

MURPHY'S LAW

ANNO XV, Februari 2004



MET O.A.:

- **THE BEGINNING OF A NEW ERA:
MURPHY YAHOO-GROEP!!**
- **NIEUWE PROJECTEN OP DE
CLUB: VAN klein NAAR Groot**
- **REVIEW VAN ALHAMBRA**
- **PRETTIGE PAASDAGEN!!!!**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 15, Februari, nummer 1

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
Agenda	08
Klein, Kleiner, Groot!	10
Dreadnought!	12
The Beginning of a New Era	13
Aankondiging Market Garden 2004	15
Read on the Net	16
Aankondiging Action Rheindahlen	18
Participatie	21
Review: Alhambra	22
Aankondiging Mechwarrior Kwalificatie Toernooi	25
Nieuwe Projecten	26
Over Ketterij	28
Murphy Mania 200?	30

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	14
Chinees Restaurant "Peking".....	21
Speldorado.....	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Een nieuw jaar met nieuwe voornemens en nieuwe spellen is aangebroken. Op een persoonlijk vlak eindigde vorig jaar niet zo denderend voor mij; de ziekte van een familielid, de dood van een ander. Maar we proberen er toch nog het beste van te maken.

In onze vereniging beginnen mensen vol goede moed aan nieuwe projecten. Er is in de Kerstvakantie een 1:300 terrein gebouwd voor de Arab/ Israëli Wars, die we sinds kort spelen met Modern Spearhead regels, compleet met stadje en moskee. Twee andere legers op 1:300 schaal zijn onderweg, dit keer WO2 Italianen en Fransen.

Men is weer volop Bloodbowl aan het spelen en zelfs Peter en ik hebben inmiddels een team aangeschaft. (Moet nog geschilderd worden, maar goed...) En als laatste zijn er zojuist een hele hoop hele kleine schepen binnengekomen, voor de nieuwe 1:3000 Eerste Wereldoorlog Dreadnought zeeslagen (regelset: General Quarters 2). Daar zul je over een maand of zo meer van zien.

En verder liggen er nog twee 100 jarige Oorlog legers, een Bretons fantasy leger, en, oh ja, *ehhmm*, nog wat dwergen....

Ik krijg het druk dit jaar.

Overigens wordt dit een jaar zonder Murphy Mania, omdat men heeft besloten dit voortaan in het voorjaar te houden en waarschijnlijk ook op een andere lokatie. Hierover later meer.

In elk geval, lees en speel ze, namens de redactie ,

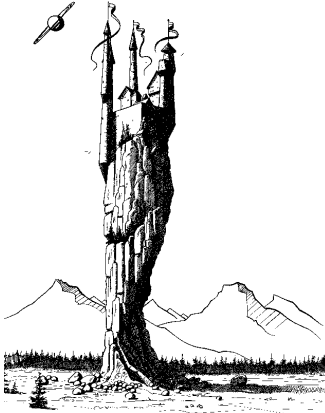
Petra Schulein-Coret.

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

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

P.P.S Is er nou werkelijk niemand die eens een nieuwe voorkant kan maken? De Murphy's Law heeft al zolang dezelfde kaft. Meld je aan bij mij of bij het Bestuur.

Bericht van Boven



Geachte leden van Murphy's Heroes,

Het verenigingsjaar is weer begonnen. Iedereen is bijgekomen van de vermoeienissen van december en begint weer aan spelletjes spelen te denken. Dat zag je goed terug op de laatste speldagen van januari. Meer dan 40 bezoekers. (Nu iedereen zijn contributie nog even betalen en we zijn weer helemaal blij.)

Na dit uitstekende begin belooft het ook de rest van het jaar behoorlijk druk te worden voor de vereniging. Naast de conventies en shows die we willen bezoeken en de kilogames die we zelf nog gaan organiseren is er natuurlijk ook nog het 15-jarig jubileum van de vereniging.

De bedoeling is om het jubileum in het najaar te vieren. Er zijn nu wel wat ideeën maar nog geen concrete plannen. Dus mocht je nog een idee hebben voor hoe we ons jubileum kunnen vieren neem dan even contact op met het bestuur of zet een berichtje op de yahoo-groep van de vereniging: "MurphysHeroes".

Naast deze evenementen hopen we dat je verder nog wat activiteiten van het bestuur zult opmerken bij het verbeteren van de website en bij het uitbreiden van de kastruimte. (De huidige kasten beginnen namelijk wat vol te raken.) Laat het ook even weten als je handig bent met hamer en zaag. Dat kunnen we goed gebruiken bij het uitbreiden van die kasten.

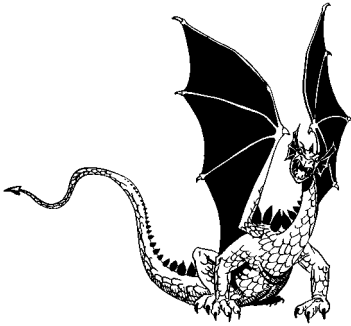
Groeten en hopelijk tot ziens op de speldagen.
(En natuurlijk op de Algemene Vergadering op 13 maart!)

Dick Bax

Voorzitter Murphy's Heroes

Rook en Schaduw: Het Bloedmasker

Deel VIII



De stem kwam van iets wat nog het beste beschreven kon worden als een soort wandelende boomstronk. Keilis meende zich te herinneren dat zijn oudoom de sjamaan wel eens over zulke wezens had gesproken: hij noemde ze 'gnooms' of zo.

Veel tijd om daarover na te denken kreeg hij overigens niet aangezien het ventje meteen weer de bosjes in dook en er met een soort hoppende, schuifelende beweging

van door ging, op de voet gevolgd door de slanke gedaante van Ocasha.

"Kom je nog?" riep ze, zonder om te kijken.

Makkelijker gezegd dan gedaan: het pad was net aan breed genoeg voor een mens, maar er was kennelijk nooit rekening gehouden met paarden. Het paard van Keilis vond dat ook en weigerde aanvankelijk om er ook maar een hoef op te zetten. Het kostte Keilis heel wat overredingskracht om zijn rijdier ervan te overtuigen dat het allemaal best meeviel.

Verschillende malen dacht hij dat hij zijn gids, Ocasha en pad en al kwijt was maar elke keer stond de blonde vrouw hem met de armen over elkaar tegen een boom geleund op te wachten.

"Je moet wel opschieten, hoor", zei ze dan, "Onze gids houdt niet van treuzelaars."

Uiteindelijk kwamen ze bij de rand van een poeltje. Het water stonk en zag er vies uit. De boomstronkachtige gnoom stond hen fronsend op te wachten. Althans Keilis veronderstelde op de een of andere manier dat de gelaatsuitdrukking op het 'gezicht' van het wezen een frons moest voorstellen.

"Hij ziet er niet echt blij uit," sprak Ocasha. "Wat is er aan de hand, broeder van het bos?" vroeg ze aan het kereltje.

"Kwade mensen komen," antwoordde het wezen, "Grote Baas niet blij zijn. Wij opschieten moeten. Grote Baas heeft verrassing voor Kwade Mensen."

Het wezen draaide zich naar het water en maakte een vaag gebaar met iets dat Keilis niet kon thuisbrengen. Maar dat het magisch moest zijn stond buiten kijf. Het was alsof er een waas dat voor zijn ogen hing werd verwijderd: de wereld vervaagde heel even en werd

toen scherp. In plaats van een drabbig poeltje lag daar een compleet meer en middenin dat meer lag een eiland.

Een volgend gebaar van het vreemde wezentje deed een voor een boomstronken opduiken uit het water die zich uit zichzelf aaneenschaarden tot een soortement drijvende brug.

“Denk je dat je paard daaroverheen kan?” vroeg Ocasha. “Onze gids gaat niet verder met ons mee. Ik ben hier al eens eerder geweest, weet je. De tovenaars woont op dat eiland.”

“Ik denk dat ik hem daar wel toe kan overhalen,” antwoordde Keilis en voegde de daad bij het woord.

Boven het moeras trokken dreigende wolken samen. Een schrille wind floot door de bomen.

“Het gaat stormen,” zei de Kapitein, omhoogkijkend. “Maar in elk geval zullen wij tussen die bomen wat beschutting kunnen vinden.”

“Ik zou er niet op rekenen,” zei de jonge tovenaars, “Dit is geen gewone storm. Het is misschien verstandig om zo gauw we in het bos zijn af te stijgen en de paarden aan de hand mee te voeren.”

“Onze paarden zijn wel wat slecht weer gewend, hoor. Ook hier stormt het wel eens,” sprak Kapitein Izmar enigszins sarcastisch.

“Oh, maar ik heb het niet over het weer, kapitein,” zei Feloka en zweeg verder.

Het eerste wat de Kapitein en zijn mannen opviel toen zij het moeras binnen gingen was de absolute, oorverdovende stilte die hen omringde als een natte deken. Daartegen werd elk geluid dat zij zelf maakten vergroot en versterkt alsof er een compleet leger door het moeras trok. Het gevolg was dat iedereen krampachtig probeerde om zo min mogelijk geluid te maken. De Kapitein en zijn mannen werden er heel nerveus van.

Feloka deed alsof er niets aan de hand was. En het gekke was dat zij geen geluid maakte.

“Nog meer magie, zeker?” vroeg de Kapitein en haatte zichzelf om de herrie die hij maakte. “Waarom maakt U geen geluid?”

“Omdat ik geen mens ben, Kapitein Izmar, dat zou U ondertussen toch wel opgevallen moeten zijn. Of niet?”

Op dat moment klonk er een afschuwelijke kreet.

Een van de mannen van de stadswacht lag met een lijkleek gezicht op de grond. Hij worstelde wanhopig meteen lichtgevend blauw iets dat zich om zijn hals geklemd had en zo te zien probeerde zijn hoofd eraf te trekken.

Feloka aarzelde geen moment. Terwijl ze met haar linkerhand in een van de vele zakken in haar sierlijke gewaad greep en daar een zacht glanzend voorwerp uit te voorschijn haalde maakte ze met haar rechterhand een magisch teken in de richting van het bloeddorstige monstertje.

Tegelijkertijd sprak ze een magisch Woord, dat de kapitein en zijn mannen op de een of andere manier niet konden verstaan en ook meteen weer vergaten.

Het lichtblauwe monstertje uitte een vreeswekkende gil en probeerde zich nog even aan zijn slachtoffer vast te houden.

Feloka herhaalde het Woord en wees het glanzende voorwerp in de ogen van het wezen.

Hierop sprong het ding met een ongelofelijke sprong in het struikgewas en verdween schel mopperend in de verte.

Tegen de tijd dat Keilis en zijn paard aan de overkant van de drijvende brug waren aangekomen waren beiden doorweekt, en niet alleen van de stromende regen die hen, opgedreven door een sadistische storm, keer op keer als zweepslagen trof.

Het verbaasde hem eigenlijk nauwelijks dat Ocasha nog vrijwel droog leek. Hij was er inmiddels van overtuigd dat alle pechgoden het op hem voorzien hadden.

“Pittig weertje, niet?” zei Ocasha, terwijl ze lichtvoetig over de glibberige boomwortels sprong. “Het is deze kant op, als ik me niet vergis.”

Keilis strompelde achter haar aan. Hoewel hij niet keek wist hij dat achter hem de boomstronken weer onder de golven verdwenen.

Na verloop van tijd bereikten ze een open plek in het bos met daarop een enorme staande steen. In de schaduw van die steen stond een simpel lemen hutje. Een doorweekte geit mekkerde hen mismooedig toe van onder een afdakje van gevlochten riet.

“Welkom!” sprak een in vaal bruin geklede oude man die schijnbaar uit het niets vlak voor de staande steen opdook. Keilis had kunnen zweren dat er daarnet, behalve de geit en henzelf, niemand op de open plek was geweest. Het hield ook ineens op met regenen.

“Treed binnen in mijn nederige stulp, jongelui. Ik heb hier nog even wat te doen, maar daarna kan ik jullie mijn volle aandacht schenken.”

De man draaide zich om en verdween.

“Laat je paard hier maar grazen, jongeman, het is hier veilig” klonk de stem van de tovenaer, “en als je hongerig hebt, neem gerust een kom soep.”

Uit de hut van de tovenaer kwam een geur van verrukkelijke groentesoep. Keilis had kunnen zweren dat die geur er daarnet nog niet was

Wordt vervolgd...

Petra Coret.

AGENDA Murphy's Heroes 2004



Toelichting: Deze agenda is bedoeld om te laten zien wat er zoal gepland is voor een spel dag 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 spel dag 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 voor de agenda graag per e-mail doorgeven aan Peter Schulein, schulein@euronet.nl.

28 februari 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

6 maart 2004 Murphy's Heroes

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

6 maart 2004 The Red Barons, wargame convention, edition XV

- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België

13 maart 2004 Murphy's Heroes (Verlengde speldag)

- **Algemene Vergadering Murphy'sHeroes.** Info Dick Bax 06-41362634 en Maarten Kaiser 015 -2622656
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel; 015 –2622656, e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl
- Gladiatoren. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

20 maart 2004 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

27 maart 2004 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles of WECW, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

28 maart 2004 Noorderspel 2004

- Een spellenbeurs voor bord- en kaartspellen en miniaturen. Organisatie: Rabenhaupt. Locatie: Het Noorderpoort College te Groningen. Entree: gratis. Info:<http://www.noorderspel.nl/>

26 t/m 28 maart 2004 Action 2004

- Wargame conventie., Duitsland, Rheindahlen. Info: Frits Kuylman 015-2622656 en Dick Bax: dick@cuperus.nl

2 april 2004 Murphy's Heroes

- Slag om Arnhem excursie. Tijd 13:00 – 17:00 Info : Frits Kuylman

3 april 2004 Operation Market Garden 2004

- Mega game megagame over de slag bij Arnhem, in samenwerking met: Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com.

3 april 2004 Dice Day 4

- Kleine wargame conventie in Leuven, België. Zaal de Kring, Jozef Pierrestraat, 3010 Kessel-Lo. Info: Patrick Wijnants wolves_lair@pandora.be

10 april 2004 Murphy's Heroes

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

17 april 2004 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WO 1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

24 april 2004 Salute 2004

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

- 1 mei 2004** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.
- 8 mei 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl
- 15 mei 2004** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WO 1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 21 t/m 23 mei 2004** Charm: Live VI: De Heuvels van Insulum
- Live Roleplay Evenement, Orvelte: Prijs: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €42,-; Figurant €54,-; Speler €66,- Info: <http://www.charmlive.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 Kuyman 015-2622656
- 22 mei 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles of WECW, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 29 mei 2004** Murphy's Heroes (Verlengde speldag)
- Kilogame Hammerin' Iron. Rivierslag tussen raderbootjes tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog. Info Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl en Pieter Stolk. 010-4138957
- 5 juni 2004** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.
- 12 juni 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel ;015 -2622656 e-mail kaiserm@stu.let.leidenuniv.nl
- 19 juni 2004** Lustrum Murphy's Heroes (?)
- Viering van het 15 jarig bestaan van onze club. Zou ook nog naar het najaar kunnen verhuizen. **Let op nadere berichten.**
- 26 en 27 juni 2004** Monday
- Wargames Conventie. Mons, België. Waux hall, Avenue Astrid. Info: www.mons-day.be
- 26 juni 2004** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW, 3000+ punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 3 juli 2004** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Richard Phernambucq, 015-2622957.
- 27 t/m 29 augustus 2004** Charm: Live VII: De Opkomst van Aganath
- Live Roleplay Evenement, Oosterbeek: Prijs: Leden: Crew €36,-; Figurant €48,-; Speler €60,- Niet leden: Crew €42,-; Figurant €54,-; Speler €66,- Info: <http://www.charmlive.nl/>
- 25 en 26 september 2004** Het jaarlijkse LPLG-weekend.
- Het grootste levende geschiedenis evenement van Nederland. Archeon, Alphen a/d Rijn Info: Kees Nieuwenhuijsen, kees.nieuwenhuijsen@tip.nl, en http://www.lplg.nl/ca_nl_2004.htm
- 30 oktober 2004** Murphy's Heroes
- Kilogame. Organisator en onderwerp nog onbekend.
- 27 t/m 30 december 2004** Emphebion Winterkamp
- Live Roleplaying evenement. Info: <http://www.emphebion.org/>
- Voorjaar 2005** **Murphy Mania**
- Jaarlijkse Conventie Murphy's Heroes. Delft: Murphy's Heroes, 10:00- 17:00.

Klein, Kleiner, Groot!



September vorig jaar heb je kunnen lezen hoe we zijn begonnen met Arab-Israëli Wars in schaal 1:285. Inmiddels zijn er een aantal eenheden af en kunnen we met een aantal mensen brigades tegen elkaar laten spelen.

Om dit te kunnen op terrein wat past, besloot ik de kerstvakantie te besteden aan het realiseren van terrein voor AIW op basis van de piepschuimen hexen van GHQ. Voor alle positieve ervaringen toch een negatieve ervaring: de hexen zijn niet symmetrisch! Er zitten nogal wat hexen tussen met een afwijking van 2-3 mm op een hex van 10cm.

De reden om hexen te gebruiken was tweeledig: ik heb altijd micro terrein willen bouwen, in plaats van een huisje en een bosje op een terreintegel te plaatsen, en om te voorkomen dat er eindeloze discussies komen of je tankje nou 5 mm naar links of naar rechts staat, wilde ik de regelset Modern Spearhead zo ombouwen dat je kunt spelen zonder meetlint, maar op hexen. Hierbij speelt de plaats van de eenheid in de hex geen rol. Afijn, na een kerstvakantie plak, knip en schilderwerk zijn er 4 platen af met magnetische hexen met een oppervlakte van 1.10m bij 1.50m.



Generic Middle East

Op de platen bevindt zich een woestijn met fort, een stadje, een kanaal met industrie en boerderij en een kanaal met dubbele oversteekplaats.

In aanbouw zijn nog twee platen met woestijn, een plaat Jeruzalem en een plaat woestijn met vliegveld.

Modern Spearhead speelt vlot zonder meetlint. De scenario's vragen duidelijk om tactisch inzicht. Het simpel neerzetten en vechten leidt tot desastreuze verliezen.

Het maken van goede plannen is een eerste vereiste, bovendien zorgen de karakteristieken van de diverse legers ervoor dat er duidelijk verschillende spelstijlen worden gevraagd bij de verschillende regels.



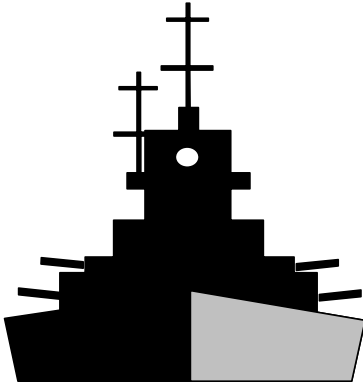
Generic Arabia

Schuif een keer aan als je zin hebt bij Pieter, Bart, Tom, Fahrid, Geert, Jos, Wout, Peter, Petra.

We hebben genoeg spullen om te spelen, dus je kunt zo aanschuiven.

Peter Schulein

Dreadnoughts!



De meeste van jullie weten wel dat het elke derde zaterdag van de maand bootjesdag is. Dan wordt er meestal of “Hammerin’ Iron” gespeeld met 1:600 American Civil War Ships of “Naumachiae” met 1:1200 oudheid galeien.

Om de opties wat uit te breiden was ik al een tijdje op zoek naar 1^e wereldoorlog schepen.

Waarom 1^e wereldoorlog? Ik wilde eens spelen in de tijd dat de

battleships (de Dreadnoughts) nog “Queen of the High Seas” waren. Zeppelins, vliegtuigen, torpedo’s en o shock en horror, onderzeeboten kwamen net kijken.

Uiteindelijk hebben we gekozen voor 1:3000 schepen met de regelset “General Quarters 2” omdat na een uitgebreide search op het net die set heel positief commentaar kreeg.

Bovendien is er een General Quarters Helper, een soort geautomatiseerde armybuilder, die gratis is te downloaden en behoudens de mogelijkheden om smaldelen en vloten te bouwen ook een database bevat van zo’n 1100 schepen.

Modellen zijn er van diverse bronnen, we hebben zelf gekozen voor schepen van NavWar, grote keus, goedkoop en niet zo kwetsbaar. Een groot schip kost ongeveer GBP 1.10 in tegenstelling tot een GHQ 1:2400 schip van \$13.

Scenario’s lopen tussen 4 en 165 schepen (Jutland). Volgens de regelsets zijn 8 schepen per persoon leuk te spelen.

Voor degenen die een keer mee willen doen, in maart hoop ik een klein scenario te gaan proefspelen met een beperkt aantal schepen. Meedoen? Inlichtingen bij:

Peter Schulein

The beginning of a new era

(oftewel: zelfs een murph moet eens met de tijd mee)



Zoals sommigen onder jullie al weten is er sinds vorig jaar een nieuwe e-mail lijst voor de leden van Murphy's Heroes. Dit omdat de vroegere lijst niet bekend was bij de wat jongere leden en om het mogelijk te maken files te posten en uit te wisselen.

Deze nieuwe lijst heeft de vorm van een Yahoo-group, een gratis online aanbieder van dergelijke mail-lijsten. Deze Yahoo-group biedt de mogelijkheden om per geplaatst bericht een e-mail te ontvangen, dagelijks een samenvatting te ontvangen of om totaal geen e-mail te ontvangen, in welk geval de berichten op de website van de groep gelezen kunnen worden. Tenslotte dient ook vermeld te worden dat het lidmaatschap volledig vrijblijvend is, geen verplichtingen o.i.d. voor de gebruiker.

Tot nog toe wordt de lijst hoofdzakelijk gebruikt voor erg summiere opmerkingen, vragen en dergelijke. Het is echter de bedoeling dat eenieder er vrijelijk vragen kan stellen, verhalen kan vertellen en foto's kan plaatsen. Van zaken die met Murphy's te maken hebben tot totaal onzinnige verhalen.

(Niet te erg natuurlijk: Niemand wil weten wat voor truukje je cavia/ jonge broertje/ buurvrouw kan of hoe blij je daar mee bent.)

De URL van deze groep is:

<http://groups.yahoo.com/group/MurphysHeroes/>

Voorts is het bestuur bezig de website van Murphy's Heroes nieuw leven in te blazen. Afgelopen zaterdag (14 feb. j.l.) hebben we de eerste aanzet tot een nieuw ontwerp aandachtig bekeken en doorgesproken.

We moedigen dan ook allen aan om de oude website eens te bekijken en aan ons te melden wat er goed/ slecht/ aardig/ ranzig aan is en wat voor ideeën er voor de nieuwe site zijn. Alle reacties zullen vertrouwelijk behandeld worden.

(dit houdt in dat er niet hardop om gelachen zal worden)

Algemeen bestuurslid **Jasper Barreveld**

(voor reacties verwijs ik U allen graag door naar de Yahoo-group)

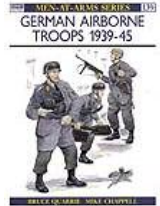
(Advertentie)

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,-.

ZATERDAG 3 APRIL 2004
NIJMEGEN

Operation
MARKET GARDEN
2004



DE MEGAGAME OVER DE SLAG
BIJ ARNHEM

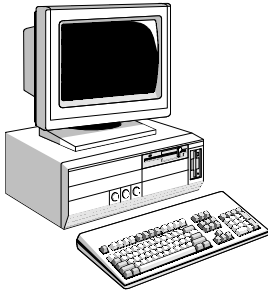
Informatie of opgeven: dpbaxmh@yahoo.com
(geef ook op: scheidsrechter, geallieerd of Duits)

Stichting Megagames Nederland

In samenwerking met:

Casus Belli, Megagame makers en Murphy's Heroes

Read on the Net:



Changes to Recruit Training

In an effort to ensure proper training and readiness among the military services, Congress has approved the following changes to basic principles of recruit training:

Haircuts

Marines: Heads will be shaved.

Army: Stylish flat-top's for all recruits.

Navy: No haircut standard.

Air Force: Complete makeovers as seen on the Jenny Jones show.

Training Hours:

Marines: Reveille at 0500, train until 2000.

Army: Reveille at 0600, train until 1900.

Navy: Get out of bed at 0900, train until 1100, lunch until 1300, train until 1600.

Air Force: Awaken at 1000, breakfast in bed, train from 1100 to 1200, lunch at 1200, train from 1300 to 1400, nap at 1400, awaken from nap at 1500, training ceases at 1500.

Meals:

Marines: Meals, Ready-to-Eat 3 times a day.

Army: One hot meal, 2 MRE's.

Navy: 3 hot meals.

Air Force: Catered meals prepared by the Galloping Gourmet, Julia Child, and Wolfgang Puck and Emeril Lagasse. All you can eat.

Leave And Liberty:

Marines: None.

Army: 4 hours a week.

Navy: 2 days a week.

Air Force: For every four hours of training, recruits will receive eight hours of leave and liberty.

Protocol:

Marines: Will address all officers as "Sir," and refer to the rank of all enlisted members when speaking to them (i.e., Sgt. Smith).

Army: Will address all officers as "Sir," unless they are friends, and will call all enlisted personnel "Sarge."

Navy: Will address all officers as "Skipper," and all enlisted personnel as "Chief."

Air Force: All Air Force personnel shall be on a first name basis with each other.

Decorations/Awards:

Marines: Medals and badges are awarded for acts of gallantry and bravery only.

Army: Medals and badges are awarded for every bullet fired, hand grenade thrown, fitness test passed, and bed made.

Navy: Will have ships' engineers make medals for them as desired.

Air Force: Will be issued all medals and badges, as they will most likely be awarded them at some point early in their careers anyway.

Camouflage Uniforms:

Marines: Work uniform, to be worn only during training and in field situations.

Army: Will wear it anytime, anywhere.

Navy: Will not wear camouflage uniforms, they do not camouflage you on a ship. (Ship Captains will make every effort to attempt to explain this to sailors.)

Air Force: Will defeat the purpose of camouflage uniforms by putting blue and silver chevrons and colorful squadron patches all over them.

Career Fields:

Marines: All Marines shall be considered riflemen first and foremost.

Army: It doesn't matter, all career fields promote to E-8 in first enlistment anyway.

Navy: Nobody knows. The Navy is still trying figure out what sailors in the ABH, SMC, BNC and BSN rates do anyway.

Air Force: Every recruit will be trained in a manner that will allow them to leave the service early to go on to higher paying civilian jobs.

Aankondiging: Action RheindahlenThe Wargames Convention



This is our first update and the shape of the Convention is becoming clearer. If you have not registered yet then do so! This is Vic's penultimate show so make it a good one. Please use his new mail address: vicfarrer@hotmail.com. We also have a willing volunteer to update and maintain our webpage. Unbelievable. So if you have anything you might like to appear on our webpage send it to Vic with a copy to Alexander on info@niersland-design.de. I have given you all the email addresses of the traders who are coming to Action. Give them your orders now and save on postage and maybe even a little bit of tax. I am sure if you club together and make a big order you will also receive a nice discount. Action is coming on well and here is the information, as I know it:

Traders:

- Sanda Games with Steve and Son and their variety of games/terrain/figures mix. www.sandagames.co.uk.
- Wargames Warehouse with our old mate Keith Wilson (providing his second baby is not early) and his terrain items from Ziterdes and Co. www.wargameswarehouse.co.uk
- Dax Magic. Peter with his Hovels models and terrain. HAKH@kabelfoon.nl
- Art Toys. With his usual large collection of 20C military vehicles. Arttoys@pandora.be
- Amazon. Paul and the boys with a mix of figures and games info@amazonminiatures.com
- MBM. Mark Brown from Zeeland with SHQ/Essex and lots of other figures/terrain etc.
- Quirxel Games. Besides Jurgen's usual line of games this year he is also offering a Napoleonic Participation game. Quirxelgames@t-online.de
- Vic Farrer and his line of secondhand military books. Vicfarrer@hotmail.com
- Mick Hurn who has forsaken books and is now into trading cards. He will be offering his old stock at 4 Euros a title or 3 for 10 Euros. Bargains galore. Mick.Hurn@t-online.de
- Marc Ellison and his secondhand figures; mainly Fantasy
- Gary with all the up to date Osprey titles and GHQ 1/300 vehicles; Cromwell Combat ready 1/76th vehicles; C-IN-C Microarmour and maybe Navwar items. He says he is going to be bigger and better

than before (with 300th or 285th items I don't think so!).
Luvtull2@yahoo.com

- Peter Pig. Julie and the guys with an amazing range of figures and in house rules. Martin@peterpig.demon.co.uk
- Flying Games. Markus has two games to demonstrate. Saturday is a Level 1 futuristic game in 28mm. Sunday is Flames of War a WWII 15mm games. Markus@flyinggames.de
- Games Workshop. A first ever for Action, as the UK originals come out with their Warhammer Pirates!!!!!!!!!!!!
- Chiltern Miniatures (Julian) with GHQ microarmour; WW1 plastic figures; Shock Force; Gwar and sculpture kneadatite. enquiries@chilternminiatures.co.uk (maybe this is not a definite yet)
- Wolfgang and Frank will again be displaying their handpainted 25mm figures for sale.
- Magister Militum with a huge stock of Navigator Models/Chariot Miniatures/Noble Miniatures and Howard Hues paints. Info@magistermilitum.com

The following clubs and their schedules:

- Hohne. Nick, Padge, Mark and yes we believe we might even see Tyrone again, plus a few other lads want to do a Hammering Iron ACW naval game. In between times Nick wants to do his large WWII game (we believe it's just to show off his prowess at painting vehicles instead of figures). Don't forget that March 26th is the old man's birthday (Mark Richardson I mean) do buy him a coke or something.
- Herford. At long last the whole club is coming back into the fold with a WWII 1/72 scale beach landing (or river crossing) game. Monty Mortimer is also going to give spraying demonstrations at various times over the weekend with his 1/35th models. Chris is coming for the Warhammer events. (does anyone want to organise something?) Lastly Charles Gray and Dougie Douglas will present a 1/48th scale demo game based on Arnhem. In all 7 or 8 members coming. GHDouglas@hotmail.com
- Burkhard Schutze, DHC Club will present a WWII game in 28mm. They need a few bits of information on the Black Watch. If anyone can help can they contact him at hannig.bu@cityweb.de
- Tobias Schwabe is to be found near to Peter Pig with his PBI 2 game. Tobias.schwabe@t-online.de
- Zeeland Club appears again with a WWII game.
- Ludwig has promised to come along with his most popular game the Zulu Wars in 25mm. This year is of course the 125th Anniversary so come along and celebrate. Mill1940@hetnet.nl
- DBM Tournament. This year it is Thorsten's turn to organise this annual competition. We have places for 24 players so get your name in quick to Thorsten on: thorsten.biallas@allianz.de

- Chad Lucy and the guys from Ramstein will be along with a mix of games. They are also hosting a convention at the end of May. For more information contact Chad. Chad.lucy@ramstein.af.mil
- Tim Lewcock thinks he might be bringing his Full Thrust, but if not will participate in participation games. tlewcock@gmx.net
- James & Petra Field and the family will bring along a few tanks for a Rapid Fire game. Jfield@t-online.de
- Wilf and Steve will be fighting the mini scale Epic Battles on a large table.
- Rolf Steens will be presenting a nice little WW1 Blue Max fighter aircraft game. You will find him by the windows somewhere. Rolfsteens@smartvia.de
- Harald and the Mainz Club are showing a nice Horse and Musket 25mm period game.
- Burkhard is putting on a 10mm Warmachine tournament. He has six tables so get your name to him quick. He will be placing the details of the tournament on the official Warmachine forum. His current thoughts are to restrict the amount of games played to four a day so that the competitors can play other games, or buy, or even eat. There is also a time limit of 50 minutes per game. Kev and the AFNORTH crew are putting on two games: EVA and the Tonkin Forts. Kev tells me he is busy painting the population of China!
- John and the guys will be doing Bloodbowl; skirmish fantasy and multi player fantasy tabletop games. Not bad I asked for a one-liner and got it! Lordnurgle@hotmail.com
- Tin Soldiers of Antwerp will come along on the Saturday with a French-Indian Wars 28mm game.
- This will be Pete Garnham's last Action. So as a special treat he is bringing along his 20mm Vietnam participation game. Make sure his table is well attended so he goes away with fond memories. Mal, also from Paderborn, will bring a "large" 25mm ACW participation game. Ah well not much new there then! Only joking Mal. Maxibobi@web.de
- And lastly the unbelievably huge scale battle at the Little Bighorn. Custer's Last Stand. Will he make it to the villages this time? Emmmmmmmm! The 7th Cavalry is on a one to one scale and those Indians, well they just keep a- coming. A participation game for the truly egotistical and blind from the remaining lads at the Rheindahlen Wargames Club.
- Well that's not quite all as we have the biggest Bring and Buy this side of Antwerp, so clear out those old and unwanted figures, books, bits of terrain. There will also be our usual large raffle (tombola).

Just to remind you that entrance this year is FREE but if you would put a small donation into the charity boxes on display (British Legion and the Army Benevolent Fund) it would be most appreciated. If you need transit accommodation then get in quick as this weekend there is also the Bruggen 10 road race so beds are at a premium. Contact Vic on vicfarrer@hotmail.com

Action 2004 wordt op 27 en 28 maart gehouden in Rheindalen, Duitsland. Stuur even een mailtje aan mij als je mee wilt naar deze show. De verwachting is dat er zeker een persoon of 4 naar toe zullen gaan. Dick Bax : dick@cuperus.nl

(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

Participatie?

Voor degenen die een keer willen aanschuiven het volgende. We spelen diverse spelen op de vereniging, die zich ertoe lenen, om alhoewel je de regels niet kent, aan te schuiven en eens iets uit te proberen. De volgende spellen worden met regelmaat gespeeld en vallen in bovenstaande categorie:

- AK-47, modern african wars (Peter Pig) 15 mm plm 1965.
- Hammerin' Iron, ACW bootjes (Peter Pig) 1:600
- Binnenkort: General Quarters WW1 bootjes 1:3000
- Naumachiae, oudheid, galeien, 1:1200
- Brother Against Brother, ACW 25mm
- Stargrunt, SciFi 25 mm
- Gladiatoren 25mm
- BAPS 20 mm WW2

Sommige spellen vragen een beetje regelkennis, maar niet veel:

- Warhammer Fantasy Battles /Ancients/English Civil War 25mm
- Binnenkort Warhammer Medieval 25mm
- Modern Spearhead AIW 1:285

Doe eens mee!

Peter en Petra Schulein

Review: Der Palast von Alhambra



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Dirk Henn en uitgegeven door Queen Games. Het kost ongeveer €25,- .

Wat is het?

Het is een bouwspel, dat zich afspeelt in Spanje ten tijde van de Moorse overheersing. Je kunt het met 2 tot 6 personen spelen. Er zijn speciale regels voor het spel met twee spelers.

Wat zit erin?

Een Duitstalige handleiding, 1 telbord, 54 gebouwtegels,

108 geldkaarten in 4 valuta, 12 telstenen in 6 verschillende kleuren, 1 bouwhof bord, 6 starttegels met een fontein, 2 telronde kaarten, 6 reserve velden en 1 linnen buidel.

Wat is het doel?

Elke speler bouwt zijn eigen paleis rondom de fontein en probeert door het bouwen van de meeste gebouwen van een bepaalde soort en door het bouwen van een zo lang mogelijke stadsmuur de meeste punten te halen.

Achtergrond van het spel

Ten tijde van de Moren werden in Grenada en in andere Spaanse steden die onder de heerschappij van de Moren vele fantastisch mooie gebouwen neergezet. Handwerkslieden uit alle delen van Europa en het Midden-Oosten droegen hieraan bij.

Hoe gaat het?

Het klinkt zo simpel: het bouwen van een paleis, maar dat is het niet. De gebouwen tegels worden in de linnen buidel gedaan en lukraak getrokken. Dan worden ze neergelegd op een van de vier vakjes op het bouwhof. Naast elk vakje staat een munt: Guldens, Dirhams, Dukaten en Dinars. Een gebouw moet betaald worden in de valuta die eraan staat.

Aan het begin van het spel krijgen alle spelers een fontein met daarop een steen in hun kleur (de tweede steen wordt op het telbord gezet) en net zoveel geldkaarten totdat ze bij elkaar de waarde 20 of meer hebben, in verschillende valuta. Dan worden de overige geldkaarten geschud en in vijf stapels verdeeld. In de tweede en de vierde stapel wordt ergens ertussenin een telronde kaart gestopt. Dan wordt er weer een stapel van gemaakt. De vier bovenste kaarten worden open naast het telbord gelegd en er worden vier

willekeurige gebouwen kaarten op de vier vakjes van het bouwhof gelegd. Op elk van de gebouwen kaartjes staat wat het moet kosten. De startspeler is degene die de minste kaarten heeft, of degene die de minste kaarten heeft en het jongst is.

Er zijn in een beurt drie verschillende acties mogelijk:

1. Geld nemen
2. Een gebouwen kaartje kopen en plaatsen
3. Je paleis ver/her/ombouwen.

Bij opties 1 en 3 is daarna meteen je beurt voorbij. Bij optie 2 ligt het iets anders. Als je een gebouw koopt maar niet gepast kunt betalen (Je betaalt echter altijd minstens het vereiste bedrag) is daarna je beurt over. Als je gepast betaalt mag je daarna nog iets doen. Je kunt zo, als je de juiste hoeveelheden geld hebt, maximaal vier gebouwen kopen. Het bouwhof wordt namelijk pas na het einde van je beurt weer aangevuld met nieuwe gebouwen kaarten.

Ad 1. Je mag meerdere geldkaarten pakken van de vier die open op tafel liggen, zolang ze samen maar niet meer dan 5 waard zijn (in verschillende valuta bij elkaar) of je mag 1 kaart pakken die hoger is dan 5. Dan is je beurt voorbij en worden de geldkaarten weer aangevuld tot vier. Hierbij kan een telronde kaart getrokken worden, dan volgt dus meteen een telronde.

Ad 2. Je mag een gebouwen kaart kopen die op het bouwhof ligt. Gepast dan wel niet gepast. De zojuist gekochte kaart mag je direct in je paleis leggen of je mag hem in je reserve leggen.

Je mag gebouwen kaarten niet zomaar in je paleis leggen. Er zijn een aantal voorwaarden.

- Alle gebouwen moeten met dezelfde kant als je starttegel, de fontein, naar boven liggen. Je kunt een kaart dus niet met het dak naar beneden leggen.
- Gelijke zijden moeten aan elkaar grenzen. Een kaart met aan een kant een stadsmuur mag niet tegen een kaart gelegd worden die aan die kant geen stadsmuur heeft.
- Alle tegels moeten te voet bereikbaar zijn. Dwz : je moet elk deel van je paleis kunnen bereiken zonder over muren te klimmen.
- Elk gebouw moet aan minstens een zijde aan je paleis grenzen, aan een punt is niet voldoende.

Als je de zojuist gekochte kaart in je reserve stopt moet je een actie uitvoeren om hem daar weer uit te krijgen en hij telt niet mee in eventuele telrondes.

Als je gepast betaald hebt mag je nog iets doen, anders is je beurt voorbij.

Ad 3. Je mag een tegel uit je reserve halen en in je paleis leggen of een tegel uit je paleis halen en in je reserve leggen. Je mag ook een tegel uit je reserve omwisselen met een tegel in je paleis. De nieuwe

tegel moet daar dan wel op die plaats passen. Je mag in een actie maar een tegel omwisselen. Daarna is je beurt voorbij.

Er komen in dit spel drie telrondes voor: de eerste twee wanneer het desbetreffende kaartje getrokken wordt, de laatste als het spel is afgelopen.

Je krijgt punten voor het in je paleis hebben van de meeste gebouwen van een soort. En, per speler, voor de langste muur in je paleis.

Er zijn 6 verschillende soorten gebouwen: er zijn elk zeven Paviljoenen en Serails, ieder 9 Gemächer (Kamers) en Arcaden, en elk 11 Tuinen en Torens. De kosten variëren van 3 tot 13, maar dat heeft niets te maken met de telling. In de eerste telronde krijgt alleen degene die de meesten van een bepaalde soort heeft punten, in de tweede telronde krijgen de nummers 1 en 2 punten, en aan het eind krijgen de nummers 1, 2 en 3 punten. Als verschillende mensen hetzelfde aantal gebouwen van een bepaalde soort hebben dan wordt het aantal punten onder hen verdeeld, naar beneden afgerond. Elke speler krijgt voor elk stuk van zijn of haar langste stadsmuur 1 punt. Dat telt alleen voor de buitenkant, voor een stuk binnenmuur krijg je niets

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er na een beurt niet meer voldoende gebouwen zijn om het bouwhof mee aan te vullen. Het bouwhof wordt dan nog aangevuld voor zover mogelijk maar de laatste gebouwen worden op een andere manier verdeeld. Degene die het meeste geld heeft in de juiste valuta krijgt het gebouw en mag het nog in zijn of haar paleis leggen.

Dan begint de derde telronde.

Wie de meeste punten heeft wint.

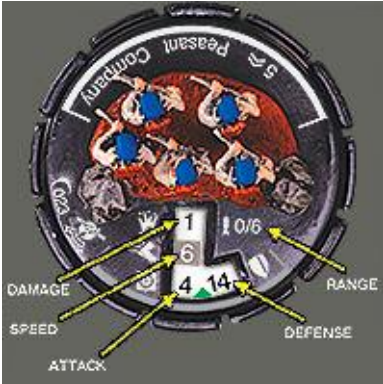
Conclusie

Alhambra is een bijzonder leuk spel. Het klinkt allemaal misschien vreselijk ingewikkeld maar dat valt in de praktijk wel mee. Wij hebben in een middag met 6 spelers die het spel nog niet kenden drie potjes gespeeld en ons uitstekend vermaakt. Er bestaat voldoende mogelijkheid om je tegenstander te ziekten. (door het voor zijn neus weggopen van een kaart bijvoorbeeld). Of het weggopen van de valuta die je nu net nodig had voor een gebouw. Je moet heel goed opletten wat voor gebouwen andere spelers hebben. Soms komt het voor dat je met een tweede of derde plaats meer punten verdient dan de nummers 1.

Aanbevolen!!!

Petra Schulein-Coret

Aankondiging: Mechwarrior Nationale kwalificatie Toernooi 6 Maart



Aanvang eerste ronde 12 uur, van 11 tot 11.30 is er tijd ook nog in te schrijven voor het toernooi.

Er wordt gespeeld volgens het Sealed booster Formaat met de nieuwe regels.

Kosten inclusief 3 boosters Counter Assault is 30 euro.

De nr. 1 en nr 2 zijn gekwalificeerd om mee te doen aan het Nationale Toernooi te

Utrecht op 27 juni (zondag), de winnaar van dit toernooi krijgt een ticket en hotel voor de Wereld Kampioenschappen in Amerika.

Onder voorbehoud is er een Last chance Qualifier op zaterdag 26 juni, het toernooi op de 27'ste is "closed format", dus alleen als je gekwalificeerd bent kan je meedoen aan dit toernooi.

Je moet je inschrijven op de wizkids site en een Wizkids id hebben, als je dat niet hebt kan je een mailtje sturen naar mechwar@webint.demon.nl.

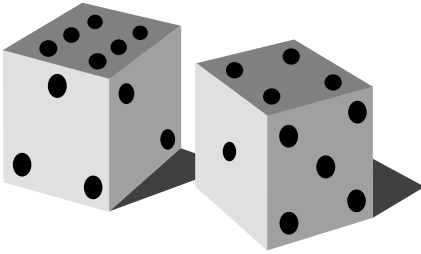
Even kort nog over de nieuwe regels:

Ik vind de 450 punten 3 orders een goede verbetering, als je het nog niet gespeeld hebt volgens het nieuwe formaat, zou ik zeggen probeer het uit.

Bart Abels



Nieuwe Projecten



Bloodbowl League is van start

Zoals jullie misschien al weten is de Bloodbowl League begonnen. Mijn eerste wedstrijd tegen Tom loopt een beetje uit op een ramp, aangezien mijn Amazones misschien wel

snel zijn, maar niet veel kunnen hebben. Als ze down gaan blijven ze down!

Als dan ook nog zo'n gemene tegenstander mijn sterkste speler (de enige strength 4) nog natrappt en de scheidsrechter zo blind als een vink is (dus niets ziet), dan gaat het hard. Zo was na half time, 2 seriously injured, 4 knocked out, en heb ik 50% kans dat er een paar terug keren, maar tegen een intact Undead leger, met mummies van strength 5, ben ik niet blij. Ik moet nog veel leren met dit team, maar de meest spectaculaire move was wel van Calisto de super catcher. Deze springt over een verdedigers lijn, dodget 2 keer en blitzt vervolgens tegen een even sterke tegenstander (die de bal had). Alles was gelukt, alleen was de blok geen knock down maar een pushback, dus kon ie toch nog een touchdown scoren.

Zelfs het Undead team vond dit de "most daring move" en de reputatie van Starplayer heeft ze duidelijk laten zien. Het Undead publiek heeft ook laten weten dat die erg verzot zijn op souvenirs van Amazones spelers. Gabriella was letterlijk aan stukjes gescheurd doordat een blitz haar het publiek in duwde en kon gelukkig nog net op tijd bij de dug out komen. Haar verwondingen waren zo ernstig, dat ze de volgende wedstrijd niet kan meedoen.

De tweede helft van deze wedstrijd zal op 19 Februari worden beslist. Dat wordt

"run like hell" voor de Amazones, zeker als ze nog maar 5 spelers in het veld hebben. *to be continued.....*

WW1 Dreadnoughts

De schepen zijn besteld, de regels (General Quarters II), worden getest. Binnenkort zullen de eerste ww1 zeeslagen plaatsvinden bij Murphy's Heroes, alleen heb ik weer, net als bij de Sky High Elfs, de grotere schaal besteld.

Ze zijn wel beter gedetailleerd, maar duurder en groter nl. 1:2400, dus andere spelers, de schaal moet zijn 1 3000: Dus geen

commentaar dat die van mij niet kloppen bij de andere schepen, dat klopt!

Ik heb Britse en Duitse schepen, ik hoop ze half maart af te hebben, maar pin me er niet op vast!

Modern Spearhead

Dit is og een nieuw spel waar al heel wat legers in aanbouw zijn. Zo is er een Syrië -Israël slag geweest waarbij duidelijk werd dat als de sterke tanks van Israël niet het voordeel hebben van hun lange afstand, ze erg kwetsbaar zijn tegen ingegraven infanterie. Echter als ze een goede aanval kunnen opzetten, is het ook snel bekeken voor de tanks van Syrië. Die gingen in dit scenario toch erg snel naar huis.

Helaas was het toen al te laat, omdat de verliezen aan de Israëli kant iets te hoog waren en ik met mijn reserves erg veel tijd nodig had om door het heuvelachtige terrein te komen. Ondanks dat heb ik veel lol gehad en zou dit ook wel eens willen zien in een open vlakke. Ik denk dat dan de lange afstand wel degelijk een voordeel is voor Israël. We zullen zien wanneer Peter zijn tweede tafel af heeft (No pressure!).

Bart Abels



Orange Farm

Over ketterij, vooruitgang en falen:



Gegroet eenieder,

Nadat ik een stukje voor de Law geschreven had als bestuurslid (zie hiervoor elders in de Law, mogelijk zelfs hier naast (als er erg weinig kopij was)) bedacht ik mij dat ik sinds ik lid ben van Murphy's nog nooit een stukje voor de Law geschreven had. (op het reeds vermelde stukje geschreven vanuit mijn

bestuursfunctie na dan)

Derhalve wilde ik eigenlijk nog een stukje schrijven over gezelschapsspellen en de toekomst ervan, binnen de vereniging en daarbuiten.

Om de zoveel tijd ontstaat er een nieuwe fase in de spellenmarkt. Zo was er de opkomst van de strategische spellen als Civilisation of oorlogspellen (onder non-tifosi bekend als "het spel van 1001 countertjes"), de "collectible card game" rage (die volgens sommigen nog immer voortduurt) en de recentere hausse van tactische spellen zoals kolonisten van Catan, Tikal, Carcassonne. Zoals iedereen onder ons ben ook ik mij bewust van iedere nieuwe generatie gezelschapsspellen.

Ikzelf heb destijds fanatiek gekocht/ geruild en gebedeld om het onverslaanbare (ahum) blauw-witte Magic deck samen te stellen. Ik heb ergens thuis ook kolonisten liggen (okay, alle bordelementen zitten nog in de kartonnen platen waar zij in geleverd worden) en heb ooit zelfs overwogen een counter spelletje aan te schaffen.

Sinds de opkomst van de laatste generatie spelcomputers heeft de term gezelschapsspel echter een geheel andere lading gekregen. Momenteel is de LAN-pret onder handbereik van iedereen en niet meer slechts aan de computer-kundigen onder ons voorbehouden. Ik zal niet de enige zijn die de nieuwe slagzin van Microsoft: "It's good to play together" is opgevallen.

Nu zullen velen roepen dat dit ketterij is, want een gezelschapsspel dat is een bordspel of wargame of kaartspel, niet zo'n prullerige spelcomputer. Een spel hoort gespeeld te worden op hout, karton, plexiglas, piepschuim, foam-card of papier, niet op een beeldscherm. Gezien de lengte van voorgaande opsomming van mogelijke ondergronden moet ik zeggen dat ik de redelijkheid van een dergelijke claim niet inzie.

Een andere redenering kan zijn dat de spelcomputer erg duur is in aanschaf, meer nog dan enig ander spel. Is dat echter niet ook het geval bij een wargame? Daar is de drempel zelfs nog hoger, aangezien je al gauw evenveel kwijt bent aan modellen als de prijs van een dergelijke vermaaks-machine, en dan moet al dat tin ook nog eens geschilderd worden! (dan wil ik het nog niet eens hebben over de extra hindernis van het leren van een regelset)

Derhalve wil ik ervoor pleiten om niet per definitie neer te kijken op de spelcomputer en te stellen dat die binnen een spellenvereniging geen plaats heeft, maar om te kijken wat voor verdere ontwikkelingen dit met zich mee zou kunnen brengen. Ik ken weinig spellen die met 16 man/ vrouw gespeeld kunnen worden, dus mogelijkwijs zou het organiseren van LAN-dagen met dit elektronisch "spelbord" zelfs veel toevoegen aan de speldagen op Murphy's. (Als voorbeeld kan ik stellen dat de avonden bij een studievriend, waar de potjes "Warhammer" afgewisseld worden met elektronisch vermaak en schildersessies er niet onder lijden)

Dit alles is niet bedoeld ter verdringing van de conventioneelere spellen als "Give me the Brain", "Chez Geek", "Warhammer" of Rollenspellen, maar meer als uitbreiding van het aanbod gezelschapsspellen.

"Lang leve de revolu....." erm, ik bedoel: Veel spelplezier nog toegewenst

Jasper Barreveld

Murphy Mania 200?

Binnen de Murphy Mania Commissie is besloten om Murphy Mania te verplaatsen naar het voorjaar om de afstand met Crisis te vergroten. Er wordt gekeken naar mogelijkheden voor maart of mei 2005.

Zoals je vorige keer hebt kunnen lezen wordt er fiks gediscussieerd over de planning, inrichting, en uitvoering van Murphy Mania Nieuwe stijl.

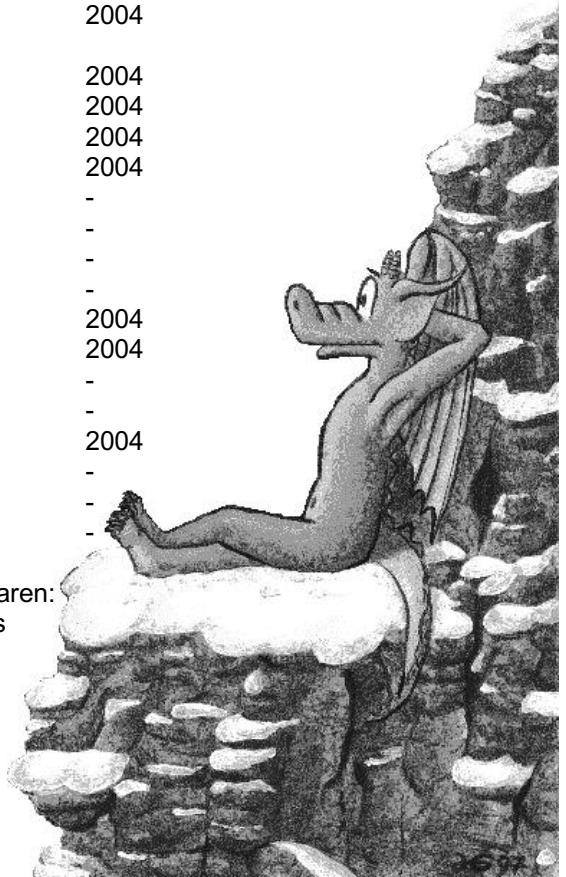
We zoeken nog steeds naar mensen die willen meedenken en doen. Vele handen maken licht werk, als een aantal mensen bereid zijn een klusje op te knappen dan is het organiseren van een Murphy Mania een fluitje van een eurocent.

Tussen nu en juni zullen een datum, een zaal en een thema worden geprikt.

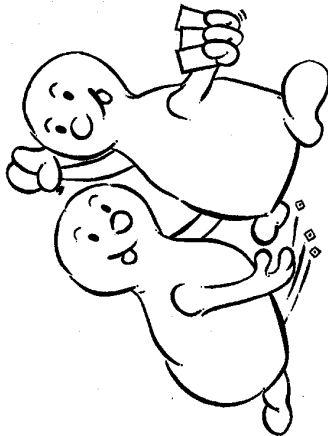
<i>Naam</i>	<i>Support-team?</i>	<i>Kernteam '04?</i>
Mirjam Bal	x	2004
Dick Bax	x	
Ed Blaauw	x	2004
Hans Goosen	x	2004
Derk Groeneveld	x	2004
Alex Grofics	x	2004
Jurrien de Jong	-	-
Maarten Kaiser	-	-
Peter Koppendraier	-	-
Frits Kuylman	x	-
Marc Lagrand	x	2004
Jos Lauwers	x	2004
Michel Montfrooij	-	-
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



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.

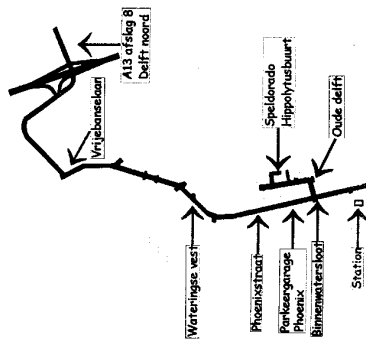
Murphy's Law
(Advertentie)

SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516



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

Naam en adres

Frankeren