

PDF PAGINA

Deze pagina zorgt ervoor dat je de Spelduivel in een PDF reader goed kunt lezen.



Jaargang 20

Nummer 2

Augustus 2015

**Doe de test
op p. 22**

Thema: OP REIS!

*De kamer
van... Jarko!*
en Slang - 12





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 AFWIIKENDE OPENINSTIJDEN STAAN DEZE
VERMELD OP DE BEGINPAGINA VAN DE WEBSITE.**

REDACTIONEEL

MET DANK AAN

Anna Wassenburg

*Gastschrijver "Bordspellennieuws"
en "Spelletjes voor op reis"*

Bas Vegt

Gastschrijver "Zombie Logs"

Jarko Dubbeldam

*Voor het openstellen van zijn
kamer voor "De kamer van..."*

Olivier Ladage

Gastschrijver "Ghost Stories"



Lief (toekomstig) lid,

Hier is-ie dan: de eerste EL CID-Spelduivel van onze redactie. Het thema van deze Spelduivel lijkt misschien voor de hand liggend, maar het was niet makkelijk om erop te komen. We dachten aan buiten en aan buiten spelen, maar ja: die twee thema's zijn eerdere zomers al gebruikt. We dachten aan een ruimtethema, maar niet iedereen op Het Duivelsei houdt van sciencefiction. Toen kwam één van ons (wie het was weet ik niet, het was niet de voorzitter ;)) op het idee om een reisthema te gebruiken. Aldus geschiedde! Veel leesplezier.

Zomerse groeten van de Redactie

Beste Duivelseitjes,

Vanaf deze editie van de Spelduivel mag ook ik me rekenen tot het illustere gezelschap der redacteuren van dit prachtige blad. Volgens mij wil Monica dat ik hier iets over mezelf vertel, dus bij deze! Ik ben een voormalig rechten- en aankomend geschiedenisstudent die te veel tijd verspilt aan videogames. Tegenwoordig doe ik daarnaast ook iets nuttigs in de vorm van (commissie)werk. Ik hoop jullie nog lang te mogen vermaken met mijn misbaksels van stukken, mits ik niet uit de commissie geknikkerd word voor de volgende uitgave.

Veel plezier met deze Spelduivel!

Joris Vugs

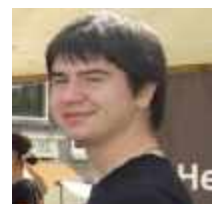
DE REDACTIE



MONICA PRELLER
Hoofdredacteur



PETER BOS
Eindredacteur



**ROELOF VAN
DER HEIJDEN**
Eindredacteur



NORALIE LUBBERS
Redactielid



LAURA VAN BOXEL
Redactielid



JORIS VUGS
Redactielid

INHOUD

- 4 Bordspellennieuws
- 5 Interrailen
- 6 Spellen met een reisthema
- 8 Verslag: Monopoly Race
- 10 Spelletjes voor op reis
- 12 De kamer van... Jarko!
- 14 Wie is de Mol?
- 16 Reistips voor Duivelseitjes
- 18 Verslag: Zombie Logs (HvZ)
- 20 Recensie: Ghost Stories
- 21 Duivelseitjes op Reis
- 22 Test: Vakantiebestemming

VORMGEVING

Voorkant: Monica Preller

Strip achterkant: Joris Vugs

Layout: Mardie Feikens

OPROEP SCHRIJVERS EN ILLUSTRATORS!

Lijkt het jou nou ook leuk om een stukje te schrijven voor de Spelduivel, laat dat dan weten aan de redactie via redactie@duivelsei.nl. Dan nemen wij af en toe vrijblijvend contact met je op om te vragen of je iets wil schrijven voor de Spelduivel. Of ligt jouw talent niet in schilderen met woorden maar met verf? Leuk! Tekeningen en strips zijn altijd welkom, mits op groot formaat ingescand.

BORDSPELENNIEUWS

TAKENOKO CHIBIS

Deze zomer komt Antoine Bauza (bekend van Hanabi, 7 Wonders) met een uitbreiding voor Takenoko, een spel waar menig vrouwenhartje harder van gaat slaan. Mannenharten trouwens ook. Wie houdt er nou niet van panda's?! In deze nieuwe uitbreiding genaamd Takenoko Chibis komt er nog een panda bij en wel eentje van het vrouwelijk geslacht. Verder zijn er 6 nieuwe bamboeuintegels, 18 nieuwe opdrachtenkaartjes en 17 nieuwe bamboestronkjes. Op het moment van schrijven is nog niet precies bekend hoe deze uitbreiding precies werkt voor het basisspel. In oktober kunnen we de uitbreiding wel testen op Spiel in Essen en als hij bevalt meteen de vrouwelijke panda adopteren. Als we de plaatjes mogen geloven zullen er ook baby-panda's zijn. Kunnen die zwart-witte beren toch meer dan alleen alle bamboe uit de keizerlijke tuinen opeten...



MUNCHKIN TAKE OVER

Bij Steve Jackson Games moeten ze gedacht hebben: als we zelf geen goede games kunnen maken, moeten we maar gewoon andere designers het werk laten doen. Vervolgens geven we ze een bak geld en de grote groep trouwe Munchkin-fans om ze te overtuigen het Munchkin-thema erop te plakken. Eerste bewijs: Loot Letter. Dat is Love Letter maar dan, je raadt het al, met Munchkin-thema. Numero dos is Munchkin Panic, een nieuwe versie van Castle Panic; een coöperatieve Castle Defense game. Het leuke bij Munchkin Panic is dat ze wel degelijk wat veranderingen aan het spel hebben aangebracht. Zo is het niet meer volledig coöperatief, maar kun je elke keer ervoor kiezen om wel of niet je medespelers te helpen voor punten; net als bij Munchkin. Want helpen is leuk... maar dan moet het me uiteraard wel voordeel opleveren. De derde die binnenkort gaat uitkomen is in zijn originele versie één van mijn favoriete spellen: Smash Up. Bij Smash Up kun je je twee favoriete fantasywezens of subculturen samenvoegen en met dat deck tegen anderen vechten. Zoals... Alien Piraten! Of Robot Pony's! Of... Tijdreizende Geesten, Ofofof... Nu ook Munchkin rassen! Je kunt onder andere kiezen uit Halflings, Magiërs, Dieven, Orks, Elven en Dwerfen. Dit is dus ook geen uitbreiding maar een standalone spel wat je zo kunt kopen en spelen. Na al deze aankondigingen wacht ik met angst en beven welke spellen Munchkin nog meer gaat overnemen.

IN KORT NIEUWS

Essen Spiel was al geweldig in vier hallen, maar dit jaar komt er nog een vijfde hal aan spelgenot bij. Het bestuur laat er nu al rekenkundige modellen op los om uit te vinden hoe alles gespeeld gaat worden.

Nu we het toch over Spiel hebben... Omdat Catan twintig jaar bestaat gaan ze daar een **Catan Big Game** houden. Ze willen een record vestigen door met duizend mensen tegelijk Catan te spelen aan één mega-bord. Zelfs de bedenker Klaus Teuber speelt mee. Speel mee op zaterdag 10 oktober en krijg exclusieve goodies.

Spiel des Jahres, de Oscar onder de bordspellenprijzen, is dit jaar naar **Colt Express** gegaan. Andere spellen die deze eer al zijn bevallen zijn onder andere: Catan, Carcassonne, Dominion en Dixit. Kortom, allemaal klassiekers waar Colt Express nu ook bij hoort.

Smash Up heeft weer een nieuwe uitbreiding genaamd **Pretty Pretty Smash Up**. Je raadt het al, hier zitten de schattige factions in zoals: Kittens, Elven, Pony's en Prinsessen.

Gamecompany Cryptozoic (World of Warcraft TCG) heeft beslag gelegd op de rechten van **Attack on Titan**. Het zal dan hopelijk ook niet lang meer duren voordat we van een Attack on Titan-spel kunnen genieten.

Cool Mini Or Not hebben zojuist de nieuwste versie van Zombicide op Kickstarter gezet. Het project was binnen een paar minuten gefund. Deze versie genaamd **Zombicide: Black Plague** zal zich in een fantasy setting afspelen. Met de nieuwe rassen elven en dwerfen zul je nu de nooit stoppende hordes aan zombies moeten tegenhouden.

INTERRAILEN: HOE NIET TE STRANDEN IN SLOWAKIJE

Iedere zomer trekt een groep avonturiers Europa in om zich zo'n twee à drie weken ~~klem te zuipen~~ de cultuur op te snuiven in ons continent haar mooiste steden. Een dergelijke reis is mooi en relatief goedkoop, maar hoe bereid je je erop voor is natuurlijk de vraag. Hier zijn alvast een paar tips voor de aankomende wereldreiziger.

1: REGEL EEN GOEDE BACKPACK

Alle punten die hierna volgen kunnen (al improviserend) opgelost worden, maar een goede bekpakking is van levensbelang. Niets is zo vervelend als wanneer je te weinig spullen heen, of te weinig souvenirs mee terug kan nemen. Ja, souvenirs zijn van levensbelang. Tevens heb je dat ding aardig lang op je rug, dus zorg dat hij goed zit.

2: STIPPEL EEN ROUTE UIT

Stippel een route uit die zowel door Oost- als West-Europa gaat. Is het niet voor het verbreden van je horizon, dan wel voor je portemonnee. Een klein hok met drie stapelbedden in Berlijn kost meer dan het dubbele van een studio in Budapest. Door (het overigens prachtige) Oost-Europa aan te doen, kun je met hetzelfde budget twee keer zo ver komen.



3: KIES JE REISGEZELSCHAP GOED UIT.

Je gaat veel tijd met deze mensen doorbrengen, vaak in kleine ruimtes zoals treinwagons en hostelkamers. De beste metgezellen zijn mensen waarmee je al eerder op vakantie bent geweest. Zo weet je in ieder geval dat je je niet aan zijn of haar gewoonten ergert. Begin je dat namelijk wel te doen, kunnen die drie weken plotseling heel lang duren...



4: CHECK JE ROUTE

...en zorg dat meerdere mensen deze in de gaten houden. Het is uitermate handig om precies te weten welke trein vanaf waar vertrekt en waar en wanneer je je overstap moet hebben. Dat klinkt als een open deur, maar let je hier niet goed op, ontspoord je reis binnen de kortste keren. Voor je het weet zit je in een trein van Tsjechië naar Polen, die toch naar Slowakije blijkt te gaan. Slowakije heeft overigens noch de euro, noch treinen van voor 1970. Je bent gewaarschuwd.

5: KOOP NIET TEVEEL BOEKEN ONDERWEG

Ok, deze is misschien ietwat te specifiek voor de gemiddelde interrailer. Echter nadat ik een vijfde boek aangeschaft had (bovenop de twee waarmee ik de reis begon), werd die rugzak toch wel erg zwaar...

Last maar zeker niet least:

6. HOUD JE FINANCIËN IN DE GATEN

Zodra je betaalt met andere munteenheden dan de euro, wordt het steeds onduidelijker hoeveel je nu precies uitgeeft. Alles in de gaten houden met internetbankieren is ook lastig door het gebrekkige en vooral brakke wifi. Tevens is het handig om een reservepotje achter de hand te hebben, vooral wanneer heel lief bellen naar pap en mam niet werkt.

Met bovenstaande punten in je achterhoofd moet je je reis op de rails kunnen houden (nog één trein woordgrapje moet kunnen toch?). Meer informatie kun je vinden op de website van interrail.eu, en uiteraard de rest van het internet. Succes, en veel plezier!

SPELLEN OVER REIZEN

Reizen wordt als thema veel gebruikt bij bordspellen. In dit artikel bekijken we diverse bordspellen om erachter te komen hoe een bordspel nou dat ultieme reisgevoel kan geven.



TOKAIDO:

In dit wunderschone spel reizen we over de "Oostelijke Zeeweg" van Kyoto naar Edo en proberen we te genieten van de bezienswaardigheden die Japan te bieden heeft. Om de beurt verplaats je je pion over een lineair pad naar een vrij actieveld. Vervolgens mag je de bijbehorende actie uitvoeren: schilderen, uit eten gaan, traditionele tempels bezoeken en andere typische vakantiebezigheden. Vervolgens is de speler die achteraan de rij staat aan de beurt. Hierdoor kan je dus twee keer achter elkaar aan de beurt zijn! Maar als je een paar plaatsen overslaat dan heb je natuurlijk meer keuze uit de beste actievelen. Tevens heeft elke speler zijn eigen speciale eigenschappen, waardoor de beste zet voor jou niet per se de beste zet voor je tegenstanders is. Kortom: Tokaido is een gezellig spel waarbij we allemaal proberen de meest heerlijke vakantie te hebben!

KOLONISTEN VAN CATAN: STENEN TIJDPERK

Kolonisten van Catan: Stenen Tijdperk is eenvoudiger dan het bij iedereen bekende basisspel. Er zijn hier maar vier grondstoffen en je kunt alleen maar dorpen of verkenners maken. De spelers beginnen in Afrika en zullen verkenners moeten maken en de wijde wereld verkennen om nieuwe dorpen te stichten. In de uithoeken van het speelbord kun je essentiële voordelen vinden wanneer je er met je verkenner langs loopt, en naar mate er meer en meer dorpen worden gesticht, verandert Afrika geleidelijk in een woestijn die geen grondstoffen meer oplevert. Het is dus erg belangrijk om snel en ver te reizen! Maak de oversteek naar Australië of Amerika en kom oog in oog te staan met de sabeltandtijger: de lokale vervanger van de struikrover.

Het is een echt Catan spel waarbij veel grondstoffen worden geruild tussen de spelers, waarbij je echt het idee krijgt dat jouw volk een nomadische trek aan het maken is over de hele wereld.



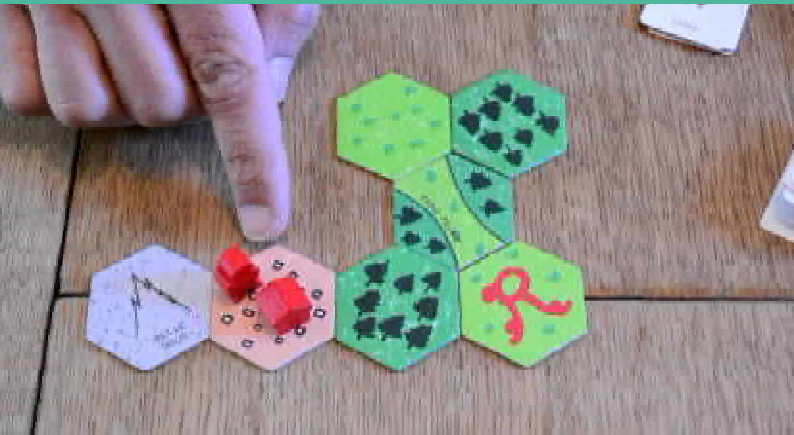
LORD OF THE RINGS

Lord of the Rings, uitgekomen in 2000, was één van de eerste, echte coöperatieve bordspellen. Het vertelt het welbekende verhaal van Frodo die de ring naar Mordor brengt. Gedurende het spel reizen de spelers door Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en uiteindelijk Mordor; elk gebied met zijn eigen speelbord en artwork. Tevens zullen ze bekende metgezellen uit de boeken tegenkomen en enkele belangrijke dilemma's

uit het verhaal moeten oplossen. Helaas is het spelconcept niet zo denderend gelukt: het komt feitelijk neer op het afleggen van kaartjes en je hebt het gevoel dat het niet uitmaakt wat je doet, de wereld gaat er toch wel aan. Hoewel het reisgevoel wel goed naar voren komt, is het dus eigenlijk niet zo'n interessant spel.



“Pas op voor Big Foot!”



RIFUGIO

Rifugio is in essentie een tile-placement game. Rifugio betekent ook berghut, zo leert de achterkant van de doos ons. Elke beurt plaats je een tegel, waar soms een bijzondere locatie op staat, en verplaats je je speelfiguur een beperkt aantal stappen. Als je langs zo'n bijzondere locatie komt, dan krijg je punten. Je kunt ook rifugio's bouwen, waarmee je extra punten krijgt als andere spelers er langs lopen, terwijl zij daarvoor extra stappen krijgen. En dit maakt het een heel gezellig reisspel. Je probeert alle bezienswaardigheden te bekijken terwijl je het berglandschap aan het ontdekken bent op een mooie bergwandeling. Het reisthema is sterk verwoven met het spel en vormt een leuk geheel.

ISLA DORADA

Isla Dorada heeft een andere opzet dan Rifugio. De spelers zijn nu deel van een wetenschappelijke expeditie die gecrasht is op een vervloekt eiland. Elke beurt reist de hele groep per kayak, kameel of yak naar een naburige locatie. Er wordt gekozen waar naartoe wordt gegaan en vooral hoe er gereisd wordt via een veiling. Bied jij drie yaks om naar Hora-Pena te gaan? Dan bied ik vier kamelen zodat we naar Mana-Hatu gaan! Aan het einde van een beurt pakken spelers vervolgens nieuwe kaarten. Iedere speler heeft ook geheime doelen die hem punten geven als ze langs een bepaalde stad komen. Of kaarten die punten geven als ze juist NIET langs een bepaalde plek gaan. Ook in dit spel probeer je verschillende locaties te bezoeken, maar het feit dat er maar één speelfiguur is maakt het toch wel een tikje anders. En oh ja, pas op voor Big Foot of de Zeeslang!

Deze spellen laten allemaal afzonderlijk zien welke spelelementen je nodig hebt voor een goed spel over reizen. De artwork van Lord of the Rings, de verkenningsdrang van Rifugio en Kolonisten van Catan: Stenen Tijdperk, de vervoersmiddelen van Isla Dorada en de activiteiten van Tokaido. Combineer deze elementen in de perfecte verhouding en misschien heb je een spelconcept bedacht dat leuker is dan daadwerkelijk op vakantie gaan!



VERSLAG: MONOPOLY RACE!

Iedereen weet wat er op Goede Vrijdag gebeurde. Daarom ga ik het hier niet nog een keer herhalen. Nou vooruit: op Goede Vrijdag werd Jezus gekruisigd, en dat vieren wij, zo'n 2.000 jaar na dato, door iedereen een dag vrij te geven en studenten gratis te laten reizen. Álle studenten, dus of je nu reist met een week- of weekend-OV, op Goede Vrijdag toer je met beide abonnementen het hele land door. Bij Het Duivelsei maken wij daar goed gebruik van door de Monopolyrace te organiseren.

Om half twaalf 's middags verzamelden de zes teams – waarvan één gehuld in onesie – voor Leiden Centraal. Na het maken van een groepsfoto en het bespreken van geheime tactieken, haastte iedereen zich om twaalf uur naar de treinen: *game on!*

Onmiddellijk werd duidelijk dat ieder groepje een eigen route had uitgestippeld. Ik weet niet precies wat de andere groepjes gedaan hebben, maar het groepje waar ikzelf deel van uitmaakte (Team De Grammatica Fanatiekelingen) aarzelde geen moment en rende direct naar spoor 8b. Om 12:05 stapten we in de trein naar Vlissingen. Charlotte, Mila en Marieke, mijn groepsgenoten, hadden goed uitgezocht hoe we het beste konden reizen voor het kerkenkwartet: eerst naar Dordrecht, dan naar Eindhoven en na een tussenstop in Nijmegen door naar Zwolle. Amersfoort zou onze laatste bestemming zijn.

In de trein deden we verwoede pogingen om onszelf met kerken op de foto te zetten, dit was bonuspunten waard. Helaas is het vrijwel onmogelijk om in een rijdende trein kerken te kijken, dus dit hielden we maar voor gezien. Ongeveer een uur later kwamen we aan op Dordrecht. We waren daar allemaal nog nooit geweest, maar gewapend met een kaart, een routebeschrijving en onze mascottes hebben we toch maar mooi alle locaties op de foto gezet. Ook een Nedgame, inclusief levensgrote Solid Snake-pop, ontsnapte niet aan ons spiedend arendsoog. Ja, ook gamewinkels waren bonuspunten waard.

En hup, weer de trein in! Deze keer gingen we naar lichtstad Eindhoven. Veel bijzonders aan lichteffecten hebben we niet gezien, want het was een uur of drie 's middags toen we daar aankwamen. Wel hebben we spoor 34, een casino en een restaurant genaamd Smeagol gefotografeerd. Of eigenlijk deed Mila dat. Zij was onze cameravrouw. Waarvoor dank.

Natuurlijk hebben we de niet-bonuslocaties ook gekiekt. De Markt, Groot Paradijs en enkele kerken waren het decor voor onze prachtige poses. Nadat we een boom hadden geknuffeld (vijf bonuspunten) gingen



we weer door naar onze volgende stad: Nijmegen. Dit is de oudste stad van Nederland en er waren dan ook veel mooie plekken die we op de foto hebben gezet. De eerste plek waar we aankwamen was het Keizer Karelplein. Eigenlijk is dit niet echt een plein, maar een park dat wordt omringd door een grote, brede weg waar veel auto's hard over rijden. Het was dus een waar avontuur om hier te komen, maar natuurlijk is het ons gelukt. We waren immers niet voor niets fanatiekelingen. Daarna door naar de Burcht en de Augustijnenstraat, waarbij we enkele kroegen vol schreeuwende voetbalsupporters moesten passeren. Ook dit hebben we glansrijk doorstaan.

Toen was het weer tijd om terug te gaan naar het station om de trein naar Zwolle te halen. De locaties in Zwolle waren niet moeilijk te vinden, op één na.

“Wat zagen we? Dinosaurussen!”



We hadden op onze weg naar het centrum de Kalverstraat tegen moeten komen, maar dat was niet gebeurd. Dus stonden we op de Grote Markt te hannesen met gratis Wifi van McDonald's om Google Maps te kunnen gebruiken. Maar wat zagen we toen? Dinosaurussen! Toen we wat beter keken zagen we dat het eigenlijk dinosauruspakken waren en dat er mensen in zaten. Dit moest Team Onesie zijn. We deden ons uiterste best om ze te fotograferen met hun mascotte zodat we hun punten konden stelen, maar helaas stopte Team Onesie hun mascotte net op tijd weg. Gelukkig stalen ze onze punten ook niet, en vonden we de Kalverstraat uiteindelijk toch.

Het was inmiddels al laat geworden, en we rekenden uit dat we nog precies genoeg tijd hadden om naar Amersfoort te gaan, de Sint Joriskerk te fotograferen en weer terug te keren naar Leiden. Als we na twaalfen aan zouden komen in Leiden zouden we gediskwalificeerd worden, en dat was – na alles wat we doorstaan hadden – wel het laatste wat we wilden. Dus stapten we moe, maar nog vol strijd lust, in de trein naar de voormalig woonplaats van ondergetekende. Jammer genoeg bleek mijn geheugen zeer feilbaar en had ik geen idee meer waar de Sint Joris stond. We hebben ons ergens in het centrum een ongeluk gezocht, en toen we eindelijk doorhadden dat die toren in de verte, buiten het centrum, de Sint Joriskerk moest zijn was het te donker om er een foto van te maken. Bovendien was het te laat om op tijd te zijn voor de trein naar Leiden. De moed zonk ons al

bijna in de schoenen, toen één van ons aan de overkant van de straat een bus spotte met “Amersfoort Centraal” als opdruk. We sprintten zo snel we konden naar deze bus en sprongen ervoor. De buschauffeur keek erg boos, maar reed gelukkig niet door. Hij riep wat dingen en deed toen de deur open; we konden instappen. Vol dankbaarheid voor deze aardige meneer ploften we neer in de stoelen en lieten ons naar het station rijden. De trein naar Leiden haalden we, en ondanks het feit dat de missie om het kerkenkwartet te halen niet gelukt was, voelden we ons opgelucht.

Uiteindelijk is Team Kanotits, het groepje met drie Levitassers en één Duivelsei-dubbellid, als eerste binnengekomen. Team Johannes is een Baas is er met de hoofdprijs vandoor gegaan. Maar natuurlijk heeft ons groepje de grootst mogelijke prijs behaald, en dat is de ervaring van het meedoen (snik).



SPELLETJES VOOR OP REIS

Elk transportmiddel brengt zijn eigen moeilijkheden mee wat spelletjes spelen betreft. Bij de auto heb je bijvoorbeeld geen tafel, maar kun je wel weer lekker veel lawaai maken. Dat is iets wat je in een vliegtuig niet moet proberen en waar je daarnaast ook niet echt kunt bewegen, maar waar je in tegelstelling tot de auto, wel weer een tafel hebt. In de trein kun je redelijk lawaai maken en kun je over het algemeen met meer mensen spelen. Dus hoe je ook op vakantie gaat, er is altijd wel een geschikt spel om te spelen met de mensen om je heen.

TREIN

Weerwolven - 8-18 spelers, 30 - 8 minuten

Het voordeel van de trein is dat je met een stuk meer spelers kunt spelen dan in de auto en het vliegtuig. Weerwolven is dan ook perfect als je met een grote vriendengroep aan het reizen bent. Verder kun je zelf bepalen hoe lang het spel duurt, toch wel handig als de treinreis precies 2 uur en 14 minuten duurt.

Zombie Dice - 2-99 spelers, 10-20 min

Zombie Dice is een spel dat makkelijk mee te nemen is en je binnen één minuut kunt uitleggen. Daarnaast kun je het met zoveel mensen spelen als je wilt. Je bent een zombie en je doel is om zo snel mogelijk 13 hersenen op te eten. Mocht je echter drie shotguns gooien, ben je al je hersenen van de ronde kwijt! Superspannend spel wat tot het einde alle kanten op kan gaan.



30 Seconds - 4-20 spelers, tijd: tot je voor staat

30 Seconds, wie kent het niet? 'Hoe wist je niet dat L'homo + EO Arie Boomsma was?!' Ja, niks is lekkerder wanneer 30 seconden voorbij zijn en je alle 5 de namen met je teamgenoten erdoor heen gejaagd hebt. Maar aan de andere kant kun je soms na een potje tot het pijnlijke besef komen dat je vrienden achterlijke mopshonden zijn die niet eens Michael Jackson kunnen raden. *30 Seconds: ruining friendships since 2002.*



Spyfall - 3-8 spelers, 15 minuten

In de auto kun je naar hartenlust je longen uitbrullen, maar is beweging redelijk onmogelijk of zelfs onwenselijk ('PAPA, DE WEG!!!'). Bij Spyfall krijgt iedereen hetzelfde locatiekaartje behalve de spion, die weet dus niet wat de locatie is. Door vragen aan elkaar te stellen moet je samen zien te ontdekken wie de spion is. Ondertussen probeert de spion door de antwoorden te deduceren wat de locatie is. Dit leidt tot hilarische situaties zoals deze: 'Robin, hoe zou jij naar deze locatie reizen?' 'Uhhh...Met de metro?' 'Ok Robin, jij bent de spion, we zitten op een ruimteschip, oen...'

Once Upon a Time - 2-6 spelers, 30 min

Het nadeel van achter het stuur zitten is dat je eigenlijk nooit echt kan meedoen met een spelletje. Het leuke aan Once Upon a Time is, is dat je als rijder mee kunt luisteren hoe je medepassagiers een prachtig, zelfverzonnen verhaal in elkaar spinnen. Het doel van dit spel is om door het spelen en vertellen van een verhaal elementkaarten tot jouw eindscenario kaartje te komen. Dit kan dingen zeggen als: De draak was verslagen en de prins zijn eer was voor eens en altijd hersteld. Maarja iedereen heeft andere eindkaarten en verhaalelementen en voor je het weet neemt het verhaal wel hele gekke wendingen.

Rara wat ben ik? - Zoveel spelers als er in een auto passen, 20 min

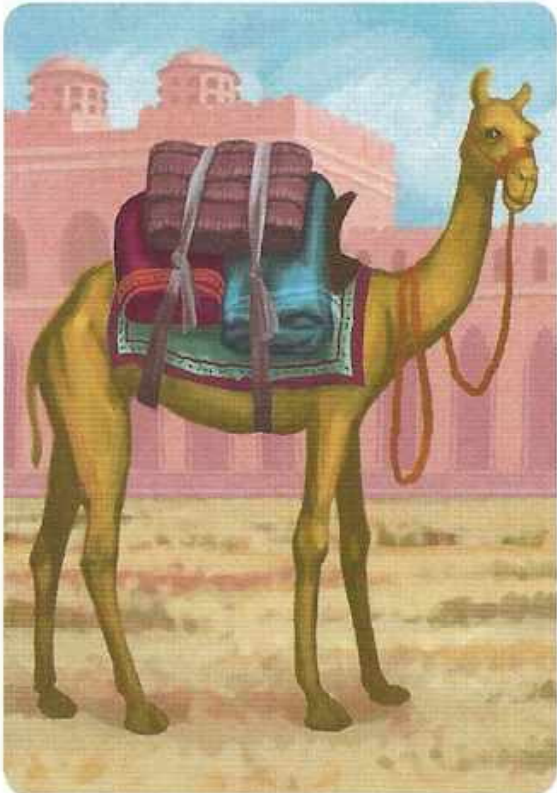
Dit is zo'n spel dat je altijd kunt spelen zolang je papier en een pen hebt. Je verzint voor elkaar een bekend persoon of een voorwerp en plakt deze op elkaars voorhoofd. Vervolgens moet iedereen raden wat hij/zij is door vragen te stellen waarop alleen met ja en nee geantwoord kan worden. Altijd leuk om met familieleden te spelen en ideaal voor in de auto vanwege het losse karakter.

“30 Seconds: ruining friendships since 2002.”



Jaipur - 2 spelers, 30-45 min

In Jaipur ben je een handelaar in goud, zilver, leer, zijde en natuurlijk kamelen. Elke beurt kun je kiezen of je nieuwe kaarten van de markt pakt of dat je je kaarten verkoopt. Maar elke keer als je kaarten pakt, kan het zomaar gebeuren dat die ene kaart die je tegenstander nog nodig had tevoorschijn komt. Dit spel is mijn favoriete 2-speler spel, omdat het snel gespeeld is, maar het tot het einde spannend blijft.



VLIEGTUIG

Love Letter - 2-4 spelers, 15 min

In Love Letter probeer je het hart van prinses Anne te winnen met hulp van het gehele hof. Het dienstmeisje zal je beschermen en de wachter zal je helpen andere spelers uit te schakelen. Maar als je de gravin hebt moet je maar beter niet met de prins of de koning betraapt worden, want roddels verspreiden zich snel in het kasteel... Dit spel wordt over meerdere ronden gespeeld waarbij elke ronde zo'n 5 minuten duurt. Dit spel is ideaal om te spelen als je normaal niet zoveel spelletjes speelt, want het speelt lekker vlot weg en vanwege de hoge geluksfactor kan iedereen winnen.



Qwixx - 2-5 spelers, 15-25 min

Hou je er niet van als andere mensen je in de weg zitten? Wil je lekker rustig kruisjes zetten en alvast oefenen voor de Bingo- en Yahtzee-avonden als gepensioneerde? Dan is Qwixx een perfect spel voor jou. Je hebt 6 dobbelstenen in verschillende kleuren waarvan 2 gewone witte. Op je kaartje staan rijen in dezelfde 4 kleuren als de dobbelstenen van 1 tot 12. De bedoeling is dat je zoveel mogelijk kruisjes zet in één rij met behulp van de ogen van je worpen, maar zodra je een kruisje zet mag je geen enkel getal wat ervoor kwam meer afstrepen. Heerlijk spel om in alle rust van te genieten.



DE KAMER VAN... JARKO!

Om de kamer van Jarko te bezichtigen reis ik af, slechts een paar minuten fietsen, naar het Flanor-pad aan de westkant van Leiden. Bijna vijftig jaar geleden bouwde de SLS hier vier flatgebouwen die ruimte boden aan vele studenten. Inmiddels zijn er vele duizenden, hardwerkende mensen die hun studietijd door gebracht hebben in deze gezellige flats.

Ook Jarko heeft sinds ruim twee jaar zijn intrek genomen in dit studentencomplex. En dat is toch weer even anders dan de moderne flat van Pauline en het prachtige grachtenpand van Anna dat we met de Spelduivel eerder bezochten. Onze eerste gastheer kon het ook niet laten om zijn kamer grondig op te ruimen. Vandaar dat de bijna twaalf vierkante meter er keurig bij ligt. Ook hier trekt direct een huisdier direct de aandacht. Dit keer geen warm, fluffy beestje, maar een slang heeft zijn intrek genomen bij Jarko op de kamer.

Deze slang zonder officiële naam, 'De Accie' vroeg er ook al naar. Maar ik heb hem nooit een naam gegeven, dus toen kwam de naam Snake naar boven. Dus dat zeg ik dan ook maar, maar dat is niet zijn echte naam' is iets later meeverhuist. Officieel mocht je geen huisdieren van de SLS en dus moesten alle bijna twintig huisgenoten het niet erg vinden dat er een slang in de kamer van Jarko rondkruipt. Van tijd tot tijd mag het beestje uit zijn grote glazen bak om rond te glibberen. Ontsnappen kan hij toch niet in dit pand dat ondanks zijn leeftijd, nog weinig kieren bevat en in een goede staat is.

Jarko wilde de slang wel even uit zijn bak halen, zodat ik voor het eerst in mijn leven een slang kon aaien. Ik vind het dan weer anders dan leer aanvoelen. Maar misschien hebben al die krokodillenleren schoenen van me mij verpest. Terwijl ik nog verschil probeer te voelen tussen de 'snake' en leer, begint Jarko over zijn passie voor Rock Band te vertellen. Het afgelopen jaar was onze nieuwe voorzitter een bezig bijtje met zeven verschillende commissies bij Duivelsei, maar met de nieuw opgerichte Musicie is hij helemaal druk bezig. Deze commissie maakt, via een veel te ingewikkeld gebruik van meerdere programma's, nieuwe nummers voor Rock Band. Dit is nodig omdat er nauwelijks nieuwe DLC wordt uitgegeven door Activision.

Inmiddels staan er al tientallen custom nummers klaar om aan Rock Band toegevoegd te worden. Wereldwijd zijn er genoeg fanatieke mensen die er vele uren instoppen om nummers aandachtig te beluisteren en daarvan dan een instrumentenlijn maken, zoals we die



Slangen, Rock Band en chocoladekoekjes



“Ik heb hem nooit een naam gegeven, dus toen kwam de naam Snake naar boven.”

kennen van Rock Band. Deze kunnen door andere mensen overgenomen worden en zo heeft de Musicie snel een hoop nummers gemaakt. Echter heeft Jarko zich meer in het programma verdiept en is hij zelf begonnen met het ontleden van nummers. Deze maakt hij helemaal zelf tot Rock Band-nummers. Na ruim tweehonderd uur op de teller is hij momenteel aan zijn vijfde nummer bezig. Vele uurtjes gaan erin zitten, maar zo vult hij graag zijn vrije momenten. Naast natuurlijk alle nummers, lekker uittesten op zijn recent aangeschafte Xbox 360 en instrumenten. Zo kan hij niet alleen op de spelavonden lekker rocken, maar ook thuis.

Verder is er niet echt ruimte in de kamer van Jarko voor andere dingen. Uiteraard staan er de ‘inmiddels bijna verplichte’ Game of Thrones-boeken, want ook Jarko is groot fan. In het voorjaar was het dan ook vaste kost elke maandagmorgen direct de nieuwe aflevering te downloaden en direct te kijken.

Verder liggen Jarko's eerste eigen spelletjes Hanabi en Taipan in zijn kamer. Recent aangeschaft tijdens het bezoeken van Ducosim pas geleden. Ook het kookboek van Nutella mag niet ontbreken voor deze Nomcie-kok. Helaas had hij geen heerlijke hapjes gemaakt met het goddelijke chocoladebrouwsel voor mijn bezoek, maar op de wissel-ALV kunnen we ongetwijfeld weer genieten van zijn chocoladekoekjes!



WIE IS DE MOL?



Op vakantie gaan doet ieder op zijn eigen manier. Sommige mensen vertrekken naar zonnige oorden, andere mensen gaan liever de natuur in of sportief doen. Wat je minder vaak hoort, is de hele vakantie lang één groot spel spelen. Dit heb ik vorige zomer gedaan. Ik speelde het voor mij meeste geweldige spel wat ooit bedacht is: *Wie is de mol?*

Daar moet ik wel bij zeggen, dat we onze eigen variant daarvan hadden. Mochten mensen nog niet bekend zijn met de spelregels: tien kandidaten (in ons geval acht) gaan met z'n allen opdrachten uitvoeren om geld te winnen voor een gezamenlijke pot. Echter, één van de kandidaten is de mol. Niemand anders weet wie de mol is. Om de drie opdrachten maken de kandidaten een test met vragen over de mol. Degene die de meeste vragen fout heeft beantwoord, verlaat het spel tot er er drie overblijven in de finale. Dan is er uiteindelijk een winnaar, verliezer en wordt duidelijk wie de mol is.

Mochten er nog mensen zijn die het leuk vinden om de serie online te kijken: zoek op Facebook naar 'Wie is de mol? Mantoche'. Lees dan ook dit stukje niet verder, want: SPOILERS enzo! Op tv speelt dit avontuur zich altijd af op één of andere exotische locatie. Wij hebben het wel wat dichterbij huis gedaan: een groot landhuis in Mantoche, een dorpje in de Franse Bourgogne. Het budget was natuurlijk wat kleiner dan bij de echte

'Wie is de mol?', maar soms voelde het wel hetzelfde als we druk in de weer waren met de opdrachten.

Deze uitdagingen waren supertof om te doen. We hebben er zo'n twintig gedaan: een soort minispelletjes in het grote spel. We hebben onder andere een sudoku gelegd met foto's, een logiquiz gedaan met foto's – ja, er zat systeem in – en onderhandeld met jokers en vrijstellingen. We moesten op het veld van de logiquiz wel even aan de boer, die net met zijn tractor het veld wou gaan bewerken, vragen of hij daar even mee wilde wachten tot wij met ons spelletje klaar waren. Gelukkig was het een sympathieke boer.

Een van mijn favoriete opdrachten was de opdracht op de markt in Dijon, een grotere stad in de buurt. Het was een vrij grote, overdekte markt en we moesten bepaalde producten kopen om geld te verdienen. Ik bakte er zelf ondanks al mijn goede Frans niet al te veel van, maar het was heel erg leuk om tussen de kraampjes door te lopen en om je heen te kijken wat er allemaal was. Ik zag alleen niet wat ik moest hebben.

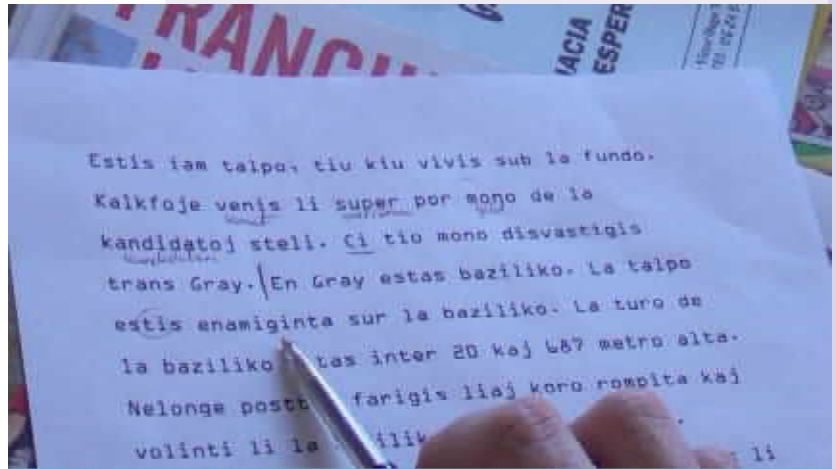
Het was ook heel grappig om die Fransozen te zien, die ons af en toe vreemd aanstaarden: een stelletje buitenlandse studenten met portofoons die aan het rondrennen waren over de markt. Ja ja, porto's. We

Spoiler alert! ... in de Bourgonge

hadden porto's. Als je zo'n ding in je handen hebt, snap je opeens waarom daar zoveel mee gekloot wordt op tv. Het is te makkelijk. Gewoon het praatknopje ingedrukt houden en niemand kan ooit hardmaken dat jij het was.

We hebben in Dijon ook nog een soort mini-Monopolyrace gedaan. In teams met de bus en de tram door de stad om bepaalde straatnaambordjes op de foto te zetten. We hadden toen geen porto's nodig, maar we hadden wel een foto-toestel bij ons en daar kun je ook heel leuk mee mollen. Oeps, verkeerde knopje. Zet ik 'm nou uit? Hé, nu staat het bordje er niet op, volgens mij... Etc. Zo'n stad blijkt dan trouwens nog best groot: als je niet goed plant en te weinig rent, haal je niet zoveel straatnaambordjes – mol of geen mol.

Zo waren een groot deel van de dagen druk met de opdrachten, maar het is waar wat de kandidaten op tv altijd zeggen. Ook als je niet met een opdracht of een test bezig bent, gaat het psychologische spel wel door. Als je met z'n allen zit te eten, denk je er toch nog over na. Niet alleen over wie de mol is, maar ook over wie je grootste concurrenten zijn en hoe je die het spel uit kunt werken. Als ze zichzelf er niet uitwerken natuurlijk. Dat is trouwens ook vreemd om te moeten



Op een avond kwam één van mijn twee hoofdverdachten bij mij op mijn kamer langs. Hij wou alles van me weten. We maakten er meteen een uitwisseling van, zodat ik ook zoveel mogelijk van hem wist. Het is heel vreemd om zo'n soort wederzijds kruisverhoor met iemand te houden en al helemaal bizar is het, als hij je dan vertelt dat hij jou op dit moment verdenkt. Je probeert je goed te houden en niet op zo'n manier te reageren dat hij meteen ziet dat jij het niet bent. Ik heb hem maar niet verteld, dat ik hem ook verdacht.

Het frustrerende voor mij is, dat ik er uiteindelijk uitvloog – net voor de finale – door de actie van een andere kandidaat. En doordat ik hem verkeerd inschatte. Ik was ervan overtuigd dat hij en ik op dezelfde mol zaten, maar hij had gelogen. Toen hij afviel, geloofde ik heilig dat hij bijna de hele test op mijn mol – dé mol – had ingevuld. Ik snapte niet hoe ik er dan nog in kon zitten. Ik veranderde van mol op het laatste moment en dat was dodelijk. Maar man, ik was zó dichtbij! Die misstap heeft me nog lang beziggehouden.

Al met al is het een moeilijk spel. Tijdens een potje weerwolven moet je ieder woord al wikken en wegen, maar hier is dat tien keer zo erg en het houdt nooit op. Je moet goed observeren, veel onthouden, mensen goed inschatten – bleek erg lastig – zelf niet uit je rol vallen, kortom: een uitdaging. Je kunt spellen spelen die je anders nooit zou spelen en dingen flikken die je anders nooit zou kunnen of mogen flikken. Ik raad het iedere Wie is de mol? –fan zeker aan en alle andere mensen die van rollenspellen houden. Er zijn meer groepen mensen die dit soort dingen organiseren. Als je de kans krijgt om mee te doen, zelfs al ken je niemand – juist dan: doe mee! Het is een ervaring die je bij zal blijven.



doen, want het zijn hele toffe mensen met wie je op vakantie bent. (Voor de duidelijkheid: bij ons ging je niet naar huis als je afviel, je werd lid van de crew. Maar toch.)

Ik kende nog niemand, behalve één of twee mensen uit de crew, een beetje. Het was een hele gezellige groep met een toffe sfeer, zowel in als buiten het spel.

REISTIPS VOOR DUIVELSEITJES

Zoals je kunt zien op pagina 21 zijn wij Duivelseitjes reislustige mensen en hebben we inmiddels al het grootste deel van Europa ontdekt en bekeken. Iedereen had een eigen reden om op reis te gaan. Sommigen gingen voor de cultuur, de mooie natuur, architectuur of om gewoon te zuipen. Heb je nog geen idee waar de volgende reis heengaat, dan wil je vast wel naar één van de volgende plaatsen.



NOORD-IERLAND, BELFAST

Het klinkt misschien niet direct als het meest interessante land om heen te gaan, maar misschien wel als je weet dat de meeste scènes van Game of Thrones hier worden opgenomen. De prachtige plaatjes van Winterfell komen vrijwel allemaal uit Noord-Ierland. Hier staan bekende kastelen als Castle Black en Castle Ward. Niet alles is open voor publiek, maar vele locaties op de Ierse heuvels zijn duidelijk te herkennen. Er zijn ook speciale tours waarbij je leert boogschieten in Winterfell Castle, compleet met berenvellen op je rug. Let er wel op dat de kastelen niet zo indrukwekkend zijn als in de serie, want veel van de imposante gebouwen zijn digitaal wat bijgewerkt. Mardie is er geweest maar vond het desalniettemin erg prachtig om de filmlocaties te zien.



JAPAN, TOKYO

Een gemiddeld Duivelseitje zal zich dagen, zoniet weken in Tokyo kunnen vermaken. De Japanse hoofdstad biedt alles voor de nerdachtige Japanner en dus ook voor ons. Zeker een tripje waard is het Pokémon Center Mega Tokyo. De naam zegt het eigenlijk al, maar het is een winkel met alleen maar Pokémon. Ongeveer alle knuffels, kaarten, beeldjes en andere merchandise is in deze winkel verkrijgbaar. Daarbij is het hele gebouw ook nog prachtig aangekleed met vrolijke kleuren, wandtekeningen en levensgrote Pokémonbeelden. Ongetwijfeld loop je ook een paar cosplayers tegen het lijf die ook *'the very best, like no one ever was'* willen zijn.



ENGELAND, LONDEN

Deze stad is al zeer populair bij de toeristen en ongetwijfeld zijn velen van ons daar ook al geweest om publiekstrekkers als de Big Ben, Buckingham Palace en de Tower Bridge te bekijken. De vrouwelijke Eitjes zijn ongetwijfeld ook even goed wezen winkelen op Oxford Street en in warenhuis Harrods. Wil je weer even het innerlijke Eitje in je naar boven laten komen, dan ligt op een kleine dertig kilometer van Londen de Harry Potter Studio Tour. Ruim tien jaar hebben de opnames van alle acht Harry Potter-films geduurd en daarvoor zijn natuurlijk veel verschillende sets gebruikt. Deze zijn grotendeels bewaard gebleven en opengesteld voor publiek. Zo is er een half attractiepark voor de Harry Potterfilm met veel originele sets als de Grote Hal, Hagrid's hutje, het treinstation, het kantoor van Perkamentus en de Wegisweg. Zo kun je je zelf even in deze magische wereld begeven.

Van Spielweise tot Tokyo



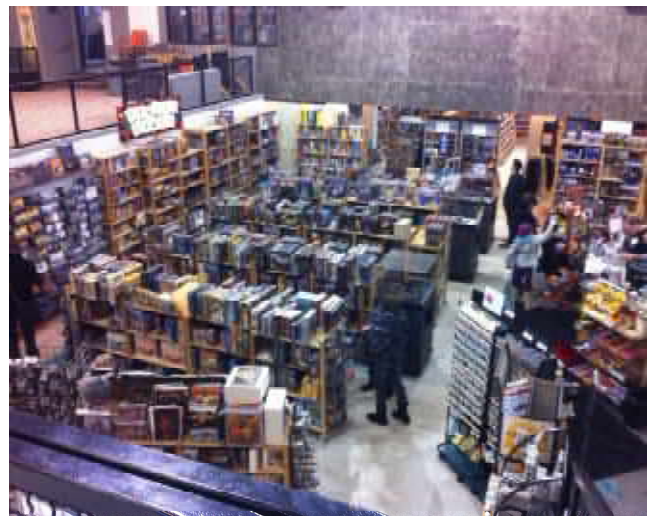
DUITSLAND, BERLIJN

Ook Berlijn blijkt populair de afgelopen jaren bij de Duivelseitjes, maar wat velen misschien nog niet ontdekt hebben, is een bordspellencafé. Midden in het centrum zit Spielweise, een café met nog meer bordspellen dan in onze kasten. In het café liggen bijna 1800 spellen en voor slechts drie euro kun je ze uitproberen. Dus mocht je bang zijn heimwee te krijgen naar Duivelsei in je vakantie, dan kun je daar gezellig zitten.



CANADA, CALGARY

In deze stad op het Noord-Amerikaanse continent staat de grootste spellenwinkel ter wereld. In The Sentry Box vind je ruim 1200 vierkante meter aan spellen. Dit is geen winkel om eventjes een uurtje te shoppen, maar je kunt je er uren vermaken. Het is de ideale spellenwinkel voor de liefhebber, want er staan genoeg tafeltjes om spellen eerst uit te proberen. Zo mag je kijken of een spel je bevalt en vervolgens aanschaffen. Een beetje zoals het gaat op een spellenbeurs. Spiel mag dan maar vier dagen duren, bij The Sentry Box kun je veel vaker terecht. Ze hebben alles voor de liefhebber, want er ligt ook veel science fiction, fantasy en miniatuurtjes. Bang om uitgekeken of uitgespeeld te raken hoeft je niet te zijn, want hun motto is: 'If it's in print, we'll try to stock it'. Zo liggen er inmiddels al meer dan 100.000 verschillende items in hun winkel. Zeker een kijkje waard voor de liefhebber.



WERELDWIJD, DISNEY

Allemaal worden we nog betoverd door de magie van Disney en over de hele wereld zijn er parken te vinden waar je je volledig kan laten betoveren. Die in Parijs kennen we natuurlijk allemaal, maar in California is het eerste park te vinden. Deze bestaat nu zestig jaar en is inmiddels al uitgebreid met vele extra attracties. Blijf je liever aan de oostkust, dan kun je terecht in Florida. Ga je liever naar het oosten, dan is het oudste park buiten Amerika te vinden in Tokyo. Dus dan kun je na een dagje Pokémon ook nog een dagje Disney doen. Sinds een jaar of tien is er ook een Disney Resort in Hong Kong te vinden. Wil je het nieuwste van het nieuwste zien, dan is de bedoeling dat in 2016 er een compleet nieuw park opengaat in Shanghai.

ZOMBIE LOGS

Bas neemt ons mee naar de afgelopen editie van Humans versus Zombies. Winnen de hersenvretende zombies of de dappere mensen dit keer...?



DAG 1: DE ORIGINAL HUFTER

Na een wekenlange hype was het zover: het begin van Humans versus Zombies. Nadat iedereen was verzameld op het plein en de regels werden verteld, voelde je de paranoia al groeien. Eén hufter in ons midden zat hier puur met de intentie de rest op te eten. Maar wie?

Voor mij was er geen paranoia. Ik wist precies wie de Original Hufter was. Dat was ik. Mijn eerste prooien waren makkelijk, al mijn groepsleden waren vers bloed... Ik voelde me er zelfs schuldig om, maar de honger was te sterk, ik tikte ze alledrie aan en, just like that, hadden ze hun menselijkheid verloren. Ik ontving een blik die van verwarring snel omging naar woede. Gelukkig was de woede doorgezet naar haat. Haat voor alles wat leeft en morgen met een Nerf- of foamwapen rondrent. Vandaag mijn groep, morgen de wereld!

Zombie leger: 4 lijken

DAG 2: OVERGAVE AAN DE HIVEMIND

Al op weg naar de volgende missie had ik een extra zombie gemaakt. De humans begonnen bang te worden en dat resulteerde in ruzie onderling over hoe te overleven. De competitieve aard van hun opdrachten zorgde ervoor dat ze elkaar net zoveel opjaagden als wij dat deden. Zeer handig voor ons. Toch begonnen we niet sterk, want onze tactieken waren niet wat ze moesten zijn en wanneer we formaties bedachten, hielden ons er niet goed aan. We vochten als slecht geprogrammeerde AI uit Assassin's Creed- één voor één ons lichaam gooiend naar de groep verdedigers. Zo waren we natuurlijk kansloos extra kills te maken. Maar naarmate we ons meer overgaven aan de hivemind plaatsten we meer vallen en sneden steeds meer mensen af. Zo infecteerden we langzaam maar

zeker steeds meer mensen, die op hun beurt ook weer mensen aanvielen. Inmiddels groeide ons leger met ondoden en was de helft van de mensen al gevallen.

Zombie leger: 10 doods-brengers

DAG 3: TREK

Woensdag waren de rollen omgedraaid. We hoefden niet meer te jagen. Wij hadden hun voorraden geplunderd, dus zij moesten achter ons aan. Tenminste, dat was het plan. In de praktijk liep het minder feilloos.

We hadden gewonnen als we geduldig waren geweest. Als we hadden gewacht in steegjes tot zij naar ons toekwamen voor het voedsel... Het duurde te lang. We kregen zelf trek. We gaven in aan de instincten. Dat was onze zwakte, want zo konden de humans ons alsnog naar de open straten lokken. De lafaards... Ze zullen allemaal sterven! Maar niet vandaag...

Zombie leger: 10 hongerige monsters

DAG 4: STAND-OFF

De missie begon met een lange zoektocht naar de overlevers. Een paar scouts vingen glimpjes op van de humangroep op, maar we hielden ze niet lang genoeg in het zicht om de achtervolging in te zetten. Wanneer we halverwege de missie eindelijk een de groep vonden, raakten we ze ook niet meer kwijt. Bij een aantal stand-offs bleven ik en een aantal zombies weliswaar gestund achter, maar aangezien de stuntijd deze missie slechts één minuutje was, was dat nauwelijks een probleem. De humans waren dan ook niet lang van ons af: we haalden ze in en maakten eindelijk de eerste kill van de dag.

Die kill kwam niet zonder prijs, want we waren in de chaos namelijk opgesplitst in kleine groepjes. We besloten de humans te stalken tot we weer bijna compleet waren. Een andere groep zombies verscheen aan de andere kant van de straat. Dit was onze kans! We vielen aan en de humans raakten weer twee leden kwijt. Hoewel ze ons ook raakten, zijn de consequenties voor ons een stuk minder... permanent. Na de stuntijd zetten we het weer op een lopen voor een laatste achtervolging. De humans werden



Verslag Humans versus Zombies



afgesneden en gedwongen een steegje in te duiken. De overlevers raakten zenuwachtig. Ze deinsden achteruit; Pauline kwam uit een zijsteegje gedoken. Onze groep van zombies bleef groeien. Uit elke hoek kwamen nu onze broeders en zusters. We maakten ons breed, vielen aan en maakten nog een kill. De humans zetten het op een lopen richting de safe zone, en bereikten deze, op één lid na. Deze laatste, sappige humans waren veilig. Voor nu.

Zombie leger: 15 koppenjagers

DAG 5: ONS LAATSTE MAALTJE

This is it. Vanavond wordt de uitkomst bepaalt. Acht overgebleven, foolishly dappere humans wachten hun instructies af. We weten dat ze naar een checkpoint moeten en ongeveer de richting waar ze heen gingen, dus we splitsen ons op in vier groepjes en scouten het gebied. Ze zijn gespot bij de kerk. Samen met nog een groep achtervolgen we de humans, om de kerk heen; wetend dat de overige zombies op weg zijn om de andere kant af te snijden. De daaropvolgende aanval levert ons een stuk of drie extra zombies op.

De humans mocken ons nu, blijven ons een paar minuten stunnen terwijl ze hun missie ontcijferen... Dat zal ze berouwen. Iets minder dan een minuut nadat de humans gevlucht zijn zetten de eerste van ons de achtervolging in. We hoeven niet meer op te splitsen, we weten immers ongeveer waar ze heen gingen. Na een kort stukje rennen bereiken we de humans.

Eén van hen heeft de moed blijkbaar opgegeven en vecht niet meer terug. Pech voor hen dat het degene was die het heilige water bij zich had. Dat zijn ze nu kwijt. We zijn nu met veel en we zitten overal. Aangezien we weten waar de laatst overgebleven human heen moet, sturen we daar de meeste zombies op af en laten we er een paar door de stad jagen.

Ik moet het hem meegeven dat ons laatste maaltje nog een aardig sprintje trok. Hij glipte redelijk dicht naar het doel, ontweek een handvol van ons en ontliet Joshua na een sprint van meerdere straten. Hij komt bijna weg. Bijna...

We omsingelen het laatste stukje vlees en tasten toe. Het is afgelopen. Op naar het volgende dorp om in oktober weer onze nimmer eindigende honger te stillen.

ZOMBIE LEGER: COMPLEET



REVIEW: GHOST STORIES

Ghost stories wordt gezien als het moeilijkste co-op bordspel. Reden genoeg dus om er eens goed naar te kijken. Het is een spel dat is ontwikkeld door Repos production, dezelfde ontwikkelaar van onder andere 7 Wonders en Cash 'n Guns. Ghost Stories speelt zich af in het oude China, waar een dorpje wordt bedreigd door geesten. Deze spoken proberen **Wu-Feng*** tot leven te wekken, zodat die de wereld in duisternis kan hullen. Het is aan jou de taak om, als één van de vier taoïsten, dit te voorkomen.

De moeilijkheid begint nog voordat iemand aan de beurt is, namelijk met het begrijpen van de regels. In de doos zitten regelboekjes in vier verschillende talen; Duits, Frans, Engels en Nederlands. Maar eigenlijk spreekt elk boekje dezelfde taal: onduidelijkheid! Gelukkig weet Google hier raad mee: na een beetje speuren blijkt dat er een nieuw regelboekje is uitgegeven via rprod.com die wel duidelijkheid verschaft.

Elke speler heeft twee fasen; de Yin en Yang fase. Tijdens de Yin fase nemen de geesten hun acties, vervolgens trek je een geestkaart van de stapel en speel je op het bord van de corresponderende kleur. In de Yang fase kan je je taoïst bewegen en vervolgens een actie ondernemen. Een actie kan zijn: een dorpstegel activeren of een geest proberen uit te bannen. Een geest uitbannen doe je door dobbelstenen te gooien.



Zoals het hiernaast staat klinkt het als een simpel spel en voor onze groep was dat ook zo. Onze tactieken waren zo geniaal dat het geen enkele moeite kostte om Wu-Feng te verslaan.

Achteraf bleek dat niet zozeer onze tactieken zo geniaal waren, maar dat we eigenlijk niet slim genoeg waren om de regels te begrijpen. De daarop volgende potjes werden wel volgens de regels gespeeld. Helaas is het dorp nooit meer gered, de laatste poging eindigde in een bloedrode dag.

Het spel is ingewikkeld en veel hangt af van de dobbelsteenworpen en de geesten die getrokken worden. Geluk bepaalt in belangrijke mate of het spel te winnen of te verliezen is, maar dit betekent niet dat tactiek onbelangrijk is. Door slim gebruik te maken van de dorpstegels en de krachten van de taoïsten is de macht van de dobbelstenen te verkleinen. Ghost Stories heeft het karakter van een goed coöperatief spel: er is geen strategie waardoor er altijd gewonnen kan worden. Ook verlies je (veel) vaker dan dat je wint, maar misschien toch iets te vaak? Of waren wij gewoon te tactloos?

In ieder geval zijn de dorpstegels, geestenkaarten en speelfiguren mooi vormgegeven. Dit maakt het spel aantrekkelijk om te spelen. Verder heeft het spel een achtergrondverhaal dat dieper is dan de meeste andere spellen. Door dit aantrekkelijke bord en het feit dat je weinig wint, word je wel aangetrokken om het nog een keer te spelen, zoekend naar een winnende strategie.

Al met al een goed spel dat het verdient gespeeld (en verloren) te worden, ten minste één keer!

Nog altijd zoek ik mensen met een tactisch plan om het dorp te redden van de kwade geesten; wie biedt?

DUIVELSEITJES OP REIS

Het grootste deel van het jaar zitten we vast aan de verplichtingen van werkgroepen, colleges en tentamens. Gelukkig bestaat er iets als zomervakantie waarin je nog meer kan ontspannen dan op de wekelijkse spelavond.

Zo blijken we echte wereldreizigers te zijn. De afgelopen twee jaar was geen enkel werelddeel veilig voor ons. Alle zes continenten hebben een bezoekje gehad van een bordspelliefhebber. Zo is Laura naar Afrika geweest door een bezoekje te brengen aan de woestijnen van Marokko. Pepijn ging Down Under op zoek naar koala's en kangoeroes. Julius is de jungle van Ecuador ingedoken om als echte Bear Grylls te overleven. Joris van den Hurk is een beetje wezen sightseeën langs de oostkust van Noord-Amerika met zijn familie. Quinty heeft een maand lang Japan verkent, terwijl Anna Vervat net zolang doorbracht in Vietnam.

Toch zochten velen van ons het dichtst bij huis, want er is meer dan genoeg te genieten in Europa. Vraag dat maar aan Laura, Lillian en Joris Vugs. Samen hebben zij met de interrail, of met inmiddels een aardige verzameling airmiles, meerdere landen en culturen bezocht. Waar sommigen alleen kozen voor het lekkere weer, kwamen anderen juist voor de drank of de bezienswaardigheden. In de afgelopen twee jaar hebben we zo vele landen bezocht met uiteraard de verschillende reisspelletjes mee in onze koffer.

FEITJES

31 Duivelseitjes zijn uiteindelijk in 33 verschillende landen geweest.

Tezamen zijn we **95 keer** op vakantie geweest.

Laura is de afgelopen tijd het vaakst op vakantie geweest. Zij alleen zorgt al voor achttien verschillende vakanties, al dan niet direct achter elkaar geplakt.

Drie Eitjes zijn de afgelopen twee jaar **niet op vakantie** gegaan.

Duitsland is met **zeventien** bezoeken het populairste vakantie-land.

Frankrijk en Duitsland waren van meer dan een derde de vakantiebestemming.

Berlijn was de populairste stad om een korte stedentrip naar te maken.

Juli is de populairste maand om op vakantie te gaan. Namelijk 41% van de tripjes vinden in deze maand plaats.

In Europa blijven we gemiddeld **6,3 dagen** in hetzelfde vakantieland.

Buiten Europa brengen we er **22,8 dagen** door.



WAT IS JE FAVORIETE VAKANTIEBESTEMMING?

door Monica Preller

1. Als je denkt aan vakantie, waar denk je dan aan?

- a) Zon, zee en een opblaasolifant
- b) Zon, zee en een parasol, zodat ik het beeldscherm van mijn DS kan zien
- c) Twee ouders, één caravan en te weinig ruimte
- d) Een vliegtuig

2. Wat zou je van onderstaande activiteiten het liefst doen op vakantie?

- a) Foto's maken en op Facebook zetten
- b) Snorkelen
- c) Zo snel mogelijk terug naar huis gaan D:
- d) Een museum bezoeken in een pittoresk stadje

3. Wat lijkt jou een chill museum?

- a) Het museum van verbrand voedsel in Massachusetts, VS
- b) Het museum van verbroken relaties in Zagreb, Kroatië
- c) Het instant noedelsmuseum in Osaka, Japan
- d) Het slechte kunstmuseum in Boston, Groot-Brittannië

4. Wat is je favoriete vervoersmiddel?

- a) Iets met een motor zodat mij verplaatsen geen energie kost (bij voorkeur is dit de auto van mijn ouders, terwijl zij rijden en ik me op de achterbank bevind)
- b) Mijn goeie ouwe fiets
- c) Een Segway
- d) Een paard

5. Waarom een paard?

- a) Zei je paard?
- b) Ik zei helemaal geen paard!
- c) Omdat het kan
- d) Geen idee

6. Wie wil je graag tegenkomen op vakantie?

- a) Een Lara Croft
- b) Een Michiel Huisman
- c) Nederlanders, aka gewone mensen die net als ik hagelslag en aardappels eten
- d) Aliens

7. Wanneer ga je naar je ouders?

- a) Wanneer niet, kun je beter vragen. Ik woon bij mijn ouders ;)
- b) Elk weekend
- c) Om de twee weken
- d) Als mijn eten op is of als mijn kleren vies zijn

8. Hoe groot is jouw rugzak als je een weekendje weggaat?

- a) Zo groot mogelijk. Mijn halve kamer moet mee, anders voel ik me niet fijn :(
- b) Rugzak? Mijn tandenborstel en schone onderbroek passen ook wel in mijn kontzak
- c) Ik gebruik geen rugzak. Iedereen weet dat tijd en ruimte fluïde begrippen zijn, dus in feite heb ik altijd alles bij me
- d) Pfff, geen idee. Mijn mama en/of papa pakt altijd in

9. Welke kleur staat jou het beste?

- a) Wit
- b) Bruin
- c) Rood
- d) Zwart

10. Hoe ver ga je?

- a) The sky is the limit
- b) The edge of space is the limit
- c) The end of the street is the limit
- d) Zolang ik ze kan verstaan kan ik alles aan (*padum-tss*)

mét papa en mama

DE UITSLAG

Meeste A: All-inclusiveresort in Turkije

Jij houdt van slapen en eten. Jammer genoeg moet je ook nog wel eens naar college of boodschappen doen, dus je kunt je niet altijd met deze zaken bezighouden. Gelukkig is daar het all-inclusiveresort. Wat doet men zoal op een dergelijke plek? Opstaan. Ontbijten (zoveel als je kunt). Aan het zwembad liggen. Eten (zoveel als je kunt). Liggen. Meer eten. Herhaal dit elke dag, zo'n drie weken lang en je kunt er komend jaar weer voor de volle 50% tegenaan.

Meeste B: Op hipsterbackpackvakantie

Toegegeven, dit is geen vakantiebestemming. Maar backpacken is dan ook een lolsbestemming. Al in de brugklas was jouw rugzak het grootst en het zwaarst, en hoewel de hogereklassers jouw liefste bezit soms aanduiden als 'rugpuist' is het verlangen om terug te keren naar deze roots diep verankerd in jouw wezen. Het verschil: nu is het cool om een rugpuist te hebben. Post je beste foto's op Facebook en laat die likes maar komen.

Meeste C: Nederlandersreservaat in Zuid-Frankrijk

Een zee van wit polyester reflecteert het zonlicht tegemoet als je op je favoriete bestemming aankomt: de camping in Zuid-Frankrijk. Er is hagelslag, er is Heineken en nog belangrijker: er zijn Nederlanders. Je ouders mogen natuurlijk ook niet ontbreken, zij gidsen je door het Fransenland als je twee keer in de week de veilige nederzetting verlaat om boodschappen te doen bij Carrefour of als je het naastgelegen typisch Franse plattelandsdorpje in duikt. Dat ze in de dorpskroeg inmiddels oranje vlaggetjes ophangen als het Nederlands elftal speelt, is natuurlijk ook typisch Frans.

Meeste D: Mars

Een (nogal stigmatisch) gezegde luidt: mannen komen van Mars, vrouwen komen van Venus. Maar jij weet wel beter: jij komt van Mars. Aardbewoners zijn simpele wezens die schijnbare verschillen graag uitvergrooten tot buitenaardse proporties. Niemand weet hoe het er echt op Mars aan toegaat. Eigenlijk is het een magisch wonderland waar iedereen zichzelf kan zijn, met roze, fluffige eenhoorns die dansen op regenbogen.

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

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

Een spel uitproberen?

Of mee doornaan een toe mooitje?

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 og's spelers zoals van Card fight! vanguard zijn uiteraard ook welkom. wargames - kom een battle warhammer, warmachine of een ander spelstelsel 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!

N neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demo-spellenkast.

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 aanbiddingen



L.S.S.V. HET DUIVELSEI

Bezoekadres:
Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC 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