JAARGANG 24 NUMMER 2 AUGUSTUS 2019

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

WELK SPEL?
DE SPELLEN COLLECTIE

DE GROTE FT QUIZ
LEER HET NIEUWE BESTUUR KENNEN

DE KRONIEK VAN DE TOVENAAR
HUMANS VS. ZOMBIES LENTE EDITIE

SPELLENSPECIAALZAAK

De Tafelridder

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

COLOFON

Redactie:
Jasmijn Bom
Sabine Boom
Luc Edixhoven
Sanne Habets
Max Kuivenhoven
Oscar van Putten
Juriaan van der Ster

Gastschrijvers:
Wessel Flinterman
Daniël Zilverentant

Vormgeving:
Jasmijn Bom
Max Kuivenhoven
Oscar van Putten
Cover door Ava Bauer

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.

Voor vragen, opmerkingen of ideeën van artikelen kun je de Redactie mailen.

Hoogtepunt van evolutie

Ben je al een tijdje lid: welkom terug! Ben je deze EL CID net lid geworden: welkom! Voor je ligt de gloednieuwe Spelduivel, het verenigingsblad van Het Duivelsei. Hierin vind je allerlei artikelen over bordspellen, games en de vereniging en haar leden zelf. Deze Spelduivel zal je driemaal per jaar helpen om wegwijs te worden in de wereld van bordspellen, van Het Duivelsei en van het studentenleven in het algemeen. Uiteraard hebben we een aantal artikelen over bordspellen, met name over de vraag 'welk spel moet ik pakken?' Voor beginners geven we meerdere suggesties, voor gevorderden hebben we een recensie van Food Chain Magnate. Wil je meer weten over de activiteiten die Het Duivelsei te bieden heeft? Lees dan over Humans versus Zombies of het Stellarisweekend. Onze leden staan deze editie wederom in de spotlight: leer het aankomende f.t.-bestuur kennen of neem een kijkje in de kamer van Wieteke. Dit en nog meer zul je vinden in deze gloednieuwe Spelduivel. Mocht je in de weken voor je studie (opnieuw) begint wat tijd willen vullen, of wil je juist even aan je studie ontkomen nadat hij is begonnen: deze Spelduivel is er voor je. Veel leesplezier!

Oscar van Putten
Hoofdredacteur

In dit nummer:

Het F.T. bestuur 4
Welk spel moet ik pakken? 6
Sanne Sloopt 8
Geef het stokje door met... Daniel 9
De kamer van... Wieteke 10
Fotopagina's 12
De kroniek van een tovenaar 14
Nomcie recept 16
Het huisdierenhoekje 16
Food Chain Magnate 18
Het Stellarisweekend 20
Rapunzel 22

WIE IS NOU EIGENLIJK HET F.T.?!?!?!?!?!?

Natuurlijk vraagt iedereen zich af op dit moment, wie zijn toch die nieuwe f.t. leden (het toekomstig bestuur van Duivelsei). Daarom hier dit super exclusieve artikel waar je alle sappige details te weten komt.
Tekst: Jasmijn bom (en f.t. leden)

Praeses: Jasmijn Bom

Ik ben Jasmijn, misschien heb je me wel eens gezien toen je je veters ging strikken en geforceerd naar beneden moest kijken. Toen kwam je tot de realisatie dat zulke kleine mensen toch écht bestaan. Ik ben 19 jaar oud en vanaf de vrijdag van de elcid een 3de jaars eitje. Ik studeer aardwetenschappen in Amsterdam, ik kijk dus voor de lol naar stenen. Ik hou van lezen en lui op de bank liggen. Mijn favoriete bordspel is toch wel Twilight Imperium en verder word ik ook heel blij van Rubinson crusoe en heel veel andere random spellen. Mijn doel is om alles ooit ten minste één keer gespeeld te hebben.

Intern: Allard Langendoen

Hoiy, ik ben Allard Langendoen. Ik ben net drieëntwintig geworden en ik ga komend jaar aan het 3e jaar van de studie biologie beginnen waar ik vaak in het lab met DNA zit te prutsen. Ook op Het Duivelsei begin ik nu aan een 3e jaar heel veel spelletjes spelen zoals Taipan, Not Alone en Root. Daarnaast vindt ik het ook heel leuk om RPGs te spelen of te leiden, voornamelijk Dungeons and Dragons. Mijn Taak binnen het bestuur is Assessor intern wat inhoud dat ik alle commissies overzie die tijdens het jaar alle activiteiten organiseren. El Psy Congroo.

Abactis: Ilse de Boom

Hoi! Ik ben Ilse de Boom, 22 jaar oud en ik word jullie nieuwe Abactis! Feest! Dit wordt mijn tweede jaar als lid bij Duivelsei, en heb eigenlijk spijt dat ik niet veel eerder lid ben geworden! Ik studeer Bio-Farmaceutische Wetenschappen, en daarnaast hou ik van gamen, piano spelen, en ik heb recentelijk leren haken! Het liefst speel ik spellen waarin je moet samenwerken: 30 Seconds, Betrayal at the House on the Hill en Celestia vind ik heel erg leuk, maar je maakt me ook altijd blij met Splendor, Diamant of Love Letter. Ik heb heel erg veel zin in komend jaar als jullie nieuwe typmiep!

Extern: Jaap van Rekom

Hooggeachte lezer,
Ik ben Jaap van Rekom, jullie extern dit collegejaar, 5e Jaars eitje en 3e jaars werktuigbouwkunde student (in het verre en exotische Delft). Volgend jaar verzorg ik de spellenbeurzen, spellendemo's en activiteiten met andere verenigingen. Mijn favoriete spellen zijn Gloomhaven, Scythe en Root maar je kan me wakker maken voor vrijwel elk spel. Naast boordspellen en het Duivelsei heb ik natuurlijk ook nog andere hobbies; ik hou van Klimmen, skaten, kanoën, gamen.

Quaestor: Koen Looijmans

Hallo, ik ben Koen! Ik ben net tweedejaars Duivelseitje, en komend jaar quaestor van de vereniging. Afgelopen jaar deed ik EL CIDcie en Lustrumcie, en heb ik Levend Marioparty helpen organiseren. Komend jaar studeer ik wisnatuur- en sterrenkunde. Bij wiskunde en sterrenkunde ben ik tweedejaars, bij natuurkunde eerstejaars. Technisch gezien mag ik de Pelibar niet in: met mijn 17 jaar ben ik daar nog officieel te jong voor. Mijn voornaamste hobby is gamen. Een favoriet bordspel heb ik (nog) niet echt. Verder heb ik heel veel zin in het komende jaar!

Algemeen: Luuk van de Laar

Hoi ik ben Luuk van de Laar, 19 jaar en f.t. assessor algemeen. Ik ben nu tweedejaars lid. Volgend jaar ga ik door met mijn tweede jaar sterrenkunde. Ook woon ik sinds dit jaar in Leiden. Oorspronkelijk kom ik uit Brabant. Mijn hobbies zijn gamen en Duivelsei. Mijn favoriete games zijn League of Legends, Overwacht en Civ 6. Mijn favoriete bordspel is op dit moment Terraforming Mars.

DE GROTE FT QUIZ!!!!!!

Nu denk je natuurlijk nog steeds, oke oke. Leuk dat Ilse van Splendor houdt. Maar ik wil meer!! Wat zijn hun innerlijke gedachtes, hun diepe liggende schaamtes! Jammer genoeg kunnen we jullie die niet geven. Maar kan je wel uitvinden op wie jij het meeste lijkt uit het F.T.

1. Stel je speelt een spelletje Root en je bent echt keihard aan het verliezen, wat is jouw reactie?

a. Me erbij neerleggen en hopen dat het snel afgelopen is.
b. Volgende keer zal ik jullie forceren om mee te werken met mijn plannen door vagebond te spelen!
c. Pak dominance en hopen dat je op een wonderbaarlijke manier wint.
d. Ach dat gebeurt toch elke keer.
e. Net zoals elke vorige keren beloven dat ik het nooit meer ga spelen.
f. Schreeuwen.

2. Als je 1 spel per ongeluk de gracht in mag laten vallen, welk spel zou dat zijn?

a. Risk!
b. Oeps ging daar junglespeed?
c. Monopoly, geen twijfel.
d. Stiekem ben ik eigenlijk wel nieuwsgierig naar de reactie van onze Intern, sorry Extern natuurlijk, als Root de gracht in verdwijnt.
e. Futuroepsia.
f. Magic: The Gathering.

3. Stel je medebestuurslid sluit je per ongeluk op in de filmzaal, wat doe je?

a. Op de kasten klimmen bij het raam en hopen dat ik streepje bereik kan vinden om iemand te bellen.
b. Proberen of de goden van de peli-wifi genadig zijn, anders verhongeren
c. Nachtje doorhalen terwijl ik smash single player speel.
d. Zei er iemand extra lange spelavond?
e. Zachtjes huilen tot ik in slaap val.
f. Schreeuwen.

4. Hoe groot is je bordspel winrate?

a. Uhh niet zo groot.. maar ik word tenminste meestal niet allerlaatste?
b. Er zijn een hoop variabelen natuurlijk, maar voor een 3 speler spel 45-50%
c. Best groot volgens mij ik gok 40% ofzo
d. Die nadert de 0.
e. Ik heb een keer coup gewonnen.
f. Haha, winnen.

5. Stel je was een bestuurshamer, hoe zou je eruit zien?

a. Het zou tegelijkertijd een microfoon zijn, superhandig! En: de hele wereld mag het horen als wij ALV hebben.
b. Als een schep: impactvol maar niet op een nuttige manier.
c. Als een hamer met daarop "besuturshmaer" geschreven.
d. HONOUR! JUSTICE! REINHARDT! REINHARDT! REINHARDT!
e. Je zou er ook heel goed stenen mee kunnen hakken, heel toevallig.
f. Een Eiken hamer met mijn naam erop gegrafeerd.

6. Hoe graag wil jij een coup plegen?

a. Niet zo graag, ik kijk liever stilletjes toe en voeg me bij het winnende team.
b. Schaduwleider zijn is veel beter >:)
c. Coup?? Neeee, ik zou nooit een coup willen plegen. Als je informatie hebt hoe je coup zou kunnen plegen, vertel het mij. Dan kan ik maatregelen nemen dat deze coup niet gepleegd kan worden.
d. Ligt er aan, komt dit artikel voor of na 19 september uit?
e. Wie wilt er een coup plegen!
f. Hangt er vanaf of ik voor of na de coup meer werk heb dat ik moet verrichten.

7. Je probeert te slapen, maar er zit een mug in je kamer. Wat doe je?

a. Stil blijven liggen, wachten tot hij op mijn gezicht landt om vervolgens mezelf heel hard in mijn gezicht te slaan terwijl de mug vrolijk verder vliegt. Herhaal 5x en huil jezelf in slaap.
b. Ik heb lang geleden al de afweging gemaakt dat frisse lucht een paar muggen wel waard is, dus ze doen me niet zoveel meer.
c. Doe alsof je slaapt en als de mug dan op je gaat zitten. Steek spuit in de mug en zuig zijn bloed eruit.
d. Nou niet slapen in ieder geval.
e. Lijden in Leiden.
f. Schreeuwen.

8. Hoe zorg jij dat je beter opvalt als je een drankje gaat bestellen bij de bar?

a. Intens staren en niet knipperen. Af en toe een kip nadoen.
b. Geduld hebben?
c. Je naar voren duwen.
d. Nou dat is duidelijk iets wat ik moet verbeteren, ik word altijd overgeslagen :(
e. Springen, misschien kom ik dan boven de bar uit.
f. Schreeuwen.

9. Je droom komt uit, je mag persoonlijk de bestuurskast versieren, hoe komt die eruit te zien?

a. OVERAL STIPPEN.
b. Als de binnenkant van een grafkist, dat klinkt wel lekker cool en/of edgy!
c. Van buiten zou het eruit zien als een kast. Maar van binnen is het een mimic.
d. Overal posters van Henk natuurlijk.
e. Erg roze, met allemaal cute foto's van ons erin.
f. Een gelakte donkere Beukenhouten bestuurkast waar bladeren op gegraveerd zijn. De wanden zijn bedekt met een laagje rood velvet.

Als je het meest a. had dan ben je een Ilse. Erg lief en medelevend en stiekem super grappig.
Als je het meeste b. Had dan ben je een Allard. Sterk, standvastig en rationeel.
Als je het meeste c. Had dan ben je een Luuk. Lichtelijk irritant maar soms toch wel aardig.
Als je het meeste d. Had dan ben je een Koen. Serieus en melig tegelijkertijd. En je houdt van geld? Waarom?
Als je het meeste e. Had dan ben je een Jasmijn. Erg klein, niet zo grappig en je hebt alle macht.
Als je het meeste f. Had dan ben je een Jaap. Een beetje warrig, ik bedoel, erg warrig. En je ziet eruit alsof je wil slapen.

WELK SPEL MOET IK PAKKEN?

Een korte introductie tot de spellencollectie van Het Duivelsei

De spellencollectie van Het Duivelsei is wonderbaarlijk groot - maar voor sommigen intimiderend. Immers: welk spel moet je uit de kast pakken en gaan spelen als er zoveel keuze is en je geen spellen kent? We bezitten namelijk meer dan 400 spellen, van korte partygames tot twaalf-uur-durende grand strategy spellen. Zeker als je spellenkennis niet verder reikt dan klassiekers als Monopoly, Risk en Catan, is het lastig om te weten waar je moet beginnen. In dit artikel vertellen we over een aantal bekende 'gateway games' op de vereniging. Deze spellen zijn makkelijk om te leren maar nog steeds diepgaand in strategie, en daarmee een ideale manier om bepaalde genres te leren kennen voordat je meer complexe en uitdagende spellen gaat spelen.
Tekst: Oscar van Putten

Dominion

Dominion is een deckbuilder: aan het begin van het spel heb je een kleine stapel met kaarten, en dit deck moet je tijdens het spel uitbreiden. Elke beurt pak je kaarten van je deck en speel je deze om acties uit te kunnen voeren. Nadat je deck leeg is, vormt je aflegstapel - met je al gespeelde kaarten -je nieuwe trekstapel, en dit gaat het hele spel door. Je deck kun je verbeteren door nieuwe kaarten te kopen, waarmee je meer geld krijgt, bepaalde acties kunt uitvoeren en uiteindelijk punten kan verdienen. Het is een simpel, maar interessant concept.
Naarmate het spel vordert zal je deck steeds groter en sterker worden, maar je krijgt ook steeds meer vervelende kaarten die je deck 'vervuilen' en die je er liever niet in hebt zitten. Zo heb je bijvoorbeeld overwinningskaarten: deze geven je punten, maar tijdens het spel heb je er niets aan. Elke ronde moet je dus goed beslissen of je een kaart wil hebben of niet.
Het mooie aan Dominion is dat het spel erg modulair is: je kunt voor verschillende potjes verschillende sets kaarten kiezen. Elk spel kies je 10 van de 24 actiekaarten waar je mee speelt, en dit bepaal je elk potje opnieuw. Er zijn ook een aantal uitbreidingen die nieuwe sets kaarten introduceren; er is niet één overheersende strategie en elk spel zal dus anders zijn.
Het genre deckbuilden gaat overigens nog verder dan alleen Dominion. Andere spellen, zoals *Ascension, Clank!* en *Big Book of Madness* werken volgens dezelfde principes en zijn complexer dan Dominion. Voor nog meer uitdaging en voor gevarieerd speelplezier raad ik dus ook zeker die spellen aan!

Splendor

Splendor is een kort en makkelijk te leren spel, maar wel met redelijk wat diepgang. Het doel van Splendor is om edelstenen te verzamelen en daarmee kaarten te kopen en edelen aan te trekken, die punten waard zijn. De eerste die aan vijftien punten komt, wint het spel. Elke ronde kun je edelstenen pakken of een kaart kopen of reserveren. Veel kaarten zijn echter te duur om met alleen edelstenen te kopen. De oplossing hiervoor? Kaarten die je koopt, geven je korting op toekomstige kaarten. Voor elke rode kaart die je hebt, hoef je dus een rode edelsteen minder te betalen.
Splendor is een typische engine builder: je bouwt een 'motor' waarmee al je toekomstige acties sterker worden. Hierdoor wordt het aantrekkelijk om de minder goede maar wel goedkopere kaarten te kopen. Het systeem is eenvoudig te begrijpen en erg intuïtief, maar lastig om volledig onder de knie te krijgen. Dit maakt het leuk om keer op keer te spelen en te blijven proberen.
Ben je toch uitgekeken op Splendor? Er zijn meer vergelijkbare spellen op het Duivelsei, die wel wat uitdagender zijn. Het onlangs gekochte *Hadara* werkt volgens een vergelijkbaar principe, en daarnaast zijn er talloze andere engine builders, zoals *Race for the Galaxy* en *Wingspan*. Deze hebben meer uitgebreide en ingewikkelde regels, maar ook meer diepgang en strategische keuzes die je moet maken.

Ticket to Ride

Ticket to Ride is een eenvoudig spel. Het doel van het spel is het bouwen van een zo groot mogelijk treinnetwerk en het verbinden van steden. Dit doe je door elke beurt kaarten te pakken en met deze kaarten trajecten aan te leggen. Hiermee kun je tussen twee steden routes bouwen. Het afmaken van deze routes geeft punten; het falen hiervan zorgt voor strafpunten.
Dit is makkelijker gezegd dan gedaan. Veel sporen zijn maar voor één persoon beschikbaar, waardoor het mogelijk is om andere spelers – bedoeld of onbedoeld – te blokkeren. Ook het pakken van de juiste kaarten is een uitdaging: hoewel je kunt kiezen om open kaarten te pakken, kan het even duren voordat je de goede kaarten tegenkomt. Dit laat zien dat geluk een onderdeel is van Ticket to Ride; desondanks heeft het spel genoeg strategische diepgang om meerdere potjes lang interessant te blijven.
Er zijn bovendien talloze uitbreidingen van Ticket to Ride. De meeste uitbreidingen geven nieuwe kaarten om op te spelen, maar sommige voegen geheel nieuwe regels en onderdelen toe. Op Het Duivelsei kun je *Europe, Nordic Countries, India* en *Switzerland* vinden. Daarnaast kunt je spelen met *Alvin & Dexter*: deze mini-uitbreiding voegt twee moordlustige monsters toe die je steden gaan saboteren terwijl je je spoornetwerk aan het bouwen bent.

Sushi Go!

Sushi Go! en de meer uitgebreide *Sushi Go Party!* zijn drafting games. Dit houdt in dat je een hand met kaarten krijgt, een kaart speelt... en de rest doorgeeft naar de volgende speler. Naarmate het spel vordert, krijg je telkens een nieuwe hand met steeds minder kaarten erin – waardoor je steeds minder keuze hebt – totdat je aan het einde maar één kaart krijgt die je wel moet spelen.
De kaarten in het spel geven je verschillende aantallen punten, afhankelijk van de soort kaart. Andere kaarten kunnen je daarentegen strafpunten geven: als je maar één aal hebt, krijg je bijvoorbeeld drie minpunten. Andere kaarten geven je punten afhankelijk van wat je medespelers spelen: voor maki-rollen krijg je bijvoorbeeld alleen punten als je er meer speelt dan je medespelers. Deze dynamiek zorgt ervoor dat je risico's moet nemen om te winnen en elke beurt de juiste inschatting moet maken. Het is op deze manier erg makkelijk om je medespelers te naaien en zo de overhand te krijgen, zeker aan het einde van een ronde...

Een potje Sushi Go! duurt niet lang, hoogstens een halfuurtje. Sushi Go Party! is een uitgebreide versie van het spel, en heeft het bijkomende voordeel dat er genoeg soorten kaarten zijn om meerdere sets te vormen. Elk spel bevat namelijk een rol, drie voorgerechten, twee specialiteiten en een dessert, en je kunt zelf kiezen met welke rol, voorgerechten, specialiteiten of dessert je speelt – net als bij Dominion is elk spel anders.
Dankzij de schattige kaarten en de vrij eenvoudige gameplay is Sushi Go! een geschikt en leuk spel voor beginners. Andere drafting games zijn er uiteraard ook. *7 Wonders* is een goede drafting game en heeft daarnaast veel elementen van een engine builder. De erg schattige (maar meer uitdagende) *Bunny Kingdom* is ook een aanrader.

Nog meer

Helaas is het lastig om alle spellen die de vereniging bezit te kunnen beschrijven in dit artikel. Er zijn talloze andere goede spellen, soms met unieke gameplay die je nergens anders tegenkomt. Dit betekent echter niet dat je de andere spellen niet kan proberen! Wil je een nieuw spel leren? Pak het vooral uit de kast en lees de regels door, of vraag een ander lid of die het voor je kan uitleggen. Daarnaast kun je de weekmail bijhouden voor het spel van de week: hierin wordt wekelijks een nieuw spel beschreven. Het leren van nieuwe spellen is erg leuk en leerzaam, en hoewel je nooit de gehele spellencollectie van Het Duivelsei zult kennen, zul je op een gegeven moment erg ver komen. Dus wees niet bang voor de kasten en probeer iets nieuws!

GROTE KINDEREN

SANNE SLOOPT

In deze rubriek probeert Sanne in voor haar doen veel te weinig woorden een probleem aan de kaak te stellen dat haar is opgevallen, in de poging om mensen te laten nadenken en mogelijk tot een discussie te leiden. Helaas is ze daar niet zo goed in. Ondanks dat laat ze zich niet uit de wind slaan en zal ze het blijven proberen tot ze eindelijk de waardering krijgt waar ze zo naar smacht.
Tekst: Sanne Habets

Afgelopen collegejaar heb ik een gesprek met mijn vader aan de eettafel gevoerd dat ik me nog goed kan herinneren. Ik vertelde dat we van Het Duivelsei een filmmarathon zouden organiseren in samenwerking met Catena, waarbij we in onesies Disneyfilms zouden kijken en veel te veel snoep zouden gaan eten. Grappig genoeg leek dat bij mijn vader, een man die het normaal allemaal wel prima vindt, in het verkeerde keelgat te schieten. “Gaan jullie dat echt doen?” zei hij. “Jullie zijn toch allemaal volwassen? Doe eens normaal joh.” Dit leidde tot een interessante discussie, wat best bijzonder is aangezien mijn familie daar niet om bekend staat.

Daarbij moet ik wel zeggen: mijn vader heeft nooit op de universiteit gezeten, hij is vrij snel na zijn middelbare schooltijd aan het werk gegaan, een baan waarin hij inmiddels na enkele tientallen jaren is doorgegroeid naar een hoge functie. Op mijn leeftijd (en ik ben pas twintig) werkte hij al veertig uur per week. Het idee dat ik diezelfde tijd zou gebruiken om me in mijn comfortabele Pikachu-onesie te hijsen terwijl ik vijf zakken Maomix wegwerk en huil om de dood van Mufasa in De Leeuwenkoning (oeps, spoilers) stond hem dus ook niet echt aan.

Dit merk je wel vaker: het studentenleven is voor veel volwassenen, zeker voor mensen die nooit op de universiteit hebben gezeten, een fenomeen dat bijna alien voor ze is. In deze levensfase doe je dingen die je op geen enkele andere leeftijd zou kunnen doen. De opzet is dan ook heel uniek: je komt net van de middelbare school af, je bent net volwassen, maar er wordt nog niet van je geëist dat je belasting betaalt en een voltijd baan hebt. Het is gewenst en zeker niet verkeerd om je studie zo snel mogelijk af te ronden, maar als het jou niet lukt om een vak te halen of je hebt een paar weken of maanden een dipje, dan staat er meestal niemand in je nek te hijgen dat je beter je best moet doen (met uitzondering van je eerste jaar, maar als je echt persoonlijke problemen hebt, valt er vaak wat te regelen in overleg met je studiecoördinator). Het gevolg? De vrijheid van het volwassen zijn, min een groot deel van de maatschappelijke druk die daaraan gekoppeld zit. Studeren wordt niet voor niks de beste tijd van je leven genoemd. Nog één keer kun je schaamteloos van de dingen genieten waar je als kind al van genoot, maar waar je op de middelbare school niet aan toekwam door een combinatie van hormonen en groepsdruk. Als jij in staat bent om een groepje studenten uit te zoeken met wie je het goed kan vinden (zoals de mensen van het Ei, hint hint), dan kun je doen wat je wil (mits het binnen de wet valt natuurlijk). Niemand die je tegenhoudt!

Dit is een prachtige levensfase waarbinnen zoveel mogelijk is! Geniet van je vrijheid, zoek je eigen vrienden uit en maak mogelijk wat nog nooit eerder kon. Laat niemand je vertellen wat je moet doen of wat er maatschappelijk verantwoord is! Dan zie ik je heel erg graag later dit jaar terug op neem-je-knuffel-mee-naar-de-spelavond-dag :)

GEEF HET STOKJE DOOR

Iedere editie van de Spelduivel wordt één van onze leden eens goed aan de tand gevoeld. De slachtoffers? Die worden steeds door het vorige slachtoffer gekozen. Het woord is deze keer aan Daniël Zilverentant.
Tekst: Sanne Habets

Wat is je favoriete quote?

“Appreciate what you what, be are the make you appreciate what you dad,” van YOGSCAST. Een geweldige quote om bij te leven.

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

Ik leef al alsof ik over een jaar doodga, dus misschien zou ik nog meer gaan snoepen om ervoor te zorgen dat Sanne zoveel Buenos moet halen dat ze de Aarde kan redden met lege buenodozen.

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

Ik weet niet hoe het zou heten, wel wat het zou zijn. Het is een item dat de eerste twee weken nuttig is maar wat je daarna aan de kant gooit omdat het er geen zin in heeft. Het heet waarschijnlijk Myn Stuudïjår.

Als je in een ctief universum mag leven met alle voor- en nadelen, welk universum zou dat zijn?

De meeste mensen zouden iets zeggen waar ze fan van zijn, maar de meeste universa die ik leuk vind zijn daar te grim dark voor. Ik wil wonen in het tijdperk in de Warhammer-geschiedenis genaamd de Dark Age of Technology, omdat technologie toen heel erg goed was.

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

Barry Badpak! Motivatie is niet nodig, want wie wil nou niet Barry Badpak zijn???

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

Waarschijnlijk een spel dat veel te lang duurt om op gang te komen en wat daardoor veel te veel tijd tijd kost waardoor niemand het nog leuk vindt en wat niemand nog leuk vindt. Iets als Monopoly ofzo. Toch zijn er een paar idioten die het toch leuk vinden!

Waar mogen ze je 's nachts voor wakker maken?

’s Nachts wakkermaken is vrij nutteloos omdat ik meestal ’s nachts nog wakker ben. Als je me ’s ochtends wakker probeert te maken, dan wens ik je veel succes, want dat lukt je niet.

Wat is de probabilistisch meest onwaarschijnlijke situatie waarin je je ooit hebt bevonden?

Dat mijn ouders me niet opgegeven hebben voor adoptie.

Als je de rest van je leven een D&D class moest kiezen, welke class zou dat zijn en waarom?

Ik heb niet de energie om voorbij level 1 te komen, dus ik kies Rogue, omdat je daarmee gratis twee keer zo goed wordt in dingen en “Sneak attack!” mag roepen terwijl je dingen naar mensen toe yeet.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke?

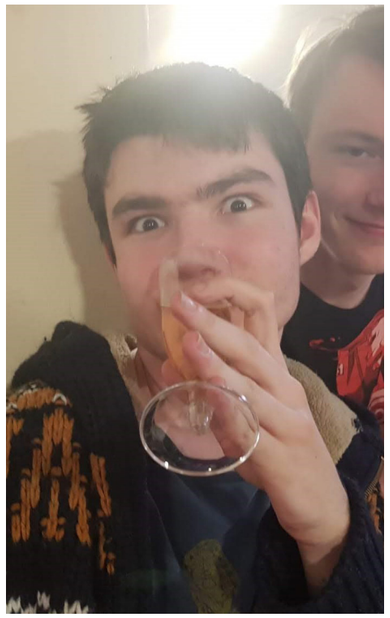
Wat is de probabilistisch meest onwaarschijnlijke situatie waarin je je ooit hebt bevonden?
Dat is wiskunde en wiskunde is voor nerds.

Welke nieuwe vraag wil je toevoegen?

“Wat zou jou bestuursnaam zijn?”, want je kunt daar heel veel slechte spellen voor verzinnen.

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Maarten Schut, omdat hij niet wist wat Geef Het Stokje Door was en het nu aan der lijve gaat ondervinden.



De kamer van... Wieteke

Je kent haar vast wel: Wieteke Leijten, onze eigen assessor extern! Wieteke woont in het hartje van Leiden, in een kamer om jaloers van te worden. Ze studeert criminologie in Leiden, is altijd in voor gezelligheid en heeft een berg aan collecties. Ze is toevallig ook mijn mentor mama en ik heb dus helemaal geen bias als ik zeg dat Wieteke geweldig is. Op een van de eerste warme dagen van het jaar gaf ze mij een exclusieve rondleiding door haar kamer!
Tekst en foto's: Max Kuivenhoven

Wieteke's kamer is super ruim, met grote ramen met een prachtig uitzicht op de binnenstad die veel licht binnen laten. De kamer is leuk ingericht, met veel ruimte. Overal staat wel iets, maar dat maakt het gezellig!

Hey Wieteke, hoe ben je aan deze kamer gekomen?

"Ik heb gehospiteerd en dit was de enige hospiteeravond die ik niet compleet haatte. Ik heb eerst in het kleinste kamertje gezeten, maar toen ging de vorige bewoner hier weg en kreeg ik deze kamer!"

We beginnen de rondleiding bij de bar, die gelijk opvalt als je de kamer in loopt. Hier leidt Wieteke je af met van alles en nog wat, zodat je niet verder gaat neuzen. Achter de bar is namelijk van alles verstopt waar we niets van mogen weten dus we gaan snel verder.

Naast de bar staat een boekenkast. Wieteke noemt dit haar lust en leven, want ja, boeken zijn nou eenmaal fantastisch. Er staan dan ook stapels en stapels in de kast, naast een uitgebreide collectie aan notitieboeken die allemaal wel of niet in gebruik zijn. Ook leuk zijn de mini's die in de kast staan. Na altijd Daniël's verf gestolen te hebben is Wieteke nu zelf aan de slag gegaan met mini's verven en het is een waar succes!

In de kast ernaast staan de prachtigste glazen en mokken, maar wat echt opvalt is natuurlijk de platenspeler! Als je ooit bij Wieteke over de vloer bent geweest dan weet je dat ze altijd muziek op heeft staan. Dit is vooral akoestisch, rock en oudere muziek die haar vader ook leuk vindt. Haar hele kamer staat dan ook vol met muziekboxen, want ja, die muziek moet je natuurlijk overal kunnen horen.

Niet te missen valt de super grote eettafel waar vele bestuursvergaderingen hebben plaatsgevonden. Op de tafel ligt een stapel "fantastische" Willem Holleeder onderzetters, en Wieteke laat gelijk vol trots haar Willem Holleeder boekencollectie zien. Hier kun je duidelijk aan zien dat Wieteke criminologie studeert.

Wat voor interessants kunnen we nog meer in jouw kamer tegen komen?

"Aan mijn kast hangt een wandelstok. Die heb ik van Luc gekregen, omdat ik extern ben en dus vaak erop uit moet. Ik moet ook een limonadefles onder het raam klem zetten, want anders valt deze dicht. En de tafel in het woonkamertje natuurlijk!"

Dit brengt ons naar het woongedeelte van haar kamer, waar een heleboel leuke dingen staan. Hier vind je de slaapbanken, leuke plantjes en andere fijne voorwerpen.

In het midden staat een tafel met tekeningen erop! Die heeft Wieteke zelf gemaakt. Illustraties en patronen vormen een prachtig geheel. De tafel is dan ook iets waar Wieteke terecht heel trots op is.

Een beetje verstopt naast de slaapbanken staan haar fantastische gitaren! Henk, Uku en Jones. Een vriendin van haar heeft Lele.

De TV is niet super belangrijk, maar de kast wel. Daar zit namelijk heel veel in. Ook de fancy open haard valt hier op! Daar staat allemaal leuks op zoals foto's en andere hebbedingetjes.

Van de open haard gaan we naar… het slaapgedeelte!

> "En dan mijn bed
> Daar slaap ik
> En crepeer ik
> En sterf ik"
>
> - Wieteke

Wanneer ik haar vraag naar het favoriete onderdeel van haar kamer, wijst ze naar een mysterieus wandkleed boven haar grote bed. Dan komt er een heel verhaal over naar boven.

"Mijn favoriete voorwerp is een wandkleed uit Tanzania. Ik was op de markt, waar een man iets van 70 euro voor het kleed wilde hebben. Dit heb ik toen af lopen dingen, want ja, ik ben een zielige student met weinig geld. Na veel pijn en moeite kreeg ik de prijs naar beneden tot 20 euro als ik het niemand zou vertellen. En toen betaalde mijn vader ervoor."

Naast het bed staat een bureau, waar Wieteke eigenlijk nooit aan studeert want "mijn eettafel is mijn favoriete plek". Ook hier kun je van alles en nog wat aan herinneringen vinden, zoals foto's met haar favoriete mensen en tekeningen. Natuurlijk vallen op deze muur een aantal duivelsei poppetjes niet te missen.

Wat maakt deze kamer nou echt die van jou?

"Het feit dat er overal verzamelde herinneringen staan en belangrijke dingen voor mij die mij echt mij maken."

En dat is het einde van de rondleiding!

Ik heb nog een vraag! Wat mis je nog in je kamer?

"Mijn vriend! Naast dat zou ik ook graag een keyboard willen hebben. Ik kan een beetje keyboard spelen, maar wil het nog graag beter leren. Dit gaat helaas wel moeilijk zonder er ook echt een te hebben!"

En wat wil je nog graag dat mensen moeten weten over jouw kamer?

"Iedereen laat beneden altijd de deur open staan. Hierdoor kunnen oude dametjes naar binnen gluren, omdat er een winkel onder het huis zit. Doe dus de deur dicht als je weg gaat!"

En dat deed ik!

De kroniek van een tovenaar

Twee keer per jaar organiseert de Apocalypcie een thematisch tikspel dat dag en nacht doorgaat en de hele stad Leiden bestrijkt: Humans versus Zombies. Het doel van de humans is om uit handen te blijven van de zombies, en de zombies moeten alle humans aftikken. De zombieplaag begint met één individu maar groeit steeds tot een groter formaat…
De lente-editie van 2019 was extra lang (twee weken!) en had als thema An Unexpected Journey, waarbij spelers net als in het spel Dungeons and Dragons een class mochten kiezen die zou bepalen welke bonussen ze zouden krijgen. Dit is een verslag geschreven door één van de spelers: een beschrijving van de hoogte- en dieptepunten van het spel.
Tekst: Wessel Flinterman

Een bovennatuurlijke plaag

Vanuit mijn sterfbed schrijf ik voor jullie dit verhaal van avontuur en hoop, van angst en verlies. Het is geen verhaal met een mooi einde maar wel een verhaal met een mooi begin. Het begon allemaal in de kroeg waar ik met andere avonturiers aan het drinken was. Gezelligheid sloeg helaas snel over in jaloezie en geweld toen groepen meer alcohol voor zichzelf probeerden te verzamelen. Tovenaar vocht met tovenaar en bandiet met bandiet. Dit gebeurt best vaak in onze wereld waar het normaal is zwaarbewapend over straat te lopen, maar deze keer was er iets anders. Terwijl ik een vuurbal op een niet oplettende krijger af gooide, hoorde ik een gil achter me. Ik draai me om en daar stond een ondood wezen met zijn tanden in de nek van een ander! Het slachtoffer viel naar de grond en begon voor mijn ogen te veranderen in nog zo'n monster. Ik rende zo hard als ik kon om dit nieuws aan een groep vertrouwelingen door te geven.

Met angst en onzekerheid liepen wij als groep rond om het grootste deel van deze onnatuurlijke wezens te vermijden. Dit plan werkte behoorlijk totdat veel van de minder goed bewapende of minder goed oplettende avonturiers gestorven waren. Het was op dit punt dat ik alle ideeën van een lekker glas eenhoornbrandy uit mijn hoofd zette en de bosjes in dook. Dit gaf mij genoeg tijd om mijn boeken te raadplegen en te bepalen dat dit zogeheten zombies moesten zijn! Zodra ik weg kon komen ben ik met een krijger naar een koets gevlucht omdat iedereen weet dat zombies machteloos zijn tegen voertuigen.

De heroische bestorming

Een paar dagen later besloten de avonturiers dat de beste manier om de zombies tegen te werken, was om zelf te trainen en sterker te worden. Wij doken de ruïnes in omdat wij wisten dat hier op verscheidene punten goede plekken waren om te oefenen. Een aantal van ons besloten om in groepjes eropuit te gaan, maar door de toen al grote hoeveelheid zombies besloten ik en een paar anderen om alleen op pad te gaan. Mijn plan was om zo snel mogelijk zo veel mogelijk ruimte te creëren tussen de zombies en mij. Ik dook de gangen door, ontweek vallen en hield me samen met een andere avonturier stil voor het begin van de missie in de hoop dat de zombies afgeleid zouden raken. Na een tijdje ging ik op weg naar mijn eerste punt, dat ik dankzij mijn atletisch vermogen kon bereiken.

Kort daarna werd ik opgewacht door een groep zombies terwijl ik op weg was naar mijn tweede punt. In het gevecht en de vlucht van deze zombies raakte ik zo ver van koers dat ik mijn missie heb moeten opgeven en terug ben gekeerd naar de verzamelplek van de rest van de avonturiers. Door puur geluk kwam ik hier tegelijk aan met een groep dappere krijgers. Samen vochten wij ons een plek naar binnen en het kasteel in, waar wij boven op de balustrade een constant groeiende horde zombies van ons af moesten houden. Het geluid van bliksem en zwaarden vulde het kasteel terwijl de zombies op en over elkaar kropen in een poging ons te grijpen. Het was close maar wij hielden het net aan uit. Met opluchting over een goed einde van deze missie maar een zwaar hart door mijn kennis over de komende missie bewoog ik mij richting huis.

Een bitter lot

Ons volgende plan was nu ik erop terugkijk altijd al een wanhoopspoging. Samenwerken met draken? Wat dachten wij wel niet? Deze twee draken hadden onze hulp nodig om artefacten en goud te verzamelen. In ruil daarvoor beloofden ze ons hun hulp tegen de zombies. Wij splitsten ons op in twee groepen. Ik zat in de kleinere groep die eerder weg kon waardoor we hoopten dat wij het grootste deel van de horde zouden kunnen vermijden. Dit bleek helaas ongegrond want wij merkten reeds na een paar honderd meter dat wij zombies achter ons aan hadden. Zo snel als wij konden gingen wij van schat naar schat, maar niet snel genoeg.
Één voor één vielen mijn mede-avonturiers neer en klommen ze weer omhoog als zombie.
Het zicht op de uitgang van de kerkers viel ik zelf. Terwijl de kracht die ik kende uit mijn leven langzaam wegliep uit mijn aders groeide een nieuw gevoel in mij, een honger die zich verspreidde door mijn lichaam tot ik maar een één woord kon horen en ik niet meer aan mijn magische veer kon vertellen wat ik wi…

BRAAAAAAIIIIIIINS
B R A A
AAAAAAIIIINS BRAAAA
A A I N S
B B b R A A
A A A A A A I I I I N S

Aanvulling door Beryame Flugentorb Geschiedschrijver 3de klasse

Ook voor de rest van de avonturiers eindigde dit verhaal zoals de "tovenaar" Wraxius Horatius Flintelstam uit het hier voorgaand gepubliceerde memorandum aan ons heeft overgeleverd. In een laatste dappere verdediging van het kasteel vielen ook de laatste avonturiers aan de onuitputtelijke zombies die op dit punt het grootste deel van de wereld onder de voet hadden gelopen. Er gaan verhalen over overlevende groepen mensen die op eilanden zichzelf veilig hebben kunnen houden voor de invasie en tot vandaag de dag nog steeds leven op de planeet Aarde. Wij krijgen van het ethisch comité helaas geen toestemming om de planeet Aarde te bezoeken.

De perfecte basis voor een cake!

Een nomcie recept

Lieve Eitjes,
Deze editie krijgen jullie een heel praktisch recept voor cake! Experimenteer vooral en wissel wat ingrediënten. In plaats van boter kun je olie gebruiken (of een combinatie) en in plaats van bloem kun je andere graansoorten uitproberen. Voeg een schepje chocoladepasta toe en je hebt een chocolade cake! Jullie hoeven nu nooit meer een cakemix te kopen. Het basis recept is heel simpel:

Ingrediënten:

250 gr. bloem
250 gr. roomboter
250 gr. fijne kristalsuiker
5 grote eieren
1/4 tl. zout
1 tl. Bakpoeder

Voeg eventueel nog andere ingrediënten toe die je lekker vindt zoals chocoladepasta, vanillesuiker/vanille extract of doe eens gek en voeg er nootjes of sinaasappelschil aan toe.

Bereiding:

Verwarm de oven voor op 160 graden en zet vast een met boter ingevet of met bakpapier bekleed cakeblik klaar. Snijd de boter in blokken en doe deze in een mengkom, klop er met een handmixer een luchtig mengsel van. Voeg hier de suiker en het zout aan toe en mix dit tot een smeuïg mengsel. Hierna voeg je één voor één de eieren toe aan de mengkom terwijl je blijft mixen. Als alle eieren zijn opgelost zeef je de bloem en het bakpoeder boven de mengkom. Met een spatel meng je de bloem en het bakpoeder voorzichtig door het beslag. Doe het beslag nu in de ingevette cakevorm. Schuif de cake nu in je voorverwarmde oven en laat deze minimaal 60 minuten bakken. Doe het eerste half uur de ovendeur nooit open omdat de cake anders in kan zakken.
Veel succes en wees niet bang om te experimenteren!

Het Huisdierenhoekje; voor je dagelijkse portie schattigheid

Niet alle Duivelseitjes hebben huisdieren, maar zat leden hebben ook wel huisdieren en laten ze graag aan de vereniging zien. Deze editie wil ik graag de spotlights richten op de geweldige katten van Ilse, onze vijfde abactis op rij die met katten een huis deelt: Whiskey en Bourbon.
Tekst: Sabine Boom

De lapjeskat Whiskey en het grijs-witte mannetje Bourbon, wonen samen met Ilse en haar huisgenoten in hun studentenhuis en hebben dan ook zeer studentikoze namen gekregen. Toen ik probeerde te informeren bij Whiskey en Bourbon hoe ze zich daar over voelden, kreeg ik kopjes, dus het zit wel snor.

Van de twee is Whiskey een grotere mensenvriend, ze is zelfs zo dol op aandacht dat ze de bijnaam “de huisslet” heeft gekregen. Bourbon is wat meer mensenschuw en meestal bij huisgenoot Kim te vinden. Beide katten zijn nog redelijk jong en zeer nieuwsgierig, hoewel naar buiten gaan te eng is. Tenzij je uit het raam valt, zoals Bourbon dat al meerdere keren per ongeluk heeft gedaan. Geen zorgen, hij is helemaal in orde.

De Game Bros.

In- en verkoop tweedehands games en consoles.

10% korting met de code ‘Duivelsei’

GAME BROS.

www.degamebros.nl

info@degamebros.nl

De meedogenloze wereld van fastfood

Een spel en een uitbreiding om van te smullen

"Laten we pizza's halen!" "Bij de plek op de hoek?" "Nee, die hebben geen cola." "Twee straten verderop schijnt een nieuw restaurant te zijn met bodemprijzen." "Top! Doen we!"
Wie al een tijdje op Het Duivelsei rondloopt, zal vast al eens eerder de naam "Splotter" hebben horen vallen, voornamelijk in combinatie met de namen Jeroen Doumen en Joris Wiersinga, twee van onze oprichters. Hoewel het bedrijf al meer dan twintig jaar bestaat en onder een enthousiaste en toegewijde fanbasis een lange reputatie heeft voor het maken van diepgaande en uitdagende strategische spellen, kwam de grootste doorbraak naar een breder publiek (tot nu toe!) in 2015 met het uitbrengen van het spel Food Chain Magnate.
Nu komend najaar een uitbreiding voor het spel wordt uitgebracht, is het hoogst tijd om er een artikel aan te wijden!
Tekst: Luc Edixhoven

Food Chain Magnate: wat is het...

In Food Chain Magnate (FCM) beheer je een restaurantketen in een stijl die doet denken aan de Verenigde Staten in de jaren '50. Op een kaart die opeens toch verraderlijk klein blijkt, moet je alle smerige foefjes uithalen die je maar kan verzinnen om de concurrentie voor te blijven en de klanten jouw hamburgers te laten kopen in plaats van die van je buurman, of die van de pizzatent drie blokken verderop, die er niet vies van is om opportunistisch gauw een paar lappen vlees op de grillplaat te leggen als hij daarmee klandizie kan lokken.

Tijdens het spel bouw je een bedrijfsstructuur op en kies je welk personeel je binnenhaalt en inzet en soms weer (gedwongen) ontslaat. Daarbij word je beperkt door het aantal leidinggevenden in je personeelsbestand, want zelfs de beste manager heeft maar een beperkt aantal ogen. Je werkkrachten kunnen eten maken en drank inslaan maar kunnen ook, wat minstens even belangrijk is, reclamecampagnes voeren via enorme reclameborden, brievenbusbommen en zelfs reclamevliegtuigen en radiospotjes. Als je ze verder opleidt, kunnen ze ook nieuwe restaurants openen en nieuwe

huizen plaatsen, wat meer potentiële klanten oplevert. Wanneer de inwoners na een campagne eenmaal weten wat ze willen eten, gaan ze dit zoeken bij het dichtstbijzijnde restaurant. Door kortingen te bieden, zijn ze echter ook bereid om iets verder te lopen bij gelijkspel wordt gekeken naar de stralende lach van de serveersters. Deze ononderbroken cyclus van campagnes, productie, prijsmanipulatie en verkoop herhaalt zich totdat het geld op is, waarna de rijkste speler het spel wint als de meest succesvolle fastfoodmagnaat!

...en wat maakt het bijzonder?

Zoals je inmiddels zult hebben gemerkt, barst het spel van de keuzes; wie je aanneemt en inzet, wat je produceert en adverteert en waar. Adverteert je buurman pizza's? Tijd om een pizzakok en een serveerster in dienst te nemen om er met zijn winst vandoor te gaan. Heb je geen middelen om dat te doen? Maak ook reclame voor cola zodat jullie deze beurt allebei niets verkopen en werk eraan om dat de beurt erna wel te doen. Waant een derde speler zich veilig in haar uithoek van het bord? Hoppa! Nieuw restaurant, hallo concurrentie! FCM is een spel van initiëren en reageren, waarin je met een creatieve geest tal van manieren kan vinden om je medespelers af te troeven en zij op hun beurt jou ook. Zo kan je vanaf het begin al agressief reclame maken en zo snel mogelijk uit de startblokken komen, of je bedrijf eerst verder opbouwen en geduldig toewerken naar de beurt waarop je alle andere spelers wegvaagt. De speciale bonussen die je krijgt als je iets als eerste bereikt, de zogeheten mijlpalen, spelen hierbij een cruciale rol. In een spel met veel spelers kan het soms zelfs lonen om je productieketen op te schorten en het volledig te gooien op de fooien van een leger aan serveersters, al is dit wellicht wat dubieus.

The ketchup mechanism and other ideas

Rond oktober komt naar verwachting de uitbreiding van FCM uit: The Ketchup Mechanism and Other Ideas met de nadruk op "and Other Ideas", want ketchup is maar één van de op het moment van schrijven maar liefst zeventien modules van de uitbreiding. Naast speelstukken voor een zesde speler zijn er onder andere speciale gebouwen, andere soorten eten, allerlei nieuwe werknemers en een volledige alternatieve verzameling mijlpalen. Je kan zelf kiezen met welke module je wilt spelen of er juist meerdere combineren, hoewel sommige combinaties makkelijker te behappen zullen zijn dan andere.

Geen van de modules verandert de eerder beschreven kern van het spel (adverteren, produceren, concurreren) en het is, aldus de makers, ook niet het idee dat het spel erdoor 'beter' wordt; de gedachte erachter is juist dat elke module een variatie biedt op het bekende spel om spelers een nieuwe, andere ervaring te bieden met dezelfde basisconcepten. De spelregels worden dus niet drastisch veranderd, maar het spelverloop heus wel. Om dit te illustreren, nemen we eerst een kijkje bij de nieuwe mijlpalen.

Nieuwe mijlpalen

De nieuwe verzameling mijlpalen vervangen die uit het oorspronkelijke spel, wat zorgt voor een andere speldynamiek. Meteen opvallend zijn de drie mogelijkheden voor de eerste beurt: een marketing, een recruiting girl en een trainer geven je alledrie een bijzonder waardevolle bonus die je op de korte termijn een bepaalde kant op stuurt. Na de tweede beurt vervallen degenen die niet zijn behaald, dus je kan er geen tweede van bemachtigen. Eternal marketing verdwijnt, maar bepaalde andere mijlpalen zorgen juist voor soms belachelijke hoeveelheden campagnes, zoals een pizzabom die met wat goede timing het hele bord kan bestrijken. In plaats van ze te adverteren moet je nu producten ook echt verkopen en elk product heeft een verschillende, soms ingrijpende beloning zoals het opleiden van personeel dat aan het werk is. Als laatste valt op dat er er ook een mijlpaal is die geld uit de bank verwijdert wanneer er prijzenoorlogen woeden, om langgerekte spellen zeldzamer te maken.

Nieuwe stadstegels

De uitbreiding kent vier toevoegingen aan de stad. Het grootst zijn het appartementsgebouw en het platteland; beide krijgen twee keer zoveel vraag van reclamecampagnes en hebben hier geen limiet op zitten. Het kan dus prima zo zijn dat het iemand aan het einde van het spel lukt om opeens 30 producten te verkopen voor de volle prijs met een luxuries manager, simpelweg omdat niemand anders de vraag kon bijbenen. Subtieler maar daardoor niet minder ingrijpend, is een werknemer die nieuwe wegen kan aanleggen in de stad. Zo kun je tijdens het spel nog je afstand tot bepaalde delen van het bord drastisch verlagen of juist een brievenbuscampagne saboteren door een huizenblok op te delen of zelfs volledig af te sluiten. Parken verhogen net als tuinen het bedrag dat bewoners voor voedsel betalen, maar een huis kan zowel een park als een tuin hebben en dus drie keer de basisprijs betalen.

Naast mijlpalen en gebouwen zijn er dus ook vijf nieuwe soorten eten en nieuwe werknemers zoals filmsterren en een nachtdienstmanager om je personeel extra uit te buiten en natuurlijk ketchup! Met al deze modules blaast de uitbreiding het nog jonge en toch al veelzijdige Food Chain Magnate nog meer leven in. Heb je het spel nog niet gespeeld? Ga het leren! Heb je het wel al eerder gespeeld? Speel het nog eens een keer of tien en bid dat de vereniging ook de uitbreiding bestelt van dit verbluffende spel!

HET STELLARIS WEEKEND

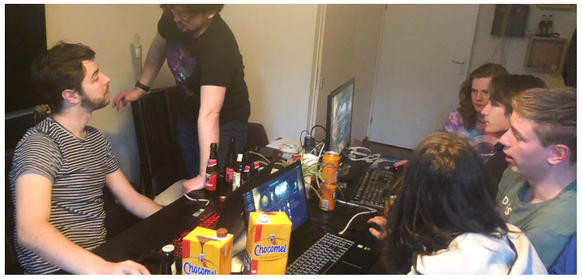
Afgelopen collegejaar was er op 11 mei een heftige strijd om galactische dominantie gaande tussen groepen Eitjes. Het was de Stellaris LAN-party georganiseerd door de LANcie. Gedurende een weekend (en twee potjes Stellaris natuurlijk) is 'for once and for all' bepaald wie de rechtmatige heerser van het universum is. Elk imperium bestond uit een Diplomaat en een Generaal, waarbij de Diplomaat via diplomatie en de Galactische Raad de wil van hun rijk probeert door te voeren en de Generaal het via meer "overtuigende" methodes probeert.
Hieronder volgt het verhaal van een van die potjes, de tweede, degene waar mensen niet hun van te voren uitgedachte rijken, maar spontaan ontstane ideeën speelden met willekeurig toegewezen partners.
Tekst: Daniël Zilverentant
Foto's: Daphne de Jong

Welkom terug bij deze uitzending van Xenonion History Channel over de geschiedenis van ons universum.

We blikken eerst terug op **Stardate 01.01.2200**. Over de Melkweg verspreid bereiken acht imperia tegelijk de technologie om sneller dan het licht te reizen. Deze imperia zijn ontzettend uiteenlopend, maar hebben elk hetzelfde doel: heerser worden van het universum. Of tenminste, allemaal behalve drie: The Swarm heeft vooral honger, De Kerk van Henk (Almachtig en alomvattend - gespeeld door Koen en Luuk) zoekt volgelingen en Ronald's Legacy zoekt nieuwe klanten voor hun heerlijke burgers. Volgens onze experts zou het normaal gesproken nog minstens tien tot vijftien jaar horen te duren voordat de eerste 'first contacts' tussen deze imperia gemaakt worden en daarna nog een keer zo lang voor de eerste openlijke gevechten ontstaan. Dit is geen normale situatie.
Stardate 22.07.2208: Deze datum zal voor eeuwig de geschiedenis ingaan als 'First Contact' tussen The Machine en hun eerste buurimperium, van wie de naam in de geschiedenis verloren is. Zoals verwacht is First Contact een erg indrukwekkende gebeurtenis en zijn beide partijen terughoudend in hun contacten. The Machine had voor dit gebeurde al een behoorlijke ruimtevloot opgebouwd, maar op het moment lijkt het alsof ze streven naar een vriendschappelijke relatie. Zo bewegen ze hun vloot bijvoorbeeld naar de grens in een universeel symbool van afschrikking van de andere partij. Toendertijd was hun buurimperium terughoudend maar optimistisch over hun eerste ontmoeting. Een woordvoerder vertelde aan een verslaggever van Xenonion News Network: "Ze zouden vast niet nu al ons aanvallen toch? Ze lijken best prima, zelfs voor zielloze machines."

Stardate 17.09.2211: The Machine tekende op deze dag na een korte en hopeloos oneerlijke oorlog een vredesovereenkomst met hun buurimperium waarmee hun zwakke buur zich officieel als vazal achter The Machine schaart en maandelijks een groot deel van hun inkomsten aan hen zal afstaan. De oorlog was zo snel gegaan dat tegen de tijd dat deze voorbij was er al een tweede first contact gelegd was tussen Ronald's Legacy en een klein imperium naast hen op Stardate 05.06.2213. Helaas voor Ronald's Legacy had dit imperium geen interesse in heerlijke burgers. Toen onze reporters vroegen waarom dat zo was, was het antwoord onduidelijk. Veel ondervraagden zeiden dingen als "onethisch", "afschuwelijk" en "misdaad tegen al het bewuste leven".

Een paar maanden later aan de andere kant van de Melkweg werd op **29.10.2213** de snelste verklaring van oorlog ooit gedaan. De Kerk van Henk (gezegend is Zijn naam) maakte de fout om wat ontdekking schepen naar hun galactisch westen te sturen. Hier kwamen zij in aanraking met The Swarm, en deze had honger. Nog geen dag nadat ze elkaar tegenkwamen werd door The Swarm de oorlog verklaard onder luid geluid van "HAKHAKHAKHAK". Deze oorlog verliep raar en was een historisch unicum. The Swarm, die met recht bekend staat als meedogenloos en eeuwig hongerig stopte plots. Halverwege het territorium van de Kerk van Henk (Hij met eeuwige wijsheid), nadat ze alle heilige vloten opzij hadden geslagen en de rest van het gebied wijd open lag stuurden ze plots een voorstel tot vrede met als enige vereiste dat ze het al gewonnen gebied zouden behouden. Deze onverwachte vrede wordt nog steeds als een van Zijn belangrijkste mirakels gezien.



Meer dan 56 jaar later, in 2270, toen zelfs na meermalig aandringen vanuit The Terran Union en de gehele Galactische Raad The Machine niet zijn ondertussen redelijk grote collectie vazalstaten niet wilde vrijlaten besloot de rest van de Melkweg hier wat tegen te doen. Zelfs The Swarm beloofde een oorlogsvloot, genaamd "Hivefleet Leviathan", naar de andere kant van de Melkweg te sturen om tegen The Machine te vechten. Wat de rest niet wist was dat The Machine en The Swarm stiekem hadden samengezworen en terwijl alle andere vloten zich aan de andere kant van de Melkweg bevonden, verschenen Hivefleet Leviathan, Hivefleet Chronos en Hivefleet Kraken plots aan de grens van de Terran Union. Gebruikmakend van de chaos die net daarvoor in dit machtige rijk was ontstaan door een militaire staatsgreep die de diplomatieke tak van The Union uitgeschakeld had, sloeg the 'Great Devourer' Hierdoor werden de belangrijkste planten van The Union kaalgevreten.

Gebruikmakend van de verwarring forceerde The Machine vrede, waarna de Kerk van Henk (Almachtig zijn Zijn heilige vloten) de overgebleven imperia tegen The Swarm leidde. Een ander die handig gebruik maakte van deze verwarring was een diplomaat uit een klein imperium in The Swarms schaduw, die door middel van slimme manipulatie van de Galactische Raad zichzelf liet kronen tot de intergalactische keizer 'Maurice de Eerste'. De Kerk van Henk (Hij die eeuwig lacht) wist uiteindelijk na een lange en bloederige oorlog tegen The Swarm de overwinning te claimen, nadat The Swarm door een chronisch gebrek aan bruikbaar eten, grondstoffen en energie teruggedrongen werd tot hun planeet Hive One. Hiermee is het almachtige woord van Henk (Hij die samen met Ingrid in den Hemel heerst) waarheid geworden over het universum en was de grote oorlog ten einde. De uiteindelijke winnaar was natuurlijk Ronald's Legacy, die dankzij alle oorlog meer burgerburgers verkocht dan ooit.

DE EMPIRES

The Swarm (Rutger & Daniël):
Populatie: geschat op 2.8 biljoen drones
The Swarm is een bloeddorstig collectief bewustzijn uit de noordwest hoek van de Melkweg. eeuwig hongerend en aggressief, altijd groeiend, altijd etend. Ze zijn zeer gevaarlijk, maar moeten blijven eten om niet in te storten.

The Machine (Maarten & Mees):
Populatie: 1 computer
The Machine heeft geen tijd voor empathie of inefficiënte handelsverdragen. Het stelt eisen en als die niet worden ingewilligd forceert The Machine ze met een meedogenloze efficiënte oorlogsmachine. Iedere grondstof die The Machine verzamelt, wordt direct gebruikt om de oorlogsmachine te ondersteunen.

The Terran Union (Patrick & Tobias):
Populatie 0.4 biljoen bewuste wezens
Geleid door een charismatische militaire staf met een grote focus op hun diplomatieke kern, stelt The Union zichzelf op als verdedigers van de Melkweg. Zij zijn de verdediging tegen al het gespuis van het universum. Het is vast compleet toeval dat de mensen die ze "redden" vervolgens tot marionet gemaakt worden.

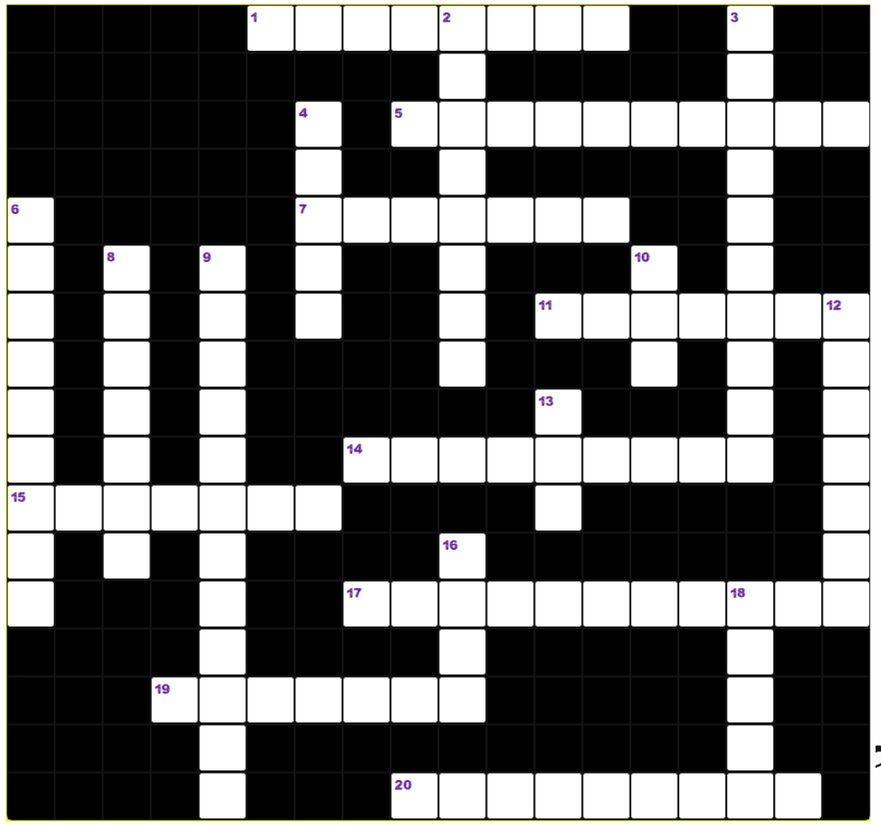
Ronald's Legacy (Jaap & Jelle):
Aandelenprijs: 5874.54 Galactic Credits
Een efficiënte megacorporatie, Ronald's Legacy verkoopt zijn eigen bevolking aan de hoogste bieder. Bekend om zulke delicatessen als "Human Hamburger", "BlorbNuggets" en "Fried Frogies". Ronald's Legacy breekt elk jaar weer hun records van vorig jaar en maken elk jaar ongelooflijke winsten.

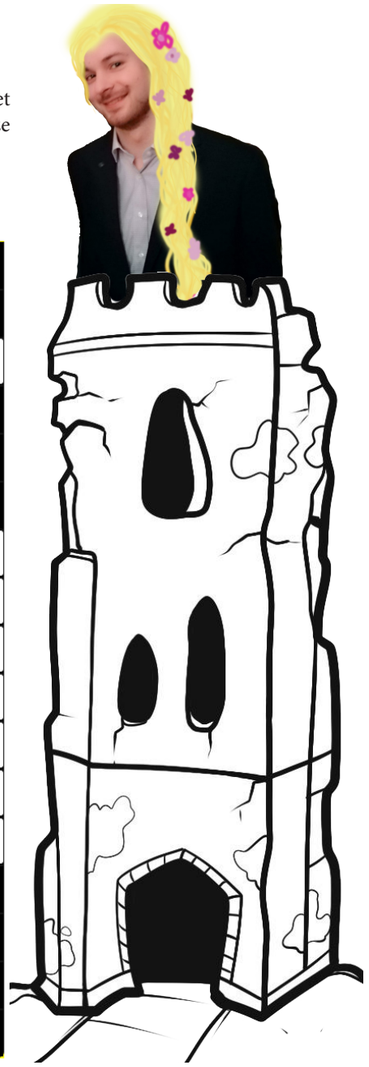
De Rapunzel

Door Laurens van der Beek

Hier is hij dan! De nieuwe rapunzel. De vorige rapunzel was goed opgelost door Martijn de Jong met de hulp van Koen Looijmans (en Carel). Wil jij ook eeuwige roem? Stuur dan de oplossing voor deze Rapunzel naar redactie@duivelsei.nl!

Veel succes!





HORIZONTAAL

1 Deze bepaling is fundamenteel van aard (8)

5 Dat kasteel voor de jeugd zit potdicht! (10)

7 Dat dunne hemellichaam is o zo schoon (7)

11 Als je deze bank aanspoort om te bewegen, gaat hij over de kop (7)

14 Opstanden van mensen die voor proberen zijn (9)

15 Hij is tevreden met de buitenlandse inhoud (7)

17 Helpt je de weg te vinden in een niet heuvelachtig gebied (11)

19 Waar een geslaagde alchemist mee schrijft, zou hij net zo goed aan het eind van de regenboog willen vinden (7)

20 In deze omgekeerde tornado voel je nattigheid (9)

VERTICAAL

2 Favoriete pretpark van strandhooligans (8)

3 Dit kind van een wijze vogel is juist erg dom (10)

4 Feest voor voetballers die vaak afspelen (5)

6 De beugel zorgt bij hem voor een belangrijk onderdeel van de democratie (9)

8 Bloem die de goedheiligman begroet (7)

9 Kledingsstuk voor timmermannen (12)

10 Muziek voor een marionet (3)

12 Doordat het touw dit met zijn verjaardag gedaan had, stond het niet zo onder druk (7)

13 Favoriete hoofddeksel van Pam en Pim (3)

16 Als iets erdoor valt kun je zowel punten scoren als verliezen (4)

18 Deze vorm is leeg en flets (5)

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.

Holle Bolle Gijs Korte Mare 34 2312 NN Leiden T : 071 7504160

Kom langs tijdens de ELCID!

	11:00 tot 15:00	15:00 tot 20:00	20:00 tot 01:00
Maandag	Vind ons op de infomarkt!	De hele dag spelen we Weerwolven van Wakkerdam	
Dinsdag		Spelletjes op het Ei!	Asian Night
		Spelletjes in de Tafelridder	
Woensdag		Magic: The Gathering beginners cursus	Smash Ultimate Toernooi
Donderdag	We zijn al open om 12:00!	Mario Kart 8 Toernooi	Magic: The Gathering Draft
Vrijdag	Vandaag vind je ons ook op het LEF		
		De hele dag spelen we RPG's en lange spellen	