

MURPHY'S LAW

ANNO XVI, September 2005



MET O.A.:

- **VERSLAG CRUSADE 2005**
- **BESPREKING INDUSTRIA**
- **BOEKBESPREKING**
- **DE "FEARLESS VAMPIRE KILLERS"**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**

*Murphy's
Heroes*



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 16, September, nummer 3

Murphy's Law is het verenigingsblad van Murphy's Heroes en wordt bij leven en welzijn 4 maal per jaar gepubliceerd. Murphy's Law verschijnt elk kwartaal.

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

Redaktie 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:

Maarten Kaiser, Voorzitter
015 -2622656
Ed Blaauw, Secretaris
015-2134025
Pieter Stolk: Penningmeester
010-4138957
Jasper Barreveld
015-2144438
Inez van Rijnberk
010-4663251

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Redaktie	03
Bericht van Boven	04
De Goede Vrouw	05
Agenda	09
Review: Industria	12
Read on the Net	16
Verslag Crusade 2005	17
De demo 2005 - 2006	21
Boekbespreking: Mimi and Toutou go forth	24
Window on the world	26

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest".....	15
Chinees Restaurant "Peking".....	10
Speldorado.....	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Dit stukje wordt getypt op een spiksplinter nieuwe computer, met een oude versie van Word, dat wel. Het installeren van dit alles (en natuurlijk het uitproberen van allerlei nieuwe en oude spelletjes die vroeger niet of niet goed draaiden) heeft nogal wat tijd opgeslokt. En dan helpt het natuurlijk niet

dat we tussendoor ook nog een nieuwe demo hebben gebouwd: "The Fearless Vampire Killers" die inmiddels in België op Crusade in première is gegaan. (Bouwtijd: circa 600 uur).

En met succes! We wonnen daar de Best Presented Participation Game Award. De trofee was een, -letterlijk-, loodzwaar miniatuur harnas. (Foto's verderop in dit blad.) Het was een leuke show. Hopelijk hebben we in november op Crisis in Antwerpen net zo veel succes, hoewel de competitie daar nog groter is.

Verder is het akelig rustig in spellenland en in Delft. Maar daar komt met Spiel en Crisis natuurlijk wel wat verandering in. Waarschijnlijk zit iedereen driftig te schilderen voor de Vis Magica campagne of zo.

Zelf ben ik bezig met de wagentjes van T- Patrouille van de Long Range Desert Group uit de Tweede Wereldoorlog. Kleur? Desert Pink, met camouflage patroon in pastel tinten. Hèhèhè!

Ik heb ook al een lijstje met de namen van elk karretje. En Peter doet de Italiaanse tegenstanders: de Sahariana. Dit alles in 15 mm. Wordt vast leuk.

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

De deadline voor het volgende nummer is: **26 november 2005**

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.

Bericht van Boven



De gebeurtenissen van de afgelopen maanden geven mij genoeg stof om meerdere bladzijden vol te tikken, maar aangezien mijn schrijfstijl niet boeiend genoeg is om mijn publiek zolang vast te houden zal ik me moeten beperken tot enkele (willekeurige) voorvallen.

Om te beginnen de open dag. 11 juni heeft een grote groep leden zich van zijn of haar beste kant laten zien. In de aanloop naar de open dag heeft een kleine groep Murphen zich enorm uit de naad gewerkt om alles in orde te krijgen; daarvoor namens het bestuur nogmaals hartelijk dank! De open dag was,

ondanks de tegenvallende opkomst (25 bezoekers) een succes. Het was een gezellige dag en vele leden hebben zich kostelijk vermaakt. Ik denk dan ook dat we volgend jaar weer iets dergelijks moeten organiseren, zij het met wat minder nadruk op PR en wat meer als *event* voor de vereniging.

Onze poging om het spellen bestand binnen de vereniging te vernieuwen nadert zijn ontknoping. Binnenkort zullen de oude spellen verkocht gaan worden en enkele afgevaardigden gaan shoppen voor een nieuwe stapel vermaak. Als iemand nog suggesties voor nieuwe spellen heeft, laat dat dan alsjeblieft weten; op de speldag, schriftelijk, per mail of op de groep. Ook wanneer je een idee hebt voor terrein/scenery en waar we dat kunnen kopen horen we het graag.

Het vernieuwen van ons spelbestand brengt mij gelijk op het volgende punt; de kast. Tijdens de AV is geld gereserveerd voor een verbouwing van onze kasten. Na wat creatief logistiek management (lees opruimen en weggooien), zijn we tot de conclusie gekomen dat we eigenlijk nog best toekunnen met de huidige ruimte. De indeling van de kasten zal de komende tijd dus nog iets veranderen zodat alles weer optimaal opgeborgen is. Bovendien zijn we sinds kort de trotse bezitter van een nieuwe kar, waar de terreindozen wel goed op passen. Waarschijnlijk wordt er binnenkort ook geruimd in ons bestand van grote platen, en denken we over een mogelijke vervanging van de terreinplaten.

Tot slot het lustrum. Zoals jullie misschien al gemerkt hebben is het Lustrum stilletjes voorbij gekropen. Als bestuur hebben we dit aangegrepen om de traditie eens te doorbreken en het Lustrum in een ander jasje te steken. We hebben bedacht om het Lustrum samen te laten vallen met de AV in november. Overdag zal er dan een megagame plaats vinden en 'na afloop van de vergadering zal er een masse gedineerd gaan worden. Als iemand nog een aangenaam restaurant weet houden wij ons aanbevolen (de chinees blijft natuurlijk een optie)

Maarten Kaiser, voorzitter Murphy's Heroes

De Goede Vrouwe



Deel I

Miranda's Winkel

Miranda's winkel deed Illa altijd denken aan een knusse, kleine grot vol schatten. Anderen mochten het dan een duister en vochtig hol noemen, met die vage geur van stofnesten en beschimmeld hout, voor haar was het een stukje paradijs. Het had alles wat een vrouwenhart gelukkig maakt: prachtige stoffen, zoals zijde en fluweel, brokaat en satijn,

kostbaar kant en borduursels maar ook zachtglimmende parels en andere edelstenen. Een wereld van luxe.

Om deze wereld te betreden moest men eerst afdalen langs een smalle, steile trap naar een nauw halletje waar een ouderwetse deur met een koperen bel toegang gaf tot de winkel. Illa had altijd het gevoel dat ze te groot was voor het halletje en had de neiging om haar hoofd en schouders wat in te trekken als ze binnenkwam. Volledig onnodig natuurlijk. Illa was helemaal niet zo groot, eerder gemiddeld. Qua lengte en postuur dan, want verder was er absoluut niets wat ook maar in de verste verte gemiddeld aan haar was.

Wat de mode ook voorschreef, ze was altijd gekleed in een lange, volle rok met daarop een blouse met lange mouwen die rijkelijk voorzien waren van ruches. Daaroverheen droeg ze dan een getailleerde, lange jas die afgezet was met zachtglanzend bont. De punten van haar hoge leren laarsjes staken nog net onder haar rokken uit. Ze zag eruit als het type dat een mof zou dragen.

Verder leek ze zelf wel gemaakt te zijn van kostbare materialen; haar huid was blank als albast met diep robijnrode lippen, -dezelfde kleur als haar perfect gemanicuurde, lange en scherpe nagels-, en ogen als donkere saffieren. Haar lange, opgestoken haar was een donkerblonde mengeling van goud, koper, zilver en staal, afhankelijk van het licht. Ze was niet jong meer maar nog lang niet oud en haar ware leeftijd viel niet te achterhalen.

Ze kwam hier graag, in Miranda's winkel, voornamelijk in de winter. (Ze was geen type dat de felle zomerzon erg op prijs stelde.) Dan dronken ze samen een kopje koffie, of thee, of zelfs een glaasje sherry terwijl ze praatten over van alles en nog wat (maar voornamelijk over kleding) en zoals altijd kwam dan het moment

waarop Illa die japon aantrok. De japon die Miranda's overgrootvader nog gemaakt had en die oorspronkelijk bedoeld was voor de tsarina. De enige jurk in Miranda's winkel die niet te koop was.

Miranda draaide haar hoofd kort opzij bij het horen van het heldere geluid van de koperen bel die Illa aankondigde en richtte zich daarna meteen weer tot haar klanten. Dit waren een gezette vrouw van middelbare leeftijd en haar dochter zo te zien. Op zoek naar een bruidsjurk. De moeder had een lichtelijk wanhopige blik in haar ogen en voelde zich duidelijk niet op haar gemak. Ook Miranda had het moeilijk. Tenminste, dat viel op te maken aan de manier waarop ze een weelderige, roomkleurige japon tot kreukens toe tegen zich aandrukte. De dochter verklaarde, en kennelijk niet voor het eerst vandaag, dat ze een *moderne* jurk wilde. Iets straks, zonder toeters en bellen, iets met *stijl*.

Illa wierp een korte blik op het tafereel en schreed gracieus langs hen heen naar achteren. Daar koos ze zonder veel aarzelen een japon, trok hem aan in de paskamer en begaf zich weer naar voren.

Een kwartier later verlieten twee dankbare vrouwen de winkel en had Miranda een aanbetaling in de kassa en een afspraak van de jonge vrouw om de, dan inmiddels op haar maat vermaakte, japon te komen passen. De japon was overigens noch modern, noch strak en had toch redelijk wat 'toeters en bellen' maar stijlvol was hij zeker.

Nadat Miranda de winkeldeur op slot had gedaan en het bordje "gesloten" had opgehangen zaten zij en Illa op de wat sleetse, maar nog steeds uiterst comfortabele, groenfluwelen stoelen in haar kantoortje en dronken een glaasje sherry. Niet dat Illa nu zoveel van sherry hield, maar het was traditie en traditie was nu eenmaal heel belangrijk voor haar.

"Je moet hier komen werken, Illa," zei Miranda, niet voor het eerst, "Jij kunt iedereen welke jurk dan ook verkopen."

"Niet helemaal," antwoordde Illa, terwijl ze van haar sherry nipte, 'Alleen de juiste japon aan de juiste vrouw. Maar vertel me eens, wat zit je dwars? Normaal zou het je zelf ook nauwelijks moeite kosten om zo'n jonge, moderne meid toch nog een mooie japon te verkopen."

Miranda nam nog een slok uit haar glas, ontdekte dat het leeg was en schonk zichzelf en Illa nog maar eens bij. Illa trok een grimas die Miranda niet opviel.

"Er is een man langs gekomen, een week geleden. Hij is de hele straat langs geweest. Hij wil de huizen kopen die hier staan, Illa, en dan slopen. Er moet een winkelcentrum worden gebouwd, zegt hij." "Maar er zijn hier toch al winkels?", vroeg Illa verbaasd.

“Ouderwets!” zei Miranda, en verslikte zich haast in haar sherry, “We moeten met de tijd meegaan, zegt hij. Geen donkere krochten met onverkoopbare oude rotzooi. *Zei hij!* Er moeten nieuwe winkels komen met veel glas en licht, en *moderne spullen*. Ik moet mijn zaak verkopen, zegt hij. En dan maar met pensioen gaan of zo. Hij vindt dat ik te oud ben, niet *trendy* genoeg. Ha!”

Ze nam nog maar een slok sherry en keek toen wazig in het glas.

“Dit glas is niet groot genoeg,” mompelde ze en goot haar sherry over in een longdrinkglas waar haar dochter vroeger cola uit dronk als het zomer was en vulde het bij met de fles. Gelukkig was de fles bijna leeg zodat ze maar een halfvol glas overhield. Illa keek haar bezorgd aan.

“Maar je bent toch helemaal niet oud?” vroeg ze.

Miranda gaf geen antwoord. De waarheid was dat ze zich de laatste tijd wel degelijk oud voelde. Vooral sinds haar laatste verjaardag, in mei. Haar drie en veertigste. De dag die haar dochter Louisa had uitgekozen om haar moeder te vertellen dat ze zwanger was. Gróótmother werd ze. *Brrrr....!!!*

“Hij is bij Pavel óók geweest, “ ging ze verder, “en bij Anton van hiernaast. En die werd een uur later afgevoerd per ambulance. Zijn hart.”

“Wat heeft die man dan tegen hem gezegd? Zo makkelijk krijg je Anton niet overstuur.”

“Ik weet het niet, Illa, maar hij is toch al over de zestig, weet je. Zijn zaak is zijn leven, en hij kan niet zonder zijn iconen en zijn heiligenbeelden. In welk verzorgingstehuis zou je dat nou allemaal mee kunnen nemen?”

Anton was het type winkelier dat nog liever zijn eerstgeboren kind verkocht dan willekeurig welk voorwerp in zijn zaak. Het is dat hij ook moest leven en dus bracht hij zich er zo nu en dan toe om iets te verkopen. Gelukkig voor hem huurde hij het pand en was de huiseigenaar tevreden met een uiterst redelijk bedrag. Dat bracht Illa op een gedachte.

“Maar,” zei ze, “iedereen huurt hier toch? Hoe kan die man dan willen dat je je winkel verkoopt?”

“Dat heb ik ook tegen hem gezegd maar hij zei dat het er niet toe deed, “ zei Miranda, “Hij zei tegen mij dat als hij maar alle huurders kan overtuigen om weg te gaan, de huiseigenaar de straat wel aan hem moet verkopen. Hij was heel akelig, Illa. Hij had het over hoe gemakkelijk er hier brand kan ontstaan, met al die jurken.” Haar glas was nu bijna leeg en haar ogen vielen langzaam dicht.

“Hoe heet die man, Miranda?” vroeg Illa.

“Ik heb z’n kaartje op m’n bureau liggen, ergens,” mompelde Miranda. “Je gaat toch niets doms doen, hè?”

“Maak je maar geen zorgen, “antwoordde Illa, terwijl ze de halfslapende Miranda optilde en haar via de smalle trap achter in de winkel naar haar slaapkamer op de eerste verdieping droeg. Miranda was geen kleine vrouw, ergens halverwege de dertig had ze het gevecht tegen haar overgewicht opgegeven en ze woog nu waarschijnlijk bijna honderd kilo. Desondanks droeg Illa haar alsof ze nog steeds een spichtige tiener was.

Nadat ze Miranda in een schone nachtopon in bed had gestopt ging Illa weer naar het kantoor. Het visitekaartje lag inderdaad op het bureau.

Willard Ames, stond erop, *Architecten en Aannemers*.

Die zou ze de volgende ochtend eens een bezoek brengen, dacht Illa.

Het kantoor van Willard Ames

Het gebouw waar het kantoor van Willard Ames in gevestigd was, was een moderne monstrositeit van staal, glas en beton. Er waren moderne gebouwen, moest ook Illa toegeven, die haar idee van schoonheid op z'n minst benaderden, maar dit gebouw viel daar beslist niet onder.

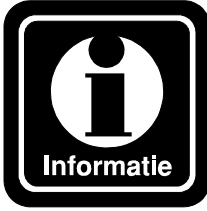
Lelijk. Ronduit lelijk. Als dit een voorbeeld was van de bouwkundige talenten van Willard Ames, dan mocht ze hem nu al niet. Met zacht ruisende rokken betrad ze de hal en nam de lift naar de elfde etage waar Willard Ames zijn kantoor had. Niemand deed een poging om haar tegen te houden. Dat deed eigenlijk nooit iemand.

De secretaresse van mijnheer Ames had wat moeite met Illa's visitekaartje. Illa had het nut van die dingen nooit goed begrepen maar iedereen had er een en dus had ook zij er een paar laten maken. Maar dan wel in de zwierige, elegante stijl die zij mooi vond, op kostbaar, geschept papier. Net toen Illa haar mond open deed om de secretaresse te helpen, drukte deze een knopje in op haar bureau en kondigde Illa aan als 'ene Lilla Dralce', die hem wilde spreken over de St. Nicholas street. Illa deed haar mond weer dicht.

De entree van Illa had iets roofdierachtigs maar dat viel slechts de secretaresse op.

Wordt vervolgd.....Petra Coret

AGENDA Murphy's Heroes 2005



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

23 t/m 25 sept. 2005

17de Maerquin Live Roleplaying Weekend

- Organisatie: Rollenspelvereniging Maerquin, tel: 030-2342820 Locatie: Utrechts Buitencentrum, Oldebroek Meer informatie: info@maerquin.nl of +(31) (0)30 2342820 (tussen 20:00 en 22:00 u).

1 oktober 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.

1 en 2 oktober 2005 WOI Weekendslag

- Georganiseerd door Soci  t   de la Grande Armee. Lokatie: Fort aan den Hoek van Holland. Info: <http://home.tiscali.nl/~lga1975/>

8 oktober 2005 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656

8 en 9 oktober 2005 Duzi 2005

- Grote miniaturen beurs in Duitsland. Niederrhein halle, An de tent 1, Wesel, Duitsland. Info: www.excalibur-miniaturen.de/duzi/

13 t/m 16 oktober 2005 Spiel '05

- Spellenbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland
Organisatie: Merz Verlag Info: www.merz-verlag.com

15 oktober 2005 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

22 oktober 2005 Murphy's Heroes

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

28 t/m 30 oktober 2005 Spellenspektakel

- Grote commerci  le spellenbeurs. Lokatie: Beursgebouw in Eindhoven. Info: www.spellenspektakel.nl

29 oktober 2005: Murphy's Heroes

- Vis Magica Fantasyslag voor 10+ spelers. 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Informatie: Dick Bax, 06-41362634

5 november 2005 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311

5 november 2005 Crisis 2005

- Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: Lokatie: Metropolis. Info bij Willie: e-mail: willie&skynet.be, Tel +32 36471818 <http://www.tsoa.be>

12 november 2005 Murphy's Heroes Ledenvergadering

- Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656

19 november 2005 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl

26 november 2005 Murphy's Heroes

- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 3 december 2005** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311
- 10 december 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656
- 17 december 2006** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 17 december 2005** Ducosim Conventie
- Open vanaf 10:00u - 18:00u Spellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl
- 24 december 2005** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 31 december 2005** Murphy's Heroes
- Op dit moment is het nog niet zeker of deze speldag doorgaat en wat er dan gespeeld gaat worden.
- 4 maart 2006** The Red Barons, Editie XVI
- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België
- 11-12 maart 2006:** Orc Storm Rising!, Murphy's Heroes
- Fantasy Megagame met 3000+ 15 mm figuren. Informatie: Dick Bax, 06-41362634,
- 22 april 2006:** Salute 2006
- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: www.salute.co.uk
- 2 september 2006** Crusade 2006
- War & Fantasygame Convention georganiseerd door de Gamesclub De Witte Ridder. Locatie: Leopoldsborg (België) Info: www.de-witte-ridder.be of via email: patrick.cannaerts@belgacom.net of dominikewolf@belgacom.net

(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

Review: Industria



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Michael Schacht en uitgegeven door Queen Games.

Wat is het?

Het is een veilingsspel voor 3 tot 4 personen waarin je door slim te veilen geld verdient dat je dan weer kunt besteden aan gebouwen en/ of technologieën waarmee je punten kunt verdienen. Het spel speelt zich af in vijf achtereenvolgende tijdperken.

Wat zit erin?

Er zitten 60 industrie kaarten in met fabrieken, technologieën, grondstoffen en bonuskaarten; 20 eigendomsfiches en 1 winstpuntfiche voor elk van de vier spelers en een speelbord in het Duits. Het speelbord is verticaal ingedeeld in drie zones: fabrieken, bonuskaarten en technologieën. Horizontaal is het ingedeeld in vijf tijdperken. Bovendien zitten er 30 houten schijven in (Taler genoemd) die als geld dienst doen en twee grote schijven waarvan er een voor het bijhouden van het tijdperk is en de ander aangeeft wie er startspeler is. Twee regelsets (een in het Frans en een in het Nederlands) plus een lijst met vertalingen van de verschillende industriekaarten in vijf verschillende talen naast het Duits.

Wat is het doel?

Het doel is om de meeste punten te verdienen. Dit doe je door technologieën of gebouwen te veilen en daardoor geld te verdienen waarmee je dan weer andere technologieën of gebouwen kunt kopen en bouwen.

Achtergrond van het spel

In dit spel geef je leiding aan een dynastie die door slim te handelen door de eeuwen heen de machtigste, rijkste etc. etc. etc. wordt. Vanaf het prille begin met primitieve fabrieken en technologieën tot en met de huidige tijd.

Hoe gaat het?

Elke speler krijgt 4 Taler. Er wordt een startspeler aangewezen.

Elke ronde heeft vijf fasen:

1. Inkomsten
2. Kaarten openleggen
3. Kaarten veilen
4. Bouwen en/ of kaarten afleggen
5. Tijdperkwissel

Ad 1. Bij elke tijdperkwissel krijgt elke speler 1 Taler, bij de overgang van 2 naar 3, 3 naar 4 en 4 naar 5 krijgt men nog een extra Taler.

Ad 2. De startspeler legt vier industriekaarten open van de stapel van het huidige tijdperk.

Ad 3. De start speler kiest nu een kaart uit die hij/ zij wil verkopen. De overige spelers, beginnend bij links, mogen daarop bieden of passen. Elk bod moet hoger zijn dan het vorige. Je mag maar een bod per ronde doen. Als iedere speler heeft geboden mag de startspeler kiezen: het bod accepteren en dus de kaart verkopen of het kaartje houden.

Als hij het kaartje verkoopt dan betaalt de winnende speler het geld aan de startspeler en kiest deze een volgend kaartje uit om te verkopen. Als hij het bod weigert houdt hij het kaartje zelf en geeft de overige kaartjes door aan de volgende speler. Deze mag dan de kaartjes verkopen. Dit gebeurt ook als niemand op een kaartje biedt. Dan is de verkoper verplicht het kaartje te houden. Zo gaat het door tot het laatste kaartje, dat mag de startspeler zelf houden. Je mag niet meer geld bieden dan je hebt.

Je legt de gekochte kaartjes gedekt. voor je neer.

Ad 4. Als alle kaartjes een bestemming hebben gevonden begint het bouwen. Je mag per ronde slechts een kaartje bouwen in elk van de drie zones. (Dus maximaal 1 fabriek, 1 bonuskaart en 1 technologie).

Links op het kaartje staat hoeveel Taler het kost, onder de titel staat in zwart op wit welke grondstoffen eventueel nodig zijn. Technologieën kosten geen Taler maar wel grondstoffen. Bonuskaarten kosten 1 Taler.

Sommige gebouwen produceren zelf grondstoffen. En er zijn ook kaartjes met grondstoffen. Als je de fabriek bezit die de grondstof produceert is die gratis, anders moet je 1 Taler betalen aan de eigenaar van de fabriek in kwestie. Is die fabriek er nog niet maar had die in een vorig tijdperk gebouwd kunnen worden betaal je 1 Taler aan de bank. Is het een fabriek in hetzelfde tijdperk, dan is het jammer maar dan kun je het kaartje niet bouwen. Tenzij je natuurlijk het desbetreffende grondstoffen kaartje bezit. Die kun je trouwens ook voor 1 Taler aan de bank verkopen. Na gebruik of verkoop van een grondstoffenkaartje ben je het kwijt.

Het gebouwde kaartje leg je open voor je neer en je legt een van je eigendomsfiches op het spelbord op de desbetreffende plaats. Rechtsonder bij fabrieken en bij technologieën staat wat je direct aan punten krijgt als je dit bouwt. Pas op! Dit geldt alleen als je het in het juiste tijdperk bouwt.

Als alle spelers gebouwd hebben (of niet omdat ze niet kunnen) wordt de volgende speler startspeler en worden fases 1 tot en met 4 herhaald.

Ad 5. Als alle kaartjes van een tijdperk op zijn volgt een tijdperkwissel. De spelers krijgen 1 of 2 Taler en beginnen opnieuw met fase 1. Net zolang totdat alle kaartjes op zijn.

Bij drie spelers vervalt het vijfde tijdperk.

Einde van het spel

Nou is het natuurlijk niet zo simpel als het lijkt. Bij het bouwen van fabrieken, bonuskaarten en technologieën moet wel rekening gehouden worden met de extra punten die je kunt verdienen aan het einde van het spel.

1. Je kunt extra punten verdienen door eigenaar te zijn van met elkaar verbonden technologieën en fabrieken.
2. Je krijgt extra punten voor bonuskaarten.
3. Je krijgt extra punten voor geld

Ad 1. Op het spelbord zijn bepaalde groepen fabrieken en technologieën met elkaar verbonden door lijnen of wegen. Voor elke verbinding tussen twee van je eigen kaartjes krijg je drie punten.

Ad 2. Op de fabriekskarten staan rechts soms ook nog dezelfde symbolen die op de bonuskaarten staan. Voor elke fabriek in jouw bezit die hetzelfde symbool heeft als een van je bonuskaarten krijg je 2 punten. Dubbele bonuskaarten geven geen dubbele punten.

Ad 3. Voor elke 3 Taler krijg je nog eens 1 punt.

Alleen de openliggende kaartjes tellen.

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijke stand wint degene met de meeste openliggende kaartjes. Als er dan nog geen winnaar is wint degene met het meeste geld.

Conclusie

Dit is een leuk spel. Je kunt op verschillende manieren winnen en dat maakt het spannend. Je kunt je concentreren op de technologieën of fabrieken en de verbindingen tussen die technologieën of fabrieken. Maar je kunt ook proberen zoveel mogelijk bonuskaarten te bouwen en de fabrieken waar die symbolen op staan. Ook als je je concentreert op de fabrieken die grondstoffen produceren maak je een goede kans, want dan moet iedereen jou geld geven voor ze kunnen bouwen en heb jij meer geld om te bieden. En elke combinatie hiervan.

Aanbevolen!

Met dank aan Jos Lauwers voor het lenen van zijn spel.

Petra Schulein-Coret.

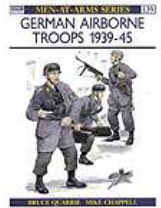
(Advertentie)

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 en www.atleest.nl

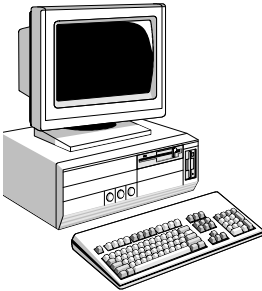
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

ACE = AIRCRAFT OF THE ACES	20.00 *
AEU = AVIATION ELITE UNITS	23.50
CAM = CAMPAIGN	19.50 *
COM = COMBAT AIRCRAFT	20.00 *
ELI = ELITE	17.00
ESS = ESSENTIAL HISTORIES	17.00
FOR = FORTRESS	17.00
MAA = MEN-AT-ARMS	15.00
MOD = OSPREY MODELLING	19.00
MAN = MODELLING MANUALS	20.00
NVG = NEW VANGUARD	15.00
OOB = ORDER OF BATTLE	23.50
WAR = WARRIOR	17.00

*Sommige titels hebben een iets hogere prijs (meer pagina's bijv.)

Prijzen zoals die in onze boekhandel gelden. Indien besteld via onze website www.atleest.com zijn ze meestal lager, franko toezending van bestellingen vanaf Euro 40.= en betaling per giro. Bij bestelling per telefoon, e-mail, fax graag nummer van boekje (dus bijv. MAA 413) plus stukje van titel opgeven

Read on the Net: MORALE: Dungeons & Dragons & The Israeli Army



March 11, 2005: As if new recruits in the Israeli Defence Forces (IDF) didn't have enough to worry about, they have now found that they will have less chance of getting a good job if the military discovers they play RPGs (Role Playing Games), especially Dungeons & Dragons (D&D). It was long suspected that the IDF took a dim view of recruits who admitted to playing D&D. But now the IDF has admitted that recruits who admit to this sort of thing are less likely to get a high security clearance, which bars them from many good jobs in intelligence, electronics or special operations. This is no small matter, for in Israel, nearly everyone serves in the IDF, and a good job in the military opens doors to good civilian jobs as well. The IDF has said that D&D players are "...detached from reality and susceptible to influence." IDF spokesmen elaborated with, "These people have a tendency to be influenced by external factors which could cloud their judgment. They may be detached from reality or have a weak personality - elements which lower a person's security clearance, allowing them to serve in the army, but not in sensitive positions." The IDF based its policy on university research, which concluded that RPG players were "detached from reality" to the extent that they would be poor security risks.

The IDF would not say how many recruits have been affected by this policy, or how long it has been in place. Rumors about the policy have been circulating among young Israeli D&D players for several years, and as a result, many do not admit to playing RPGs when they are interviewed by IDF screeners. The IDF admitted that it has had to resort to indirect interrogation methods in order to find out which recruits were D&D players. Many of these were then sent to see IDF psychologists.

In the United States, where RPGs were invented in the early 1970s, there have been many accusations (by religious leaders, lawyers and distraught parents looking for a reason for strange behavior by their children) about the bad effects of using RPGs. There has never been any concrete evidence that RPGs do any harm. The American military encourages the use of RPG and other games by troops, both for recreation and professional training. RPG game

design techniques have been used in professional wargames. In response to the IDF revelation, one D&D player provided a Top 10 list of positive reasons for having IDF recruits who play D&D.

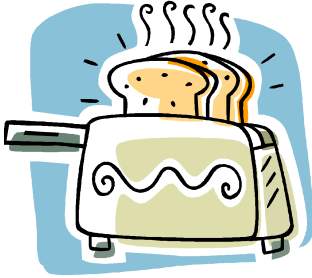
- 10 Ability to make split second decisions while simultaneously thinking about how the entire scenario will play out.
- 9 Axe-wielding skills.
- 8 Two words: Healing potion.
- 7 Ability to think outside the labyrinth.
- 6 Most Dungeon Masters are good strategists.
- 5 Being a 15th level magic user warrants as much respect as being a soldier in Sayeret Matkal.
- 4 Elf assassins are stealthy and efficient.
- 3 Chicks dig chainmail armor.
- 2 After battling enough dwarfs and mystical pygmies you learn not to underestimate your enemy.
- 1 Heightened ability to read people — "She may look like a Mermaid but there is definitely something nefarious about her and I've been less trustworthy of female lake dwellers since that Siren pulled a fast one on me last year back on the Netherworld."
(www.strategypage.com)

Het demoteam wint best Presented Wargame op Crusade 2005



De "Fearless Vampire Killers" gingen in premiere en met success.

Crusade 2005



Shit, veel te vroeg op voor een vrije dag. Half zes uit de veren. Tien voor acht ben ik bij Frits . Die laat zijn nieuw geverfde Enten zien terwijl we op Ed wachten. Gelukkig verschijnt die niet veel later zodat we even na acht uur kunnen vertrekken.

We rijden via Breda en Eindhoven. Het is erg mistig onderweg en we schieten niet zo snel op als ik gehoopt

had. Bij Eindhoven stoppen we bij een restaurant, alwaar koffie en citroentaart genuttigd wordt. De dag begint goed.

Via de N69 rijden we, door de binnenlanden van België naar Leopoldsburg. Ed is er duidelijk al eens geweest en weet ook waar het is. Komt goed uit. Rond een uur of tien, half elf, zijn we ter plekke. De beurs 'Crusade', gehouden door spelvereniging de Witte Ridder, wordt in een schoolgebouw gehouden, met een ruim parkeerterrein op de binnenplaats.

De toegang is gratis en we krijgen ook nog een gratis plastic Warhammer figuur verstrekt, in mijn geval een Tyrannid. De beurs bestaat uiteen viertal vrij grote zalen. In de centrale zaal staan allerlei demonstratie - en participatie spelen opgesteld en er zijn minder grote ruimten waar traders en nog meer demo's staan. In de twee kleinste ruimtes staan respectievelijk de 'Bring & Buy' en de schildercompetitie.

Ik dump meteen mijn spullen bij Dax Magic. Hij heeft een forse stand hier, van wel een meter of acht, hij mag niet klagen. Dax Magic en Art Toys staan er natuurlijk, maar verder zie ik weinig bekenden. In totaal zijn er wel tussen de tien en vijftien handelaren schat ik. Veel 20 mm WO2 en miniaturen, ook wel bordspelen. Je kan wel merken dat ' Normandië 1944' en 'Flames of War' nu populair zijn bij de handelaren want ze worden op diverse plaatsen verkocht en gedemonstreerd.

Ik speel mee met een spelletje Normandië. Een waar twaalf Amerikanen een kapotte Tiger tank moeten zien te bemachtigen die door zes Duitsers verdedigd wordt. Ondanks het feit dat ik het zelf heb, weet ik niet echt meer hoe het gespeeld wordt. Maar ik win wel, en dat geeft altijd een goed gevoel.

Ik wandel verder. Bij de Bring & Buy koop ik nog vier 20 mm tanks die al in elkaar zijn gelijmd, maar nog niet geverfd. Het spelletje heeft me geïnspireerd. Misschien kan ik er nog wat mee en voor twee euro per stuk hoef ik me er geen buil aan te vallen.

In de hoofdzaal staan Peter en Petra met hun vampieren demonstratiespel. Zo te zien hebben ze fors wat aanloop en Peter zal vanavond wel geen stem meer over hebben. Het is er verder behoorlijk druk. Er wordt massaal Warhammer gespeeld. Mensen van TSA geven een schilder demonstratie, er is een 25 mm spel van de Romeinse invasie van Engeland (voor het eerst dat ik een 25 mm wickerman zie), er is wat 25 mm Napoleontische oorlog, wat 'Flames of war', wat French & Indian wars, en nog meer spelen in diverse schalen en tijdperken. TSA heeft een demo van 'dads army' gecombineerd met het kaartsysteem van 'Normandië 1944'. Ziet er leuk uit, maar ik zie het niemand spelen, wat wel jammer is. Ik laat me door een jongeman en een jongedame overhalen om mee te doen met een kaartspelletje 'Ninja delivery's', een kaartspel waarbij je een pizza bezorgende ninja moet spelen. Het spelletje is melig maar wel leuk. Ik word aangenaam verrast door het enthousiasme van de spelleiding.

De bar is ruim voorzien van broodjes, soep en frisdranken. Ze hebben hier een handig systeem waarbij je eerst muntjes moet kopen voor 1 euro, die je vervolgens kunt omwisselen voor drank en versnaperingen. Ik koop een kop soep en een broodje gezond. Bijzonder smakelijk mag ik wel zeggen.

In de middag laat ik me door Jos overhalen om mee te doen met een spel dat hij net gekocht heeft. Het is een spel waar je economische factoren, zoals grondstoffen en fabrieken, moet kopen, en dat door de tijden heen. Het is erg lastig als Jos de spelregels uit het Duits vertaalt en simultaan uitlegt. Het duurt ook even voor ik snap wat de bedoeling is, maar ik ga er vanuit dat mijn medespelers, Frits en Ed, hetzelfde handicap hebben. Initieel had ik wat minder zin om mee te doen, maar uiteindelijk vind ik het best een leuk spel. Jos wint, bummer.

De rest van de middag zwerf ik over de beurs en maak ik nog een paar foto's onder andere van de schilderwedstrijd. De figuurtjes hier zijn weer aanzienlijk mooier dan wat we op Murphy's gewend zijn, ook veel groter figuren en veel warhammer figuren. Ik koop nog een 'Star Wars' booster en ben niet ontevreden met de inhoud. Verder loop ik wat rond en kijk ik naar wat er te doen is. Ik ben wel onder de indruk van de organisatie van deze beurs. De catering is goed geregeld, de mensen zijn enthousiast en het lijkt over 't algemeen goed georganiseerd.

Om vijf uur help ik Dax met inpakken. Peter zegt dat hij niet onaardig gedraaid heeft, zeker gezien de teleurstellende omzetcijfers van het afgelopen jaar. De economische crisis is helaas ook in deze sector merkbaar. Ik hoor prijsuitreikingen in de andere zaal, achteraf blijken Peter en Petra 'Best of Show' te hebben gewonnen met hun vampieren spel. Welverdiend

overigens want het stak met kop en schouders boven de rest uit qua originaliteit en uitvoering. De prijs is een 'artistiek' Romeinsachtig harnasje op een standaard, met veel glitter en namaak edelstenen. Zoiets dat je alleen maar aan ingewijden laat zien en vooral niet aan collega's en familieleden.

Rond half zes rijden we weg. Ik stop nog een paar keer want ik heb twee Firefly tanks zien staan. De tanks zijn aardig gerestaureerd en Ed en ik maken er foto's van. Mooi afscheid van Leopoldsbuurg. Dan rijden we door naar Nederland.

In Valkenswaard stoppen we. De weg gaat daar dwars door het centrum en het is een goede locatie om naar een eetgelegenheid op zoek te gaan. Er zitten hier opvallend veel restaurantjes en bars, waarschijnlijk het locale toeristische centrum. We komen bij de plaatselijke Chinees terecht. Ik nuttig er een Peking eend met ananas en kiwi's, voorafgegaan door Pan-sit en slechts een wat magere koffie toe. Het is wel smakelijk, alleen vind ik de eend is wat aan de taai kant.

We rijden weer verder. Om tien uur zet ik Ed en Frits er in Delft uit en een goed bestede dag kan als afgerond worden beschouwd.

Rob Koppendraier



Willie van de Tin Soldiers of Antwerp geeft een schilderdemo.

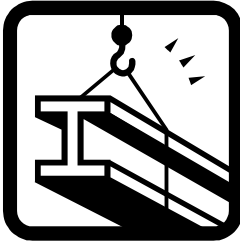


"They don't like cold steel!", "Dad's Army" demo van TSOA



Napoleontisch in stijl.

De demo seizoen 2005-2006



Het demo team is aan het nieuwe seizoen begonnen met de "Fearless Vampire Killers": *The hunt for the vampire family that allegedly kidnapped the niece of the Queen of England and took over Mr G.A.R. Goyle's cosy family castle. Sherlock Holmes and Watson believe only in reason, but Mr van Helsing en Mr van Halfling have been extensively trained for emergencies just like this. The Vatican and the*

English church reunite in a vampire death dealing extravaganza. And has anybody seen Binky?

4 players, garlic and a thousand ways to die, live, undie and unlive. A participation game with scythe like rules from the Murphy's Heroes Demo Team. Remember: if you eliminate the impossible, whatever remains however improbable must be the truth.....



De demo is ontstaan vanuit de wens om een kasteel te hebben om te wargamen en om alle meubels die we de afgelopen jaren hadden verzameld eens te gebruiken.

Na het zien van foto's van het kasteel Bran (een voormalige huisvesting van de heer Tepes alias Dracul) besloten we een vampierdemo te maken a la van Helsing (de film). Het zoeken naar andere hoofdpersonen werd ingevuld nadat ik op internet tegenkwam dat de klassieker "Sherlock Holmes vs Dracula" ooit is geschreven.

Het kasteel staat op een oplopende basis van massief piepschuim om een hoogte-effect van het hoofdkasteel met de beide



voorkastelen te krijgen.

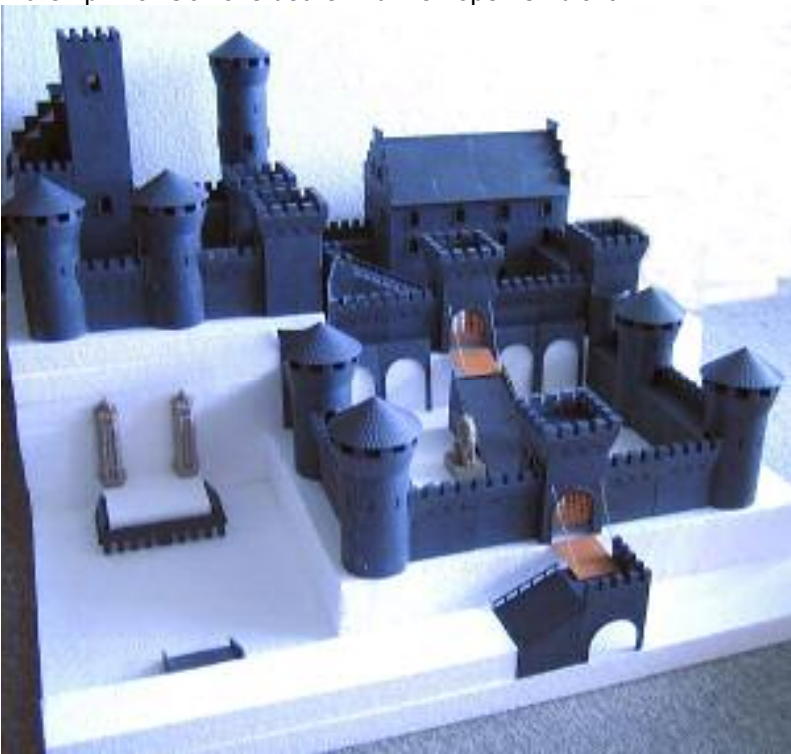
Bij het ontwerpen van het kasteel bleek dat de kasteelkamers te klein zijn om figuren in te zetten en comfortabel te kunnen spelen. Daarom is besloten om de kamers die we hebben ingericht oversized te maken en in aparte "kijkdozen" onder te brengen. Dat zijn trouwens plantenkassen van de Ikea geworden.

De meubels zijn overigens vastgeplakt, dan zijn de kamers tenminste te vervoeren. De deksel kan omhoog en dan kunnen de figuren in de kamers worden geplaatst. Beschikbaar zijn keuken, balzaal, dungeoncrypte en twee torenkamers.

De muren en gebouwen zijn opgebouwd uit Zvezda bouw elementen. Het enige nadeel zijn de hoeken van 90 graden tussen



muren en torens. Verder combineren de diverse soorten torens en muren prima. Ook alle deuren kunnen open en dicht.



De figuren van de hoofdpersonen zijn een beetje oversized van Foundry en van Chiltern miniaturen.



Van Helsing, Sherlock Holmes, van Halfling en Dr Watson.

De spelregels zijn zelf gemaakt en passen op een dubbelzijdig a5je. Ik zal ze binnenkort plaatsen op de MH groep.

De reacties van de spelers zijn tot op heden positief, dus het komende jaar kunnen we weer aan de bak. Bedankt Jos en Petra voor de bouw en Rob en Pieter voor het playtesten!

Peter Schulein

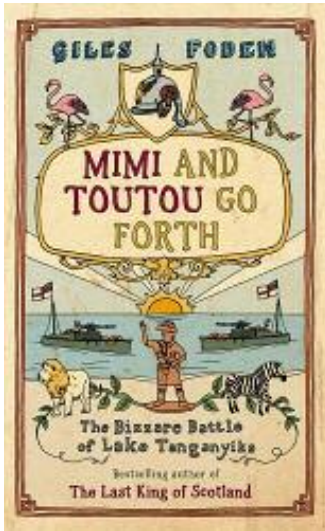
Boekbespreking: Mimi and Toutou go forth

In de vakantie kwam ik een heel bijzonder boek tegen. "Mimi and Toutou go forth" van Giles Foden, behandelt de zeeslagen op Lake Tanganyika gedurende de eerste wereldoorlog. Een historisch verhaal geschreven als een reisverslag waarin een klein groepje volslagen gestoorde Britten twee boten (HMS Mimi en HMS Toutou) honderden kilometers door de jungle verplaatsen om daarna met elk een kanon de (veel grotere) Duitse schepen aan te vallen die het Tanganyika meer beheersen en daarmee een bedreiging vormen voor de Engelse en Belgische kolonies.

Britten in rokjes, een majoor als god, stoomtractoren door de Jungle, en als klap op de vuurpijl een aantal zeeslagen tegen steeds grotere Duitse schepen. Ruim 300 pagina's spannend jongensboek, dat mij al tientallen ideeën voor scenario's heeft opgeleverd.

Verplichte kost voor alle wargamers, geschiedenis-enthousiasten, en militair belangstellenden.

Fragment over de hoofdpersoon Lt. Commander Spicer-Simson:



...But a series of bumbling errors and catastrophic misjudgements had left him stuck in naval hierarchy, the oldest lieutenant commander in the Navy.

There was for example, that time during the Channel manoeuvres of 1905 when he suggested it would be a good idea for two destroyers to drag a line strung from one to the other in a periscope hunting exercise. He nearly sank a submarine.

Or there was the time when, in an exercise intended to test the defences of Portsmouth Harbour, he drove his ship on to a nearby beach. He was court martialled for that.

He was also court-martialled for sinking a Liberty Boat in a collision, after smashing his destroyer into it. Someone was killed. The incident was reported in the local papers. Lieutenant Commander Spicer-Simson had something of a reputation for disaster.

In august 1914, at the start of the War, Spicer was put in charge of a coastal flotilla consisting of two gunboats and six boarding tugs operating out of Ramsgate. He felt confident enough of the anchorage of his gunboats to come ashore and entertain his wife and some lady friends in a hotel. He could see HMS NIGER one of the ships in question, well enough from the window, could he not? Fate answered this question with a resounding Yes.

Yes, from the window of the hotel bar Spicer could see NIGER as the Germans torpedoed her. He could watch her sink too, in just 20 minutes. And going down with her, he could see his hopes of advancement to the highest echelon of the Navy disappear beneath the waves.....

Deze man verdiende een Distinguished Service Order door het winnen van de Battle on Lake Tanganyika en werd als held ingehaald in Engeland.

Het verhaal heeft overigens model gestaan voor het script van de *African Queen* met Humphrey Bogart and Katherine Hepburn.

Uitgegeven bij Penguin, ISBN 0-7181-4555-0. Aanbevolen!

Peter Schulein

Window on the World



Foto's van miniatures en ander
spelmateriaal.
Aanmelding bij de redactie

Vandaag: "Republican Roman
Boltshooter"

Schilder: **Geert Horvers**
Figuur: *Foundry 25mm*
Collectie: *Geert Horvers*



Foto Peter Schulein

Redactie adres Murphy's Law
Dunantstraat 821
2713 TE Zoetermeer

Naam en adres

Frankeren