



JAARGANG 22

NUMMER 3

DECEMBER 2017

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI



JORIS JUREERT
DISNEYLAND

ALLE KONIJNEN VERZAMELEN
SPELRECENSIE BUNNY KINGDOM

STAR WARS
VERSCHILLENDE RPGS



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
WEBSITE: WWW.WARP9.NL

OPENINSTIJDEN:

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

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

COLOFON

Redactie:

Sabine Boom
Luc Edixhoven
Patrick van Gogh
Sanne Habets
Arnd Koster
Oscar van Putten
Judith Ravensburg
Mila Roozen
Juriaan van der Ster
Anna Vervat

Vormgeving:

Ava Bauer
Anna Vervat
Amber Zwanepoel

Bezoekadres:

Pelikaanhof 52
Achter in de Pelibar
2312 EC Leiden

E-mail bestuur:

Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:

Redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

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

ER WAS EENS...

... niet zo heel erg lang geleden een Spelduivel Redactie. Helaas besloten Bas en Joris dat het tijd werd om hen te verlaten. Ook Urla vond het tijd om plaats te maken, na jaren prachtig lay-out werk geleverd te hebben. Zelfs Amber dreigde het schip te verlaten, maar kon het toch niet laten om nog een editie te helpen met de lay out. Gelukkig werd de commissie versterkt door een heel aantal nieuwe leden, waaronder Luc, Patrick, Oscar, Mila, Sanne en Juriaan. Ava heeft voor deze editie de mooie cover gemaakt. En zo bleef de Redactie bestaan: herboren, hernieuwd en in thema.

Mochten jullie het gemist hebben: er is weer een thema Spelduivel! Joris vond dit zo'n leuk idee dat hij graag Joris Jureert wou blijven schrijven en daarvoor zelfs speciaal naar Disneyland is gegaan. Daarnaast doet Juriaan een boekje open over de beste slechtste schurken en delen de redactieleden hun favoriete Disney films met jullie. Voor de niet-Disney liefhebbers bevat deze editie gelukkig nog voldoende alternatieven: een recensie van Harvest Moon, Cuphead en Bunny Kingdom. Ook een verslag door OZ-Patrick en commissie-lid Luc over de eerste Humans versus Zombies week van dit collegejaar. Veel leesplezier!

Anna Vervat
Hoofdredacteur

IN DIT NUMMER:

Van de cover:

Joris Jureert	9	Secret Palpatine	11
Star Wars RPG's	16	Beste Disney Villain	17
Bunny Kingdom	18	Recepten	18
		Favoriete Disney Film	19
		Harvest Moon	20
		Lieve Truus	22
		Ook Leuk	22

Verder in de Spelduivel:

Verslag: Humans versus Zombies	4
Geef het stokje door	6
Cuphead	7
Horoscoop	8



Humans versus Zombies

9 oktober 2017, 19 uur. De Apocalyps is hier. Onder de horde overlevenden zit een verrader, een agent van de reuzen in hun strijd tegen het goede, de strijd die we Ragnarok noemen. Gaan er overlevenden zijn na dit epische gevecht, of eindigt deze versie van Humans vs. Zombies met een overwinning van het kwaad? Bewapend tot op het bot met nerfgeweren, sokken en opblaasbare wapens staan ruim 60 mensen klaar om zichzelf te verdedigen op het Leidse Hout. De commissie, voor de immersie even een goddelijke macht, stampt de regels er nog even in bij de overlevenden. Dan breekt de hel los. Om duidelijk te krijgen hoe we in deze situatie zijn beland, is er een reconstructie nodig. Wat is er precies gebeurd, hoe is het hiertoe gekomen?

Tekst: Patrick van Gogh & Luc Edixhoven

Het OZ-complot

De OZ was dit jaar een eerstejaars, ik (Patrick), ondanks mijn complete gebrek aan atletische vaardigheden. Het grollen, gieren en snode plannetjes smeden terzijde was er één ding wat behoorlijk meezat: een aantal Duivelseitjes waren al druk bezig met uitrekenen wie de OZ zou worden. Daar kwam de conclusie uit dat Bart van Vliet het zomaar zou kunnen zijn. Wie zou ik zijn om niet een klein beetje mee te werken aan het aanwakkeren van zo'n complot? Een verhaal over hoe hij op de avond van 2 oktober in de kroeg zou hebben verteld dat hij de OZ was sloeg bij een aantal leden in, al was ik inmiddels zelf alweer vergeten dat ik dat had verteld.

De slachting begint

De maandag sloeg in als een bom. Alle deelnemers, inclusief ik, hadden een taak: vind en tik het doelwit wat je hebt toegewezen gekregen, neem zijn doelwit over en blijf als laatste over. Pas na zelf afgetikt te zijn zou ik mijn OZ-taken op me nemen. Na een frustrerend kwartier, want wat had Jelle Mondeel zich goed verstopt ergens in een hutje in het bos, gaf ik het op en ben ik maar op zoek gegaan naar degene die mij als doelwit had. Dat duurde niet lang, binnen vijf minuten was ik af. Mooi, dan kon nu mijn jacht naar een avondsnaak in de vorm van een human beginnen. Ik had een lijst van doelwitten voorbereid, die ik van plan was af te werken. De avond liep echter iets anders, want het infecteren van een tactisch genie veranderde de horde in een geoliede oorlogsmachine. Eindstand: meer dan 25 van de pak hem beet 50 deelnemers waren gezombificeerd, al was 'generaal' Daniël Zilverentant niet tevreden over dat er het er niet meer dan 30 waren.

Gesloten deuren intrappen

De dinsdagmissie liep wat anders. De mensheid versloeg ons met minder dan vijf slachtoffers, waardoor het voor ons noodzakelijk was om een nieuwe lijst te maken van wie er zo snel mogelijkW geëlimineerd moesten worden. Die lijst werd de dag erop gelijk! De scène was het Snellius, waar Mark vlak voor een gesloten deur overrompeld werd door een drietal zombies die hem niet alleen aftikten, maar ook gelijk de deur eruit liepen! Na een welgeplaatst excuus en de incorporatie van de nieuw gemaakte slachtoffers was het tijd om de missie van die avond te plannen, en dat was succesvol! Onder het genot van goede bak patat werden de snode plannetjes gesmeed. Die avond versplinterde de humangroep na het eerste slachtoffer, wat voor ons een situatie opleverde die grofweg valt te beschrijven als 'Seek & Destroy'. Alsof het einde van een slechte zombiefilm werd nagespeeld, renden onze laatste slachtoffers een doodlopend steegje in, waar de horde zombies net te groot bleek te zijn om een overlevingskans te hebben. Dat was echter niet het einde, want een select groepje had zich succesvol van ons verscholen. De premie ter hoogte van een biertje op Carl's hoofd bleek een goed idee te zijn,



want hij zou die avond als eerste vallen. De humans hadden die avond de keus uit twee bruggen om over te steken naar het einddoel, die wij natuurlijk afgezet hadden. Bij louter toeval liepen we op de laatste groep in, die ingesloten en gedood werd.



Nog een keer, maar dan andersom

En toen? Er moet toch een vrijdagmissie gespeeld worden? Dat klopt. Daarom werden wij, de originele tien zombies na maandag, verkozen tot de nieuwe overlevers. Er waren drie bazen die wij moesten verslaan, niets minder dan een onmogelijke taak. Ook hier bleken de bruggen wederom een dooddoener te zijn. We werden opgewacht en door een ongelukkig herlaadincident verloren wij een groot deel van de nog staande humans. Wanhopig vluchtten wij naar het laatste punt, waar we tevergeefs werden opgewacht, getackeld en als laatste gegeten door een meute hongerige reuzen. Terwijl ik viel met een zombie op me, nog probeerend een laatste zombie neer te schieten, schoot de vraag door me heen of het het waard was. Natuurlijk was dat het, want hoe kom je andersom aan zo'n kickass button?

Vanuit de Apocalypsie ...

Voor de commissie begonnen de voorbereidingen voor HvZ al in juni, toen het grootste deel van de deelnemers nog niet eens lid was. Met een korte activiteit op het eerstejaarsweekend in augustus hebben we de inschrijvingen geopend en de promotie afgetrapt. Toen ging het allemaal opeens in sneltreinvaart: HvZ heeft onder andere met de nieuw aangeschafte banner een maand lang op elke mogelijke plek in de vereniging aandacht gekregen en de inschrijvingen bleven binnenstromen! Het hield ook gewoon niet op, voor we het wisten zaten we op 50 deelnemers! Gelukkig waren er ook een paar die Original Zombie wilden zijn, al waren het er niet veel. We kozen een OZ, maakten de laatste voorbereidingen af en toen waren we er klaar voor! Althans, dat

dachten we. Op de allereerste dag liep ons zorgvuldig opgebouwde weekplan volledig in het water. De voorbereiding en uitleg liepen uit en toen was het opeens donker toen de missie nog moest beginnen. Onze OZ werd vroeg in de missie gepakt in het moordspel en veranderde in een zombie; voordat de andere deelnemers doorhadden dat er überhaupt een zombie was, had hij er al twee gepakt, die op hun beurt snel meer argeloze humans grepen. Het resultaat na een uur: 25 zombies! Normaal heb je er een stuk of zes en we moesten nog vier dagen! Tijd voor een fikse hotfix: het duurde nog tot de volgende ochtend om genoeg vrijwilligers onder de zombies te vinden, maar we hadden tien zombies gekozen om zombie te blijven en de andere vijftien werden weer human.

Politie

Woensdag volgde een tweede verrassing: halverwege de missie werden we gebeld door deelnemers. "Er is politie." Het bleek dat onze deelnemers met nerfpistolen, opblaaswapens en bandana's enger waren dan we hadden gedacht. De politie was na een aantal onduidelijke meldingen polshoogte komen nemen en hield groepjes deelnemers aan. We konden ze gelukkig geruststellen en de volgende ochtend zijn we langs het politiebureau gegaan om ze te informeren over de andere dagen. Ondertussen hadden de zombies niet stilgezeten en waren de humans in een geoliede klopjacht bijna allemaal uitgeroeid. Het was voor ons duidelijk dat de humans niet nog een missie zouden overleven, dus pasten we de vierde missie aan zodat hij niet per se doonaar maar wel een stuk interessanter was.

Dat een kat in het nauw gekke sprongen kan maken, bleek al aan het begin van de missie: de humans hadden een heel plan opgebouwd om tussen de zombies door te glippen en daarna als een malle langs de checkpoints te rennen, wat verbazend goed werkte! Hoewel de kaartlezer al vroeg werd gepakt, is de rest van de groep, tegen al onze verwachtingen in en steeds verder uitgedund tot er uiteindelijk nog maar één over was, tot in het zicht van de laatste checkpoint gekomen! Kudo's!

"The show must go on!"

Hoewel de zombies nu officieel hadden gewonnen, hadden we nog een vijfde missie voorbereid. We waren het er snel over eens wie hiervoor de humans zouden zijn: de tien zombies van dinsdag. De missie was met drie bazen met elk hun eigen regels erg complex, het was voor ons dus spannend hoe hij uit zou pakken. De voorbereiding van zowel de humans als de zombies was dan ook een zeer aangename verrassing! Toen de missie begon, doken de humans direct op de eerste baas af, met een goed uitgedachte strategie. Ze werden aan alle kanten belaagd door zombies en er vielen de nodige slachtoffers, maar de eerste baas was verslagen! Ook de tweede mocht eraan geloven, maar op weg naar de derde deden de aantallen van de zombies zich echt gelden en sneuvelden de laatste humans. Al met al kijken we terug op een erg geslaagde HvZ, getekend door onverwachte ontwikkelingen en een van de spannendste eindjes die we de laatste jaren hebben mogen meemaken! Hoe sluit je dat nu het beste af? Dat klopt: met iedereen een ijsje halen!



GEEF HET STOKJE DOOR

In deze rubriek voelt de redactie een van onze leden eens goed aan de tand. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Annet van den Hul.

Interview: Sanne Habets

Wat is je favoriete spel?

Dat heb ik niet, ik kan niet kiezen... Mijn favoriete spel verandert met de dag! Ik ben nu net terug van Spiel, dus ik denk dat de spellen die ik daar gespeeld heb mijn favoriete spellen op dit moment zijn.

Als je een spel was, welk spel zou je zijn en waarom?

Ik zou een veel te ingewikkeld spel zijn dat stiekem op het eind toch wel leuk is, haha.

Wat is je favoriete quote?

'Quidquid latine dictum sit altum videtur'. Vrij vertaald betekent het: 'Als je dingen in het Latijn zegt, lijkt je slimmer'.

Wat wil je worden als je groot bent?

Ik wil graag belangrijk worden. Ik wil het gevoel hebben dat ik iets doe met mijn leven. Vroeger wilde ik altijd dierenarts worden, omdat mijn moeder ook dierenarts was.

Als je wist dat de aarde volgend jaar zou vergaan, wat zou je dan nu anders doen?

Ik zou eindelijk beginnen aan de stapel boeken die ik graag wil lezen, maar waar ik nu door mijn studie geen tijd voor heb. Ik lees van alles, van klassieke litera-

tuur tot de achterkant van shampooflessen. Ik denk dat ik ook zou gaan reizen.

Wat is het meest essentiële ding in jouw vriezer?

De ijskristallen aan de randen, want dat is het enige wat erin zit... Soms zitten er wel ijsblokjes of bietjes in hoor!

Als je verkocht werd in de Ikea, hoe zou je heten en wat zou je zijn?

Ik zou denk ik een boekenkast zijn, of gewoon een kast waar je heel veel willekeurige spullen in zet om er vervolgens nooit meer naar om te kijken. Dit omdat ik een bron ben van nutteloze feitjes. Als je mijn achternaam schrijft als 'Høi', is het een prima Zweedse merknaam!

Als je een product was voor jonge ouders, wat zou je dan zijn en hoe zou je geadverteerd worden?



Ik zou eerder een product zijn dat voorkomt dat er jonge ouders komen, haha. Kinderen kosten te veel energie. Mijn advertentie zou zeggen: 'Wie heeft er nou tijd voor kinderen?' Ik heb in ieder geval geen tijd voor ze.

Wat voor verkeersbord zou je zijn?

Damn you, Marc... Ik denk dat ik een verkeersbord zou zijn dat zegt: 'Pas op voor overstekende...!', gevolgd door iets compleet willekeurigs? 'Pas op voor overstekende ananassen...'

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Jesse Vis. Iedereen heeft zijn zoete stem wel eens een keer gehoord op Het Duivelsei, het wordt tijd dat mensen leren wie daarachter zit.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

'Wat is het meest essentiële ding in jouw vriezer', want er zit niks in mijn vriezer!

Je mag een zelfverzonnen vraag toevoegen voor het volgende slachtoffer, wat is jouw vraag?

Als je een jaar lang iemand anders mocht zijn, wie zou je kiezen en waarom? Daar ben ik nieuwsgierig naar.

RECENSIE: Cuphead

Een van de nieuwste gaming hypes is Cuphead, een soort 2D-platformer ontworpen in de stijl van klassieke tekenfilms die onlangs op PC en Xbox One uitkwam. De game, hoewel voor één speler bedoeld, kan ook met twee spelers gespeeld worden. Cuphead werd bekend vanwege zijn mooie visuals... en zijn duivelse moeilijkheidsgraad. Ik heb de game gespeeld om zelf te kijken hoe het zit.

Tekst: Oscar van Putten

Uniek ontwerp

Cuphead oogt onschuldig. De game is ontworpen in de stijl van tekenfilms uit de jaren '30 van de vorige eeuw, compleet met allerlei eigenzinnige personages, jazzmuziek en ruis. Niet alleen is het kleurrijke retro-ontwerp uniek voor een game, het is ook erg goed uitgevoerd. De muziek, geluiden en personages passen goed bij het thema en doen echt denken aan oude tekenfilms. Op eerste gezicht lijkt alles dus idyllisch en schattig, maar de verhaallijn neemt deze idylle weg. Je speelt als Cuphead, een jongen met een kopje als hoofd. Na een groot verlies in de casino ben je je ziel verschuldigd aan de duivel. Deze geeft je echter een tweede optie: de zielen inzamelen van zijn schuldenaren. Dit zou vrij moeilijk kunnen worden, denk je misschien.

Moeilijk en meedogenloos

Dat klopt niet helemaal - want de game begint al moeilijk. De essentie van de game zijn de boss battles. De bazen - schuldenaren van de duivel - zijn qua thema erg gevarieerd en zijn leuk ontworpen. Alle gevechten gebruiken het bullet hell-systeem: je moet projectielen van je tegenstander ontwijken en tegelijkertijd diegene aanvallen. Dat is lastiger dan het klinkt, want de game is vreselijk meedogenloos. Om een boss te verslaan, moet je een level vrijwel foutloos uitvoeren. Maar voordat dit je gelukt is, ben je veel mislukte pogingen en frustratie (soms ook

een controller) verder.

Naarmate je voortgang boekt, worden de bazen groter, sterker en lastiger te verslaan. Het vereist een enorm doorzettingsvermogen en een beetje geluk om erdoorheen te komen. In totaal ben ik 565 keer doodgegaan. Dat is best vaak voor een game die slechts zo'n 25 levels bevat. Naast de reguliere moeilijkheidsgraad heeft Cuphead wel een 'simpele' modus. Echter, deze kort de levels in en verbiedt je om de eindbaas te bevechten - je kunt het spel dus niet uitspelen. Je wordt eigenlijk geforceerd om de moeilijke versie van de game te spelen, en dat is erg jammer als je een onervaren gamer bent.



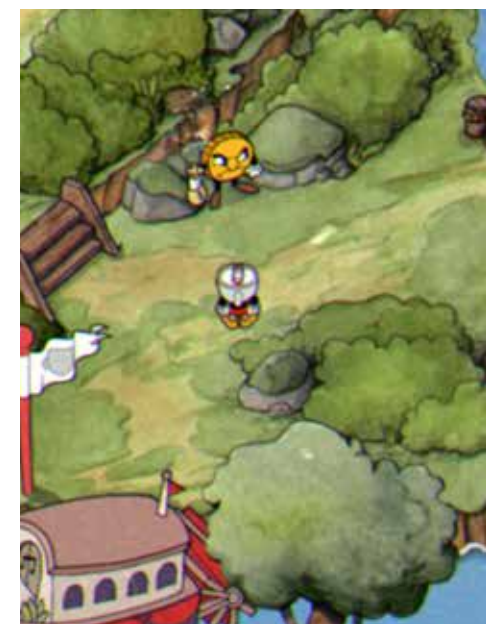
Een haat-liefde relatie

Ondanks deze frustratie heb ik veel plezier gehad aan de game. Waarom? Omdat hij nog steeds leuk is. Natuurlijk zit er een grote aantrekkingskracht in het prachtige ontwerp van de game, maar ook in de gameplay. De game is gevarieerd: ieder level is geheel anders dan de vorige en voegt iets nieuws toe aan de game qua ontwerp of gameplay, zodat het nooit begint te vervelen. En als je dan eindelijk een level gehaald hebt, dan voel je je goed. Niets voelt zo goed als een baas verslaan in deze game. Dat geeft dan de motivatie die nodig is om door te gaan met de game. De game mag soms frustrerend zijn, het geeft je ook een enorm gevoel van voldoening. Niet voor niets voelt het alsof er tussen mij en de game een haat-liefde relatie bestaat.



Als je een nostalgicus bent die nog nooit een controller heeft aangeraakt, is de game misschien niet zo geschikt voor je, evenmin als je graag met controllers gooit. Maar als je houdt van een uitdaging of een unieke game-ervaring, dan is Cuphead zeker een aanrader; je hebt alleen een flink doorzettingsvermogen nodig.

N.B: er zijn geen controllers beschadigd bij het maken van deze recensie.



STEENBOK: PHILOCTETES

23 december-20 januari

Je zal optreden als mentor voor een getalenteerd maar enigszins onbehouden persoon. Hoewel je goede redenen hebt voor je initiële wantrouwen, zal deze leerling je ongelijk bewijzen door zich door al je uitdagingen heen te slaan.



WATERMAN: ARIEL

21 januari-18 februari

Door een behoefte aan vernieuwing en slechte inlichting zal je een onverantwoord risico nemen. Deze naïeve beslissing kan zware gevolgen hebben. Om deze af te wenden zal je hard je best moeten doen om een ander voor je te winnen.



VISSEN: MARLIN

19 februari-20 maart

Je zal iemand verliezen die je zeer dierbaar is. Echter, de zoektocht om diegene terug te vinden zal je nieuwe vriendschappen en nieuwe inzichten over jezelf brengen. Vergeet niet dat anderen, hoe gebrekkig ook, een belangrijke hulp kunnen zijn in tijden van nood.



RAM: DJALI

21 maart-20 april

Wanneer een goede vriend(in) onuitgenodigde aandacht krijgt van een nogal onaangename persoon laten jullie deze persoon zien dat er met jullie niet te sullen valt. Beoordeel anderen op hun gedrag en niet hun uiterlijk, dan zal je er een nieuwe vriend bij hebben!



STIER: FERDINAND

21 april-21 mei

Dankzij een misvatting aan gaande je persoonlijkheid kom je in een situatie terecht waar je jezelf niet thuis voelt. Je laat echter al snel je ware ik zien. Ook als niet iedereen jouw unieke persoonlijkheid waardeert, zal het uiteindelijk toch goed voor je uitpakken.



TWEELINGEN: DIPPER & MABEL

22 mei-21 juni

Je komt samen met een vertrouwd persoon in een nieuwe situatie terecht. Hier zullen jullie je samen door avonturen slaan en misschien wel eruit komen met nieuwe vrienden en nieuwe kennis over jezelf.



KREEFT: TAMATO

22 juni-23 juli

Je liefde voor shiny objecten en voedsel zal je in een situatie plaatsen waar je niet klaar voor bent. Hoewel je in het begin de overhand hebt, kunnen zelfoverschatting en misleiding ervoor zorgen dat je in een benarde positie geraakt.



LEEUW: MUFASA

24 juli-23 augustus

Je vaardigheden hebben je in een leiderschapsspositie geplaatst die helemaal bij je past. Je bent daarnaast een geduldig leermeester voor een jong maar getalenteerde leerling. Pas echter wel op dat je niet teveel vertrouwen plaatst in de verkeerde persoon, dit kan ernstige gevolgen voor je hebben.



MAAGD: RAPUNZEL

24 augustus-23 september

Na een tijd lang jezelf opgesloten te voelen besluit je een belangrijke stap te nemen naar meer zelfstandigheid. Een vertrouwenspersoon probeert je tegen te houden maar blijkt vervelende bijbedoelingen te hebben. Vertrouw op jezelf en je zal het licht zien.



WEEGSCHAAL: CHIEN PO

24 september-23 oktober

Samen met je vrienden zal je hard je best moeten doen om iets te kunnen verdedigen wat je lief is. Als je deze zware taak volbrengt zal dit leiden tot veel eer (en mogelijk zelfs liefde!).



SCHORPIOEN: SCORPION (MARVEL)

24 oktober-22 november

Je zal deelnemen aan een wedstrijd met een bijzonder gewilde prijs. Je zal alles doen om te winnen, maar hou er rekening mee dat niet alles is wat het is. Als je te vroeg denkt dat je hebt gewonnen, staat je een nare verrassing te wachten.



BOOGSCHUTTER: MERIDA

23 november-22 december

Familieleden zullen proberen je in een keurslijf te duwen dat niets voor jou is. Met je intelligentie en vaardigheden kan je ze in laten zien dat je zelf weet wat het beste is voor jou. Zorg wel dat je niet de verkeerde persoon om hulp vraagt, anders krijg je misschien meer dan waar je om gevraagd hebt.



Joris Jureert... Disneyland.

Iedere Spelduivel recenseert Joris iets op zijn eigen manier. Omdat hij maar bleef zeuren over het feit dat er nu weer een thema Spelduivel was, wilden we hem zo ver mogelijk weg sturen en hebben we, met geld losgepeuterd bij het bestuur, hem op onderzoek uit gestuurd in Disneyland.

Laat ik voorop stellen dat, hoewel ik niet de grootste globetrotter ben, ik toch wel aardig wat plekken in de wereld heb aangedaan. Alles wat ik gezien heb bereidde me echter niet voor op de verschrikking die Disneyland is. Mocht je wel eens naar de V.S. zijn afgereisd dan ben je misschien bekend met de relatief lange douane rijen en strenge visa controles. Deze verbleken echter compleet bij de barricades die Disneyland om zijn grenzen heeft staan. Niet alleen sta je uren tussen de dranghekken om bij het douane loket te komen, ook word je geforceerd om op zijn minst 50 euro administratie kosten te betalen, per dag! Deze grove uitmelkerij van de toerisme industrie deed me vermoeden dat er iets niet in de haak was. Een gevoel dat nog versterkt werd door de slogan van het land boven de ingang: The Happiest Place on Earth. Bepaalde borden in Polen zijn er niks bij.

Magische illusies

Eenmaal binnen kruipt dat ongemakkelijke gevoel steeds meer onder je huid. Je ziet de inwoners van Disneyland, allemaal geforceerd tot het dragen van antropomorfe dierenpakken of prinsessenjurken, zich vrolijk gedragen alsof er niets aan de hand is. Een oplettende reiziger die beter kijkt zal echter al snel door hebben dat deze vrolijkheid slechts een façade is, waarachter de echte, onpeilbare emoties van deze arme zielen verstopt gaan. Wandelend door dit misselijkmakende stadsbeeld baande ik me een weg naar mijn hotel om daar een volgende verschrikking aan te

treffen: de rekening, die vooraf voldaan moest worden. Ik durf het bedrag niet te noemen uit angst voor vragen op de ALV, maar ik vermoed dat prins Bernhards huurders er bekaaid van komen. Verlost van bagage werd het tijd om uitgebreider rond te kijken. In eerste instantie was ik geneigd mijn indrukken positief bij te stellen: de straten lijken schoon en verlicht, er is geruime mogelijkheid naar het toilet te gaan en overal lijkt stromend water aanwezig te zijn. Die neiging duurde niet lang. Rond het avonduur be kroop mij een knagend gevoel in de maag en dacht ik even snel wat te eten te scoren. Ik mag hopen dat de vertoonde prijzen enkel bestemd waren voor toeristen om meer geld binnen te halen, want als dit de voedselkosten zijn voor een gemiddeld gezin heeft dit kan een opstand van het proletariaat niet ver weg zijn.

Of Mice and Men

Je vraagt je misschien af waar al dat geld heen gaat. Ikzelf hoefde niet lang te zoeken voor het antwoord. In het midden van Disneylands territorium staat het meest misselijkmakende, over-the-top ontworpen kasteel waar ik ooit naar heb moeten kijken. Het laat zich wellicht het best omschrijven als neogotiek in de ogen van een 5-jarig meisje ondergekotst door een eenhoorn. Dit bouwwerk, waar ongetwijfeld miljoenen aan belastingcenten van hardwerkende Disneyland inwoners zijn ingestopt, is vrijwel geheel gewijd aan de leider, of beter gezegd dictator, van dit alles: Mickey Mouse. Wellicht heb je wel eens van de oorsprong mythe gehoord van de leiders van Noord-Korea en ik kan je verzekeren dat die van Disneyland deze topt. De stichting van het land is toe te schrijven aan Walt Disney, één of andere gare, inmiddels bevroren, Amerikaan. Dat is nog tot daar aan toe, maar zijn huidige opvolger Mouse heeft zijn bevolking geïnctrineerd met het idee dat hij getekend is



door Disney en vervolgens tot leven is gekomen en als direct voortvloeisel van hem het recht heeft op de macht. Geheel in lijn met zijn regeerstijl komt iedere avond een militaire parade voorbij, waarin de geïnctrineerde inwoners lachend voorbij marcheren met hun "blijste plek op aarde" mentaliteit. Ik wist niet hoe snel ik hier weg moest komen, maar kan iemand echt weg komen van Mouse en zijn Disneyland? Verder onderzoek liet zien dat de liquide middelen van het land worden ingezet om alle facetten van onze entertainment industrie te beïnvloeden. Wie zich wapent tegen Rusland, vergeet te kijken naar Disney's Youtubers, onderwijsapps, games en films. Zelfs de ooit zo veilige uithoek in een sterrenstelsel hier ver vandaan wordt nu ingezet door deze strikt georganiseerde dictatuur. Wordt wakker Rutte, en trek ten strijde!

JORIS' EINDOORDEEL:



De Spelduivel keek voor je in een glazen bol...
Horoscoop



HOLLE BOLLE GIJS

cafe/restaurant

NIEUW !!!
DAGSCHOTEL
€ 6,50

Naast het 3-gangenmenu van slechts € 19,50 doet Holle Bolle Gijs zijn slogan "Heerlijk Betaalbaar en Gezellig" opnieuw eer aan met de introductie van de dagschotel. Voor slechts € 6,50 kunt u elke dag genieten van een lekkere, verrassende dagschotel.

SECRET PALPATINE

Het is lang, lang geleden, in een sterrenstelsel hier ver, ver vandaan, en jij bent een senator die probeert de clone wars te beëindigen. Echter, een van jullie is Palpatine, die met de hulp van de separatisten aan de macht wil komen. Secret Palpatine is een spannend social deduction bordspel, in dezelfde categorie als Weerwolven en Avalon, waar een kleine groep spelers probeert door te bluffen een grotere groep spelers te laten verliezen. Het is een aanpassing van Secret Hitler die je kan spelen met maximaal negen spelers met niet meer dan deze spelduivel en één pak speelkaarten. Hier is hoe het spel werkt:

Tekst: Arnd Koster

Er zijn drie rollen in het spel: senator, separatist, en Palpatine. Senators winnen door vijf loyale beleidsplannen in te voeren, of door Palpatine dood te maken. De separatisten winnen door zes separatistische beleidsplannen door te voeren, of door Palpatine verkozen te krijgen tot kanselier als er drie fascistische wetten doorgevoerd zijn.

Spelonderdelen en opzet.

Met één pak kaarten heb je in principe genoeg kaarten voor 5-9 spelers, waarbij acht doorgaans optimaal is. Universele regel is dat rood voor senatoren is en zwart voor Separatisten. Haal er volgens de volgende tabel een aantal 'face' kaarten (heer, vrouw, boer, etc.) uit, rode kaarten voor senatoren, zwarte kaarten voor separatisten, en de schoppen aas voor Palpatine. Schud ze door elkaar en geef elke speler er één. Dit is je geheime rol; niemand anders mag ooit deze kaart zien. Geef daarnaast elke speler een gewone rode en zwarte kaart om respectievelijk ja/nee mee te stemmen.

Naast de kaarten voor de spelers zijn er 11 zwarte en 6 rode kaarten nodig voor de respectievelijk separatistische en loyale beleidsplannen; schud deze door elkaar. Leg ook vier overgebleven kaarten opzij om voorzitterschap en kanselierschap bij te houden. Regel ook een token voor de election tracker. Je kunt nu beginnen; iedereen doet zijn ogen dicht terwijl iemand hardop uitlegt wat de separatisten moeten doen. De separatisten (maar, als je met zeven of meer spelers speelt, niet Palpatine) mogen hun ogen open doen om elkaar te leren kennen. Palpatine steekt hierbij zijn duim op, om op die manier duidelijk te maken wie hij is. De separatisten sluiten vervolgens weer hun ogen, en iedereen mag zijn/haar ogen weer openen.

Aantal Spelers	5	6	7	8	9
Loyalisten	3	4	4	5	5
Separatisten	1+P	1+P	2+P	2+P	3+P

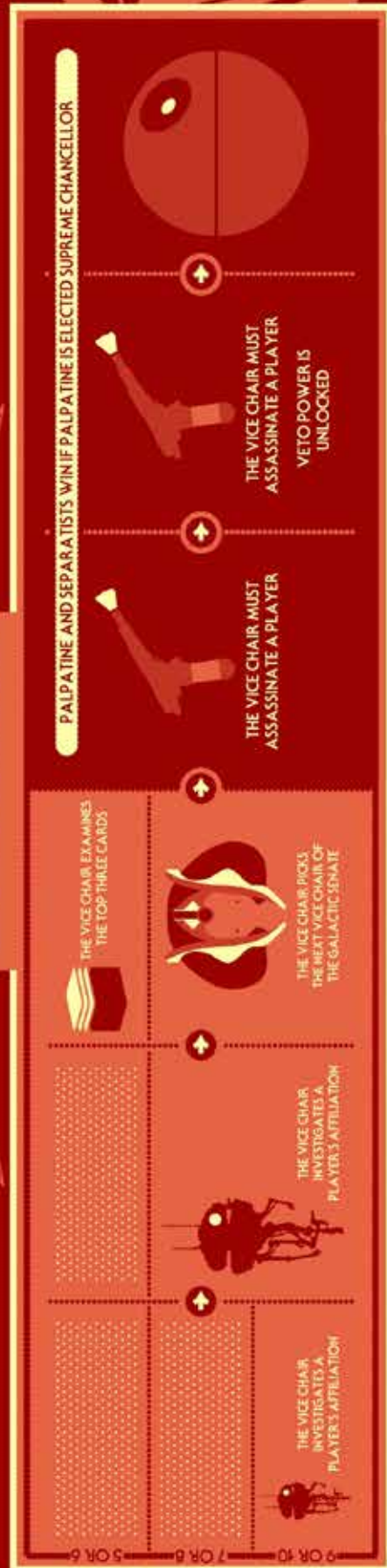
De spelronde

Het voorzitterschap, vertegenwoordigd door een kaart, wordt met de klok mee doorgegeven, wie als voorzitter begint maakt niet uit. De voorzitterskandidaat kiest vervolgens een kanselier uit door hem de kanselierskaart te geven, hou dit dus bij met een kaart. Iemand die vorige ronde president of kanselier is geweest, kan geen kanselier worden. Vervolgens wordt er op de combinatie gestemd; iedereen die nog in het spel zit mag meestemmen. Stemmen gebeurt door één van je stemkaarten gesloten neer te leggen (rood voor ja, zwart voor nee) en ze vervolgens allemaal tegelijk om te draaien. Als er niet méér ja-stemmen dan nee-stemmen zijn (dus ook niet gelijk) dan is de formatie mislukt en gaat de voorzitterstitel door naar de volgende kandidaat. De election tracker gaat één stap vooruit. Als er drie keer achter elkaar geen overheid gevormd kan worden, komt de bevolking in opstand en voert ze de bovenste wet in. Na de opstand is iedereen weer beschikbaar als kanselier.

Als de nieuwe regering wel ingestemd wordt, mogen de voorzitter en kanselier niet meer communiceren tot er een beleid doorgevoerd is. De president pakt de bovenste drie kaarten van het beleids-deck, waarbij de rode kaarten staan voor loyale plannen, en de zwarte voor separatistische, en legt er één af, en geeft de andere twee door aan de kanselier. De kanselier legt er vervolgens nog één af, en speelt de andere als een doorgevoerde beleid. Mochten er nu minder dan drie wetten over zijn, schud dan de aflegstapel door het deck. Het spel eindigt als er 5 loyale plannen doorgevoerd zijn - de loyale senatoren winnen, als er zes separatistische plannen doorgevoerd zijn - de Separatisten winnen, als palpatine gearresteerd wordt - de loyale senatoren winnen, of als Palpatine na het invoeren van drie separatistische plannen tot kanselier gekozen wordt. Mocht er nog iets onduidelijk zijn kan je de volledige regels vinden op goo.gl/o5nzQZ of door te googlen. Regels door: Mike Boxleiter, Tommy Maragnes, Max Temkin, en Mac Schubert.



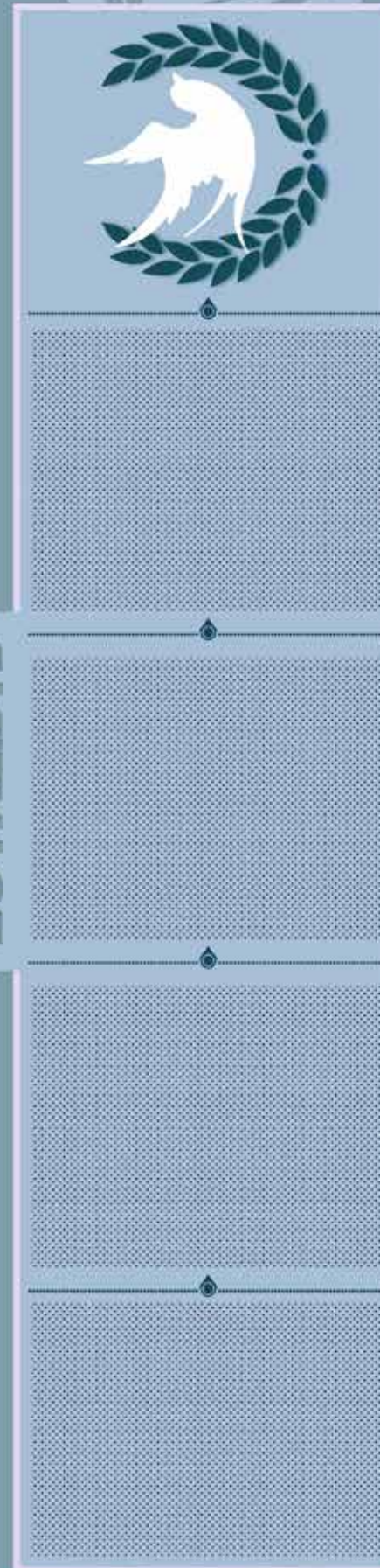
SEPARISTS



5 OR 6 PLAYERS: PLAY WITH 1 SEPARATIST AND PALPATINE. PALPATINE KNOWS WHO THE SEPARATIST IS.
7 OR 8 PLAYERS: PLAY WITH 2 SEPARATISTS AND PALPATINE. PALPATINE DOESN'T KNOW WHO THE SEPARATISTS ARE.
9 OR 10 PLAYERS: PLAY WITH 3 SEPARATISTS AND PALPATINE. PALPATINE DOESN'T KNOW WHO THE SEPARATISTS ARE.

STAR WARS

LOYALISTS



SEPARISTEN KAARTEN

Soms krijgt de president speciale macht van een Separatistenkaart. Dit is afhankelijk van het aantal spelers, en het aantal Separatistenkaarten dat al gespeeld is. Welke speciale macht afgaat, staat op de tracker op deze pagina's. Ze betekenen:

- De president mag iemands loyaliteit inspecteren. De president kiest een andere speler, en deze geeft een stemkaart door - nee voor separatist, ja voor senator. Dit moet waar zijn. De president mag met deze informatie doen wat hij/zij wil, maar de kaart zelf mag niet aan iemand anders gezien laten worden.

- De president mag de volgende drie beleidskaarten bekijken. De president bekijkt de volgende drie kaarten die getrokken gaan worden. (eerst schudden als er <3 over zijn.) Alleen de president mag ze zien, maar hij/zij hoeft de informatie niet te delen, en hoeft niet de waarheid te spreken.

- De president kiest de volgende president. Er komt een speciale ronde: de president geeft de presidentstitel door aan een andere speler naar keuze. Onafhankelijk van of deze persoon er wel/niet in slaagt om een beleid door te voeren gaat het presidentschap door naar degene links naast de president die deze macht kreeg, dus niet degene die speciale president was.

- Arrestatie. De president moet iemand kiezen die gearresteerd wordt. Deze persoon ligt uit het spel en moet toegeven of zij wel of niet Palpatine was. Zoja, winnen de senatoren, zo nee gaat het spel verder.

- Veto. als de kanselier twee kaarten krijgt die allebei niet in de smaak vallen, mag de kanselier een veto aanvragen. Als de president ermee ingaat, wordt er gehandeld alsof er geen beleid doorgevoerd is.

Beste Disney Villain

Slechterikken zijn geweldig. Als kind hoopte ik altijd al dat Team Rocket uit Pokémon eens een keer zou winnen, niet per se door Pikachu te stelen (want arme Ash), maar wel dat ze met een geniale actie een ander doel weten te bereiken. Maar helaas, ook zij lijden onder de vloek dat schurken nooit (of toch bijna nooit) mogen winnen. Disney zit vol met slechteriken, de één kwaadaardiger of succesvoller dan de ander. Een ding is zeker: zonder het kwade kun je geen cliché Disneyplot maken. In deze column wil ik dan ook graag wat aandacht schenken aan de 'beste slechtste' schurken uit de animatiefilms. Uiteraard spoilers!

Tekst: Juriaan van der Ster

Grootste bedrog: Hans (Frozen)

Prince Charming gone bad. Op het eerste gezicht lijkt hij een domme goody-goody, maar uiteindelijk blijkt hij een evil mastermind te zijn. Wat een plottwist! Je moet ook wat met twaalf oudere broers en geen uitzicht op een eigen koninkrijk. Aangezien queen-to-be Elsa niet openstaat voor enig sociaal contact zet hij zijn zinnen op de tweede in lijn, Anna. Deze heeft hij al snel om zijn vinger gewonnen. Hij moet alleen nog even Elsa om zeep te helpen en dan heeft hij het voor elkaar. Wel jammer dat het oorspronkelijke plan om Elsa een kwaadaardige ijskoningin te laten zijn niet is doorgegaan.

Meest egoïstisch: Gothel (Tangled)

Een jonge prinses kidnappen om haar haar als verjongingskuur te gebruiken. Naast het verdriet binnen het koninkrijk is er weinig nevenschade, maar het is natuurlijk wel heerlijk egoïstisch. Egoïsme is evil, hoera! Het lukte haar om haar slachtoffer achttien jaar lang te manipuleren, tot het lot/plot daar een einde aan maakt.

Kwaadaardigste uiterlijk (en ermee weggkomen): Jafar (Aladdin)

Alles aan hem schreeuwt: PAS OP, IK BEN KWAADAARDIG! Hij mag de sultan dan wel onder hypnose hebben, maar de rest van de stad vertrouwt hem alsnog blindelings. Bonuspunten omdat hij kan veranderen in een cobra. Pure evil!

Meest bloeddorstig: Horned King (The Black Cauldron)

Hoewel hij vanwege zijn looks ook in aanmerking komt voor het kwaadaardigste uiterlijk, wil ik de Horned King eerder prijzen vanwege zijn doel. Door middel van een magische toverketel wil hij een bende ondoden op de wereld loslaten om deze volledig te vernietigen. Daarnaast wil hij heel graag een god worden om over de wereld (of wat daar van over is) te heersen.

Slechtste management: Scar (The Lion King)

Je eigen broer vermoorden om de macht te krijgen en je schoonzus voor je laten jagen is natuurlijk al slecht, maar dat rijk, de eens zo groene Pride Lands, vervolgens naar de filistijnen helpen maakt het alleen nog maar beter. Zodra hij koning is, nodigt Scar zijn hyenavriendjes uit om op zijn onderdanen te jagen, die al snel vluchten. Hoe hij het voor elkaar heeft gekregen is onbekend, maar de grote droogte waardoor het rijk in een woestijn veranderd is ook een zeer boosaardige zet!



Meest succesvol: Man/de jager (Bambi)

Een zeer eervolle vermelding voor de jager uit Bambi die het gelijknamige hertje moederziel alleen achterliet in het bos. Hij heeft een simpel plan met maximale schade voor ogen: dierenlevens verzieken en onschuldige diertjes neerknallen. Natuurlijk lukt het hem om Bambi's mama te doden. De film was lang niet zo dramatisch geweest als dat niet was gebeurd. In ieder geval kan de jager de meest succesvolle schurk genoemd worden. Hij heeft hertenbiefstuk, de kijker lijdt onder een waterval van tranen en kinderen hebben levenslange trauma's. Hij komt zelfs ongestraft door de film. Dikke winst!

Beste bad guy: Frollo (The Hunchback of Notre Dame)

Van alle slechteriken kan er natuurlijk maar één de beste zijn. Dat is ongetwijfeld Frollo, die schuldig is aan alle zeven zonden. Hij is zich hier zeer bewust van en zoekt hulp in de kerk, maar hij heeft geen enkele moeite met de regels naar zijn hand te buigen. Zijn grootste doel is het uitmoorden van alle zigeuners in de stad, maar hier heeft hij geen legitieme redenen voor. Tot overmaat van ramp wordt hij verliefd op één van hen. Quasimodo, voor wie hij van de kerk moest zorgen nadat hij zijn moeder heeft vermoord, begint echter voor problemen te zorgen. Hij heeft de gebochelde jarenlang opgesloten gehouden in een kerktoeren, maar hij krijgt een grotere eigen wil en het bedrog wordt zichtbaar. Frollo's interne strubbelingen maken hem gek en tijdens het beste liedje van een Disney schurk dat ik ken (Hellfire) besluit hij boven zijn zonden te gaan staan en niets hem ervan te laten weerhouden zijn zin, goed- of kwaadschiks, te verkrijgen.

Mist jouw favoriete bad guy? Dan heb je pech, mwuhaha! *evil*

Recepten Ratatouille

Provençaals groentegerecht

Benodigd

- Zoveel aubergine, courgette, paprika en (gepelde) tomaten als je denkt op te willen krijgen, of meer dan dat als je er meerdere dagen van wilt eten.
- Uien en knoflook naar eigen inzicht.
- Wat laurier en tijm (respectievelijk een blad en een takje, of gemalen).
- Zout en peper.
- Een grote braadpan waar alles in past.
- Olijfolie voor het bakken.

Bereidingswijze

Was de groenten. Snijd de aubergines en courgettes in schijfjes (zonder ze te schillen, tenzij je dat graag wilt) en snijd de paprika in reepjes. Pel de tomaten of gebruik gepelde tomaten, en snijd ze in blokken. Snipper de ui en hak (of pers) de knoflook fijn. Bak voor een authentiekere smaak de schijfjes aubergine en courgette en de reepjes paprika met wat olijfolie een voor een vijf minuten in een koekenpan en voeg eventueel aan elk wat zout en peper toe naar smaak. Warm olijfolie op in een braadpan en fruit hierin de ui. Voeg na ongeveer vijf minuten de tomaat toe en roer deze door de ui heen. Voeg de rest van de groenten toe aan de tomaat en de ui. Zet het vuur hoog en roer alles gedurende vijf minuten goed door elkaar. Voeg de laurier en de tijm toe, zout en peper naar smaak. Draai het vuur laag, dek de pan af met een deksel en laat het geheel een half uur zachtjes sudderen. Voeg de knoflook toe en roer deze door de groenten heen. Ruik of proef even of je tevreden bent met de kruiderij en doe er zo nodig iets bij. Laat het geheel nog tien tot vijftien minuten staan. Lekker met rijst, aardappel, brood of eventueel pasta en vlees(ervangers), vis of een omelet. Voor de liefhebbers verder op smaak te brengen met bijvoorbeeld olijven, rozemarijn en basilicum. Je kan de ratatouille twee dagen goed bewaren in de koelkast en tot twee maanden ingevroren. Ook koud lekker (maar wel ontdooid).



Spaghetti met balletjes



Benodigd

- 250 g spaghetti
- Verse kruiden naar smaak: basilicum, oregano, tijm en rozemarijn
- Ongeveer 400ml passata di pomodoro
- Scheutje rode wijn
- Een teentje knoflook
- 250g gehakt (runder of gemengd, naar keuze)
- Een ui of twee sjalotjes
- Geraspte Parmezaanse kaas
- Zout en peper
- Een klein beetje suiker
- Olijfolie extra vierge

Bereidingswijze

Dit is een van de simpelste, maar lekkerste gerechten die je kunt maken. Zet alvast een pan water op het vuur voor de spaghetti zodat het water straks kookt. Voeg peper en zout toe aan het gehakt, kneed dit door elkaar (eventueel met een eitje en gehaktkruiden) en draai dit daarna tot kleine balletjes. Snipper alvast de ui en de knoflook in kleine stukjes. Doe een flinke scheut olijfolie in een pan, zet deze op het vuur en fruit hierin de ui samen met de knoflook. Dit duurt enkele minuten, afhankelijk van de hoogte van het vuur. Voeg daarna de balletjes toe en bak deze rondom gaar. Voeg de passata di pomodoro toe met een klein beetje suiker en de oregano indien deze gedroogd is. Doe de spaghetti in de (hopelijk inmiddels kokende) pan water en laat deze zolang koken als je lekker vindt. De pasta-saus mag zo'n tien minuten pruttelen zodat de smaken zich goed kunnen mengen. In de tussentijd kun je de verse kruiden in kleine stukjes snijden. Voeg deze op het einde van de 10 minuten toe aan de pastasaus. Wanneer de pasta klaar is, haal deze dan van het vuur en giet deze af. Je kunt de spaghetti mengen in de pan met saus om de smaken goed in de spaghetti te laten trekken. Haal één groot diep bord uit de kast. Samen van hetzelfde bord eten is wel zo romantisch natuurlijk. Schep de spaghetti met de saus op het bord en vergeet de Parmezaanse kaas niet toe te voegen. Je kunt eventueel ook bestek gebruiken als je niet zo van het romantische bent.

Bon appétit!

STAR WARS

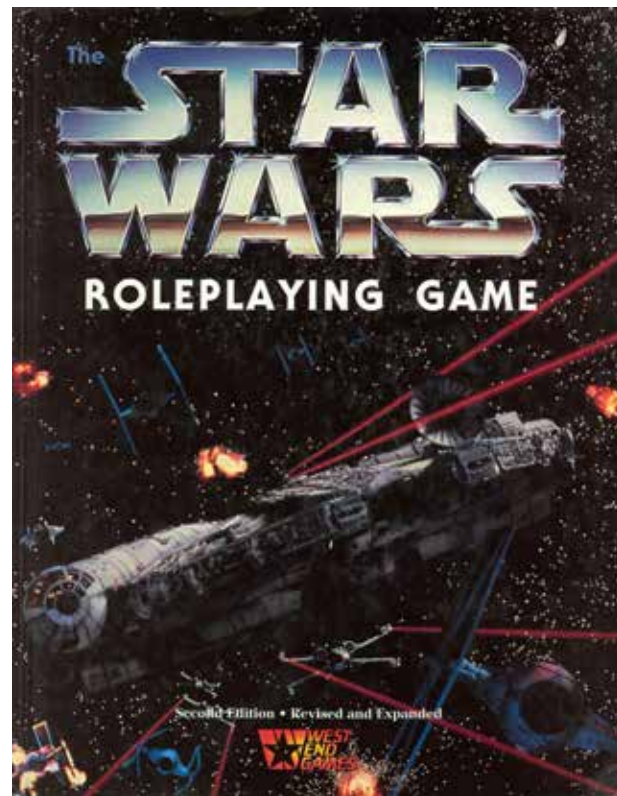
RPGS

De afgelopen dertig jaar zijn er verschillende officiële Star Wars RPG's uitgebracht. De eerste was *Star Wars: The Roleplaying Game*, door West End Games, in 1987, gevolgd door *Star Wars Roleplaying Game*, door Wizards of the Coast, en als laatste *Star Wars Roleplaying Game* door Fantasy Flight Games. Dit jaar is de 30ste verjaardag van de West End Games versie, en om dit te vieren geeft fantasy flight ook die weer uit. Omdat dit nogal verwarrend is, volgt hier een overzicht van de RPG's die Fantasy Flight uitgeeft.

Tekst: Arnd Koster

West End Games (WEG) – Een elegante RPG voor een meer beschaafde Canon

De WEG Star Wars RPG uit 1987 is van groot belang geweest voor het ontwikkelen van de franchise. Het boek kwam oorspronkelijk uit toen de toekomst van Star Wars onzeker was: Return of the Jedi was al vier jaar uit, de prequels waren nog niet aangekondigd, en de Expanded Universe, de talloze romans en videogames die voor de



grote Disney canon-reset van 2014 de canon vormden, bestond nog maar uit tien boeken. Het sourceboek van de RPG vestigde veel van de canon: voor het eerst was het belangrijk om de verschillende rassen en voertuigen uit de films namen te geven en te beschrijven, zodat spelers ze konden gebruiken.

Het spel zelf is gebaseerd rond het gooien van zeszijdige dobbelstenen: hoe hoger je skill rating, hoe meer dobbelstenen je gooit. Vervolgens tel je de resultaten bij elkaar op – hoe hoger hoe beter. Het maken van karakters is ook lekker snel: verdeel 18 dobbelstenen onder je skills, of 7 als je een template gebruikt.

Het grootste probleem met de oude Star Wars RPG's zit in de Jedi – over lange campaigns worden zij vaak veel sterker dan hun niet-Jedi medespelers. Dit maakt echter niet uit bij korte campaigns of oneshots met beginnende characters, en omdat de regels verder vrij simpel te begrijpen zijn, is het spel nog steeds prima te gebruiken.

Fantasy Flight Games: Return of the moneygrabbing

De Fantasy Flight RPG bestaat uit drie delen, met dezelfde grotendeels dezelfde regels maar een andere nadruk. *Edge of the Empire* (2013) richt zich op de Scum and Villainy van het sterrenstelsel, de Han Solos, de Boba Fetts, en de Lando Calrissians, die proberen met louche zaken voor onbetrouwbare werkgevers hun brood te verdienen, en die er naast hun vrienden verder alleen voor staan tegen zowel het keizerrijk als de criminele bendes.

Age of Rebellion (2014) richt zich op, zoals de naam misschien doet vermoeden, de rebellen. Hierbij komen karaktertypes als Leia, Wedge Antilles, en Admiraal Ackbar aan bod. De strijd tegen het keizerrijk is lang en moeilijk, maar de spelers staan er niet alleen voor: naarmate ze meer bijdragen aan de Rebel Alliance krijgen ze ook meer steun.

Force and Destiny (2015) Richt zich op de Force-Sensitive karakters, zoals Luke Skywalker, of Ezra Bridger. Het gaat nadrukkelijk niet over Jedi, slechts over mensen en aliens die het moeten redden zonder een levenslange opleiding tot Jedi – alles wat ze over de Force weten moeten ze zelf leren, of ze moeten ergens een leermeester vinden. In *Force and Destiny* ligt de nadruk ook op de strijd tussen de lichte en de donkere kant van de Force binnenin deze mensen.

Het grootste nadeel aan de Fantasy Flight RPG is dat, als je in meer-



dere van deze karaktertypes interesse hebt, je ze in principe niet uit één boek kunt halen (al is het wel mogelijk om een Force-sensitive karakter te spelen in *Edge* en in *Age*.) Ook is er het gebruik van unieke dobbelstenen. Deze RPG's maken namelijk geen gebruik van dobbelstenen met getallen, maar met symbolen. Hierdoor is het spel best duur. Je gooit een handjevol verschillende dobbelstenen, en krijgt vervolgens maximaal zes verschillende symbolen: Success, Failure, Advantage, Threat, Triumph, en Despair. Success en Failure heffen elkaar op, en als er minimaal 1 succes overblijft slaagt de actie. Advantage en Threat heffen elkaar ook op, respectievelijk betekenen deze bijkomende voordelen of nadelen. Triumph en Despair heffen elkaar niet op, en vertegenwoordigen een grote verandering van geluk – misschien mis je de stormtroopers, maar raak je per ongeluk een vat brandstof achter ze. De spelers geven hun eigen Triumphs en Advantage uit, en de Despair en Threat van hun tegenstanders. De GM doet het tegenovergestelde.

Dit dobbelstenen systeem leent zich goed voor het genre, elke scène uit de films is in principe te interpreteren als resultaat van de dobbelstenen. Wel is het belangrijk om te weten dat er bij deze RPG niet zoveel tactiek komt kijken als bij iets als *Dungeons & Dragons*, positie in combat is abstract, maar toch wordt slim spelen misschien nog wel meer beloond in de vorm van extra dobbelstenen. Er zitten trouwens ook regels bij om makkelijke gevechten die de spelers toch wel winnen in één dobbelsteenworp op te lossen, die dan bepaalt hoeveel wonden de spelers oplopen.

De Fantasy Flight Games RPG klinkt wellicht een stuk ingewikkelder, maar de meeste spelers hebben de symbolen snel door, al blijft het soms lastig om een originele manier te bedenken om Advantage/Triumph toe te passen. Ik wil hier ook graag vermelden dat de Beginner Games van deze RPG, waar er vier van zijn (één voor *Edge*, één voor *Age*, één voor *F&D*, en één voor *The Force Awakens*) heel erg goed zijn in het uitleggen van het spel en alles bevatten wat je nodig hebt om te beginnen, zij het wel zonder character creation.



VOORBEELD RPG

"Fijn, precies wat deze dag nodig had," zei ik, kijkend naar de Stormtroopers die door de ingetrapte deur naar binnen stroomden. Ik pakte terwijl kapitein Malrik afgeleid was snel de zak geld – hey, ik had de goederen geleverd, niet mijn verantwoordelijkheid wat er verder mee gebeurt! – en begon te rennen. Nog voordat ik bij de achterdeur kwam, sprong Oskara al in actie. De Twi'lek opende het vuur op de Stormtroopers vanuit de deuropening. Ik sprintte langs haar, en hoorde slechts een klein deel van Malrik's geschreeuw voordat de deur dichtsloeg: "PASH! Jij vuile verr!"

Ach ja, het was niet het moment om me druk te maken over de haat van één van de grootste bendeleiders van de sector, de woede van het keizerrijk had hogere prioriteit. Ik drukte de knop van mijn communicator in "Vex, start het schip en begin maar vast met de berekeningen voor de sprong naar lichtsnelheid, er is haast bij."

"Kapitein Malrik was minder coöperatief dan gehoopt?" "zoiets... met meer Stormtroopers... is Lowhrrick al terug?" Het luide gegrom van de Wookiee vatte ik op als een bevestiging. Met meer dan een beetje hulp van Oskara's uitgebreide kennis van keizerlijke procedures slaagden we er in om de patrouilles te voorkomen, en voor ik het wist zat ik achter de stuurknuppel van de Gulden Bantha, vol goede hoop. De sensoren stelden me echter teleur: TIE's op 2 en op 8 uur, snel naderend.

"Lowhrrick, Oskara, beman de kanons! VEX, schiet eens op met die berekeningen!"

"Het zou een stuk sneller gaan als je eindelijk een keer de navigatiecomputer vervangt, Pash, maar ja, dat vind je dan weer te duur."

De groene laserstralen van de TIE's vlogen inmiddels vlak langs de cockpit, beantwoord door een spervuur van onze eigen laserkanons. Één TIE werd geraakt en ging op in een kleurrijke ontploffing. Dit leek één van zijn vrienden alleen maar aan te sporen – een van de TIE's brak af voor een vrijwel suicidale aanval, maar de piloot was goed. Om de lasers heen dansend kwam hij steeds dichterbij, en toen hij het vuur opende was het meteen raak. De verlichting sloeg uit, en één van de stoppen van het paneel van de copiloot sloeg door, en begon de cockpit te vullen met rook. Tot dusver de winst van vandaag. "Klaar!" klonk de mechanische stem naast me. "dank je, VEX!" zei ik terwijl ik de hendel overhaalde en de sprong naar lichtsnelheid maakte. Ik kreeg al snel spijt van mijn woorden – zodra we uit Hyperspace kwamen, had ik maar één vraag:

"Waar zijn we eigenlijk?"

SPELRECENSIE: Bunny Kingdom

Afgelopen SPIEL zijn er weer nieuwe spellen gekocht. Eén van deze spellen is Bunny Kingdom. Het is ontworpen door Richard Garfield. Mocht je deze meneer niet kennen; hij heeft Magic: The Gathering (ja echt waar!), RoboRally, De Grote Dalmuti en King of Tokyo/New York ontworpen. Het is uitgegeven door IELLO (bekend van King of Tokyo/New York, Steam Park, Kanagawa, Big Book of Madness en meer). Bunny Kingdom is dus de meest recente toevoeging van IELLO aan de spellenkast. Het spel draait om het claimen van territoria voor je konijnenkolonie en kan door twee tot vier spelers binnen een uurtje gespeeld worden.

Tekst: Juriaan van der Ster

Gameplay

Bunny Kingdom is een strategisch spel. De twee belangrijkste mechanismen zijn drafting en area control. Dat wil zeggen, je wilt bepaalde gebieden op het bord onder jouw controle hebben door een konijntje in een gebied te hebben staan. In totaal zijn er honderd vakjes die je in vier rondes verdeelt over de spelers, maar het gaat zeker niet alleen om wie de meeste vakjes onder controle heeft. Op het bord vindt je namelijk allerlei grondstoffen zoals wortels (duh!), hout en vissen. Iedere verschillende grondstofsoort is één punt waard. Daarnaast zijn er dorpjes, waar je je grondstoffen op aan wil laten sluiten. Losse of verzamelingen van aaneengesloten vakjes onder jouw controle vormen een fief. Aan het einde van een ronde scoor je punten per fief, op basis van een simpel sommetje: de som van de waarde van de dorpjes (die per stuk één, twee of drie waard zijn) in een fief maal het aantal verschillende grondstofsoorten waaraan de dorpen verbonden zijn.

Het is soms dus veel slimmer om meerdere kleine fiefs te hebben met zo veel mogelijk verschillende grondstoffen en dorpen om flink veel punten binnen te slepen, of juist één grote fief met alle mogelijke verschillende grondstoffen en een heel groot aantal dorpen. Hoe krijg je vakjes op het bord (die overigens in ieder spel hetzelfde zijn) onder jouw controle? Hier komt het draften om de hoek

kijken. Aan het begin van een ronde krijgt iedereen tien of twaalf kaarten in handen. De speler kiest hieruit twee kaarten die hij graag wilt hebben, legt ze open en geeft de rest door naar –afwisselend per ronde– links of rechts. Dit gaat door tot je op het laatste twee kaarten van je buurman krijgt. Hierna worden alle kaarten (op één soort kaart na) die jij gedraft hebt uitgespeeld.

Er bestaan meerdere soorten kaarten. Territory cards hebben coördinaten op het bord, bijvoorbeeld E7. Dit betekent dat jij een konijntje op E7 op het bord moet zetten. Dat gebied is vanaf dan onherroepelijk onder jouw controle.

Building cards geven je de optie iets te bouwen op een vakje (konijnen tellen hier niet voor) op het bord. Dit kan een dorp met waarde 1, 2 of 3 zijn, een nieuwe grondstof, een luchtbrug waarmee je twee fiefs met elkaar kunt verbinden of een camp. Met een camp kun je op een leeg vakje naar keuze een konijntje neerzetten. Deze konijntjes worden echter weggebonjourd door een medespeler die een territory card met dezelfde coördinaten heeft.

Verder zijn er nog parchment cards die je tot het einde van het spel geheim mag houden voor je tegenstanders. Deze geven je een missie (zoals dat je 7 bossen in je bezit moet hebben) in ruil voor een klein of groot aantal punten. Sommige parchments (treasure!) geven automatisch een aantal punten. Het grote voordeel is dat je medespelers vaak geen idee hebben wat voor parchments je uiteindelijk in handen hebt na het draften. Aan het einde van een ronde en het spel heb je dan een bord dat steeds voller staat met konijntjes in allerlei kleuren, extra dorpen en grondstoffen en uiteindelijk een chaos voor het oog is. Veel succes met de eindtelling!

Thema en artwork

De naam deed mij vrijwel direct denken aan epische konijnenridders die elkaar te lijf gingen over stukken land en grondstoffen. Het spel is echter een stuk vredelievender dan Watership Down en ondanks de vele plaatjes van gewapende konijnen is er in het spel geen enkele sprake van geweld tussen

de verschillende kolonies. Het thema en de artwork zijn juist luchtig en cartoony, zoals we mogen verwachten van een spel dat uitgegeven is door IELLO.

De kaartjes zijn leuk om naar te kijken en ook het bord is mooi vormgegeven, maar zoals eerder gezegd wel altijd hetzelfde. Ik ben een fan van realistische kaarten en dat is bij het onrealistische landschap van Bunny Kingdom helaas niet het geval. Ook vind ik de tokens van de konijntjes niet zo mooi, ondanks dat je de keuze hebt uit zwart en je er leuk mee kunt stapelen. De tokens zijn erg generiek en hadden best wat beter bij de artwork mogen passen.

Oordeel

Ik vind het een erg leuk spelletje voor als ik zin heb in iets simpels. Voor een serieuzer spel zijn er natuurlijk veel betere opties. Ik heb wel het gevoel dat het hele draften niet zo veel uitmaakt. Je hebt net iets meer controle over de kaarten die je krijgt dan wanneer je ze willekeurig van de stapel zou trekken, maar uiteindelijk draait het nog steeds om geluk bij het vinden van de kaarten die bij jouw strategie passen. En zelfs al vind je niet de gewenste kaart, dan kun je vaak makkelijk van je plan afwijken. Het is daarom volgens mij vooral een goed spel voor spelers die niet veel ervaring hebben met zwaardere spellen en het is een goede optie om beide spelmechanismen te leren kennen. Je wordt namelijk niet zo hard gestraft als je de verkeerde kaarten uit de stapel trekt.

Dat gezegd hebbende, kijk ik nu al uit naar een volgend potje!



REDACTIE: FAVORIETE DISNEYFILM

MILA: WALL-E

Hou je van robots? Natuurlijk hou je van robots. Hou je van liefde? Wie niet! Dan hou je vast, net als ik, ook van WALL-E, een verhaal over de afvalverwerkingsrobot WALL-E die verliefd wordt op EVE en samen met haar probeert om een plant af te leveren bij de kapitein van haar ruimteschip, zodat de mensheid weer terug kan keren naar de aarde. Na deze film wil je gegarandeerd net als ik een futuristische afvalverwerkingsrobot als beste vriend.

ANNA: BEAUTY AND THE BEAST

Belle en het Beest! Ook al heeft deze film geen katten, toch is het m'n favoriet. De eerste paar minuten beginnen magisch sprookjesachtig met onheilsPELLende muziek die precies de juiste toon aanslaat. De hele film is waanzinnig mooi vormgegeven en de liedjes zijn onvergetelijk. Wie moet er niet huiveren wanneer Gaston met zijn vieze moddervoeten plaats neemt op Belles tafel? Wie kan er niet lachen met Barstje? En wie wil nu geen beste vrienden zijn met Lumière en Pendule? De film heeft uiteindelijk ook een mooie moraal: dat ware schoonheid binnenin zit. Daarnaast is de make-over scène van het Beest onvergetelijk!

JURIAAN: BEAUTY AND THE BEAST

Beauty and the Beast ;-) Ik heb hele goede herinneringen aan het voor het eerst zien van de film. Also, zie Anna's favoriete film.

LUC: EMPEROR'S NEW GROOVE

Boom, baby! The Emperor's New Groove, zonder enige twijfel! Het heeft een pratende lama, Kronk, Kronks engeltje en duiveltje op zijn schouders, de pratende lama, "Bring it on." en zoveel andere hilarische momenten! Had ik de pratende lama al genoemd? Het is misschien niet een van Disney's mooiste films, maar wel sowieso een van degenen waar ik het meest van heb genoten!

OSCAR: LILO & STITCH

Uhm, tja. Favoriete Disneyfilm? Geen idee. De laatste keer dat ik er een heb gezien was

waarschijnlijk zo'n 8 jaar geleden. Dat gezegd hebbende, vroeger vond ik Lilo & Stitch echt geweldig. De verhaallijn boeide me destijds niet zo, maar ik was altijd gefascineerd door de vreemde karakters (vooral Stitch vond ik leuk, bijna schattig zelfs) en de setting vond ik cool (ik bedoel, Hawaï is echt vet, zeker als er aliens zijn). De rest van de franchise is overigens ook een kijkje waard.

JUDITH: NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS / BIG HERO 6

Mijn favoriete Disneyfilm, hmmm dat is een hele lastige vraag voor mij, aangezien ik heel veel Disney films heel erg leuk vind. Maar als ik dan toch echt moet kiezen dan zou het gaan tussen 'A Nightmare Before Christmas' en 'Big Hero 6', omdat dit toch wel de twee films zijn waar ik elke keer weer van kan genieten met volle teugen zonder dat ze saai worden. De geweldige liedjes uit 'A Nightmare Before Christmas' blijven steeds leuk om uit volle borst mee te zingen, terwijl je vrienden je aankijken alsof je echt mentaal disturbed bent en het verhaal van 'Big Hero 6' blijft er toch elke keer weer voor zorgen dat ik aan het einde van de film in tranen ben. Voor iedereen zijn beide echt een aanrader om te zien naar mijn mening <3!

PATRICK: STAR WARS ROGUE ONE

Ik moest even vragen of dit ook telt, maar voor mij is dat toch wel Rogue One. Ik ben behoorlijk fan van Star Wars en deze film

bracht me toch behoorlijk wat hoop voor de franchise nadat ik enigszins teleurgesteld was door The Force Awakens. Ik zal niet te veel spullen, maar de scene met een maar al te bekende slechterik blies me weg!

SANNE: BROTHER BEAR

Het is al best lang geleden dat ik voor het laatste een Disneyfilm heb gezien, maar ik heb altijd al een zwakke plek gehad voor Brother Bear! Koda is ontzettend schattig en het verhaal, dat vooral gaat over dat dingen die anders zijn dan je gewend bent, helemaal niet slecht hoeven te zijn, blijft actueel. Deze film heb ik echt een stuk of tien keer gezien en ik word heel nostalgisch elke keer als ik eraan terugdenk...

SABINE: THE LION KING / MULAN

Al sinds ik heel klein ben, ben ik dol geweest op Disneyfilms. Als ik mijn ouders mag geloven kon ik als 2-jarig kind Jungleboek wel 3x achter elkaar zien zonder dat ik er moe van werd. Nou ja, mijn vroegere herinneringen aan Jungleboek is dat ik Ka veel te eng vond en de film niet durfde te kijken. Nee, mijn favoriete Disney-films zijn The Lion King en Mulan. De pakkende nummers, mooie animaties en geweldige karakters zorgen ervoor dat ik bijna altijd een van deze films, of een vervolgfilm, wel wil zien. En niet onbelangrijk is dat voor het echte nostalgie-gevoel ik ze nog altijd op videoband kan kijken!





Harvest Moon

Als Duivelseitje heb je vast wel eens een keer iemand gehoord over de bekende boerderijsimulator 'Harvest Moon' zeker nu 'Stardew Valley' recentelijk is uitgekomen, welke inspiratie heeft getrokken uit de 'Harvest Moon' reeks, komt deze klassieker onder de games weer terug in de spotlight. Het doel van 'Harvest Moon' is om een welvarende boerderij te creëren van het landgoed dat als erfgoed aan jou als speler is geschonken, door middel van het groeien van verschillende soorten gewassen in samenwerking met de mensen die in het dorp wonen. Maar het is tevens mogelijk om verschillende soorten boerderijdieren te fokken, zodat er ook eieren, wol en melk kunnen worden geproduceerd op de boerderij. Nu denk je vast: "Dit klinkt echt mega saai!", maar het tegendeel is naar mijn mening waar. Het is zeer rustgevend om 'Harvest Moon' te spelen doordat er bijna geen consequenties vastzitten aan de manier waarop jij het spel zou gaan spelen en eigenlijk alles wat je doet in het spel vast zit aan een groter doel wat je zou willen bereiken, wat ook een goed gevoel geeft als je één van de gestelde doelen kan behalen. De games binnen de reeks 'Harvest Moon' zijn uitgekomen voor veel verschillende consoles, waardoor er voor iedereen wel iets bij zit op hun favoriete console. Daarom zal ik nu een korte lijst geven van naar mijn mening de beste 'Harvest Moon' games binnen de series op verschillende consoles.

Tekst: Judith Ravensburg



Harvest Moon: Friends of Mineral Town (Gameboy Advance)

Deze installatie in de serie is naar mijn mening de beste die is uitgekomen van de gehele reeks. Dit vooral omdat het makkelijk kan worden meegenomen in je tas door het formaat van de console, maar ook omdat het de meest duidelijke storyline heeft met daarbij het handigste systeem om je boerderij te runnen. Verder is naar mijn mening deze game ook echt gemaakt om snel op te kunnen pakken en even te kunnen spelen in een moment van rust, waardoor je ook sneller in de storyline van het spel komt en er ook meer plezier uit kan halen. Binnen het spel zelf is het ditmaal het doel om gewoon een goed leven te creëren op de boerderij, zonder extra queesten die je zou kunnen uitvoeren buiten het vrienden maken met de mensen in het dorp en het zoeken van een liefde. Al met al is het een hele leuke game om je zo tussen de colleges door in te verliezen.

Harvest Moon: DS (Nintendo DS)

Een andere installatie in de 'Harvest Moon' serie is er een voor de Nintendo DS, welke heel anders is dan de voorgaande handheld installaties binnen de serie. Het verhaal achter deze game is dat er een heks in het dorp 'Forget Me Not Valley' ruzie heeft met de fey spirit die zich heeft gevestigd in het dorp met haar 101 helpers. Op een dag is de heks er helemaal klaar mee en vervloekt de fey spirit, waardoor ze samen met haar helpers naar een andere wereld wordt gestuurd. Het doel van de game is dan ook om de fey spirit en haar helpers terug te vinden door het halen van verschillende

doelen op de boerderij, zoals het hebben van 10 koeien of het verzorgen van je kippen tot ze op hun maximale hartjes level komen. Door de concrete doelen waar je naartoe kunt werken is deze game uitdagender dan de eerdere installaties. Ook maakt het terugvinden van de verschillende helpers het leven op de boerderij steeds een stukje makkelijker doordat ze je kunnen helpen met bijvoorbeeld het water geven van je gewassen of het verzorgen van je dieren.

Harvest Moon: A Wonderful Life (Nintendo Gamecube)

Als installatie op één van de vele consoles die Nintendo heeft uitgebracht door de jaren heen, is naar mijn mening 'Harvest Moon: A Wonderful Life' de beste in de serie wat betreft de niet-handheld consoles. Dit is omdat deze game voor de tijd waarin het gemaakt is heel veel nieuwe game mechanics liet zien, die nog nooit eerder waren vertoond bij dit soort games. Het is de eerste game die meer ingaat op de verschillende karakters van de mensen die in het dorp woonden, wat het interessanter maakte om meer met de mensen te gaan praten in het dorp en achter hun verhaal te komen. Ook was dit de eerste game waar het krijgen van kinderen mogelijk was en je ook met het kind interactief kon omgaan binnen het spel. Dit heeft er dan ook voor gezorgd dat deze game één van de favorieten is onder de fans van deze game serie.

Harvest Moon: Magical Melody (Nintendo Gamecube en Nintendo Wii)

Dit is de enige installatie binnen de Harvest Moon reeks die is uitgekomen op meerdere soorten consoles. De verschillen tussen de twee games zijn nauwelijks merkbaar, maar dat weerhoudt jou als speler er niet van om de twee spellen op een totaal andere manier te ervaren. Dit komt doordat de doelen binnen het spel op een andere manier kunnen worden gehaald tussen de twee en bij de Nintendo Wii versie is het niet mogelijk om te kiezen of je een jongen of een meisje wilt spelen, terwijl dit in de Nintendo Gamecube versie wel mogelijk is. Ook wordt er in de Nintendo Wii versie gebruik gemaakt van de 'motion control' bij het vissen en mijnen, wat het interactiever en uitdagender maakt dan de andere versie. Het hoofddoel is namelijk bij deze installatie om zoveel mogelijk muzieknoden te verzamelen door bepaalde opdrachten uit te voeren om en rond de boerderij en uiteindelijk de Harvest Goddess en haar helpers te bevrijden door middel van het gebruik van de muzieknoden en muziekinstrumenten die tijdens het spel worden verzameld.



Harvest Moon: Save The Homeland (Playstation 2)

Als laatste installatie in de serie die ik wil bespreken heb ik gekozen voor 'Harvest Moon: Save The Homeland', vanwege de unieke storyline die deze game heeft ten opzichte van de andere installaties binnen de serie. Het doel in deze game is namelijk om binnen één in game jaar het dorp te redden van de mensen die een attractiepark willen maken van de grond waar het dorp zich bevindt. Dit kan op negen verschillende manieren binnen de storyline, waardoor je elke keer de game weer op een andere manier zou kunnen spelen. Het is dan ook niet mogelijk om een relatie op te bouwen of te trouwen binnen deze game. Nadat het doel is behaald zal de game overgaan in 'sandbox mode', waarbij je vrijstaat om alles te doen wat er normaal ook gedaan zou kunnen worden op de boerderij. Ondanks deze grote verschillen met de andere installaties zijn de basis dingen zoals het fokken van boerderijdieren en het planten van gewassen nog steeds mogelijk, zowel vóór het behalen van het doel als erna.



Ook leuk

In deze rubriek stellen een paar redacteurs je graag op de hoogte van dingen die... ook leuk zijn.

SABINE: DREAMWORKS

Ja, Disney is heel erg leuk en creëert visuele meesterwerken met pakkende meezingers, maar Disney is heus niet de enige goede animatie studio die bestaat. Naast Pixar (dat ondertussen deel is van Disney) en minder bekende studio's heb je ook Dreamworks! Dreamworks kennen jullie misschien nog wel van Spirit, The Road to El Dorado, The Prince of Egypt, Rise of the Guardians, Shrek, de Bee Movie of mijn persoonlijke favoriet: How to Train your Dragon.

Dreamworks heeft een eigen mooie animatiestijl, die ook weer anders is dan die van Disney. Je zou eens een keer Frozen naast Rise of the Guardians en HTTYD (How to Train your Dragon) zetten en zien hoe beide studio's sneeuw en ijs heel anders animeren. Anders, maar toch zijn beiden studio's heel goed en hebben ze mooie details in hun films in zitten. Iets wat we ook niet kunnen

vergeten, is dat de vrouwen van Dreamworks animatiefilms geen last hebben van het zogenaamde "same face" syndroom. Kijk maar eens naar 2 willekeurige vrouwelijke disney-karakters en vergelijk de vormen van hun gezichten. Doe nu het zelfde door bijvoorbeeld Astrid en Ruffnut van HTTYD naast elkaar te leggen. En dan zijn er natuurlijk nog de verhalen die ze vertellen, ik bedoel, in HTTYD gaat het voornamelijk over Draken en de Draken-Freek Vonk, dat kan gewoon niet mis gaan. Dus als je van animatie houdt, vergeet dan zeker de Dreamworks animatiefilms niet en kijk How to Train your Dragon want beide films zijn mooi en gewoon geweldig!



ANNA: AC POCKET CAMP

Afgelopen November heeft Nintendo alweer een mobile game uitgebracht! Deze keer was de eer aan de Animal Crossing reeks om een mobiel spel te krijgen. Animal Crossing Pocket Camp is een, zoals je van de serie gewend bent, lief en schattig spelletje. Je hebt een eigen kampeerplaats waar je de dieren uit de serie kunt uitnodigen. Ze komen langs wanneer je aan hun, meestal niet al te ridicule, wensen hebt voldaan en je vriendschapsniveau hoog genoeg is. Er zijn een aantal basisgrondstoffen die je nodig hebt voor het maken van je spullen, die je kunt krijgen door verzoeken van de dieren in te willigen. Daarmee gaat ook nog eens je vriendschapsniveau omhoog. Als je de gewone Animal Crossing serie al leuk vond, is Pocket Camp een absolute aanrader. Minpuntje is dat ik mijn favoriete villagers uit de serie mis, maar er zijn sinds de start van het spel al wel nieuwkomers geïntroduceerd, dus ik blijf goede hoop hebben.

Lieve Truus,

Zonder er goed bij na te denken, heb ik me tijdens de laatste EL CID ingeschreven voor Het Duivelsei. Ik vind de vereniging erg leuk en ik ben blij dat ik mensen heb gevonden om spelletjes mee te spelen. Ik loop alleen tegen het probleem aan dat ik nog niet het gevoel heb dat ik echt vrienden heb gemaakt op het Duivelsei. Iedereen is heel gezellig met elkaar, maar ik lijk erbuiten te vallen, terwijl ik wel heel graag mee zou willen doen. Heeft u tips voor me?

- Een vers gelegd Eitje

Lief vers gelegd eitje,

Bij het lezen van je brief moest ik terugdenken aan de zaterdagmiddagen die ik wel eens doorbracht bij mijn oom Nelis. Hij was een fanatiek visser en nam me dan ook vaak mee als hij naar zijn vaste stekje zou gaan aan het meer vlakbij zijn huis. Hij kon daar altijd urenlang doodstil op één plek blijven zitten. Elke keer als ik hem vroeg waarom hij dat deed, antwoordde hij met hetzelfde: "Geduld loont". Mijn oom Nelis ving nooit veel vissen, maar de vissen die hij ving, leken altijd groter of mooier te zijn dan de vissen die zijn

vrienden vingen. Ik denk dat dat de les is die ik jou heel graag wil bijbrengen: geduld loont! De ouderejaars van het Duivelsei kennen elkaar meestal al, omdat ze samen dingen hebben meegemaakt. Jij als eerstejaars hebt dit nog niet, maar met de jaren komt dit vanzelf wel. Wees vooral niet bang om eens uit je comfort zone te stappen en op ze af te lopen om ze te vragen of je een spelletje met ze mag spelen! Zo zul je erachter komen dat het misschien wel makkelijker is om met ze te praten dan je dacht. Als je lang genoeg lid blijft, zul je net als mijn oom Nelis vanzelf een paar mooie vissen gevangen hebben: mensen met wie jij het heel goed kunt vinden en met wie je net zo kunt lachen als de mensen die jij op de EL CID gezien hebt. Veel succes!

Liefs,
Truus.



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 demo-spellenkast.

Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres

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

website

www.tafelridder.nl

facebook

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

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

