaat kopen. Om dat rustig te bespreken, zouden we om zeven uur, als de beurs zijn deuren sluit, naar het hostel gaan in het nabijgelegen Bochem. Een belangrijke voorwaarde is dan wel, dat de auto's het gewoon doen. Alleen dat was even een probleempje, want mijn auto kon door alle spanning van zo'n beurs zijn stroom niet meer vasthouden.

Wat volgde is een bizar en onvergetelijk anderhalf uur, waarbij de reeds gekocht spellen alvast op de achterbank werden uitgepakt, Duitse complottheorieën werden bedacht, we geen contact kregen met de Duitse wegenwacht en in de tussentijd bij een pizzeria maar tien pizza's werden gehaald om op te eten terwijl we wachtten op een wonder. Het zat even allemaal tegen, maar de euforie was des te groter toen we rond een uur of negen iets anders

“Wat volgde is een bizar en onvergetelijk halfuur..”

deden met de startkabels uit de auto van Roelof. Er kwam opeens leven in de auto, en we konden gezamenlijk op weg naar Bochem.

Daar aangekomen parkeerden we de auto's in de garage en we zochten onze kamers op. Het eerste biertje dat ik toen openmaakte was een van de lekkerste in tijden na de lange dag, die nog langer was geworden met alle autofrustraties. Wat ik toen nog niet wist, was dat het slechts het begin was van onze autoproblemen, maar we waren in ieder geval bij onze eindbestemming voor de avond. Daar namen we de dag nog even door en begonnen we alvast te spelen met de eerste nieuwe aanwinsten. We maakten er een gezellige afsluiter van, voordat we de volgende dag weer vroeg op pad gingen.

We hadden nog maar één dag op Spiel en er stond nog genoeg op het lijstje om af te werken. Er was nog een hele lijst met spellen die we wilden testen. Nederlandse ontwikkelaars die misschien iets voor ons konden betekenen moesten aan hun mouw getrokken worden, en natuurlijk hadden we al een heel boodschappenlijstje met nieuwe spellen om te kopen. Na een prima ontbijt dus maar weer snel de auto's in op weg naar Essen om zoveel mogelijk van alle plannen in één dag te doen. Zo verdeelden we ons weer in groepjes waarbij iedereen met zijn eigen takenpakket aan de slag ging. Weer even rondkijken, buurten bij spellen die nog op het lijstje stonden en natuurlijk even aanschuiven om lekker te spelen. Al gauw werd de bratwurstlucht weer erg verleidelijk en was het tijd om weer even te verzamelen.

Iedereen had een productieve ochtend gehad. We konden het dus in de middag iets rustiger aan doen en met een grotere groep op pad gaan. Zo stond het vampierspel Nosferatu al heel het weekend op het programma, maar daar hadden we eigenlijk minimaal zes personen voor nodig. Vervolgens nog even wat simpele spelletjes bekeken die leuk zijn om een keer te spelen, maar geen aanschaf waardig. De tijd vloog voorbij en al gauw moesten we haasten met de laatste dingen om weer op tijd buiten te zijn. Zo heb ik in twee dagen Spiel rond de twintig volledig nieuwe spellen gespeeld en het bizarre is, dat er daar maar een enkel exemplaar in één van de vele tassen is beland.

Zo heb ik nog genoeg te spelen op de komende spelavonden waar ik samen met jullie kan genieten van alle nieuwe aanwinsten uit Duitsland. Ik heb daar twee dagen rondgelopen, maar ik had me er nog makkelijk

een paar dagen kunnen vermaken. De sfeer is er gemoedelijk, heel relaxed en gewoon erg fijn om allemaal nieuwe spellen te proberen. Wel moet ik zeggen dat het enerverendste spel dat ik dat weekend gespeeld heb niet op de beurs te vinden was, dat was namelijk de rit op zondagochtend van Bochem naar Essen.

Zoals ik eerder al vertelde had mijn auto een beetje kuren aan de accu en kon deze alleen gestart worden met Roelof en zijn startkabels. Dat ging zondagochtend lekker vlot nu we wisten wat het euvel was, maar toen we stopten bij het eerste stoplicht, viel mijn auto uit, waarschijnlijk door een te laag toerental. Ik werd gauw weer op weg geholpen door Roelof die even op de stoep naast me kwam staan, maar waar ik weer gauw door kon, moest mijn persoonlijke wegwacht andere auto's laten passeren en zo raakten we elkaar kwijt. En dus reden we door de Duitse binnenstad met een auto die bij elk stoplicht uit kon vallen, zonder startkabels en zonder hulpauto. Wat volgde was dus een enorm stressvol ritje met veel teveel stoplichten waarbij elk gepasseerd drielicht met gejuich werd ontvangen. Ook werd stoppen een beetje problematisch, omdat de toeren hoog moesten blijven. Dus met veel kunst- en vliegwerk en een handrem werd de auto aan de praat gehouden. Zo konden we redelijk op tijd weer op de beurs kunnen zijn, zij het met niet meer helemaal droge oksels. Leve deodorant!

Het zijn die momenten rondom de beurs die voor mij de roadtrip naar Essen zo onvergetelijk maken naast de twee drukke, maar mooie dagen op de beurs zelf. De prachtige zonsopgang op de heenweg, pizza eten op de achterklep terwijl we bij een kapotte auto stonden, de stressvolle rit de volgende ochtend, het gelukzalige moment toen we eenmaal in het hostel waren en de gezelligheid aldaar met z'n tienden. Het maakt voor mij eigenlijk duidelijk dat als je de kans krijgt, zeker mee moet gaan naar één van de komende edities van Spiel. Tijdens het weekend hadden we het er al over dat we volgend jaar eigenlijk met een bus vol moeten gaan, dus laat je interesse tijdig weten bij het bestuur. Misschien gaan we dan volgend jaar met een grote groep spellen spelen in Essen en natuurlijk bratwurst eten, of pizza op het dak van de bus - als dat weer nodig is.





“THOR WAS EIGENLIJK MAAR EEN DOMMEKRACHT”

Een interview met professor Arend Quak over Oudnoorse mythologie (want dat zijn toch ook een soort sprookjes)

Wat hebben Thor, Skyrim en Lord of the Rings met elkaar gemeen? Het zijn in de eerste plaats dingen waar veel Duivelseitjes van weten wat het inhoudt. In de tweede plaats zijn ze geïnspireerd door Oudnoorse mythologie. Goede redenen voor een interview dus!

Arend Quak, professor Oudgermaanse talen, tuurt over de rand van zijn bril. Zijn vriendelijke gezicht staat in nadenkmodus. “Of er een grote lijn is in de Oudnoorse mythologie? Nee, het is eigenlijk meer een samenraapseltje.” Hij neemt een slok uit zijn bekertje automatenkoffie. “In de dertiende eeuw heeft de IJslandse dichter Snorrie Sturluson (ja, zo heette hij echt – red.) een systematische voorstelling van de Oudnoorse mythologieën gemaakt. Dat was omstreeks 1230 of zoiets. Een overzicht van de hele godenwereld.”

Alhoewel, de hele godenwereld: het was vooral de godenwereld zoals deze Sturluson die kende. “Bovendien moeten we niet vergeten dat meneer Snorrie een christen was: hij schreef zijn boek zo’n 200 jaar na de kerstening van IJsland. Dus dat heeft ook zijn beeld gekleurd. Maar het is wel het enige overzicht dat we hebben,” aldus Quak.

In het overzicht van Snorrie Sturluson staan de bekendste goden, waaronder Thor en Loki. Maar wie waren dat nu precies? Was Thor echt de heldhaftige, jonge, blonde god waarvoor alle vrouwen van 1230 tot nu in katzwijn vielen?

“Of hij blond was, dat weten we niet. Het uiterlijk van helden wordt niet met zoveel woorden beschreven. Maar de verhalen met Thor waren wel de smakelijke verhalen. Hij was voortdurend aan het vechten met reuzen, maar hij was zeker niet één van de belangrijkste goden. Sterker nog, uit de verhalen komt hij naar voren als een knaap met veel spieren en weinig hersenen.” Quak leunt op zijn armen over de tafel naar voren. “Zo staat in één verhaal, de zogenaamde Thribskrida, dat Thors hamer zoek is. Uiteindelijk komt hij erachter dat zijn hamer gestolen is door een reus. De reus wil de hamer alleen teruggeven in ruil voor Freya, de godin van de liefde. Dus Thor gaat terug naar Ausgard, de woonplaats

van de goden, en probeert Freya over te halen om met de reus te trouwen. Freya heeft daar natuurlijk geen zin in. Loki komt met een oplossing: Thor moet zich als vrouw verkleeden en naar de reuzen gaan”, vertelt Quak, duidelijk met plezier. “Uiteindelijk valt hij op het trouwfeest door de mand omdat hij tien vaten bier en een paar gebraden varkens achter elkaar naar binnen werkt.”

En wat te denken van Loki? Dat was – volgens de blockbuster Thor althans – toch Thors sluwe halfbroer? “Nee, hij was zeker geen familie van Thor. Ze wisten eigenlijk niet waar hij vandaan kwam. Dat sluwe en uitgekookte klopt wel. Aan de ene kant komt hij altijd met goede raadgevingen, aan de andere kant is het ook iemand die kwade dingen doet.”

Naast Thor en Loki zijn er nog meer figuren uit de Oudnoorse verhalen bekend bij het grote publiek. “Onze vriend Tolkien was een specialist op het gebied van Oudengels en Oudnoors. Dus Tolkien heeft flink leentje-buur gespeeld”, vertelt Quak met een grijns. “En die dwergen uit Lord of the Rings, die hebben hun namen allemaal uit de liederen. Gimli, Thoran Eikenschild: al die namen komen regelrecht uit de liederen.”

Al deze verhalen klinken natuurlijk bijzonder interessant, en allesbehalve slaapverwekkend. Maar je kunt een Oudnoorse mythologie vast ook heel goed vertellen voor het slapengaan, niet?

Quak: “Ik heb mijn zoon, toen hij klein was, wel eens een verkorte versie verteld van het Nibelungenlied. Dat gaat over een drakendoder genaamd Siegfried. Hij krijgt opdracht van zijn leermeester Regin om de draak Fafnir te doden. Dat lukt, maar dan blijkt dat Fafnir de broer was van Regin, en Regin eist dat Siegfried het hart van de draak opeet. Als Siegfried het hart boven een vuur braadt en ervan wil proeven brandt hij zijn vinger. Het bloed van de draak zorgt ervoor dat hij de taal van de vogels verstaat, en die vertellen hem dat Regin hem wil doden. Dus dan doodt Siegfried Regin.”

Ten slotte vertelt Quak nog wat zijn favoriete figuur is. Dit blijkt ook Siegfried te zijn. Toch niet omdat hij twee vrouwen, genaamd Brunhilde en Krien, achter zich aan had? “Nee hoor, ik vond het gewoon een aardige jongen. Hij probeert het beste te doen, maar hij is niet zo snugger. Van het type spierballen, maar weinig hersenen.”

Dat van weinig hersenen gaat natuurlijk niet op voor meneer Quak. Hij blijkt verschrikkelijk veel van Noorse mythologie te weten, en heeft bijna een halfuur aaneen gepraat. Maar dat is niet voor niks: dankzij hem weten we nu ook iets over Noorse mythologie. En dus dat je, als je gaat LARPen, geen blonde pruik op hoeft te zetten om op Thor te lijken.

door Lilian van der Heiden

EITJES IN DE EFTELING

Vraag aan een kind van 10 wat de meest magische plek in Nederland is en het zal je negen van de tien keer antwoorden dat dit de Efteling is. Er zijn feeën, trollen, heksen, kabouters, Laven (Efteling-fans weten wat dat zijn), prinsen en prinsessen, boze koninginnen, nachtegalen, naakte keizers, Indische waterlelies, wensputten, dansende schoentjes en één lange nek... enfin, een heel sprookjesbos vol. Dan is er nog een rijk aanbod aan achtbanen, doolhoven, schommelschepen, ladingen zoetigheid, met andere woorden: alles waar een kind van 10 van staat te springen. En aangezien dat (in ieder geval deels) de mentale leeftijd van veel Duivelseitjes is, kun je begrijpen dat wij het daar afgelopen 9 augustus naar onze zin hadden. ?

Nu is mijn Efteling-ervaring niet heel representatief voor de groep: ik sta niet bekend als zogeheten 'dare-devil'. Ik ben bang voor zo ongeveer alles op wielrijes (behalve auto's, treinen en bussen). Veel leuke verhalen uit eigen ervaring heb ik dus niet, maar ik heb wel toegekeken hoe andere Eitjes voorbijschoten in bijvoorbeeld Joris en de Draak. Dat is een nieuwe. De oude Pegasus is geëvolueerd tot draak en Joris is erbij gekomen. (Nee, niet onze Joris.)

Daar kan je kiezen tussen rode of blauwe karretjes. Die gaan tegen elkaar 'racen'. Na een paar keer rood genomen te hebben – die staat voor 'vuur' en af en toe kwamen er ook steekvlammen langs de baan omhoog – vroegen ze zich af wat er zou gebeuren met de blauwe karretjes. Het viel mee, hoor, mensen waren niet heel erg nat, maar ze hebben wel wat waterstralen over zich heen gekregen. Zo zie je maar: ook al ga je niet in de Piranha, je bent nergens veilig.

In De Vliegende Hollander kun je ook nat worden, alleen daar moet je heel lang voor in de rij staan. Dan kunnen ze zeggen dat het onderdeel van de attractie is, maar daar hadden de dare-devils toch geen zin in. Je kunt niet alles hebben.

Dan heb je ook minder snelle dingen. Daar wordt onder andere mijn persoontje vrolijker van, maar de Droomvlucht en de Fata Morgana zijn bij velen populair. Dat is namelijk toch een beetje dat moment waar je – met een beetje fantasie, weliswaar – een poort naar een andere wereld doorgaat, waar op een bazaar allemaal gare spulletjes en drankjes worden verkocht en buikdanseressen ietwat houderig dansen – maar toch – en waar niet heel overtuigende tijgers staan te brullen en waar je onder een gigantische reus met een eveneens gigantische poepluier doorvaart. En die tovenaars die bijvoorbeeld muren wegtovert, niet te vergeten.



Of de wereld van schommelende elfjes, random uit de grond omhoogkomende feeën, modderige trollen en dergelijke. En de sterrentunnel met flikkerende lampjes waar je doorheen vliegt. En gigantische, zwevende planeten met paleizen erop. En serieus zwevende planeten. Met paleizen erop. Planeten.

Voor het Sprookjesbos word je nooit te oud. Ooit bestond de Efteling überhaupt alleen maar uit het Sprookjesbos. Je moet er toch even langs. Al is het maar een klein stukje, om je af te vragen of Raponsje – ja ik dacht ook altijd Rapunzel – geen haarpijn krijgt onderhand en waarom die prins nou nooit eens naar boven komt. En waarom er een knapzak met een bezemsteel in de boom ertegenover hangt. Of om op te merken dat Repelsteeltje met een Surinaamse 'w' zingt: niemand oeweet niemand oeweet... Weet je trouwens hoe hij in het Frans heet? Dat raad je nooit. Grigrigredinmenufretin. Daar had die lakei het toch moeilijker mee gehad.

En wat ons ook opviel (Kayleigh, Jorik en mij), was dat de spiegel in het kasteeltje van Sneeuwwitje – om iemand te quoten – 'echt moeilijk eng' is. De boze koningin transformeert terplekke in een ontegenwoordig lelijke ouwe heks. Gelukkig zit ze achter glas. Buiten stonden twee kleine voetballertjes van zes en acht hun oren dicht te houden. Pas maar op in dat Sprookjesbos.

Wat je natuurlijk ook doet als je in de Efteling bent met een groep Duivelseitjes, is Weerwolven. Op een groot speelveld, bij de Vogelrok in de buurt. De Vogelrok had z'n kerstmuts die hij in de winter ophad weer afgedaan, zag ik trouwens. (Ja, echt, serieus. Kerstmuts. Google het maar.)

Het was een heel bijzonder potje: de nieuw uitgevonden rol van de 'weerkikker', die in een prins verandert als de slet hem kust, waarna ze geliefden worden – het zijn die sprookjes – kwam direct optimaal tot zijn recht: de slet vond hem in nacht één. Dat was een applaus waard op zijn minst. Goed zo, Joris.

De dag werd afgesloten met een watershow, Aquanura. Dat was leuk: het was water en je werd toch niet nat. Bovendien kwamen alle muziekjes van alle attracties ook nog een keer voorbij. Een mooie afsluiting van een heel erg leuk en gezellig dagje uit met heel veel toffe eitjes. Ik zeg: voor herhaling vatbaar.

DE KAMER VAN...

Als je de kamer van Pauline betreedt, is het net alsof je de vlindertuin van Leidschendam binnenstapt. De vlinders zijn werkelijk overal te vinden en dat is toch best knap in een kamer die alleen al qua grootte menig student jaloers maakt. Als hoofdhuurder van een mooi appartement dat ze met twee anderen in het noorden van Leiden deelt, heeft zij zelf haar intrek genomen in de eigenlijke woonkamer. Hoewel de muren vooralsnog maagdelijk wit blijven, hebben vele vlinders hier een mooi plaatsje gezocht.

De fascinatie met deze vliegende insecten bestaat al jaren, eigenlijk sinds haar moeder een velletje met vlinderstickers meenam. Betoverd door de pracht van de beestjes plakten ze deze stickers op haar muren en toen dat nog niet genoeg was, besloot Pauline de omtrek te gebruiken om meer vlinders te tekenen. Zo was haar jeugdige kamer al snel versierd met prachtig kleurende vlinders en nu ze naar Leiden kwam, kon ze niet meer zonder de beestjes op haar muur.

Het begon ooit met de felgroen geschilderde vlinder, maar inmiddels volgden velen vrienden met hun eigen creaties, onder wie veel Eitjes. Regelmatig is dit het resultaat van een nachtelijke logeerpartij, waarbij toch een vlinder op de muur getekend moest worden. In feite is het huis van onze praeses een mini-Duivelsei, waar het voor en na de spelavonden lang onrustig kan



Pauline Hogendoorn (de Praeses!)

zijn. Voor de spelavonden worden haar mentoreitjes getrakteerd op een lekker diner en vanwege alle ruimte in haar appartement kunnen er aan het einde van de avond makkelijk mensen blijven slapen. Veel mensen die nog niet naar onze sleutelstad verhuisd zijn of gewoon meer tijd met onze voorzitter willen doorbrengen, maken hier gretig gebruik van.

“Pauline heeft één van de meest indrukwekkende thee- en Cup-a-Soup-collecties.”

Hoewel de Eitjes iedere spelavond met zachte hand op tijd naar buiten geleid worden, kan het feestje bij Pauline best nog even doorgaan als het in haar agenda past. Met inmiddels een aardige collectie aan eigen bordspellen, met favorietjes uit onze spellenkast, wil ze nog weleens doorspelen tot diep in de nacht. Een belangrijke voorwaarde is altijd wel dat het prinsesje in de ochtend rustig haar schoonheidsslaapje kan afmaken, dus iedereen weet inmiddels zijn eigen weg naar buiten te vinden.

Met haar studie, het voorzitterschap van Duivelsei en alle leuke mensen om haar heen zijn de vrije avonden spaarzaam. Zo vergt haar studie veel van haar ogenschijnlijk oneindige energie. In haar kamer staat een volledig ingericht bureau vol medische boeken, maar zoals een echte student betaamd, is dit niet haar vaste werkplek. De eettafel biedt ruimte voor alle boeken, aantekeningen en de laptop, zodat ze zich vol op de studie kan storten met het rustgevende Seagull Orchestra als achtergrondmuziek.

Op de zeldzame avonden dat Pauline een avondje alleen heeft, geniet ze graag van haar favoriete series of games met de cavia's op schoot en een warme kop drinken in de hand. Zo heeft ze één van de meest indrukwekkende thee- en cup-a-soup-collecties in haar voorraadkast, zodat ze kan genieten van de meest uiteenlopende smaken. En nu de winter weer op de stoep staat, wordt de warme chocolademelk met slagroom ook bij Pauline weer tevoorschijn gehaald. Nadat wij ook een warme kop chocolademelk hebben gehad, worden we hartelijk bedankt voor de gezelligheid en laten we Pauline achter met de cavia's op schoot, blij dat ze voorlopig haar kamer weer even niet hoeft op te ruimen.



IN HET KORT

Hoelang woon je hier al?

“Ruim 2 jaar.”

Hoe groot is je kamer?

“25m².”

Aantal huisgenoten?

“Twee.”

Heb je huisdieren?

“Twee cavia's: Rex en Topito.”

Wat heb je verstoep voordat wij kwamen?

“De zoi.”

Wat zijn je favoriete spellen?

“Fungi en Hanabi.”

Wat zijn je favoriete activiteiten als je alleen bent?

“Slapen, gamen, tv-kijken.”

Wat zijn je favoriete series?

“Once Upon a Time en Dr. Who.”

Wat zijn je favoriete games?

“Rock Band en Farm Heroes.”

Wat is je favoriete nummer?

“Guns 'n Roses – November Rain”

SPROOKJESWEDSTRIJD WINNAAR!

Er was eens, nog niet zo gek lang geleden, in een land dat hier ook niet eens zo ontzettend ver vandaan is, een schat van een jongen, die Diederik heette. Een beetje een geek, dat wel. Wat zeg ik? Een gigantische geek. Hyperintelligent ook. Hij had op z'n twaalfde de Lord of the Rings al gelezen, hij haalde constant tieners voor wiskunde en na z'n zestiende kende hij alle mogelijke zetten van alle stukken van het schaakspel uit zijn hoofd.

Het ging dan ook heel goed met onze Diederik: toen hij achttien was verliet hij zijn ouderlijk huis en vestigde zich ergens in de oudste universiteitsstad van het land. Als ware spelletjesfanaat kwam hij al gauw een of andere obscure vereniging tegen, die ik verder niet bij naam hoeft te noemen, waar hij naar hartenlust spelletjes begon te spelen met jan en alleman. Van schaken, zijn lievelingsspel, hielden de anderen niet zo, maar dat mocht de pret niet drukken.

Alleen, hoe meer spelletjes hij met mensen speelde, hoe minder mensen met hem wilden spelen. Bij Dominion had hij altijd binnen een halfuur al zo'n 5 provincies, bij Black Stories wist hij na drie vragen het antwoord al – hij leerde ze ook uit zijn hoofd – en bij Scotland Yard hield hij het als Mr. X standaard de volle 24 beurten vol. Ook bij Kolonisten domineerde hij binnen no time het hele bord. Uiteindelijk was het enige spel dat mensen nog wel met hem wilden spelen Hanabi, maar ja, daar raakte Diederik toch ook een keer op uitgekeken.

Niemand wilde nog spelletjes met hem spelen. Hij bleef het proberen, stelde steeds andere spelletjes voor, maar niemand wilde nog. Hij begreep er zelf niets van: hij was juist zo goed in al die spelletjes!

Hij bleef steeds vaker op zijn kamer. Dan zat hij daar, helemaal alleen, huilend potjes te schaken tegen zichzelf. Op een avond, toen de klok twaalf uur sloeg en Diederik aan het ganzenborden was met zichzelf, gebeurde er plotseling iets wonderlijks. Het rode pionnetje leek uit zichzelf stappen te zetten.

"Hé," zei Diederik, "jij stond in de gevangenis. Ga eens terug."

Toen zag hij tot zijn grote verbazing, dat het pionnetje hoorntjes had en een staart. Het duiveltje draaide zich naar hem om.

"Spelletjes spelen in je eentje, zodat je niet kunt verliezen! Lafaard."

"Ik win anders altijd alle spelletjes," zei Diederik verontwaardigd. "Daar hoeft ik heus niet alleen voor te zijn. Alleen wil niemand meer spelletjes met me doen!"

Het duiveltje begon te lachen. "Vind je het gek?"

"Nou, eigenlijk wel."

"Hmm," mompelde het gehoornde rode pionnetje, "en ik

dacht toch dat je pienter was. Luister, wat wil je nu eigenlijk? Spelletjes spelen of spelletjes winnen?" Diederik dacht even na. "Spelletjes spelen," zei hij tenslotte, "maar niet alleen."

"Dan heb ik een goede deal voor je: ik zal ervoor zorgen dat niemand je ooit nog een spelletje zal weigeren, als ik dan al jouw geluk krijg."

"Mijn geluk?"

"Ja, je geluk, ja. Je mazzeltov. Je bof. Je meevallers. Je chance."

"Oh, dat is prima, dat heb ik toch niet nodig," zei Diederik lachend. En zo werd de deal gesloten.

En iedereen wilde weer spelletjes met hem spelen. Met het grootste plezier. Diederik zat weer hele avonden op de vereniging. In het begin miste hij zijn geluk niet; hij was allang blij dat hij weer met mensen mee kon doen. Alleen, toen hij telkens bij Scotland Yard bij beurt drie al helemaal ingesloten stond en bij Camel Up steeds wedde op de kameel die uiteindelijk onderop de stapel terecht kwam, begon hij het allemaal steeds minder leuk te vinden. Iedereen heeft weleens pech, maar bij Diederik was het ronduit overdreven: bij Dominion meteen bij beurt één vijf estates trekken, waar je niets mee kunt (terwijl er maar drie in je deck horen te zitten)! Diederik won daadwerkelijk helemaal niets meer. Hij had er flink de pest in.

Totdat hij op een dag een meisje zag zitten, helemaal alleen, voor een schaakbord. Ze keek hulpeloos naar de stukken voor haar neus. Ze was best mooi, trouwens. Diederik ging tegenover haar zitten.

"Potje schaken?"

"Oh, alsjeblieft niet, zeg," zuchtte het meisje. "Ik verlies elk spel dat ik speel, al zo lang als ik leef!"

Daarop begon Diederik te stralen. Hij verzekerde haar, dat ze van hem met geen mogelijkheid kon verliezen.

"Weet je dat zeker," vroeg het meisje aarzelend.

"Honderd procent. Doe maar een zet."

Voorzichtig verplaatste het meisje een pion. Toen ze Diederik daadwerkelijk na een zet of tien schaakmat had, was ze stomverbaasd. Ze begreep amper wat ze gedaan had: Diederik moest haar erop wijzen dat ze zijn koning kon slaan.

"Heb ik nu gewonnen?"

"Ja."

"Geweldig! Ik heb nog nooit iets gewonnen. Nog een potje?"

En zo had Diederik eindelijk iemand gevonden om zijn leven lang spelletjes mee te blijven spelen en bij wie hij het helemaal niet erg vond, om te verliezen. En ze speelden nog lang en gelukkig.

TOP 10: DISNEY HARIGE HELPERTJES

Disney-films worden alom geroemd om hun heldhaftige prinsen, beeldschone prinsesjes en kwaadaardige slechteriken. De meest populaire figuren zijn echter vaak de sprookjesdieren die de hoofdpersoon – of soms de slechterik – vergezellen en helpen gedurende hun avontuur. Ook bij andere animatiefilms zijn het de schattige en vaak onhandige hulpjes die ons het beste bijblijven (één woord: Minions). In dit korte essaytje kijken we daarom naar de ultieme hamvraag: wie of wat is het beste, leukste, slimste, etc'ste dierenhulpje van allemaal? Om een beetje orde in de chaos te scheppen neem ik alleen echte dieren op (geen draken, eenhoortjes of monsters) en slechts 1 dier of groep dieren per film. Dit is mijn top 10 'Harige Helpertjes'.

Nummer 10: Jaq & Gus (Cinderella)

Veel van jullie zullen geen idee hebben wie Jaq & Gus zijn, maar jullie kennen ongetwijfeld het dikke en dunne muisje uit Assepoester. Yup, one and the same. Ondanks dat Assepoester een ware prinses is, is ze vooral bevriend met ongedierte. Maar wel ongedierte met leuke piepstemmetjes – nog ver voor de dieprijste Chipmunks – die bovendien in paarden kunnen veranderen!

Nummer 9: Thumper/Stampertje (Bambi)

Stampertje is samen met het überhappy stinkdier Bloempje de beste vriend van Bambi. Samen trosteren ze elk gevaar, behalve natuurlijk die ene jager... Behalve een onhandig hertenvriendje met een meisjesnaam heeft Stampertje nog meer problemen, namelijk maar liefst vijf kleine zusjes. Door zijn driftige gestamp met zijn voet is Stampertje echter bij veel mensen haast net zo bekend als Bambi en verdient hij dan ook een plaats in onze top 10.

Nummer 8: Sebastiaan (The Little Mermaid)

Sebastiaan de krab is een van de toffere dierenhulpjes. Hij is naast beroemd schelpdier ook een (onderwater) wereldberoemde componist en praat met een funky Jamaicaans accent. Als adviseur van Poseidon zit hij bovendien recht naast de troon. Sebastiaan krijgt de voorkeur boven Botje, want Botje is een bange vis!

Nummer 7: Sven (Frozen)

'Reindeer are better than people, Sven, don't you think that I'm right?' Yup, hij heeft gelijk. Hoewel de meeste mensen bij Frozen denken aan de sneeuwpop Olaf – terecht – of aan het liedje 'Let It Go' – onderhand onterecht – is de echte held van de film het rendier Sven. De film begint met een shot van baby-Sven en vanaf dat moment is hij niet meer weg te slaan. Ook zijn 'bromance' met Kristof is ... interessant.



Nummer 6: Nigel (Finding Nemo)

Met Nigel is Disney in het onmogelijke geslaagd, namelijk om een pelikaan grappig en zelfs lief te maken. Wat maakt Nigel geweldig? Allereerst zijn kennis over tandheelkunde (want waarom ook niet?). Daarnaast is ook zijn gevecht tegen de meeuwen – MY! – een legendarische staaltje vliegwerk. Als kers op de taart: hij wordt ingesproken door Captain Hector Barbossa!

Nummer 5: Dug (Up!)

Wellicht de allertofste hond in heel de Disney-franchise (en dat zegt wat!). Dug is een überpositieve golden retriever die... kampt met wat overgewicht. Hoewel hij eigenlijk eigendom is van de slechterik blijkt hij al snel toch echt een goeierd te zijn. Ook heeft hij een supergrote neus, dus yaaay. Squirrel!!

Nummer 4: Rhino (Bolt)

Bolt is een van de nieuwe Disney-films die veel mensen niet hebben gezien vanwege het vooruitzicht anderhalf uur naar een rennende hond te kijken (nog ingesproken door John Travolta ook...). Als je echter toch een reden wilt hebben om deze verrassend toffe film te zien: Rhino. Rhino is een hamster die Bolt bijstaat tijdens zijn zoektocht naar zijn baasje door achter hem aan te rennen in een plastic loopbal. Wat Rhino daarnaast extra geniaal maakt, zijn z'n enigszins sadistische trekjes. Yup, deze hamster heeft het allemaal!

Nummer 3: Baloo (The Jungle Book)

Nummer 3 voelt enigszins fout bij Baloo, aangezien hij wellicht hét prototype is van een dierenhulpje. De grijze beer helpt de hulpeloze Mowgli door de jungle en beschermt hem tegen menige vijand. Ook kan hij een gemene quickstep wanneer hij hiervoor wordt uitgedaagd door een groep apen. Wat je zoal niet van beren leren kan...

Nummer 2: Timon & Pumbaa (The Lion King)

Wellicht de bekendste dierenvrienden uit heel de Disney-franchise. Het geliefde stokstaartje en everzwijn zijn niet van het witte scherm af te slaan: ze komen voor in maar liefst 3 Disney films plus meerdere televisie series (cameo's in onder andere GTST, Lingo en Wie is het stokstaartje?) Hakuna matata mensen!

Nummer 1: Pascal (Tangled)

Bovenaan het lijstje, maar voor het dramatische effect hier onderaan: Pascal de kameleon. Rapunzel is een absolute topfilm: een superplot, perfecte animatie, catchy liedjes en een kameleon, ja mensen, een kameleon! Pascal gebruikt zijn tong om mensen in hun oor te likken en zijn camouflage om verstoppertje te spelen. Daarnaast schuwt hij niet voor fysiek geweld wanneer die nodig is om de waarheid naar boven te halen. De verdiende nummer 1!

En dat is mijn top 10 Disney-dierenhulpjes. Wat vind jij van de lijst? Absolute troep? Ronduit schandalig? Laat het maar weten (maar niet aan mij of aan de redactie!).

SPROOKJES VERTELLEN VOOR VOLWASSENEN



*Een interview met
Lucien Torjan,
Pathfinder / D&D 3.5
Dungeon Master*

In de spellenkasten van Het Duivelsei liggen een heleboel spellen met sprookjesachtige elementen – Dixit, Mage Knight, Kingdom Builder, Smallworld, Weerwolven en natuurlijk Once Upon a Time waarin spelers hun eigen sprookje kunnen vertellen. Als ik denk aan sprookjes denk ik dan ook als eerste aan het vertellen ervan. Wie is er niet opgegroeid met voorgelezen worden uit het dikke sprookjesboek of kijkende naar David de Kabouter op TV, of heeft zelf een keer een sprookje of *fantasy*-verhaal geschreven? Bij het verzinnen van sprookjes is de enige grens je eigen verbeeldingskracht.

TABLETOP RPG'S ALS SPROOKJES VOOR VOLWASSENEN

Gelukkig hoef je niet te wachten tot je zelf kinderen hebt om je verhalen te kunnen delen met anderen. Een ander spel wat regelmatig op Het Duivelsei gespeeld wordt is de tabletop RPG, waar spelers onder leiding van een Game Master of Dungeon Master samen een verhaal spelen. Door middel van dobbelstenen worden allerlei keuzes en gebeurtenissen in het spel bepaald – een goede rol op je aanval resulteert in de bloedige onthoofding van je tegenstander, en een slechte rol op Bluff laat de bewaker recht door je leugens heen kijken. Binnen de lore van het systeem waar je mee speelt verzint de DM een verhaal, die de campaign vormt die zich per sessie ontknoopt. De meest gespeelde tabletop RPG's op Het Duivelsei zijn Dungeons & Dragons, Pathfinder en Fate, maar eenmaal per jaar worden er tijdens de EICON nog meer systemen aangeboden.

Ik speel al ongeveer anderhalf jaar Pathfinder en steeds verbaas ik me er weer over hoe goed onze DM, Lucien, het verhaal bedenkt en uitspeelt. Ik was vastbesloten om het geheim van de DM te ontdekken; hoe houdt hij ons gefocust op het verhaal, en hoe gaat hij om met onze onvoorspelbare en vaak idiote acties die zijn voorbereide verhaal altijd in de war schoppen?

VERSCHILLENDE SYSTEMEN

Lucien is dubbellid bij Catena en Het Duivelsei en leidt een Pathfinder campaign voor een vriendengroepje van zes personen. “We spelen alweer onze derde campaign in mijn favoriete setting: Eberron, een *steampunk*-achtige *fantasy* wereld. Voor deze campaign wilde ik de

spelers nog meer vrijheid geven, dus we begonnen niet op level 11 maar als arme Cyran weeskinderen op level één. Je moest vervolgens alles zelf *in-game* regelen, van huisvesting tot je opleiding, en uit de klauwen blijven van de twee maffia-achtige families die je willen inlijven. Dat was een leuk, niet helemaal geslaagd experiment, maar het was weer eens wat anders voor mij!”

Lucien DMt namelijk al bijna negen jaar, waarin hij allerlei systemen heeft gespeeld zoals D&D 3.0 en 3.5, Mutants and Masterminds, Dark Heresy, Warhammer 40k – tot hij op Pathfinder stuitte. “Pathfinder is een gestroomlijnd systeem, eigenlijk een soort D&D 3.75. Het is simpeler in gebruik, veel informatie is online beschikbaar en er zijn geen 92 pagina's aan feats die je moet doorlezen voor je je karakter kunt maken. Onlangs is er weel een nieuw hoofdstuk toegevoegd die interessante *class*-combinaties maakt, dus het systeem blijft ook actueel zonder dat ze de basis teveel omgooien.”

DEUS-EX-MACHINA OF AMON?

Hoewel ik stiekem het antwoord al wist door Lucien's collectie in brons gepimpte Nerfguns, vraag ik waarom hij het *steampunky* Eberron zo interessant vindt.

“Het thema van de setting helpt zeker! Daarnaast heb ik filosofie gestudeerd en vind de sociologische aspecten van een stad, een land – een hele wereld eigenlijk erg interessant om uit te werken. In Eberron leven veel rassen en een deel van de bevolking heeft een *dragon mark* die ze extra krachten geeft. Hoe gaat de gewone man om met deze *dragon marked* en hun toenemende invloed op de wereld? Hoe staan mensen tegenover de Warforged, mensachtige robots die zichzelf willen emanciperen nadat ze als wapens in de oorlog zijn gebruikt? Dat soort spanningen vormen een goede basis voor een verhaal en voor ethische vraagstukken die ik mijn spelers kan voorleggen.”

De meeste van Lucien's campaigns draaien om een *film noir*-achtig onderzoek naar groeperingen die vaak tegen magie vechten. “Waar ik me altijd aan erger in *fantasy* is dat magie vaak als *deus-ex-machina* wordt ingezet. Karakter dood? Magie brengt haar terug. Daar zit natuurlijk geen spanning in. Wat ik juist leuk vind is een plot zoals in *Avatar: The Legend of Korra*. Amon en de Equalists vechten tegen iedereen die de elementen kunnen besturen, wat een boel impact heeft op een samenleving waarin de Avatar centraal staat. Ik wil dat soort conflicten ook toepassen in mijn verhalen.”

Lucien haalt zijn inspiratie uit allerlei dingen, van *Vampire the Masquerade* tot games en muziek die hij tegenkomt. Verrassend genoeg schrijft hij juist heel weinig op en probeert alleen een algemene planning te

“Magie is vaak een *deus-ex-machina*.”



maken voor zijn campaign. “Ja, ik improviseer best veel,” biecht hij op, terwijl ik juist altijd dacht dat hij alles tot in de details had voorbereid. “De meeste mensen denken dat de DM het verhaal vertelt en de spelers volgen. In de werkelijkheid is dit idealiter *fifty-fifty* – de DM speelt de wereld en de NPC, terwijl de spelers ook invloed hebben op het verhaal door hun karakters. Mensen zijn onvoorspelbaar en schoppen een te strakke planning altijd in de war. Als je iedereen vrij laat heb je zelf ook meer plezier aan het spel leiden. Zelf schrijf ik alleen de NPC’s op en wat algemene notities. Je moet zeker geen stapel papier gaan voorlezen vanachter je DM scherm!”

“Met een lossere planning hebben de spelers ook veel meer mogelijkheden om hun eigen ideeën aan het verhaal toe te voegen. Doordat ik bijna een wandelende encyclopedie van Eberron ben help ik de spelers graag met hun karakters. Ik zie het liefst gevarieerde spelers die van alles kunnen, dan is het ook niet belangrijk dat iemand anders per se de *party healer* moet zijn. Toch is het ook wel grappig als een groep iets juist niet kan. Ik zou het wel leuk vinden om een stadse *party* midden in de wildernis te droppen, zonder Knowledge: Nature of enig benul van de wilde beesten die op de loer kunnen liggen. Zo’n uitdaging geef ik graag aan spelers.”

Dat gezegd hebbende, hoe vrij kun je spelers echt laten? Ik kan me voorstellen dat je toch een paar verhaalpunten wilt aandoen tijdens de campaign.

“Je kunt altijd een NPC introduceren die hoger in rang is dan je party en ze de juiste kant op stuurt,” zegt Lucien. “Het komt zelden voor dat spelers die hint niet snappen, maar heel soms moet ik even streng zijn en zeggen: jongens, genoeg aangekut, we spelen verder.”

DUNGEON MASTERING VOOR BEGINNERS

Wat zijn de belangrijkste tips voor RPG spelers die erover denken om te DMen? Lucien denkt na. “Veel mensen vinden het leuk om te spelen en staan niet echt stil bij het proces van de DM. Ze zijn bang om het zelf te proberen omdat het lijkt alsof je heel veel moet kennen, maar dit valt eigenlijk erg mee. Zolang je zelfverzekerd bent en de regels goed kent, kun je in principe morgen al beginnen met jouw verhaal. Qua tips zou ik zeggen:

- 1) Leer alle regels. De basisregels ken je al als je een speler bent, en ter aanvulling kun je op Internet kijken naar een Pathfinder DM *crash course*.
- 2) Raak vertrouwd met de wereld. Als je bekend bent met de ins en outs van een stad kun je veel makkelijker improviseren en hoef je op de langere termijn minder voor te bereiden.
- 3) Ontspan! Het is in het begin eng, maar als je zelfvertrouwen uitstraalt kun je het verhaal goed leiden. Toen ik voor het eerst DMde was mijn grootste angst vooral dat de spelers het saai vonden.

Kortom, gewoon doen dus!”

DE KRACHT VAN HET ‘ONTWETEN’

De balans van een succesvolle *campaign* zit dus in voldoende inspraak van de spelers – zij hebben een verhaal nodig om niet doelloos in een herberg te zuipen, en een DM heeft de input van zijn spelers nodig om het verhaal verder te ontwikkelen. Het is niet de bedoeling dat de DM een poppenspeler is die aan de touwtjes van zijn spelers trekt – het verhaal komt, als het goed is, tot stand door samenwerking en improvisatie. Ik begrijp nu een stuk beter hoe die dynamiek tussen spelers en de DM werkt, en ik vraag naar een laatste toevoeging aan Lucien’s verhaal. Waar moet ik het meeste op letten?

“Het allergrootste struikelblok voor spelers en DMs is *meta-thinking*,” concludeert Lucien. “Jij probeerde laatst een Knowledge: Arcana rol te maken over geesten omdat jij daar zelf veel over weet, maar in Eberron bestaan geesten helemaal niet. Je moet je kennis over de echte wereld loslaten en je inleven in de wereld van je karakter – je moet dingen als het ware ‘ontweten’. Dit is ontzettend lastig, maar als het eenmaal lukt wordt je helemaal het spel ingezogen, zoals je vroeger ook helemaal op kon gaan in je favoriete sprookje.”

TEST: WAT VOOR SPROOKJESFIGUUR BEN JIJ?

Heb je altijd al willen weten wat voor sprookjesfiguur je bent? Of altijd al mee willen doen aan een test om te weten wat voor sprookjesfiguur je bent? Grijp dan nu je kans!

1. Welke kleur heeft je haar?

- a. Wit
- b. Blauwig, als ik oud word
- c. Paarsig
- d. Roze

2. Hoeveel benen heb je?

- a. Vier
- b. Benen? Wat zijn dat?
- c. Benen zijn voor sukkels
- d. Tachtig

3. Hoeveel baardharen heb je?

- a. Minder dan op mijn benen
- b. Weet niet, ik heb ze niet geteld
- c. Weet niet, ik kan niet tellen
- d. Drie!

4. Waar kom je vandaan?

- a. Van het platteland
- b. Uit het grote bos
- c. Uit het verre oosten
- d. Uit mijn ouders

5. Hoe zou je je kledingstijl omschrijven?

- a. Ik ga het liefst kledingloos door het leven
- b. Ik kom vaak mensen tegen die er net zo uitzien als ik
- c. Kleurig, fleurig, bloemig
- d. Bijzonder

6. Wat doe je graag in je vrije tijd?

- a. Rennen
- b. Hangen
- c. Vliegen
- d. Cool zijn

7. Wat zijn je eetgewoontes?

- a. Ik schrans alles achter elkaar naar binnen
- b. Ik leef van wat "de natuur" te bieden heeft
- c. Ik leef van de lucht
- d. Ik eet met mes en vork

8. Wat voor cadeau wil je voor je verjaardag?

- a. Een wortel
- b. Regen
- c. Een Swiffer Duster®, er blijft vaak stof aan me hangen
- d. Een blinddoek, dan hoef ik niet in de spiegel te kijken

9. Wat is je type?

- a. Groot en stevig
- b. Ik heb geen type, ik heb genoeg aan mezelf
- c. Het maakt niet uit, zolang ze maar niet te dik zijn
- d. Ik ben mijn type helaas nog niet tegengekomen ?

10. Heb je veel vrienden?

- a. Nee
- b. Nee
- c. Nee
- d. Nee

DE UITSLAG

Meeste a:

Je bent een wit paard. Je houdt van rennen, slapen en gras eten. Op een dag kwam er een boze meneer die met zijn sanko op je neertiefde. Nu ben je het witte paard onder de prins. Jammer dat er nooit eens een sprookje over jou gaat.

Meeste b:

Je bent een appel. Uit jou kan een boom groeien waaraan weer meer appels kunnen groeien. Maar, het kan ook zijn dat je wordt opgegeten, dan kan dat niet. Dat maakt je boos. Gelukkig zijn er ook figuren die jou giftig maken, zodat je toch nog de nare mensen die je willen opeten, kunt terugpakken.

Meeste c:

Je bent exotisch, elegant maar ook een tikje zweverig. Als jij voorbij komt móeten mensen wel naar je kijken. Je bent, kortom, een vliegend tapijt. Geniet er maar van.

Meeste d:

Je bent iets met roze haar, tachtig benen en drie baardharen. Oh ja, en je eet ook met mes en vork. Kortom: je bent een heel speciaal sprookjesfiguur. Echt uniek. Denk daar maar aan, en niet huilen als je weer eens wordt uitgemaakt voor alles wat los en vast zit.



SIMPEL VISGERECHT MET EEN VLEUGJE INDIA

Ik kook graag uit mijn Indiase kookboek (India Cookbook). Maar die gerechten kosten meestal flink wat tijd, daarom heb ik uiteindelijk ook een versimpelde en erg lekkere gerechten verzonden geïnspireerd op een aantal recepten uit dit boek.

Ik heb heel veel dingen zo gedaan zodat je er zelf ook nog op los kan experimenteren (wat je als student vaak wel noodgedwongen moet doen). Ik weet dat wat ik simpel vind, vaak nog erg ingewikkeld voor anderen is. Daarom heb ik de uitgebreidere opties als optioneel erbij gezet. Ik weet ook dat drie pannen klinkt als erg veel extra afwas, maar dan heb je een vijfsterrenvisje voor heel weinig moeite, klinkt niet verkeerd toch ;). Geniet ervan! Groetjes, Michiel Tollig

INGREDIËNTEN:

- Simpele groenten uit (2-3 verschillende soorten zorgt voor een gezonde, uitgebalanceerde maaltijd). Groentes als sperziebonen, erwtjes, broccoli, bloemkool, taugé en courgette gaan er goed bij.
- Witvis (zo'n zak uit de diepvries is het meest voordelig en smaakt net zo goed) ;)
- Kurkuma
- 1 citroen (of citroensap, laat je de pulp weg)
- Venkelzaden, groene kardemomzaden, zwarte kardemomzaden, laurierbladeren, 2 kaneelstokken
- 1 ui, 1 teentje knoflook

Zorg sowieso dat je genoeg kruiden in huis hebt. Kruiden zijn de basis voor een lekkere maaltijd, en wist je dat in kruiden 10x meer vitamines zitten dan in fruit? Dit komt doordat de vitamines meer geconcentreerd zijn. Zo bevatten pepers echt heel veel vitamines.

Het gerecht bestaat uit drie delen. Dit klinkt heel ingewikkeld maar het is eigenlijk heel simpel.

DE RIJST:

(Optioneel: Laat de rijst een uur weken in een bakje water. Dit zorgt voor wat zachtere rijst.) Vul een pan met rijst (gemiddeld 100gram per persoon, maar als je niet zo'n flinke eter bent is 70 gram ook prima) en water. Voeg hier +/- 2 tl. kurkuma aan toe en 1 el. Citroensap (Optioneel: Als je echt wil genieten kun je een thee-ei met kruiden toevoegen: 2tl. Venkelzaden, 5 groene kardemomzaden, 4 zwarte kardemomzaden, 4 kruidnagels, 2 laurierbladeren, 2 kaneelstokken). Dit laat je tien minuten koken en giet je dan af.

DE GROENTEN:

(Optioneel: Fruit eerst een uitje en een teentje knoflook in de pan voor extra smaak) Wok de groenten in de pan met een beetje olie. Voeg hier kurkuma, citroensap, zout en peper aan toe. Dit doe je in ongeveer tien minuten, afhankelijk van de groenten. Harde groenten kun je beter van tevoren eventjes in water koken. Wat ook een optie is water in de pan gooien.

DE VIS:

(Optioneel: Marineer de vis +/- 30 min. in kurkuma en citroensap/limoensap en stop hem in de koelkast). Als je minder tijd hebt gooi je de vis bevroren in de pan met citroensap + pulp (let op dat je pitjes er niet in gooit, die zijn erg bitter), kurkuma en zout. Je bakt de vis in zo'n 10 minuten gaar terwijl je hem regelmatig voorzichtig omkeert. Als het goed is heb je nu een heerlijk mals visje dat zo smelt op je tong.



“Vis gemarineerd met kurkuma, broccoli, taugé, peultjes en rijst (in dit geval zonder kurkuma)”

BRUSCHETTA & TRICOLORE

INGREDIENTEN:

- Stokbrood of ciabatta
- 2 teentjes knoflook
- 3 eetlepels olijfolie
- 5 tomaten
- Verse basilicum
- Blikje zongedroogde tomaten
- Bolletjes mozzarella
- Kleine prikkertjes

Snijd het stokbrood in plakjes en rooster het 10 minuten in de oven of in een broodrooster, zodat het knapperig wordt. Haal twee teentjes uit een knoflook en snijd deze in kleine stukjes. Meng dit vervolgens met de olijfolie in een kommetje. Leg de tomaten één minuut in heet of kokend water en haal vervolgens het velletje van de tomaat af. Dit zal makkelijk moeten gaan door de eerdere handeling. Snijd het vruchtvlees van de tomaat in kleine blokjes. Gebruik het binnenste van de tomaat niet. Leg de plakjes stokbrood neer op een bord en besmeer ze met het olijfolie-knoflookmengsel. Leg hier vervolgens de blokjes tomaat op. Strooi tot slot de snippers basilicum over de tomaten heen. Je bruschetta's zijn klaar om opgegeten te worden!



Een gerecht dat erg goed past bij bruschetta's is de Italiaanse tricolore. Dit gerecht is erg simpel om te maken en valt vaak goed in de smaak. Begin met het prikken van een bolletje mozzarella. Zet hier vervolgens een zongedroogde tomaat onder. Voor de beste smaak is het beter om de grote stukken zongedroogde tomaat in tweeën te snijden. Prik vervolgens een blaadje basilicum bovenop het bolletje mozzarella en je gerecht is klaar. Nu lijkt je gerecht op een Italiaanse vlag. Het is simpel en erg lekker! Groetjes, Sanne Landman.

DUIVELSEI HOODIES & ALMANAKKEN!



De winter is begonnen en het is buiten al lekker koud aan het worden. Bestel daarom een warme Duivelsei-hoodie!

Dat kan door het bestuur te mailen (bestuur@duivelsei.nl) of het formulier op de website in te vullen. Een hoodie kost € 20,- en je kunt kiezen uit maten van S tot en met XXXL.

Er zijn nog Lustrumalmanakken! Wil jij ook een supertoffe herinnering aan het vierde Lustrum, koop dan nu een almanak voor €2,50 bij een bestuurs- of Lustrumcielid. Inclusief vriendenpagina, kleurenfoto's, quizzes en natuurlijk een smoelenboek. Mail naar lustrum@duivelsei.nl

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

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

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom. Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demospellenkast.

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

DE NIEUWE REDACTIE!

MONICA

Ik ben Monica Preller, 19 jaar en tweedejaars student taalwetenschap (nee, dan leer je niet het Groene Boekje uit je hoofd. En je kunt er vuilinsvrouw mee worden.). Daarnaast ben ik ook de nieuwe hoofdredacteur van de Spelduivel! Ik hoop jullie ieder kwartaal een mooi verenigingsblad voor te schotelen.

ROELOF

Ik ben Roelof en vanaf deze editie ook onderdeel van de Redactie. Samen met de andere commissieleden ga ik de planning, kwaliteit en vooral de spelling van de Spelduivel waarborgen. Ik hoop dat jullie het met ons eens zijn dat dit met deze editie aardig gelukt is. We gaan er een leuk jaar van maken met veel stukjes voor, door en over Duivelseitjes! Moet ik nog vermelden dat ik van lange spellen houdt?

LAURA

Laura studeert rechten en versterkt het team bij het schrijven voor ons mooie verenigingsblaadje. Benieuwd en ongeduldig? Lees haar verhaal op ikvertel.nl of koop het boek *Inspanning*, want ja ja, we hebben een schrijver die zowaar echt gepubliceerd is! Hoge verwachtingen dus, maar dat kan Laura wel aan.

NORALIE

Noralie had het helaas te druk om 75-100 woorden te schrijven, maar waarom zou ze? Welbekend bij veel Duivelseitjes stort Noralie zich op de redactie, als een van vele commissies op haar repertoire.

PETER

Een verse kracht bij de Spelduivel en hij kon zich meteen uitleven met het sprookjesthema. Is een paar jaar geleden begonnen met schrijven als hobby en na lofuitingen van iedereen om hem heen er maar mee doorgegaan. Met de Spelduivel kan hij artikelen neerpennen waar hij zelf passie voor heeft en dus zal er regelmatig een van zijn rare hersenspinsels in dit boekje te lezen zijn. Denk daarbij aan interessante stukjes over een verscheidenheid aan games en populaire bordspelletjes.

MARDIE

De layouter a.k.a. de persoon om bij te komen klagen als je ziet dat een kleurvlak 2mm te ver naar links is geplaatst of #bc300 niet drukveilig is. Drukland en gemiste deadlines geven me stressvlekken. Leest iemand dit überhaupt?

OPROEP SCHRIJVERS EN ILLUSTRATORS!

Lijkt het jou nou ook leuk om een stukje te schrijven voor de Spelduivel, stuur dan je stukje (ong. 750 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. Of ligt jouw talent niet in schilderen met woorden maar met verf? Leuk! Tekeningen en voorkanten zijn altijd welkom, liefst in full color en op 300DPI gescand (lees: zo groot mogelijk)!



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