



Nummer 3

December 2023

Spelduivel

L.S.S.V. Het Duivelsei

SERIAL #
AL5QF2

De Redactie Speelt

Keep Talking!

SPIEL

Een Reisverslag!

Hot Takes

What, Then, Do We Like?!

SPELLENSPECIAALZAAK



Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?

Of mee doen aan een toernooitje?

Kom dan gerust langs.

Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend. Van demo's tot toernooien. Check onze site of facebook pagina voor detail

Donderdag avond

MtG draft en casual play.

Andere ccg's spelers zoals van Cardfight! Vanguard zijn uiteraard ook welkom.

Wargames - kom een battle Warhammer, Warmachine of een ander spelsysteem spelen tegen andere spelers.

Vrijdag avond

Ben jij een bordspel fanaat? Of vind je het leuk om tijdens een leuk spelletje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

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

Op vertoon van de Duivelsei ledenpas - 10% korting*

Adres

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

website

www.tafelridder.nl

facebook

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

*Geld niet voor tweedehands spellen en aanbiedingen

Colofon

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

Redactie

Joyce Belleflamme
Niels van Leur
Jenna Hoekstra
Tessa Vermeeren
Arjan van der Hoff
Nathan Houkes

Vormgeving

Niels van Leur
Tessa Vermeeren
Joyce Belleflamme

Cover

Eline Hilbers

Bezoekadres

Pelikaanhof 52
Achterin de oude
Pelibar
2312 EC Leiden

Contact

E-mail bestuur
bestuur@duivelsei.nl
E-mail redactie
redactie@duivelsei.nl

www.duivelsei.nl

Brrrrrrr!

Dear members, do you also feel this icy cold air outside? Luckily, you can sit inside your cozy home and read this new edition of the Spelduivel!

Additionally, we at the Redactie won't get cold because we have two brand new members! Please welcome our two new writers Arjan and Nathan. They are incredibly talented and you will see why this edition!

Deze editie zit vol met bord- en videospellen en een heel aantal *passion projects*. Van samen een bom ontmantelen en met drie mensen schaken, tot een verslag over *sustainable energy* en een *tier list* voor sokken. De Redactie deelt deze keer haar *hot takes* en we hebben ook weer een leuke puzzel. Deze editie zit vol met onderwerpen en spellen waar onze leden gepassioneerd over zijn en we hopen dat we jullie ook kunnen inspireren!

We willen jullie natuurlijk ook alvast fijne feestdagen wensen en dan zien we jullie weer met de volgende editie in het nieuwe jaar.

Joyce Belleflamme
Hoofdredacteur



In dit nummer:

Overboard! (EN)	4	Huisdierenhoekje: Valeries Kat	18
Board Game Report: Spirit Island (EN)	5	Redactie Recept: One-pan Tagliatelle	18
Hnefatafl	6	Three Player Chess (EN)	19
Geef Het Stokje Door: Willem	8	SPIEL: Een Reisverslag	20
Homestuck	9	That Socks! (EN)	22
De Redactie Speelt: KTANE	10	Sustainable Energy (EN)	23
De Kamer van... Sara Keijzer	12	Hot Takes	24
Civilization: Fall of Rome (EN)	16	Puzzel: Um, Actually	26

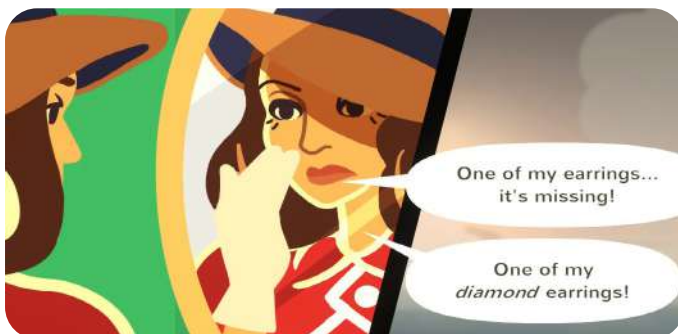
OVERBOARD!

The murder mystery game where you do everything in your power not to become a suspect.

"Man overboard! Man overboard!" you would probably yell when your dear husband has fallen off the deck of a large ship, right? Or... you could choose not to. After all, he didn't exactly 'fall'. That's right, you chose the last night on board the ship that was bringing you and your husband to America to commit a heinous crime. And now you have eight hours left to make sure someone else takes the fall.

Text: Joyce Belleflamme

In *Overboard!* you play as socialite Veronica Villensey, who has murdered her own husband by throwing him off the ship mere hours ago. But there are many curious eyes and blabbering mouths on the ship as well, so you must stay out of suspicion until the ship docks in New York later that day. This is often easier said than done, and can also be done in many different ways. The game has quite a few different endings, along with some hidden events that completely change the outcome of the story, which both result in an enormous replay value.



Apart from Veronica, there are also plenty of other interesting characters on the ship: the ship's captain, a retired Subedar-major, an Englishman, a widow, and the woman who's in love with your husband. These characters, along with the stewards and maybe even a secret character, all have their own routine where they move to a certain room at a certain time. Along with the in-game time system, this allows the player to travel to any room at any given time and encounter something new. And the conversations you have with the other characters consist of many different dialogue options, resulting in even more branching conversation trees for the player to discover.

But of course, you don't have these conversations just to merrily pass the time. No, you have to build an air-tight alibi for yourself! Or even find a scapegoat



for the murder of your husband, if you really want to screw someone over. This all can be done by picking up certain items and using them wherever may be necessary, by pushing through other characters' facades and uncovering their dark secrets, or by murdering even more people. The choice is yours! As long as you have made a convincing story to tell when all the characters gather at the end of the day. Lie, cheat, deny. Anything so that you go free.

But with all this work, that begs the question: why murder your husband to begin with? Well, he was quite a sucky man, but mostly to receive his delicious life insurance, of course! That way you can start a new life in America with your secret lover. But who is your secret lover? And will they help or betray you? After all, you can't be trusted either.





During one of our meetings, I (once again) whined about how much of a Spirit Island fan I am, saying “I’d like to write an article about it, but seeing as it has sort of a cult status among some of our members, that’s bound to have been written already!” The much more talented and knowledgeable (and handsome, red.) co-writers among us told me they couldn’t recall having an article about Spirit Island, though, so here we are. Allow me to sit you down and tell you the wonders of the game that is Spirit Island!

Text: Jenna Hoekstra

Cooperative Fun

One thing that immediately got me interested in Spirit Island is that it is cooperative in nature. Spirits (the players) are expected to discuss their plans with each other and share resources the best they can. The titular island is separated over multiple boards, one for each spirit, which they start on. From there, they can choose to deeply focus on their own board or, depending on their playstyle, they can branch out onto other boards to help others where needed! Some of the spirits are even designed with this exact idea in mind: the Ocean spirit ebbs and flows on beaches all over the island, while the Lure keeps itself concentrated on the middle of the island, ideally also claiming lands over multiple boards.

the invaders, causing them to flee in despair! What will usually happen is a mix of the two: increasing fear in the invaders will simplify your win condition, making it so you need to kill fewer invaders to win.



Again and again and again

I don’t think I’ll get tired of Spirit Island any time soon. Why not? Because of the immense amount of replayability! There are dozens of spirits to choose from, each with their own unique rules and abilities. Games can go up to 6 players, and finding combinations between different Spirits can be quite interesting. Then there are many difficulty levels to choose from: which European country do you want to choose from? How bloodthirsty will they be? Will you add a scenario, which adds even more interesting rules? The possibilities are endless, especially if you have any of the expansions!

Jooiiin uuus...

Yes, it’s true. There’s a cult built around this game. I like to see myself as the successor of cult leader Roderick, so please, seek me out at Duivelsei some time to invite me to a game! Keep in mind, however, that it’s a real challenge to finish a game in one evening with more than 4 players, so game days are preferred for it. Online is also a possibility through Tabletop Simulator!



Meanies abound!

So, if you’re playing with your friends instead of against them, where’s the threat? The answer is simple: colonialism. Europeans are coming to conquer and pillage the land, and as ancient spirits, you are none too happy about that. They try to claim the natural resources that your bountiful island has to offer, and it’s your duty as the personified primordial forces of nature that inhabit this island to stop them. Of course, killing everyone seems like the simplest solution, but in doing so, you might underestimate the resilience of man. Instead, the more elegant solution is to instill fear in the hearts of

the viking game

HNEFATAFL: Van de Sagen tot Shetland



Met de Viking plundering op Lindisfarne in 793, werd het duidelijk dat in het Noorden van Europa gruwelijke krijgers leefden. Het waren heidenen, moordenaars, dieven, maar het waren bovenal... bordspellen liefhebbers?

Tekst: Arjan van der Hoff

Het klinkt misschien gek, maar onze bebaarde barbaren uit Scandinavië vonden het eigenlijk hartstikke leuk om even te zitten en een spelletje te spelen. Hnefatafl, ook wel soms 'Viking Schaken' genoemd, is tegenwoordig het spel dat we associëren met die tijd. De naam hnefatafl bestaat uit twee delen: 'hnefi' ('vuist') + 'tafl' ('tafel/bord'). Het is onzeker wat de exacte etymologie is, maar het is wel duidelijk dat de 'hnefi' refereert naar de koningspion. Soms werd het spel ook daarom 'konings tafel' genoemd. In dit kleine artikel zal ik jullie meenemen naar het epische Scandinavië, en hopelijk raken jullie geïnspireerd om ook dit viking spelletje te willen spelen!



ontsnapt als die de buitenkant van het bord bereikt, of een van de hoeken (dit verschilt per variant). Op je beurt mag je een van jouw pionnen verplaatsen alsof het een toren is bij schaken (dit geldt ook voor de koning). Om een pion te vangen moet de tegenstander die pion sandwichen tussen hun eigen pionnen (dus links en rechts, of boven en onder). En zo speel je ongeveer hnefatafl!



Tafl Spellen

Hnefatafl is slechts één spel in de 'Tafl' spellenfamilie die populair was in de Viking wereld. Deze spellen werkten op eenzelfde soort manier, maar verschilden in de grootte van het bord, de hoeveelheid pionnen, de winstvoorwaarden, en de beginposities van de pionnen. Voor onze hnefatafl hebben we niet alleen archeologisch bewijs van het bestaan, maar dit spel wordt zelfs beschreven in de Noorse Sagen! Hier vertel ik zo dadelijk meer over. Van hnefatafl zelf hebben we helaas geen regelset zoals die écht vroeger werd gespeeld, dus alles qua regels heeft men gehaald door archeologische en literaire vondsten te combineren met de regels van het spel 'Tablut' (een ander spel binnen de 'Tafl' familie). We weten wel dat hnefatafl razend populair was over de gehele Viking wereld: stukken zijn, naast in Scandinavië, ook in Ierland én in Oekraïne gevonden! De meesten zijn gevonden in krijgersgraven en in scheepsgraven. Zelfs in hun dood konden ze niet genoeg krijgen van dit machtige spel.

Hoe Speel je Hnefatafl?

Voordat we terug in de tijd gaan, is het wel handig om kort te vertellen hoe het spel wordt gespeeld. Volgens archeologische en literaire vondsten, werd hnefatafl gespeeld op een geruit bord van 11x11 of 13x13. Naast de grootte van het bord, verschilt ook het aantal pionnen dat gebruikt werd per gevonden bron. Net zoals bij schaken zijn er twee legers, al zijn er bij hnefatafl niet evenveel pionnen voor beide spelers. In plaats daarvan heb je een twee keer zo klein leger in het midden van het bord, dat omsingeld is door een groter leger. Dit klinkt misschien oneerlijk, maar het kleinere leger heeft wel een machtige koning in het absolute midden van het bord! Hoewel de regels per variant verschillen, is het het doel van het kleinere leger om de koning te laten ontsnappen, terwijl het grotere leger de koning moet vangen. De koning is

Spellen in de Sagen

Het feit dat bordspellen worden genoemd in de Sagen, impliceert dat ze populair waren, aangezien deze verhalen door een groot publiek begrepen moesten worden! Uit een van de sagen begrijpen we dat de twee kanten andere kleuren hebben, namelijk bruin/rood voor de aanvallers en wit voor de verdedigers. Ook pronkt ene jarl Rögnvald Kolsson dat Tafl spellen een van zijn negen *skills* zijn, dus dat is heel cool voor hem. In een andere sage wordt er een raadsel door Odin verteld over een “wapenloos” iets. Dat iets gaat over de koning of over zijn “schildknapen”, maar welke het precies is, weten we niet. Dit kan daarom bewijs zijn voor een regel dat de koning niet deel kan uitmaken van het vangen van pionnen.



Maar veruit het meest interessante wat uit de sagen is gekomen is de vertaalde zin: “Het is de húninn in hnefatafl. Hij heeft de naam van een beer en [...]” Het woord “húninn” hier is buitengewoon interessant. Het vertaalt ongeveer naar “acht horens”, en het kan refereren naar de acht verdedigers van de koning, OF naar een zeszijdige dobbelsteen (aangezien zo’n dobbelsteen acht hoeken heeft). Doordat er verschillende vertalingen mogelijk zijn van deze tekst, kunnen beide opties even goed werken. Het is daardoor nog steeds omstreden of hnefatafl gespeeld moet worden met een dobbelsteen.

Linnaeus en de Sami

Jammer genoeg voor de liefhebbers werden vrijwel alle tafl spellen vervangen met schaken rond de 12e eeuw. Het werd immers cool en hip om Christelijk te zijn en om andere delen van de cultuur van die Europeanen over te nemen. Wel werd een variant nog gespeeld door het Sami volk in de hedendaags noordelijke delen van Noorwegen, Zweden, en Finland tot de 18e eeuw, en volgens sommige bronnen zelfs nog tot in de 19e eeuw! Tijdens zijn

expeditie naar Lapland, had de Zweedse bioloog en natuurkundige Linnaeus in 1732 de regels van deze Sami variant opgeschreven in het Latijn, en noemde het ‘tablut’. Dit is dan ook de enige regelset van alle tafl spellen die de stroom der tijd hebben overleefd. De kans is echter groot dat tablut iets anders werd genoemd door de Sami zelf, aangezien het woord letterlijk ‘bordspellen spelen’ betekent. Interessant genoeg beschreef Linnaeus de koningskant als “de Zweden”, en de aanvalskant als “de Moskovieten”. Dit laat leuk zien dat de Zweden en de Russen elkaar ook toen al niet mochten!

Hnefatafl Renaissance

In de 20e eeuw deed men een poging om hnefatafl terug te brengen uit de dood. Eerder in 1811 werd de Latijnse regelset van Linnaeus vertaald naar het Engels. “Wat kan er fout gaan?” zou je denken. Nou, blijkbaar best wat. De koopman Carl Troilius had duidelijk niet zijn gymnasiumdiploma behaald, omdat hij een goed aantal belangrijke fouten had gemaakt. Dankzij zijn incorrecte vertaling was het spel extreem ongebalanceerd, omdat je, volgens hem, de koning alleen maar kon vangen als die aan alle vier zijdes omsingeld was door vijandelijke pionnen. In deze periode zijn er veel pogingen gedaan om de kant van de koning te nerfen, zoals door zijn ontsnappingsroutes te limiteren tot enkel de hoeken van het bord, of door de koning “wapenloos” te maken zodat hij niet kon helpen met pionnen vangen, etc.

Fetlar en Dróttar

Tegenwoordig is hnefatafl weer in volle bloei. Sinds 2008 wordt ieder jaar in de zomer het ‘Hnefatafl Kampioenschap’ gehouden op het eiland Fetlar in Shetland. Ondanks alle verschillende variaties die ooit hebben bestaan, wordt er tegenwoordig bij kampioenschappen gebruikgemaakt van de regelset van ‘Copenhagen hnefatafl’. Op het moment is Mario Aluizo de enige ‘Dróttar’ (*grandmaster*) van het spel, maar wie weet zal een van jullie hem achterna gaan ;)



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 Willem Oomkens.

Tekst: Niels van Leur

Wat is jouw artiest/serie/boek etc. recommendation?

Ik heb een hele goede serie die ik wil aanraden: Band of Brothers. Het is een serie over de Tweede Wereldoorlog, de allerbeste over dit onderwerp. Qua artiesten: 100 geecs, ik heb ze vorig jaar live gezien en het was mijn favoriete show. En, eh, natuurlijk de band Spetterpoep. Niet goed, maar wel gezellig.

Wat is een herinnering aan Het Ei waar je jaren later nog aan terug zou denken?

Ik heb wel een traumatische ervaring. Ik deed mee aan het Mario Kart toernooi en ik was vijfde geworden in de finale, want in de laatste race haalde de bot, Baby Mario, mij in bij de eindscore. Verder heb ik vooral heel veel goede herinneringen aan alle spelavonden op Het Ei. Eigenlijk is de herinnering aan het Ei in zijn algemeenheid heel erg leuk.

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

Gewoon gamen, denk ik. Ik speel veel singleplayer games en de laatste tijd veel Europa Universalis

IV. Voor de rest speel ik veel Nintendo games. Ik vind het ook heel leuk om muziek te luisteren en nieuwe muziek te ontdekken.

Als je één dag met iemand mee zou mogen lopen in hun dagelijkse activiteiten (fictief of uit onze eigen wereld), wie zou het zijn en wat zouden jullie doen?

Kennen jullie uit Plants vs. Zombies: Gekke Henkie, die *guy* die je de hele tijd ziet? Ik speelde het in het Nederlands, volgens mij heet hij Crazy Dave in het Engels. Lekker de hele dag Walnootbowlen.

Wat is een verborgen talent waar jij over beschikt?

Ik kan wel een aantal Fortnite dansjes, maar eigenlijk is dat niet zo verborgen. Het is een soort *idle animation* voor mij geworden.

Waar mogen ze jou 's nachts voor wakker maken?



Een frikandelbroodje, effe Downtown gaan, een potje Tetris of Mario Kart.

Als je plot armor hebt en er niks met je kan gebeuren, in wat voor universum zou je dan willen zitten?

Xenoblade Chronicles 2. In dit spel kun je zwemmen in de *cloud sea*: een zee die eruitziet als allemaal wolken. Je kan daar een *blade* hebben als partner, waar je mee kan vechten. Het lijkt me heel erg leuk om te *explore* in die wereld.

Welk spel zou je spelen als je iemand zou willen leren kennen?

Steen, papier, pijn. Dan kan je echt zien of mensen tot het uiterste willen gaan.

Welk persoon heeft je (fundamenteel) positief beïnvloed? Wat heeft deze persoon gedaan/gezegd?

Joe Biden, hij zei ooit: paufoijfadkfjl. Dat is me echt bijgebleven, daar denk ik nog elke dag aan.

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

Welk spel zou je spelen als je iemand zou willen leren kennen?

Welke vraag wil je toevoegen?

Welk spel zou je willen verbannen uit de vereniging?

Wie nomineer je voor de volgende editie?

Axel van 't Wel

Homestuck

Hier voel je je vast thuis



Mensen die mij een beetje kennen zullen mij hier vast eerder over hebben horen zeiken, maar ik ga het gewoon nog een keer doen: ga Homestuck lezen! Niet iedereen zal hier eerder over gehoord hebben, maar zelfs voor de mensen die het al wel kennen ga ik eens goed uitleggen wat Homestuck nou eigenlijk inhoudt, want ik heb vaak het idee dat mensen er een verkeerd beeld van hebben.

Tekst: Jenna Hoekstra

Wat is Homestuck?

In één woord is Homestuck een 'webcomic', maar ik vind dat te kortaf. Een *webcomic* is precies wat je denkt dat het is - een strip op het internet - maar het is meer dan dat. In de 7 jaar die het kostte om Homestuck af te maken zijn er meer dan 8000 pagina's geüpload.

Wat staat er zoal op zo'n pagina? Het meest voorkomend is simpelweg een afbeelding of GIF met wat tekst eronder, maar naarmate het project ambitieuzer werd kwamen er ook volledige animaties bij, vaak met muziek, en soms zelfs 'games' waarin je kunt rondlopen om met personages te praten of puzzels op te lossen. Dit alles zorgt ervoor dat Homestuck altijd je aandacht weet te trekken wanneer je het gevoel hebt dat het een beetje saai wordt.

Waar gaat Homestuck in vredesnaam over?

Dat is een goede vraag. Wat ik zo cool vind aan Homestuck is dat de *scope* van het verhaal constant verandert. Homestuck begint klein. Personages worden voorgesteld, de toon wordt gezet, en de auteur, Andrew Hussie, demonstreert zijn vorm van humor door middel van verwarrend geklooi met de spullen in de kamer van hoofdpersoon John. Uiteindelijk wordt duidelijk dat John en zijn vrienden een spel willen gaan spelen, wat iets



anders uitpakt dan verwacht... de regels van dat spel worden uitgelegd en ze gaan daarmee aan de slag, totdat zich nog een wending in het verhaal voordoet. Dit blijft eigenlijk gedurende het hele verhaal zich voordoen; constante plottwists en veranderingen van de doelen en gevaren die de hoofdpersonages moeten overbruggen! Uiteindelijk komen er zelfs aliens aan te pas... maar ik zal niet al te veel *spoilers* geven.

Creatief taalgebruik

Wat ik ook zo leuk vind aan Homestuck is hoeveel *expectations* het *subvert* door middel van leuke taalelementen. Ten eerste is alles geschreven alsof het een *text adventure game* is, waarbij je dus aangesproken wordt met 'you' en waarbij de link naar elke volgende pagina een actie is die in een computer zou intypen. Dit op zich is al een interessante manier van *storytelling*, maar hier wordt op meerdere punten ook nog een twist aan gegeven.

Ook heeft Homestuck veel te zeggen over internetcultuur, onder andere door verschillende manieren van typen (wat ook wel *typing quirks* genoemd worden). Zo is er een personage dat enkel in *leetspeak* schrijft (OFT3W3L, OP D3Z3 M4N13R), of een personage Dat Elk Woord Met Een Hoofdletter Schrijft. Wordt dat niet irritant om te lezen? Jazeker, maar dat maakt het zo tof!

Klinkt leuk! En nu?

Heb ik je weten te interesseren met mijn uitleg over Homestuck? Dat vind ik moeilijk te geloven, maar wie weet. Als je Homestuck gewoon eventjes wilt bekijken zonder al te veel moeite te doen, kun je naar de site (homestuck.com) gaan. Jammer genoeg maakt Homestuck soms gebruik van Flash, wat inmiddels *offline* is, dus er is ook een app voor gemaakt die je kunt downloaden op je PC (Unofficial Homestuck Collection). Veel leesplezier!



De Redactie speelt



Ik sta in een donkere kamer. Voor me ligt een vreemde koffer met een digitale klok erop. Het licht gaat aan en de klok begint af te tellen. Het is een bom, en ik heb maar een paar minuten om hem onschadelijk te maken. Het probleem is: ik heb mijn handboek thuis laten liggen, maar dat heb ik nodig om iets van de puzzels op de bom te begrijpen. Ik zet de intercom aan, en zeg: 'Ik zie vijf draden'. Door de intercom komt de stem van Arjan: 'Is de laatste draad zwart?' Dit is KTANE, een spel waarbij je voor al je informatie van je medespelers afhankelijk bent.

Tekst: Nathan Houkes

Vorbereiding

Om dit spel te spelen komen we met de Redactie op een speldag bij elkaar. Het spel is digitaal, dus heeft Jenna haar laptop meegenomen. Er is een klein probleem: de laptop heeft geen usb-poort, waardoor we geen muis kunnen gebruiken. Hoewel het met de touchpad redelijk lukt, merken we dat er toch problemen kunnen ontstaan. Een muis is daarom aan te raden.

Naast Jenna's laptop hebben we ook alle vier onze telefoon bij ons, waarop we het officiële 'Bomb Defusal Manual' hebben staan. Een van ons gaat achter de computer zitten, en doet diens telefoon weg. We kunnen beginnen.

De eerste bommen vallen

Niels begint achter de computer met de eerste bom. Wij moeten hem helpen door de relevante delen van ons handboek te lezen en hem daarmee aanwijzingen te geven. Op de bom staan drie vakjes: één heeft een aantal horizontale draden, een ander vier knoppen met vreemde symbolen, en de laatste heeft een grote knop. Nadat Arjan succesvol Niels een van de draden door heeft laten knippen, moet Niels de knop ingedrukt houden, en deze los laten als er een 1 in de timer zit. Tenminste, dat denken we dat Niels moet doen. Als hij het probeert, mislukt het. Hij probeert het nog een keer, en de bom ontploft. We proberen dezelfde bom nog een keer, en nu gaat alles goed. We zullen de eerste keer wel een fout

gemaakt hebben.

Nu is het mijn beurt achter de computer. De volgende bom ziet er simpel uit: twee draadpuzzels, maar ook een grid van 6 bij 6 punten met een witte punt, een rode driehoek en twee omcirkelde punten. Ik herken

de puzzel: dit is een doolhof. Het probleem is dat ik de onzichtbare muren niet mag raken, die alleen in het handboek beschreven staan. Arjan heeft zich gespecialiseerd in het doorknippen van draden, en loodst me door de twee draadpuzzels. Niels en Jenna buigen zich ondertussen over het doolhof, maar komen er niet uit. Daarbij helpt het niet dat ik dacht dat je de driehoek naar de punt moest bewegen, terwijl het in werkelijkheid precies andersom was. Ik faal, en de bom ontploft.

Gelukkig heb ik nog een tweede kans: dit keer is een van de draadpuzzels vervangen door een knop. Nadat Arjan weer eens met de draden geholpen heeft, gaan we door naar het doolhof: dit heeft iets meer tijd nodig, dus nadat ik één stap gezet heb ga ik door naar de knop. Dit lukt, dus komen we terug bij het doolhof. Het lukt uiteindelijk om me hier doorheen te krijgen, en ik heb succesvol mijn eerste bom ontmanteld!



We spelen Memory, en niet de leuke soort

Jenna komt met een volgende bom: ze ziet een scherm met een nummer, en daaronder vier genummerde knoppen. Ze moet afhankelijk van het nummer een van de knoppen kiezen. Daarna ziet ze een nieuw nummer en nieuwe knoppen. Nu komt het probleem: we moeten onthouden welke knoppen ze eerder ingedrukt heeft, zowel het nummer als de positie van de knop. Gelukkig heb ik in verband met dit artikel kladpapier bij me, anders zouden we alle knoppen zelf moeten onthouden. Jenna zet alsnog een snelle tijd neer: aan het einde hebben we nog 2:45 van de 5 minuten over.



Hierna heeft Niels drie minuten voor zijn bom. Hier staat weer een nieuwe puzzel op: 'Who's on First'. Op een schermpje staat een woord, met daaronder zes knoppen met woorden erop. Om te achterhalen welke knop Niels moet indrukken moeten we een lijst met woorden noemen, zodat Niels als hij een woord hoort dat op een knop staat weet dat hij die knop in moet drukken. De woorden zijn Engels, en zijn bijvoorbeeld 'your', 'you're', 'you are' en 'ur'. Hier helpt het dat we Nederlands spreken: de communicatie wordt minder verstoord dan de bedoeling was. Ik kan me niet voorstellen hoe groot de chaos in een Engelstalige groep zou zijn.

SOS

Ik ben weer aan de beurt: het eerste wat ik zie is een enkele puzzel, waar je het patroon van lichtjes één voor één moet nadoen. Het probleem hier is dat het patroon dat voorgedaan wordt niet het patroon is dat je moet invoeren, en nog belangrijker: dat het patroon volledig verandert zodra je een fout maakt. Ik raak in paniek als een geel knopje onverwachts knippert en klik verkeerd: de bom ontploft.

Bij de volgende poging ontdek ik dat de bom meer dan één puzzel bevat: ik was simpelweg bij de eerste puzzel afgegaan. Nu komt ook de echt moeilijke puzzel: Morse. Een lampje knippert aanhoudend lange en korte signalen, die we vanuit morse naar letters moeten omzetten. Deze letters vormen een woord, wat bepaalt op welke frequentie je terug moet zenden. De eerste keer lukt het ons niet om de morse te ontcijferen: ik gok drie keer, en de bom ontploft.

We maken ons op voor een derde keer. Terwijl we druk bezig zijn gaat opeens een wekker af: een vergeefse poging om ons af te leiden. Ik ga gewoon door met praten, en de wekker stopt vanzelf. Dit keer lukt het ons wel de eerste twee letters te raden: '-.-' ..., wat SH betekent. Hierdoor is het woord dus 'shell'. Eindelijk is het ons gelukt deze bom te ontmantelen!



Conclusie

Na al deze bommen gaan we nog een tijd lang door. Dit zegt eigenlijk al genoeg: we vinden het spel allemaal leuk, en de sfeer is door het vele praten ook geweldig. KTANE is een steengoede partygame, met een prettige combinatie van nadenken en snel communiceren. Door de rolverdeling kan het ook via bijvoorbeeld Discord gespeeld worden, maar je hebt dan wel weer een mobiel apparaat nodig om mee te doen (tenzij je het handboek print). Ik beveel dit spel van harte aan aan iedereen die kalm kan blijven tegenover een tikkende tijdbom. Hoewel het ook niet erg is als iemand volledig in de stress schiet: zolang je maar blijft praten, zal de bom niet ontploffen.



De kamer van... Sara

Een gezellige kamer in een rustig stukje Den Haag

De rubriek 'De Kamer Van' is terug! In deze rubriek bezoekt een redactielid de kamer van een Duivelseitje en zoals zo vaak was het echt vet gezellig. Ik bezoek de kamer van Sara de Keijzer.

Teskt: Niels van Leur

Buiten Leiden

De kamer van Sara zit niet in Leiden zoals die van veel Duivelseitjes, maar in Den Haag. Voor Sara is dit al een enorm grote winst vergeleken met vroeger, want nu ze studeert in Leiden is het vanaf Brielle, waar haar ouders wonen, toch een stuk verder weg. Heel graag was Sara in Leiden gaan wonen, maar vanwege het grote woningtekort is het enorm lastig om een kamer te vinden. Ze is dus maar wat blij dat ze een kamer heeft gevonden in Den Haag.

Op weg

Het is donderdag, we hebben afgesproken dat ik rond half 3 langskom bij haar kamer in Den Haag. Ik word wakker en denk: huh, had ik de wekker niet om 11 uur gezet, het is nu al kwart over 1. Ik word een beetje sloom wakker en beseft me, verrek het is inderdaad al kwart over 1. Wat bleek vlak voordat ik mijn telefoon in de oplader heb gedaan was hij uitgevallen, wat betekent dat de eerder gezette wekker op mijn telefoon natuurlijk niet af gaat. Ik kijk nog snel naar de treintijden en zie al gauw dat ik hopeloos te laat ga komen. Gelukkig staat mijn auto voor de deur en kan ik nog snel even naar Den Haag rijden. Dit kan vast niet fout gaan...

Eenmaal met de auto gaat het rijden best soepel. Het is best druk op de weg en ik kom enorm veel stoplichten tegen. Ik heb gelukkig harde muziek op in de auto en ik kom aan in Den Haag. Maar mijn god, Den Haag is een doolhof voor automobilisten. Ik heb de navigatie aan, maar als ik denk dat ik links moet, moet ik eigenlijk schuin links. Na zo'n 3x verkeerd te zijn gereden kom ik aan bij Sara's adres en kan ik de auto voor de deur parkeren.

Een knusse kamer

Ik bel aan en Sara doet gelijk open. We lopen de trap op naar haar kamer en daar zijn we dan. In een knusse kamer vol planten, leuke lichtjes en zelfs een balkon. Helaas staat het balkon helemaal vol water. Het heeft namelijk de afgelopen tijd veel geregend en het balkon heeft geen afdakje of goot, dus het water blijft gewoon lekker liggen. Sara laat me haar bureau zien, haar volgens haar op het moment wat magere etensvoorraad en leuke planten. Ze woont hier nu 2 maanden en heeft al het een en ander ingericht, maar er kunnen nog wat dingen erbij komen de komende tijd. Sara onderhuurt haar kamer, wat natuurlijk wel wat dingen met zich meebrengt, maar het zorgt er wel voor dat de huur relatief laag is.



Ik ken Sara van mijn mentorgezin, ze is eerstejaars Duivelsei en ook eerstejaars Natuur- en Sterrenkundestudent bij Universiteit Leiden. We hebben veel gespreksonderwerpen, omdat ik 5 jaar geleden de studie Sterrenkunde begon. Nu heb ik nog maar 1 vak te halen van mijn hele bachelor Sterrenkunde. De vakken, docenten en studiestof zijn grotendeels hetzelfde gebleven dus ik kan goed meepraten over alle studiegereleerde zaken. De eerste maand van haar studie moest Sara elke keer helemaal vanuit Brielle komen, maar nu is de reistijd ongeveer een uur minder, wat echt enorm fijn is. Dit geeft haar ook de mogelijkheid om vaker en langer naar Het Duivelsei te komen. Sara houdt zelf heel erg van de wat complexere en strategische bordspellen zoals bijvoorbeeld Caverna of Powergrid. Sara vond Ark Nova, wat we laatst op het Ei met Femke speelden, ook enorm leuk. We praten nog over andere dingen op Het Ei. Zo kijkt ze bijvoorbeeld heel erg uit naar haar eerste keer D&D, wat ze vandaag gaat doen. Ze heeft al deels haar character gemaakt met de hulp van Wessel.



De gezelligheid gaat door

Onder het genot van Arizona thee, waar Sara enorm fan van is, praten we zo over van alles en nog wat. We praten over hoe het was om tijdens corona te studeren en hoe het tijdens corona op de middelbare was. Over broers en zussen die nu ook bij een studentenvereniging zitten en het feit dat je ze een stuk minder vaak ziet. En zo ook over vrienden. Sara ziet haar vriendinnen van de middelbare nu wat minder dan eerst, wat best jammer is. Zij studeren

nu ook allemaal in steden door het hele land, waardoor het afspreken erg lastig is. Ikzelf heb dit ook ervaren na mijn middelbare school. Ik vertel wel dat wij als vrienden elkaar op vaste tijden nog zien, zo gaan we ieder jaar nog op vakantie, zien we elkaar op 3 oktober en rond de kerst sowieso. Het is soms inderdaad lastig om elkaar veel vaker dan dat te zien, maar als je dan weer met de *gang* bent, is het dan wel weer als vanouds.



Tijd om weer afscheid te nemen

Sara laat me nog haar hele fancy lichtjes opstelling zien en een whiteboard met een hele planning, die ze volgens haar wel ietsjes beter kan bijhouden, maarja. Ik zie een rubik's cube liggen en ben nu wel erg benieuwd of ze hem kan oplossen. En zo gevraagd, zo gedaan. Ik hussel de rubik's cube en Sara weet hem al gauw helemaal op te lossen. Grappig genoeg weet ze het laatste algoritme niet uit haar hoofd, maar haar handen weten wel hoe het voelt om hem op te lossen. Sara laat ook nog een ander soort puzzel zien. Een soort fancy rubik's cube: de megaminx. Ze is nog wel bezig om hem helemaal onder de knie te krijgen.

Ik vertrek uiteindelijk, nadat we nog 3x weer een gezellig gesprek aanknopen. Ik kom rond half 5 helaas wel in de spits terecht in Den Haag. Gelukkig valt de drukte wel mee, en ik ben dan ook redelijk snel weer thuis.







Fall of Rome

A Civilization V Scenario

It is the end of the 4th Century AD. After a century of stable rule under a single emperor, the Roman Empire has again split into East and West. The Huns have invaded Europe, and caused the Gothic tribes to flee across the Danube. Now the Hunnic chieftains have been building up an attack across the Caucasus, threatening both the Eastern Roman Empire and its rival, the Persian Sassanids. Meanwhile, Western Rome has to deal with repeated invasions of Gaul by Germanic tribes, with some resettling on the Iberian Peninsula. Rome also suffers from military usurpers and a decline in tax revenue, as they struggle to remain in control over their territories. A crisis is in full swing, a crisis that Western Rome will not survive. Or will they? The scenario Fall of Rome, from the video game series Civilization, gives you a chance to take charge and change the fate of the Romans.

Text: Nathan Houkes



The fight for Rome

The premise of this scenario is simple: the player (single-player only, sadly enough) either controls one of the Roman Empires, teaming up with the other Rome to hold on to their territories as much as possible, or takes on the role of one of the invaders, who rush in to take as much of Rome as they can. Either way, you will be fighting over cities like Antioch, Carthage, and of course Rome. Cities are the center of every game of Civilization: they produce everything a nation needs, and all territory is controlled by individual cities. The scoring system recognizes this importance, as points are given for the control over cities that originate from either the Roman or Persian empire. The 'imperial' nations score points at the start of every turn for each of these cities they control (with Rome adding their points together), while all other, 'barbarian' nations score points every time they conquer a city controlled by an empire. This creates a unique mechanic for the Persians, who are the only imperial invaders, and therefore need to take a considerable amount of Eastern Roman cities to surpass Rome, whilst having to defend against the Huns, who will indiscriminately attack both Rome and Persia. Unlike the Romans, however, the Sassanids are not attacked from all sides, and have a large army to

both attack and defend. Persia also does not have to rush their expansion like the barbarians, as it does not depend on pure conquest but rather on holding a large territory.



Both conquest and defense rely on a good army, consisting of Units, which represent individual fighting cohorts. Every turn, you move all of your Units around, and use them to occupy strategic positions or to inflict damage on enemies. Alternatively, Units can use their turn to entrench and recover from damage they have taken. All Units have unique strengths and weaknesses: Swordsmen can take lots of damage and scale city walls, while Horsemen can outflank enemies

and attack weaker units from the rear. Archers can be used to inflict damage while taking none, and Catapults can destroy City Defenses. Every nation also has a special Unit, like the famous Roman Legion or the fearsome Hunnic Battering Ram. Losing Units is to be avoided, especially as the Romans, but sacrificing Units can be a way to narrowly defend or take a city. Cities win you the game, after all.



Balancing an Empire

Fighting is just one of the problems of an Empire. Not only do your Units have to survive, they also need to remain content. Every city has a needy population, and therefore produces Unhappiness, which is subtracted from your total produced Happiness. A small deficit has few effects, but beware: larger deficits cause severe unrest among your army, which might even culminate in open rebellion. On the other hand, a large Happiness surplus leads to a Golden Age, a period of prosperity and cultural advancement. To achieve Happiness, one needs material Wealth: most Cities control tiles that produce Luxury Goods, which produce about half of the overall Happiness. The other half consists of Buildings, a Circus or Colosseum, which the Cities build themselves. While losing cities can cause immediate problems, expanding too quickly can also create a Happiness problem, as newly conquered cities get a Happiness penalty.

Another balancing act is managing your treasury. A large inflow of gold (produced by your cities) allows you to lavishly spend money on everything you need. Your empire is expensive to maintain, though. Buildings cost gold, your road network costs gold, your army costs gold. If this leads to an empty treasury, it means that you can no longer pay your army, and Units will start to desert.

Choices, choices, choices

Administering over cities also brings political change. Cities produce Culture, which has to be spent on Social Policies that reflect the development

of the state. All three groups have different policies to choose from. Barbarian policies give extreme bonuses for both the nation's military and their newly conquered cities, as their expansion fuels the consolidation of their rule and allows them to expand even further. Persia takes a different path, with policies that help them build up their Cities or improve overall statistics (additional Happiness, for example). Roman policies, however, make for tough choices, as every policy reflects internal problems. Your income might be reduced due to coin debasement, or your Units might suffer penalties for their dependence on barbarian conscripts. There might even appear a rebellious army near one of your cities, that you will have to defeat while it plunders the countryside and attacks your cities. All these different problems have to be managed by your Cities, which leads to the most important choices. How many Units will I need in a few turns? Should I build Walls to increase city defenses, or a Market to increase my income? Can this purchase wait a few turns, or do I need this now? These choices will determine your success as much as your actions on the battlefield.



Conclusion

While the scenario is not perfect, the combination of balancing your statistics and beating the AI on the battlefield, along with the many different nations and difficulties to explore, creates a thoroughly enjoyable experience that I can not recommend enough. If you want to explore the end of the Roman hegemony, if you long for a strategy game that can be extremely difficult or laughably easy, or if you already love the Civilization franchise, this scenario might be just the thing you are looking for.

Huis Dieren Hoekje

Voor een duivelse portie schattigheid



Deze keer zetten wij een diertje van een bestuurslid in de *spotlight*. Valerie Bakker heeft namelijk recent een nieuwe poes erbij in haar appartement. Ik mocht Truus (en Valerie, natuurlijk) een bezoekje brengen.

Tekst en foto's: Joyce Belleflamme



Truus, origineel genaamd Guus, kwam uit een gezin waar er een pasgeboren baby ter wereld was gekomen. Helaas voelde Truus zich hier niet comfortabel mee, dus nu zit ze lekker op Valeries plekje. Ze heeft goed aan het appartement kunnen wennen en voelt zich al helemaal thuis. Ze is pas vier jaar oud en dus nog erg speels. Haar favoriete dingen om mee te spelen zijn de plastic tunnel en de regenboogworm aan een stok. Heel knuffelbaar is Truus nog niet, maar Valerie geeft niet op. Truus komt

immers inmiddels wel al lekker onder Valeries deken slapen 's nachts. Ze kan ook prima geaaid en opgepakt worden, maar zal wel piepen als ze hier eigenlijk geen zin in heeft. Ook is er een hoge paal in het appartement waar Truus soms op gaat staan alsof ze in een circus wilt werken. Haar baasje is natuurlijk wel een drukke student, maar gelukkig doet Truus het ook prima alleen. Ze slaapt vooral en wacht aan het einde van de dag haar baasje op bij de deur met een vreugdelijke chirp.

Redactie One-pan Tagliatelle

Benodigheden

Voor 2 personen:

- halve rode ui
- 3 tenen knoflook
- 1 eetlepel olijfolie
- 2 theelepels tomatenpuree
- 1/3 pakje kookroom (250 ml)
- 1 liter water
- 15 snoeptomaatjes
- 6 nestjes tagliatelle
- 2 eetlepels zout
- 1 eetlepel zwarte peper
- 1 eetlepel gedroogde peterselie
- 0.5 eetlepel gedroogde oregano

Bereidingswijze

Pel de ui en snipper hem, pel de tenen knoflook en hak ze fijn. Verhit de olie in een grote pan op matig vuur en voeg de ui en knoflook toe en bak voor 5 minuten, regelmatig roerend.

Voeg de tomatenpuree toe en roer alles door elkaar. Laat ondertussen het water koken in de waterkoker. Voeg de kookroom toe in de pan en roer tot een dikke saus. Voeg het gekookte water toe en roer alles door elkaar. Zet het vuur naar hoog. Voeg de kruiden toe en roer. Voeg daarna de nestjes tagliatelle toe aan de pan wanneer het water borrelt. Snij de tomaatjes in halfjes en voeg ze toe aan de pan.

Zet een timer op de geschikte tijd volgens de verpakking van de tagliatelle. Flip de nestjes om en roer, zodat de tagliatelle zo snel mogelijk zo veel mogelijk bedekt worden door het water. Laat koken tot de timer afgaat, regelmatig roerend. Voeg nog wat zout, peterselie en oregano toe naar voorkeur.

Blijf de tagliatelle roeren terwijl het water weggookt, zorgend dat de pasta zo lang mogelijk wordt bedekt door het water. Haal de tagliatelle uit de pan wanneer deze voor de helft niet meer bedekt kan worden. Laat de rest van de saus nog even koken tot een waterige saus en serveer deze met de pasta.



Three player chess

Headaches are fun right?

It is Wednesday evening and my dad, my brother and I want to play a board game. Chess sounds fun, but you can only play that with 2 players right? Wrong! Our family owns a three player chess game and we play three player chess from time to time. The weirdest moves are possible on this chess board in hexagon shape. And it actually is surprisingly fun, you might get headaches playing this game however. Not only do you need to watch out for the third player, the center of the board is also quite confusing when taking a closer look.

Text: Niels van Leur

The board

Chess is normally played on square tiles, which the pieces are made for. Now with a hexagon board shape, all spaces don't really flow over perfectly. As you can see in the picture below, every player has their own board. The spaces are now skewed a lot more compared to normal chess and everything changes at the center of the board...



The center of the board

Ah yes: the center of the board, where space warps as in the mirror dimension... Below, all allowed moves are shown for the queen. I will not let you suffer with the knight, since the knight is pure chaos best not explained in a short article. Note that for the queen (and all pieces actually) the center is a bit weird, since the queen can now move both sides. This is great, now my queen can attack or cover even more pieces, woohoo. But wait, that also means that it can be attacked from all angles. This is correct, in this game you are never safe on any spot. Which makes me come to the third point, the third player...



The third player

The third player screws everything over, they really do. Let me defend my rook here from person two, nope the third player sets a check on you. Bye bye rook. Oh and trading pieces, sounds fun right? Wrong! Now both lose compared to the third player. That damn third player.

Let's play

We dive in and I immediately lose a pawn, knight and rook to my dad who sneaked in a bishop from the complete other side of the board, right into my defense line. As I am bleeding from my left knee the laughing third player, damn you third players, goes in full offensive on the right side of my defense. We are in a full double invasion and sadly I am the defender. I make a few good moves and manage to get a few of my dad's pieces.



Dad retreats, but guess who is here. Good old third player Dennis (my brother) is back! Now with his queen, 2 knights, 2 bishops and 1 rook. And hey, dad is also back. Dennis makes a silly mistake and loses his queen and a knight. I also manage to take another rook from my dad, but suffer major damage on all fronts. I see a small window to strike Dennis, with also a window to strike my dad if I play my cards right. Then the most horrible truth arrives. Dennis checks me and I am in full retreat mode. I keep defending but my dad makes a mistake. He checks me causing Dennis to get an easy checkmate on me. Good game, Dennis won and me and my dad have lost! Although I was on defense a lot, I had a blast. Next game I will get you Dennis!





Reisverslag van de Grootste Spellenbeurs ter Wereld

Vijf jaar geleden was de laatste keer dat we met Het Duivelsei naar SPIEL waren geweest. Nu na de pandemie gaan we eindelijk weer een heel weekend lang de nieuwste spellen spelen en kopen. En natuurlijk een fantastisch gezellige tijd hebben met elkaar.

Tekst: Niels van Leur en Jenna Hoekstra

Avontuur

Ons avontuur begint op zaterdag om 7 uur 's ochtends op Leiden Centraal waar we verzamelen met zijn veertienen. Ik heb het hele weekend moeten organiseren en moet ook rijden, dus ik kan helaas niet zo goed overleggen met de andere auto's. Gelukkig heb ik de ervaren SPIEL-gangers Luuk, Esmée en Oscar in de auto die vijf jaar geleden al een keer zijn geweest. Ik gas lekker door in de auto en ondertussen zijn we aan het praten over van alles en nog wat terwijl de *playlist* van Esmée via de autospeakers wordt *geblast*. Onze vijfdepassagier:

je helaas niet zo makkelijk ergens een spel spelen op de beurs. Het is zaterdag en dus de drukste dag van alle vier de dagen dat SPIEL open is. En dat is te merken. We komen Jace tegen die Voidfall aan het demoën is en maken even snel een praatje voordat we weer door gaan.

Al snel weten Oscar, Esmée, Luuk en ik een vrije tafel te vinden op een rustiger deel van de beurs. Dit is mij wel opgevallen bij spellenbeurzen: voordat je bij je eerste spel gaat zitten is het best even wennen, maar zodra je het eerste spel hebt gespeeld loopt het voor mijn gevoel altijd wat fijner. Dan ben je van de akelige nul af. We spelen Lunaris45, een simpel dobbelspel, waarbij vooral Luuk genaaid wordt door de belasting. Daarna spelen we nog Tiny Minigolf, waar Esmée zo een rotte golfbaan heeft gekregen dat ze al gauw opgeeft.

Wisselende groepen

Na een schattig katten spel dat veel weg had van Jenga, sloten Oscar en ik aan bij Lyra en Valerie om Evil Corp te spelen. Een leuk spel dat met zijn vieren 2v2 gespeeld wordt en we gekocht hebben voor de vereniging.



Roderick, slaapt wonderbaarlijk genoeg de eerste helft van de rit half en de tweede helemaal door ons gepraat en de muziek heen.

Eindelijk binnen

Na de lange autorit komen we nu in de overweldigende drukte van SPIEL. We splitsen op in groepjes van 2 tot 4. Met meer dan dit aantal kan



Een ander Duivelseitje, Witold, is hier met zijn gezin en wil graag *meeten* om toch even met de Duivelsei-*gang* wat te spelen. Dus we spelen gezellig een kort spel Nanatoridori, waar Lyra echt veel te goed gaat elk potje. We splitsen weer op en spelen uiteindelijk nog Vienna en Distilled. Distilled is echt enorm leuk en we hebben het dan ook gekocht.



Meer SPIEL!

De tweede dag is het een stuk rustiger op de beurs en staat voor de bestuursleden vooral in het teken van de leukste spellen kopen voor de vereniging. Jaco, Valerie, Max en ik sprinten bij de opening naar Evacuation, een spel dat we heel graag willen spelen. Helaas zijn we echt net te laat en zijn de tafels al bezet. Na wat praten, hebben we het spel voor de vereniging gekocht.

We demoën daar in de buurt Caldera Park, wat best geinig is. Vervolgens gaan Fenne, Valerie, Max en ik op een *shopping spree* om alle gewenste spellen te proberen te bemachtigen voor Het Ei. We gaan alle winkeltjes langs en op een geven moment komen we langs een winkel waar ze ook mysteryboxen verkopen met bordspellen erin. De waarde van de bordspellen in de box is 250 euro terwijl je de doos voor slechts 55 euro mag meenemen. Fennes en Max's *lootbox* reflexen gaan af en ze kopen allebei een mysterybox. Ik zeg dat ze dit mogen doen, maar uiteraard niet voor Het Ei! Oscar en ik gaan dan nog met zijn tweeën een aantal spellen spelen, wat best

wel gezellig is. Met zijn tweeën kan je namelijk heel makkelijk aansluiten bij een tafel waar al iemand of een tweetal zit. Zo spelen we met een hele aardige man een schattig Chinees spel, Townsfolk Wanted, en met een ander tweetal het Japanse vissersspel Namiji.

Jenna's spin-off avonturen

Ik (hoi, Jenna hier) heb op SPIEL ook veel rondgedwaald en van alles gespeeld! Zo heb ik op de eerste dag Lying Pirates gespeeld, een bordspel dat lijkt op Bluff, maar met meer interessante spelelementen zoals het afpakken van dobbelstenen of het toevoegen van speciale dobbelstenen aan de hand van vakken op het bord en handkaarten!

Op de laatste dag splitste ik af van de grote groep voor een paar spellen, waaronder: Final Girl. Je bent de *titular final girl* in een horrorscenario die slachtoffers moet helpen en de gemenerik moet zien te verslaan! Het was mega spannend, omdat je met een slechte dobbelsteenworp compleet genaaid kunt worden, of je kunt geluk hebben en een goed item vinden! Ik keek naar het prijskaartje en viel bijna flauw (200 euro?!) maar dat is voor het complete spel. Om te kunnen spelen heb je alleen de *core box* nodig en een scenario, die allemaal modulair zijn zodat er veel verschillende games te spelen zijn!



Ik heb ook Skyrockets gespeeld waarbij je een vuurwerkshow draaiende moet houden door meerdere zandlopers tegelijkertijd actief te houden! Dit speelde ik met de spellenmaker en het was erg spannend! Ik heb hem thuis meteen op de spelinteresselijst gezet.

De buit

We hebben 20 spellen op SPIEL aangeschaft voor Het Ei. Dit was een *collective effort* van alle mensen die mee waren naar de grootste spellenbeurs ter wereld en aanschaf tips hebben gegeven. Verder hebben Jaco en Dominique ons ook nog flink gestimuleerd om zo veel mogelijk van het budget op te maken. Want ja, daar waren we hier dan natuurlijk ook voor. Nieuwe spellen kopen!



That Socks!

Everyone has them: socks. We can all agree that they are absolutely fundamental to your outfit. Wearing the wrong type of socks can lead to a catastrophic failure from which you can never truly recover. Since I consider myself to be a 'sock savant', I will tell you where every single type of sock belongs on a tier list.

Tekst: Arjan van der Hoff

White socks: F-tier

These are the absolute worst of the worst. They are plain and boring, and get dirty incredibly easily. It is simply too much of a liability to wear them! Unless you reallyyyy like going to the shops every month, because your last few pairs didn't survive this world of filth. Besides that, white socks are part of the infamous combination of socks and sandals. Yikes.



bring joy. And not only to your life, but to everyone's lives! Every single time that someone wears these types of socks, they get compliments. Furthermore, you can wear thematically correct socks for every event. Going to the movies? Wear popcorn socks. Going to an amusement park? Wear rollercoaster socks. Going to the zoo? Wear animal socks. It is that easy!



Black socks: D-tier

Now we are stepping into 'alright' territory. Black socks are simple, fit with most outfits, and you really don't notice it when they have stains on them. However, what can you say about a person wearing black socks? Absolutely nothing. So to all people that regularly wear black socks (and that is a lot of you Duivelseitjes, I have been keeping watch), spice up your feet!



Christmas socks: A-tier

Christmas socks are an entirely different beast. You can really only wear them around Christmas/colder times, which makes them less flexible. But this is also their strength! The rarity of these socks means that WHEN they are on, they are a smashing hit. Furthermore, matching your Christmas socks with your Christmas sweater is joyful.

Plain socks with a colour: C-tier

Basically, these socks are the exact same as white and black socks, but they are in a different colour. To those that regularly wear these socks: nice going. It is a very easy way to spice up your outfit, while keeping it professional and clean.



Sock engulfed in an image: S-tier

These are the best socks in the entire universe. Not only do they bring joy like happy socks, they are able to tell an entire story. People won't just give you a compliment and return to their conversation: everyone will remember you and your works of art. You will not only receive simple glances, you will receive praise through their eyes. Wearing these types of socks will easily make you the coolest person in the room, dare I say even in the entire world.



Thick socks: B-tier

It doesn't really matter what colour they have, thick socks are nice. Who doesn't want to walk on clouds that keep your feet warm?

Happy socks with a pattern: A-tier

Hell to the yeah. It says so in the name: these socks

Sustainable Energy

**We Have Come a Long Way!
But the Road Ahead is Still Long...**



As the carbon emission worldwide has increased ninefold since the second world war. Cutting this emission is becoming more urgent by the year. Not only do we ruin the planet for our own species, many plants and animals suffer massively by human influence. For example, no penguin species are expected to survive this century in the wild. We have come to a tipping point where we must change our habits and look for a more sustainable future.

Text: Niels van Leur

Solar and wind energy

Let's start positively, the share of solar and wind energy has been growing exponentially since the year 2000. The last five years have been exceptional. In 2021 wind and solar energy became even cheaper than coal, due to all the innovations in the field.



Grey energy grants

While the percentage of green energy consumption is increasing each year, the grants for sustainable energy do not follow this trend sadly. Many governments remain investing way more in fossil fuels than sustainable energy. Last year the grants for fossil fuels were still almost double that of sustainable energy sources.

Transmission and storage

The storage of spare energy and the power grid also need to be taken care of. Luckily the power net is quite well prepared in the urban areas. However, outside the urban areas the power net is a lot worse. When new solar panel farms emerge in urban areas, the power net can overload quickly.

Another big challenge is the storage of energy, we have seen a lot of innovations in this field. The lithium-ion batteries keep getting better and alternative storage systems such as hydrogen and thermal storage are getting cheaper and more efficient.

Reducing Carbon dioxide

Planting trees and growing algae are the two best ways to reduce the CO₂ that is already in the air. Certain types of algae are even up to 400 times as efficient in soaking up CO₂ compared to trees. Growing these algae in farms can help massively in reducing the amount of CO₂ in the air. A relatively new method to reduce the amount of CO₂ in the air is direct capturing. Direct capturing uses a machine that takes CO₂ from the air and stores it underground. This does however cost a lot of energy, making it not worthwhile yet. Reducing emission of CO₂ is also necessary. Transitioning to less meat consumption and less transport would make a huge difference.



Nuclear fusion

The holy grail in sustainable energy is without a doubt nuclear fusion. It can generate enormous amounts of energy and is very safe. The only waste from nuclear fusion is useful waste, namely helium. There really is no negative to nuclear fusion, except for it not being technically possible yet. We cannot build a self-sustaining nuclear fusion reactor that earns more energy than that is put in currently. Fusion will remain a solution for future times, as experts say it will not be here before 2050. To save the planet from extreme climate change, we cannot wait for nuclear fusion and must act now to change every nation's way of living to a much more sustainable one.



Hot Takes!

What, then, do we like?

De vorige keer hadden onze redactieleden het over bordspellen die wij niet zo leuk vonden terwijl veel andere mensen die wel leuk vinden. Nu hebben we het concept omgedraaid: wat vinden wij nou leuk wat andere mensen vaak niet zo leuk vinden?

Jenna: Verliezen is leuk!

Vroeger was ik een erg fanatiek kindje. Ik wilde bij korfbal altijd winnen, en ook zeker wel de beste uit mijn team zijn. Dat vertaalde zich ook naar bord- en computerspelletjes. Maar vandaag de dag vind ik het steeds vaker ook prima om te verliezen. Dat begon een beetje toen ik DM werd voor mijn D&D groep. Als *bad guy* hoor je natuurlijk altijd te verliezen, dat vraagt de loop van het verhaal. Ik merkte dat ik datzelfde ook kon vertalen naar Betrayal, waar het als *traitor* nog best leuk kan zijn als je nèt niet kunt winnen, wetende dat de rest van de groep het spannend vond! Bij Blood on the Clocktower kun je je ook wel herpakken na een verloren potje, wetende dat je zo knap in de maling bent genomen door het *evil team* (verliezen als het *evil team* vind ik dan weer een stuk minder spannend...)

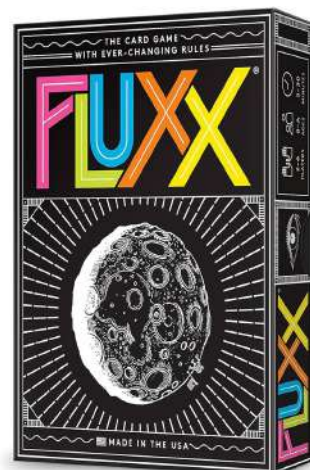


Arjan: Lopen en fietsen door de regen

Je hoort het wel vaker: "leuw, het regent! Check buienradar, want ik wil écht niet nat worden! Straks moet ik nat in de collegezaal zitten!" Ik hoor het, ik begrijp het, maar het klopt gewoon niet. Er is niets leukers wat de natuur te bieden heeft dan een goede stortregen terwijl je ergens naartoe moet gaan. Je zet gewoon je leuke muziek op samen met je *main character vibes*, en je gaat met die banaan. Juist wanneer iedereen om je heen zo snel mogelijk de droogte probeert op te zoeken, is het geweldig om op te vallen als de vrolijke zonnestraal. En wanneer je dan eindelijk thuis bent, is het opwarm proces zó intens genieten. GEWELDIG! Dus wees niet bang voor die regen, je bent immers toch niet van suiker gemaakt. Geniet er gewoon van en dan weet je zeker dat er een regenboog te vinden is (jijzelf).

Nathan: Fluxx

Fluxx is een kaartspel waarbij de regels worden bepaald door de kaarten die je speelt. De meeste mensen met wie ik ooit Fluxx heb gespeeld willen het niet meer spelen, getraumatiseerd door die ene keer dat het hele spel vastliep en we een uur bezig waren. Hoewel dit regelmatig gebeurt, is dat zeker niet altijd het geval. Dat is wat ik leuk vind aan Fluxx: het verandert altijd, zelfs tijdens het spel. Een potje kan net zo goed na vijf minuten al klaar zijn. Soms is het mogelijk dat je bijna niets kan doen in een beurt, maar er zijn ook beurten waarin je al je acties en kaarten in de goede volgorde kan spelen zodat je diezelfde beurt nog wint. En het leukste: we hebben een keer een spel uitgeprobeerd waarin één van de spelers willekeurige kaarten uit zijn hand speelde. Hij had nog bijna gewonnen ook.



Joyce: Mario Kart 50cc en 100 cc

Velen zullen me wellicht raar aankijken. Ik hoor de vragen al: “Maar dat is toch erg sloom?” of “Daar is toch niks spannends aan?” Dat mag je zeker denken, maar ikzelf vind het hartstikke leuk. Als enig kind en enigste die *video games* speelde in mijn familie, moest ik het voor mezelf leuk maken. De langzamere snelheden waren perfect voor mijn kind-zelf om goed te leren racen, plus je wordt niet constant ingemaakt. Soms wilde ik gewoon even rustig racen en ook winnen, dat is voor een kind natuurlijk het leukste. Nu dat ik volwassen ben kan ik ook prima overweg met 150cc, maar de langzamere snelheden hebben altijd wel een bepaald gevoel van nostalgie voor me. Wanneer er nieuwe *tracks* uitkomen begin ik voor mezelf toch altijd weer eventjes op 50cc, gewoon om alles even goed te kunnen bekijken en het niet meteen te lastig voor mezelf te maken.

**Niels: Multiplayer games met vrienden**

Er zijn tegenwoordig enorm veel *multiplayer games* die je met willekeurige teamgenoten kan spelen. Dit is echter niet mijn favoriete manier om dit soort *games* te spelen. Veel liever ga ik met een paar vrienden gezellig samen deze *games* spelen. Hierbij is het wel belangrijk dat je een groepje hebt waar iedereen zich thuis voelt en positief naar elkaar is. Ik speel al zo'n twee jaar *multiplayer games* amper in mijn eentje. Vroeger speelde ik vaak met vrienden *multiplayer* en merkte ik het gemis heel erg als ik dan later in mijn eentje de *game* opstartte. Vaak heb ik na wat *games* met vrienden een grote glimlach op mijn gezicht, terwijl ik in mijn eentje nog weleens wat leegte voel nadat ik een tijd gegamed heb. Het spelen is vaak wel leuk, maar minder *rewarding*. Wel kijk ik blij terug op tijden dat ik online vrienden heb gemaakt toen ik alleen speelde.

**Tessa: Self-dates**

Als je hier nog nooit van gehoord hebt, een self-date is iets in je eentje doen wat je ‘normaal’ met iemand anders zou doen, zoals een uitje, ergens wat eten, shoppen, etc. Ik doe dit best vaak. Zo deed ik in mijn tussenjaar vaak een rondje waarbij ik in de stad ging lunchen en dan een paar winkels langsging waarvan ik wist dat ze dvd's verkochten (deze verzamel ik, vandaar). Als ik er tijd voor had of het kwam goed uit, ging ik dan vaak ook naar de bioscoop. Maar aangezien ik niemand kende die ook een dvd verzameling had, of op dat moment naar de film kon gaan, deed ik dit vaak alleen. Vooral mijn vader vond dit een heel raar concept: je gaat toch niet alleen naar de bios? Als ik andere mensen ernaar vroeg, bedachten zij zich ook dat ze dat eigenlijk nooit hadden gedaan. Ik vind het altijd wel een vrij gevoel geven om gewoon lekker even iets alleen te doen. Niet alles hoeft immers met een ander persoon ervaren te worden!



Um, actually

Door: Jenna Hoekstra

Welkom bij Um, Actually! Hieronder vind je stellingen die elk een aantal fouten bevatten. Weet jij te spotten wat er mis is met deze omschrijvingen van populaire bordspellen, games en andere *nerdy* onderwerpen?

(Spoiler warning!)

Spirit Island 2 fouten

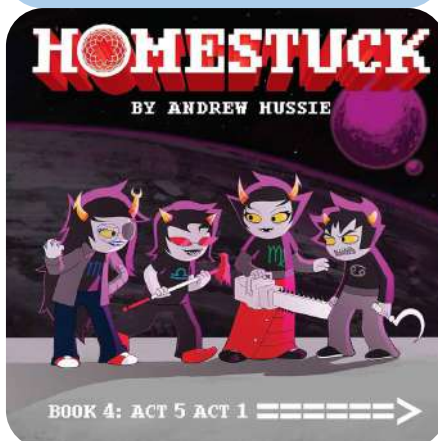
De variatie aan Spirits die je kunt kiezen in Spirit Island lijkt wel eindeloos! De bergen, rivieren en toendra's liggen voor de hand om Spirits te zijn; die zouden sowieso al gevaarlijk zijn voor de kolonisten. Iets uniekere Spirits zijn bijvoorbeeld een dodelijke ziekte die over het land raast en die ervoor zorgt dat de kolonisten moeilijker zich over het eiland kunnen verspreiden, een grote slang die zich onder het eiland begeeft, en zelfs een soort god die de tijd door kan spelen of terug kan draaien!



Um, actually, er is geen Spirit gebaseerd op toendra's, en de ziekte die die ene Spirit verspreidt zorgt ervoor dat de kolonisten moeilijker kunnen opbouwen, niet verspreiden.

Homestuck 1,5 fout

Zonder al te diep in spoilers te gaan zijn er een hoop verschillende 'dingen' waar Homestuck over gaat. Ze spelen een videogame, maar er komen ook klassieke spellen aan bod zoals schaken, poker en biljart. Ook gaat het over de 12 zodiaksterrenbeelden, mythische goden zoals Hephaestus, en vreemde pop-culture references zoals de Insane Clown Posse. Als je nu nog niet om bent, weet ik het ook niet meer...



Um, actually, poker komt helemaal niet voor in Homestuck. Daarnaast zit er naast de bekende 12 zodiaksterrenbeelden ook het vaak vergeten 13de sterrenbeeld in: Ophiuchus.

Overboard! 2 fouten (van Joyce!)

Overboard! is een *reverse-detective* game waarin je op zoek gaat naar de persoon die je geliefde man heeft vermoord. Je gebruikt vooral je tijd om mensen te ondervragen en een alibi voor jezelf op te zetten. Dit spel heeft 3 verschillende eindes die je kunt ontdekken!



Um, actually, je speelt niet als de detective omdat je zelf de moordenaar bent, en het spel heeft veel en veel meer dan 3 eindes.

HOLLE BOLLE GIJS

café/restaurant

3-gangen Dagmenu 25,-

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

