

MURPHY'S LAW

ANNO XIV, November 2003



MET O.A.:

- FOTO VERSLAG MURPHY MANIA 2003
- VERSLAG BEZOEK AAN SPELLENBEURS SPIEL 2003
- REVIEW VAN LOGISTICO
- MECHWARRIOR KILOGAME
- PRETTIGE FEESTDAGEN!!!!
- VEEL EN VEEL MEER!!!

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 14, November, nummer 5

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
Waar ik af en toe moe van wordt	05
Rook en Schaduw: het Bloedmasker	06
Bezoek aan Essen	09
Agenda	11
All gamed out	13
Murphy Mania 2003 Fotoverslag	14
Megagame ORCS!	18
Aankondiging Market Garden 2004	21
Waar is Murphy Mania voor bedoeld?	22
Read on the Net	25
Kilogame Mechwarrior Briefing	27
Review: Logistico	30

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	20
Chinees Restaurant "Peking"	29
Speldorado.....	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Murphy Mania is geweest en daarvan zul je in dit nummer nog een aantal foto's aantreffen. Ondertussen is er ook een vergadering geweest waar door een aantal mensen besproken is hoe het nu verder moet met Murphy Mania. Want de opkomst dit jaar was nu niet bepaald om naar huis te

schrijven en dat wordt een beetje een trend. Hoewel iedereen die aanwezig was ongetwijfeld een leuke dag heeft gehad, daar niet van.

Vanaf volgend jaar zal de Law waarschijnlijk nog maar vier keer uitkomen, een keer per kwartaal. Dat is in overleg met het bestuur afgesproken. Mogelijkerwijs wordt het dan wat makkelijker om voldoende kopij te verzamelen, hoewel ik daar dit keer niet zo veel problemen mee had. Het heeft allemaal te maken met een beter PR beleid en een betere coördinatie tussen het blad en de website van Murphy's die, zonder al te veel te willen verklappen, waarschijnlijk een behoorlijke face-lift zal ondergaan.

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

De deadline voor het volgende nummer is : **1 februari 2004**

P.S. De deadlines voor volgend jaar zijn: 1^e week van februari, 1^e week van mei, 1^e week van augustus, 1^e week van november.

En, bij deze alvast, iedereen een lekker Sinterklaasfeest* dan wel Suikerfeest* (of, vul in 'feest naar keuze'), een gezellige Kerst* en een fijne Jaarwisseling* toegewenst!!!

**Streep weg wat niet van toepassing is.*

Bericht van Boven



Geachte leden van Murphy's Heroes,

Het einde van het jaar nadert snel. We hebben nog een paar dingen om dit jaar naar vooruit te kijken zoals de laatste film in de Lord of Rings trilogie, kerst en oud-en-nieuw en natuurlijk het onvermijdelijke verzoek om de contributie voor 2004 te gaan betalen ;-). Een goed moment voor een korte terugblik op 2003 en een blik vooruit op 2004.

Misschien een beetje voorbarig op dit moment, kunnen we stellen dat 2003

een succesvol jaar is geweest voor Murphy's Heroes. Het ledental heeft op een haar na de 90 bereikt en de speldagen worden druk bezocht. Er wordt een grote verscheidenheid aan spellen gespeeld en de sfeer is uitstekend.

Murphy Mania was een show met een helaas wat teleurstellend bezoekersaantal maar het heeft ons wel 10 nieuwe leden opgeleverd. Dus ook daar succes. Er zijn dit jaar tot nu toe drie "Kilogames" gehouden op de 5e zaterdag van de maand. Deze spellen bleken een groot succes met minimaal een tiental deelnemers per stuk. Om de communicatie naar de leden te verbeteren hebben we een discussiegroep opgericht op Yahoo! onder de naam "MurphysHeroes".

Hopelijk kunnen we deze gelukkige gang van zaken volgend jaar voortzetten. Om dat te bereiken gaan we in ieder geval de website vervangen en hopelijk daarmee ook verbeteren. Om voldoende aandacht en tijd te kunnen besteden aan de website wordt het aantal Murphy's Laws per jaar verminderd van 5 naar 4 die grofweg aan het einde van ieder kwartaal zullen uitkomen. De kilogames worden natuurlijk voortgezet. Verder is op 15 november de eerste experimentele avondopenstelling geweest. Deze zullen in het begin van volgend jaar ook voortgezet worden. De datums zullen nog aangekondigd. Indien er voldoende belangstelling is zullen we op de jaarvergadering op 13 maart een definitieve beslissing nemen over deze extra lange speldagen en de frequentie ervan.

Tenslotte wil ik nog even de aandacht vestigen op het feit dat Murphy's Heroes volgend jaar 15 jaar bestaat. Een heugelijk feit dat we zeker niet ongemerkt voorbij zullen laten gaan. Jurrien de Jong coördineert de plannen voor de festiviteiten en Marc Lagrand heeft al aangekondigd om ter gelegenheid van het jubileum een

veiling te organiseren waar je alle spullen die je de afgelopen 15 jaar gekocht hebt weer kwijt kan.

Groeten en tot ziens op de speldagen,

Dick Bax

Voorzitter Murphy's Heroes

"Waar ik af en toe een beetje moe van word"

Gedurende het hele jaar bezoeken leden van onze vereniging evenementen in binnen- en buitenland. Naar aanleiding van deze bezoeken zijn er af en toe briljante opmerkingen te horen. Bijvoorbeeld "Weet je waar ik nu weer heen geweest ben?" gevolgd door "Daar had ik ook wel heen gewild". Andere toppers zijn "Ik wist niet dat het was", "Ik wist niet dat we er heen gingen" en "Ik was niet uitgenodigd". Maar ook "Dat wordt toch veel te duur" en "We kunnen hier toch ook spelletje spelen" schijnen wel eens gehoord te worden. Om dit soort opmerkingen tot een minimum te beperken stelt de club sinds enige tijd drie innovatieve diensten ter beschikking van de leden:

Ten eerste de bestuursleden. Dit zijn hele slimme mensen die overal een antwoord op hebben. En meestal nog een nuttig antwoord ook.

Ten tweede de mailing lijst. Als je hier een vraag stelt krijg je met een beetje geluk binnen een paar dagen een antwoord waar je wat aan hebt.

Ten derde de agenda. Hij staat in de 'Law, op de website, op de yahoo groep en ook op het whiteboard. De agenda is meestal up to date, en ze zijn ook bijna altijd wel consistent met elkaar. Als je een leuk evenement weet dat er niet op staat, zorg dan dat het er op komt. Aan de andere kant helpt het natuurlijk ook als je af en toe eens in de agenda kijkt om te zien wat er de komende tijd aan de hand is.

Behalve de trips naar Engeland die behoorlijk duur kunnen zijn, zijn de meeste reisjes vrij goedkoop, zelfs de meerdaagse trip naar Rheindahlen in Duitsland. Er rijden bijna altijd mensen met een lease auto, en overnachtingen en eten en drinken hoeven ook niet veel te kosten. Al worden er af en toe wel emmers geld uitgegeven aan allerlei goodies.

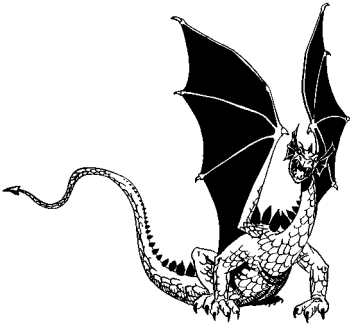
Tot slot weet ik dat het zo is dat het voornamelijk steeds hetzelfde clubje oude lullen is dat ergens heen gaat, ik ben er tenslotte zelf ook een. Je hoeft echter niet te wachten totdat je er zelf een bent om mee te gaan, en er zijn vaak een hoop leuke dingen te zien en te doen die we weinig of nooit op de club zien.

Kortom, soms word ik er wel eens een beetje moe van.

Frits Kuijman

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel VII



Een groepje ruiters bewoog zich voort over het kronkelige pad dat naar het Delta moeras leidde. Hoog boven hen, onopgemerkt, vloog een valk die met snelle vleugelslagen haar weg door de lucht kliefde. Haar scherpe ogen observeerden alles.

Ze waren een heel eind gekomen in zo'n korte tijd, verder dan men mocht verwachten als het ging om een normale groep mensen die een spoor moesten volgen over de grond. Ze hadden duidelijk een

magisch middel gevonden om de jonge sjamaanleerling mee op te sporen. Dat verbaasde Feloka niet, de jongeman was immers overhaast gevluht uit het land van zijn geboorte en had ongetwijfeld vele bezittingen moeten achterlaten.

Het kon een klein voorwerp zijn, een bord waarvan hij altijd at als kind, een schoen die hem niet meer paste maar die hij wel vaak gedragen had. Alles wat ooit langere tijd in zijn bezit was geweest kon dienen om hem op te sporen. Maar zo gauw ze bij de onzichtbare 'grens' van het moeras kwamen, die Feloka's leraar om zijn domein had heen gelegd zouden ze het een stuk moeilijker krijgen.

Ze maakte een sierlijke boog naar rechts en vloog terug naar de Kapitein en zijn mannen.

Een doorweekte jonge vrouw met kort blond haar zat op een rotsblok midden in de rivier en wrong met een grimas op haar gezicht haar tuniek uit.

Nat. Alles was nat. Bah! En het ergste was dat als naar de oever van de rivier wou zwemmen ze weer nat zou worden. Maar veel keus had ze niet. Hier op de rots blijven zitten was geen optie.

Bah! Ze stak voorzichtig haar teen in het water. Brrr! Koud ook nog. De zon was echter alweer aan het zakken en warmer zou het beslist niet worden.

Bah!

Met een diepe zucht liet ze zich in het water glijden en terwijl ze dat deed zag ze nog net uit haar ooghoeken een bekend silhouet aan de hemel.

Feloka. Wat deed die nou hier? Ze stak haar arm omhoog vanuit het water, er zeker van zijnde dat haar zuster haar zou zien.

De valk in de verte zweefde even boven de rivier, stootte een begroetende kreet uit en boog af naar het oosten.

Ocasha zwom met krachtige slagen naar de linkeroever van de rivier en hees zich op aan de wortels van een van de waterwilgen.

Nat en verformfaaid vroeg ze zich af wat ze hier eigenlijk ook weer deed.

O, ja! Keilis Witte Uil.

Een interessante verschijning, in zijn nomadenkleding. Zag er competent uit. Maar volslagen niet op zijn plaats hier in het moeras. Ze kon zich niet voorstellen waarom Feloka hem hier in zijn eentje heen had gestuurd. Die viel natuurlijk in de eerste de beste modderpoel. Ocasha zou hem wel helpen.

Dan moest ze wel eerst vinden natuurlijk. Maar daar had Ocasha alle vertrouwen in. Ze ging gewoon op zoek naar problemen en daar zou Keilis dan ook zijn. Simpel.

De slanke vogel die Feloka heette daalde in sierlijke spiraalvormen af naar de grijze merrie die Kapitein Izmar aan de hand meevoerde, bleef even zweven boven het zadel en veranderde temidden van een lavendelkleurige wolk weer in een jonge tovenaars.

De haren van de kapitein stonden zichtbaar overeind.

“Dat is echt angstaanjagend, weet je,” zei hij.

“Vindt U?” vroeg Feloka, “De nomaden zijn ons een flink stuk vooruit, maar we halen ze wel in voor ze bij het hart van het moeras komen.”

“Waarom denkt U dat?” vroeg de Kapitein.

“Vanwege de betoveringen waar ik al eerder over verteld heb,” antwoordde ze, “Maar we moeten dan wel een stuk afsteken en het spoor verlaten. Er is een kortere weg. Niet erg fijn, maar het moet maar.”

“Wat bedoelt met ‘niet erg fijn?’” vroeg de Kapitein. “Ik heb al vaker meegemaakt dat U de dingen lieflijker benoemt dan ze zijn. Is er gevaar bij?”

“Kent U die sprookjes nog uit Uw jeugd, Kapitein, over bomen die lopen en met hun takken mensen verstrikken, en over dwaallichtjes die een argeloze reiziger naar een waterig graf leiden?”

“Ja,” snoof de Kapitein, “Watermonsters in mossige grotten, zombies en kleimonsters. Verhaaltjes om kinderen mee bang te maken. “

“Niet helemaal, Kapitein, niet helemaal.” Ze keek hem glimlachend aan. “Maakt U zich geen zorgen, Kapitein, ik heb alle vertrouwen in U.”

“Daar maak ik nou juist zo'n zorgen over,” mompelde Kapitein Izmar.

Keilis Witte Uil maakte zich zorgen. Hij was inmiddels afgestapt en leidde zijn paard aan de teugels. Het pad, voor zover je het een pad kon noemen, was allengs smaller geworden en glibberiger. De magische pijl die hem de weg wees vloog steeds kortere stukjes. En nu hing hij zelfs helemaal stil.

Zou de betovering uitgewerkt zijn? Woonde hier de oude man waarover Feloka had gesproken? Of zou hij hier stranden in dit stinkende moeras en eeuwig rondwalen op zoek naar de uitgang?

Er ritselde iets aan zijn rechterkant. Keilis draaide zich om met zijn dolk in de hand. Een hem onbekend moeras beest vluchtte weg in tussen de planten.

Hij draaide zich terug naar de pijl en schrok zo erg dat hij dacht dat zijn hart zou stoppen.

Voor hem stond, glimlachend tegen een boom geleund, de slanke gestalte van de jonge vrouw die hem de stad had uitgeleid.

“Ocasha!” wist hij nog net uit te brengen.

“Tja, ik dacht dat mijn hulp misschien wel kon gebruiken. Maar als je me liever kwijt wilt, ga ik wel weer weg hoor.”

“Hoe ben je hier in vredesnaam gekomen?” vroeg de jonge nomade.

“Met een bootje,” antwoordde Ocasha, “Niet zo’n best bootje. Het zonk. En toen ben ik maar gaan lopen.”

Keilis bedacht dat dat de meest onmededeelzame mededeling was die hij ooit gehoord had. Maar hij was blij met haar gezelschap en dat zei hij ook.

“Goed zo,” zei Ocasha, “anders had ik dat hele eind terug moeten lopen in mijn eentje en daar had ik niet zo’n zin in. We krijgen denk ik toch binnenkort gezelschap.”

“Oh?”

“Kijk maar naar je pijl,” antwoordde de jonge vrouw. “Ik denk dat we een nieuwe gids krijgen.”

En inderdaad was de magische pijl tijdens hun gesprek op de grond gevallen en loste langzaam op in lavendelkleurige rook.

Een schelle lach begroette hen even verderop tussen de bladeren.

“Twee bezoekers! Grote Baas zei maar een. Niet erg, breng alle twee naar Grote Baas. Hierheen! Hierheen!”

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

Bezoek Essen: Spiel 2003



Het was weer zover. Het jaarlijkse bezoek aan de spelletjes beurs Spiel in Essen. Dit jaar was er niet veel animo, dus op donderdag gingen we met zijn drieën (Michel M, Peter K. en ikzelf) op weg naar Duitsland. Het verkeer viel erg mee, maar er stond nog wel een grote rij voor de deur, dus we waren rond half twaalf binnen.

Spiel is erg groot, dus zoals gewoonlijk had ik me al een beetje ingelezen op het web zodat ik wist wat ik wilde kopen en welke stands ik wilde zien. Het lijstje was in tegenstelling tot vorige jaren een stuk korter, hetgeen gecompenseerd werd door het feit dat een aantal slimmeriken mij wat bestellingen hadden meegegeven.

Eerst maar even een afspraak gemaakt voor de lunch, wat maar goed was ook, want we waren elkaar na vijf minuten al kwijt. Eerste stop: Doris & Frank. Hier hadden ze een klein uitbreidinkje voor Urland. Verder was er ook nog een prettige verrassing, namelijk een zakje met dinosauruses voor Trias wat ik vorig jaar gekocht had. Ik snap echt niet hoe ze zestig van die houten dingetjes voor twee euro kunnen maken...

Volgende stop: Kosmos. Ik wilde nog wat extra houten stukjes voor Siedler hebben. Ze stappen over op plastic, dus dit was de laatste kans om ze voor een leuk prijsje te krijgen. Wat verf er over en we kunnen eens een poging doen het met meer dan zes spelers te spelen.

Na snel nog even Logistico bij Cwali opgepikt te hebben en Yinsh bij de Gipf stand was het al tijd voor de lunch. Dit was wel nodig ook, want het was al half twee en mijn voeten konden wel wat rust gebruiken.

Na de lunch heb ik Sunda to Sahul bij Sagacity opgehaald. Dit had ik al van tevoren besteld. Carcassonne: Jaeger und Sammler was makkelijk te vinden, maar Magna Grecia was wel even zoeken. Dit spel is eerder dit jaar uitgekomen, en het lijkt nu al in de ramsj te zitten. Nou ja, ondanks dat het spel wel erg geel is, ziet het er toch aardig uit.

Nu had ik de bordspel afdeling wel gehad, dus nu op zoek naar de rest van de bestellijst. Onderweg kwam ik nog een kaartspel met een pinguïn thema tegen. Ik heb wat met linux, dus tsja, hop in de tas.

Na heel veel zoeken in de rpg/fantasy zaal eindelijk Z-man games gevonden. Het zat ergens weggestopt in een hoekje, maar Thijs heeft nu zijn kaartjes tenminste.

Daarna naar de UGG stand om wat wargames voor mijzelf en Wout op te pikken. We hebben binnenkort wat langere speldagen op de club, dus dat is een goed excuus om eens wat van dit soort spellen op de kop te tikken. UGG had trouwens scherpe prijzen omdat ze blijkaar ruzie hebben met Fantasy Encounter. Prima dus.

Ondertussen kwam ik Michel bij de Tilsit stand tegen waar hij een berg Wizard Kings spullen kocht. Dit spel werd gedumpt voor belachelijk lage prijzen, dus we gaan dit binnenkort ook eens uit proberen. Helaas was niemand Eastfront van Columbia Games aan het dumpen. Snif.

Na nog wat omzwervingen ben ik lekker op de trap bij het restaurant gaan zitten, want mijn voetjes waren een beetje op. De rest kwam na een tijdje ook opdagen, en na nog wat gekletst te hebben hebben we alledrie de Carcassonne freebie van dit jaar weten op te pikken. De show kon nu niet meer stuk!

Om zes uur zijn we met de auto weer terug gegaan, met natuurlijk onderweg de verplichte stop bij de Mac in Tiel.

Het lijstje wat ik van tevoren had opgesteld was nogal kort. Dit klopte wel, daar de meeste spellen die op de show door de uitgevers gedemo'ed werden ons niet echt aantrokken. Dit in tegenstelling tot vorig jaar. Misschien hebben we al teveel spellen gezien, of het is wachten op volgend jaar voor wat spellen met frisse ideeën.

Er waren natuurlijk wel heel veel hele goede deals te vinden. Echter, de show is veel te groot. Ik heb alles wel een beetje gezien, maar om het goed te doen, en om ook eens wat uit te proberen, is het misschien de moeite waard om gewoon twee dagen te gaan.

Ik zal alles wat ik gekocht heb in de loop van de tijd op de club uit proberen, en er wat over in de Law zetten.

Tot slot, als je twee AH tassen meeneemt raken ze ook vol.

Frits Kuijman

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 vermeldde spellen en evenementen onder voorbehoud. Neem voor de zekerheid altijd contact op met de organisator.

Aanvullingen, wijzigingen en correcties voor de agenda graag per e-mail doorgeven aan Peter Schulein, schulein@euronet.nl

29 november 2003 Murphy's Heroes

- Mechwarrior Kilogame. Georganiseerd door Bart Abels 070-3280972 en Chris-Jan Groos. 06-24095721

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

6 december 2003 Murphy's Heroes

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

13 december 2003 Murphy's Heroes

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

20 december 2003 Murphy's Heroes

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

27 december 2003 Murphy's Heroes

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

3 januari 2004 Murphy's Heroes

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

17 januari 2004 Murphy's Heroes

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

24 januari 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- Umpire Training, Market Garden Megagame, info Dick Bax: www.dpbax@demon.com

25 januari 2004 Casus Belli

- Umpire Training, Market Garden Megagame, info Dick Bax www.dpbax@demon.com

31 januari 2004 Murphy's Heroes

- Kilogame PBI. "Stalin wil wel" Georganiseerd door Derk Groeneveld : 0570-608010
- Verlengde Speldag. Spelen van 10 tot 10

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

7 februari 2004 Murphy's Heroes

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

- 21 februari 2004** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 28 februari 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 6 maart 2004** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.
- 6 maart 2003** The Red Barons. wargame convention. edition XV
- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België
- 13 maart 2004** Murphy's Heroes
- **Algemene Vergadering Murphy'sHeroes.** Info Dick Bax 06-41362634 en Maarten Kaiser 015 -2622656
- 20 maart 2004** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 27 maart 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 26 t/m 28 maart 2004** Action 2004
- Wargame conventie,. Duitsland, Rheindahlen. Info: Frits Kuyلمان 015-2622656
- 2 april 2004** Murphy's Heroes
- Slag om Arnhem excursie. Tijd 13:00 – 17:00 Info :Dick Bax www.dpbax@demon.com
- 3 april 2004** Operation Market Garden 2004
- In samenwerking met: Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes wordt een megagame over de slag bij Arnhem georganiseerd. Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com .
- 24 april 2004** Salute 2004
- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: www.salute.co.uk
- 19 juni 2004** Lustrum Murphy's Heroes
- Groot feest ter ere van het **15-jarig bestaan van onze club!!** Info Jurrien de Jong Tel:071-5144297, e-mail: jdejong@rullet.leidenuniv.nl
- 17 t/m 23 mei 2004** Hexagon XVIII
- Bordspel/Cosim conventie, Duitsland, Braunfels. Info www.g-h-s.org. reis informatie Wout Polder 030-2205676 en Frits Kuyلمان 015-2622656
- 29 mei 2004** Murphy's Heroes
- Kilogame Hammerin' Iron. Rivierslag tussen raderbootjes tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog. Info Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl en Pieter Stolk. 010-4138957
- 26 en 27 juni 2004** Monday
- Wargames Conventie. Mons, België. Waux hall, Avenue Astrid. Info:www.mons-day.be.tf

All Gamed Out



De wereld als DnD

Het spelletje Dungeons en Dragons: hartstikke leuk om te doen. Even 'away from it all' te zijn in een fantasie wereld. Waar je niet zit met irritante leraren (of werkgevers) maar trollen of andere monsters. En hen mag je wel in pannen hakken! Sterker nog, je krijgt er waardering en punten voor. Als ik kon kiezen dan wist ik het wel...

Maar, toen kwam die mooie filosofische gedachte bij mij naar boven, is onze wereld niet een soort DnD? Deze vraag stelde ik me herhaaldelijk toen ik terugkwam uit mijn reis door Duitsland.

Hier zat ik namelijk een paar weken bij een Duits gastgezin en ging ik dus ook wat dagen met mijn gastzus naar school toe. Op school hadden we het vak 'Ethik', een hele rare mix tussen filosofie en normen en waarden, letterlijk in het Nederlands: 'ethiek'. Toen ik het geluk had om deze les bij te wonen, moesten we ons in groepjes verdelen. In deze groepjes gingen we de zin van het geluk bespreken: Wat is geluk? (dat doen ze dus in Duitsland in de middelbare school...).

Natuurlijk was ik helemaal verbijsterd over deze opgave, ik voerde hem dan ook niet geheel serieus uit. Er was een groepje jongens (echte 'Natuur-Techniek' fanaten, oftewel echte bèta rakkers) dat dit wel deed. Bij hun presentatie over hun bevindingen gingen ze ook erg ver. Ze zeiden dat alles op deze wereld voorgeprogrammeerd was, dat niks toeval was. Geluk bestond volgens hen niet: gewoon een simpele chemische reactie. Uiteraard werd dit standpunt niet echt serieus genomen door de klas, ook ik moest er om lachen.

Toch zat ik, toen ik weer in een filosofische 'mood' was, weer te denken over onze wereld en andere dingen waar een verveelde tweede fase leerling aan denkt. Wat nou als de wereld een soort DnD is? Zonder dat wij het weten gooien we telkens dobbelstenen: maken we telkens keuzes. Dus iedereen heeft eigenlijk een soort D99 in de hand. En de man daarboven is als een soort Dungeonmaster, hij bepaalt over de dingen die op ons pad komen. Niet de trollen en dwergen, maar de personen.

En toen dacht ik bij mezelf: Arthur, hoe kom je aan dat soort rare ideeën? Je lijdt waarschijnlijk aan een tekort aan gamen. En tja, dat is nog waar ook: ik heb al een paar maanden Murphy's niet bezocht. Dit komt omdat ik sinds kort bij het panel van het 'Jongerenlagerhuis' zit (als je me niet gelooft, kijk dan op een maandag tussen 17.00 – 17.30 op Nederland 3). De opnames hiervan zijn, helaas helaas, elke zaterdag. Toch zal ik proberen om tijd te maken voor Murphy's. Dus: tot games!

Arthur Krebbers

Murphy Mania 2003 Fotoverslag



Het beleg van Haarlem, mooie tafel, leuk thema.



Best of Show Murphy Mania 2003. Gefeliciteerd!



Een beleg van een stadje uit de Engelse Burgeroorlog.



Mechwarrior in 3D. Cool!



Narvik 1940. Daniels super spel, scratch build, eigen regels.



Brijante schildercompetitie



Mummy's Heroes. Beste Participatiespel MM2003



De entree en info balie, een beetje tochtig dat wel.

Megagame: ORCS!



Zondag na Murphy Mania vond de Megagame Orcs! plaats. In een onprettig Universum dat voornamelijk werd beheerst door een niet geheel redelijke God die z'n leven leek te vullen door zijn Orcs het leven zo moeilijk mogelijk te maken. Strijd tegen dwergen, elfen, mensen en hobbits (en natuurlijk tegen elkaar) vormde de ene helft van de dag, het uitvoeren van meer of minder onmogelijke opdrachten (die werden aangeleverd door de SECRETARESSE) de andere helft van de dag. De levensverwachting van een Orcse hoogwaardigheidsbekleder is overigens plm 2 uur.

Hoogtepunt van de dag: Het uitvinden van de OAF (Orc Air Force). Neem een bolleboos orc (moet weten waarnaar te vallen), zaag benen af bij de knieën (ganzen hebben ook korte pootjes), steek haar in platemail (voor bescherming), dwergenhelm met pluim (om mee te sturen), pek met ganzeveren (om te vliegen), Gestampde gevriesdroogde elfendust over haar heen (voor levitatie), Hobbitsandwich (Energie), lanceer uit katapult vanaf toren, gooi voor lanceren (6), Gooi voor richting (Elfentoren), Gooi voor afstand 22 dobbelstenen (118 inch), meet en land precies op de toren, gooi voor overleven (ok), steek de elventoren in brand, kruip terug naar huis en begin een eethuisje met als specialiteit "Hobbit on a stick". (De eerste drie lanceringen kostten overigens een andere orc het leven).

De opdracht: verzamel buit zo hoog als de Orc toren werd overigens wel gehaald, alhoewel de Shaman uiteindelijk zijn leven heeft gegeven in de verdediging van de toren.



Buit zo hoog als de toren!

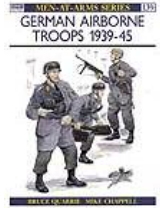
(Advertentie)

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 uitmuntende 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,-.

ZATERDAG 3 APRIL 2004
NIJMEGEN

Operation
MARKET GARDEN
2004



DE MEGAGAME OVER DE SLAG
BIJ ARNHEM

Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com
(geef ook op: scheidsrechter, geallieerd of Duits)

Stichting Megagames Nederland

In samenwerking met:

Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes

Waar is Murphy Mania voor bedoeld?

Op 25 oktober heeft er onder leiding van Dick Bax een vergadering plaatsgevonden op open uitnodiging om te praten over de toekomst van Murphy Mania. De reden voor de bijeenkomst is het afnemende bezoekersaantal en de moeizame samenstelling van de MM commissie de afgelopen jaren.

Een 18 tal leden gaf gevolg aan de uitnodiging en hebben gediscussieerd over de volgende vragen:

- Moeten we doorgaan met Murphy Mania? (Antwoord: Eenstemmig JA!)
- Wat voor show moet MM zijn? (Antwoord: Liefst een grote show voor externe bezoekers, maar indien niet haalbaar dan een "familiedag" voor de eigen leden.)
- Hoe gaan we een en ander organiseren? (Antwoord : Professioneler!)

Daarna is er gediscussieerd over de manier waarop we de antwoorden ook handen en voeten zouden kunnen geven. Daarbij zijn een hoop nuttige dingen ter tafel gekomen. De suggesties zijn hieronder weergegeven in de vorm van een MM Frequently Asked Questions (MMFAQ) lijst.

Dit stuk is bedoeld om de rest van de vereniging te informeren en om mensen die op 25 oktober waren verhinderd gelegenheid te geven alsnog aan te sluiten. Indien je deel uit wilt maken van het Support team of het Kern team kun je je aanmelden bij een bestuurslid van MH of bij Marc Lagrand.

De MMFAQ 1.0

1. Waar is Murphy Mania voor bedoeld?

- Leden winnen
- Naamsbekendheid (binnen spellenscène /buiten spellenscène)
- Ontmoetingen met andere verenigingen
- Leuke dag voor eigen leden
- Leden die bijna nooit komen naar de club krijgen

2. Voor welke doelgroep is MM bedoeld?

- Mensen die niet spelen
- Mensen die spelen maar geen lid zijn
- Leden die specifiek hun eigen type spel willen
- Leden die wel eens wat anders willen proberen

3. Wat bepaalt het aantal bezoekers?

- Betere PR

- Duidelijker promoten (langer van ter voren, duidelijk embleem etc)
 - Doelgroep specifieke PR (studenten, bezoekers spellenzaken, etc)
 - Andere Locatie (parkeren, OV, indeling)
 - Beter mobiliseren leden
 - Website
- 4. Wat bepaalt de externe herkenbaarheid van de vereniging en dus van MM?**
- Website
 - Demo's bij anderen
 - Law
 - Herkenbaarheid leden (shirts etc)
 - Aangekondigde activiteiten gedurende het jaar
- 5. Welke PR middelen hebben we voor MH/MM?**
- Folders winkels
 - OW-week
 - Demo's op shows
 - Advertenties in (hobby)bladen en kranten
 - Affiches
 - Winkels
 - Folders huis aan huis
 - Website
 - Nieuwsgroepen
 - Scholen
- 6. Welke rol spelen traders?**
- Trekken bezoekers
 - Betalen mee aan kosten
 - Maken MM een show ipv een uitgebreide speldag
- 7. De ruimte in Delftstede wordt minder. Wat willen we voor locatie?**
- Meer ruimte
 - Grotere overzichtelijke zalen
 - Goed openbaar vervoer
 - Goed parkeren
 - Landmark voor zowel Delftenaren als mensen van verre.
 - Betaalbaar
- 8. Wat zijn de voor-/nadelen van een andere datum?**
- Voordeel : verder weg van Crisis (bijvoorbeeld mei)
 - Voordeel : wellicht minder evenementen kort op elkaar
 - Nadeel : Huidig weekeinde is bij iedereen bekend

9. Welke suggesties zijn er om specifieke verbeteringen aan MM te doen?

- Meer richten op boardgame spelers, daar zijn er een heleboel van
- Bewust aanspreken van verschillende bloedgroepen en activiteiten op MM bewust als zodanig labelen

10. Hoe professionaliseren we de organisatie van MM?

- Meer mensen in het kern team dat de MM commissie vormt
- Meer mensen in het support team dat het kernteam ondersteunt
- Mensen uit het support team en kern team rouleren per jaar
- Het kernteam staat onder leiding van een voorzitter MM die goed stuurt en daar ook op wordt gekozen
- Leden van het kern team accepteren de sturing van de voorzitter MM
- Leden van het support team accepteren sturing van het kernteam
- Deelname aan de teams is niet vrijblijvend.
- De organisatie van MM gaat geschieden volgens een standaard aanpak. Geen eigen "hobby horses" van de organisatie.
- De voorzitter MM wordt gemandateerd door het bestuur en geeft openheid van zaken gedurende de aanloop naar MM.
- Het support team en het kern team MM2004 organiseren een draaiboek en plan MM en houden ons daar aan.
- Het bestuur professionaliseert de PR van Murphy's Heroes want die is van wezenlijk belang voor Murphy Mania.

11. Wie stelt zich beschikbaar?

- De aanwezigen wordt gevraagd om zich aan te melden voor twee activiteiten:
 - Beschikbaarheid voor het support team MM en in de komende drie jaar twee keer in het kernteam willen zitten?
 - Beschikbaarheid voor het kernteam MM 2004?

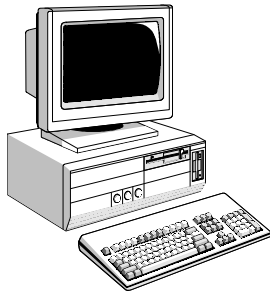
<i>Aanwezig op vergadering '04?</i>	<i>Support-team?</i>	<i>Kernteam</i>
Mirjam Bal	x	2004
Dick Bax	x	
Ed Blaauw	x	2004

Hans Goosen	x	2004
Derk Groeneveld	x	2004
Alex Grofics	x	2004
Jurrien de Jong	-	-
Maarten Kaiser	-	-
Peter Koppendraier	-	-
Frits Kuyman	x	-
Marc Lagrand	x	2004
Jos Lauwers	x	2004
Michel Montfrooij	-	-
Richard Phernambucq	-	-
Inez van Rijnberk	x	2004
Peter Schulein	x	-
Petra Schulein	x	-
Pieter Stolk	-	-

Voor degenen die er niet bij waren: meld je aan bij het bestuur als support team of kern team lid!

Peter Schulein

Read on the Net



The Difference Between the Infantry, the Artillery and the Armored
Strategy Page's Military Humor and Military Jokes

HAPPINESS IS . . .

Infantry: A good rifle

Armored: A big tank

Artillery: A loud boom

UPON HEARING FIREWORKS

Infantry: Cool, just like a live fire exercise

Armored: Not loud enough

Artillery: Fireworks? What fireworks?

OTHER TRADES

Infantry: Waste of rations

Armored: Waste of rations

Artillery: Waste of rations

IDEA OF FUN

Infantry: Not having to "pepper-pot" an entire grid square before the objective

Armored: Racing across a grid square on "full stab"

Artillery: Leveling a grid square

FAVOURITE SONG

Infantry: "Ballad of the Green Beret"

Armored: "Purple Haze"

Artillery: Anything, just play it LOUD!

BIGGEST LUXURY IN THE FIELD

Infantry: Engineers blowing trenches for them with C4

Armored: Grunts to dig their trenches for them

Artillery: Cable

A LONG ROUTE MARCH WITH FULL KIT

Infantry: 20 clicks

Armored: From the hangars to the tank

Artillery: What's a route march?

OFFICERS

Infantry: Are morons and should stay away from the trenchlines

Armored: Are morons and should stay out of the vehicles

Artillery: Are morons and should stay away from the gun lines

FAVORITE MODE OF TRANSPORTATION

Infantry: Anything but walking

Armored: Tanks. Tanks. Tanks. TankstankstankstanksTANKS!

Artillery: Don't you have to move around to require transport?

BIGGEST GRIPE IN THE FIELD

Infantry: The weather

Armored: Coffee maker in tank not working

Artillery: Only having basic cable

BREAKFAST IN THE FIELD

Infantry: I don't care what it is, just so long as I can sit down to eat it

Armored: Hot coffee and rum with a beer chaser

Artillery: Eggs over easy, crispy bacon, sausages, toast and Tim Horton's coffee

WHAT THEY CALL THEMSELVES

Infantry: Death Techs

Armored: Cavalry

Artillery: 10 Mile Snipers

WHAT OTHERS CALL THEM

Infantry: Grunts

Armored: Zipperheads

Artillery: Drop shorts

Kilogame Mechwarrior Briefing



Op 29 November houden we een Kilo-Game Mechwarrior "De slag om Tikonov".

In de Mechwarrior geschiedenis is geen rivaliteit zo berucht als die tussen Dragon's Fury en Swordsworn, of House Kurita en House Davion zoals ze vroeger heetten. Momenteel zitten de twee in Prefectuur IV al enige tijd in een patstelling. De Dragon's Fury is de sterkere partij, maar de Swordsworn hebben hulp van de Highlanders gekregen en staan de partijen al maanden tegenover elkaar, niet in staat een doorbraak te forceren. De geheimzinnige Order of the 5 Pillars, de inlichtingenorganisatie van de Dragon's Fury krijgt opdracht dit te verhelpen. Zij richten hun aandacht op Tikonov IV, een planeet achter de frontlinie waar een grote logistieke basis is.

*****BEGIN DECRYPTIE*****

Van: Operationele Planning, Order of the 5 Pillars

Aan: Tai-shu Katana Tomark

Hoogheid,

Het is mij een eer U te mogen melden dat alle voorbereidingen zijn voltooid voor de aanval op Tikonov IV. Hier een samenvatting van de situatie zoals die bij de verschillende doelwitten momenteel is en de status van de voorbereidingen:

-Objectief 1, het regionale HQ met de besturing van de planetaire afweeren communicatiesystemen is zoals verwacht nog steeds licht verdedigd. Onze infiltrant heeft de nodige acties uitgevoerd om het afweersysteem en de interplanetaire communicatie stil te leggen. De lichte Mech eenheid is op patrouille enige honderden kilometers oostelijk, de middelzware Mech eenheid bevindt zich bij de basis. Verdere zijn er enige lichte voertuigen aanwezig, ca. 10 eenheden reguliere infanterie en nog een zelfde aantal staf die als lichte infanterie kan worden ingezet.

-Objectief 2, de basis met de meeste Highlander en Swordsworn eenheden heeft slechts een aantal eenheden direct gevechtsklaar. Onze commando-eenheden zijn reeds in positie en kunnen posities in de bases

innemen voor sabotage van de vijandelijke tanks en Mechs en het tegenhouden van de bemanningen van de tanks en Mechs. Sabotage van het vijandelijke Dropship is niet mogelijk gebleken door de zwaardere veiligheidsmaatregelen er omheen. Gepoogd zal worden de bemanning van het Dropship onschadelijk te maken.

-Objectief 3, de Hyperpulse Generator zal door de sabotage op het HQ niet in staat zijn contact op te nemen met de dichtstbijzijnde vijandelijke basis, in dit geval het Highlander garnizoen op Caselton II. De mogelijkheid bestaat dat de technici bij de HPG in staat zijn de verbinding met het HQ te omzeilen, dit zal ze minimaal 3 uur duren. De aanbeveling is gedaan troepen vrij te maken voor het bezetten van de HPG installatie om zo dit risico te vermijden. Verdediging is minimaal, een peloton infanterie met 2 lichte tanks.

-Objectief 4, de reparatie installaties zijn nog steeds bezig met het groot onderhoud op de enige Zware Mech eenheid die de Swordsworn/Highlanders hebben. Zonder Dropship kunnen deze eenheden, die in verschillende stadia van demontage verkeren, onmogelijk deelnemen aan de gevechten. De Mechs zijn een buitengewoon waardevol doelwit om buit te maken, maar wij verwachten dat het niet nodig is eenheden hier in te zetten, aangezien de vijand deze Mechs zal evacueren van de planeet als ze inzien dat de strijd verloren is. De verdediging ter plekke is vergelijkbaar met de HPG, aanwezigheid van enkele Industriële Mechs maakt dit een echter doelwit waarvoor meer eenheden nodig zijn dan de situatie wellicht toestaat. Beslissingen over inzet van eenheden worden hoe dan ook genomen door de commandant ter plekke.

-Bij de aanvang van de landing zal de tweede golf meteen van hun posities aan de grens richting Tikonov vertrekken om de aanvalsgolf te versterken. Deze reis zal ongeveer 6 uur duren, en dan zal onze troepensterkte voldoende zijn de planeet te behouden.

Nog openstaande zaken:

-Alle onderhandelingen met Bannson Universal Unlimited zijn afgerond. De zware Mechs die wij zochten zijn gereed voor de inzet, net als de overige troepen.

-Het transportschip is gereed, zelfs gedetailleerde scans zullen het niet kunnen onderscheiden van een civiel transportschip. Faciliteiten voor de eenheden en 2 Aurora klasse Dropships zijn gemaakt, ten koste van enige bewapening op het transportschip of de Aurora's. Bij arriverende vijandelijke versterkingen zal het transportschip meteen moeten terugtrekken, waarbij de troepen op de planeet tijdelijk van versterkingen zijn afgesneden. Het belang van het zo snel mogelijk landen van de eenheden mag duidelijk zijn, geschat wordt dat Interceptors vanaf Caselton II binnen 1 uur kunnen arriveren en versterkingen in 2,5 uur.

Hoogachtend,

Tai-Si Myogi Indrahar, O5P

*****EINDE BERICHT*****

Wie kan er meedoen ? Iedereen ! Of je nou Mechwarrior kent of niet, er zijn voldoende mensen en scheidsrechters aanwezig om uit te leggen hoe het werkt, en de regels van MW worden wat versimpeld.

Hoe meld ik me aan ? Mail naar cgroos@wanadoo.nl dat je wil meedoen, of je MW eerder hebt gespeeld en of je aanvaller of verdediger wilt zijn.

Hoe laat ? We willen om 11:00 beginnen met spelen, en 10:30 de spelers biefen. Maar aangezien niet alle eenheden meteen op de tafels beginnen kunnen spelers die later komen gewoon meedoen. Als je ambitie hebt bevelhebber bij de aanvallers of verdedigers te zijn is het wel zaak om ruim op tijd te zijn.

Chris Jan Groos

(Advertentie)



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

LOGISTICO KORT REVIEW



Logistico van Cwali heb ik na Spiel meteen op zaterdag meegenomen. Het is een transport spel. Het bord bestaan uit een aantal eilanden die elk een paar provincies hebben en een vliegveld. De eilanden zijn onderling verbonden door bruggen. Elke speler heeft een boot, een vliegtuig en een vrachtwagen om goederen te vervoeren.

Het spel begint met het leggen van ronde fiches op elke provincie. Op elk fiche komt een blokje van een andere kleur. Het is de bedoeling dat de blokjes getransporteerd worden naar een fiche van dezelfde kleur. Zodra het blokje is afgeleverd krijgt de speler uitbetaald en worden het blokje en de fiche van tafel gehaald.

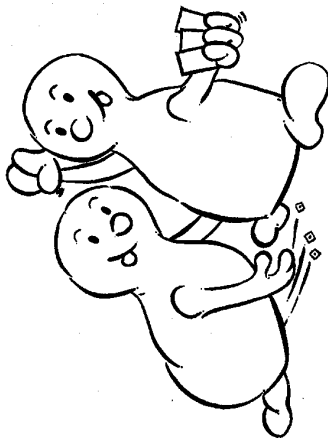
Elke beurt neemt de opbrengst voor het afleveren van een blokje toe. Het is dus slim om te proberen blokjes zolaat mogelijk in het spel af te leveren. Echter, als de andere spelers al eerder beginnen met blokjes afleveren zouden ze misschien meer kunnen verdienen. Lastige beslissing dus. Verder kost elke actie wat geld, en als je aan het eind van een beurt blokjes aan boord van je voertuigen hebt kost je dat ook geld. Ook is het zo dat weinig acties in een beurt doen weinig geld kost, maar veel acties kost relatief veel meer geld.

Je kunt anderen het ook lastig maken door ergens iets af te leveren zodat ze met hun blokje een heel eind moeten reizen om het kwijt te raken.

Al met al een simpel spel met heel veel lastige beslissingen. Het is een leuk spel waar je het de anderen lastig kunt maken. We gaan dit zeker nog een keer spelen nu we het een beetje door hebben. We zijn namelijk allemaal met minder geld geëindigd dan waarmee we begonnen, maar gelukkig stond niemand rood aan het eind.

Frits

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.

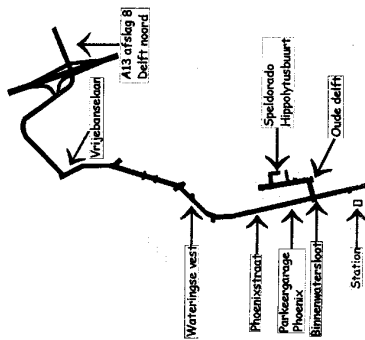
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren