JAARGANG 25 NUMMER 2 APRIL 2020

SPELDUIVEL

L.S.S.V. HET DUIVELSEI

FILMAANRADERS
HET MEDICIJN TEGEN CORONA

DE WIL VAN DE GODEN
DE FELICITAATCIE SPEELT TEOTIHUACAN

ACHTERIN DE SPELLENKAST
EEN REVIEW VAN OBSCURE BORDSPELLEN

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
Oscar van Putten
Aryan Rezaei
Esmée van Soest
Tim Valkenburg
Emma Verweij

Vormgeving:
Jasmijn Bom
Oscar van Putten
Emma Verweij
Cover door Urla Burgzorg

Bezoekadres:
Pelikaanhof 52
Achterin 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 en suggesties kan de Redactie gemaild worden.

Dia de los Digitalos

Lang zal ze leven, lang zal ze leven… Wat een fantastische DIES had moeten worden, is nu helaas vervangen door 'social distancing'. Maar niet getreurd, er is dan wel geen DIES in de verjaardagsweek, maar wel één in de toekomst! Om daar vast naar uit te kijken is deze Spelduivel in het thema van de toekomstige DIES, namelijk Dia de los muertos! Voor deze editie heeft Max helaas de commissie verlaten en Oscar neemt nu haar taken over als hoofd lay-out. En dat betekent dat ik de macht heb gegrepen als nieuwe hoofdredacteur!
Deze speciale digitale editie van de Spelduivel is een goed tijdverdrijf, zodat jullie niet zoals ik uit verveling je eigen pony knippen. Lees hoe de Felicitaatcie voor de intelligente lockdown bij elkaar kwam om een spel te spelen, maak het recept van de Nomcie en breek je hoofd over de Rapunzel, die deze keer gemaakt is door Vita en Martijn! Of lees een van de andere artikelen over bordspellen, games en nog veel meer!
Blijf in ieder geval veilig binnen, en houd nog even vol, zodat we hopelijk snel met zijn allen weer naar het Duivelsei kunnen gaan!

Emma Verweij
Hoofdredacteur

In dit nummer:

Geef Het Stokje Door: Sjors..... 4
Untitled Goose Game..... 5
De Kamer Van... Anton..... 6
Recensie: Crawl..... 8
De Felicitaatcie Speelt... Teotihuacan..... 10
Achterin de Spellenkast..... 14
Huisdierenhoekje XL..... 16
Films als Coronamedicijn..... 18
Evolution..... 20
Nomcie Recept en kooktips..... 21
Rapunzel..... 22

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 Sjors van Dijken.

Tekst: Esmée van Soest

Wat is je favoriete quote?

Die komt van Big Smoke uit GTA San Andreas. "I'll have two number 9s, a number 9 large, a number 6 with extra dip, a number 7, two number 45s, one with cheese, and a large soda."

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

Ik zou meer geld besteden aan dingen die ik nu wil, want dan maakt het toch niet meer uit. Ik zou verder wel gewoon normaal leven. Ik zou er het beste ervan maken maar niet iets anders gaan doen zoals reizen of zo.

Als je verkocht zou worden in de IKEA, hoe zou je dan heten en wat zou je zijn?

Ik zou waarschijnlijk een afvalbak zijn. En dan zou ik de Sjørbagebin heten. Waarom? Ik vond dat dat het beste bij mijn naam paste.

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

Het Pokémon universum. Ik heb aan veel andere gedacht zoals How to Train Your Dragon, maar Pokémon heeft eigenlijk alles plús technologie. Ook kan ik dan vliegen op een Salamence, of racen op een Arcanine en dat lijkt me super gaaf. En dan zou ik mijn geld verdienen met battles.

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

Kim Jong-un, want die situatie in Noord-Korea is echt fucked up. Als ik hem was zou ik proberen om Noord-Korea naar een democratisch land te maken, en de corruptie ook langzaam weghalen. En als dan ik de supreme leader ben moet dat dus wel makkelijk gaan. Iedereen die het er niet mee eens is gooi ik dan gewoon de bak in.

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

Dit is best wel moeilijk. Ik kan een spel doen wat ik heel leuk vind, als HvZ. Dan kun je gewoon lekker rennen en tikken en dat vind ik geweldig. Of Mens Erger Je Niet, en dat is vooral als ik een slechte grap maak!

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?

Voor best wel wat eigenlijk. Zeker als het een goede midnight snack is. Best wel veel van de frituur of gewoon KFC. Of om wat te gamen of zoiets.

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

Dat was in Noorwegen toen ik 10 of 12 was. Ik was daar op vakantie en had somehow met mijn *social skills* vrienden gemaakt met de locals, terwijl ik niet eens Engels kon, en een van onze voornaamste activiteiten was achter schapen aanrennen.

Als jij terug in de tijd zou mogen reizen en dan eeuwig door zou kunnen leven vanaf dan, waar en wanneer zou je dan heenreizen?

Ik zou denk ik 5 jaar teruggaan. Dat is voornamelijk omdat er veel is gebeurd, en als ik sommige dingen eerder had geweten waren ze smoother gegaan. En ik zou ook gelijk mensen kunnen mindfucken met wie de World Cup wint en andere toekomstvoorspellingen.

Je mag een vraag kiezen om te elimineren, welke vraag kies je?

Die IKEA vraag. Leuk dat ik er een pun mee mocht doen, maar ik vind het niet echt een leuke vraag vergeleken met de rest.

Welke vraag wil je toevoegen?

Wat is je favoriete ding om te doen in je me-time?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Marijn van der Horst.

For whom the bell honks

Een review van Untitled Goose Game

De boerengans is een tamme gans die, zoals de naam al suggereert, door boeren wordt gehouden. Deze gans is te herkennen aan haar witte veren en oranje snavel en poten. Omdat deze ganzen ongelooflijk alert zijn worden ze vaak als waakdieren gehouden. Echter, de gans uit Untitled Goose Game is gewoon een rotbeest.

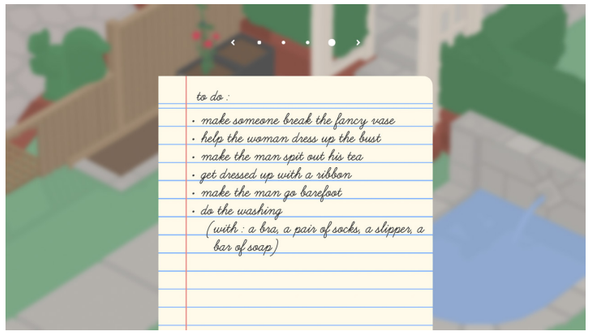
Tekst: Tim Valkenburg

Wat is het spel?

Untitled Goose Game is een korte stealth-puzzelgame die zo'n 2 tot 3 uur in beslag neemt. De puzzels worden gepresenteerd in de vorm van een to-do lijst. Je doel is om een bel uit een miniatuur van het dorpje waarin het zich afspeelt te stelen. Dit bereik je door de ganse bevolking van het nabije dorp het leven zuur te maken; dit doe je bijvoorbeeld door de moestuin van de tuinier overhoop te halen of een kind in een telefooncel op te sluiten. Je bent dus de plaag van het dorp.

De gameplay

De puzzels zijn situaties die je moet zien te creëren. Hoe je dit doet moet je geheel zelf uitzoeken en vaak zijn er meerdere manieren mogelijk. De opzet vereist vaak enige planning en voelt op dat gebied ook aan als een minder moorddadige variant van Hitman. Dit was zelfs het doel van de ontwikkelaars: een setup naar een grap in plaats van een moord. Ook zit er een stealth-aspect in de game; mensen mogen niet zien dat je hun spullen steelt. Wanneer dit toch het geval is dan komen ze achter je aan en pakken zij hun spullen weer van je af.
Verder kun je de bevolking afleiden door te gaggelen. Op deze manier kun je ze weg laten rennen of juist naar jouw gewenste locatie lokken. De main game duurt zo'n 2 uur en is precies lang genoeg om het leuk te houden. Als je eenmaal klaar bent met je eerste set to-do lijsten dan kun je het volledige spel nog eens spelen met extra challenges en objectives. Deze challenges lopen meestal op tijd, waarbij je een bepaald gebied moet uitspelen voordat je de kerkbel hoort.



Muziek en graphics

De muziek van Untitled Goose Game speelt in op de stealth mechanics van de game. Over het algemeen is de muziek namelijk erg rustgevend en kalm, maar wanneer een dorpsbewoner achter je aan rent dan wordt de muziek veel sneller en intenser. Hierdoor weet je dus ook wanneer je gezien bent en je zo snel mogelijk weg moet zien te komen.
Grafisch gezien is de game niet heel erg indrukwekkend. Men heeft gekozen voor een zogenaamde "low poly mesh" en 3D-modellen zonder textures. Dit draagt bij aan de charme van de game. Ook maken deze keuzes de game juist memorabel. De controls bevatten alle essentiële dingen die een gans moet kunnen doen. Zo kun je je nek omhoog en omlaag bewegen, met je vleugels slaan, gaggelen, dingen met je snavel pakken, lopen en zwemmen. Kortom, alles wat een echte gans ook kan.
Over het algemeen is Untitled Goose Game zeer zeker een aanrader. Echter, de game is wel aan de dure kant. Hij is namelijk €15 voor PC en €20 voor de consoles, iets wat het toch net niet waard is gezien de korte duur van de game.

De kamer van... ANTON

Het is een zonnige dag in maart en ik fiets door De Kooi. Deze wijk kennen jullie misschien dankzij Buurthuis De Kooi, één van de locaties waar Het Duivelsei vorig jaar bijna naartoe is verhuisd. Ik ga echter niet op bezoek bij het potentiële huis van de vereniging, maar bij het huis van een lid. In deze wijk woont namelijk ook Anton, eerstejaars student sterrenkunde en één van onze actiefste eerstejaarsleden. (Bijna) elke editie neemt de Redactie in 'De kamer van' een kijkje in de kamer van een lid, en deze keer is Anton aan de beurt. Vandaag kom ik bij hem langs om in zijn kamer rond te snuffelen.

Tekst en foto's: Oscar van Putten

Eerste deur links

Anton doet voor mij de voordeur open en leidt me naar binnen. Na binnenkomst is zijn kamer de eerste deur links, vlak naast de voordeur. Anton woont in een studentenhuis, maar hij is de enige thuis op dit moment – het is immers weekend.

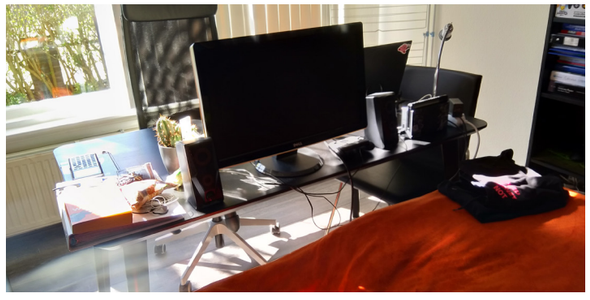
De kamer is relatief klein, maar efficiënt ingericht, en dankzij het grote raam aan de voorkant komt er veel licht binnen. Het gros van de ruimte wordt ingenomen door twee essentiële meubels, het bed en het bureau. Een aantal kasten staat achterin de kamer.

Wat mij als eerste opvalt, is een scherm dat op het bureau staat, met twee aangrenzende speakers; ze zijn echter niet op het bureau gericht, maar op het bed! Anton heeft hier een goede reden voor: hij wil kunnen gamen vanuit bed, wat met deze setup goed mogelijk is. Op het scherm staat inderdaad de docking station van een Switch aangesloten – net als veel Eitjes bezit Anton deze console.

Het bureau zelf is een goed opgeruimde, geschikte werkplek. De cactus die er staat, lijkt op eerste gezicht nep, maar hij leeft echt! (En is nog niet uitgedroogd.) Ook vind ik er een Smash-notitieboekje, een herinnering aan zijn EL CID: hij werd tweede bij het Smash-toernooi en nam dit als prijs mee. Dit is een van de vele voorwerpen in de kamers die suggereren dat Anton een ervaren Smash-speler is.

Posters

De muren van de kamer zijn goed gevuld. De muur achter het bed is paars geverfd en is beplakt met posters – bijna vol, afgezien van



één hoekje waar "nog wel een poster bij zou kunnen". Het geeft een fijn contrast met de overige witte muren.

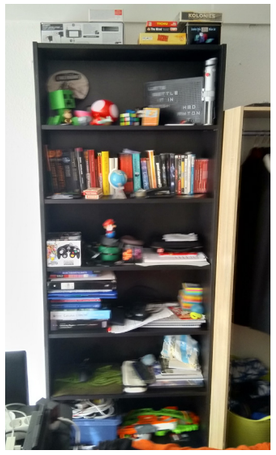
Alle posters hebben hetzelfde donkere, blauwachtige kleurschema, en het zijn allemaal typische 'geeky' posters: ze beelden karakters af van onder andere Starcraft, Pokémon en films. Aan iemands kamer kun je vaak veel opmaken over een persoon, en voor Anton geldt dat ook. Toch is er wel één deel van de kamer dat hierin wat misleidend is; in een hoekje van de kamer bevindt zich nog een interessante poster: de 'periodic table of mixology', een poster waarop talloze alcoholische drankjes staan afgebeeld en hoe je ze moet maken. Het is een typische studentikoze poster die in veel andere huizen niet misplaatst zou zijn. Stiekem past deze poster nauwelijks bij Anton, die zelf heel weinig drinkt. Desondanks is het een mooie poster die de kamer net wat levendiger maakt.

Liever fysiek dan digitaal

Achterin de kamer staat een hoge, open kast, waar Anton vrijwel al zijn spullen opbergt. Een typische studentenkamer is niet compleet zonder zo'n ware schatkist van interessante voorwerpen: nuttige studieboeken, gevarieerde decoratieve snuisterijen en alles ertussenin.

Bovenop de kast staat een bescheiden collectie spelletjes, wat toch wel verplicht is voor elk Duivelseitje om te hebben. Eén opvallend spel daar is de Kolonies-uitbreiding van Terraforming Mars – een spel dat Anton zelf helemaal niet heeft! Dit is een uitbreiding die hij ooit heeft gekregen maar nog moet inruilen. Uiteraard is Terraforming Mars kopen hier ook gewoon een optie.

Op de bovenste plank trekt één voorwerp de aandacht: een zwart-grijs bord met de tekst "Let's settle this in Smash". Mocht je ooit in



een uitkomstloze discussie of ruzie zitten, dan is dit de beste uitweg (tenzij je slecht bent in Smash, natuurlijk, maar dat is voor Anton gelukkig niet het geval).

Daaronder worden de spullen wat serieuzer: dit is Antons boekenplank, waar een bescheiden collectie leesboeken ligt. Nee, Anton heeft niet alleen deel vijf van Harry Potter gelezen: hij leest graag en heeft veel meer boeken gelezen dan dat hij bezit, ook al zou hij ze graag fysiek willen hebben. Mijn oog gaat echter uit naar de collectie games. Hier staan allerlei PC-klassiekers, zoals Battlefront II, Rollercoaster Tycoon 3, en natuurlijk Starcraft II. Ik voel een kleine golf nostalgie als ik naar deze verzameling kijk. Ook zijn Switch-games staan hier opgeslagen. Anton bezit zijn games liever fysiek dan digitaal, vandaar dat hij een kopie heeft van al zijn Switch-games (behalve, opvallend genoeg, Smash Ultimate).

Willekeurige voorwerpen

Waar de rest van de kamer opgeruimd en geordend is, is de kast wat rommeliger, maar tegelijk is dit precies wat sfeer brengt aan de kamer. Over de planken heen verspreid liggen allerlei voorwerpen. Sommige zijn decoratief en sfeermakend, andere zijn daadwerkelijk nuttig. Ik vind onder andere een onopgeloste Rubiks kubus ("Die had ik moeten oplossen voor jij kwam, nu vindt iedereen me vast een sukkel"), een ingetrokken lightsaber, een aantal reissouvenirs en

een Pokémonkaart die hij bij een Happy Meal heeft gekregen.

Naar beneden toe worden de spullen steeds belangrijker: hier kom ik de noodzakelijke studieboeken, schriften en elektronica tegen. Op de onderste plank liggen de meest serieuze bezittingen van allemaal (volgens een oud-Apocalypcielid, althans): twee Nerf-geweren. Net als menig Duivelseitje heeft Anton meegedaan aan Humans versus Zombies. Tijdens zijn eerste editie heeft hij ze helaas nauwelijks kunnen gebruiken, want na de eerste missie was hij gelijk een zombie. Deze rol heeft hij echter met plezier aangenomen, en hij heeft gemotiveerd en sportief tot het einde doorgespeeld. Anton vertelt al te graag over zijn acties tijdens Humans versus Zombies, met name hoe hij op station Haarlem twee onoplettende humans wist te pakken. Wil je meer lezen over hoe Anton met de zombiehorde de humans heeft afgeslacht? Lees het HvZ-verslag uit de vorige uitgave van de Spelduivel.

Kleding en knuffels

De bijzondere vondsten eindigen daar nog niet. Tussen Antons klerenrek – dat an sich vrij standaard is – vind ik een opvallend kledingstuk: een kilt! Dit is een souvenir uit Schotland, maar helaas heeft Anton hem nauwelijks kunnen dragen. Ook op het bed vind ik tussen een kleine stapel knuffels iets bijzonders: een schattig knuffeltje van een controller.

Deze kamer zit vol met verrassingen, en nu we richting het einde van de rondleiding zijn, is het duidelijk bijna alle voorwerpen hier een verhaal hebben. Ze zijn niet slechts decoratief, maar hebben vaak ook nog enige sentimentele waarde. Dat is het mooie aan studentenkamers: je komt ermee ontzettend veel te weten over degene die er woont.

In de donkere catacomben onder de aarde wordt iedereen gek. Je hongert naar magie en rituelen waar niemand van spreekt. Alles zodat je de held kunt uithangen. In de dungeon zo diep en duister zoek je naar loot en faam, maar je bent niet alleen. Geesten schuilen in de duisternis. Ze rammelen hun ketens, vuren met vallen en sturen hun monsters op je af. Dit alles voor dat ene doel, dood de held, en jij zult leven…

Tekst: Esmée van Soest

Ik ga er niet lang omheen draaien, ik ben echt dol op dit spel. Hoewel ik ook mijn innerlijke criticus zal proberen los te laten, ben ik vooral van plan om iedereen te overtuigen om dit spel te spelen. Ik kwam er namelijk achter dat bar weinig mensen op Duivelsei ervan gehoord lijken te hebben, dus het is tijd om dat recht te zetten.

WEES EEN HELD, OF NIET…

Het spel begint met een belangrijke keuze: welke god ga je aanbidden? Wordt het Murkan de ratachtige die je een beter startwapen geeft, of toch de gemaskerde Momot voor snellere spell regeneration? Elke god geeft naast zijn startbonus ook een set van drie monsters die je maar al te hard nodig gaat hebben om de held te verslaan.
Want wie is nou eigenlijk de held? Als je het goed hebt gedaan jijzelf. Dit zou betekenen dat je de battle royale die direct aan het begin van het spel start hebt overleefd en jouw tegenstanders een kopje kleiner hebt gemaakt. Als je wat onfortuinlijker was en aan de verkeerde kant van de doodslag stond, schaar je je nu onder de geesten maar

wees dan niet getreurd! Humanity is geen garantie in dit spel. Geef jij net die ene klap aan de held die hem doet sterven, dan herwin jij jouw humanity en is het jouw beurt om de held uit te hangen.

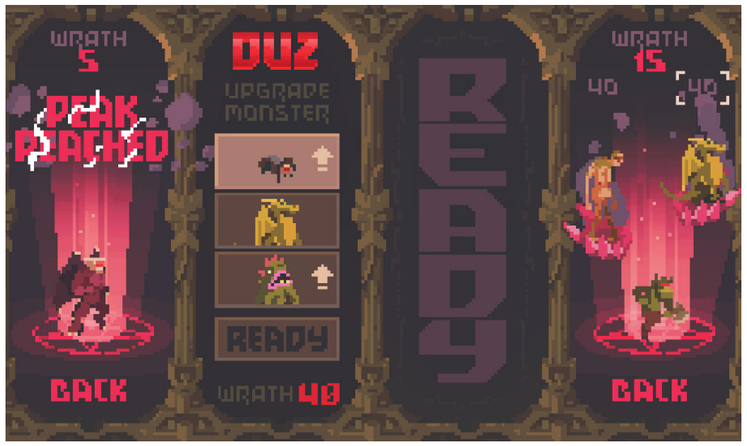
VERKEN DE DUNGEON…

Ren, duik en vecht je weg door de random gegenereerde kamers van de dungeon. Doorzoek de kamers grondig voor goud, XP en uiteindelijk de uitgang. Je zoektocht zal alleen niet makkelijk zijn. De geesten die je overal volgen nemen bezit van de voorwerpen om je heen. Voor je het weet wordt er met vallen op je geschoten en worden er meubels naar je gegooid. Maar dat zijn nog de makkelijke kamers. Het wordt pas echt spannend wanneer je de gevreesde pentagrammen op de grond ziet staan. De deuren vallen dicht en de strijd begint wanneer de geesten ieder in een pentagram duiken en een van hun drie monsters spawnen. Hun enige doel op dat moment is om jou als held om zeep te helpen.

Wanneer je een monster verslaat, levert je dit geld en XP op, maar wanneer een monster jou verslaat, sterf je een dramatische dood en wordt je een geest. De nieuwe held moet de strijd nu voortzetten totdat alle monsters zijn verslagen en hij weer verder kan.

MAAK JEZELF STERKER…

Maak tussendoor vooral een uitstapje naar de dungeonwinkel. Hier worden verschillende potions, wapens en spells aangeboden om je te verdedigen tegen de gevaren in de dungeon. Dit ga je ook zeker nodig hebben aangezien je tegenstanders ook steeds sterker worden. Zodra je de trap vindt en de verdieping verlaat, krijgt iedereen de kans om zijn monsters te upgraden. Met monsterpunten die je hebt verkregen met, nou ja, "monster zijn" kun je uit verschillende upgrades kiezen. Alles om een voordeel te hebben in de volgende battle en de held te verslaan.



EN ONTSNAP!

Zodra je level hoog genoeg is kun je er als held voor kiezen om een poging te doen om te ontsnappen. Eén klein probleempje, er staat een enorme eindbaas tussen jou en je vrijheid. Zet alles in de strijd om deze te verslaan en jij zult de dungeon overleven en je vrijheid tegemoet lopen. Ben je wat minder lucky? Dan wordt je terug gesmeten in de dungeon en wacht de eindbaas op een nieuwe uitdager. Je hebt drie pogingen om de baas te verslaan. Lukt dat niet? Dan zul je voor altijd worden vergeten.

ALLEEN OF MET VRIENDEN

Hoewel het in je eentje tegen de computer zeer vermakelijk is, zit de echte kracht hem in de multiplayer-stijl. Speel lokaal met tot wel 3 vrienden. Verenig je als geesten om die ene speler te verslaan die de held is, maar raak niet te vertrouwd met je bondgenoten. Zodra jij de held bent, is elke vorm van samenwerking van de baan en ben jij opeens het doelwit!

CHAOS OVERAL

Dus, waarom is dit nu eigenlijk zo leuk? Chaos. Chaos overal. Het is een spel wat niet al te ingewikkeld is en waar spelers elkaar vlot afwisselen als de held. Je slaat wild in het rond met je aanval, special en met de meerdere verschillende monsters. Qua complexheid en opties is het geen Smash maar het is dan ook maar een kwart van de prijs. Het is zeker een aanrader om met een paar vrienden te spelen. Mijn innerlijke criticus die ik had beloofd lijkt een beetje te zijn verdwenen helaas. Voor de prijs die je ervoor betaalt is het gewoon een onwijs leuk spel om fanatiek met je vrienden, of lekker in je eentje te spelen en ik raad het dus zeker aan. Speel dit spel met Esmée!

TEOTIHUACAN CITY OF GODS

DE FELICITATIE SPEELT ... OF DOET EEN POGING

Lang lang geleden, nog voordat iedereen in thuisquarantaine moest, speelde de Felicitaatcie een spel. De Felicitaatcie is de commissie van het Duivelsei die de verjaardagsweek van het Duivelsei organiseert, de DIES. Om het thema van dit jaar, DIES de los Muertos, echt goed te doorgronden, ging de commissie terug naar het verre verleden van Mexico, naar de stat Teotihuacan. Hun doel was om een tempel te bouwen voor de goden, maar of dat gelukt is… Dat lees je in dit artikel!

Tekst: Emma Verweij

EEN INTERESSANT BEGIN

De Felicitaatcie van 2020 bestaat uit zes leden, namelijk Jesse, Marnix, Dyon, Patrick, Luuk en ik, Emma. Toen de Felicitaatcie de vraag kreeg om een spel te spelen in thema, was de spelkeuze snel gemaakt: Het moest natuurlijk Teotihuacan City of Gods worden, het spel dat zich recht in het hart van Mexico afspeelt! Aan alles was gedacht, het spel was op tijd geleend, er was een locatie en iedereen had er zin in. We waren echter één klein detail een beetje vergeten: Teotihuacan is maar voor vier spelers! Gelukkig voor ons waren de bewoners van Teotihuacan wel fan van mensenoffers zo nu en dan, dus werd Patrick geofferd aan de goden. Ook ik besloot niet mee te doen, zodat ik ter plekke dit verslag kon schrijven.
Nu we tot het juiste aantal spelers waren gekomen, kon de uitleg beginnen die ik zou geven. Wie mij een beetje kent weet dat een uitleg lang kan duren. Een uur verder besefte de groep dat dit een lange, lange avond zou worden…

HET SPEL: TEOTIHUACAN CITY OF GODS

In Teotihuacan bewegen de spelers zich met hun werkers, dobbelstenen, rond over het bord, om allerlei acties uit te voeren. Je kunt grondstoffen verzamelen, zoals goud, steen en hout, die je vervolgens kunt gebruiken om te bouwen aan de tempel. Ondertussen worden je werkers bij iedere actie wat ouder. “Oudere” dobbelstenen hebben meer ervaring en zijn dus beter, maar pas op, op een gegeven moment gaan ze dood! Ze komen dan gewoon weer levend in het spel als een kersverse jonge babydobbelsteen, om een nieuwe levenscyclus te beginnen.
Terwijl de spelers rond het bord lopen, nadert de eclips, waarbij de maan voor de zon schuift. Iedere eclips scoren de spelers punten, en bij de derde eclips is het spel afgelopen.
Er zijn veel manieren waarop je punten kunt krijgen in dit spel, de belangrijkste zijn als volgt:

- Je kunt bouwen of versieren aan de tempel;
- Je kunt de groene, rode of blauwe godheid aanbidden, en diens #1 fan worden;
- Je kunt huisjes bouwen en je doden netjes begraven op de “track of the dead”;
- Je kunt verschillende maskers verzamelen.

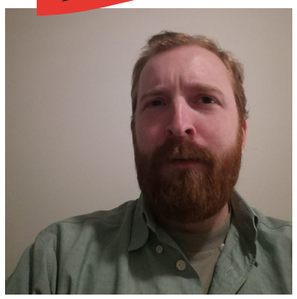
Aan het einde van iedere eclips moeten werkers te eten krijgen, alleen is in de omstreken van Teotihuacan blijkbaar maar één voedingsstof te vinden: er wordt alleen maar cacao gegeten. (Dat klinkt als een slecht excuus om de hele dag chocola te eten!)
Met een iets langere uitleg dan de uitleg hierboven, en het spelbord in de simpelste setup die mogelijk was, gingen Dyon, Jesse, Luuk en Marnix aan de slag!

SPELVERLOOP

DE EERSTE RONDE

Eerst moest een startspeler gekozen worden. De snelste manier leek me om gewoon te vragen wie startspeler wilde zijn, en naar alle verwachtingen was Jesse de eerste die heel hard ‘IK’ riep. Al bij de eerste ronde viel er een ongemakkelijke stilte: na een uitleg van een uur wist nog steeds namelijk niemand echt wat hij aan het doen was. Jesse begon maar vast de tempel te versieren, waarna Luuk en Dyon daadwerkelijk de eerste stenen aan de tempel legden. Marnix had een andere strategie: hij besloot maskers te gaan dealen in het paleis, en richtte daarmee de maskermaffia op. Na een aantal rondes blijken de spelers toch een idee te hebben van wat er gebeurt en komen de eerste strategieën aan het licht. Luuk is een echte peopleperson: hij bouwt huisje na huisje en begraaft ontzettend veel doden op de track of the dead. Marnix besluit naast maskermaffia ook technicus te worden, hij scoort de eerste technologieën zodat de rest hem flink moet betalen als ze ook slim willen worden. Dyon spreidt zijn kansen, hij bouwt een beetje mee aan de stad der doden, maar draagt zo nu en dan ook zijn steentje bij aan de tempel.
En Jesse, Jesse is afgeleid door zijn frikandelbroodje. Hij had er één meegenomen voor later, en kreeg er plotseling trek in!

Marnix is rood?!



Dan breekt de goudkoorts uit, en wil iedereen ineens goud verzamelen. Met het vers verworven goud halen ook Dyon en Luuk enkele technologieën binnen. Alleen Jesse blijft achter in de ontwikkeling. Zo is hij er zojuist (na een uur uitleg en drie kwartier spelen) achter gekomen dat Marnix rood is, en heeft hij nog geen enkele technologie. Zelf zegt hij dat dat allemaal op een later punt in het spel nog wel goedkomt: “Wacht maar, mijn stam wordt fucking WOKE hierna!”. Ik zou hem graag geloven, maar ik wil hem dan wel zijn eerste technologie zien kopen...

SPELONTWIJKEND GEDRAG

En dat was het einde van de concentratiespan. Met nog niet eens een derde van het spel achter de rug, en dus nog uren te gaan, werd de eerste “Cacaoooooo!” uitgeroepen. Een tweede “CACAOO!!” volgt en een derde! En plots verschijnen er telefoons aan tafel. Van een kat die “Olof Johnson” zegt tot een man die als geit leeft in de bergen en Willie en Max van Lucky TV, een grote variatie van memes passeert de revue.

DE SOG-VIDEO'S

Om het makkelijk te maken, staan hieronder alle video’s die tijdens het spel gekeken zijn (vaak zelfs meerdere keren!). In deze digitale Spelduivel kun je zelfs de links bij de video’s aanklikken! Probeer het hier!

- De kat die Olof Johnson zegt
- De man die als geit leefde
- Nyan cat
- I smell like beef
- What what in the butt
- Starwars kid
- Look at all those chickens
- Nickleback meme (Look at this photograph!) compilatie
- Charley bit me
- Ik proef kurk van Sluipschutters
- Willie en Max van LuckyTV compilatie

Ook ik was erg afgeleid, en voor ik er erg in heb is de eerste eclips aangebroken!

DE EERSTE ECLIPS

Of althans, we denken dat de eerste eclips is aangebroken, aangezien Jesse steeds vergat de eclipstracker vooruit te zetten. Er is veel gebeurd: Luuk en Dyon zijn een keer gestorven, en vervolgens met een dobbelsteen extra teruggekomen. Er is ook heel erg hard aan de piramide gewerkt! De onderste laag is bijna helemaal vol, er hoeven nog maar drie stenen gelegd te worden. De tussenstand is niet verrassend. Ver bovenaan staat Dyon met 54 punten, daaronder Luuk met 46 punten en Marnix met 25 punten. Met 15 punten staat Jesse voorlopig laatste, ik denk dat het met de memes te maken had.

DE TWEEDE ECLIPS

Een regel die ik nog niet eerder had uitgelegd, is dat het spel ook beëindigd wordt als de tempel afgebouwd wordt. Dat activeert namelijk de laatste eclips, door de perfecte architectuur. Het zal dan ook niet verrassen dat de tijd naar de tweede eclips voornamelijk werd gebruikt om veel aan de tempel te bouwen (middernacht naderde, en Luuk had het geluid van een mug op een soundboard gevonden, dat was voor niemand leuk). Jesse was meesterbouwer en de tempel groeide gestaag. Luuk domineerde nog steeds de track of the dead en Dyon was ondertussen de enige speler die echt zich had bekeerd tot het blauwe godendom, hij domineerde de track van de blauwe god en zou daar een hoog aantal punten mee binnen te halen. Marnix was zichzelf dieper en dieper in de maskermaffia aan het graven, en verzamelde nog net een laatste masker voor de tweede eclips. Helaas had niet iedereen zo goed de timing van de eclips geanticipeerd, Dyon had helaas al zijn werkers net op laten groeien, waardoor ze allemaal twee keer zoveel cacao nodig hadden. Dat was een dure business!

DE DERDE ECLIPS

Middernacht naderde, en daarmee ook de derde eclips. Ik knipperde twee keer met mijn ogen, en plots was er nog maar één steen om aan de tempel te leggen. Het was kort even spannend wie de laatste steen zou leggen, maar uiteindelijk ging Jesse, als startspeler, er ook vandoor met de laatste beurt. Hij plaatste, vlak na het worden van de #1 fan van de groene god, de laatste steen en beëindigde hiermee het spel.

SPELEINDE

Na een enerverend spel was de eindstand, verbazingwekkend genoeg:

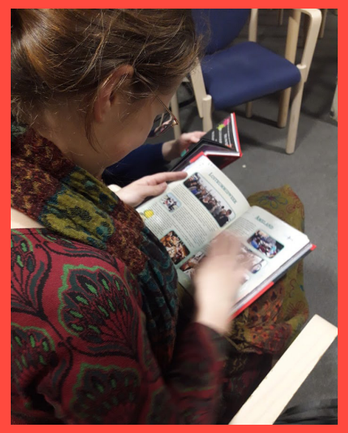
1. Luuk met 149 punten
2. Jesse met 141 punten
3. Dyon met 130 punten
4. Marnix met 84 punten

Blijkbaar was Jesse’s stam uiteindelijk inderdaad echt WOKE geworden! De grote winnaar was Luuk, maar Luuk had als enige het spel al eerder gespeeld, dus ik laat het aan jullie over of dat telt. Dyon zat Jesse op de hielen, en van Marnix' score leren we een belangrijke les: niet in maskers dealen, de maffiawereld is net iets te gevaarlijk!

Toch wel WOKE

25 jaar
Duivelsei
Lustrum
2018-2019

KEYFORGE
PLAYED HERE!
GET YOUR FREE DECK HERE!



Duivelsei
Almanak
2014-2015
Duivelsei
Lustrum
2018-2019
Speelduivel
Lustrum 2016
Het Duivelsei
2017-2018

Van de spellen die op Het Duivelsei in de kasten staan, worden er veel nauwelijks gespeeld. In tegenstelling tot populaire spellen, die elke avond wel op tafel belanden, worden ze soms maar eens per jaar uit de kast gehaald. De minst gelukkigen worden jarenlang niet aangeraakt, totdat ze bij de tweejaarlijkse spellenveiling verkocht worden. Tussen deze spellen zitten echter een paar mooie exemplaren die absoluut het spelen waard zijn. In dit artikel zal ik vijf - veelal obscure - bordspellen bespreken die het verdienen om wat vaker onze kasten te verlaten.

Tekst: Oscar van Putten

Race for the Galaxy

Dit is waarschijnlijk de bekendste titel op deze lijst, en je hebt er misschien al een keer van gehoord. Race for the Galaxy is in veel opzichten een simpelere variant van Terraforming Mars: het is een zogenaamde engine builder in het thema van ruimte-exploratie. Dit spel duurt echter maximaal een uur, waardoor het veel vlotter speelt en makkelijker op een spelavond gespeeld kan worden; desondanks wordt het aanzienlijk minder vaak op de vereniging gespeeld dan het complexere Terraforming Mars.

Het doel van Race for the Galaxy is het opbouwen van een galactische beschaving. Elke beurt kies je één actie om uit te voeren; andere spelers mogen echter óók deze actie uitvoeren, en jij mag hun acties eveneens doen. Hierbij kun je nieuwe werelden koloniseren of ontwikkelingen doen die je in toekomstige beurten ten goede komen; deze kaarten plaats je op je tableau, dat zich uitbreidt naarmate het spel zich vordert. Hiervoor moet je echter ook kaarten uit je hand betalen, die je anders ook had kunnen spelen. Daarnaast kun je als actie inkomsten krijgen in de vorm van kaarten, punten of grondstoffen.

Het leuke aan Race for the Galaxy is de grote diversiteit aan strategieën. Je kunt een militaire grootmacht worden en talloze planeten veroveren, of je kunt als massaproducent een oneindige stroom goederen produceren en verbruiken, of je kan een technologisch wonder opzetten door alleen ontwikkelingen en geen werelden te plaatsen. Er zijn weinig slechte beginhanden – vaak is er minstens één strategie waarmee je aardig wat punten kunt scoren. Dankzij deze enorme diepgang is de herspeelbaarheid van dit spel flink hoog. Voor beginnende spelers zal de grote hoeveelheid regels overweldigend zijn aan het begin, maar het duurt niet lang voordat je het onder de knie zult hebben, en zeker voor ervaren spelers is het een aanrader.

Keyflower

De blauwe kast is waarschijnlijk de stoffigste kast op het Ei. Deze kast zit weggestopt in een hoekje, vol met urenlang-durende spellen die, ondanks hun goede kwaliteit, soms jarenlang niet aangeraakt worden. Een voorbeeld van zo'n spel is Keyflower. In 2019 kwam het op de veilinglijst terecht omdat het twee jaar niet was gespeeld, maar op verzoek van enkele leden is het er toch afgehaald. Helaas ligt het nog altijd onaangeroerd in de kast.

In Keyflower moeten spelers hun eigen dorpen uitbreiden en werkers naar hun dorpen halen om grondstoffen te verzamelen. Elke ronde wordt een aantal tegels geveild; je kunt op deze tegels bieden, of meteen de acties op de tegels uitvoeren. Dit veilen en uitvoeren gebeurt allemaal met werkers, die je moet uitgeven en kun je zo kwijtraken. De werkers komen in vier verschillende kleuren, maar dat aantal heeft niets met het spelersaantal te maken en je kunt het spel met zes man spelen – je mag niet meer dan één kleur werker tegelijk gebruiken. Na elke ronde worden de tegels verdeeld over alle spelers, die ze aan hun dorp mogen toevoegen. Acties in je eigen dorp mag je blijven gebruiken en kun je verbeteren om ook nog punten van te krijgen.

v.l.n.r.: Keyflower; Yamataï; Karmaka

Het spel wordt gespeeld in vier rondes en elke ronde neemt de complexiteit toe doordat je steeds meer mogelijke acties hebt. Bovendien moet je al enkele rondes eerder de juiste beslissingen maken om in de laatste ronde veel punten te kunnen scoren. Dit maakt Keyflower een uitdagend spel, maar wel ontzettend leuk. Mocht je houden van andere complexe eurogames zoals Terra Mystica, Hoogspanning of Terraforming Mars, dan is dit spel ook een aanrader.

Yamataï

In Yamataï moeten spelers een nieuwe hoofdstad bouwen in het Aziatische eilandenrijk van Yamataï. Spelers in Yamataï kunnen kiezen uit een aantal acties; hiermee krijgen ze kleurrijke bootjes die ze mogen plaatsen op verschillende waterwegen die tussen een grote hoeveelheid eilanden stromen. Spelers krijgen de fiches van vooralsnog onontdekte eilanden waarmee ze specialisten kunnen inhuren; deze geven je extra punten en andere bonussen. Spelers kunnen ook bouwen op eerder ontdekte eilanden om meer punten te krijgen. Hiervoor gebruiken ze geen geld, maar moeten de juiste kleuren bootjes om het eiland heen zijn geplaatst. Langzaamaan begint het rijk gevuld te worden met kleurrijke boten, huizen en bijzondere gebouwen. Yamataï is sfeervol en mooi ontworpen, en het spel eindigt zodoende met een kleurrijk bord.

Yamataï is geschikt voor zowel minder als meer ervaren spelers. Hoewel het niet de diepgang heeft van andere spellen op deze lijst, is er alsnog een grote diversiteit aan strategieën. Desondanks wordt ook dit spel weinig gespeeld op de vereniging. Voor liefhebbers van spellen uit de rode kast is Yamataï een leuk spel om eens (of zelfs vaker) te spelen.

Karmaka

Spelers beginnen in Karmaka als mestkevers, die tijdens het spel meermaals reïncarneren en daarbij in niveau stijgen, totdat ze eindelijk verlicht worden. Het thema van dit spel is uniek, en dit reflecteert zich in de ongewone regels. Het heeft veel weg van een deckbuilder, maar met genoeg verschillen om zich van dat genre te onderscheiden. Elk 'leven' krijgen spelers een trekstapel met kaarten; deze kunnen ze elke beurt trekken en spelen. Een kaart mag gespeeld worden voor de punten, voor een actie van de kaart of voor een 'toekomstig leven'. Als je trekstapel en hand leeg zijn, reïncarneer je, en als je genoeg punten hebt verzameld, zul je in rang stijgen; de kaarten die je voor dit leven apart hebt gelegd, krijg je dan terug. Met actiekaarten kun je je tegenstanders tegenwerken; echter, als je de actie op een kaart uitvoert, gaat hij naar je tegenstander, die diezelfde kaart kan gebruiken om in een toekomstige ronde jou te dwarsbomen...

De mechanics van Karmaka zijn uniek en interessant, en dit maakt het een verfrissende variatie op andere vergelijkbare spellen. Het heeft niet de diepgang van andere spellen op deze lijst; het duurt hoogstens een uur (zo niet korter) en is relatief simpel, waardoor het een ideaal spel is als je even geen zin hebt in een ingewikkeld spel. Mocht je het willen spelen: zoek in de rode kast voor een kleine doos met onopvallende art. Misschien is dit een van de redenen dat het zo weinig gespeeld wordt?

Alhambra

De doos van Alhambra is onopvallend en vrij kleurloos, en het spel zelf, dat uit 2003 komt, is voor een bordspel al relatief oud. Toch is dit wederom een interessant spel dat vaak over het hoofd wordt gezien. In Alhambra moeten spelers een paleis maken, dat ze uitbreiden door verschillende gebouwen te kopen en toe te voegen. Elke beurt kun je geldkaarten pakken; deze komen in vier verschillende muntheden, die later bepalen welke tegels je kunt kopen. Tijdens je beurt kun je, in plaats van geld te pakken, ook één van vier tegels kopen, maar elk moet je met een verschillende munteenheid betalen.

Punten worden tijdens het spel drie keer geteld. Naast een scoringsmoment aan het einde zijn er twee semi-willekeurige scoringsmomenten tijdens het spel: tussen de geldstapel worden twee scoringskaarten geschud, en als die worden getrokken, worden je punten geteld. Punten worden alleen toegekend aan degene die een bepaalde tegel het vaakst heeft, waardoor je telkens je tegenstanders voor moet blijven om de punten te garanderen. Ook krijg je punten voor je buitenste muur – hoe langer deze is, hoe beter.

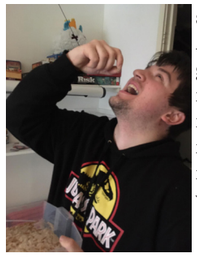
Alhambra is een leuke, relatief eenvoudige stadsbouwspel. Hoewel de mechanics sterk verschillend zijn, lijkt het thematisch gezien op Yamataï, in de zin dat je een eigen stad moet bouwen. Mocht je één van beide spellen spelen en leuk vinden, dan is Quadropolis ook aan te raden. Dit is wederom een spel waar je een stad moet bouwen, zij het een moderne, en wederom een spel dat niet vaak de kasten verlaat.

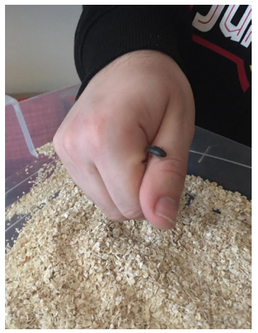
Het Huisdierenhoekje

Voor je dagelijkse portie... schattigheid?

We houden bij Duivelsei natuurlijk allemaal van knuffelige cavia's, schattige hamsters en chonky katten. Zoveel soms dat je haast zou vergeten dat er nog andere huisdieren bestaan! Voor dit huisdierenhoekje ben ik langsgegaan bij Allard Langendoen; hij heeft géén kat, hond of knaagdier, maar meelwormen.

Tekst en foto's: Esmée van Soest





Meelwormen? Ja dat klopt! Onze Assessor Intern houdt deze insecten sinds kort op zijn kamer hier in Leiden. Nu zijn meelwormen niet het meest knuffelbare huisdier wat je je kunt bedenken, maar dat is dan ook niet Allards doel. Hij is van plan om een stabiele populatie meeltorren op te bouwen die uiteindelijk genoeg eitjes leggen, dat hij de meelwormen kan eten.

Hij houdt ze hiervoor gescheiden in 3 laatjes. Eén met larven (meelwormen), één met poppen en één met torren (volwassen meeltor). Hij houdt ze gescheiden omdat de meeltorren/-wormen elkaar en de poppen anders gaan kannibaliseren. Allard heeft al aardig wat meelwormen. Met de hoeveelheid torren gaat het nog wat minder hard, maar hij is dan ook pas anderhalve maand met dit project bezig. Hij hoopt na 4 maanden een stabiele populatie te hebben.

Allard is hier onder andere mee begonnen omdat het eten van insecten eigenlijk gewoon heel normaal is en het veel beter is voor het milieu. Ze zijn dan ook heel makkelijk te verzorgen. Ze hebben alleen een laagje haver en af en toe wat vers eten nodig. Allard heeft zelf nog nooit eerder meelwormen gegeten, wel sprinkhanen. Hij maakt zich echter geen zorgen om de smaak, meelwormen schijnen niet echt ergens naar te smaken. Wie weet dat hij op de volgende bakwedstrijd iedereen laat proeven van een meelworm-snack.

Hier wilden we een tweede huisdierenhoekje plaatsen, maar door de Coronacrisis is het ons helaas niet gelukt om deze te schrijven. Maar wees niet getreurd! Wanneer de vereniging weer opengaat, zullen we deze Spelduivel ook fysiek uitbrengen met dit stukje gevuld. Bovendien zullen we een paar pagina's aan leuke bonuscontent voor jullie klaar hebben staan! Dus ook als je alle artikelen van deze online-Spelduivel hebt gelezen: vergeet niet om een fysieke kopie op te halen als we weer onze spelavonden hebben!

De Game Bros.

In- en verkoop tweedehands games en consoles.

10% korting met de code 'Duivelsei'

GAME BROS.

www.degamebros.nl

info@degamebros.nl

Help jezelf nu door de Coronacrisis heen! Met het nieuwe wondermiddel: films!

Corona is vervelend, zeker omdat het Duivelsei nu dicht is en iedereen veel minder te doen heeft in de avond. Dus daarom hier een lijst van films die je in de leegte die ooit spelavonden waren kan kijken. Veel ervan zijn nieuwe films die je misschien gemist hebt dit jaar, maar een enkele is ook wat ouder. Hierbij dus een aantal films die een absolute aanrader zijn.

Tekst: Jasmijn Bom

The Favourite (2018)

De Bunny kingdom film

Ik begin misschien met een film die *The Favourite* heet, maar dat betekent natuurlijk niet dat de andere films geen favoriet zijn. Wees er maar van verzekerd dat al deze films erg goed zijn. *The Favourite* speelt zich af in Engeland, begin 18de eeuw. Maar dit is niet je typische kostuumdrama. Dit is een wilde tocht en alles wat je verwacht wat niet gaat gebeuren, gaat gebeuren. De film gaat over twee nichten die allebei heel graag de favoriet van de Britse Koningin Anne willen zijn, en ze zijn tot veel bereid om dat te worden. Nou vraag je je natuurlijk af, waarom past Bunny Kingdom bij een kostuumdrama? Nou, er komen erg veel konijnen in voor, deze film is ontzettend geschikt voor het genieten van kleine, schattige, fluffy, konijnenkontjes. Je zult je ogen uitkijken. De reden waarom dit zo'n interessante film is, hij is namelijk knettergek. Alles is over de top en ontzettend onverwacht, en dat is ook juist leuk om te zien. Kostuumdrama's zijn meestal redelijk rigide, er zijn allemaal regeltjes en alle personages moeten zich eraan houden. En het is fijn om te zien dat die barrière doorbroken wordt.

Portrait de la jeune fille en feu (2019)

De Wat Schets Je Me Nou film

Portrait de la jeune fille en feu is een frans kostuumdrama, maar laat je daar niet door afschrikken, dit is een film die door alle taal- en tijds barrières heen gaat en waarmee iedereen toch mee kan of wil relateren. De film gaat over een vrouwelijke schilder die stiekem een huwelijksportret van een andere vrouw moet schilderen (vandaar Wat Schets Je Me Nou). Dit moet stiekem omdat degene die geschilderd wordt helemaal niet wil dat het portret afkomt omdat ze niet wil trouwen. Maar dit gaat natuurlijk niet zo makkelijk als het lijkt. Dit is een superromantische film en je kan niks anders dan meeleven met de personages en het beste met ze voor hebben. Kijk het smachtend in je eentje of met je online Discord-date.

System Crasher (2019)

De Jungle Speed film

Dit is een Duitse, realistische film over een meisje rond de negen jaar die niet in het jeugdzorgsysteem past. Ze is onhandelbaar en word uit elk pleeggezin weggestuurd. Door een jeugdtrauma krijgt ze intense woedeaanvallen waardoor ze alles gaat slaan, schoppen en gaat wegrennen. Maar als je haar leert kennen merk je dat ze eigenlijk toch erg lief is, en alles ervoor over heeft om gewoon terug naar haar moeder te keren. Maar misschien kan een nieuwe agressie-coach haar helpen. Als ik heel eerlijk ben is dit een van de beste films die ik vorig jaar gezien heb, de film is zo ontzettend goed in elkaar gezet. Elke keer als ze een aanval heeft verandert de hele sfeer van de film via de editing en de muziek, het wordt opzwepend en druk en ook als kijker word je ongemakkelijk van. Om het nog beter te maken, speelt de hoofdrolspeelster zo ontzettend goed, ondanks haar jonge leeftijd zet ze haar rol zo goed neer. Je bent de hele film aan het rooten voor het jonge meisje en je wilt zo graag dat het goed komt.

Knives Out (2019)

De Mysterium film

Kijk. Eigenlijk hoort dit het Cluedo spel te zijn, maar niemand speelt vrijwillig Cluedo, dus dan maar Mysterium wat wél leuk is. *Knives Out* is een Agatha Christie-achtig detectiveverhaal dat vrijwel volledig binnen één huis plaatsvindt. Een bekende detectiveschrijver wordt dood in zijn huis aangetroffen nadat hij de vorige avond een verjaardagsfeest had in hetzelfde huis, dan wordt een privédetective gevraagd om op te lossen hoe het nou allemaal zit. Deze film is zulke goede entertainment, het is bijna een soort spelletje waarbij je terwijl je aan het kijken bent probeert uit te vogelen wie de moord heeft gepleegd en hoe het nou allemaal precies heeft verlopen. Dit is niet een film waarbij je huilen uitbarst of waar je van schrikt, maar het is wel een film waar je constant op het puntje van je stoel zit omdat je meer wil weten.

Thelma & Louise (1991)

De Crazy Karts film

Als een-na-laatste film wil ik toch nog een film kiezen die niet van de vorige twee jaar zijn. Dit is een wat oudere film. *Thelma & Louise* is een roadmovie waar twee vriendinnen per ongeluk een moord plegen en dan op de vlucht slaan voor de politie. Maar dit is eigenlijk beter dan het lijkt aangezien allebei de vrouwen zich erg vast voelden in hun oude leven en hier nu compleet uit losbreken. Voor mij kwam deze film compleet uit de lucht vallen, ik had niet een synopsis gelezen en de poster ziet eruit als de typische Romcom. Dus ik verwachtte een compleet andere film, maar was allerminst ontevreden. Dit is natuurlijk een spannende film, maar het belangrijkste aan de film is dat je twee vrouwen ziet losbreken van hun normale leven en daar eigenlijk ontzettend blij en gelukkig van worden. Ook al komen ze ontzettend veel obstakels tegen op hun weg, dit blijft altijd beter dan hun vastgeroeste leven dat ze thuis hadden.

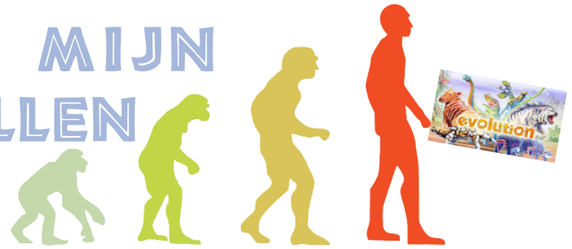
Parasite (2019)

De Spyfall film

Ahhhh *Parasite*, wie heeft er ondertussen nog niet van gehoord. De eerste non-Engelse film die de 'best picture' prijs gewonnen heeft bij de Oscars. En terecht, ook dit is een van de beste films van vorig jaar. Parasite is een Zuid-Koreaanse film over een arm gezin dat gaat infiltreren bij een ander rijk gezin. Ook dit is een film waarbij je verwacht dat het misschien niet goed vertaalt naar andere landen over de wereld omdat het redelijk specifiek gaat over klasse verschillen binnen Zuid-Korea. Maar ook deze film vertaald ontzettend goed naar de rest van de wereld, en veel cultuurverschillen vallen maar weinig op. Wat hier natuurlijk ook bij helpt is dat de film goed in elkaar zit en het verhaal goed neerzet.

Eigenlijk kan ik niet al te veel over de film zeggen omdat het een soort film is die je moet meemaken. Maar als er maar één ding van dit lijstje is wat je graag wilt meepikken, dan zou ik absoluut *Parasite* gaan kijken. Want behalve Corona gaat waarschijnlijk ook deze parasiet mee de geschiedenis-boeken in.

HOE EVOLUTION MIJN BLIK OP BORDSPELLEN EVOLUEERDE



Evolution is een bordspel waarbij spelers diersoorten opbouwen met een uitgebreid scala aan eigenschappen en vaardigheden. Als iemand die bijna nooit bordspellen speelt, heb ik het met een frisse blik geprobeerd. Ingaand bekeek ik bordspellen als niet veel meer dan een computerspel zonder computer, maar bij nader inzien blijkt het totaal anders te zitten: bordspellen zijn een geheel ander medium dan videogames.

Tekst: Aryan Rezaei

WAAROM BORDSPELLEN?

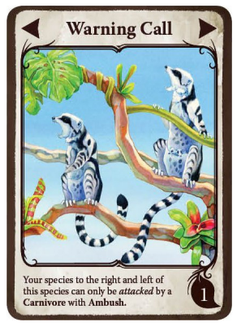
Over het algemeen geven bordspellen mij een enigszins statische indruk; je loopt niet echt in een fantasiewereld rond, maar bent alleen op een bepaalde volgorde met pionnen en kaarten aan het schuiven. Dit is tegelijkertijd ook de reden dat ik nooit zulke motivatie heb gehad om bordspellen te spelen: waarom zou ik een fysiek spel spelen als ik hetzelfde kan doen in een veel kleurrijker en aantrekkelijker digitale omgeving?

Maar in werkelijkheid, om bordspellen enkel te bekijken in termen van spelregels doet hun onrecht; ze hebben namelijk een belangrijk sociaal aspect. Er is immers een reden dat er maar weinig bordspellen zijn voor slechts één speler!

Daarnaast maken bordspellen plaats voor wat flexibiliteit; er is geen computer die het spel dicteert, maar je mag enigszins afwijken van de spelregels als het spel te moeilijk of makkelijk is, en er is geen haast als je nog even nodig hebt om te leren spelen. Tenslotte bieden bordspellen natuurlijk een meer hands-on ervaring dan videogames; het heeft iets unieks om de fiches en kaarten echt vast te houden, in plaats van het allemaal op een scherm te zien gebeuren.

EVOLUTION

Evolution is een relatief eenvoudig spel; de spelers hebben allen minstens één diersoort, waarvan ieder een lichaamsmassa en een populatie heeft. Iedere ronde krijgt de speler de mogelijkheid om zijn soorten te muteren met bepaalde eigenschappen en om nieuwe soorten te maken. Vervolgens krijgt iedereen de kans om te voeden; carnivoren roven op andere soorten en herbivoren nemen wat van de plantaardige Food Bank, die iedere ronde gevuld wordt. Maar deze heeft een beperkte voorraad: populaties die aan het eind van de ronde niet genoeg hebben gegeten, sterven uit.



De puzzelaar in mij heeft een zekere zwak voor het bedenken en uitproberen van strategieën; word je de bloeddorstige toppredator, of een veganistisch varken met een bodemloze maag? Van boomklimmen om predatoren op de grond te mijden, tot vruchtbaarheid om je populatie gratis uit te breiden, er zijn tientallen eigenschappen om je soorten vorm te geven. Met een maximum van drie zulke kaarten per soort is het van belang om na te denken over waar je op wilt focussen; zo zijn er kaarten die het makkelijker maken om je populaties te voeden, en kaarten die bescherming bieden tegen carnivoren. Voor roofdieren zijn er daarnaast nog eigenschappen die deze defensieve kaarten tegenwerken.

Zelf heb ik slechts met herbivoren gespeeld, aangezien dit de veiligste speelstijl is. (Ik heb het spel zelfs weten te winnen op deze manier!) Carnivoren zijn immers in staat om op je eigen soorten te roven als je tegenstanders geen geschikte prooi hebben. Echter, als je het spel echt serieus wilt spelen, zul je dit risico moeten nemen; als je goed met ze weet om te gaan, kun je al snel de voedselketen domineren (disclaimer: ik ben niet verantwoordelijk voor mogelijke massa-uitroeiingen die hieruit kunnen volgen).

In ieder geval zijn er uitgebreide mogelijkheden om exotische strategieën uit te proberen. Gaandeweg zul je daarbij dieren tegenkomen met, laten we zeggen, bijzondere combinaties van eigenschappen; zo hingen in m'n eigen potje schildpadapen aan de bomen en maakten dikke molkonijnen de grond onveilig.

CONCLUSIE

Verrassend genoeg heeft deze analyse mij een geheel nieuwe kijk geboden op bordspellen, nu als sociale activiteit in plaats van puur als spel. Het is niet iets wat ik als ontspanning zou kunnen oppakken—maar niettemin heeft Evolution absoluut mijn nieuwsgierigheid geprikkeld.

DE GEHAKTBALLEN VAN PATRICK (6 TOT 8 PERSONEN)

De hartige bakwedstrijd van 19 februari is gewonnen door Patrick van Gogh! Natuurlijk hebben wij hem snel om zijn heerlijke recept gevraagd.

INGREDIËNTEN:

1 kilo gehakt, gemengd, bij voorkeur rundergehakt als varken niet mag
2 uien
3 tot 5 tenen knoflook, afhankelijk van hoe knoflook-fan je bent
2 eieren
Bloem
Maizena
1 eetlepel gemalen komijn
2 eetlepels gemalen paprikapoeder
1 eetlepel oregano
1 eetlepel gemalen rozemarijn
1 theelepel, of een halve eetlepel als je van pittig houdt, cayennepeper
Zout en peper naar smaak
Een scheut worcestershiresaus
Een scheut sriracha saus

RECEPT:

Bak de knoflook en ui ongeveer 2 minuten tot ze goudbruin zijn. Pak een grote kom. Doe hier een ei, bloem en maïzena in tot je een beslag hebt. Meng de ui en knoflook erdoor. Voeg het gehakt toe. Meng het kort en voeg geleidelijk de kruiden toe. Kneed het geheel goed door en rol er vervolgens gehaktballen van. Bak ze vervolgens tot ze doorbakken, maar nog lichtjes roze zijn in boter (of evt. olie); bak je ze langer, dan worden ze taai. Als de buitenkant sneller aanbrandt dan de binnenkant bakt kun je voorzichtig wat water in de pan toevoegen. Giet wel rustig om een steekvlam te voorkomen.

Variatie: Voeg een klein beetje kaneel toe voor een heerlijke herfstachtige smaak.

KOOKTIPS EN -TRICKS VAN DE NOMCIE

1. Gooi een bouillonblokje in het kokende water waarin je je pasta gaat koken voor een lekkere smaakvolle pasta!

2. Voor het bakken van een hartige taart met een bodem van deeg: bak eerst de bodem los een paar minuten in de oven (met iets zwaars erop zoals bakparels zodat hij niet rijst) zodat de bodem gaar wordt!

3. Prak een banaan met twee eieren en kaneel en bak hem voor een makkelijke heerlijke bananenpannenkoek!

4. Voor het schillen van knoflook: plet de teen met je mes voor het schillen voor veel minder gepiel!

5. Als jij een van die mensen bent die niet walgt van champignons: was ze niet maar maak ze schoon met een keukenpapiertje of champignonborsteltje, dan worden ze niet zompig!

6. De goede portie rijst voor één persoon is twee handjes vol! Dat is als je niet de grootste handen van de wereld hebt...

7. Het pellen van tomaten is veel makkelijker als je ze even in kokend water legt en daarna laat afkoelen. De velletjes zijn dan helemaal los! (en een lekkere snack! Kuch)

8. Rood vlees kun je het beste bakken in een combinatie van olijfolie en roomboter voor een mooie smaak en kleur!

9. De markt in Leiden Centrum verkoop groente en dergelijke voor een hele lage prijs. Loop een keer op woensdag of zaterdag langs!

10. Restjes pasta, quinoa of rijst zijn een goede basis voor een salade en restjes groente kun je vervormen tot soep! Gooi niet weg!

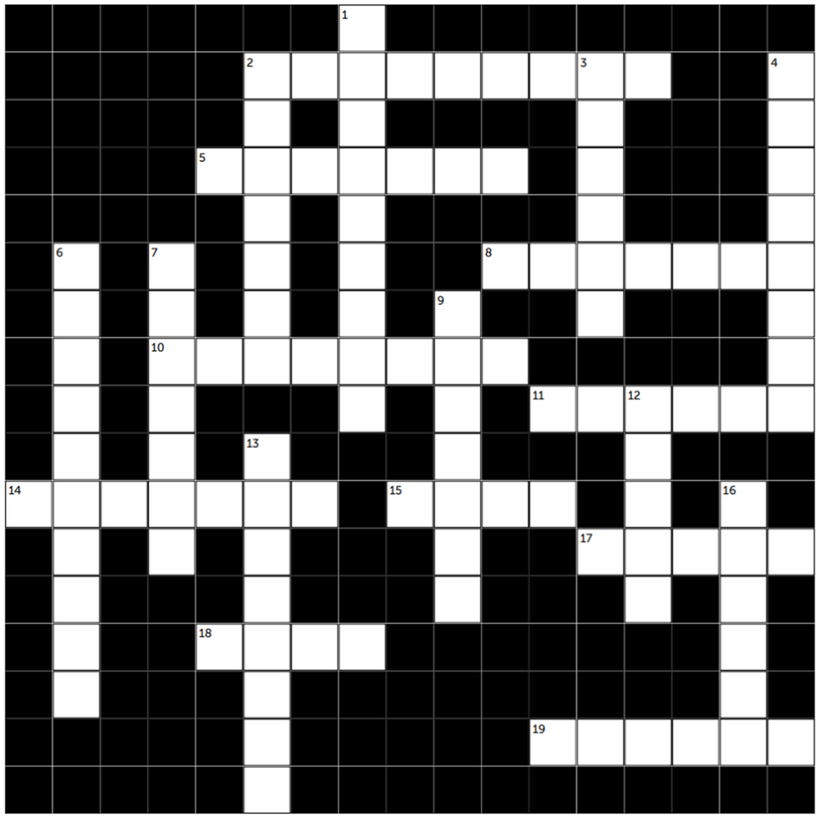
BONUS TIP:

Wieteke heeft op de middelbare een hele dag uien gesneden om te kijken hoe je het minst moet huilen en de uitkomst is fantastisch: gooi er azijn op! Je ui smaakt ook gelijk.... apart...

Rapunzel

Door Martijn de Jong en Vita Jansen

Hiep hiep hoera, er is toch nog een nieuwe Rapunzel gemaakt! De vorige is als eerste opgelost door Martijn en Michelle - zij hebben hiermee eeuwige roem vergaard! Wil jij ook eeuwige roem? Stuur dan als eerste de antwoorden van deze Rapunzel naar redactie@duivelsei.nl. Veel puzzelplezier!



Horizontaal

2. De functie van een gordijn is ook nuttig in het verkeer. (9)
5. Dit domme gevogelte is in ieder geval goed voor de botten. (7)
8. De poot van dit beest breekt alles open. (7)
10. Deze dieren zijn voorstander van zichzelf testen. (8)
11. Deze zielige Egyptenaar houdt niet van herrie. (6)
14. Sla op dit hoofddeksel om muziek te maken. (7)
15. Deze bende weet hoe zaken normaal gesproken gaan. (4)
17. Lachwekkend, ongeacht of de grap degelijk is of niet. (5)
18. Stoel die omgedraaid op een fles past. (4)
19. Hier zit je aan in groep 4. (6)

Verticaal

1. Literatuur die in halven spreekt. (9)
2. Deze neppe Engelse uitwerpselen maken verrassend goed schoon. (7)
3. Verdrietig zoogdier. (6)
4. Als dieren honger hebben, wordt dit doorgaans gesproken. (8)
6. In een tijdschrift zoek je naar het juiste beslag. (10)
7. Dankzij dit auto-onderdeel kunnen mijnwerkers elkaars gezicht zien. (7)
9. Doelbewust slecht advies op afstand. (7)
12. Vervelend, al dat hooi. (5)
13. Nalatenschap van een vergeten luilak. (8)
16. Dit heilige boek ligt naast de voordeur. (6)

HOLLE BOLLE GIJS
café/restaurant

3-gangen
Dagmenu
10,-

Op maandag en dinsdag eet je nu drie gangen voor een tientje. Je begint met een soepje, dan geniet je van de dagschotel en het toetje kies je van de kaart.

Wij hebben weer ruimte voor nieuwe collega's!

Interesse? Je weet ons te vinden!

Korte Mare 34 • www.hollebollegijs-leiden.nl • 071 7504160 • open v.a. 17u