



SPELDUIVEL

Jaargang 18

Nummer 3

Juni 2013

Thema: NOSTALGIE!



L.S.S.V. Het DUIVELSEI



WARP 9

SCIENCE FICTION, FANTASY, ANIME EN MANGA STORE

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

ADRES: LANGE MARE 42, 2312 GS, LEIDEN

TEL: 071-5121380

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

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

OPENINSTIJDEN:

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

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



En daar is ie dan: de laatste Spel-
duivel van het jaar alweer, boorde-
vol nostalgie! Duik terug in de tijd
met de tekenfilms van vroeger. Voel
je als je oma terwijl je een van haar
recepten op tafel zet of als je opa
terwijl je zeurt dat alles vroeger
beter was. Ben je als man nostal-
gisch naar de tijd waarin het enige
recht van vrouwen nog het aanrecht
was of voel je meer voor de feminis-
tische kracht die uit het artikel van

Mila straalt? De redactie speelt
Scrabble, Bas schrijft over chicks,
Kevin en Ruben bespreken respec-
tiefelijk computer- en tabletopRPG's
van vroeger en verschillende Eitjes
vertellen over hun ervaringen binnen
het Duivelsei. Kortom, weer een hoop
te lezen dus!

Cecile de Haan,
Hoofdredacteur

INHOUD

Chicks, Zombies en Zombiechicks (en Babes)	4
Weet je nog...	6
Vroeger was alles nog steeds beter	8
Dungeons and Dragons Tweede editie, postuum review	10
Vrijtijdsbesteding voor televisie en internet	11
Old school games	12
de Eitjes over het Duivelsei	14
De duivel in DnD	15
Wist je dat...	16
De redactie speelt: Scrabble	17
Vrouwen in de wetenschap	18
De kracht van het zwakke geslacht	19
Oma's recepten	20

Tekening voorzijde Bas Sedee

Tekening achterzijde Michiel Tollig

E-mail bestuur:
Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie:
Redactie@duivelsei.nl



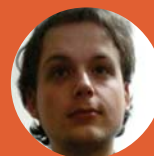
www.facebook.com/Duivelsei



@HetDuivelsei



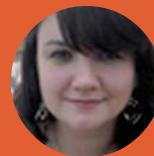
Cecile



Kevin



Thomas



Kelly



Lara



CHICKS, ZOMBIES EN ZOMBIECHICKS (EN BABES)

Door Bas Sedee

Het is altijd interessant om te zien hoe bepaalde leden van onze samenleving worden weergegeven in de media en film. Met name vrouwen worden op de meest interessante en fascinerende manieren neergezet: van hulpeloos slachtoffer tot Femme Fatale. Van diepgaande, complexe persoonlijkheden tot boobs. Boobs zijn leuk. Zombiefilms ook. Daarom gaan we vandaag hebben over beide (en dus ook over zombiefilms).

Allereerst een stukje geschiedenis. De eerste zombiefilm stamt uit 1932 en is bekend onder de naam *White Zombie*. Het vertelt over hoe onze blanke hoofdrolspelers belanden in het wilde Haiti, waar onze slechterik Bela Lugosi (veelal bekend van zijn vele *Dracula*-films) een plantage heeft vol met zombieslaven (want levende slaven mag in 1932 natuurlijk niet meer). Lugosi raakt echter gefasineerd door Madeleine, onze blanke hoofdrolchick en begint een plot om haar zijn 'witte zombie' slavine te maken. Waarvoor? Undead girls can't say no.



Een zombiefilm zonder naakt en/of lingerie is als een pornofilm zonder zombies; leuk, maar incompleet.

We maken een klein sprongetje in de tijd. Het jaar is 1968 en Romero's *Night of the Living Dead* komt uit in een theater vlakbij jou. Dit is de eerste in een lange reeks zombiefilms, waarbij een klein groepje hoofdrolspelers omsingeld zijn door hersenetende ondoden zonder te weten wat er precies aan de hand is. Je kent het beeld van een groep trage zombies, onhandig wandelend over een open veld met een hongerige blink in hun dode ogen? Dat komt uit deze film. Games zoals *Left4Dead* en *Island of the Dead?* Nooit gemaakt zonder dit meesterwerk. Opvallend aan Romero is zijn keuze om een neger de hoofdrol te laten spelen. Zeker voor de jaren 60 was dit een revolutionaire keuze op gebied van gelijkheid (voorheen was de gekleurde Afrikaan vooral de slechterik of de domme picobello van onze hoofdpersonen). Helaas heeft Romero naast zijn voorliefde voor

stoere negers geen liefde meer over voor vrouwen, want Barbara, de babe uit de film, is een eerste klas potplant die enkel ergernis opwekt.



Naast de zombie-clown en zombie-loodgieter, mag ook de naakte zombie-babe niet ontbreken.

Barbara is in een ding goed: hysterisch gillen. Elke scene de hele film lang. Natuurlijk is het begrijpelijk dat een zombiepandemie buiten haar comfortzone ligt, maar ook van een vrouw moet men soms kunnen (en mogen) verwachten dat ze zich buiten de keuken kan handhaven. Barbara kan dat duidelijk niet. Ze gilt, huilt en krijst als een klein kind terwijl onze stoere neger de ramen barricadeert en de zombies neerslaat. Dat ze niet meevecht ok, maar ze kan op d'r minst een sandwich voor hem maken. Gelukkig was de remake beter.

Romero heeft behalve *Night of the Living Dead* nog een heel scala aan andere zombiefilms geproduceerd. Ik kan jullie in ieder geval de rest van Romero's originele trilogie aanraden. (*Dawn of the Dead* en *Day of the Dead*). Vergeet Romero's andere 'of the Dead' films. Die zijn... niet zo goed. Iedereen wordt met de dag ouder, maar wanneer de grootmeester der zombies kiest voor paardrijdende ondoden begin je je toch af te vragen of hij ook een paar wormpjes in zijn hoofd heeft.

Echter, waar in het volgende millennium zombiefilms nog redelijk trouw waren aan de realiteit werd de *suspense of disbelief* in 2002 compleet de put in gegooid.

Resident Evil verscheen op het witte doek en voor het eerst (remakes niet meegeteld) ging de hoofdrol naar een vrouw: Alice. Alice is niet zomaar een vrouw, maar een combinatie tussen een Noorse Valkerie en Griekse Amazone. Een soort telepathische Joanne d'Arc die lasers uit d'r ogen schiet en getraind is door Miyagi zelf. Misschien is een 'normale' vrouw als hoofdpersoon niet interessant genoeg? Of zo onrealistisch dat ze er maar een superheld van gemaakt hebben? Mij maakt het in ieder geval niet uit, want ik kijk graag anderhalf uur naar Milla Jovovich.



Milla Jovovich, op Natalie Portman en Kelly na, misschien wel de knapste vrouw ter wereld.

De volgende film om te bespreken is *Dance of the Dead*. Een onbekend meesterwerkje dat veel leent van Romero's jongere jaren. Weer hebben we te maken met een zombiepandemie, die dit keer samenvalt met de belangrijkste dag van onze held Jimmy: promnight. Het is nu aan Jimmy om, samen met de scheikundeclub, de babes te redden. Eindelijk een kans om te scoren! De babes in *Dance of the Dead* zijn bovengemiddeld slim (voor vrouwen) en op de cheerleaders na redelijk in staat zichzelf te verdedigen. Een hele verbetering met Barbara, hoewel Barbara natuurlijk nooit de illusie heeft gehad een kans te maken tegen een leger ondoden zonder een man aan haar zijde. Hoogmoed komt voor de val...

De laatste film in deze veels te korte bespreking is natuurlijk geen film, maar een serie: *The Walking Dead*. *The Walking Dead* kennen jullie allemaal wel. De zombies zien er supertof uit, maar zijn even traag in snelheid als de meeste vrouwen in die serie van begrip zijn. Zo hebben we Lori. Lori is een typische vrouw, een soort moderne Barbara. Ze weet totaal niet hoe ze zichzelf (en de groep) kan verdedigen tegen de ondoden en is eigenlijk voornamelijk aan het kibbelen over haar relaties en met welke man ze wel/niet de slaapzak heeft gedeeld. Ze is vervelend en hysterisch en weet zelfs een auto--insert



Wat is er nou romantischer dan zombies neerslaan met je vriendin op promnight?

ongeluk te krijgen in een wereld zonder tegenliggers. Ook kent de serie Andrea, bekend om d'r blonde haren en voorgevels. Andrea zou zelfs de slechterik nog niet herkennen als hij een ooglapje had. Gelukkig is er nog Michonne, de badass-chick met katana, hoewel ook zij meer problemen creëert dan oplost door zich te gedragen als een klein kind en belangrijke informatie voor zich te houden. Het enige punt is wel dat de mannen in de serie net zo belabberd handelen, dus er is in ieder geval sprake van een zekere vorm van emancipatie en gelijkheid.



Lori's dood. Een van de beste, leukste en langverwachtste scènes uit de vele afleveringen!



WEET JE NOG?

Door Kelly van der Pot

Kinderseries. De series die je keek op zaterdag- en zondagochtend, of misschien wel voordat je naar de basisschool moest? Of op woensdagmiddag? De series die je misschien stiekem nog wel op de middelbare school keek in het begin, maar die al gauw niet stoer meer waren? En de series waarop je nu met een verliefde blik terug kijkt, omdat ze je doen denken aan vroeger en een nostalgisch gevoel bij je losmaken? Die series... Nou, daar gaan we het nu over hebben.

Ik heb een selectie gemaakt van allerlei series die er vroeger waren en waarvan ik zelf het meeste heb gekken. Het waren er echt heel veel, sommige waren half vergeten waar anderen nog vers in het geheugen zaten. Het gaat me nooit lukken om ze allemaal te noemen en te bespreken. Dus staat je lievelingsserie van toen er niet bij? Bij voorbaat excuses voor de emotionele schade.

The Turtles

Ook wel bekend als The Teenage Mutant Ninja Turtles of TMNT. De schildpadachtige helden met gekleurde oogmaskers, die in het riool wonen. Ze hebben de namen van beroemde schilders en stonden onder de leiding van de charmante rat Splinter, die zowel hun leermeester als adoptief vader was. De grote vijand was Shredder, een vijandige samoerai.

Bikermice form mars

Ik weet niet hoe het met de andere dames zit, maar deze stoere motormuizen deden mijn jonge meisjeshart sneller kloppen. Ze reden op motoren en ze waren gewoon alles wat stoer was! Ze hadden leren jassen en hanenkammen, oorbellen en waren gewoon vet ruig. Dat was in ieder geval hoe ik het me herinnerde. Het verhaal draait om drie humanoïde muizen en hebben als vijand het alien-ras van de plutarkians.



Wickie de Viking

De jonge Wickie, een kleine slimmerik die met slimme plannetjes steeds weer opnieuw zijn vader en zijn vrienden weet te redden. Hij heeft rode haren, een te grote helm op zijn hoofd en de tik steeds om zijn neus te wrijven en wanneer hij dat doet... dan stromen de briljante ideeën uit zijn hoofdje. Ik weet dat ik als kind

me vaak afvroeg of hij nou een jongen of een meisje was. Ook omdat het nou nooit duidelijk was of hij een broek of een rok droeg en hij had lang haar. Dus ja.. dan is het moeilijk geloven dat het een jongetje is. Vroeger was hij een held. Toen ik het laatst terug keek, vond ik hem toch minder briljant en vooral een bange zeurpiet... tijden veranderen.

Darkwing Duck

“Laten we lekker link gaan doen!” Een liedje en quotes, die nooit meer mijn hoofd zullen verlaten. Omdat hij Duck heette, was hij voor mij altijd de stoere neef van Donald Duck en kornuiten. Dat is geloof ik niet werkelijk het geval.



Het gaat over geheim agent Willem Woerd, die overdag een doodgewone man is, maar wanneer er gevaar dreigt, is hij de held en verandert hij in Darkwing Duck. Darkwing vertoont een grote hoeveelheid onhandigheid en gebrek aan gezond verstand dat ontstaat door zijn enorme ego. Desondanks is hij wel degelijk competent als superheld. Op het moment dat hij zich op een zaak stort, gooit hij alle afleiding van zich af en bijt zich erin vast. Zijn adoptief dochter Kwekkeliën helpt hem geregeld uit de problemen en is het geniale brein achter deze eend en zijn acties. Zijn vaste side-kick is brokkenpiloot Turbo.

Ovide

“Kijk uit malloot! Een kokosnoot! Lalalalalala Ovide en zijn vrienden! Het eiland is hun speelterrein lalalalala Ovide! OVIDE!”

Een groep vrienden op een eiland met gekke snufjes, tv's die op de gekste plekken opduiken en een slechterik die altijd probeert Ovide, een vogelbekdier en zijn vrienden dwars te zitten met hun plannetjes en ideeën en wil proberen om de macht over het eiland over te nemen.

De troetelbeertjes

Ik herinnerde me als brave beertjes die kinderen hielpen met hun wensen te vervullen en gelukkiger te worden. Ze waren schattig en hadden leuke krachten en heel schattige plaatjes op hun buik en ze hadden allemaal een schattig karakter.

Wikipedia vertelt het volgende: "Elk troetelbeertje komt in zijn of haar eigen kleur en heeft een speciale prent op zijn of haar buik en wonen in Troetelland. Met de spreuk "troetelbeertjes straal" voeren zij elk hun magie uit. Zo is er Zonnebeertje, Knuffelbeertje, Wensbeertje, Hartebeertje, Lachbeertje, Brombeertje, Slaapbeertje en Geluksbeertje."

Onder moeders vleugels

Dit is waarschijnlijk een serie die meer door meisjes werd bekeken. Een animatieserie naar aanleiding van boeken. Het gaat over een gezin met vier dochters. Vader Frederick March zit in het leger en is zelden thuis, maar moeder Mary March voedt hun vier dochters liefdevol



op: Margaret 'Meg' is met 16 jaar de oudste, gevolgd door de 15-jarige Josephine 'Jo', Elizabeth 'Bets' van 13 jaar en tenslotte de kleine 12-jarige Amy die tevens het verhaal vertelt. Beth heeft een katje, Milky-Ann, waar ze erg gehecht aan is. Een serie met alle problemen die vier zusjes onder elkaar hebben, onderling maar ook met jongens, gehoorzaamheid, leven in een tijd van oorlog en zonder de emancipatie en technologie van tegenwoordig.

Albert, de vijfde muskietier.

De televisieserie is een persiflage op het verhaal van De Drie Muskietiers, die volgens het oorspronkelijke verhaal echter met zijn vieren waren: Aramis, Athos, Porthos en hun aanvoerder D'Artagnan. In de tv-serie is Albert is de vijfde muskietier. Hij is klein van stuk, maar zeer verstandig en maakt vaak verschillende uitvindingen waarmee hij de slechteriken altijd te snel af is. Zeer leuk is ook het introliedje van deze serie: Geef 'm een touwtje / Een steen of een houtje / Een schroef, een snaar of een speld / Hij doet er wat mee Hij krijgt een idee / En iedereen staat versteld! Want dat is Albert, Albert / Nummer 5 van de 4 muskietiers!

Loopt het bedonderd en zeer in het honderd, hij redt a la minute / Gilt er een dame / Vooral een voorname / Dan komt hij absoluut!

Zijn naam is Albert, Albert / Nummer 5 van de 4 / muskietiers

Hij licht in z'n eentje de lijfwacht een beentje / Hij is uit het goede hout / Wie al te vaak / Zijn plicht verzaakt Maakt een kardinale fout.

Zijn naam is Albert, Albert / Nummer 5 van de 4 muskietiers

Niet nummertje 3 / Niet nummertje 4 / Nummertje 5 van de 4 muskietiers

De Snorkels

Ze hebben wat weg van de smurven, maar leven dan onderwater. Snorkels zijn klein, niet groter dan een duim. Ze zijn er in allerlei kleuren maar hebben allemaal een snorkel op hun hoofd, een soort buzig orgaantje, waar luchtbelletjes uit kunnen komen en waar ze ook door ademen.

Ergens diep in de zee ligt Snorkelland waar de Snorkels. De hoofdpersonages zijn Allstar, Okkie (zijn inktvispuppy), Kitty, Daffney, Dimmy en Toeter (die niet kan praten, alleen toeteren). Vaak raken ze in de problemen door Junior, de verwend zoon van gouverneur Nathals en gaan dan meestal te rade bij Oom Galjoen, de oom van Allstar.

Calimero

Een klein zwart kuikentje met een eierschaal op zijn hoofd uit een gezin met alleen maar gele kuikens. Hij is heel klein is en heeft vaak het gevoel benadeeld te worden en dat laat hij vooral heel vaak horen! Het leven is niet eerlijk! En niemand lijkt hem serieus te nemen! "Zij zijn groot en ik is klein! Het da's niet eerlijk! Ooooh nee!" Heerlijk om te imiteren en zeer herkenbaar (voor mij(n generatie) in ieder geval wel). Er schijnt zelfs een complex naar vernoemd te zijn.



The Magic Schoolbus

De laatste serie alweer die ik ga bespreken. Er waren nog zoveel andere om aan te halen of aan te stippen. (Montana Jones, Alfred, Smurven, Tom & Jerry, Barbapappa, Thundercats, Catdog, Courage, Racoons, Sindbad en vele anderen zijn heus niet vergeten).

The Magic schoolbus dus. Een klas gewone basisschoolleerlingen met een wat Mary Poppins aandoende jufvrouw, die in het bezit is van een magische schoolbus, die kan vliegen en verkleinen, zelfs kan tijdreizen. Ze hebben ook een huisdier, een salamander en daarmee beleven ze allerlei avonturen in bijvoorbeeld de wolken of zelfs het menselijk lichaam en leren daar allemaal belangrijke en nieuwe dingen. Uiteraard komen ze ook in de problemen, maar door samenwerken van de klas, waar elke leerling zo zijn eigen talent heeft, komt het altijd weer goed!



VROEGER WAS ALLES NOG STEEDS BETER

Door Thomas van Marle

Gamen, tegenwoordig is dit steeds vaker het opstarten van een console of pc en al dan niet online anderen overhoop schieten, blokjes plaatsen of draken verslaan. Waar je vroeger met vrienden in een stoffige kelder de realiteit ontvluchtte door je voor te doen als “Tim de tovenaer”, kan je tegenwoordig thuisblijven, in je eigen stoffige kelder om je online voor te doen als “SexySharona69”. Tevens kan je voor slechts • 2.49 een geweldige esthetische hoed erbij kopen. De moderne tijden brengen steeds meer mogelijkheden met zich mee. Nieuwe mogelijkheden of nieuwe frustraties?

Elektronica is tegenwoordig niet meer weg te denken in elke vorm van spelletjes spelen. Bordspellen vereisen steeds vaker batterijen om te werken en computers, tablets en telefoons worden steeds beter uitgerust met spelmogelijkheden. Echter, om nu te zeggen dat technologie enkel vooruitgang heeft gebracht hierin is misschien ook wat voorbarig. Waar je vroeger nog wel eens een gesprek met elkaar had, zit iedereen zich tegenwoordig blind te staren op draagbare schermen. Het ergste is dat dit beeld ook steeds normaler wordt als je ‘gezellig’ thuis op de bank zit. De elektronica heeft het wel makkelijker gemaakt om een spelletje te spelen, maar steeds vaker alleen en steeds minder met anderen.

Met een telefoon of tablet is het vaak wel makkelijker om een spelletje te beginnen, ook met anderen. Zelfs elektronische bordspellen hebben veelal een begeleidende rol en bieden ook een zekere diepgang. Echter, op het moment dat de elektronica een volledig alternatief moet bieden voor een ouderwets draadloos offline spelletje gaat het vaak fout. Een leuke poging om een tablet om te vormen tot bordspel wekte voornamelijk ergernis op, simpelweg omdat meer dan de helft van de spellen niet werkte. Het valt in te denken dat er legio mogelijkheden met de huidige technieken, maar een missende dobbelsteen is toch eenvoudiger te vervangen dan een niet-werkende driver. Daarbij is het ook niet zo erg als je speldoos alwéér op de grond valt. En heeft iemand ooit opstartproblemen gehad bij een potje Kolonisten van Catan?

Uiteraard zijn er ook genoeg voorbeelden die prima werken. Online gaming biedt een uitkomst om samen met anderen te spelen.

Een voordeel is dat je met vrienden samen kan spelen zonder eerst een half uur door de regen heen te ploeteren. Gewoon het spel opstarten (als het werkt), contact maken met je vrienden (als internet het doet) en een spelletje beginnen (als er ergens wat vrij is). Echter, zo ideaal als het klinkt is het in de praktijk zelden. Als je geluk hebt, speel je met precies genoeg mensen om een compleet team te hebben. In de meeste gevallen wordt je

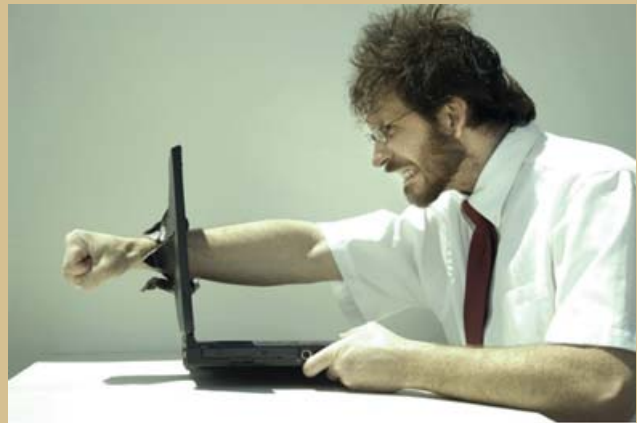


team echter aangevuld met bots of, waarschijnlijker, n00bz. Waar het prima vergeeflijk is als je vriend voor de zoveelste keer wordt afgeschoten, is er niets zo ergelijk als een onbekende idioot die non-stop loopt te falen. Enige redelijkheid hoeft je van anderen natuurlijk ook niet te verwachten. Zodra je zelf een keer sneuvelt kan je in het afwachten van je respawn rustig alle verwensingen doorlezen van je medespelers. N00b, faggot, feeder etc. tot levendige beschrijvingen van wat anderen de voorgelopen nacht allemaal met je moeder hebben uitgevoerd. Ik heb echter nooit moeite gehad een potje Taipan te pauzeren.

Nu hebben digitale spelletjes echt wel zo hun voordelen. Zo zijn ze qua spelregels vaak behoorlijk rigide en is het vrijwel onmogelijk om vals te spelen. Teveel kogels dragen, goudstukken jatten of je levenstotaal spontaan verhogen; als het niet mag is het meestal ook simpelweg niet mogelijk. Helaas eten we niet allemaal Milner en leven we dus ook niet in een ideale wereld en dit is dan ook waar het ideaalplaatje eindigt. Alhoewel het vaak wat meer moeite vraagt dan bij een kaartspelletje, is het zeker niet onmogelijk. Aimbots zorgen ervoor dat je nooit meer een headshot mist en met kunstmatig gegenereerde vertragingen (lag) kan je het verbazingwekkend moeilijk maken voor je tegenstander om je te raken. En alhoewel bepaalde programmeerfouten (bugs) vaak wel opgelost worden, kunnen deze soms lange tijd worden uitgebuit voordat het ook zo ver is. Als er tenminste iets valt uit te buiten, een systeemcrash is uiteraard een prima alternatief. Heeft iemand ooit een potje Dixit uit zien vallen? En als heilig boontje zal je zelf hier natuurlijk nooit aan beginnen, maar hoe zou het zitten met al die onbekende tegenstanders...? De mogelijkheden zijn vergeleken met een bordspel dus eigenlijk niet zo verschillend. Echter, daar heb je tenminste nog een zekere sociale controle, wat vaak prima werkt. Dus tenzij je naam een anagram is Keipe Kuifers heb je meestal niet zoveel te vrezen van valsspellers. Maar digitale spellen bieden ook inventieve manieren om meer te bewegen. De Kinect van Xbox, Playstation Eye en de Wii bieden allemaal verschillende ‘exergames’ aan om je door het huis te laten springen en zelfs misschien een beetje te zweten. Nu juich ik elke oplossing toe om mensen aan het bewegen te krijgen, we moeten

wel realistisch zijn naar inhoud van deze oplossingen. Deze spellen kunnen een prima opstap zijn naar serieuze lichaamsbeweging, ze zijn absoluut geen alternatief. Twee uurtjes springen voor Kinect kan heus wel vermoeiend zijn, maar het komt vaak niet in de buurt van een echte cardio work-out. Zonder een strak trainings-schema zijn deze spellen ook gedoemd te falen. Uit onderzoek is gebleken dat kinderen die deze spellen zonder verdere instructies meekregen, de spellen met minimale inspanning uitvoerde of de extra activiteit compenseerde door een gebrek aan andere activiteiten. Netto was er dus geen toename in fysieke inspanning. Er bestaat gelukkig nog een alternatieve ouderwetse manier om met spelletjes aan lichaamsbeweging te doen. Sporten. Denk hierbij bijvoorbeeld aan Fifa 2012, maar dan zonder beeldscherm en buiten op een grasveld. De keus hierin is vaak een stuk groter dan het aanbod aan 'exergames'. En als je echt niet zonder je achievement-list kan, raad ik je aan magazijncontroleur te worden, kan je fijn de hele dag hokjes afvinken.

DRM, verkeerde drivers, geen pauzemogelijkheden, verplichte internetverbinding, bekraste cd's, ragequits, ping timeouts, BSOD, account-hacks, random errors, server storingen; ja, de techniek biedt veel mogelijkheden. Afsluiten die hap en vanavond toch maar weer door de stromende regen naar die stoffige kelder fietsen.





DUNEONS AND DRAGONS TWEDE EDITIE, POSTUUM REVIEW

Door Ruben van der Linden

Ah, roleplay in de duistere dagen van Dungeons and Dragons eerste editie... Maar om het nog een beetje in de buurt van de moderne tijd te houden, volgt hier een blik op Advanced Dungeons and Dragons, ook bekend als D&D tweede editie of AD&D. Tweede editie was mijn eerste ervaring met D&D en door een nostalgische bril gezien had die ervaring niet veel beter kunnen zijn. Misschien dat ik ooit nog een artikeltje schrijf zonder die nostalgische bril, maar niet vandaag.

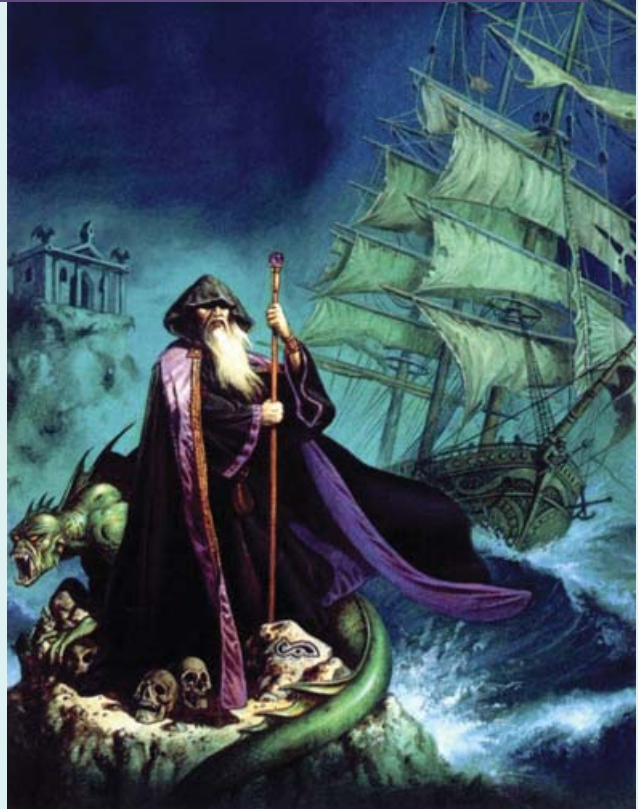
AD&D had de pijnlijkste stukken willekeurigheid uit eerste editie voldoende uitgevlakt dat je niet per sé 's werlds meest sterfelijke individu moest spelen, in een wereld die zijn best deed om je op te eten, neer te steken en te disintegreren, soms op dezelfde dag. Sure, de magie was nog steeds almachtig nadat je je extreem sterfelijke eerste paar levels uitgezeten had als priester of vooral als wizard. Sure, als je Dungeon Master een onverlicht despoot was, kon je zelfs nog steeds de pech hebben een fighter te spelen met één hitpoint en de overlevingskans van een bronzen eendagsvlieg in een onweersbui. Sure, het xp-systeem kon van tijd tot tijd hogere occulte leer lijken...

Maar het was leuk. Sfeervol. Je had, zeker na de eerste paar levels en met een capabele DM en de juiste maanstanden en als de dobbelstenen mee wilden werken, daadwerkelijk het gevoel een bijzonder individu te spelen, het gevoel één van de weinige personen te zijn die daadwerkelijk de doommonsters aan kon. Op een goede dag tenminste. Op latere levels kwam er zelfs een systeem om je een groep volgelingen te geven, omdat jij (ja jij, speler) een epische held was, waar mensen voor willen werken. Maar zelfs die epische held moest nog steeds oppassen voor draken of andere echt gevaarlijke monsters. Maar zij ook voor jou.

Het punt waarop AD&D (en zelfs D&D eerste editie) echt bijzonder gaaf was, gaver dan de moderne D&D in mijn ogen, was de wereld. Of eigenlijk, de werelden. D&D had Mystara en de Hollow World, een pantheon waar je als character, in theorie althans, lid van kon worden, en een wereld met voldoende achtergrond om de verhalen echt tot leven te brengen. Interessante settingboeken, die ik probeer te verzamelen ondanks dat ik ze waarschijnlijk nooit zal spelen met het systeem dat erbij hoort.

Nostalgie maakt niet alles goed tenslotte. Er is een hoop mis met het systeem van eerste editie.

Maar dan de werelden van tweede editie... Er zijn een paar "generieke" fantasywerelden waar ik niet zo veel mee heb, zoals Greyhawk en Forgotten Realms. Goede settings, prima in te spelen, maar niet wat tweede editie groots maakte. Voor de echt gave werelden kom je wat mij betreft terecht bij Dark Sun, Planescape, Ravenloft en Spelljammer. Absoluut unieke werelden. Dark Sun en Ravenloft zijn twee behoorlijk duistere settings voor je



verhalen. Planescape en Spelljammer zijn een heel ander geval. Dit zijn settings die je een manier geven om tussen de verschillende werelden te bewegen. Maar goed, omschrijvingen van de settings:

Dark Sun: Een postapocalyptische woestijn, waar de goden niet echt zijn, magie de wereld schaadt en bijna onsterfelijke sorcerer-koningen regeren. Je begint hier op 3^e level, om je een eerlijke kans op overleven te geven.

Ravenloft: Gothische horror in een eigen wereld die buiten andere werelden staat. Monsters (menselijk en anders) worden soms door de "Dark Powers" uit hun eigen wereld geplukt en hier in hun eigen realm als Darklord opgezet. Als spelers loop je rond in deze wereld, waar bijna almachtige Darklords in hun eigen domein proberen om hun grootste falen niet steeds weer, en weer, en weer te zien gebeuren. De Powers kijken mee. Succes.

Spelljammer: Magische ruimtevaart om tussen de "Crystal Spheres" waar verschillende werelden in liggen te kunnen navigeren. Elfen, Orcs, mensen, allemaal hebben ze hun eigen ruimteschepen. Vaak zijn dit normale oceaanschepen, of volledig unieke constructies. En de Gnomes bedwingen de ruimte in schepen aangedreven met gigantische hamstermolens.

En dan is er Planescape: D&D's cosmologie op zijn mooist. Loop rond in mensen hun afterlives, bezoek de fysieke en morele en ethische bouwstenen van het multiversum. En als je echt je best doet, verbouw ze. Echt gevoel van een andere wereld in je Roleplay. Ik kan het aanraden.

Gezelschapsspellen in het begin van de twintigste eeuw

Door Lara Oude ALink

In de loop van de negentiende eeuw begon de welvarende laag van de bevolking in West-Europa meer en meer vrije tijd te krijgen. Zoveel, dat de rijkelui zich waarschijnlijk ontzettend verveelden. Na hele dagen boeken lezen en paardrijden begint dit misschien toch minder leuk te worden; en waar moet je nog over praten als je urenlang bij elkaar rond het haardvuur zit 's avonds? Dus pak je er een spelletje bij!

Bordspellen en andere spelvarianten, zoals woordspelletjes, bestaan al sinds mensenheugenis. Het schijnt dat er 3000 jaar voor Christus al bordspelletjes werden gespeeld door Egyptenaren, en dobbelstenen bestaan ook al ongeveer zo lang. De verspreiding van spellen zoals we die nu kennen begon echter pas in de negentiende eeuw. Bordspellen waarvan de bedenker bekend was, werden bijvoorbeeld steeds normaler, waar ze eerst op een meer gemeenschappelijke manier werden overgebracht, zoals bij kinderspelletjes op een schoolplein. De stijl van de gezelschapsspellen was vroeger minder gericht op strategie, zoals veel spellen ('German-style' designer games) dat tegenwoordig zijn. Geluk speelde een wat grotere rol dan tactiek, zodat een bordspel op een feestje bijdroeg aan een relaxte sfeer.

Dus wat speelde men zoal in de vorige eeuw? Er wordt gedacht dat ganzenbord het prototype was voor de meeste bordspellen waarbij een dobbelsteen wordt gebruikt. Hieruit ontstonden onder andere mens erger je niet. Andere spellen die een geschiedenis hebben die teruggaat tot eind negentiende eeuw zijn bijvoorbeeld pim pam pet, halma en levensweg, hoewel deze in de loop der tijd wel aangepast zijn. Er waren ook militair geïnspireerde spellen, zoals stratego, al stamt de versie



die we nu kennen uit de jaren '60. Je zou kunnen zeggen dat gezelschapsspellen een basisvorm van entertainment waren in de tijd dat er nog weinig media te consumeren viel.

In de eerste helft van de twintigste eeuw begon de opkomst van radio en later televisie. Hoewel de populariteit van gezelschapsspellen merkbaar afnam nu er avondvullende programma's waren, bleven spellen bestaan. In de jaren '30 ontstaan bijvoorbeeld de versie van Monopoly die we nu kennen, Rummikub, en Scrabble (zie de redactie speelt). Naarmate de welvaart zich verspreidde naar alle lagen van de bevolking werden meer en meer mensen geïntroduceerd aan bord- en woordspelletjes, en er waren er ook steeds meer om uit te kiezen. Zo veranderde het spellenaanbod in de loop van de twintigste eeuw tot het enorme aanbod dat we nu hebben.





OLD SCHOOL GAMING

Door Kevin Widdershoven

Zoals we allemaal al lang weten: vroeger was alles beter. Dat geldt ook voor games. Soms is het een gevolg van nostalgische kijk op iets wat vroeger geweldig was, maar hedendaags niet veel soeps. Uiteraard gaat dat niet op voor games. Echt waar. Dat ga ik in ieder geval voor het geval van role-playing games aantonen.

Om te beginnen is het misschien handig om een definitie van een role-playing game (RPG) op te stellen. Wat mij betreft een spel waarin je de rol van een karakter aanneemt en deze uitspeelt in een bepaalde wereld (waar de hele wereld om jou draait). Wikipedia zegt dat ik gelijk heb. Wat betreft de definitie van oldschool, ga ik niet eens zo heel ver terug in de tijd. Wat mij betreft was de beste tijd van RPG's de jaren '90 en de eerste paar jaar van het nieuwe millennium.

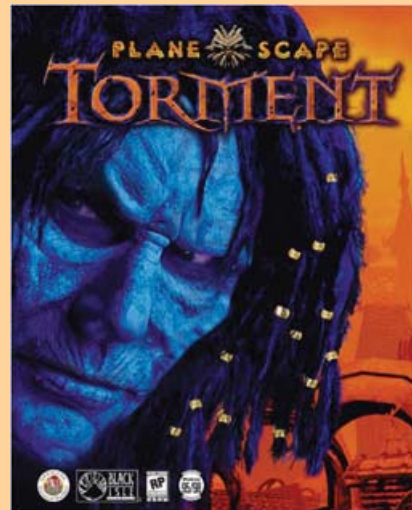
Laat ik daarom meteen mijn walging voor de plaag van MMORPG's duidelijk maken. Het RPG-gedeelte komt helemaal niet terug in deze spellen. Het gaat alleen maar om het MMO-deel. Tegenwoordig is een spel waarin je experience verzamelt en/of af en toe een betere jas en broek aandoet een RPG.

Daarmee is wat mij betreft het grootste probleem van de meeste RPG's die tegenwoordig uitgekotst worden door het harde werk van o.a. EA en Bioware. Grote titels van de laatste tijd als Dragon Age, Mass Effect en Skyrim zijn behoorlijk goed ontvangen. Maar waarom? Skyrim heeft een grote wereld met een grotendeels willekeurig gegenereerde dungeons en een paar interessante extra's. Verder heeft het, net als zijn voorganger Oblivion, een extreem lineaire en vrij saaie main quest.

Dragon Age en Mass Effect geven een soort illusie van keuzes en open wereld. De 'open' wereld is niets anders dan twee of drie manieren om de main quest op een andere volgorde af te ronden. De keuzes bij het krijgen van een quest zijn grofweg één van de volgende drie opties: [accepteer], [accepteer, maar met een kutopmerking], [accepteer en flirt, met vooruitzicht op pixel sexy-time]. En de laatste voor Bioware RPG's.

Roleplay je als een complete klootzak en heb je net alle baby's in een dorp opgegeten? Er zal toch iemand zijn die je vraagt of je niet naar zijn vermiste zoon zou willen zoeken. En je enige optie om je karakter uit te spelen is accepteren met een kutopmerking. En dan red je ook nog de wereld. Maar je kunt er tenminste een kutopmerking bij maken... Ongelofelijke roleplay opties!

Hoe moet het dan wel? Welke RPG's hadden wel goede verhaallijnen, memorabele quests en interessante interacties tussen karakters? Nou... Spellens als Baldur's Gate

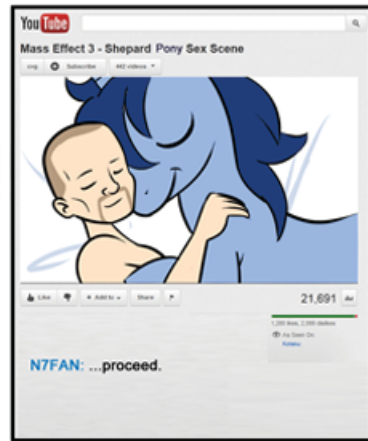
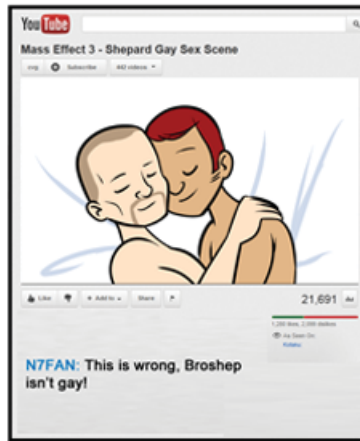


en Planescape: Torment zijn nu nog steeds redelijk bekend als voorbeelden hiervan. Ik laat veel andere goede opties (Chrono Trigger bijvoorbeeld) buiten beschouwing omdat hier weinig tot geen interactie is die jij kan aansturen. De karakters en het verhaal zijn echter veel meeslepender dan enige recente RPG die ik in de afgelopen jaren heb gespeeld.

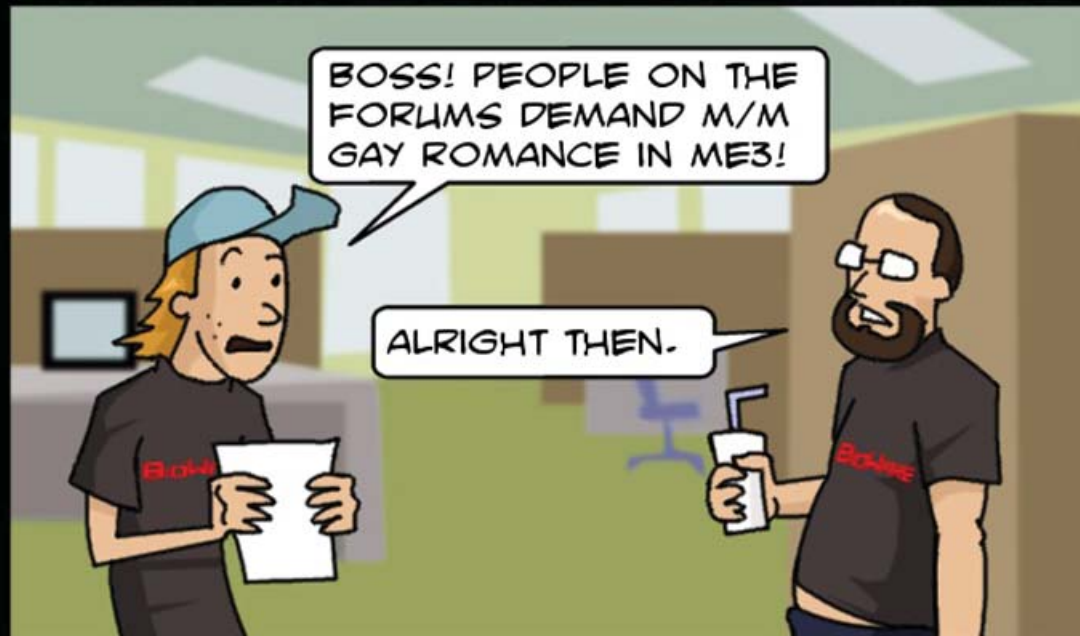
Als voorbeeld neem ik Planescape: Torment. Om te beginnen zal ik meteen toegeven dat de gevechten in het spel verschrikkelijk waren. Op het randje van speelbaar. Gelukkig is dat slechts een klein en insignificants deel van deze geweldige RPG. Om te beginnen maken de stats die je kiest echt uit (buiten combat). Als je slim, wijs, snel of sterk bent geeft je andere opties in je interacties met andere karakters. Bijna alles wat je zegt en doet zou je later iets kunnen opleveren. Of kosten... Of misschien is het juist wel insignificants. Je kent het niet weten. Ook zijn er sidequests met zeer negatieve gevolgen. Je kunt maar beter goed nadenken voordat je blind elke quest die je aangereikt wordt accepteert.

Er zat een ongekeerde hoeveelheid potentiële dialoog in het spel. Het zou genoeg zijn om een roman van te schrijven. Wat trouwens ook gebeurt is. Ik weiger voorbeelden te geven van de geweldige verhaallijn, omdat iedereen het zelf zou moeten spelen om zo iets ook eens mee te maken. Die kans krijg je waarschijnlijk nooit meer. Als het zo doorgaat gaan RPG's alleen nog maar over panseksuele mens-alien-voorwerp-dierenseks. Bedankt, Bioware.

Of toch niet...? Is er nog hoop voor RPG's? Gelukkig wel, dankzij crowdfunding websites als Kickstarter. Hier kunnen ideeën van particulieren of bedrijven gefinancierd worden door iedereen. Hoewel grote geldschietters in de gamewereld geen heil meer zien in goede spellen, lijkt er toch nog grote vraag te zijn naar old school RPG's onder gamers. Momenteel wordt er onder andere aan Wasteland 2, Project Eternity en Torment: Tides of Numenera gewerkt door de mensen die ooit ook gezorgd hebben voor de klassiekers. Misschien komt het dan toch nog goed. Laten we het hopen.



Mass Effect 2: Bioware listens to fanbase



[HTTP://EPANTIRAS.DEVIANTART.COM/](http://EPANTIRAS.DEVIANTART.COM/)

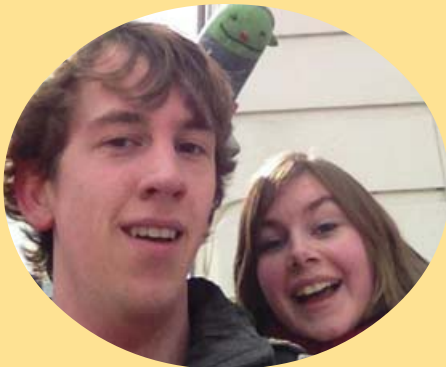
THIS IS A PARODY, PLEASE DON'T SUE ME AND DON'T FEEL OFFENDED BY MY IDIOCY.



DE EITJES OVER HET DUIVELSEI

Pauline: eerstejaars Geneeskunde, nu 1 jaar lid

Duivelsei is echt mijn thuis in Leiden. Het biedt een gezelligheid en geborgenheid waarvan ik dacht dat ik ze moest missen als ik op kamers zou gaan. Iedereen is altijd aardig voor elkaar en je wordt gewaardeerd om wie je bent. Ik was bang dat je als eerstejaars maar moeilijk ergens bij zou horen, je hoort altijd van die verhalen dat sjaarsen alle nare dingen moeten doen tijdens de kmt maar ook daarna. Daarvan is bij 't ei geen sprake, je wordt meteen opgenomen in de groep. Binnen het Duivelsei is er ruimte voor je eigen ideeën, dat vind ik echt superfijn. In je eerste jaar kan je al commissiewerk doen, zo doe ik vier commissies. Dit hoeft natuurlijk niet want niks is verplicht op de vereniging, maar de vergaderingen zijn meestal gewoon gezellige avonden met aardige mensen :) De spelavonden vind ik altijd supergezellig, net als de hierbuiten staande activiteiten van de accie, zoals bowlen en de geweldige monopolyrace! Duivelsei is een relaxte vereniging met aardige mensen waarbij iedereen doet wat hij wil en iedereen wordt gerespecteerd. Het is echt een stukje thuis :)



Mark: eerstejaars Wiskunde en Informatica, nu 1 jaar lid

In de EL CID vond ik het op de eerste avond toch nog een beetje vroeg om me gelijk bij het Duivelsei in te schrijven, dus besloot ik dat maar op dag twee te doen :). Nu, bijna een jaar later, heb ik daar absoluut geen spijt van. Als spelletjesfanaat heb ik bij het Duivelsei echt gelijkgestemden gevonden, niet alleen in het feit dat iedereen het altijd leuk vindt om een spelletje te doen, maar ook in de manier van denken, zoals dat niemand je raar aankijkt als je over Pokémon begint. Naast een plek om 'gewone' bordspelletjes te doen, is het Ei voor mij ook een plek om mede-Magickers te vinden of om gezellig te rockbanden of gewoon een drankje te drinken. Ook al ben ik niet gelijk op kamers gegaan, toch kan ik altijd overal aan meedoen, omdat ik snel vrienden ontmoet heb bij wie ik altijd kan blijven eten en slapen. Met die vrienden doe ik naast de Duivelsei-activiteiten ook veel meer samen: middagen chillen, uit eten gaan, enzovoort. De vereniging is echt een plek om helemaal jezelf te zijn, altijd iemand te kunnen vinden voor wat voor spelletje dan ook en vrienden voor het leven te ontmoeten.



Johannes: PhD wiskunde, nu 12 jaar lid

Vroeger, toen de meeste studenten nog op de schoolpleinen vochten om elkaars Lunchmoney, of Onschuldige Meisjes waren, was voor mij spelletjes spelen slechts het gevolg van wat Family Influence. Dat gezelschapsspellen gecombineerd kon worden met uitgaan was voor mij ook nog Wishfull Thinking. Het Duivelsei was voor mij dan ook letterlijk een uitkomende droom. Omdat ik dacht dat Leiden het Monopoly had op spelletjesverenigingen, was ik meteen verkocht en korte tijd later ook lid, nog voordat de gulden in een 2:1 Haven werden verwisseld. Uiteindelijk werd ik een soort Boemelstudent om geen gemis in het studentenleven te Riskeren, en zelfs na mijn afstuderen ben ik nog lid gebleven. Ik verhuisde dan ook van Het Dorp (Den Haag) naar Leiden, om mij Busreizen te besparen. Ik vond er ook mijn Eerste Liefde, daar had ik geen bezoek aan een Cafe International in Carcassonne voor nodig of iets dergelijks. Mijn Levensweg bij het Duivelsei duurt inmiddels evenlang als mijn schoolCarriere, maar ik wil nog wel wat langer met mijn Foute Vrienden Vette Feesten beleven!



Mardie: vierdejaars Japans, nu 4 jaar lid

Wat mij het meeste is opgevallen in de vier jaar dat ik lid ben van Het Duivelsei is dat de vereniging niets is zonder haar commissies. Het bestuur, waar ik inmiddels ongeveer een jaar in zit, opent en sluit de spelavonden en houdt zich verder voornamelijk 'achter de schermen' bezig. Alle activiteiten, van toernooitjes tot lasergamen, karaoke, bakwedstrijden, spelweekenden en etentjes worden georganiseerd door allerlei verschillende commissies, die met de meest briljante ideeën komen om de traditionele activiteiten af te wisselen. Meedoen met zulke activiteiten is natuurlijk leuk, maar ze zelf naar eigen inzicht organiseren is natuurlijk nog veel leuker. Vooral als het aansluit bij je interesse, zoals Magic, bakken of karaoke! Zelf heb ik afwisselend in de Asiacie, de Nomcie en de Apocalypcie gezeten, en zit nu in de Lustrumcommissie om aankomend Lustrumjaar helemaal geweldig te maken. De meeste commissies kosten een avondje vergaderen in de vier of zes weken en een paar uur voorbereiding. Ik kan mijn creatieve inslag benutten bij het maken van posters en props, en zo is er voor iedereen wel iets leuks te doen in een commissie. Kortom, als je een te gek idee hebt kun je bij ons je ei kwijt!



DE DUIVEL IN DnD

Door Cecile de Haan

Tijdens zijn beginjaren had *Dungeons and Dragons* een hoop kritiek te voorduren. Zo zou het mensen aanzetten tot hekserij, zouden de rituelen demonen kunnen oproepen in de echte wereld en zou het spel zelfs aanzetten tot zelfmoord. Maar wat maakte nu dat juist dit spel gezien werd als geschenk van de Duivel, terwijl spellen als Pac-man ongehinderd de harten van de eerste PC-nerds konden veroveren?

Een van de belangrijker namen in de kruistocht tegen DnD (of eigenlijk roleplay in het algemeen) is die van Jack Chick. Naast de strips, boeken, videos en posters in welke hij ons waarschuwd voor o.a. de Katholieken, de Moslims en de Vrijmetselarij, nam hij ook de tijd om ons te waarschuwen voor de afgrijselijke gevolgen van een potje DnD. Zijn strip *Dark Dungeons* maakte in 1984 de weg vrij voor een hoop onrust over het toch wel zeer gevaarlijke rollenspel.

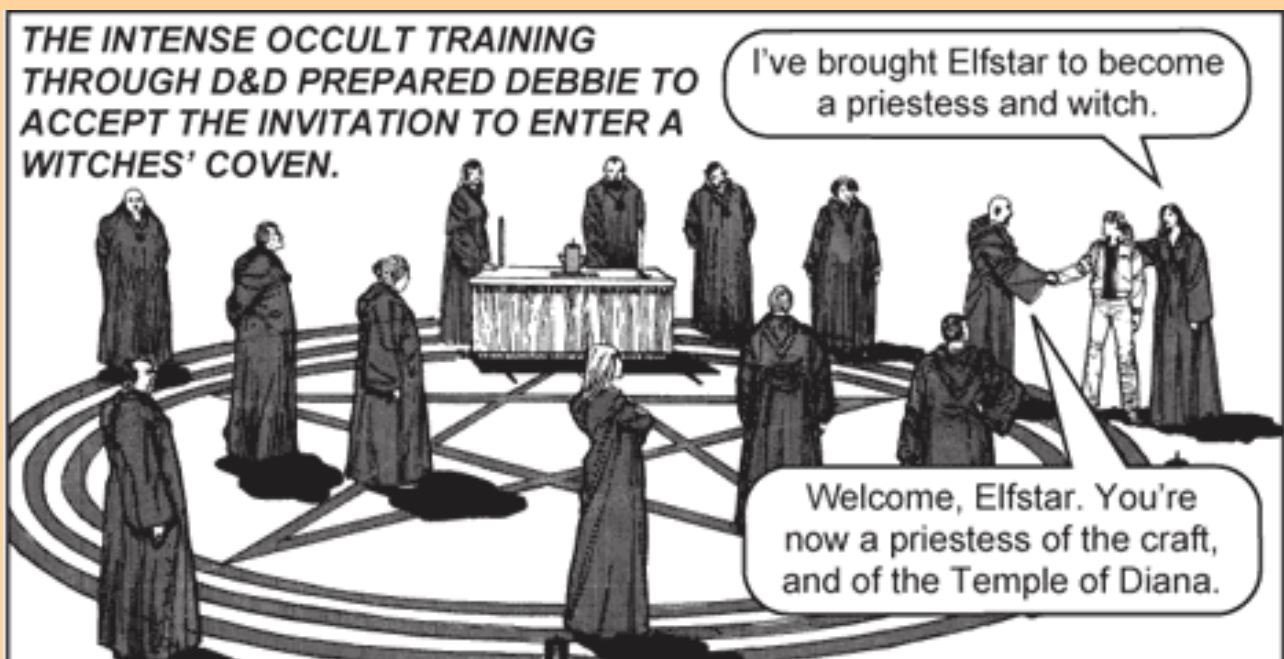
Een kader uit de strip *Dark dungeons*

Ook Patricia Pulling had weinig op met Roleplay. Zij gaf het spel de schuld van haar zoon's zelfmoord. Iemand zou namelijk een DnD vloek over hem uitgesproken hebben, vlak voordat hij zijn eigen leven nam. Dit bewoog haar om in 1982 BADD op te richten, oftewel Bothered About Dungeons and Dragons. Tot aan haar dood in 1997 bleef Pulling actief bij BADD. De organisatie hield

zich bezig met het verspreiden van informatie over het rollenspel. Voor de geïnteresseerden is er in de onderstaande link een door haar geschreven boekje te vinden over de gevaren van DnD.

Ook de media hielp niet altijd mee de wilde verhalen rondom DnD de nek om te draaien. In sommige gevallen werden de verhalen door de sensatiezoekende media zelfs versterkt, zoals bijvoorbeeld in de zaak van James D. Egbert III. Deze depressieve, overwerkte en drugsverslaafde student besloot zijn eigen leven te nemen in het tunnelstelsel onder zijn school. Toen dit mislukte verborg hij zich een maand lang bij een vriend thuis. De ingehuurdetective hypotheetiseerde dat James misschien verdwaald was geraakt in de tunnels tijdens een life-action versie van DnD. De media nam deze theorie echter over als feit, wat de naam van het spel niet ten goede kwam.

Wie geïnteresseerd is in het verhaal zou de film *Mazes and Monsters* kunnen bekijken. Deze film is los gebaseerd op het verhaal van James. En natuurlijk, ook de hoofdgedachte van deze film een duidelijke waarschuwing voor het gevaarlijke rollenspel.





WIST JE DAT...?

Door Cecile de Haan

- monopolie het meest gespeelde spel ter wereld is?
- er dagelijks meer monopoliegeld geprint wordt dan — geld voor de Amerikaanse staatskas?
- er 1,929,770,126,028,800 verschillende — kleurencombinaties mogelijk zijn op een Rubik's — kubus?
- de eerste kruiswoordpuzzel al in 1913 verscheen?
- touwtrekken van 1900 tot 1920 een Olympische sport — was?
- Nederland hiermee 1x een zilveren medaille gewon — nen heeft?
- Nintendo ooit begonnen is als bedrijf dat speelkaar — ten produceerde?
- de Engelse benaming van de stippen op domino- en — dobbelstenen *pip* is?
- de voorloper van *snakes and ladders* al uit de 16^{de} — eeuw stamt?
- als je alle scrabbleblokjes achter elkaar zou leggen, — je twee keer de wereld rond komt?
- het woord jenga *gebouwd* betekent in het Swahili?
- het mogelijk is vier-op-een-rij zo te spelen dat je — nooit verliest? (je moet hiervoor wel het spel begin — nen)
- Barbie is vernoemd naar Barbara, de dochter van de — maker van de pop?
- de *Magic 8-Ball* is uitgevonden in 1946?
- in het graf van Toetanchamon het spel Senet gevon — den is?
- Mark Twain ooit zijn eigen spel gemaakt heeft en hij — dit de naam *Mark Twain's Memory Builder: A Game for — Acquiring and Retaining All Sorts of Facts and Dates — gaf?*
- een van de tokens uit het Russische monopoliespel — een beer is?
- het spelletje *Levensweg* in eerste instantie ook vakjes — had met daarop onder andere armoede, misdaad en — zelfmoord?
- het originele *Cluedo* spel ook een bijl, gif of een bom — als moordwapen had?



De Vliegershop
 Turfmarkt 2
 Leiden
 Tel: 0715132783
 E-mail: info@vliegershop.nl
www.vliegershop.nl

Openingstijden:
 dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 18.00
 zaterdag 10.00 - 17.00
 donderdag koopavond 19.00 - 21.00



REDACTIE SPEELT: SCRABBLE

Door Thomas van Marle

Tijd om je exen neer te leggen en even flink te scoren. Toen ik mijn vriendin dat vertelde moest ik wel eerst even uitleggen dat het hier om een bordspelletje ging. Deze keer zijn we ouderwets gezellig met de redactie wezen Scrabblen!

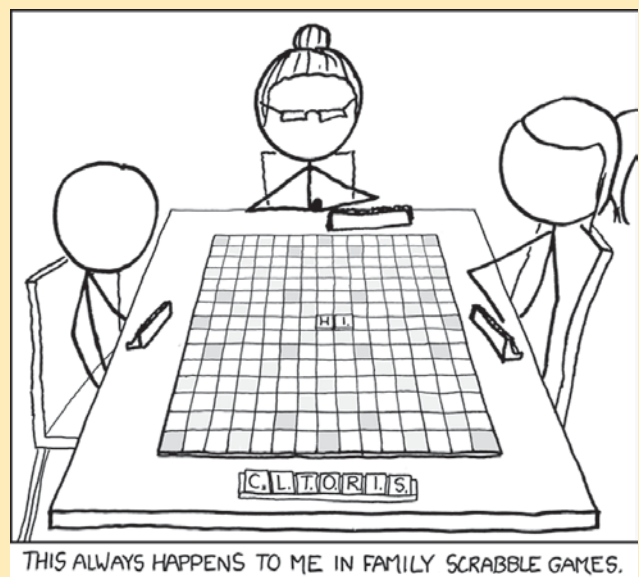
Voor de wat jongere lezers moeten we misschien eerst even uitleggen wat Scrabble is. Velen van jullie zullen wel meerdere potjes Wordfeud hebben lopen met anderen op de smartphone. Nu het is idee van dit spel niet nieuw en bestaat hier al jarenlang, vanaf 1938, een bordspel variant van. Naast Monopolie, Mens-erger-je-niet en Ganzenbord, is Scrabble een typisch ouderwets bordspel dat bij menig opa en oma nog in een spellenla aangetroffen kan worden.

Johannes had het redactieteam versterkt tijdens dit potje en wist nog een verbazingwekkend aantal extra spelregels uit te leggen. Blijkbaar telt het eerste woord dubbel, mogen woorden slechts eenmaal voorkomen op het bord en levert een leeg plankje 50 bonuspunten op. Het geluk was ook met hem en dankzij de verdubbelaar ging Johannes van start met 'mijtje' voor 36 punten. Nadat de woorden 'zing' (14), 'meet' (14) en 'remmen' (11) op tafel waren verschenen werd al snel duidelijk dat de creatieve woordenschat van de eitjes een beetje tegenviel. Zelfs met dubbel woordwaarde en drie keer letterwaarde werd er nauwelijks boven de 30 punten gescoord. Volgens Wikipedia is een potje Scrabbel 'goed' als er tussen de 600 en 700 punten worden gescoord, al geldt dit waarschijnlijk wel voor twee spelers. Het moge wel duidelijk zijn dat het met dit tempo niet al te hard zal lopen.

Even ontstaat een discussie over de woorden EK en IQ, waarvan bij beide wordt besloten om het niet toe te laten. Johannes scoort bij zijn zesde en laatste woord, 'schopten', 65 punten door zijn plank leeg te spelen, maar het hoogst scorende woord is verder 'crux' van Cecile voor 38 punten. Ondanks een creatieve verlenging van een reeds aanwezig woord komt 'meettoon' van Kevin niet boven de 24 punten uit voor zijn hoogst scorende aanleg.

Nu kan de rest van dit artikel bestaan uit een verdere opsomming van woorden die het veld hebben gehaald, maar dat maakt dit artikel nou niet bepaald spannender dan dat het al is. Het moge al een godswonder heten als je het tot hier gehaald hebt, want een stoffig spel als Scrabble klinkt nu niet even spannend als Twilight Imperium, King of Tokyo of zelfs Taipan. Echter, hoe stoffig het spel ook mag zijn, het was verrassend genoeg nog wel leuk om te spelen. Het stoffige karakter doet nog niet af aan het spelplezier. Ook al bied het nu niet bepaald diepgang, wat maakt het uit als je gezellig met anderen een spelletje speelt. In plaats van blind letters op een bord te rammen en hopen dat een programma je gok

accepteert, zit je nu tenminste gezellig met anderen letters op een bord te gooien en te hopen dat de rest het accepteert. Stoffig of niet, men wist vroeger prima hoe je gezellig een spelletje kon spelen. Owja, Johannes won met 196 punten.





VROUWEN IN DE WETENSCHAP

Door Ron Cohen AKA the Master of Science

Mijn stagebegeleidster was cum laude afgestudeerd en publiceerde als arts-onderzoeker standaard in de betere journals. Voor ze vrijdag avond naar huis ging, controleerde ze ook nog even de patiënten van de mindere dokters, waardoor ze minstens één leven redde. Als ze in het weekend uitging, rende ze af en toe terug naar het lab om haar experimenten te controleren. Sinds een jaar of twee is ze geen behandelend arts meer, maar directeur en afdelingshoofd. Daarbij is ze wel nog steeds onderzoeker gebleven.

Zij past precies in het plaatje wat ik had van de wetenschap: een plek waar broederschap en verlichting centraal stonden. Dat beeld moest mettertijd helaas worden bijgesteld, maar geslachtsgelijkheid leek mij nog een bastion van vanzelfsprekendheid. Maar dat het concept van gelijkheid niet aan alle takken van de wetenschap hangt, werd op pijnlijke wijze duidelijk toen ik mijzelf vond staren naar een gruwelijk roze poster:



De poster en bijbehorende website legden mij uit, dat het doel van de Minervaprijs was om de aandacht te richten op het bestaan van vrouwelijke natuurkundigen. Hier bestonden er niet veel van, maar door wedstrijden te houden waar alleen de vrouwelijke minderheid aan mee mocht doen, zou dit gaan veranderen. De website was helaas wat vaag over de details van dit meesterplan, maar legde wel de nadruk op het belang van publieciteit.

Blijkbaar zijn woman scientists only™ prijzen een gat in de markt, want er bestaan nog verscheidene andere. Hieronder vallen de Merian prijs, die “een vrouwelijke in de alfa- of gammawetenschappen of in de bètawetenschappen”¹ (of simpeler gezegd: een vrouwelijke wetenschapper) beloond met een designer sieraad. Mocht dit je al pijn doen dan wil je misschien even diep adem halen, want het kan nog veel, veel erger.

Zieliger dan Afrikanen

Toen UNESCO even genoeg had van het redden van hongerende derde wereld kinderen, sloten ze een Faustische deal met cosmetica concern L'oréal om gezamenlijk een set prijzen uit te brengen voor vrouwelijke wetenschappers. De ironie was totaal aan UNESCO verloren. De prijs bestond uit een geldbedrag van \$ 100,000, waar de gelukkige winnares wel een jaar lang make-up van kon aanschaffen.

Stickertje voor de moeite

Nu klopt het dat de geslachtsverdeling in de wetenschap niet gelijk op gaat, en culturele factoren kunnen hier zeker een rol bij spelen. Maar vrouwelijke wetenschappers behandelen als het zieligste kind van de klas en ze troostprijzjes geven voor de moeite... is misschien niet de beste manier om zelfvertrouwen en respect te genereren.

Neem nu het voorbeeld van Mary Whiton Calkins (1863-1930), een psycholoog en grondlegger van het concept van zelf^{2,3}. Vrouwen werden in die dagen geacht te studeren op speciale ‘vrouwenuniversiteiten’ (denk theekransjes in labjassen). Dit was een gebalanceerd compromis wat vrouwen de illusie gaf serieus genomen te worden zonder dat mannen naar ze hoefden te luisteren. Haar (illegaal georganiseerde) proefschrift verdediging op Harvard werd door de beroemde William James beschreven als “het meest briljante examen voor de doctorstitel dat we in Harvard hebben gehad”. Harvard universiteit weigerde om haar een doctoraat te geven op grond van non uirgae nihil pretium*, maar Calkins ging stug door en schreef uiteindelijk meer dan 100 artikelen en boeken.

Toen een vrouwenuniversiteit in 1902 haar alsnog een dokter graad aanbood wees ze die af; ze had recht op erkenning van een van de beste universiteiten en had geen behoefde aan een troostprijz.

*No penis no price

Dat er anno 2013 vrouwen zijn die uit eigen wil proberen om erkenning te verkrijgen door middel van vrouwprijzen moet genoeg zijn om Calkins te doen rollen in haar graf.

Bronvermelding

1 <http://medewerkers.leidenuniv.nl/p-en-o/diversiteit/vrouwelijke-wetenschappers.html>

2 Calkins 1906 1930

3 DiFebo 2002



DE KRACHT VAN HET ZWAKKE GESLACHT

Wat je krijgt als je een feminist op het Duivelsei los zou laten

Door Mila Roozen

Volgens de wet en de populaire opinie in Nederland zijn vrouwen en mannen tegenwoordig gelijk. Toch gaat dit in het dagelijks leven niet altijd zo op. Wat vreemd is, want niet alleen hebben vrouwen een periode van de baas-zijn in te halen, we zijn ook veel slimmer en harder werkend dan mannen! Toch zijn er niet veel vrouwen zo slim als de vrouwen op Duivelsei. Dat uit zich ook in de verdeling tussen het percentage vrouwen op de hele vereniging, en het percentage vrouwen in het bestuur. Over de hele wereld hebben mannen denk ik ongeveer tussen de 95 en 98 procent van de bestuursfuncties in handen, terwijl vrouwen ongeveer 50 procent van de wereldpopulatie zijn. Bij duivelsei zijn vrouwen denk ik ongeveer 10 procent van de populatie, of misschien wel minder als je de mensen die eigenlijk niet komen meetrekt. Als je naar het bestuur kijkt zijn er 2 vrouwen en 2 mannen. Dat is 50 procent vrouw!



Er is via facebook een oproep gedaan aan de vrouwen van Duivelsei, omdat een paar van de mannen [red: we zeggen niet wie, maar hij staat ook in deze Spelduivel en heeft een voorliefde voor babes] een playboy-achtige kalender willen maken met foto's van schaars geklede vrouwelijke duivelseitjes. Hang die in de duivelsei-kamers van de Pelibar en ik garandeer dat de vrouwen opeens een groot gedeelte van de spellen gaan winnen. Veel vrouwen hebben trouwens gezegd dat ze wel mee wilden doen aan zo'n kalender, maar toen de vrouwen vroegen of de mannen hetzelfde voor ons zouden willen doen zeiden ze meteen nee! Blijkbaar hebben wij vrou-

wen een stuk meer durf dan de mannen.

Vrouwen zijn niet zo snel afgeleid door het mannelijk lichaam. Hoewel je vaak mannen, discreet of niet, ziet staren naar borsten van vrouwen, heb ik nog nooit een vrouw naar de broek van een man zien staren. Eigenlijk zouden we dat eens moeten proberen! Er valt misschien niet altijd veel vanaf te zien, maar ik ben toch benieuwd hoe ze zouden reageren.

Eigenlijk zijn mannen voor het grootste gedeelte erg tof hoor. De meeste van mijn vrienden zijn toch jongens. Zelfs op een studie waar van de 300 studenten 7 jongens zijn (als er nog geen jongens afgevallen zijn) was een van mijn eerste vrienden een jongen. En, natuurlijk zijn achter de schermen altijd de vrouwen de baas. Want zodra een man bij zijn vriendin is en hij heeft zin om te 'knuffelen', kan de vriendin hem alles vragen wat hij wil... en hij zal altijd ja zeggen.

**FEMINISM
IS THE RADICAL
NOTION THAT
WOMEN ARE
PEOPLE**



OMA'S RECEPTEN

Door Mardie Feikens

Iedere op zichzelf wonende student zal geregeld terugverlangen naar de tijd waarin er gewoon een bordje piepers met vlees en groente voor je klaarstond als je thuiskwam van muziekles. Koken na college is een van de eerste dingen die je gaan tegenstaan als je uit huis bent, vooral als je de pech hebt colleges van 5 tot 7 (of later!) te hebben. Een fatsoenlijke maaltijd op tafel zetten verliest zijn prioriteit als je hersenen zijn uitgeknepen na al die uren college volgen met een bloedsuikerspiegel lager dan het NAP. Wie heeft er dan om half 8 's avonds nog zin om groente te snijden of rijst af te gieten? Menig student grijpt dan ook snel naar het uitgebreide assortiment fast-food dat Leiden te bieden heeft, of kiest een 'binnen 15 minuten klaar'-recept uit een hip Aziatisch kookboek. Maar wat als je naar echt eten verlangt, niet van die slappe gewokte spinazie of een halve dode koe met patat en knoflooksaus van de Ali Baba op de hoek. Kauwend op die slappe patatjes verlang je terug naar de smaak van vroeger, van toen je nog vertroeteld werd en volgestopt met je favoriete voedsel. Dan besef je - ik wil dat malse stoofvlees en die lekkere rijstepap die hét meest nostalgische gevoel dat er bestaat bij me naar boven brengt – oma's kookkunsten.

Toen mijn eigen oma begon te dementeren en haar portemonnee in de koelkast legde en het pakje boter in haar tas, ben ik begonnen met naar haar recepten te vragen om de authentieke 'oma-smaak' voor het nageslacht op te tekenen. Hieronder dus een aantal voor mij typische oma-recepten, maar vraag vooral je eigen oma(s) naar hun specialiteit! Just de oma-keuken des vroegâhs is erg geschikt voor studenten die geen grillpan, knoflookpers of nootmuskaatrasp hebben – dat hadden jouw opa en oma 50 jaar geleden natuurlijk ook niet. Sommige recepten hebben een vrij lange bereidingstijd, maar in de tussentijd kun je die mega-afwas doen of een beetje gamen terwijl jouw avondeten zichzelf gaart in die stoofpan.

Vraag voor kerst een stoofpan en receptenboekje van je oma en geef toe aan de nostalgische smaken die je stiekem best mist!

Oma's Hachee

Bereidingstijd: 2 uur en 45 minuten

Porties: 4

Benodigdheden:

1 stoofpan
1/2 liter heet water
een flinke klont boter
7500 gram runderlappen
3 dikke uien of 6 sjalotjes
2 laurierblaadjes
2 kruidnagels
2 eetlepels azijn
1 blokje vleesbouillon
zout, peper en suiker naar smaak

Bereiden:

Leg het rundvlees op wat keukenpapier en dep het droog. Strooi zout en peper op beide kanten. Doe de pan op laag vuur en smelt de boter tot deze lekker gaat ruiken.



Snij het rundvlees en de uien/sjalotjes in stukken van ongeveer 1,5 cm. Laat het vet eraan zitten, anders wordt het vlees droog. Je kunt het er beter op je bord pas afsnijden als je het vies vindt.

Draai het vuur hoog en bak het vlees aan beide kanten bruin. Bak daarna de ui/sjalotjes nog 3 minuten mee met een schep suiker.

Voeg een halve liter heet water, het bouillonblokje, de laurier, kruidnagels en azijn toe. Breng tegen de kook aan en draai het vuur dan helemaal omlaag.

Laat in 2,5 uur gaar sudderen terwijl je om het halfuur even kijkt of er nog genoeg water in zit.

Zodra de hachee gaar is, serveer het met ovenfrietjes of aardappelpuree en rode kool.

Variatie: voor een kruidigere hachee, voeg chilipepers of piment (een Indisch kruid dat ergens tussen nootmuskaat en kaneel in zit) toe.

Granny's Scottish Stovies

Dit recept komt van een echte Schotse oma (niet de mijne), compleet met rood haar en bleke huid dat ook rood wordt als ze ook maar aan de zon dénkt. Het is een makkelijk en vrij snel recept dat ideaal is om van je restjes af te komen. Ik vind het echt helemaal fantastisch!

Bereidingstijd: 1 uur

Porties: 1

Benodigheden:

1 stoofpan
een flinke klont boter
2 braadworsten of vega-worstjes
2 dikke aardappelen, geschild
één winterpeen
één ui (of twee sjalotjes voor een mildere smaak)
350 ml groentebouillon

Bereiding

Wel de braadworstjes in water (de vega-worstjes niet) zodat het vel niet knapt. Zet de pan op het vuur met de boter erin.



Snij de geschilde aardappelen, de winterpeen en uien in stukjes. Snij de worstjes in dikke plakken.

Als de boter begint te bubbelen, doe de worst in de pan samen met de aardappelen. Bak voor ongeveer 5 minuten en voeg dan de winterpeen en ui toe.

Als het vlees bruin is, voeg de groentebouillon toe. Doe de deksel op de stoofpot, draai het vuur omlaag en stook voor ongeveer 20 minuten. Kijk halverwege of er nog voldoende water in zit of vul aan met meer bouillon (of rode wijn).

Kijk na 20 minuten of de aardappelen zacht zijn. Schep de stovies op een bord en draai het vuur hoog. Gebruik het vocht in de pan om lekkere jus te maken met een beetje extra boter, water en eventueel een jus-pakje. Serveer de stovies met de jus en een flinke klodder grove mosterd.

Variatie: je kunt allerlei groentes aan de stovies toe-

voegen zoals spruitjes, doperwtjes, aubergine, courgette, paprika etc. Voeg harde groente zoals courgette samen met de peen en ui toe, en zachte groente zoals doperwtjes pas in de laatste 5-10 minuten.

Hete Bliksem oet Grunn'n

Dit is het allerbeste comfort food dat er bestaat - vergeet mac 'n cheese of pizza, als je een trieste, regenachtige of anderszins een k-dag hebt, stamp deze hete bliksem en je bent in een mum van tijd weer opgewarmd. Deze variatie van hete bliksem, soms neerbuigend 'stampot appelmoes' genoemd, komt van een typisch Gronings recept met de smaak van het dialect. Stamp'n moar!

Bereidingstijd: 1 uur

Porties: 1

Benodigheden:

1 stoofpan of grote kookpan
300 gram geschilde aardappelen
2 geschilde zoete appels
1 kleine ui
1 eetlepel azijn
zout, peper en suiker naar smaak

Bereiden:

Kook een liter water en voeg wat zout toe. Schil de aardappels en snij ze in stukjes. Kook ze ongeveer 10 minuten.



Schil de appels en snij ze ook in stukjes. Doe ze in de pan bij de aardappelen en kook ze nog 10 minuten mee. Bak ondertussen de ui en eventueel vlees/vega-spul in een aparte pan tot de ui goudbruin is.

Giet het appel/aardappelmengsel af. Voeg de gebakken ui toe met wat zout, peper en suiker en stamp het zaakje lang en hard.

Serveer met appelmoes, mosterd en/of sambal.

Variatie: lekker met speklapjes, bovenstaande hachee of falafels (ja echt, goeie combi!). Schep voor een echte hete bliksem een paar eetlepels sambal badjak door de stamp. Of gratineer het in een ovenschaal met oude kaas erop.

Oma's Rijstepap

Bereidingstijd: 35 minuten

Porties: 1

Benodigheden:

1 kookpan

75 gram paprijs of snelkookrijst

500 ml melk

25 gram boter

2 eetlepels bruine basterdsuiker

merg van 1 vanillestokje

kaneel naar smaak



Bereiden:

Breng de melk aan de kook, maar laat het niet doorkoken. Schraap het merg uit het vanillestokje en voeg dit toe aan de melk.

Doe de rijst bij de melk en zet het vuur lager. Laat in 30 minuten gaarkoken en roer af en toe om. Als je de melk

laat aanbranden kom ik naar je huis met een mattenklopper!

Giet eventueel overtollige merg af en serveer de rijstepap met boter, basterdsuiker en kaneel.

Variatie: ook lekker met warme kersen of appelpartjes uit de oven.



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 spell etje te socializen?

Dan is dit de avond voor jou!

Neem je favoriete spel mee, of leen één van onze spellen uit onze demospellenkast.

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



www.facebook.com/Duivelsei



@HetDuivelsei

Postadres
Niels Bohrweg 1
2333 CA Leiden
T.a.v. Het Duivelsei

E-mail bestuur
Bestuur@duivelsei.nl

E-mail redactie
Redactie@duivelsei.nl

