

MURPHY'S LAW

ANNO XIV, APRIL 2003



MET O.A.:

- MURPHY'S LUSTRUM 21 JUNI:
- MEERKAMP EN BARBECUE!!
- REVIEW VAN CIVILISATION:
THE BOARDGAME
- BERICHT VAN ONZE MURPHY
MANIA COMMISSIE!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 14, April, nummer 2

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 5 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt ongeveer elke twee maanden.

Alle in dit blad gepubliceerde teksten en illustraties zijn copyright Murphy's Heroes. Overname alleen na schriftelijke toestemming van de redactie en met bronvermelding.



Murphy's Law

Redactie adres:
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer
Schulein@Euronet.nl

Redactie:

Petra Schulein-Coret
Peter Schulein

Voorplaat:

Xander ter Veen

Murphy's Heroes:

Trefcentrum Delftstede: bus 23
Phoenixstraat 66
2611 AM Delft
Giro nr: 4651958
E- mail:www.murphy's heroes.nl

Bestuur:

Dick Bax: Voorzitter,
06-41362634
Maarten Kaiser, Secretaris
015 -2622656
Pieter Stolk: Penningmeester
010-4138957
Jasper Barreveld
015-2144438
Richard Phernambuccq
015-2622957

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	06
Agenda	10
All Gamed Out	12
Bericht van Murphy Mania Commissie 2003	13
Read on the Net	15
Review: Civilization: the Boardgame	17

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	14
Chinees Restaurant "Peking".....	13
Speldorado.....	23

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Het is alweer April en dus tijd voor een Murphy's Law. Wat is er ondertussen allemaal gebeurd? Behalve dan oorlog in Irak, een amok makende prinses en een formatie die maar niet van de grond komt.

Onze vereniging heeft sinds de ledenvergadering een nieuwe voorzitter en een nieuwe

penningmeester, hetgeen betekent dat Peter na 9 jaar in het bestuur (weliswaar met een onderbreking van een paar maanden) eindelijk wat rust krijgt. En ook Wout kan herstellen van zijn algehele metaalmoehheid. Met dank aan beide heren voor hun jarenlange inzet. Dank ook aan de nieuwe mensen in het bestuur: Dick Bax (die natuurlijk al vaker bestuurslid is geweest) en Pieter Stolk. Welkom.

Ik zit me ondertussen ernstig te verheugen op Salute, ons jaarlijkse uitje naar de wargame beurs in Londen. Het schijnt nog groter te zijn dan vorig jaar. En toen hadden we al zere voeten aan het eind van de dag. Het valt helaas gedeeltelijk samen met de Elf Fantasy Fair waar we dit jaar dan ook niet naar toe gaan. Twee van die dagen achter elkaar is toch echt teveel van het goede.

De Law wordt sinds kort trouwens (na wat aanloop moeilijkheden , *hele, hele, hele diepe zucht...*) digitaal aangeleverd en dat levert een betere kwaliteit plaatjes op.

Neemt niet weg dat ik nog steeds te weinig kopij heb!

@&%&\$\$!!!!

Zo! Dat lucht op.

In elk geval, lees en speel ze, namens de redactie ,
Petra Schulein-Coret.

De deadline voor het volgende nummer is : **4 augustus 2003**

P.S. De deadlines voor dit jaar zijn: 1^e week van februari, 1^e week van april, 1^e week van augustus, 1^e week van oktober en de 1^e week van december.

Bericht van Boven



Geachte leden,

Ongeveer 3 seconden na afloop van de algemene vergadering waarin ik tot voorzitter ben gekozen werd ik aangesproken door de hoofdredacteur van het clubblad. Dat ik een bericht van boven moest gaan schrijven en wel voor de deadline van 5 april. Op dat moment brak het klamme zweet mij uit en kreeg ik weer visioenen van de opstellen die ik op de middelbare school heb moeten schrijven. Laten we zeggen dat het schrijven

van stukjes niet mijn sterkste punt is. Ondanks dat kan ik me natuurlijk niet aan mijn plichten onttrekken dus bij deze de eerste poging. (Ik hoop dat de redactie nog wel even controleert of alle d's en t's op de juiste plaats staan.) *(tuurlijk! Geen probleem! nvdr)*

De eerste bestuursvergadering met het bestuur in nieuwe samenstelling was een plezierige ervaring. Wat bleek, het gaat uitstekend met de vereniging. We hebben nu al zo'n 70 mensen die hun contributie betaald hebben. De speldagen worden goed bezocht en zelfs in de korte periode dat ik nu voorzitter ben hebben zich alweer twee nieuwe leden aangemeld. De financiële situatie is rooskleurig (zij het niet overvloedig meer) en de administratie en ledenlijst is geheel bij de tijd. Wat wil je nog meer als bestuur (afgezien dan bestuursvergaderingen op Aruba houden). Bij deze wil ik dan ook iedereen die de afgelopen jaren in het bestuur gezeten heeft hartelijk bedanken voor hun uitstekende werk en in een aantal gevallen zelfs jarenlange onbaatzuchtige inzet.

Als nieuw bestuur zitten we natuurlijk vol met briljante plannen en ideeën die echt heel anders zijn dan alles wat er al in het verleden gedaan is. Zo gaan we op iedere vijfde zaterdag van de maand (dat zijn er een stuk of vijf per jaar) een groot spel organiseren. Of eigenlijk beter nog, laten organiseren door de leden van deze vereniging. De bedoeling is om de verschillende gezindten binnen de vereniging een beetje te vermengen of spellen te spelen die

anders alleen op bijvoorbeeld Murphy Mania te spelen zijn. Op 28 maart was het eerste spel, een rollenspel voor 10 personen tegelijk. Op 31 mei is het tweede spel gepland. Als het je leuk lijkt ook zo'n spel te organiseren geef dat dan even door aan een bestuurslid op een speldag. We hebben nog voldoende dagen over. Meer over andere plannen in toekomstige berichten van het bestuur.

Zet in ieder geval vast 21 juni in je agenda. Dan wordt het 14-jarig bestaan van de vereniging gevierd in de vorm van het 10e, 11e of 12e lustrum.

Tot ziens,

Dick Bax

!!!Gezocht: Scheidsrechter!!!

Ik zoek nog een medescheidsrechter die mij wil assisteren bij het leiden van NSTSB (het grote ruimtespel) op Murphy Mania en op 30 Augustus waarop ik van plan ben om alvast een voorproefje te geven van het uiteindelijke scenario.

Het moet iemand zijn met een harde stem en enig overwicht (dit om mijn zachte piepstem te compenseren) en zieke ideeën zijn ook welkom. Kennis van de regels is handig maar niet echt noodzakelijk, dat leer je zo.

Ik heb al vage ideeën over het nieuwe Murphy Mania scenario maar als je mee wilt helpen met het uitwerken daarvan ben je van harte welkom.

Wie biedt zich aan om te assisteren bij wat een van de populairste participatie spellen van Murphy's Heroes is?

Meldt je aan bij mij, liefst voor augustus. Kunnen we nog wat oefenen.

Petra Schulein. Tel 079-3164311 e-mail schulein@euronet.nl

!!!Oproep!!!

Wie heeft nog Magnotape nodig??

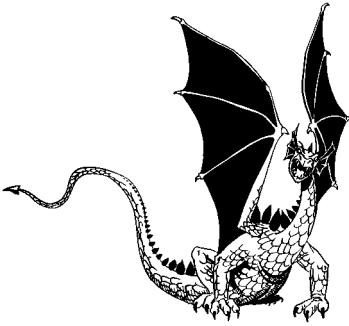
En hoeveel??

Aanmelden bij **Jos Lauwers** met opgave van aantal m2.

Telefoon: 072-5128831

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel IV



“Wat kunt U dan doen?” vroeg de jonge nomade.

“Op de eerste plaats moet er iets gedaan worden om te voorkomen dat het masker nog meer mensen in zijn macht krijgt. Jij, bijvoorbeeld. En vervolgens kan ik er voor zorgen dat deze oom van jou je minder makkelijk kan volgen. Het masker roept hem namelijk. Hoor je het niet?” sprak de jonge tovenaars.

“Ik hoor helemaal niets, “ zei Ocasha

nukkig.

Feloka wierp haar zuster een vertwijfelde blik toe voordat ze verder ging. Ze verwijderde een vloerkleedje en daaronder bleek een magische cirkel in de grond gekrast te zijn. “Ik hoop maar dat de herbergier hier nooit achter komt,” mompelde ze.

“Haal het masker uit de verpakking en leg hem in het midden van de cirkel,” beval ze. “Ocasha, die zijden sjaal met die scheur erin, kun je die voor mij pakken?”

Ocasha trok geërgerd haar wenkbrauwen op maar kwam even later toch terug met een hemelsblauwe sjaal met zilverkleurig borduursel. Ondertussen had Feloka een kan met water gepakt en er een toverspreuk over uitgesproken waarop een deel van het water in ijs veranderde.

Keilis Witte Uil had inmiddels het masker uit de oude lappen gehaald en het leek alsof de kaarsen minder fel brandden en de lucht muffe was. Voordat hij het masker echter neer kon leggen drapeerde Feloka de blauwe sjaal in het midden van de cirkel.

“Leg hem er nu maar op,” beval ze. Het gezicht van de nomade vertrok. Zo snel als hij kon legde hij het masker op de sjaal en stond daarna een tijdlang zijn handen af te vegen aan zijn kleding alsof hij iets kleverigs had vastgepakt.

De langharige tovenaars vouwde de vier hoeken van de sjaal over het masker sprenkelde er wat zilverig poeder overheen en nam toen een flinke klomp ijs uit de karaf.

“Blijf uit mijn buurt,” sprak ze tegen de beide anderen.

Ze verzink in diepe concentratie. Het scheen de nomade toe alsof ze half oploste in rook, nee, ze veranderde in een vogel met scherpe bek en snelle vleugels. En tegelijkertijd bleef de vorm van de jonge vrouw op zijn netvlies gebrand staan omgeven door een lavendelblauw licht.

Feloka leek de hele wereld vergeten te zijn maar schijn bedroog. Onverwacht sprak ze een Woord. Een Woord dat in geen enkele mensentaal voorkwam, dat wist Keillis zeker, net zo zeker als dat Feloka en haar zuster niet menselijk waren.

Het Woord galmde door zijn botten en deed hem bijna vergeten te kijken naar wat er gebeurde.

Het ijs in de handen van Feloka verdampte, en daalde onnatuurlijk neer in sierlijke spiralen naar het masker in de doek, waar het net zo plotseling weer stonde. Nu omgaf een dunne laag ijs de blauwe doek met daarin het masker. En het werd plotseling een stuk lichter in de kamer.

Feloka draaide zich om naar haar bezoeker en zei glimlachend, "Je hoeft je geen zorgen te maken over dit ijs. Het zal voorlopig niet smelten, tenzij je de juiste tegenspreuk weet. De wijze man in het moeras heeft me deze spreuk zelf geleerd en hij kan hem dus ook weer ongedaan maken.

Ondertussen zit het masker gevangen, en kan het geen invloed meer uitoefenen op de buitenwereld. Maar zo kan het niet blijven want eens raakt de spreuk uitgewerkt. Dat kan over een maand zijn of over een jaar of ergens daartussenin.

Zoek de oude man. Zijn naam heeft hij me nooit verteld, tovenaarsbijgeloof weet je, maar ik kan hem vertellen dat je komt en dan zal hij je zeker helpen."

Met een mengeling van teleurstelling en opluchting pakte de nomade het masker weer op en borg hem weer in de oude lappen. Het masker voelde koud aan, een beetje als ijs en toch weer niet. Dit was duidelijk hogere magie, waar hij, als simpele leerling van een sjamaan, -ex-leerling, herinnerde hij zichzelf-, niet aan kon tippen. Hij mompelde verlegen iets van 'dank je wel' en verliet schielijk de kamer.

Het was inmiddels te laat om nog te vertrekken en dus besloot hij in de herberg te overnachten.

Het zou een korte nacht worden.

Nauwelijks had hij zijn moede hoofd neergelegd op zijn kussen, zo leek het, of hij werd gewekt door een enorme herrie, alsof iemand de deuren van de herberg aan het inbeuken was. Keillis sprong recht overeind en rende naar zijn zadeltassen waar het masker in was opgeborgen. Maar dat was rustig en koel.

Toch rammelden ramen en deuren in hun sponningen en trilden de muren. Er was iets heel erg mis.

Haastig kleedde hij zich aan en gooide zijn zadeltassen over zijn linkerschouder. Met zijn mes in de andere hand rende hij de kamer uit. Hij moest weg, dat voelde hij haarfijn aan, en wel nu meteen!

Hij nam de trap met vijf treden tegelijk en dook langs de verbouwereerde herbergier in zijn nachtgoed door de deur richting de stallen.

Nu hoorde hij ook schreeuwen; de herbergier en zijn angstige gasten en de boze stemmen van de stamgenoten die hem achtervolgden. Een stem klonk boven alles uit, de stem van zijn oom en die declameerde een bezwering die Keilis tot in zijn botten kon voelen. De aarde zelf schokte heen en weer op commando van de machtige sjamaan in een poging de herberg en allen die daarin waren te doen instorten.

Maar door dit alles klonk nog een stem: kalm en vastberaden, zuiver als water. Het was de jonge tovenaars die haar toverkracht aanwendde om de spreuk van de sjamaan te niet te doen.

Niettemin leek het hem niet verstandig om in de herberg te blijven en eenmaal in de stallen zadelde hij in allerijl zijn paard. Nog goed dat hij de herbergier vooruit betaald had bedacht hij nog, anders kreeg hij daar ook nog problemen mee. Met zijn rijpaard en zijn pakpaard aan een teugel ging hij richting uitgang.

En schrok zich te pletter. Een gedaante dook plotseling op uit de schaduwen en sprak hem aan. Hij deed een wilde steek met zijn mes toen hij zich realiseerde dat het Ocasha was, de zuster van de tovenaars. De slanke jonge vrouw was dit keer gekleed in nauwsluitend, zwart leer en het kostte hem moeite om haar in het schemerdonker van de stallen te zien.

“Keilis!” fluisterde ze, “Hierheen! Feloka houdt die dreutels wel tegen maar het is beter dat jij hier zo snel mogelijk vertrekt. Nu ze tenminste nog zoveel herrie maken dat ze ons niet horen.”

Ze leidde hem naar buiten door een achteringang die hij de vorige dag niet had gezien en vervolgens door allerlei steegjes en kronkelweggetjes. Het weinige licht van de maan verduisterde meer dan het verhelderde.

Na een poosje kwamen ze bij een oud gedeelte van de stad en daar leidde Ocasha hem tot zijn verbazing een huis binnen. Via een duistere binnenplaats kwamen ze bij een oude schuur.

Terwijl Keilis zich af stond te vragen of er misschien van hem verwacht werd om zijn paarden en hem zelf over het dak naar buiten te brengen rommelde Ocasha wat in het stro op de vloer.

“Hierzo,” sprak ze, “Help eens mee.” Ze wees op een grote metalen ring in de vloer. Met vereende krachten wisten ze het luik dat daaraan vast zat omhoog te tillen. Eronder bleek een aflopende gang naar beneden te zitten, groot genoeg voor Keilis en zijn paarden.

“Je zult je paarden misschien eerst moeten blinddoeken, voordat ze daarin durven,” zei Ocasha. “Maar de gang loopt vrijwel recht tot aan het einde, dan maakt hij een scherpe bocht naar links,

voordat hij weer omhoog gaat. Je komt dan uit in een klein vervallen hutje, langs de rivier. Je zou er kunnen overnachten, maar ik raad je aan om meteen verder de reizen.

Als je de rivier volgt kom je na drie dagen in het moeras. Hier, neem dit." Met deze woorden gaf ze hem een met bonte veertjes en kralen versierde pijl. Keilis, nam hem weifelend aan en voelde meteen dat de pijl betoverd was.

"Feloka zegt dat je de pijl in de lucht moet gooien, zo gauw je bij het moeras komt. Dan leidt hij je naar de oude man," voegde ze er aan toe.

"Dank je. Dank je nogmaals!" sprak de jonge nomade. "Ik weet niet hoe ik jullie terug moet betalen!"

"Hmf!" zei Ocasha, terwijl de jongeman en zijn paarden in de gang afdaalden, "Ik ben allang blij als straks de herberg nog overeind staat."

Tezelfdertijd stond een handenwringende herbergier in nachthemd afwisselend te jammeren en te vloeken in zijn gelagkamer terwijl de glazen, olielampen (*uit*, gelukkig!) potten en pannen en ander meubilair links en rechts van hem op de grond kletterden. De twee tovenaars streden uit alle macht; de een om de herberg te doen instorten, de ander om hem te behouden.

Boven aan de trap stond de jonge tovenares op blote voeten en met losse haren te toveren en deed plotseling iets met haar linkerhand. Zilverachtig poeder schoot uit haar hand en de stemmen van buiten verstomden.

In de plotselinge stilte vielen nog wat scherven en een enkele planken op de vloer, maar verder was het heerlijk stil.

Dankbaar keek de herbergier om naar de jonge vrouw in haar nachtjapon en vroeg enigszins bevreesd, "Ze zijn toch niet dood, hoop ik? Ik wil geen problemen met de stadswacht."

"Maakt U zich geen zorgen," sprak de tovenares zacht, terwijl ze voorzichtig tussen de scherven en splinters naar de deur liep.

Ze keek door het kleine raampje naar buiten waar een aantal vage vormen stil op straat lagen. Niet helemaal stil, want net op dat moment begon er een te snurken.

"Ze slapen, meester Verdijn, en als U en Uw knecht ze nu vastbinden en in de kelder leggen kunt U ze morgen netjes overleveren aan de stadswacht. Ze probeerden tenminste Uw herberg te vernietigen, niet? Daar moeten ze voor gestraft worden." *En ondertussen, dacht ze, heeft Keilis voldoende tijd om weg te komen...*

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

AGENDA Murphy's Heroes 2003



Toelichting: Deze agenda is bedoeld om te laten zien wat er zoal gepland is voor een speldag en om zo veel mogelijk gemaakte afspraken voor spelletjes in op te nemen. Bij iedere afspraak staat de naam van de organisator en waar meer informatie gevraagd kan worden. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met de organisator en zolang er nog plaats is zich opgeven om mee te spelen. De organisator zal er meestal voor zorgen dat er legers/figuren/regels/source-boeken etc. aanwezig zijn zodat ook mensen die (nog) geen eigen spullen hebben mee kunnen spelen. Er is op een speldag voldoende ruimte en materiaal om nog vele andere spellen te spelen die niet in deze agenda opgenomen zijn. De agenda wordt via de mailing-list en via de Murphy's Law verspreid. Alle vermelde spellen en evenementen onder voorbehoud. Neem voor de zekerheid altijd contact op met de organisator.

Aanvullingen, wijzigingen en correcties

26 april 2003

Salute 2003

- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: www.salute.co.uk

26 en 27 april 2003 Elf Fantasy Fair

- Fantasy conventie. 10:00u - 18:00u Organisatie: Elf Fantasy Shop, tel: 070-3561357 Locatie: Kasteel 'De Haar', Kasteellaan 1, Haarzuilens

27 april Catan toernooi

- Open vanaf 10:00u - 15:00u. voorronde voor het NK Kolonisten van Catan Tijdens deze voorronde worden drie spellen gespeeld: het Kolonisten basisspel, Zeevaarders en Steden & Ridders. Organisatie: 999 Games Info : www.999games.nl Locatie: Zalencentrum Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611AM Delft

3 mei 2003

Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

10 mei 2003

Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

17 mei 2003

Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

24 mei 2003

Ducosim lenteconventie

- Open vanaf 10:00u - 18:00u Lentespellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

24 mei 2003

Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

31 mei 2003

Murphy's Heroes

- Kilogame. Info Dick Bax. Onderwerp van het spel is nog niet bekend. Info: d.bax@cuperus.nl, 06-41362634

31 Mei 2003

Gezelschapspellentoernooi

- .Locatie: Zaal Kermeta, Diestersteenweg 204, Kermt, België. Organisatie Gamescenter D-SIX. Kosten: hele dag (3 sessies) 12 euro, 2 sessies 10 euro, 1 sessie 1 euro. 50% korting voor leden Nederlandse clubs en spelers jonger dan 16. Wie als club met minstens 5 personen inschrijft krijgt als club gegarandeerd een spel. Prijzenpot meer dan 40 spellen. Tijd: vanaf 10:00 t/m 18:30. Info Dsix_games@hotmail.com. (Inschrijfformulier verkrijgbaar bij redactie)

7 juni 2003

Murphy's Heroes

- Bordspeldag; Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.

14 juni 2003

Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl

- War of the Roses megagame in Londen GB. Info Jurrien de Jong. Tel: 071-5663407
- 21 juni 2003** Murphy's Heroes
 - 12e.Lustrum met meerkamp en BBQ ter ere van het 14 jarig bestaan van de vereniging Jaarlijkse viering van het feit dat onze vereniging bestaat. Inhoud: tot op heden onbekend. Info Dick Bax 06-41362634, d.bax@cuperus.nl
- 28 juni 2003** Murphy's Heroes
 - Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 28 en 29 juni 2003** Monday
 - Wargame conventie in Mons (Bergen), België. Info www.mons-day.be.tf
- 2 augustus 2003** Claymore 2003.
 - Edinburgh, Groot- Brittannië. Georganiseerd door de SESWC, de lui die vorig jaar met Murphy Mania Ben Hur demo deden. Info: Frits Kuijman: e-mail: frits2@cistron.nl
- 30 augustus. 2003** Murphy's Heroes
 - NSTSB kilogame. Voorproefje op Murphy Mania. "Attack of the Wolf Riders" Info: Petra Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 6 september 2003** Crusade 2003
 - War & Fantasygame Convention georganiseerd door de Gamesclub De Witte Ridder. Locatie: Leopoldsborg (België) Info: www.de-witte-ridder.be of via email: patrick.cannaerts@belgacom.net of dominikewolf@belgacom.net
- 6 september 2003** Ducosim zomerconventie
 - Open vanaf 10:00u - 18:00u Zomerspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl
- 20 sept. 2003** Murphy Mania
 - Jaarlijkse Conventie Murphy's Heroes. Delft: Murphy's Heroes, 10:00- 17:00. Informatie Ed Blaauw :murphymania@bigfoot.com
- 21 sept. 2003** MegaGame
 - Onze jaarlijkse afkick sessie na Murphy Mania
- 31 oktober t/m 2 november 2003** Spellenspektakel 2003
 - Spellenbeurs. Talrijke demonstraties, verkoopstands de nodige toernooien en ander speelplezier, Locatie: Beursgebouw, Lardinoisstraat 8, 5611 ZZ Eindhoven. Organisatie: 999 Games Info : www.999games.nl
- 23 t/m 26 oktober** Spiel 2003
 - Spellenbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland Organisatie: Merz Verlag Info: www.merz-verlag.com
- 8 november 2003** Crisis 2003
 - Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: lokatie nog onbekend. Info bij Willie: e-mail: willie&skynet.be, Tel +32 36471818
- 6 december 2003** Ducosim herfstconventie
 - Open vanaf 10:00u - 18:00u Herfstspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl
- 7 februari 2004** Ducosim winterconventie
 - Open vanaf 10:00u - 18:00u Winterspellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl

All Gamed Out



'Murphy's op de radio!'

Dat dacht toen ik bij BNN in Hilversum zat. Waarom maak ik geen verslag van een van de weinige spelverenigingen in Nederland? En meteen ook de grootste van zijn soort! Waar ze op zaterdagochtend niet uitslapen, maar met z'n allen actief allerlei spellen aan het spelen zijn in Delft. Waar ze onder 'spellen spelen' niet eens een computer of videospel verstaan. Nee? Bordspellen en Rollenspellen, dat zijn pas spellen!

Ik ging dus op een zonnige zaterdagochtend zoals gewoonlijk naar het zalencentrum Delfstede aan de Phoenixstraat. Alleen ditmaal had ik een gevreesd wapen bij me: de microfoon. Gewapend en al kwam ik binnen. Ik had geluk! We zaten gezellig samengepakt in het restaurant (goed voor het achtergrondgeluid) en er was een Warhammer 40k toernooi aan de gang.

Lopend rond de ruimte besloot ik een soort verslag te gaan maken door middel van interviewtjes met leden. Rick, Renze, Marcel, Maarten en alle anderen die ik heb gesproken: bedankt!

Nu had ik zo'n 50 minuten aan materiaal op mijn mini discje. Helaas gunt BNN mij niet zoveel van hun kostbare tijd op de radio, dus moest ik bij het hoofdkwartier in Hilversum maar wat gaan monteren. Na een hoop gestoei met geluiden hield ik een item van 4 minuten over.

Dit liet ik aan de redacteur van het programma BNN United, waar het verslag zou worden uitgezonden, horen. Die vond het een leuke reportage, alleen vond hij dat ik me nog wat meer moest richten op het feit dat die 'Murphen' geen computerspellen maar bord en rollenspellen spelen. Dus ben ik nog eens door het ruwe materiaal gegaan en heb het item nog wat aangepast. Nu kon heel Nederland horen dat Maarten Kaisers computer 'al dood gaat als ik in zijn buurt kom' of dat Renze liever niet computerspellen speelt omdat je dan 'niet zo makkelijk kunt valsspelen'. Hulde!

Voor allen die wel meer willen horen van mij, BNN reporter Arthur Krebbers, kunnen jullie elke maandag avond om 21.30 luisteren naar radio 1. Ik ben hier een 'talent' in het programma BNN United.

Arthur Krebbers

Murphy Mania 2003

Beste Murphen,
Hier weer een update vanuit de Murphy Mania commissie.
De afgelopen maanden zijn we druk bezig geweest met PR, er is een folder in elkaar gezet, en hebben we een paar shows bezocht (Red Barons in Gent en Action 2003 in Rheindahlen). We hebben daar de nodige verenigingen en traders gesproken en uitgenodigd met als gevolg de nodige toezeggingen. De komende tijd komen de administratieve taken meer naar boven, en we zoeken nog steeds naar vrijwilligers. De respons tot nog toe is bedroevend, het lijkt er bijna op dat jullie geen Murphy Mania willen hebben. Ook op het gebied van wat jullie willen zien op de Murphy Mania is nog geen respons geweest. Als jullie ideeën hebben dan kunnen jullie die mailen naar de commissie.

Je kan de commissie bereiken via:

murphymania@bigfoot.com

Je kan mij bereiken via:

mm03@xs4all.nl



Ed Blaauw, hoofd MM03 commissie

(Advertentie)



北京酒家
CHINEES INDISCH RESTAURANT
PEKING

Brabantse Turfmarkt 78 – DELFT
Tel. 015 – 214 11 00 / Fax 015 – 214 73 31

*

Dagelijks geopend van 11.00 tot 22.00 uur

*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren

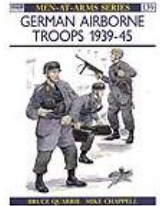
(Advertentie)

ATLEEST – boekhandel.

Kort Rapenburg 12a,
2311 GC Leiden, Holland
Books on Military History

Tel. 071-512.50.39 Fax. 071-512.85.25

**Via internet bestellen is bijna altijd goedkoper.
Eigen import en daardoor lage prijzen.
www.atleest.com**



Pakweg 5-600 titels in voorraad van:

De "Men-At-Arms" serie: € 15,- per deel

De "Campaign" en "Aircraft" serie: € 22,- per deel

De "Warrior" en "Elite"serie: € 17,- per deel

De "New Vanguard" serie: € 15,- per deel

De "Order of Battle" serie: € 23.50 per deel

GOEDKOOPSTE ADRES IN NEDERLAND

Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, onderscheidingstekens enz. worden beschreven.

Vele kleuren illustraties zorgen ervoor dat U de figuren exact na kan schilderen in de juiste kleuren. Ideaal voor werkstukken, scripties, enz. vanwege de uitstekende informatie.

Verzending is gratis bij afname voor min. € 40,- (dus min. 2 of 3 boekjes) mits vooruit per giro betaald wordt (giro 87.318 tnv Atleest).

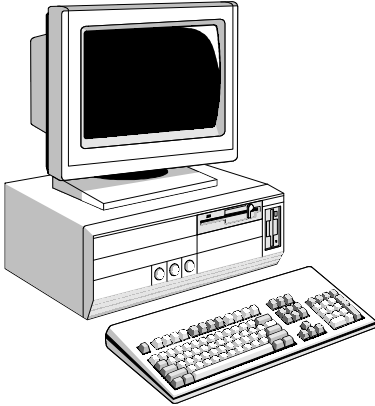
Het liefst via onze website bestellen maar een e-mail mag ook:

Wilt U bij bestellingen altijd uw telefoonnummer opgeven en naast het nummer van het boekje ook deel van de titel. De uitgever maakt wel eens een foutjes in de folder.

Nieuwe catalogus leverbaar en gratis bij aankoop van een boekje.

Per post apart verzonden voor € 2,-.

Read on the Net: Axis of Evil



British Newspaper Article by
John Cleese

Bitter after being snubbed for membership in the "Axis of Evil", Libya, China, and Syria today announced that they had formed the "Axis of Just as Evil", which they said would be more evil than that stupid Iran-Iraq-North Korea axis President Bush warned of in his State of the Union address.

Axis of Evil members, however, immediately dismissed the new Axis as having, for starters, a really dumb name. "Right. They are just as evil, in their dreams!" declared North Korean leader Kim Jong-il.

"Everybody knows we're the best evils, best at being evil, we're the best."

Diplomats from Syria denied they were jealous over being excluded, although they conceded they did ask if they could join the Axis of Evil. "They told us it was full," said Syrian president Bashar al-Assad. "An axis can't have more than three countries", explained Iraqi President Saddam Hussein. "This is not my rule, it's tradition. In World War II you had Germany, Italy, and Japan in the evil Axis. So, you can only have three, and a secret handshake. Ours is wickedly cool."

International reaction to Bush's Axis of Evil declaration was swift, as within minutes, France surrendered. Elsewhere, peer-conscious nations rushed to gain triumvirate status in what has become a game of geopolitical chairs. Cuba, Sudan and Serbia announced that they had formed the "Axis of Somewhat Evil", forcing Somalia to join with Uganda and Myanmar in the "Axis of Occasionally Evil", while Bulgaria, Indonesia and Russia established the "Axis of Not So Much Evil Really as Just Generally Disagreeable".

With the criteria suddenly expanded and all the desirable clubs filling up, Sierra Leone, El Salvador, and Rwanda applied to be called the "Axis of Countries That Aren't the Worst But Certainly

Won't Be Asked to Host the Olympics". Canada, Mexico and Australia formed the "Axis of Nations That Are Actually Quite Nice But Secretly Have Some Nasty Thoughts About America", while Scotland, New Zealand and Spain established the "Axis of Countries That Want Sheep to Wear Lipstick". "That's not a threat, really, just something we like to do", said Scottish Executive First Minister Jack McConnell.

While wondering if the other nations of the world weren't perhaps making fun of him, a cautious Bush granted approval for most axis, although he rejected the establishment of the "Axis of Countries Whose Names End in 'guay", accusing one of its members of filing a false application. Officials from Paraguay, Uruguay, and Chadguay denied the charges.

Israel, meanwhile, insisted it didn't want to join any Axis, but privately world leaders said that's only because no one asked them.

"Author's note: Strangely now, this SatireWire (<http://www.satirewire.com/news/jan02/axis.shtml>) story lately has been zipping around the 'Net attributed to John Cleese. That's flattering and funny and all, but now I'm getting so many emails asking who "really" wrote it that it will make my life easier to nip it here. I apologize for any disappointment, but the story was written by Andrew Marlatt. It first appeared on SatireWire on Feb. 1, 2002, and was subsequently published in several major newspapers, including this version still available at The Washington Post. So that's the deal.

**Voor de Warhammer Ancient Battles of
Warhammer English Civil War enthusiast:
Quick Reference Cards A4 dubbelzijdig, uit
eigen keuken, geplastificeerd, voor 2 Euro.**

Inlichtingen : Peter Schulein

Review: Civilization: The Boardgame



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Glenn Drover en uitgegeven door Eagle Games. Het kost ongeveer €45 tot €50.

Wat is het?

Het is een bordspel gebaseerd op een het bekend computerspel van Sid Meier, waarin je de rol speelt van een heerser die tot doel heeft van zijn natie de grootste, beste en machtigste beschaving ter wereld te maken. (En desnoeds de

enige beschaving...)

Je kunt het met 2 tot 6 personen spelen.

Wat zit erin?

Een Engelstalige handleiding met twee regelsets: makkelijk en ingewikkeld. Heel veel plastic sprues met figuurtjes die je nog moet losknippen in 7 verschillende kleuren. (Dit zijn weer een hoop figuurtjes!!!) Een enorm bord in drie delen van de hele wereld, maar wel een wereld die er iets anders uitziet dan wij gewend zijn. Wellicht gebaseerd op de situatie in de verre prehistorie. De namen zijn ook niet helemaal zoals je gewend bent.

Er zitten kartonnen countertjes in (de exploration markers) met daarop of een stip of een plaatje van een berg, edelsteen of nog iets anders. Deze geven aan wat je in een gebied tegenkomt.

Er zitten kartonnen muntjes in, in de waarde 1, 5, 10, 20, 50 en 100.

Twee witte en twee rode dobbelstenen. (Voor het uitgebreide spel heb je eigenlijk meer dobbelstenen nodig.) Twee kaarten waar de basisregels (zoals bewegings afstanden, kosten van eenheden e.d.) voor de twee regelsets in het kort staan aangegeven.

Tevens een stel vierkante kaartjes die dubbelzijdig bedrukt zijn in twee soorten: zg. city kaartjes en zg. improvement kaartjes. En natuurlijk de kaartjes met daarop de technologieën en de wereldwonderen.

Wat is het doel?

Volgens de basis regelset eindigt het spel als een van de spelers 3 moderne technologieën bezit. De winnaar is dan degene die de meeste punten heeft. Punten verdien je met steden, technologieën en wereldwonderen.

Volgens de gevorderde regelset kun je kiezen uit een kort spel (duurt tussen de 2 en 3 uur en eindigt in de middeleeuwen), een medium spel (duurt tussen de 3 en 4 uur en eindigt in het industriële tijdperk) of een lang spel en dat kan dan weer op 4 verschillende manieren eindigen:

1. Total conquest: als er nog maar een speler over is.
2. Diplomatische overwinning: iemand die het wereld wonder United Nations bezit kan op ieder moment het spel beëindigen.
3. Militaire overwinning: iemand die het wereld wonder Apollo Program bezit kan op ieder moment het spel beëindigen.
4. Technologisch overwinning: iemand die het wereld wonder Alpha Centauri Colonyship bezit kan op ieder moment het spel beëindigen.

Punten verdienen je op dezelfde manier als bij het basis spel maar bij de drie laatste mogelijkheden krijgen spelers bonus punten voor respectievelijk het wereldwonder United Nations, voor elke militaire eenheid die ze bezitten of voor elke technologie kaart.

Achtergrond van het spel

Zoals iedereen die het computerspel gespeeld heeft weet gaat het erom om de machtigste beschaving ter wereld te worden. Iedereen begint met een klein gebied en moet door ontdekkings tochten, het bouwen van zg. city improvements (stadsverbeteringen zoals een tempel, een graanopslagplaats tot en met een televisiestation aan toe) en het ontwikkelen van technologieën groot zien te worden. Daarbij niet uit het oog verliezend dat anderen met jalouse ogen naar jouw bezittingen zullen kijken en de oorlog niet zullen schuwen. Je moet je dus kunnen verdedigen en zult steeds modernere eenheden moeten bouwen.

Hoe gaat het?

Zoals gezegd biedt de handleiding twee verschillende versies van het spel: Basic en Advanced.

Wij hebben in onze proefsessie de Advanced regelset uitgeprobeerd. Het is handig om hier even te vermelden dat er op het net, bij www.eagle.games.net, een lijst met errata te vinden is. Hier worden een aantal foutjes verbeterd in de handleiding, wat verduidelijkingen gegeven voor bepaalde regels en, aangegeven dat een bepaald wereldwonder (SETI: Search for Extra Terrestrial Intelligence ofwel de zoektocht naar buitenaards leven) uit de uiteindelijke versie geschrapt is hoewel er nog op verschillende kaartjes naar verwezen wordt. (Ik heb dan ook een vol uur naar dat ding lopen zoeken!!!)

In de standaard regelset zijn een aantal dingen anders dan in de advanced set: hoe je het aantal productiepunten (hier aangegeven als geld) moet berekenen bijvoorbeeld en de technologieën en de wereldwonderen zijn generiek (dwz dat het niet uitmaakt wat er op staat: elke technologie en elk wonder is gelijk aan de anderen).

Het leuke van de advanced set is nou juist dat er wel degelijk verschillen zijn. Het bezitten van een technologie of een wonder levert de eigenaar bepaalde voordelen op. Ook doen in de Basis set de city improvements niet mee. Daarom hebben wij besloten de advanced versie te spelen.

Het spel kent vier tijdperken: oudheid, middeleeuwen, industriële tijd en de moderne tijd. Elk tijdperk heeft zijn eigen eenheden, technologieën en wonderen. Een tijdperk eindigt wanneer iemand de eerste technologie van het volgende tijdperk heeft gekocht.

Voor alle technologieën behalve de 6 eersten heb je een of meer prerequisite technologieën nodig, dwz dat om bijvoorbeeld Trade/Mapmaking (handel en kaarten maken) te kunnen kopen eerst Mathematics en Pottery moeten zijn ontwikkeld. Dat hoeft je niet zelf gedaan te hebben (dat kan ook niet want elk kaartje komt slechts een keer voor) maar als iemand die technologieën heeft ontwikkeld kan iedereen ze gebruiken. Maar als het gaat om het bouwen van city improvements of eenheden krijgt de eigenaar van de technologie die het bouwen daarvan mogelijk heeft gemaakt een deel van het geld dat normaal naar de bank zou gaan. Lucratief!

Steden heb je in 4 groottes: village, town, city en metropolis. (Daar heeft elke speler een voorraadje van in zijn eigen kleur) Ze beginnen allemaal als village (dorp) en kunnen pas uitgebreid worden als de technologie is ontwikkeld die dat toestaat. Dat kost geld. Alles kost geld in dit spel. Technologieën moet je kopen en kosten tussen de 20 en de 150 goudstukken. City improvements en eenheden moet je ook kopen. Wonderen krijg je gratis bij de technologie die het bouwen van dat wonder toestaat. Behalve dan het Ruimteschip, dat moet je nog steeds kopen.

Aan het begin van het spel wordt op elke landregio op het bord een exploration marker gelegd. Die heb je in vier soorten:

1. Grondstoffen zoals paarden, steenkool of edelstenen
2. Gebeurtenissen: bijvoorbeeld de ontdekking van een kleine beschaving of het uitbreken van een epidemie
3. Terrein: oase of bergen of juist heel vruchtbaar land
4. Een stip: hier gebeurt helemaal niets

Dan krijgt elke speler twee gehuchtjes, twee verkenners (in zijn eigen kleur), twee voetsoldaten (In de neutrale kleur, zoals alle militaire eenheden. Om aan te geven dat een militaire eenheid van jou is zet je er een vaandeldrager naast in je eigen kleur), een gratis technologie (van het soort waar je geen andere technologie voor nodig hebt) en 20 goud. Degene die het hoogste gooit mag als eerste een dorpje, een verkenners en een soldaat op een landregio zetten, daarna de volgende enz. op de manier van Catan, net zolang totdat iedereen al zijn spullen geplaatst heeft. Dan draai je de

exploration marker om. Epidemieën, woestijnen en kleine beschavingen tellen even niet in de eerste beurt.

Je krijgt voor elk gehucht een city kaart met daarop de grondstof die in die regio gevonden wordt. Als er tenminste iets gevonden wordt. Anders krijg je een lege kaart. Verder geldt dat je in de woestijn geen dorp mag bouwen, in de bergen niets groter dan een gehucht (=klasse 1) en in de jungle niets groter dan een klasse 2 dorp.

Het kaartje geeft aan hoeveel dit gebied opbrengt. Het hangt af van de grootte van de nederzetting, of er een grondstof gevonden wordt of de nederzetting gelukkig is of niet en of het gebied productief is of niet.

Elke nederzetting begint ongelukkig (op het kaartje staat een rood gezichtje met een rothumeur). Dat is rot want het betekent dat bij lege city kaarten dat gebied niets oplevert. Je zult moeten investeren om nog wat geld te krijgen uit die regio. Elke beschaving mag gelukkig 1 regio gratis gelukkig maken, dan draai je het kaartje om naar de gelukkige kant (geel lachebekje). Je mag zelf kiezen welke en je mag per productie ronde een andere stad aan wijzen als je dat wilt.) Bepaalde gebieden zijn altijd gelukkig: gebieden met wijn en edelstenen. De rest zul je gelukkig moeten maken door het bouwen van improvements zoals tempels, kathedralen en televisiestations.

Op het kaartje staat achter het rode getal van wat het normaal oplevert een zwart getal tussen haakjes met een tandwielletje ernaast. Dat is wat je krijgt als het gebied productief is. Sommige gebieden beginnen al zo, anderen moet je zo maken door het bouwen van improvements.

Wat grondstoffen betreft is het aan de ene kant handig om veel verschillende soorten te hebben en aan de andere kant lucratief om een aantal (3 of meer) van hetzelfde te hebben.

Het spel kent 4 fases:

1. Beweging en vechten: elke speler beweegt om de beurt alles wat hij wil bewegen (verkenners max. twee landregio's , eenheden max. 1 landregio en schepen maximaal 1 tot 3 zeeregio's. vliegtuigen mogen maximaal 3 regio's (land of zee) en moeten eindigen in een regio waar of een van de eigen steden ligt of een van de eigen eenheden, en op zee is dat een battleship). Aan het eind van de beweging kan er gevochten worden in gebieden waar meerdere spelers bij elkaar staan. Je hoeft niet te vechten als je dat niet wilt. Maar als je dat gebied wilt veroveren of de ander wil niet dat je in zijn gebied staat dan wordt er gevochten. Elke speler kiest een eenheid en gooit een aantal dobbelstenen. Hoe moderner de eenheid hoe meer dobbelstenen en plussen, eenheden die een stad verdedigen krijgen ook plussen en bepaalde soorten krijgen plussen tegen bepaalde andere eenheden (bv. Cavalerie tegen Infanterie).

- Vliegtuigen leveren bonusdobbelen op aan een andere eenheid en vechten zelf niet mee. De hoogste worp met alle bonuspunten berekend wint, de andere eenheid is vernietigd.
2. Handelen: je kunt alles verhandelen wat je wilt. Je kunt ook tijdelijk grondstoffen ruilen met een ander. Die krijg je aan het eind van de productie fase weer terug. Je kunt eenheden verkopen en ook steden permanent ruilen. Beloftes die je doet die je in deze beurt kunt verwezenlijken moet je nakomen. Beloftes die je pas in volgende beurten kunt nakomen mag je ook wel eens vergeten. Of de ander het zal vergeten, of vergeven, is natuurlijk niet gegarandeerd! Je mag overigens alleen handel drijven met regio's die je kunt bereiken. In de oudheid is dat de regio die aan die van jou grenst en later als de schepen en navigatiesystemen steeds beter worden, regio's binnen 1, 2 of 3 zeeregio's van die van jou. Als Steam Power is uitgevonden mag je 4 landregio's verhandelen en als Flight is uitgevonden mag je over de hele wereld handelen
 3. Productie: komt uit vier verschillende bronnen: de waarde die op je city kaartjes staat, dan 15 goud voor de critical resource als je die hebt (Dit is de grondstof die van kritiek belang is. Hier wordt voor gegooid, net als bij Catan eigenlijk, in elk tijdperk zijn andere grondstoffen belangrijk), vervolgens 3 goud voor elke verschillende grondstof die je hebt en tenslotte krijg je goud voor eventuele monopolies die je bezit. Dwz 3 of meer van dezelfde grondstof.
 4. Aankoop: nu mag je technologieën, improvements en eenheden kopen of je steden vergroten als dat toegestaan is. Als iemand nu een technologie kaart koopt van een nieuw tijdperk gelden nog steeds de regels van het vorige tijdperk, de nieuwe regels gaan pas in bij de volgende beurt. Je kunt ook in een nieuw tijdperk nog steeds eenheden uit het vorige tijdperk kopen, je kunt ze ook verkopen aan de bank voor een vijfde van de waarde. Normaal is het zo dat improvements van een vorig tijdperk niet meer gelden in een nieuw tijdperk maar je kunt ook afspreken dat ze blijven gelden tot ze door iemand die een nieuwe improvement bouwt worden afgeschaft. Zo heb je langer lol van je geld. Je kunt in een nieuw tijdperk trouwens ook nog steeds de technologieën van een vorig tijdperk kopen. Dat kan noodzakelijk zijn als je bepaalde andere technologieën wilt ontwikkelen. Bij de aankoop van sommige technologieën krijg je gratis een wereldwonder. Die leveren voordelen op, ofwel meteen in de vorm van extra gratis eenheden, of wel gedurende het spel in de vorm van korting op de aankoop van bepaalde dingen ofwel andere bonussen. Deze voordelen duren gedurende het hele spel tenzij op de kaart iets anders staat.

Conclusie

Het is net als bij het vorige spel (War! In the Age of Imperialism) niet echt handig dat een deel van de regels in de basis set staat en een ander deel in de advanced. En het loont zeker de moeite om de errata te downloaden van het net. Verder vind ik het lastig dat nergens een lijstje wordt gegeven waarop staat welke technologie aanwezig moet zijn voor welke eenheid of improvement. Dat staat nu los op allerlei kaartjes en dat is behoorlijk verwarrend. Zo blijkt je ineens iets gebouwd te hebben wat niet mag. Ik heb dan ook ondertussen zelf maar een lijstje gemaakt waar een en ander op staat.

Het is ook niet echt handig dat op de reference kaart een tabel ontbreekt van wat de gevechtswaarde is van elke eenheid en wat belangrijker is: van de verschillende verbeteringen die een eenheid in de loop van een tijdperk kan ondergaan. Dat staat wel ergens in de handleiding maar het zou prettiger geweest zijn als dat allemaal bij elkaar stond.

Over de uitvoering van het bord heb ik verder niet te klagen, het ziet er fantastisch uit, zij het dan dat je een behoorlijk grote tafel nodig hebt om te kunnen spelen.

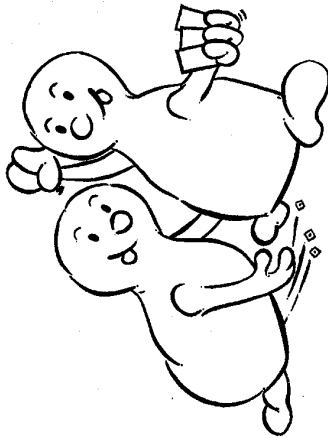
Alles bij elkaar genomen is mijn eerste indruk dat dit een leuk spel is. Niet helemaal zoals het computer spel maar vooral de advanced versie is bijzonder spelenswaardig. Je moet verdraaid goed nadenken over welke technologie je koopt en wanneer. Het heeft bijvoorbeeld niet zo'n zin om Mapmaking te kopen, wanneer je daarna geen geld meer hebt om schepen te kopen terwijl de rest van de spelers vervolgens wel schepen kunnen kopen en daarmee de eilanden bevolken waar jij nou juist heen had willen gaan.

Je moet ook heel goed afwegen waar je steden bouwt. Behoudens het Manhattan project (waarmee je eenmalig een gebied mag leegzappen) kunnen steden niet meer worden opgeheven, zelfs niet door de pest en sommige gebieden vragen nogal wat investeringen om ze rendabel te maken.

Aanbevolen.

Petra Schulein-Coret

SPELDORADO



BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT
PUZZELS EN DENKSPELLEN

KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,

FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER

NAAST ONZE WINKEL IN DELFT, KUNT U OOK VINDEN

OP DE DUCOSIMCONVENTIES, HET SPELLEN SPEKTAKEL

EN MURPHY'S MANIA IN DELFT

IN ONZE WINKEL IS EEN SPEELRUIMTE AANWEZIG.

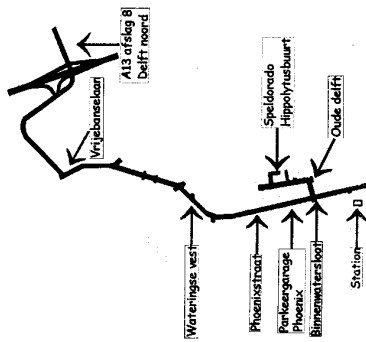
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



*Redactie adres Murphy's Law
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer*

Naam en adres

Frankeren