

MURPHY'S LAW

ANNO XIV, JUNI 2003



MET O.A.:

- MURPHY'S LUSTRUM 21 JUNI:
- MEERKAMP EN BARBECUE!!
- REVIEW VAN PUERTO RICO
- VERSLAG NK MECHWARRIOR
- VERSLAG SALUTE 2003
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 14, Juni, nummer 3

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	05
Cartoon	09
Agenda	10
Aankondiging Lustrum 2003	12
All Gamed Out	13
Bericht van Murphy Mania Comissie 2003	14
Verslag NK Mechwarrior	16
Read on the Net	19
Verslag Salute 2003.....	21
Review: Puerto Rico	23

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	15
Chinees Restaurant "Peking".....	14
Speldorado.....	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Het is bijna Juni als ik dit schrijf, aangezien we de deadline een beetje vervroegd hebben zodat de aankondiging voor het Lustrum, ons jaarlijkse feest, er nog in kan.

21 Juni, voor wie het nog niet weet, een dag vol verrassingen (ik weet tenminste nog niet wat er gaat gebeuren.) en een

barbecue. Als het enigszins traditiegetrouw gaat in de stromende regen. Maar laat ik niet al bij voorbaat pessimistisch doen, per slot van rekening scheen vorig jaar zelfs het zonnetje! (Voor het eerst in bijna 10 jaar! Jawel!)

Ondertussen is het NK Mechwarrior gehouden met wel liefst drie Murphen in de top drie. Winnaar was Tom Koenraads, tweede Farid Jabli en deze twee zullen helaas het Lustrum niet meemaken omdat ze dan in Amerika zitten voor de WK Mechwarrior. Jongens, veel succes! Derde was Chris-Jan Groos, ook een goede prestatie. (Ik voel me ineens niet meer zo waardeloos voor al die keren dat ik van hen verloren heb bij scenario's)

Eind augustus organiseer ik een kilogame NSTSB, waarvoor ik het scenario al bijna verzonnen heb... Pieter Stolk was zo vriendelijk mij aan te bieden te helpen met scheidsen.

Sinds de vorige keer wordt ML trouwens per e-mail verzonden naar de copie-sjop, hetgeen mij een bus- dan wel treinreis naar Delft bespaart. Het openbaar vervoer is niet leuk meer tegenwoordig.

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, laatste week van Juni, 1^e week van augustus, 1^e week van november.

Bericht van Boven



De titel van dit stuk is wat twijfelachtig op dit moment. Het is meer een bericht van achter mijn schildertafel. Ik ben het even aan het schrijven tussen het schilderen van figuren, het uitwerken van de regels en het schrijven van briefings door. Nog maar 24 robots in de lak zetten, 20 barricades schilderen en 3 konijnen voorzien van hoorns, slag tanden en dan schilderen. Hopelijk lukt het ook nog om een paar transportrobots te bouwen voor komende zaterdag. En dat is alleen maar alles wat *ik* moet doen.

Hans Goosen is minstens net zo druk met schilderen en het maken van de plattegronden. Het goede nieuws is wel dat als het allemaal lukt ik weer een kist vol met sci-fi materiaal en figuren erbij heb.

Al deze moeite is voor de tweede kilogame op zaterdag 31 mei. Als jullie dit lezen dan is die waarschijnlijk al gespeeld en heeft iedereen hopelijk veel plezier gehad. In ieder geval is de respons van tevoren erg goed. We hebben het spel gepland voor 8 tot 24 spelers. Bij het schrijven van dit stukje hebben zich al 32 mensen opgegeven. Ervaring heeft geleerd dat het altijd wat minder spelers worden dan dat er zich opgegeven hebben. In dit geval zal ik daar niet echt rouwig om zijn.

Het lijkt er in ieder geval op dat het idee van de kilogames op de vijfde zaterdag van de maand goed aanslaat. Naast deze tweede waar ik dan nauw bij betrokken ben zijn er ook al organisatoren gevonden voor de volgende twee. In augustus NSTSB door Petra Schulein en in november zullen Bart Abels en Chris-Jan Groos een groot Mech-Warrior spel organiseren. Ik zie nu al met spanning naar beide spellen uit. Al is het alleen al omdat ik er niets voor hoeft te schilderen :-). Meer informatie over de volgende kilogames natuurlijk in de volgende ML's en op de Yahoo Group van de club "MurphysHeroes".

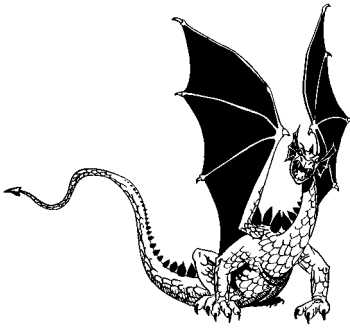
Tot op een speldag,

Dick Bax

(voorzitter als ik niet met een kilogame bezig ben)

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel V



De volgende ochtend zat een slaperige Feloka in haar kamer een kop thee te drinken, toen er aangeklopt werd.

“Kapitein Izmar, vrouwe, van de stadswacht,” riep een man met een wat hese stem. Het klonk of hij een kou'tje onder de leden had. Maar zo klonk Izmar altijd.

“Ik heb een paar vragen voor U, over vannacht. Mag ik binnenkomen?”

De jonge tovenaars keek nogal knorrig op en liet de man met duidelijke tegenzin binnen. Ze nestelde zich weer in haar favoriete stoel en wikkelde haar handen om de dampende kop thee.

“Ik begrijp dat U hier niet echt op zit te wachten,” begon de kapitein, “Maar in verband met het onderzoek...Dit soort incidenten...Magie en zo... U begrijpt..”

Feloka snoof. “Ik begrijp dat U van mij wilt horen hoe en waarom dit gebeurd is?”

“Nou ja, Uw kant van de zaak zou wel erg handig zijn,” antwoordde de man, “De verdachten beweren dat U hen ernstig mishandeld hebt. Hun verwondingen...”

Feloka snoof minachtend. “*Welke* verwondingen? Ik heb ze in slaap getoverd, daarbij zijn ze op de grond gevallen, maar toen ik ze gisteren nacht onderzocht hadden ze geen van allen meer dan een paar blauwe plekken en wat schaafwonden. Als ik hier niet was geweest was de schade die zij aan dit gebouw en iedereen die op dat moment hier binnen was, hadden aangericht vele malen groter geweest dan wat lichte kneuzingen.”

“U bent ervan overtuigd dat ze kwade bedoelingen hadden?” vroeg de officier van de stadswacht ten overvloede.

“Mijnheer,” sprak Feloka, “Dit gebouw is magisch beveiligd, door mijzelve en een priester van de Tempel van Tiliar. Eens per jaar wordt de spreuk hernieuwd. Niemand die kwade bedoelingen heeft kan hier binnenkomen, door ramen, noch deuren, noch door enige andere opening. Als er niets aan de hand was geweest hadden ze zo binnen kunnen komen. Dus.”

“De verdachten beweren dat zij een dief achtervolgden die zich hier had verborgen. Een man die een magisch artefact had gestolen. En dat ze dus elk recht hadden om hier binnen te dringen. Ze willen

hem straffen. En alleen omdat die spreuk iedereen hierbinnen beschermt tegen mensen die hen kwaad willen doen..."

De tovenares onderbrak hem terwijl ze haar theekopje vinnig neerzette. "Die spreuk beschermt geen misdadigers, kapitein. Want die kunnen hier ook niet binnen komen! Als U mij niet gelooft vraag het dan aan de aartspriester van de Tempel van Tiliar, die kan U uitleggen hoe hun gedeelte van de spreuk werkt. Ongeveer hetzelfde als de beschermingspreuk die over hun Tempel ligt.

Nee, de mannen die vannacht binnen probeerden te komen waren niets goeds van zin."

"U bent daar nogal fel over," zei kapitein Izmar.

"Mijnheer, mensen die midden in de nacht met alle middelen proberen binnen te dringen en daarbij niet aarzelen om als dat niet lukt hun best doen om dan maar meteen het hele gebouw met de grond gelijk te maken, die hebben nou niet direct mijn warmste sympathie, nee. Voor hetzelfde geld had U nu tegen een puinhoop aangekeken met een verzameling lijken erin. En hoewel ik de verdachten niet persoonlijk ken neem ik dat toch heel persoonlijk, gek genoeg."

"Deze stamgenoot die zij achtervolgden, kent U die?" vroeg de kapitein.

"Ik heb hem een of twee keer gesproken. Hij zei dat hij een probleem had, maar daar kon ik hem niet bij helpen," antwoordde ze, terwijl ze een slok nam van haar thee en met een grimas constateerde dat die inmiddels koud was.

"Wat voor probleem was dat?" vroeg de officier.

"Oh, iets persoonlijks, niets waar U zich zorgen over zou moeten maken," zei de jonge vrouw achteloos en goot haar koude thee in een van de bloempotten.

"Wanneer mensen zeggen dat ik me ergens geen zorgen over hoeft te maken begin ik mij ernstig zorgen te maken," pareerde Izmar.

"U kunt er niets aan doen en U heeft er ook geen last van. Meer hoeft U niet te weten."

De kapitein strekte zich uit tot zijn volle respectabele lengte, meer dan twee koppen groter dan de jonge tovenares en posteerde zich vlak voor haar neus.

"Waar is Keilis Witte Uil, op dit moment?" sprak hij op commanderende toon.

Het maakte geen indruk.

"Ik heb werkelijk geen idee," antwoordde Feloka liefjes.

"Ik geloof U niet," zei de kapitein. "Als U niet meewerkt kan ik U laten opsluiten."

"Dat zou hoogst onprettig zijn," sprak de tovenares. Het klonk vreemd genoeg als een dreigement. Ze keek hem kalm en

onbevreesd in de ogen en niet voor het eerst viel het de kapitein op dat ze wel erg veel weg hadden van die van een roofvogel. Onwillekeurig liepen de rillingen over zijn rug.

“Maar dat zal ongetwijfeld niet nodig zijn, nietwaar, kapitein. Ik zou U aanraden om Uw verdachten goed in gaten te houden. Zij zijn degenen waar U last mee gaat krijgen.”

De kapitein besloot de ondervraging hierbij te laten. Hij voelde zich een lafbek die zich liet intimideren door een vrouw. Correctie: tovenares. Vlakbij de deur draaide hij zich nog een keer om, zo gemakkelijk gaf hij zich niet gewonnen.

“Waar is trouwens die zus van U, Ocasha?” vroeg hij.

De tovenares was haar haar aan het borstelen en keek hem zijdelings aan temidden van lange donkerblonde lokken.

“Oh, die zal ergens rondzwerfen denk ik. Ze is nogal rusteloos, af en toe.”

Kapitein Izmar had nog veel meer willen vragen maar hij werd afgeleid door een zware explosie die uit het centrum van de stad leek te komen. Haastig verliet hij de kamer van de tovenares

Ondertussen zat Ocasha in een bootje op de rivier. Zoals alle bootjes overal ter wereld lekte ook dit exemplaar.

“Wat heeft het voor zin om een boot te bouwen om met droge voeten een rivier over te steken als je vervolgens om de zoveel tijd water uit het ding moet scheppen?” mopperde ze. “Waarom zou je dan nog een boot willen hebben?”

Ze vergat even voor het gemak dat het niet haar bootje was. Ze had het ‘geleend’ in de stad. De eigenaar wist overigens nog nergens van. Ze wist ook eigenlijk niet wat ze hier aan het doen was, behalve dan dat het haar vanmorgen een goed idee had geleken om te kijken om Keilis veilig aangekomen was aan de andere kant van de muur. Die jongen kon werkelijk niet op zichzelf passen.

Bootjes, onmogelijke dingen.

Ze werd afgeleid van haar taak door een enorme knal. Boven de stad hing een pikzwarte wolk, alsof er iets heel ernstig in de fik stond.

Blij dat zij in elk geval niet in de buurt was,- dan konden ze haar tenminste niet de schuld geven-, liet ze de hoosemmer voor wat ‘ie was en nam de roeriemen weer op. Ze was niet echt van plan om naar het moeras te gaan, alleen een stukje. De vorige keer was ze tot drie keer toe gestoken door een hoogst akelige mug, en dat hoefde ze echt niet nog een keer mee te maken. Bovendien was het daar veel te vochtig.

Ze roeide verder.

Keilis Witte Uil hoorde en zag weinig van de explosie. Net als vele anderen van zijn volk had ook hij zich de vaardigheid eigen gemaakt om in het zadel te slapen.

Zijn paard echter was meer onder de indruk, het wierp van schrik zijn hoofd omhoog en weigerde nog een stap te zetten. Het kostte Keilis heel wat moeite om het dier weer in beweging te krijgen.

Met een groeiend gevoel van onbehagen draaide hij zich om in zijn zadel. Er was weinig te zien buiten een donkere kolom van rook die boven de stad hing.

Intuïtief voelde hij aan dat dit iets met hem te maken had. Maar veel tijd gunde hij zichzelf niet om hier over na te denken, hoe sneller hij bij de oude man in het moeras was hoe beter.

Kapitein Izmar wrong zich met grof geweld door de menigte rond de stadgevangenis. Er was niet goed te zien wat er precies mis was, behalve dan dat er een grote kolom pikzwarte rook opsteeg vanaf het gebouw. Dit verhinderde niet dat nieuwsgierige omstanders zoals te doen gebruikelijk in horden kwamen opdagen om met eigen ogen te zien wat er aan de hand was.

Eenmaal dichtbij gekomen ontdekte Izmar een gigantisch groot gat waar de celblokken lagen. Izmar was verbijsterd. De randen van het gat waren als door hitte gesmolten hetgeen volstrekt onmogelijk was. Deze muur was niet gebouwd van baksteen zoals de meeste andere gebouwen van de stad maar van een bijzonder duurzaam soort graniet. Wat voor ramp had zich hier afgespeeld?

Een stoffige gedaante haastte zich al hijgend en puffend naar hem toe. Het was een sergeant van de wacht en hij zag eruit alsof hij zich had uitgegraven uit een berg puin.

Hij salueerde.

“Kapitein! De gevangenen zijn ontsnapt!” rapporteerde hij.

“En welke gevangenen waren dat precies?” vroeg de kapitein. Er bevonden zich bij zijn weten meer dan honderd gevangenen in de cellen.

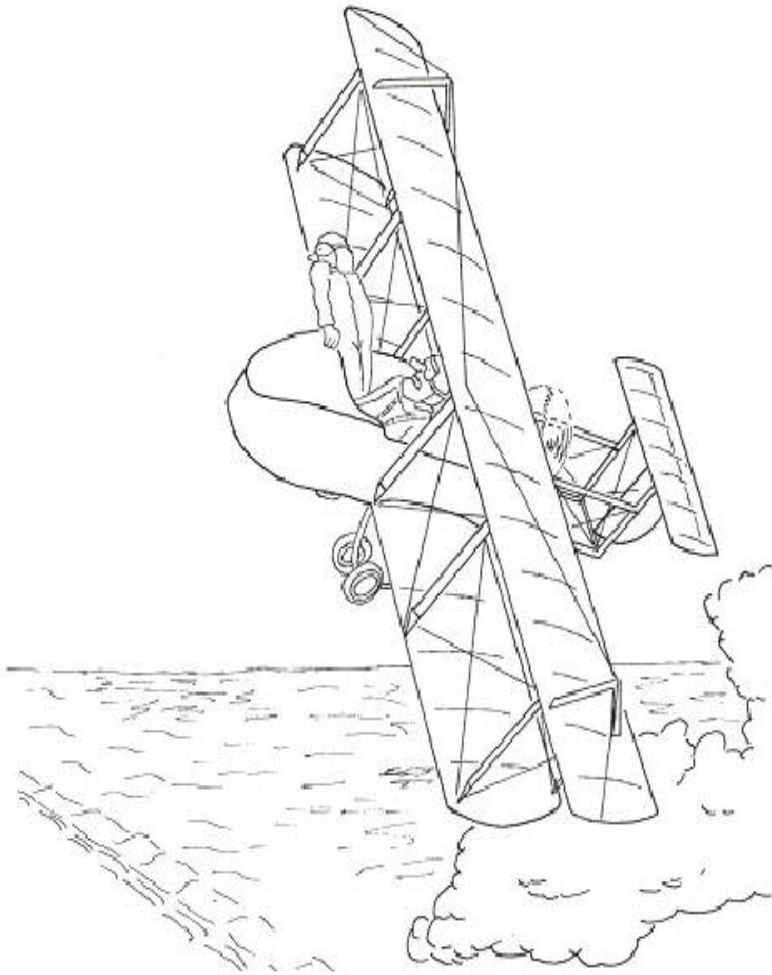
“Allemaal!” hijgde de sergeant, “Nou ja, zo goed als. Na de explosie zijn ze alle kanten opgerend. De overlevenden tenminste.”

“Aha!” sprak de kapitein, “en hoe is die explosie precies ontstaan?”

“We hebben geen idee, kapitein. Behalve dan dat die oude man die bij de nomaden was die vannacht zijn binnengebracht als eerste door het gat naar buiten is geklommen. De explosie moet zich dichtbij hun cel hebben plaatsgevonden.”

Wordt vervolgd...

Petra Coret.



*Of course this is in the book, mr. Murphy, never heard of the
Scenario Balancing Provision??*

Cartoon: Pieter Stolk

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

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.monday.be.tf

2 augustus 2003 Claymore 2003.

- Edinburgh, Groot- Brittannie. 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

29 november 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior Kilogame. Georganiseerd door Bart Abels en Chris-Jan Groos.

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



Murphy's Lustrum '03

De club bestaat nu al weer veertien jaar en dat gaan we op 21 juni vieren met ons 12e lustrum. Ook dit jaar gaan we weer ons best doen er een gezellige dag van te maken.

Gedurende de dag organiseren we een meerkamp waar teams in verschillende rondes tegen elkaar zullen spelen. We zullen een hoop verschillende spellen neerzetten zoals rpg's, wargames, kaart- spelletjes en bordspelen. Het is de bedoeling dat iedereen aan zoveel mogelijk verschillende spelletjes zal kunnen deelnemen, maar het hangt van het aantal deelnemers af wat de indeling precies zal zijn. Dus: schrijf je zo snel mogelijk in. Hoe eerder we weten hoeveel mensen er mee doen, hoe beter we alle spellen kunnen plannen.

Verder is er 's avonds natuurlijk weer de traditionele BBQ in de Delftse Hout. We willen graag ook weten of je hier aan mee wil doen daar er inkopen gedaan moeten worden. Laat svp ook even weten of je vegetarisch bent. De kosten hiervoor zullen waarschijnlijk rond de 8 euro liggen.

Info X-kamp en inschrijving:

- Frits Kuijman, frits2@cistron.nl, 015-2613150
- Michel Montfrooy, m.montfrooy@12move.nl, 071-3314728

Info BBQ:

- Jurrien de Jong, J.de.Jong@let.leidenuniv.nl

Filmquiz (1) : 3 Tiger tanks voor een Bank. Welke Film?



All Gamed Out



‘Murphen’

‘**murphen** –te, h gemurpht
1 zaterdag gaan gamen bij de
Murphy's Heroes in Delft

Ik murph
Jij murpht
Hij/zij/het murpht
Wij murphen
Zij murphen

Verleden tijd: murphte (zwak werkwoord)

*Mam, ik ga even murphen vandaag!
Zo, lekker gemurpht vandaag jongen?*

Zaterdag 9 uur 's ochtends: ‘To murph, or not to murph?’

- Jij nog murphen vandaag?
- Nee, moet helaas studeren
- Oh, jammer.

Murphen is een algemene term voor het vervullen van
verscheidene activiteiten in Delft:

- Rollenspellen spelen
- Bordspellen spelen
- Oorlogspellen spelen
- Etc.
- Etc.

Het kan elke zaterdag vervuld worden door het bezoeken van de
spelletjesvereniging ‘Murphy's Heroes’ te Delft. Murphen kan
tussen 10.00 en 17.00.

Arthur Krebbers

Murphy Mania 2003

Beste Murphen,

Hier weer een update vanuit de Murphy Mania commissie. Zo zitten we te zeuren om commissieleden, zo hebben we er opeens drie bij. De commissie is nu op sterkte. We zijn nu bezig met het vastleggen van de contracten met de traders en de andere verenigingen die we willen zien op de Murphy Mania. Daarnaast zijn we nu begonnen met het bedenken van hoe we het PR offensief gaan uitvoeren, zodat de komende MM weer lekker veel bezoekers gaat trekken. Als verzoekje aan jullie, als je ideeën hebt voor PR, dan horen we dat graag. Daarnaast, vertel het ook door binnen de vriendenkring In de volgende Murphy's Law zal alvast een lijst komen met traders en andere verenigingen die we hebben weten te strikken voor de MM.

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

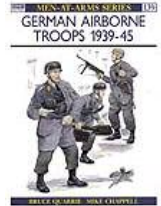
(Advertentie)

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,-.

Verslag Nederlandse Kampioenschappen MECHWARRIOR.



*Formaat Sealed Deck FFE
zonder Uniques.*

Uit mijn Sealed Deck haalde ik de volgende stukken.

- 1 BR Arbalest
- 1 HL Miningmech Mod B
- 1 DF Agromech mod B
- 1 SSW Long Tom
- 1 DF Maxim
- 1 SC Jes3
- 1 SC Hauberk

- 1 SC Kage
- 1 SC Later team
- 1 SC Elite Infanterie.
- 1 BR Raiden
- 1 nog wat infanterie.

Ik speelde met de Miningmech en de Agromech, de DF Maxim, de SC Jes3 en de SC Kage, Laser en Elite Infanterie.

Slag 1 vs Adriaan

Hij speelde met 1 DF Axeman, 1 SC agro en 2 infanterie. Hij verschool zich achter een gebouw waarna ik op hem begon te schieten vanaf 12 inches. Na aangeschoten te zijn chargeerde hij mij. Waarna ik hem in hele kleine stukjes begon te hakken. Ik veroverde nog zijn Axeman.

Slag 2 vs Peter

Peter is een grootmeester uit Nijmegen en omstreken. Dus dit zou een zware worden. Hij had de gevreesde Bannson's Raiders Legionair, en maar liefst 2 Artillerie stukken met 2 armour piercing en wat infanterie.

Vanwege de Artillerie rende ik naar voren om binnen zijn minimum bereik te komen. Hij nam een gok door op mijn Mech te schieten. Hij miste, de kans was ook niet zo goed en ik raakte hem wel. Zijn Mech verstopte zich toen in een bosje.

Langzaam schaaftde ik zijn infanterie weg en chargeerde een van zijn artillerie stukken Deze ging Salvage (wrak of wrak in wording nvdv.) en ik stond toen dik voor. Peter gaf niet op en chargeerde mijn Mech met succes, echter tijd was in mijn voordeel maar ik

stond er nu niet goed meer voor. Mazzel was aan mijn kant. Hij miste 2 kansen op een 8+ om mijn Mech te raken en dan was ie salvage gegaan. Ik won op een haartje.

Slag 3 vs Robin

Robin was vrij nieuw in deze hobby maar deed het vrij goed. Tenslotte had hij ook 2 wins. Hij had ook een Legionair, wat infanterie en ik dacht ook een agromech.

Ik viel rustig aan en begon op afstand te schieten. Hij had zijn infanterie verschanst achter een muur. Die weigerde ik aan te vallen zodat hij iets moest oprukken. In het begin gooide hij eng en op het einde gooide hij minder en ik weer wat beter. Ik vernielde zijn Mech en won uiteindelijk de slag. Als hij wat meer ervaring heeft zal ie nog heel eng kunnen worden.

Slag 4 vs Stefan

Stefan is een heel aardige jongen en de BM van Nijmegen. Ik had de indruk dat ie wat zenuwachtig was. Daar bij was zijn tactiek meer van *Charge! and let god sort them out*. Ik zelf speel wat voorzichtiger. Hoewel zijn enthousiasme vrij aanstekelijk werkte. Na mijn gemanoeuvree om een gebouw heen was 'ie het denk ik zat en ging ervoor. Dat lukte voor hem helaas niet. Gelukkig voor mij dan. Waarna ik zijn mechjes begon aan te schieten en te slaan.

Op dit moment waren alleen Chris -Jan en ik ongeslagen, Tom en CJ hadden elkaar ontmoet en CJ die al zijn matches in 15 min besliste won deze ook. Echter, Tom eindigde op punten wel bij de Top 4 samen met ik dacht nog een Stefan.

Bart deed de loting en Tom en CJ moesten weer tegen elkaar. En ik moest tegen Stefan.

Hij was een goede speller die goed gebruik maakte van het terrein. Hij legde met name een stuk water in het midden wat ik weigerde om aan te vallen. Ik was pas bereid slag te leveren als hij uit het water stapte. Dat deed ik dan ook en in eerste instantie dreigde hij mijn Agromech op te blazen. Totdat ik de Line of sight blokkeerde met mijn miningmech en zijn mechs pinde met een infanterie.

De nobele Kage hield zijn Mech lang genoeg bezig zodat ik me kon concentreren op zijn Mercenary Arbalest. Deze kreeg ik ook stuk. En ik kon zijn Legionair vast blijven pinnen met mijn infanterie die zich nobel op offerde. Ik ben nog steeds blij dat er geen moraal regels zijn in dit spel. Afijn, ik won de slag. De jongen complimenteerde me na de slag dat ik meer schaakte in mijn spel. Afijn, ik was toen al door naar de laatste 2.

Finale vs Tom

Tom had 2 mechs en een Sniper Artillerie. Zijn mechs waren bijna identiek aan de mijne. Ik rende weer het veld over vanwege zijn Artillerie. Op een gegeven moment besloot Tom om aan te vallen en zette zijn Mech in schietbereik van de mijne. Ik kon hem chargeren met mijn andere en hij was in schietbereik van mijn Jes3. Nadeel was dat hij zijn Artillerie had getarget op mijn schiet Mech. Echter de kans om te raken was extreem goed. Helaas miste ik. Ik pinde zijn Mech.

En kreeg een 2e kans. Deze kans was minder goed. En ik miste weer. Nu ging hij voor mijn Mech en raakte wel met alles. Op dat moment kon ik nog winnen als zijn Mech salvage zou krijgen. Echter op het kritieke moment miste ik met een critical. In de 3 pogingen daarop miste ik 2 van de 3 keer en de keer dat ik raakte deed ik slechts 1 damage, anders had ik nog de slag kunnen winnen. Maar goed soms zit het mee en soms zit het tegen.

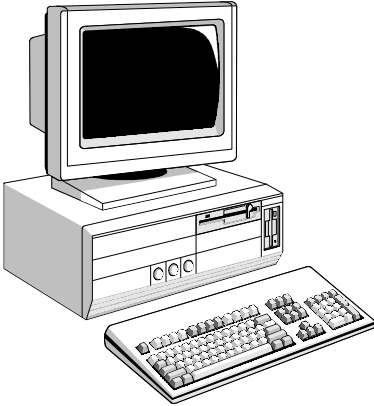
Was een leuke en spannende dag, heb leuke slagen gehad. Ik ga hoe dan ook naar de WK. Nu nog een financieringsprobleem op lossen.

Farid Jabli

Fimquiz (2): Veldslag Romeinen tegen Germanen. Welke Film?



Read on the Net: You are a Leadite if.....



by Donald Effinger and Jeff Jonas .

1. The joy of being half done with that 30 figure phalanx is marred by the longing to build a Republican Roman Army, but is that after or before the Seleucids get upgraded....
2. You have old Minifigs figures in your miniatures "to do" boxes, but you know you are never going to "do" them

but you can't toss them because you might be able to cut their helmets off someday.

3. You keep every horse model ever ordered even though most of them really suck, but ... you never know when those RAFM horses might be useful.

4. Ordering figures by mail is a good way to evaluate if you want to order them by mail.

5. You drive 150 miles to the hobby store in your area so you actually see some of the models you wish to order.

6. You have at least 7 excuses prepared for your spouse why you need those new figures.

7. Your wife has given up, and now has decided that your hobby is good because it at least keeps you at home.

8. New figures are always better than the ones you have done and painted nicely.

9. Increasing scale of 25mm miniatures doesn't bother you because your eyes are older and they are easier to paint than those Ral Partha figures of your youth.

10. You start your own museum of wargames miniatures.... "See, Honey, those are old 20mm Scruby's phalangites I bought those in High school, and then these Minifigs came out, then Hinchliffe, these over here are Garrison, this is a Ral Partha phalanx, This is my cool new Old Glory phalanx.....someday I might live to see a Foundry phalanx....."

11. You vow that you must finish the current project before you allow yourself order anything new... this really speeds up the current project.

12 You have your miniatures delivered to another address so you can better smuggle them into the house.

13. You buy stuff that seems really cool only to discover when you bring it home you already bought that 6 months ago...oops.
14. You are nervous about bringing "More crap" home so you hide the figures in your socks and underwear while coming home (yup - done that!).
15. Friends like to come over your house to see the your miniature collection and not so much you!
16. You go to a marriage counselor and your wife brings up the fact that she wishes you had an affair with a real women instead of with "those figures"
17. When you talk about "your children" to others you have to clarify whether you mean the two live ones or the metal ones.
18. While travelling on vacation with your family you manage to 'stumble' upon a store that sells miniatures. "Gee, look over there at that hobby store! Gee, I wonder if they sell anything worth while?" The whole time you had it planned in advance. ;) (done that)
19. The idea of selling or giving away even the absolute worst figures on the planet is horrifying.
20. Having kids is a good reason to buy more minatures. "Honey, I bet Samantha would like an army when she grows up. I had better get it for her now. They'll never make these figures ever again." (yup)
21. You pray for bad weather so you are forced to stay indoors and do something else...wink wink.
22. You race home to try to catch the mailman before the wife does and sees that 50 lbs. box from Grandiosity.
23. It is one month away from a big show. You know you will be able to save money with a few deals there but... you mailorder stuff anyway. You can't wait that long!
24. The ideas of the Keeper really make sense and you spread the word knowing he'll help you find more minatures somehow.
25. You can't believe it when gamers actually say stuff like, "Aaah, I don't need to buy any more miniatures. I already have a few packs left to paint." WHAT?! Are they crazy?!
26. You secretly have a life long craving to paint up the entire army of _____ (fill in the blank) in a one to one scale for 25mm. "That would be COOL!"
27. You meet Michael Perry at Gettysburg and your wife actually knows who he is! (yup - I have the photo to prove it. She actually said to him, "Thank you _very_ much for making such nice figures. We have tons of your crap!" ...yikes ...sorry Mike... he laughed though)
28. You know damn well that if they drop a nuke outside your house you are safe from the fall-out and radiation.

Fotografisch Verslag(je) Salute 2003

26 april was de jaarlijkse Open Dag van de South Londen Warlords: Salute 2003. 4000 mensen in Olympia. Briljante demo's, reenactment, en veel handelaren. 150 foto's genomen van de demo's. Van Buffy tot Wo2, en van Startrek tot de veldslag uit Gladiator. Op de weg terug leek de douane gewend te zijn aan tassen met tin en resin. En zelfs Wouter Bos in hetzelfde vliegtuig lokte geen reactie uit.



Berlijn 1945 in 20mm schaal



Vluchtende christenen in El Cid



Lara Croft, in verschillende schalen



Eerste Wereldoorlog inclusief Zeppelin!

Filmquiz1: "Kelly's Heroes" in 28mm, Salute 2003

Filmquiz2: "Gladiator" in 28mm, 1100 figuren, Salute 2003

Review: Puerto Rico



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Andreas Seyfarth en uitgegeven door Alea (van de Ravensburg uitgeverij). Het kost ongeveer €35.

Wat is het?

Het is een spel waarin je het eiland Puerto Rico moet ontwikkelen in de 16^e eeuw door het bouwen van plantages, fabrieken en dergelijken. Je kunt het met 2 tot 5 personen spelen.

Wat zit erin?

Een Nederlandstalige handleiding, 5 spelborden waarop de spelers hun plantages en fabrieken bouwen, 8 rollenkaarten en een gouverneurskaart, 1 overzichtskaart waarop alle gebouwen staan die je kunt bouwen, gebouwenkaartjes, 1 kolonistschip en 5 andere schepen, 100 kleine ronde houten fiches die kolonisten aangeven, 1 handelshuiskaartje, 50 goederenstenen in 5 verschillende kleuren, puntenfiches en dubloenen.

Wat is het doel?

Het doel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen. Punten verdien je door het verschepen van goederen maar ook door het bezitten van gebouwen. En om die gebouwen te kunnen bouwen heb je geld nodig. Dit verdien je o.a. door het verkopen van goederen en als goudzoeker. Bepaalde grote gebouwen leveren dan weer bonuspunten op voor bijvoorbeeld het bezitten van veel plantages of fabrieken.

Achtergrond van het spel

Dit spel speelt zich af vijftig jaar na de ontdekking van het eiland Puerto Rico door Columbus. De spelers zijn wat wij nu projectontwikkelaars zouden noemen en proberen macht en rijkdom te verwerven door het bouwen van plantages e.d. op het eiland. Hoe meer fabrieken en andere gebouwen hoe meer kolonisten naar het eiland willen komen en zo ontwikkelt Puerto Rico zich tot een welvarend land.

Hoe gaat het?

Elke speler krijgt bij het begin van het spel een spelbord, wat geld en een gratis plantage. De plantage kaartjes worden geschud en in dichte stapeltjes op tafel gelegd, de bovenste 4 tot 6 kaartjes (een meer dan het aantal spelers) worden open neergelegd. Het juiste

aantal kolonisten wordt klaargelegd (en net zo kolonisten als er spelers zijn op het kolonisten schip) en de juiste schepen (de grootte hangt af van het aantal spelers). Ook worden de juiste rollenkaarten klaargelegd en het juiste aantal puntenfiches (ook dit hangt af van het aantal spelers).

Het spelbord bestaat uit vier gedeeltes:

1. de stad: hier bouw je fabrieken en andere gebouwen
2. het platteland: hier bouw je plantages en steengroeven
3. de windroos: hier leg je je geld, je puntenfiches en je producten
4. De stad San Juan: hier leg je de kolonisten die je even niet kwijt kunt op gebouwen, steengroeven of plantages.

Men kiest een beginspeler (op welke manier dan ook) en deze krijgt de gouverneurskaart. De beginspeler mag nu een rollenkaart kiezen. Alle andere spelers voeren dezelfde actie uit met de klok mee maar degene die de rollenkaart heeft gekozen krijgt een privilege, dat verschilt van rol tot rol. Dan kiest de speler links van de gouverneur een rol enz. net zolang tot alle spelers aan de beurt zijn geweest. Een rollenkaart mag in een ronde maar door een speler gekozen worden. Je moet een kaart kiezen, maar op de kapitein na hoef je de bijbehorende actie niet uit te voeren. Op de rollenkaarten die dan nog niet aan de beurt zijn geweest legt men een dubloen. Degene die die rollenkaart dan kiest krijgt ook het goud dat erop ligt.

Er zijn de volgende rollen:

- De landbouwer: privilege: degene die deze kaart kiest mag in plaats van een plantage een steengroeve kiezen en die op zijn spelbord leggen. Alle anderen kiezen een van de openliggende plantages, tenzij ze gebouwen hebben waardoor ze iets anders mogen doen. De overgebleven openliggende plantages worden opzij gelegd en nieuwe plantages worden omgedraaid. Je mag nooit meer plantages en steengroeven hebben dan je kwijt kunt.
- De burgermeester: privilege: de burgermeester krijgt 1 kolonist extra. De kolonisten op het kolonisten schip worden door de burgermeester, beginnend bij zichzelf over de spelers verdeeld. Zonder kolonisten levert een gebouw of plantage niets op. Je mag in deze beurt al je kolonisten naar wens verdelen en of herverdelen. Aan het einde van deze fase worden net zoveel kolonisten op het kolonistenschip gezet als er lege rondjes zijn op de gebouwen kaarten van elke speler (dus geen steengroeven of plantages) met een minimum aantal gelijk aan het aantal spelers.
- De bouwmeester: privilege: de bouwmeester mag een gebouw bouwen en betaalt daar 1 dubloen minder voor dan normaal. Alle anderen mogen dan ook een gebouw bouwen, maar nooit hetzelfde gebouw meer dan een keer. Op de gebouwen staan 1

tot 3 rondjes met in het eerst rondje een getal. Zoveel kost het gebouw. In de rechterbovenhoek staat nog een getal: dat is de waarde van het gebouw aan het eind van het spel. Een fabriek kan 1 tot 3 rondjes hebben en voor elk rondje waarop een kolonist staat wordt 1 plantage die de grondstof aanlevert voor die fabriek productief. Operationele steengroeven zorgen ervoor dat de prijs van de gebouwen omlaag gaat. Per steengroeve 1 dubloon minder. De gebouwen zijn echter ingedeeld in 4 kolommen van klein naar groot, bij de kleine mag je minder korting aftrekken dan bij de grotere. De gebouwen plaats je op je stadsveld maar je mag nooit meer dan 12 velden bezet hebben. Je mag wel met reeds gebouwde gebouwen schuiven.

- De opzichter: privilege: krijgt een productie steen (van het soort dat hij mag produceren) extra, die pakt hij als laatste. Iedereen krijgt nu productie stenen. Voorwaarde hiervoor is dat je voor elke operationele plantage (behalve maïs) een vakje met een kolonist bezet hebt van de bijbehorende fabriek. Zoveel stenen krijg je dan, voor zover nog in de voorraad aanwezig. Voor maïs is geen fabriek nodig, die krijg je zo.
- De handelaar: privilege: de handelaar krijgt 1 dubloon extra. Iedereen mag nu een productie steen verkopen aan het handelshuis. Maar: het handelshuis accepteert maar 4 productiestenen, en tenzij je een operationeel gebouw hebt dat iets anders zegt, mag er van elke soort product maar een steen verkocht worden. Elke speler die iets verkoopt krijgt het aantal dubloenen dat zijn product oplevert (maïs= 0, indigo=1, suiker=2, tabak=3 en koffie=4) plus eventuele bonussen die hij of zij krijgt door bepaalde (operationele) gebouwen. Als het gebouw vol is kan er niets meer worden verkocht en leegt de handelaar het handelshuis. Zo niet blijft alles staan tot de volgende ronde.
- De kapitein: privilege: de kapitein krijgt 1 extra punt. Iedereen mag nu producten verscheppen door ze in de schepen te laden. Maar; elk schip kan slechts gevuld worden met 1 soort product, hetzelfde product mag niet door meerdere schepen verscheept worden, als je een goederensoort levert moet je zoveel mogelijk leveren en het schip kiezen dat daar qua grootte het beste bij past. Als je meerdere goederen hebt mag je kiezen wat je verscheept. Voor elke verscheepte steen krijg je 1 punt. Als niemand meer kan leveren moet je de rest van je goederen opslaan als je kunt. In principe is dat 1 steen op de windroos tenzij je pakhuizen hebt. Wat je niet kunt opslaan gaat terug in de algemene voorraad. Daarna leegt de kapitein de volle schepen, de nog niet volle schepen blijven liggen tot de volgende ronde.

- De goudzoeker: privilege: de goudzoeker krijg 1goud. De rest krijgt niets

Deze rollen hoef je niet in een bepaalde volgorde te kiezen, maar vooral in het begin dringt die volgorde zich wel op. (Je kunt nou eenmaal weinig versscheiden als je nog geen productie fase hebt gehad.)

Het spel eindigt als: of aan het eind van de burgemeestersfase niet zoveel kolonisten als nodig op het kolonistenschap kunnen worden gelegd, of tijdens de bouwmeesterfase een speler zijn laatste stadsveld volbouwt, of alle puntenfiches opgebruikt worden.

Daarna worden de punten geteld. Je krijgt punten voor de verzamelde puntenfiches, de waarde van de gebouwen (hoeven niet operationeel te zijn) en eventuele bonuspunten van de grote gebouwen. De speler met meeste punten wint en bij gelijke stand wint degene met de meeste dubloenen en goederen. (*Haha! Nietwaar Michel? Gnignigni...*)

Conclusie

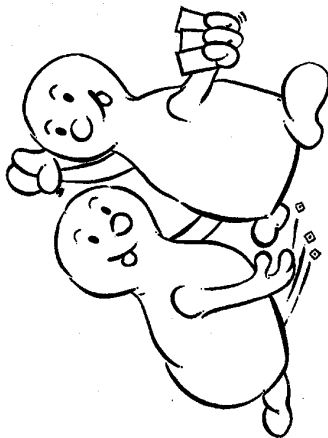
Dit is werkelijk een heel leuk spel (*en nee, dat zeg ik niet alleen omdat ik gewonnen heb!..*). Er zit gewoon een heleboel in. Je moet aan een heleboel dingen denken. Plantages zijn belangrijk maar vooral als je meerdere van hetzelfde soort hebt, of een soort hebt waarmee je veel geld kunt verdienen, koffie bijvoorbeeld. Maar je moet ook de juiste gebouwen hebben, en er is van elke soort maar een beperkt aantal. Je hebt niets aan een koffie plantage zonder koffie branderij. Sommige gebouwen geven extra plantages en steengroeven, maar daar heb je alleen in het begin wat aan als er nog voldoende keus is. Als veel mensen hetzelfde goed produceren kan het zinvol zijn om juist een ander, misschien iets minder duur goed te produceren. Pakhuizen zijn een absolute must, wil je niet je producten in het water zien verdwijnen zonder dat het je wat oplevert. En elk gebouw dat je een extra dubloen oplevert is ook mooi meegenomen, net als gebouwen die ervoor zorgen dat je voldoende kolonisten hebt. Soms kan het zinvol zijn om een rol te kiezen waar je niet zoveel aan hebt maar waar weer goud oplit.

Kortom, je kunt op vele manieren winnen.

Leuk spel.

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.

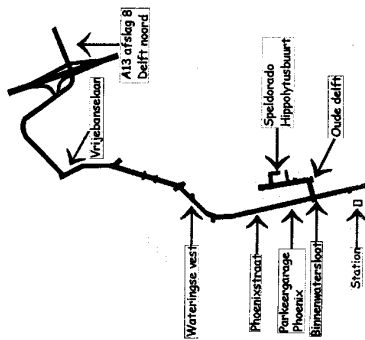
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



Redactie adres Murphy's Law
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer

Naam en adres

Frankeren