



JAARGANG 23

NUMMER 1

APRIL 2018

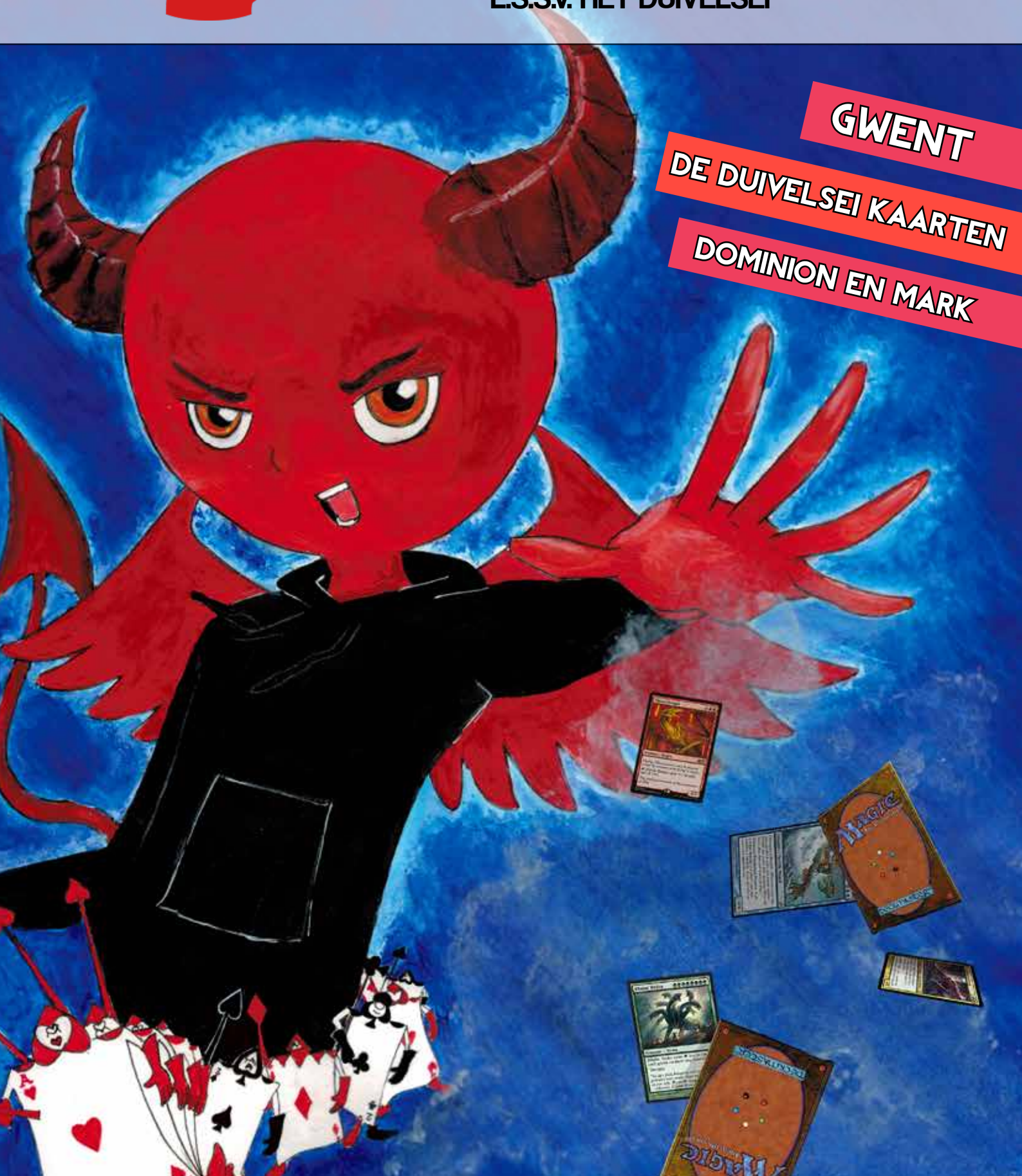
SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

GWENT

DE DUIVELSEI KAARTEN

DOMINION EN MARK





WARP 9

SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

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

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN

TEL: 071-5121380

EMAIL: [INFO@WARP9.NL](mailto:info@warp9.nl)

WEBSITE: [WWW.WARP9.NL](http://www.warp9.nl)

OPENINSTIJDEN:

MAANDAG GESLOTEN

DINSDAG 11:00 - 18:00

WOENSDAG 11:00 - 18:00

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

VRIJDAG 11:00 - 18:00

ZATERDAG 11:00 - 18:00

ZONDAG GESLOTEN

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

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

Pelikaanhof 52
 Achter in de Pelibar
 2312 EC Leiden

E-mail bestuur:
 Bestuur@duivelsei.nl
 E-mail redactie:
 Redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

Vormgeving:

Ava Bauer
 Anna Vervat
 Oscar van Putten

Bezoekadres:

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

KAARTSPELLEN

Lieve lezer, zoals je misschien is opgevallen aan de cover (of de titel van dit voorwoord) is deze Spelduivel weer in thema! Kaartspellen zijn op Duivelsei mateloos populair. Elke avond zie je wel Magiccors EDH spelen of hoor je mensen 'Taipan' roepen. Daarnaast heeft de promotie recent ook een heel eigen kaartspel (qua design) uitgebracht. Dit alles schreeuwde om het maken van een kaartspel editie van onze geliefde Spelduivel. In deze editie kun je lezen over allerlei verschillende kaartspellen en dingen die daarmee te maken hebben. Heb je een hekel aan kaarten? Moet alles op de brandstapel? Dan heeft Arnd gelukkig nog twee artikelen die niks met kaartspellen te maken hebben: Force on Force is een wargame en Beat to Quarters is er voor onze RPG liefhebbers. Op de achterkant van deze editie kun je de activiteiten voor de Dies vinden!

Veel leesplezier!



Anna Vervat

Hoofredacteur

IN DIT NUMMER:

Van de cover:

Gwent	6
Dominion	10
Het Duivelsei Kaartspel	14

Verder in de Spelduivel:

Monopoly Deal	4	Force to Force	11
Geef het stokje door: Jesse	5	Beat to Quarters	17
Hearthstone	8	Yu-Gi-Oh!: de Anime	18
Fotopagina's	12	Lieve Truus	22
Magic: the Gathering Lore	16	Ook Leuk	22

RECENSIE:

MONOPOLY DEAL

Monopoly is een van de populairste bordspellen die er bestaan. Het wordt door miljoenen mensen wereldwijd gespeeld en er zijn veel varianten van uitgebracht. Toch is het spel licht controversieel, want het heeft wel een aantal minpunten: de hoge geluksfactor, de neiging om je medemens te gaan haten (nouja, af en toe dan) en de lange spelduur. Voor dit laatste probleem is er echter een oplossing: Monopoly Deal, de kaartspelvariant van het populaire bordspel.

Tekst: Oscar van Putten

Spelverloop

Het doel van het spel is om drie straten te verkrijgen; wie dat als eerste gedaan krijgt, wint het spel. Iedereen begint met vijf kaarten. Een speler mag in zijn beurt twee kaarten trekken en vervolgens maximaal drie kaarten spelen door deze open op tafel te leggen.

Monopoly Deal bevat drie soorten kaarten: geldkaarten, eigendomskaarten en actiekaarten. De actiekaarten zijn geïnspireerd door verschillende zaken in het echte bordspel en kunnen gebruikt worden om meer

geld of eigendommen te verzamelen. Zo zijn er onder andere actiekaarten om huur van andere spelers te vragen, kaarten om die huur te verhogen en kaarten om andermans eigendommen te stelen of ruilen.

De eigendomskaarten zijn eveneens gebaseerd op die uit het bordspel; nog steeds zijn twee of drie eigendommen een straat. Echter, nu zijn ze gratis en mogen ze altijd direct gespeeld worden. Het geld heeft nu maar één nut: je gebruikt het om huur te betalen. Het is verstandig een goede voorraad op te bouwen, want als je geen geld kunt betalen, moet je je eigendommen afstaan aan je medespeler.

De beste strategie

Met genoeg eigendommen win je het spel. Maar zoals je misschien al hebt gemerkt, is het onverstandig om alleen eigendommen te spelen in plaats van geld: andere spelers kunnen je reeds gespeelde kaarten afpakken. Daarnaast kunnen spelers het gaan munten op jou als ze zien dat je begint voor te lopen - veel actiekaarten zijn namelijk gericht op één persoon.

Een volledige straat is een nog grotere schietschijf op je rug. Eigendommen uit een straat kunnen niet gestolen worden door anderen. Er is echter wel een leuke actiekaart die je een hele straat laat afpakken...

Een opvallende voorsprong creëren is dus onverstandig. Wie het slim speelt, houdt zoveel mogelijk kaarten in zijn hand en speelt drie kaarten tegelijk in zijn laatste beurt. Het gevolg is dat het spel erg plots kan eindigen. Het is namelijk mogelijk om in één beurt meerdere straten af te maken of zelfs uit het niets te vormen. Die stille speler in het hoekje die nog geen volledige straat heeft kan dus zomaar winnen als hij aan de beurt komt.

Dit zorgt er allemaal voor dat je goed moet nadenken over de kaarten die je speelt, maar ook vooral dat je goed moet letten op wat je

medespelers doen. Heeft iemand meerdere onafgemaakte straten, of zit iemand lachend zijn kaarten te bekijken? Misschien moet diegene zo snel mogelijk gedwarsboomd worden.

Beter dan Monopoly?

En als je klaar bent met het potje, wat dan? Nog een keer, natuurlijk! In plaats van een paar uur duurt een potje maar 20 minuten, waardoor het vaak opnieuw gespeeld kan worden. Voor mensen met weinig geduld is het dus een goed alternatief voor het klassieke bordspel. Het bevat ook iets meer strategie, maar geluk hebben met de juiste kaarten blijft een groot deel van het spel.

Al met al is Monopoly Deal een leuke variatie op Monopoly. Het is makkelijk om te leren en de potjes zijn kort, waardoor het de ideale partygame is. Zowel fans als haters van Monopoly kunnen dit spel met plezier spelen.



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 Jesse Vis.

Interview: Sanne Habets

Wat is je favoriete spel?

Ascension. Het is een kaartspel, net als Dominion, maar dan wel leuk.

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

Ik zou een simpel spel zijn waar je verschrikkelijk geïrriteerd van wordt. Iets als Jungle Speed, denk ik. Dat ben ik na dertig seconden spelen al zat. Behalve als Bart een totempaal tegen mijn hoofd aan gooit natuurlijk.

Wat is je favoriete quote?

“Work is good. Anyway, how’s your sex life?” Die quote komt van de film The Room, de beste film die ooit gemaakt is. Ik heb hem denk ik al acht keer gezien!

Wat wil je worden als je groot bent?

Ik wil net als Annet graag belangrijk worden. En wat is nu een belangrijker beroep dan de jeugd opleiden? Voor de klas staan lijkt me echt geweldig! Met mijn liefde en aandacht zal ik de toekomstige minister-president schapen...

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

Ik zou mijn liefde verklaren aan de moeder van Joris van der Hurk, waarna ik al mijn

spaargeld op zou maken om haar mee te nemen op een leuke cruisetocht. Desnoods dwing ik haar om mee te gaan...

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

Ik zou een frisdrank met een hele rare smaak zijn die verkocht wordt in de rare Zweedse supermarkt die in iedere Ikea zit! Je denkt eerst “Oh, dat klinkt wel lekker”, maar als je me beter leert kennen, vind je me toch best wel vies. Ik zou denk ik smaken als de vrucht van de ginkgo biloba ruikt: naar tenenkaas.



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

Ik zou een handleiding zijn voor jonge ouders waarin verteld wordt hoe ze respect moeten hebben voor leraren. Veel mensen hebben dat tegenwoordig niet meer, helaas. Mijn advertentie zou luiden: “Je kind kan geen VWO, ze is gewoon dom!”

Wat voor verkeersbord zou je zijn?

“Doodlopende weg”, omdat er toch nooit iets van mij terecht gaat komen.

Als je een jaar lang iemand anders mocht zijn, wie zou je kiezen en waarom?

Ik zou Adolf Hitler zijn in een jaar voor hij aan de macht kwam, zodat ik al zijn speeches kan verpesten.

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Patrick van Gogh. Ik wil heel graag weten wat er omgaat in het hoofd van Brabanders.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

‘Wat is je favoriete spel?’, omdat ik die het minst leuk vind.

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

‘Als je in een fictief universum mag wonen, met alle voordelen en nadelen, welk universum zou dat zijn?’ Dat is gewoon gaaf!



The Witcher 3: Wild Hunt, gemaakt door CD Projekt Red, is een van de beste games van 2015. Het heeft prachtige visuals, een enorme speelbare wereld, een intrigerend verhaal met veel side-quests en bovenal leuke gameplay. Een van de meest originele aspecten van de game is Gwent, een strategisch kaartspel dat als mini-game werd geïntroduceerd in het spel. Dit spel werd op zichzelf al zodanig populair, dat er een standalone van is gemaakt. Hieronder vind je een beschrijving van Gwent zelf en de evolutie die zij over de jaren heeft doorgemaakt.

Tekst: Oscar van Putten

Hoe speel je Gwent?

Een Gwent deck bevat ongeveer 30 kaarten. Er zijn vijf soorten decks, ieder gebaseerd op een factie uit het spel. Ieder deck heeft verschillende soorten kaarten en vereist een andere strategie; daarnaast heeft iedere factie een eigen bonus. Het speelbord bevat per speler drie rijen: een voor zwaardvechters, een voor boogschutters en een voor bele-

geringswapens.

Aan het begin van het spel trek je een hand van 10 kaarten uit de stapel. Iedere beurt speel je één kaart in de juiste rij. Dit is meestal een eenheidskaart: deze geeft je een bepaald aantal punten en heeft soms een speciale kracht. Deze kaarten mogen maar op één rij geplaatst worden. Naast eenheidskaarten heeft het spel ook effect-kaarten: deze versterken of verzwakken bepaalde kaarten. Tenslotte heb je een speciale leiderskaart. Deze kaart geeft je een extra kracht die je eenmalig kunt gebruiken, zoals het vernietigen of verzwakken van kaarten van je tegenstander: een soort troefkaart die je altijd in je hand hebt.

Het doel is om een zo hoog mogelijke score te halen. Je mag kaarten blijven spelen totdat je past; je mag dan zelf geen kaarten meer spelen, maar je tegenstander wel, waardoor deze je kan overtreffen qua puntenaantal. Een ronde eindigt als beide spelers hebben gepast; de winnaar is degene met de meeste punten en mag de volgende slag beginnen. Deze gaat zoals de vorige, met één uitzondering: je trekt geen nieuwe handkaarten.

Met die 10 kaarten waarmee je begint, moet je dus het hele spel afmaken, dus je moet spaarzaam omgaan met je kaarten. Degene die als eerste twee rondes heeft gewonnen is de winnaar van het spel.

Een veel-gebruikte tactiek is om je hand uit te breiden. Sommige kaarten hebben bijzondere krachten die toestaan dat je extra kaarten uit de trekstapel of aflegstapel kunt trekken; deze kaarten zijn sterk, omdat je daarmee in principe meer kaarten kan spelen dan waar je mee begon. Ook zijn er zogenaamde heldenkaarten: deze geven je vaak veel punten en kunnen door je tegenstander niet verzwakt of vernietigd worden, waardoor ze een garantie zijn voor veel punten.

Gwent en de wereld

Gwent is natuurlijk erg leuk, maar het is meer dan alleen een mini-game: het is onderdeel van een lore-rijke wereld. Gwent wordt in de proloog geïntroduceerd door een reiziger in een taverna. Het is ontworpen als een alternatief voor gokken - zelfs in het casino wordt alleen Gwent gespeeld - en het is op het hele continent populair. Veel karakters bezitten een Gwent deck en kunnen uitgedaagd worden tot een potje, zowel hoofd- als bijpersonen. Het spel is ook bedoeld als een tentoonstelling van het Witcher universum. Veel karakters uit de Witcher games komen erin voor, van eenvoudige soldaten en boeren tot hoofdpersonen en belangrijke politieke figuren: koning Foltest, Yennefer of Vengerberg, Geralt of Rivia en vele anderen komen voor als speelbare kaarten.

Een leuk aspect van de minigame is het verzamelen van kaarten en het bouwen van een deck. Je begint met een eenvoudig deck; kaarten kunnen verzameld worden door ze te kopen of door NPC's te verslaan. Daarnaast is er een groot aantal quests waarmee



zeldzame kaarten gevonden of gewonnen kunnen worden, en ook in een aantal onderdelen van de main quest kun je Gwent spelen. Je versterkt je deck en krijgt genoeg kaarten om een nieuw deck te maken, waarmee je steeds sterkere tegenstanders kunt uitdagen. Er is zelfs een achievement om alle Gwent kaarten te verzamelen - wat op zichzelf al een lange maar vooral boeiende reis is.

Het voelt echt alsof je een CCG (collectible card game) speelt, alleen dan in een alternatieve wereld. De term 'spel binnen een spel' is hierop volledig van toepassing. Zo is Gwent op een leuke manier verweven met de wereld om zich heen: het is eenvoudig maar heeft verrassend veel diepte, en deze waarden worden duidelijk als je het spel maar vaak genoeg speelt met verschillende mensen.

Gwent: The Witcher Card Game

Gwent is een originele toevoeging aan The Witcher 3, maar helaas mist het één belangrijk aspect: er is geen multiplayer. Spelen tegen NPC's blijkt erg saai te zijn als je eenmaal een goed deck hebt. Daarnaast zijn er enige regels die het spel slecht gebalanceerd maken, en de kleinschaligheid maakt dat je uiteindelijk toch wel klaar bent met de mini-game. Vooralsnog viel Gwent erg in de smaak bij veel mensen, en daarom hebben developers CD Projekt Red besloten een standalone game te maken. Gwent: The Witcher Card Game is nu nog in open beta, maar de mini-game is op veel gebieden al redelijk verbeterd en uitgebreid.

De standalone game houdt grotendeels dezelfde principes en regels aan als de mini-game: je trekt 10 kaarten uit je deck en probeert hiermee een zo hoog mogelijke score te halen. Er zijn geen resources, en je moet spaarzaam met je kaarten omgaan om te winnen. Er zijn echter een paar merkbare verschillen. Er zijn nog steeds drie rijen, maar de speelkaarten zijn niet meer rijgebonden - je kunt dus zelf kiezen waar je ze plaatst om zo een handige combo te vormen. Dit geeft je meer vrijheid, waardoor er ook meerdere strategieën mogelijk zijn.

Ook het aantal en de soorten kaarten zijn drastisch veranderd. Niet alle kaarten uit de mini-game zijn overgenomen, en vaak zijn ze aangepast om het spel gebalanceerder te maken. Bijna alle kaarten hebben nu een eigen kracht, en er zijn veel soorten krachten toegevoegd aan het spel. Het is nu mogelijk om andere kaarten aan te vallen: de score



op een eenheidskaart is nu ook een soort HP-meter die boven de 0 moet blijven. Het aantal effect-kaarten is eveneens vergroot.

De standalone game heeft aanzienlijk meer kaarten dan de mini-game, en vaak zijn er updates die nieuwe kaarten toevoegen aan de game. Wederom zijn dit karakters uit het Witcher universum, en vaak hebben ze lore-vriendelijke krachten. Zoals in de mini-game en in andere CCG's is het verzamelen van kaarten een belangrijk onderdeel van het spel. Nieuwe kaarten kunnen gecraft worden of uit lootboxes (zogenaamde 'kegs') gehaald worden. Kegs kosten helaas echt geld, maar de game is niet pay-to-win: ook zonder geld kun je redelijk eenvoudig een goed deck opbouwen vanwege het hoge aantal beloningen voor het verslaan van tegenstanders.

Gwent: The Witcher Card Game is voor fans van The Witcher onmisbaar vanwege de leuke verwijzingen naar de lore, maar ook voor anderen valt het spel zeer aan te raden. Het heeft voldoende strategie en eenvoud-

ige regels, en is een verfrissend alternatief voor games zoals Magic: the Gathering of Hearthstone. Zeker voor een game in open beta is het indrukwekkend, en hopelijk zal de game nog verder verbeterd worden voordat het uitkomt.





Sommigen van jullie zullen het online kaartspel Hearthstone wel kennen. Maar wisten jullie ook dat er toernooien worden gehouden? Dit is waar spelers het tegen elkaar afleggen door middel van het bouwen van een eigen deck en het proberen je tegenstander te slim af te zijn.

Tekst: Judith Ravensburg

Hearthstone is een groeiende sport binnen de eSports community waar steeds meer mensen bij betrokken raken. Per jaar worden er dan ook veel toernooien georganiseerd over de hele wereld waar spelers naar toe kunnen gaan om punten te verdienen voor het 'World Championship' waar alleen de top 16 van de wereld aan mee kunnen doen. Of je tot deze selecte groep behoort, kan worden bepaald aan de hand van het aantal punten die je op kleinere toernooien heb behaald als individuele speler of als team. Er worden 3 grote toernooien binnen de 'World Championship Tour' gehouden met als afsluiting het grootste toernooi om de beker

van het jaar waarin de tour plaatsvindt. In het jaar 2017 was dit afsluitende toernooi in de Beurs van Berlage in Amsterdam waardoor ik als Nederlandse Hearthstoner (pun intended) natuurlijk de verleiding niet kon weerstaan om erheen te gaan en de sfeer te proeven van zo'n groot toernooi. Ook via Twitch (de streaming site voor veel gamers) was het gehele toernooi te volgen in verschillende talen, zodat de hele wereld kon meekijken met wat er allemaal in ons kleine kikkerlandje afspeelde op het gebied van Hearthstone. Ook ik heb alles gevolgd via Twitch, maar had ook het geluk dat ik een speciaal kaartje had gekocht om op de vrijdag aanwezig te zijn bij het toernooi en mijn gekozen 'champion' aan te moedigen. Bij deze dan ook mijn reportage van de 'Hearthstone World Championship Tour 2017' met een uitgebreide proefing van de sfeer op vrijdag.

Donderdag 18 januari 2018

De allereerste dag van het evenement zorgde voor veel opschudding binnen de community door de vroege uitschakeling van Hoey en Kolento in de groepsfase van groep A/B, die beide als favorieten werden gezien voor de halve finales die worden gespeeld op de derde dag van het evenement. De matches waren zeer enerverend om naar kijken als toeschouwer met een aantal 'close-calls' tussen de spelers aan het begin van de ronde. De Highlander Priest decks deden het vooral zeer goed tegen de verschillende decks die waren meegebracht door de spelers, vanwege Whet vaak 'bannen' van de Warlock decks. Er waren echter ook spelers die zowel een Warlock als Priest deck hadden meegenomen, terwijl juist ie-

mand een Shaman of Warrior deck hadden meegenomen. Dit zorgde voor veel matches waar de twee spelers met ongeveer hetzelfde deck speelden, wat het zeer spannend maakt voor de toeschouwers om te zien wie van de twee het deck iets beter speelde. Uiteindelijk werd de dag afgesloten met DocPwn als winnaar in groep A en SamuelTsao als winnaar van groep B in deze spannende eerste rondes.

Vrijdag 19 januari 2018

De tweede dag van het evenement is de dag dat ik zelf naar het evenement ben toegegaan, waar ik dan ook om 07:45 al in de rij stond om naar binnen te mogen om 09:00. Toen ik eindelijk als één van de eersten naar binnen mocht ben ik gelijk mijzelf gaan aanmelden voor het daily tournament dat werd gehouden. Hier zouden maximaal 120 spelers tegen elkaar spelen in een best of 3 competitie. Uiteindelijk startte de competitie om 09:30 met 79 spelers. Tegelijkertijd begonnen ook de eerste rondes van de groepsfase van groep C en groep D, die we vanuit de andere zaal waar het toer-



nooi werd gehouden konden bekijken op een gigantisch scherm. Uiteindelijk, na het spelen van vier van de zeven rondes, ben ik als 62e geëindigd in de competitie, waarna ik de keuze heb gemaakt om de battles te gaan kijken in plaats van zelf verder te spelen. Ook vandaag waren er namelijk weer veel 'close-calls' tussen de spelers, waarbij uiteindelijk mijn champion OmegaZero het onderspit moest delven en uit de competitie lag. De speler Purple, die ook erg geliefd was onder de menigte, lag er ook redelijk snel uit. Als afsluiting van de dag waren de winnaars bekend van de groepen C en D, waarbij Sintolol de winnaar van groep C was en Surrender die van groep D.

Zaterdag 20 januari 2018

De derde dag van het evenement was de dag dat de top acht tegen elkaar mocht strijden om uiteindelijk in de halve finales te komen. Als toeschouwer was het zeker te merken dat de druk bij de spelers nu veel hoger lag en de spelers moesten nu steeds meer strategie gaan gebruiken om op een slimme manier net hun tegenstander voor te zijn. Het waren zeer leuke battles om te kijken, omdat veel spelers dezelfde decks hadden meegenomen. Ook was het extra spannend, omdat spelers uit de competitie lagen als ze verloren van hun opponent. Aan het einde van de dag waren er nog vier spelers over: JasonZhao, Fr0zen, Tom60229 en Surrender, die door gingen na de halve finale met de hoop aan het einde van de komende dag als winnaar gekroond te worden.

Zondag 21 januari 2018

De laatste dag van dit geweldige toernooi brak aan en de toeschouwers konden niet wachten om te zien wie er uiteindelijk tot champion gekroond zou worden. Deze enerverende dag begon met het duel tussen JasonZhao en Fr0zen, dat spannend bleef tot op de laatste minuut waar Fr0zen met een paar zeer slimme zetten net aan won van JasonZhao en daarmee de eerste finalist werd van dit toernooi. Het tweede duel tussen Tom60229 en Surrender was iets minder spannend, doordat Tom60229 duidelijk al snel de overhand had tijdens deze ontmoeting. Dit maakte hem dan ook de tweede finalist. Nadat de twee finalisten bekend waren, kon de echte finale starten: Tom60229 versus Fr0zen. Deze ontmoeting begon zeer in het voordeel van Fr0zen, die na twee games met 2-0 de leiding nam. Dit



zorgde er echter niet voor dat Tom60229 de hoop opgaf, die dan ook volledig terug kwam in de game door de volgende twee games te winnen. De laatste game was dan ook gelijk de meest spannende game van het hele tournament waar het echt tot op het allerlaatste moment spannend bleef. Na een paar tactische zetten van Tom60229 en een

paar kleine foutjes van Fr0zen gaf Fr0zen zich uiteindelijk over en werd Tom60229 gekroond als de winnaar van het toernooi. Dit was het einde van de Hearthstone World Championship Tour 2017, maar ook in het jaar 2018 zullen veel spelers er zich weer aan wagen om in de top 16 van de wereld te komen om uiteindelijk ook gekroond te worden tot de beste Hearthstone



DOMINION

Zoals de foto op de rechterpagina al doet vermoeden, hoef ik nooit lang na te denken als mensen naar mijn favoriete spel vragen: *Dominion!* Zoals *Magic: the Gathering* de oervader van de 'trading card games' is, is *Dominion* de grondlegger van het genre 'deck-building game'. Er zouden er later nog vele volgen (*Ascension*, *Star Realms* en *Big Book of Madness*, bijvoorbeeld), en hoewel elk nieuw spel weer leuke andere twists geeft aan het format, blijft (net als bij *Magic*) het 'origineel' iets speciaals hebben.

Tekst: Mark van den Berg

Wat is het?

Een deck-building game dus. Iedere speler begint met een eigen deck van 10 dezelfde kaarten, namelijk 3 landgoederen en 7 koperkaarten. Met deze koperkaarten kan je tijdens je beurt nieuwe kaarten kopen om je deck sterker te maken. Dit kunnen betere geldkaarten zijn, in de vorm van zilver en goud, of actiekaarten waarmee je dingen mag doen zoals extra kaarten trekken of je tegenstanders dwarsbomen. Hoewel er in de basisset 25 verschillende soorten actiekaarten in de doos zitten, zijn er bij elk potje maar 10 beschikbaar, zodat het spel steeds weer anders aanvoelt.

In de loop van het potje wordt je deck dus sterker en sterker met de nieuwe kaarten die je erbij koopt. Heel leuk natuurlijk, maar hoe win je? Nou, door zogeheten overwinningskaarten te kopen – de enige kaarten die aan het eind van het spel daadwerkelijk punten waard zijn. Minor detail: de overwinningskaarten zijn gedurende het spel compleet nutteloos. Het is dus altijd een lastige inschatting wanneer het tijd wordt om je zorgvuldig opgebouwde deck aan flarden te gaan schieten door het te vullen met deze kaarten. Te vroeg en je strompelt nog beurten met een waardeloos deck, te laat en de andere spelers zijn er al met alle punten vandoor gegaan.

Kaarten, kaarten en meer kaarten

In de eerste paar potjes zal je nog wat rondspartelen met alle verschillende actiekaarten die te koop zijn, maar gaandeweg zie je steeds meer combo's. Deze ontdekkingstocht van de verschillende strategieën en het uitproberen van de meest exotische combinaties vind ik persoonlijk het leukste van het spel. Het is een aspect wat *Dominion* gemeen heeft met trading card games, maar het voordeel van een deck-building game is dat je niet steeds real-world geld uit hoeft te geven om nieuwe kaarten voor je deck aan te schaffen.

Ten minste, dat had je gedacht. Want met het doorslaande succes van *Dominion* konden uitbreidingen natuurlijk niet uitblijven. En het is er ook niet bij één gebleven... momenteel staat de teller op elf en nog steeds komt er elk nieuw jaar een set uit. Als je na een tijdje de basisset door en door kent en op zoek gaat iets nieuws om je *Dominion*ervaring uit te breiden, dan kan het brede aanbod best intimiderend zijn. Om je enigszins te helpen met je keuze hebben

we daarom een "welke uitbreiding past bij mij?"-overzicht gemaakt, zie de pagina hiernaast!

Nooit meer schudden

Mocht je nu echt Hollands zijn en die nieuwe kaarten eigenlijk eerst zelf wel eens uit willen proberen voordat je er echt geld aan besteedt, dan kan dat! *Dominion* is tegenwoordig namelijk ook online te vinden (<https://dominion.games/>). Hier kun je naar hartenlust tegen spelers van over de hele wereld spelen, of tegen de computer. De basisset is gratis; om de uitbreidingen aan je collectie toe te voegen betaal je enkele euro's per maand voor een abonnement. Maar: als iemand anders gek genoeg is om voor dit abonnement betaald te hebben, dan kan je gewoon samen met zijn kaarten spelen! Er is zelfs een "wait for expansions" knop waarmee je automatisch aan iemand met uitbreidingen gekoppeld wordt, wat vaak binnen een minuut resulteert in de start van een potje.

De interface van *Dominion* online is behoorlijk overzichtelijk en je zult merken dat potjes veel sneller wegspeken dan bij je thuis aan de eettafel. Er is geen in- en uitpakwerk en je deck wordt automatisch voor je geschud. Als je het echt serieus wil nemen, dan heeft het online spel ook een heus 'rating' systeem met een ladder waarop je richting de eerste plaats kunt klimmen en wordt er nu en dan een toernooi georganiseerd.

Of toch wel

Hoe fijn het ook is om even snel een potje online te spelen, toch blijft naar mijn mening een potje *Dominion* met echte kaarten het leukst. Het geeft iets voldoende om, nadat je tegenstanders je al meerdere keren voor gek hebben uitgemaakt, je plan toch te zien slagen en met heel je deck in je hand en een stapel geld voor je neus iedereen uit te lachen. Of om miserabel te falen en met een negatieve score te eindigen. Shit happens. En mocht je voor de spellenkast staan te twijfelen welke uitbreiding je nu eens tevoorschijn zult halen, dan helpt het overzicht hiernaast hopelijk bij het maken van een keuze!



Dominion / In naam van de koning (*)

Absoluut de beste manier om je Dominionverslaving mee te beginnen, gezien deze set van de meeste concepten die je tegenkomt in het spel de simpelste vorm bevat. Maar simpel betekent niet automatisch saai: ook met alleen basiskaarten zijn namelijk al zat leuke combo's te maken!

Intrigue / Intrige (***)

Het centrale thema van Intrigue is keuze: veel kaarten geven bij het spelen ervan de keuze tussen verschillende opties. Dit voegt een extra laag strategie toe, omdat je nu niet alleen moet kiezen welke kaarten je koopt, maar ook wat ze doen wanneer je ze speelt. Dit geeft je deck extra flexibiliteit, maar kan ook leiden tot enige keuzestress.

Seaside / Hijs de zeilen (**)

Dit is de set die ik aan de meeste spelers aanraad als eerste uitbreiding. De kaarten in Seaside zijn een logisch vervolg op de kaarten uit de basisset en zijn conceptueel daarom vaak niet ingewikkeld. Seaside introduceert duurzame kaarten, die een effect geven dat langer dan één beurt duurt. Door deze slim door elkaar te weven kunnen bijzonder sterke combo's gemaakt worden.

Alchemy / De alchemisten (***)

De focus van Alchemy is: actiekaarten! Nu denk je vast "hè, maar Dominion draait toch al min of meer om actiekaarten?", maar Alchemy tilt dit nog een niveauje hoger. Waar je vroeger meestal wel geld in je deck nodig had, maakt deze uitbreiding het steeds aantrekkelijker om een deck te bouwen uit louter actiekaarten.

Prosperity / Welvaart (**)

Geld maakt gelukkig. Ten minste, wel als het aan Prosperity ligt. Waar Alchemy juist op actiekaarten focust, legt deze uitbreiding de nadruk op geld: Prosperity bevat allerlei nieuwe geldsoorten die meer doen dan alleen geld geven. Bovendien worden duurdere varianten van goud en provincies geïntroduceerd en kan je punten verdienen zonder groene kaarten te kopen. Al deze overdaad leidt vaak tot langere potjes met gigabeurten waarin je soms plots 60 geld te besteden hebt.

Cornucopia / Overvloed (**)

Cornucopia draait om variëteit: hoe meer verschillende soorten kaarten in je deck, hoe beter. Hoewel deze insteek soms kan leiden tot compleet onsamenhangende decks, is het leuk dat je aangemoedigd wordt om alle verschillende kaarten eens te proberen.

Hinterlands / Het achterland (**)

Een beetje een allegaartje. Hinterlands bevat eigenlijk voor ieder wat wils: veel verschillende effecten en zowel kaarten voor beginners als voor gevorderden. Een aantal kaarten geven direct een effect wanneer je ze koopt, zonder dat je ze ooit gespeeld hebt, wat je deck volgooien met troep soms een effectieve strategie maakt.

Dark Ages / De donkere middeleeuwen (****)

Groots en meeslepend: Dark Ages verandert het fundament van het spel. Je start nu namelijk niet meer met drie landgoederen, maar

met drie hutjes in je deck. Gezien deze zo mogelijk nog waardelozers zijn dan de landgoederen, is het niet verrassend dat het vernietigen van kaarten een van de hoofdthema's van de uitbreiding is. Als je altijd fan bent geweest van goed gemanagede decks en eindeloze trucs met het rondjongleren van kaarten, dan is dit jouw uitbreiding.

Guilds / De gilden (***)

Een ietwat quirky uitbreiding die muntjes toevoegt die je kunt sparen om mee te betalen. Ook kan je voor sommige kaarten 'te veel' betalen, waardoor deze onmiddellijk een effect geven. Samen maken deze concepten het spel ietsjes minder willekeurig, maar brengen ze geen grote veranderingen.

Adventures / Avonturen (****)

Ietwat overweldigend voor beginnende spelers, maar erg de moeite waard voor meer ervaren lui. Adventures is in zekere zin een vervolg op Seaside, en voegt naast meer duurzame kaarten ook kaarten met nóg langere effecten toe. Daarnaast zijn er kaarten die veranderen in andere kaarten en is het ook mogelijk bestaande kaarten met behulp van allerlei fiches aan te passen (mijn dorp geeft nu ook +1 geld, ha!). Door de vele idiote mogelijkheden die zo ontstaan is Adventures mijn persoonlijke favoriet.

Empires / Keizerrijken (****)

Het hoofdthema van Empires is "er zijn meer wegen die naar Rome leiden"; erg passend bij de titel. Hiermee wordt bedoeld dat je met Empires vaak ook kunt winnen op andere manieren dan simpelweg de provincies leegkopen, en hiermee is het misschien wel de meest complexe set van allemaal. Er zijn onder andere kaarten die niet groen zijn maar wel punten geven zoals bij Prosperity, maar ook bezienswaardigheden die een soort alternatieve wincondities geven voor alle spelers.

Nocturne (nog niet in het Nederlands) (****)

De laatste uitbreiding schudt de basis van het spel wederom op door nachtkaarten te introduceren die gespeeld kunnen worden ná je aanschaffase en de kopers waarmee je start te vervangen door 'heir-looms'. Tenslotte voegt deze set stapels 'boons' en 'hexes' toe, waar sommige kaarten uit putten om een willekeurig klein goed of slecht effect te geven. Hiermee wordt het spel flink gevarieerd, maar soms wel wat meer random.







Duivelsei kaartspel

De Promootie van 2016-2017 werd door bestuur Celestia gevraagd om een eigen Duivelsei kaartspel te ontwerpen. Met veel enthousiasme begonnen met de creatie van dit kaartspel. Het duurde niet zo lang voor er werd besloten om niet alleen een kaartspel te maken - maar dit kaartspel zodanig te ontwerpen dat het ook voor Taipan/Tichu te gebruiken was!

Tekst: Anna Vervat

Een eigen kaartspel

Het heeft even geduurd, maar het uiteindelijke resultaat mag er dan ook zijn! Alles behalve het lettertype is zelf ontworpen: de logo's, de afbeeldingen, de achterkant, ... Toen alle ontwerpen af waren, hebben we een aantal verschillende drukkers benaderd. Van deze drukkers kregen we testkaarten die we grondig onder de loep namen. Hoe was de drukwaliteit? Waren de kleuren mooi en helder? Waren de kaarten wel waterproof? (Het antwoord daarop is, nee, geen enkele kaart is echt waterproof, pas dus op met die fristi en appelsap in de buurt van ons kaartspel). We hebben de kaarten getest op brandveiligheid.

... Hoe werkt Taipan?

Taipan is een kaartspel dat gespeeld wordt in 2 teams van 2 personen, die zoveel mogelijk punten proberen binnen te halen. De 5 is 5 punten waard en de 10 en de koning zijn 10 punten waard. Elke ronde zijn er dus 100 punten te behalen. Meestal wordt er gespeeld tot 1000 punten. Iedere speler krijgt aan het begin van elke ronde 14 kaarten en moet er daarvan 3 kaarten weggeven: 1 aan je medespeler en 1 aan elk van je tegenstanders. Je krijgt dus ook weer drie kaarten terug van de andere spelers. In plaats van twee kleuren (zwart en rood) zijn er vier verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en groen. We hebben voor Het Duivelsei kaartspel gekozen om deze kleuren een bijpassend thema te geven. Kaartspellen voor blauw, console-games voor zwart, bordspellen voor rood en boeken voor groen.

4 Speciale kaarten

Waar Taipan afwijkt van gewone kaartspellen, is dat er vier speciale jokers in zitten. Dit zijn de draak, de feniks, de één en de hond. Ze hebben alle vier speciale eigenschappen. Zo is er geen enkele kaart hoger dan de draak. De draak is 25 punten waard, maar je moet de slag die je hebt gewonnen met de draak weggeven aan een van je tegenstanders. De feniks kan elke waarde kaart zijn en is daardoor dus het meest flexibel. Hierdoor is deze dan ook -25 punten waard. De speler met de één in zijn start-hand mag het spel beginnen. Wanneer je de één speelt dan mag je om een kaart vra-



gen. Het is meestal handig om te vragen om wat je hebt weggegeven, maar creatief zijn mag altijd. Als laatste is er de hond: als je deze kaart speelt, dan is je medespeler aan de beurt. Het is ook de laagste kaart, dus je kunt hem alleen spelen wanneer je zelf aan slag bent.

Hoe te spelen

De speler met de een in zijn hand zal dus beginnen met spelen. Hij/zij mag de een spelen, maar dit moet niet. In plaats daarvan mag hij/zij er ook voor kiezen een lange

straat te spelen of iets anders. Er zijn verschillende combinaties van kaarten die je neer kunt leggen aan de start van een ronde. Deze combinaties zijn als volgt:

- Een enkele kaart
- Een paar
- Opeenvolgende paren
- Een drietall
- Een straat (minstens 5)
- Een fullhouse (combinatie van een paar en drietall)

Als een slag is begonnen met een paar, dan kunnen daar alleen nog hogere paren op gespeeld worden. Hetzelfde geldt voor enkele kaarten, opeenvolgende paren, drietallen, straten en fullhouses. Bij straten geldt er ook dat je er alleen dezelfde lengte straat overheen mag gooien. Wanneer iedereen heeft gepast dan begint er weer een nieuwe ronde.

Taipan!

Aan het begin van een ronde kan er Taipan (of Tichu als je niet beter weet) geroepen worden. Dit brengt een soort van gok element in het spel: als je de eerste bent die al zijn kaarten uitspeelt die ronde dan krijg jouw team 100 bonuspunten. Als dit niet lukt dan vallen 100 minpunten je te deel. Er zijn nog wel wat meer elementen aan Taipan, maar omdat het leuker is om meer plaatjes te zien van het Duivelsei kaartspel hou ik hier op met mijn uitleg. Zolang de voorraad strekt zijn ze voor €3,50 te koop bij het bestuur!

Met dank aan Anna Vervat, Atma Saam, Jaap van Rekom, Jorik van der Pas, Julia Drijver, Rianne Berger, Sabine Boom en Urla



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.

MAGIC

The Gathering®

LORE & THE MULTIVERSE

"Several decades ago he had come to the world of Amonkhet, a blighted, superstitious backworld of interest to no one who mattered, to no one who was paying attention. He had prepared—layer upon layer of preparations. Miserable lives that would soon have ended anyway ended just a bit sooner, with a touch more violence. Hardly worthy of the effort, normally. Except... except several decades were an eyeblink when he was fully himself, able to wield the divinity due him. But as he was now, merely a shadow of a shadow of a god, those several decades had seemed an eternity. Ruminating on all he had lost fanned the glowing ember of hate burning in his chest. The growing flame felt good. The hatred felt right. Today, Nicol Bolas thought, it begins."

- quote uit *Hour of Devastation*, *Magic Story*, geschreven door Ken Troop

Tekst: Sanne Habets

Magic: The Gathering is zoveel meer dan alleen een trading card game. Je kunt het altijd spelen, of dat nu met je vrienden aan de eettafel is of op een groot toernooi tussen allemaal professionals. Magic verbindt en verbreedt, alle spelers weten dat.

Het spel heeft echter meer te bieden dan alleen de kaarten. De kaarten hebben allemaal een verhaal: elke nieuwe set die uitkomt, speelt zich af ergens in de wereld van Magic: The Gathering. Het mooiste is misschien nog wel dat je niet eens het spel hoeft te spelen of er überhaupt iets van af te weten om ervan te kunnen genieten!

Vele werelden, vele verhalen

Het verhaal van Magic speelt zich af in the Multiverse, een grote groep universa die elk vernoemd zijn naar de belangrijkste planeet in dat universum. In de 25 jaar dat het spel bestaat, zijn er tientallen planes bedacht, individuele werelden waarop zich de gebeurtenissen van die set afspelen en die al dan

niet met elkaar verbonden zijn. De oudste van die werelden is Dominaria, een grote planeet waarop de meest uiteenlopende rassen voorkomen. Dit is ook de plek waar iconische kaarten in de geschiedenis van het spel vandaan komen, zoals Shivan Dragon en Eternal Witness.

Na Dominaria volgden nog vele andere planes, elk met hun eigen setting en inwoners. Veel van die planes hebben een oorsprong in de mythologie: Theros is bijvoorbeeld gebaseerd op het Griekse pantheon en Kamigawa heeft veel weg van de Japanse middeleeuwen. De meest recente plane is Ixalan, een tropische wereld waarin piraten de zeeën onveilig maken en dinosauriërs het land domineren. En zeg nou zelf, wie houdt er nu niet van piraten en dinosauriërs?

Vele verhalen, vele personages

Er woont een gigantische diversiteit aan rassen op alle werelden, van meer klassieke fantasyrassen als goblins en ogers tot gigantische, onbeschrijflijke wezens die in staat zijn om pure energie op te eten, ook wel bekend als de Eldrazi. Het gebruik van magie is bij veruit de meeste van deze rassen doodnormaal: in elke centimeter van de werelden zit een energievorm genaamd mana, die door magiërs gebruikt en beïnvloed kan worden. De allersterkste magiërs in the Multiverse zijn de Planeswalkers: individuen geboren met een spark die de drager in staat stelt om te reizen tussen verschillende Planes. De kans dat je geboren wordt met deze spark is heel erg klein, en de kans dat je ooit een situatie tegenkomt waarin deze kracht ontwaakt is nog veel kleiner. Meestal is dit een extreem stressvolle situatie, zoals een bijna-dood-situatie. Op zulke momenten openbaart de spark zich, waarna de drager gekatapulteerd wordt naar een andere plane. Deze ontwakking van hun krachten heeft zeer ingrijpende gevolgen op



de rest van hun leven. Vanaf dat moment ligt de wereld (of eigenlijk, liggen de werelden) pas echt aan hun voeten: ze hebben nu de mogelijkheid om naar nieuwe werelden te reizen, zichzelf verder te ontwikkelen en anderen te helpen. Of pijn te doen, natuurlijk. Niet alle Planeswalkers hebben goede bedoelingen.

Goochelen met gedachten

Jace Beleren, wellicht de bekendste Planeswalker van dit moment, is afkomstig van een plane genaamd Vryn, een wereld vol ringvormige manageleiders. Jace's specialiteit, het gebruiken van magie om illusies te creëren en het brein te manipuleren, openbaarde zich al op jonge leeftijd. Dit leidde tot veel misverstanden waar zijn ouders zich dood voor schaamden, dus vroegen ze een zeer machtige magiër, de sfinx Alhammarret, om de talenten van de jongen verder te ontwikkelen. Jace ontwikkelt zich echter veel sneller dan de sfinx had kunnen voorstellen, dus hij besluit de talenten van de jongen te manipuleren door hem als spion bij de twee machthebbende groepen van Vryn naar binnen te sturen. Terwijl die twee groepen, de Core States en de Trovian Separatists, verder streden om de macht, sloop Jace 's nachts de kampen binnen om daar informatie te verzamelen, die hij vervolgens door zou spelen aan zijn meester. Uit hebberigheid wiste Alhammarret na elke infiltratie het geheugen van zijn pupil: door zijn informatie te verdraaien, kon hij beide partijen in de oorlog vals inlichten en zo de oorlog aan de gang houden, waardoor de twee groepen hem bleven betalen voor adviezen. Jace komt hier toevallig achter als hij op een dag besluit zijn krachten te meten met zijn leermeester. Woedend over wat de sfinx heeft gedaan, gaat hij in de aanval en weet hij zijn tegenstander's psyche te breken, waarna deze overgaat naar een staat van pure shock waarbij hij niet eens meer weet hoe hij moet ademen. Deze grote aanval is echter te veel voor de nog onervaren magiër: tijdens deze grote actie wist hij met zijn eigen magie per ongeluk ook zijn eigen geheugen, waarna hij in een shock raakt en planeswalkt naar een andere wereld: Ravnica, de plek waar hij later een legende zou worden.



Een spel der goden

Dit is slechts het begin van het verhaal van Jace. Op dit moment is de magiër bezig met het ontrafelen van het groots opgezette plan van één van de machtigste wezens van alle werelden: Nicol Bolas. Deze draak-Planeswalker is op een wraaktocht nadat zijn krachten door acties van anderen in het verleden sterk gereduceerd zijn. Jace's einddoel is de kwaadaardige Bolas tegenhouden vóór hij erin slaagt om opnieuw goddelijke krachten te verwerven om daarmee over alle universa te gaan heersen. Hij wordt bijgestaan door onder anderen Liliانا Vess, Nissa Revane, Chandra Nalaar en Gideon Jura. Liliana is een bittere, manipulatieve vrouw die, na het verlies van haar

zijn trouwe kompanen is verloren in de strijd met Erebos, de god van de dood op zijn thuis-plane Theros.

Wat zo geweldig is aan die personages, is dat ze ondanks hun onrealistische wereld toch heel menselijk aanvoelen. De Planeswalkers in het verhaal van Magic moeten telkens weer moeilijke beslissingen maken en daar kleven gevolgen van vaak epische proporties aan vast. Met de vele personages die nu bestaan, is het verhaal in feite één groot machtsspel geworden: de machtigste figuren in the Multiverse strijden continu tegen elkaar in een ogenschijnlijk nooit eindigend gevecht om de macht. Dit alles speelt zich af tegen zeer kleurrijk geschapen werelden, elk met hun eigen karakteristieke landschap en cultuur, wat het verhaal veel diversiteit en diepte brengt. Een apart team binnen Wizards of the Coast, het bedrijf dat o.a. Magic gecreëerd heeft, is altijd hard aan het werk om nieuwe meeslepende delen te schrijven in deze epische saga.

Het is helemaal niet moeilijk om in het verhaal te komen, ook al speel je het kaartspel niet of ben je net nieuw. Alhoewel sommige delen van het verhaal echt een vervolg zijn op andere delen, zijn veel nieuwere delen prima op zichzelf te lezen. De rest van het verhaal ontdek je wel als je ook de oudere delen gaat lezen, waarna alles langzaam op zijn plek gaat vallen.

En het mooiste van allemaal? Dat is misschien nog wel dat het hele verhaal gratis online te vinden is, op de website van Wizards of the Coast. Waan je een Planeswalker terwijl je de meest diverse werelden afreist aan de zijde van unieke en iconische personages. Waar wacht je nog op?

"Ondanks hun onrealistische wereld voelen de personages heel menselijk aan"

broer doordat ze hem per ongeluk vergiftigd heeft, probeert sterker te worden door allianties met demonen te smeden om zo sterker te worden. Nissa Revane wil graag zo veel mogelijk wezens in the Multiverse helpen, nadat ze zelf de verwoestingen heeft meegemaakt die op haar thuiswereld Zendikar door de Eldrazi aangericht zijn. Chandra Nalaar vecht voor vrijheid nadat haar eigen gave als een pyroomaan, meester van het vuur, ervoor zorgde dat ze weg moest vluchten met haar ouders van het Consulaat van haar thuis op Kaladesh en haar ouders uiteindelijk kwijtraakte door datzelfde Consulaat. Gideon Jura's persoonlijke missie is het beschermen van onschuldigen nadat hij

FORCE ON FORCE

Force on Force (Ambush Alley Games) is een miniatures wargame met interessante regels over oorlogen na de tweede wereldoorlog. Het richt zich vooral op acties, reacties, en initiatief.

Tekst: Arnd Koster

Setting

Force on Force heeft geen specifieke setting; de scenario's in het basisspel lopen uiteen van de Golfoorlog tot de Falklands, en van Vietnam tot de Russische invasie van Tsjetsjenië, met een cold war gone hot scenario om het af te ronden. Wel gaat het spel uit van oorlogen na de Tweede Wereldoorlog. Het spel heeft uitgebreide setting-specifieke uitbreidingen. Er zijn boeken voor Irak 2003, Afghanistan 2001-2010, Vietnam 1965-1975, *cold war gone hot* 1985, Somalië 1993, Afrikaanse conflicten 1967-2010, Irak 2004, en geheime acties van elitetroepen 1940-2010. Al deze boeken bevatten zowel missies als lijsten om zelf troepen te kiezen. Force on Force lijdt wel aan een probleem

dat gebruikelijk is voor historische wargames met een nadruk op realisme; er zit geen balans-mechanic in. Als je Warhammer 40.000 koopt, heb je een boek met daarin wat een bepaald leger allemaal nodig heeft, en elke eenheid kost een bepaald aantal 'punten'; op deze manier krijg je twee legers die ongeveer gelijk zouden moeten zijn. In Force on Force hebben eenheden geen puntenwaarde, en balans blijft dus altijd een beetje nattevingerwerk, met name in scenario's waar een leger tegen rebellen vecht.

Actie-reactie

Een van de interessantste concepten die Force on Force anders maakt dan andere wargames is dat niemand rustig blijft zitten terwijl er vijandige soldaten op ze af wandelen. Één kant heeft initiatief, en de andere kant reageert. Ik gebruik als voorbeeld een scenario van Nederlandse troepen die aan de grens tussen West- en Oost-Duitsland aangevallen worden door Poolse troepen. De Polen beginnen waarschijnlijk met initiatief, omdat zij aanvallen. Dit houdt in dat

de Polen eerst al hun troepen mogen gebruiken, met, simpel gezegd, drie opties per eenheid: een eenheid kan op bewegen, schieten, en op overwatch gaan. De Poolse speler begint met het vooruit sturen van een groep infanterie. Die komen hierbij in zicht van een groep Nederlandse troepen (in Force on Force bestaat geen maximum-afstand, omdat het om kleinschalige acties gaat om hooguit een aantal straten.) De Nederlanders besluiten hun kans te nemen, en openen het vuur op de Poolse troepen. De Polen laten het hier ook niet bij zitten, en schieten terug. Beide spelers rollen een dobbelsteen die overeenkomt met de kwaliteit van de troepen (D6 voor opstandelingen, D8 voor soldaten, D10 voor veteranen/elitetroepen, D12 voor Rambo) De speler die het hoogst vuurt 'wint' de reactie, en schiet eerst. Dit schieten kan verliezen veroorzaken, die dan niet terugschieten. Het is echter niet zo dat de winnaar er perse heelhuids vanaf komt; de tegenstanders mogen, tenzij ze breken of vernietigd worden, gewoon terugschieten. Overwatch houdt in dit spel in dat een groep van de kant met initiatief een andere groep dekt; dit houdt in dat, als in het voorbeeld van net de Polen een eenheid op overwatch hadden, die ook een reactie mogen rollen; als ze slagen schieten ze vóór de Nederlanders met de eerste groep in contact komen. Uiteindelijk heeft de kant met initiatief alle eenheden gebruikt, en mag de tegenstander eenheden die nog niets gedaan hebben bewegen. Hierna eindigt de ronde en wordt er gerold voor initiatief. Omdat je eigenlijk constant aan het nadenken bent over of je al wil reageren op acties of dat je liever wacht op een beter moment, heb je eigenlijk altijd wel wat te doen.

Fog of War

Er kan nog iets interessants gebeuren in een reactierol: iemand kan een één rollen. Dan wordt er een Fog of War kaart getrokken, dit is een deck met kaarten met willekeurige effecten die de balans van het gevecht flink





Campaigns

Force on Force heeft, ook relatief uniek binnen wargames, de mogelijkheid om een campaign te spelen. Je kan of de hele campaign één specifiek peloton leiden (ca. 30 troepen), of 'de opstand' in een gebied. Je kan dus zowel reguliere als asymmetrische campaigns spelen.

Conclusie

Force on Force is een leuke miniatures wargame, met een interessante nadruk op de hoeveelheid actie op het slagveld. Er wordt constant gereageerd, en zeker met de fog of war kaarten is elke reactierol een spannend moment. De nadruk op asymmetrische objectives is ook erg cool. Het grote aantal uitbreidingen maakt het erg makkelijk voor fans van de periode om een oorlog te vinden die ze interessant vinden (al vind ik het persoonlijk erg jammer dat er geen Sovjet-Afghaanse oorlog uitbreiding is.) Enkele nadelen zijn wel dat de regels vrij complex zijn, al geeft het boek wel een aantal introductie scenario's om de net geleerde regels in actie te zien. Het spel werkt het prettigst als je in ieder geval 10D6, 10D8, 10D10, en eventueel 10D12 hebt, wat toch een vrij ongebruikelijke set is. Het spel is moeilijk aan te raden aan spelers die eigenlijk al tevreden zijn als ze met mini's kunnen spelen; andere, populairdere spellen laten je dat doen met simpelere regels. Ik zou het spel vooral aanraden voor mensen die een interesse hebben in de periode, of in een relatief realistische weergave van hoe een gevecht verloopt, met nadruk op troepenkwaliteit in plaats van uitrusting, en een constante eb en vloed van actie.



ZIJN MINI'S NIET DUUR?

Als je wel eens in een spellenwinkel kijkt naar figuurtjes voor spellen als Warhammer, Warmachines, of Imperial Assault, is het je vast wel opgevallen dat deze erg duur zijn. Dit is bij Force on Force minder van toepassing: niemand heeft immers auteursrechten op een historische tank. Hierdoor is er meer competitie, waaronder van modelbouwbedrijven. De verkoper die Force on Force aanraadt, Elhiem Miniatures, verkoopt sets op basis van de scenario's in het boek; een set geeft je bijvoorbeeld 68 metalen figuurtjes voor €55, maar het kan nog prima goedkoper. Een doosje met 50 plastic figuurtjes kost €7.50 (Revell), of een set voertuigen met troepen €31 (Plastic Soldier Company). Al met al een stuk goedkoper dan je misschien verwacht (al zijn de mini's ook wel kleiner dan de andere voorbeelden.)

Opstandelingen en Asymmetrische oorlog

Een ander belangrijk concept in Force on Force is asymmetrische oorlogvoering; dit is een conflict tussen getrainde soldaten en ongetrainde opstandelingen, zoals de VS tegen de Taliban in Afghanistan, of de Sovjets tegen de Mujahideen in Afghanistan, of de Colombiaanse overheid tegen FARC. In dit soort slagen heeft de kant met de getrainde soldaten altijd initiatief. Opstandelingen mogen bovendien alleen reageren als ze een leider hebben, of als ze een 4+ rollen met een dobbelsteen voor hun kwaliteit (meestal D6, zelden D8). Dit maakt het voor de speler met opstandelingen vrij lastig om in traditionele zin te winnen; doorgaans is dit te zien in de doelen van de missie. De speler met soldaten moet bijvoorbeeld misschien een generaal van de opstandelingen gevangen nemen, terwijl de opstandelingen ervoor moeten zorgen dat hij ontsnapt; het is vaak moei zo dat opstandelingen punten krijgen voor elke soldaat die ze neerschieten, terwijl dat andersom nooit het geval is. Het is ook prima mogelijk dat de ene speler het de hele missie met vijftien troepen moet doen, terwijl de ander met ruim dertig man begint en gedurende het spel versterkingen krijgt. De asymmetrische gevechten zijn misschien wel de leukste die je kan hebben in Force on Force; ze zijn doorgaans de hele missie lang spannend.



Beat to Quarters

Beat to Quarters (Omnihedron Games) is een RPG gebaseerd op boeken als Master and Commander en Hornblower, waarin de spelers de bemanning van een schip van de Royal Navy spelen tijdens de napoleontische oorlogen.

Tekst: Arnd Koster

Resolutiesysteem

Beat to Quarters gebruikt geen dobbelstenen, maar een pak kaarten. Dit werkt als volgt. De HMS Rose heeft het schip van de gevreesde piraat Paarsbaard geënterd. Lieutenant Bridger wil een duel met hem aangaan. De Game Master trekt één kaart van zijn of haar pak, dit is de kaart om te verslaan. De speler van Lieutenant Bridger trekt kaarten afhankelijk van de skills en uitrusting van Lieutenant Bridger. Als van deze kaarten de kleur (schoppen, harten, klaveren, of ruiten) overeenkomt met de kaart van de GM is het een succes. Als het getal overeenkomt, is het een critical success, en als het dezelfde kaart is is het een perfect succes. De GM trekt op dezelfde manier kaarten voor Kapitein Hondo, die geen perfect succes kan hebben omdat er weer uit de stapel van de GM wordt getrokken. Dan wordt er gekeken naar wie er wint, door het aantal successen te vergelijken. Perfecte successen verslaan critical successen en die verslaan normale successen.

Character creation

In character creation kies je de achtergrond van je karakter; dit geeft je een aantal punten om uit te delen aan stats. Verder krijg je nog een aantal 'ervaringen'; deze verdeel je tussen ervaring vóór je bij de marine kwam en ervaringen bij de marine. Voor deze ervaring trek je vervolgens een kaart die bepaald wat het effect precies is, bijvoorbeeld een bonus voor een stat, of een nieuwe reputatie met een instituut of persoon. Vervolgens vul je zelf in wat deze ervaring inhoudt; misschien is de zoon van een admiraal een jeugdvriend van je, of misschien heb je een hertog geschoffeerd, en werkt hij je nu tegen. Uiteindelijk houd je hieraan een karakter over met uitgebreide banden. Dit is fijn omdat het je wat geeft om mee te werken, maar het kan vervelend zijn dat je van tevoren allerlei groepen en personen moet bedenken waar je relaties mee hebt.

Missiesysteem

Een van de meest interessante systemen in Beat to Quarters is het missiesysteem. Het spel gebruikt de missiestructuur voor doelen, en houdt zo bij hoe je je persoonlijke dromen waarmaakt, of wat er nou precies van de bemanning verwacht wordt. Zo kan de missie van het schip zijn dat ze een beruchte piraat moeten vangen. De missie heeft enkele aspecten: een doel, in dit geval het vangen van de piraat, een lengte, wat neerkomt op een aantal obstakels dat overwonnen moet worden, in dit geval misschien zes, een deadline, wat inhoudt hoeveel obstakels er mogen falen, of een andere deadline indien meer

relevant. Voor deze missie is er bijvoorbeeld een deadline van drie, dit houdt in dat de missie voorbij is als er of zes obstakels geslaagd zijn, of drie mislukt. Tenslotte heeft de missie een beloning en een straf. De beloning voor het vangen van de piraat is het achterhalen van de locatie van zijn begraven schat, en een reputatie bonus met de admiraliteit. De straf kan zijn dat je overgeplaatst wordt naar een onherbergzaam land waar het heel moeilijk wordt om nog bij te dragen aan de oorlog. Op vergelijkbare wijze maakt iedereen missies voor zichzelf; doelen kunnen uiteenlopen van de dochter van de gouverneur het hof maken tot het krijgen van promotie.

Zinkende boten

Een belangrijk onderdeel van Beat to Quarters zijn natuurlijk zeegevechten. RPGs in het algemeen hebben vaak problemen als er met voertuigen gevochten wordt; hoe zorg je ervoor dat iedereen iets te doen heeft? Een gemiddeld schip in Beat to Quarters heeft immers honderden bemanningsleden, dus hoeveel draagt een handjevol spelers bij? En wat doe je als je geen skills hebt voor het afschieten van kanons? Het spel lost dit op door alle skills evenveel bij te laten dragen; met beleefdheid de belangrijke gasten benedende houdens voor hun veiligheid helpt evenveel als op het dek staan met een geweer. Een probleem van het spel is nog wel dat de grote schepen erg tanky zijn, waardoor zeegevechten heel lang duren en niet heel spannend zijn.

Conclusie

Het is lastig om het aan te raden aan spelers die niet heel erg van het bronmateriaal houden; je moet immers zelf veel invulling geven aan relaties, en het systeem maakt het vechten niet bijzonder interessant als je niet zelf details toe kan voegen. Als je wel van het bronmateriaal houdt, of van RPGs in het algemeen, is het zeker wel de moeite waard om het te spelen, of ten minste te lezen; het missiesysteem en de scheepsvoertuigen zijn prima bruikbaar in andere spellen.



Yu-Gi-Oh! De Anime

Jullie kennen Yu-Gi-Oh! natuurlijk allemaal als dat geweldige kaartspel dat alle andere kaartspellen achter zich laat als het gaat om awesomeheid (met name dat saaie kaartspel dat wel een beetje op Yu-Gi-Oh! lijkt, volgens mij heet het iets met magie). Voor hen die onder een steen leven: Yu-Gi-Oh! is een kaartspel waarbij je met monsters, spells en traps probeert elkaars Life Points naar 0 te krijgen. Maar wisten jullie ook dat er een even geweldige anime over het kaartspel bestaat? En dat, toen de makers zich realiseerden hoeveel mensen ervan hielden, ze eeuwig door zijn gegaan met spin-offs maken? Voor degene onder jullie die deze levensveranderende kennis nog niet tot zich hadden genomen, hebben wij een korte beschrijving gemaakt van de top 3 beste Yu-Gi-Oh! series! Dus sit back, relax, en lees over drie van de beste series over kaartspelletjes ooit gemaakt.

Tekst: Mila Roozen

1. Yu-Gi-Oh! (De originele serie)

Zoals wel vaker het geval is, is de originele serie de beste. Deze serie volgt Yugi Moto, een jonge duelist die een magische puzzel heeft waar de geest van een Egyptische farao in zit. Als Yugi een duel aangaat neemt de

farao het lichaam van Yugi over om Yami Yugi (dark Yugi) te worden. In de serie moet Yugi verschillende bad guys bevechten die verschillende duistere motieven hebben om de wereld te vernietigen terwijl zijn grote rivaal, de supersexy Seto Kaiba (hamena hamena hamena) hem voortdurend uitdaagt tot duels om de beste duelist ter wereld te zijn. Drie keer raden wie die duels wint (behalve die keer dat Kaiba dreigt met zelfmoord...)?!

2. Yu-Gi-Oh! GX

Dit is misschien niet de meest populaire keuze, maar dit is mijn persoonlijke favoriet. Yu-Gi-Oh! GX was ooit speciaal gemaakt voor het jongere publiek (want de originele Yu-Gi-Oh! was praktisch een extreem gewelddadige porno) maar werd een geweldige serie op zich die de beste elementen van Yu-Gi-Oh! combineert met de beste elementen van Harry Potter. GX gaat over Jaden Yuki en zijn vrienden die naar een speciale school gaan waar ze leren om professioneel te duelleren. De school heeft alle dingen die we ons zelf herinneren van school: gemene docenten, pestkoppen, een rigoureuus kaststelsel (?) en langstudeerders. Wees klaar voor feels!



3.

Oké, ik geef toe dat het moeilijk is te kiezen tussen de overgebleven series. De series spelen zich allemaal af in de toekomst en hebben allemaal hun eigen, ehm, originele manier van het spel aanpassen en het haar van hun protagonist er belachelijk uit laten zien. Bij Yu-Gi-Oh! 5D's leken de makers zich af te vragen, hoe kunnen we motorrijden nóg gevaarlijker maken? Door mensen kaartspelletjes te laten spelen op hun motoren! Dus ja, cardgames on motorcycles. In Yu-Gi-Oh! Zexal gebruiken spelers virtual reality brillen tijdens duels om het spel zo realistisch mogelijk te maken voor zichzelf. Het beste aan deze serie is dat het me hoop geeft dat ik ooit Yu-Gi-Oh! kan spelen met behulp van een virtual reality bril. Ten slotte is er Yu-Gi-Oh! Arc-V, waarin protagonist Yuya Sakaki naar een school gaat om professioneel te leren duelleren. Serieus.

Eervolle vermelding: Yu-Gi-Oh! Abridged

Yu-Gi-Oh! Abridged is de geniale parodie op de originele serie gemaakt door Little Kuriboh, ook wel bekend als Martin Piers Bil-lany. Het heeft al het goede van de originele serie gecombineerd met een dosis geweldige humor en pop-culture references. Je kan alle afleveringen vinden op het Youtube account van Little Kuriboh. Er zijn momenteel 79 afleveringen en hij is nog steeds bezig met het maken van nieuwe afleveringen!



Ook leuk

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

OSCAR: MORROWIND

Morrowind is de minder bekende opa van het computerspel Skyrim, uitgekomen in 2002. De gameplay is vergelijkbaar: het is een open-world RPG die zich afspeelt in de provincie Morrowind. Op het eerste gezicht lijkt de game onaantrekkelijk: de graphics zijn verouderd, je karakter loopt langzaam en combat is gebaseerd op RNG. De game heeft echter zeker zijn charme. Je speelt als een willekeurige buitenlander die mogelijk de Nerevarine is, de uitverkorene die de provincie moet redden van de duistere god Dagoth Ur. Je kunt echter deze main quest negeren en de andere quests doen. Er zijn ontelbare sidequests en een complex factiesysteem: naast quests binnen je eigen facties moet je conflicten navigeren met andere facties (eventueel door iedereen uit te moorden). Je kunt ook de mooie wereld van Morrowind verkennen, een gevarieerde provincie met een uniek landschap (met megapaddenstoelen en megakwallen), interessante lore en veel verschillende

steden, dorpen, dungeons en andere coole locaties. De gameplay is iets ingewikkelder dan Skyrim, maar dat maakt het ook leuker en geeft de game een beter RPG-gevoel. En het mooiste aan de game? Het vereist niet veel van je PC. Zelfs een aardappel zou het aankunnen. Neem dus vooral een kijkje in de wonderbaarlijke wereld van Morrowind!

JURIAAN: POKÉMON COLLOSSEUM

Pokémon is en blijft altijd leuk. Mijn favoriete spel is misschien wel Pokémon Colosseum, een Gen 3 spel voor op de Nintendo GameCube dat zich afspeelt in de woestijnachtige regio Orre. Toen het spel in 2003 uitkwam was ik super hyped. Het ging een keer niet om het vechten in gyms of vangen van alle honderden Pokémon, maar het was een spel met een echt verhaal. Je speelt een voormalig lid van de criminele organisatie Team Snagem, experts in het stelen van Pokémon. Je begint met mijn favoriete duo, Umbreon en Espeon. Een geheimzinnig genootschap steelt Pokémon

en verandert ze in koelbloedige shadow Pokémon. Aan jou de taak ze te stoppen en alle shadow Pokémon weer lief en vrolijk te maken. Je reis brengt je naar allerlei bijzondere plekken en een hoop battle stadions. Ik zal geen spoilers geven, maar de bad guys zijn erg bijzonder en sommige zeer hilarisch.

Waarschijnlijk is het spel voor veel lezers van voor hun tijd. Toch is het de moeite helemaal waard om dit alsnog te spelen. Het verhaal is diep en duister. De graphics zijn nog steeds prima. De meeste gevechten zijn in het 'double battle format', ook iets dat het spel interessant maakt. En ik ken maar weinig spellen met een betere soundtrack (Suikoden I en II in het bijzonder!). Er is zelfs een vervolg op, maar dat heb ik dan weer nooit gespeeld. Misschien de hoogste tijd dat alsnog maar te doen.



Lieve Truus,

Lieve Truus,
Ik zit al een poosje bij het Duivelsei en een vriend van me is altijd geïnteresseerd in wat we er doen. Hij wil graag een keer mee, maar ik weet niet zo goed hoe ik hem moet introduceren. Wat kan ik het beste doen?

Groetjes,

Een Anoniem Duivelseitje

Lief Anoniem Duivelseitje,

Och lieverd, dat is toch makkelijk! De beste manier om iemand het Duivelsei te laten ervaren is een vuurdoop. Bezoek samen een van

de spelavonden, zoek een leuke groep uit en speel een rondje Weerwolven, Bunny Kingdom of Dominion! Wie weet maakt hij nog wel vrienden en na vijf ronden als Weerwolf zal ook jouw vriend zich op zijn gemak voelen bij ons. Voor je het weet spreken jullie samen af om naar de Spelavond te gaan.

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

Programma Dies 2018

Zaterdag 14 april

18:00 Diner bij Djebena

21:00 Lasergamen in de Pelibar

Maandag 16 april

13:00 Picknick in de Hortus Botanicus



Dinsdag 17 april

17:00 Potluck

19:30 Spelavond met jungle-spellentoernooi en DDR

Woensdag 18 april

19:00 Buitenspelen en mini-HvZ op De Bult

Donderdag 19 april

15:00 Het Duivelsei opent, in de avond fotoquiz

Vrijdag 20 april

19:30 Kroegentocht

Zaterdag 21 april

Speldag de hele nacht door met eetwedstrijd en films

Zondag 22 april

Einde dies en speldag, tostiontbijt tot 13:00

