

MURPHY'S LAW

ANNO XVI, December 2005



MET O.A.:

- **VERSLAG CRISIS 2005**
- **BESPREKING MOUSE CHAOS**
- **VERSLAG MURPHY'S BRAWL**
- **FIJNE FEESTDAGEN EN GELUKKIG 2006!!!!!!**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 16, December, nummer 4

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

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.murphysheroes.nl
MurphysHeroes@Yahoogroups.com

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 Redactie	03
Bericht van Boven	04
De Goede Vrouw	05
Agenda	09
Review: Mouse Chaos	11
Verslag Crisis 2005	14
Read on the Net	20
Murphy op internet	21
Murphy's Brawl	22
Window on the world	26

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	19
Chinees Restaurant "Peking"	13
Speldorado	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Het einde van het jaar! Voor velen stressen op het werk/studie om alles nog af te krijgen voor aan een zeer welverdiende vakantie mag worden begonnen. Bij ons thuis betekent dat ook: ruimte maken voor de kerstboom. (En waar laten we dan de zoi die oorspronkelijk op die plek

stond?) Zo gauw deze Law af is zul je mij dan ook bezig zien met kerstversieringen in alle soorten en maten. Nee, voor mij geen stijlvolle boom met alleen maar zilveren ballen. Sterker nog, zoveel ballen hangen er niet eens in. Andere dingen wel: hondjes, katjes, uiltjes, engeltjes, beertjes, een fiets, een ridder, een notenkraker, een krokodil en een Moorse prins: afijn zo kan ik nog twintig pagina's vullen. Kerst, heerlijk!

Wat kan ik hier nog verder vertellen? Alles gaat z'n gangetje. Ook op de vereniging. Mijn schildertafel staat zoals altijd vol, de laden met tin raken maar niet leeg, dus wat wil je nog meer als wargamer zijnde. (Ehmm..., een extra kamer of twee voor de opslag van spellen en figuren, en 28 uur per dag om al dit alles te kunnen schilderen. We zijn verwend.)

Nou ja, voor wie ik niet meer zie:

**Ontzettend Leuke Feestdagen!!!
En een speels 2006!!!**

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

De deadline voor het volgende nummer is: **9 februari 2006**

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



Het einde van het jaar is in zicht en eigenlijk is er niet zo gek veel te melden. De speldagen lopen goed, we hebben een AV achter de rug en alles gaat zijn gangetje. Jasper en Sander hebben eind november een zeer succesvol warhammer toernooi: de Murphy's Brawl georganiseerd, waarvoor namens het bestuur nogmaals hartelijk dank. De nieuwe opendagcommissie is enthousiast begonnen met de voorbereidingen voor de opendag in 2006, die waarschijnlijk begin juni zal gaan vallen. Hopelijk slagen we erin om de verkoop van spellen voor eind januari af te ronden. (Er is terecht opgemerkt dat vorig jaar beloofd is dat we alles voor maart zouden hebben afgehandeld: ik heb alle hoop dat dit gaat lukken!)

De afgelopen maanden hebben wel duidelijk gemaakt dat de combinatie werken+ studie+ poging tot sociaal leven+ sport+ hobby+ voorzitter iets te veel van het goede is. Hoewel de kilogame Riotcontrol voor de AV geslaagd was heeft dat toch iets te veel van mijn tijd gekost. Om de Club van Verontruste Ex-bestuursleden ruim de tijd te geven om een nieuwe kandidaat uit haar midden te selecteren kondig ik dan ook bij deze al aan dat ik me zelf niet opnieuw verkiesbaar zal stellen bij de AV in maart. (*And there was much rejoicing*).

We zijn als bestuur druk bezig met het bedenken welke spellen/ tereinstukken we allemaal kunnen aanschaffen. Daarvoor willen we heel graag horen wat jullie willen. Bij deze dus nogmaals een oproep voor al die mensen met een verlanglijstje voor de vereniging om die aan het bestuur te doen toekomen. We hebben al van een aantal mensen suggesties en aanvragen binnen (waarvoor hartelijk dank), maar daar vullen we de kast niet mee.

Rest mij nog eenieder een de beste wensen te doen toekomen voor het nieuwe jaar (geen idee wanneer deze Law uit gaat komen(*december/ januari: dat hangt ook af van de beste mensen bij de copie-sjop, nvdr.*)) en veel spelplezier toegewenst.

Maarten Kaiser, voorzitter Murphy's Heroes

De Goede Vrouwe



Deel II

Het kantoor van Willard Ames

“Gaat U zitten,” zei Willard Ames, een jongeman met sluijk, blond haar van midden twintig. Hij had een onnatuurlijke bruine tint en een onregelmatig gebit. Hij stond nonchalant tegen zijn bureau geleund.

Illa keek eens rond en zag alleen een stoel van moderne makelij die hoogstwaarschijnlijk duur was geweest maar er niet uitzag alsof

hij bedoeld was om op te gaan zitten. *Design*, snoof Illa binnensmonds.

“Nee, dank U, ik blijf liever staan,” antwoordde ze.

De rest van het kantoor van Willard Ames was al net zo smakeloos ingericht. Er hingen wat schilderijen aan de muur die Illa herkende als de moderne onzin die hier en daar in kunstgalerijen werd aangeboden en die haar altijd deden denken aan een ontploffing in een verffabriek. Grote klodders verf die lukraak op een doek gesmeerd waren in de meest onappetijtelijke kleuren en combinaties. De tekeningen die de kleine Louisa twintig jaar geleden op de kleuterschool gemaakt had waren mooier dan dit.

Jakkes!

“U komt vanwege de Nicholas street?”, vroeg de jonge architect, “Een prachtige locatie, maar die panden daar, die kunnen echt niet meer. Ik heb grootse plannen met dat gebied. Als al die oude zoiets eenmaal weg is kunnen we er iets moderns bouwen. Iets dat voldoet aan de eisen van de moderne maatschappij.”

“Die straat is prima zoals hij is,” antwoordde Illa op kille toon. “Niemand heeft er ooit klachten over gehad.”

“U bent niet toevallig de eigenaar?” vroeg Ames, “Ik kan maar niet ontdekken wie dat is. Het maakt ook niet uit, zo gauw ik de gemeenteraad kan overtuigen van mijn plannen kan de hele bups onteigend worden, en kunnen wij er eindelijk iets goeds neerzetten. Dan zult U eens zien in welke eeuw wij leven.”

“De een en twintigste, is het niet?”, zei Illa op een toon die ijspegels suggereerde. Ze had onlangs nog een krant gelezen waarin zoiets vermeld stond.

“Maar ik begrijp niet wat dat te maken heeft met de sloop van eeuwenoude huizen langs een eeuwenoude straat. Er mankeert

niets aan die buurt. Een modern winkelcentrum, zoals U bedoelt, staat als een hoop paardenvijgen in een marmeren hal. Of was U van plan de hele buurt te slopen, of misschien wel de hele stad?" Willard Ames keek haar nu geïrriteerd aan.

"Mensen zoals U houden de vooruitgang tegen. U leeft nog in de prehistorie. Een dinosaurus, dat bent U." Hij draaide zich om naar zijn bureau waar al die tijd een doos had gestaan die door het lichaam van Willard Ames verborgen was geweest.

"Zoals deze hier," zei Ames, en tilde een vuilwit voorwerp uit de doos ter grootte van een flinke voetbal. "Mijn broer heeft dit voor me meegenomen, uit de buurt van Koersk. Het is een dinosaurus ei, nooit uitgekomen natuurlijk. Die beesten hebben zichzelf overleefd."

Hij had niet door dat de roofdierachtige blik van Illa volledig gefocused was op het ei. Dit kán niet, dacht ze bij zichzelf. Het is onmogelijk! Maar haar diepste instincten vertelden haar dat het wél mogelijk was. Andere, schokkende, mogelijkheden kwamen in haar op.

"Ik vraag mij af," vroeg Ames zich ondertussen af, "hoeveel omeletten je van zo'n ei zou kunnen maken." Hij hield het ei in beide handen en deed een half serieuze poging om het kapot te slaan op de hoek van zijn bureau.

Hierop verloor Illa abrupt haar zelfbeheersing.

"Och, hemeltje," zei ze, achteraf, en bekeek de smeulende smurrie op de grond, de schroeiplekken op de wanden, het gebarsten glas in de ramen en de compleet verkoolde 'kunstwerken' aan de muur. Daar was niets aan verloren, besloot ze. En natuurlijk bestudeerde ze de verbogen en half gesmolten resten van het moderne bureau van Willard Ames waarop het ei, vanzelfsprekend volledig ongeschonden, nog steeds rustte. Ze tilde haar lange rokken lichtjes op terwijl ze over de trieste overblijfselen van de architect heenstapte om het ei op te rapen. Daarna verliet ze ongehaast het kantoor van, wijlen, Willard Ames.

De secretaresse deed geen enkele poging om Illa tegen te houden, net zo min als de overige medewerkers en de beveiligingsbeambte. Sterker nog, ze zagen haar niet eens. Of beter gezegd, ze zagen haar wel maar het drong niet tot hen door. En ook de bewakingscamera in de hal begon beleefd te hikken na een blik van Illa en herhaalde daarbij steeds hetzelfde beeld: een hal zonder Illa. Zo ging dat als Illa niet gezien wilde worden. Met het ei in een zachte handdoek gewikkeld die ze in een van de toiletten gevonden had schreef ze onopgemerkt naar buiten.

Klein Rusland

Illa schreed door de winkelstraten als een statig zeilschip dat zich een weg sneed door de golven. Op de een of andere manier weken alle andere aanwezigen automatisch voor haar uit. Zelfs de taxi, die zojuist nog bijna een voetganger had geschept op het zebrapad in zijn haast om nog net door oranje te kunnen rijden, stopte met gierende remmen toen zij, zonder op of om te kijken, de weg overstak.

Een zakkenroller die op dat moment opereerde in de drukke binnenstad aarzelde en liet haar tot zijn grote verbazing ongemoeid. En het groepje rondhangende jongeren die hun verveling aan het bestrijden waren door het lastig vallen van willekeurige voorbijgangers liet Illa ongestoord passeren.

Haar doel was een pietepouterig kerkje waarvan het wat verlopen uiterlijk niets deed vermoeden van de weelderige schoonheid binnenin. Illa was totaal niet gelovig maar dit kleine Russisch-orthodoxe kerkje bracht haar troostrijke herinneringen aan de glorieuze dagen van weleer. Ze vlijde zich dan ook met een diepe zucht neer in een van de kerkbankjes. De oude bijziende priester liep haar met trage pas voorbij zonder haar echt te zien en de weduwe Kajetskova, die haar dagen vulde met het (onbetaald en ongevraagd) schoonhouden van de kerk, dweilde keurig om haar heen.

Illa haalde het ei tevoorschijn. Het was grijzig wit gevlekt. Het intense vuur van daarnet had het keurig schoongebrand. Maar dat wat er in zat zou hierdoor niet geschaad moeten zijn. Leefde het nog? Iets zei haar van wel. Een oud, bijna vergeten instinct, dat voorbijging aan het rationele denken van de moderne tijd. Haar gedachten gingen terug in de tijd.

Het was koud en winderig op de grasvlakte bij Prokhorovka.

In de verte kronkelde de rivier de Psel zich door het landschap en stegen stof- en rookwolken rafelig op naar de hemel. Zelfs van deze afstand kon je de explosies en het geronk van de motoren nog horen. Illa keek somber naar het westen.

“Je kunt er nu niet heen,” zei haar metgezel. “Te gevaarlijk. Ze schieten op alles wat beweegt en ook al zien ze je niet, ze kunnen je wel raken. Het is beter om te wachten.”

Illa zweeg. Gedurende die hele dag bleef ze op haar post en aanschouwde de enorme slachting van veraf. Het regende zo nu en dan en 's-middags begon het te onweren, maar de wind en de regen gleden langs haar heen zonder dat ze er enig besef van had. Haar metgezel verliet haar tegen de avond op zoek naar iets eetbaars. Hij kwam niet meer terug. Illa maakte zich geen zorgen

om zijn veiligheid en verbaasde zich ook niet om zijn afwezigheid. Hij was altijd al wispelturig geweest. Waarschijnlijk was hij het wachten zat.

In de vroege ochtend, toen de rust enigszins was weergekeerd begaf Illa zich naar de kleine heuvel waar het nest zich bevond. Stinkende wrakken lagen her en der verspreid in het veld, het gras was tot ver in de omgeving weggebrand en dikke vliegen en brutale aaseters deden zich tegoed aan de halfverkoelde lijken. Rond de heuvel was zwaar gevochten en een deel ervan was zelfs compleet weggeschoten. Een ontzagwekkend groot wrak met een zwart-wit kruis erop lag op zijn kant tegen de heuvel aan. Illa slaagde erin om het wrak een stukje opzij te schuiven hoewel dat zelfs voor haar niet meeviel. Maar hoop en angst gaven haar de kracht.

De hoop vervloog snel. Onder het wrak lagen slechts grijswitte scherven. Illa's jammerklacht deed de aarde beven en het bloed stollen van al diegenen die het hoorden.

Maar niet alle eieren waren kennelijk gebroken. Dit ei lag waarschijnlijk diep genoeg om ongedeerd te blijven en als er een ei heel was gebleven, dan.... Dan konden er dus nog meer zijn! Er zat maar een ding op: ze moest terug naar Rusland. Ze was er sinds die tijd niet meer geweest en uit de kranten begreep ze dat er inmiddels een ander bewind was. Dat interesseerde haar weinig, het voornaamste was nu dat dit ei ergens veilig werd opgeborgen. En ze wist al waar. Met een vloeiende beweging die de oude priester nog net vanuit zijn ooghoeken zag, maar hij kon niet goed zien wat het nou precies was, stond ze op en verliet de kerk. Illa zette koers naar Miranda's winkel.

Het kantoor van Willard Ames

Inspecteur Middlesworth wierp een blik door de deuropening van het kantoor van wijlen Willard Ames waar mannen in witte pakken bezig waren met het verzamelen van bewijsmateriaal.

“En U heeft geen idee wat er gebeurd is?”, vroeg hij de snotterende secretaresse die het lijk, of wat er van over was, ontdekt had. “U heeft echt niets gehoord of gezien?”

De jonge vrouw keek hem met betraande ogen aan. “Het kantoor van mijnheer Ames is vrijwel geluiddicht, dat wou hij zo. Maar...”

“Maar wat?” vroeg de inspecteur.

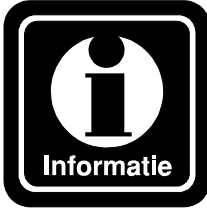
“Het leek alsof ik vanochtend een beest hoorde brullen, daarbinnen.”

“Een beest?” vroeg de inspecteur.

“Ja, een groot en gevaarlijk monster dat heel erg boos was.”

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

- : 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.

7 januari 2006 Murphy's Heroes

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

14 januari 2006 Murphy's Heroes

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

21 januari 2006 Murphy's Heroes

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

28 januari 2006 Murphy's Heroes

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

?? begin februari 2006 Ducosim winterconventie

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

4 februari 2006 Murphy's Heroes

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

11 februari 2006 Murphy's Heroes

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

18 februari 2006 Murphy's Heroes

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

25 februari 2006 Murphy's Heroes

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

4 maart 2006 Murphy's Heroes

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

- 4 maart 2006** The Red Barons, Editie XVI
- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België
- 11 maart 2006** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel:015 - 2622656
- 11 maart 2006:** Orc Storm Rising!, Murphy's Heroes
- Fantasy Megagame met 3000+ 15 mm figuren. Informatie: Dick Bax, 06-41362634,
- 18 maart 2006** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 25 maart 2006** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 25 t/m 26 maart 2006** Action 2006
- Wargame conventie., Duitsland, Rheindahlen. Info: www.rheindahlen-wargames.com Reis info:Frits Kuyman 015-2622656
- 22 april 2006:** Salute 2006
- Wargame Conventie in Londen. Enorm groot. Info: www.salute.co.uk
- 29 april 2006** Murphy's Heroes
- Kilogame. Organisator en thema nog onbekend.
- 22 en 23 april 2006** Elf Fantasy Fair
- Fantasy conventie. 10:00u - 19:00u Organisatie: Elf Fantasy Shop, Locatie: Kasteel de Haar, Haarzuilens, Info: <http://www.elffantasy.nl/>,
- 31 juli t/m 4 augustus 2006** Emphebion Zomerkamp
- Live Roleplaying evenement. Info: <http://www.emphebion.org/>
- 29 april 2006** Murphy's Heroes
- Kilogame. Organisator en thema nog onbekend
- 2 september 2006** Crusade 2006
- War & Fantasygame Convention georganiseerd door de Gamesclub De Witte Ridder. Locatie: Leopoldsburg (België) Info: www.de-witte-ridder.be of via email: patrick.cannaerts@belgacom.net of dominikdewolf@belgacom.net
- 9 en 10 september 2006** Colours
- Wargame conventie: Locatie: the Grandstand at Newbury Race Course, Newbury, Berkshire, UK., georganiseerd door Newbury and Reading Wargames Society. Info: <http://www.colours.org.uk>
- 4 november 2006** Crisis 2006
- Wargame conventie, België, georganiseerd door de Tin soldiers of Antwerp. Vanaf 10:00 tot 17:00: Locatie: Metropolis. Info bij Willie: e-mail: willie&skynet.be, Tel +32 36471818 <http://www.tsoa.be>

Mouse Chaos



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Jeff Widderich en uitgegeven door Cardchess.

Wat is het?

Het is een spel voor 2 tot 4 personen waarin je door het bewegen van muizen, katten en stoelen in een 3 dimensionale keuken als eerste 3 muizen van de juiste kleur bij hun moedermuis in het nest moet zien te krijgen.

Wat zit erin?

Er zit een uitklapbaar bord in die de zwart/ wit geblokte keukenvloer voorstelt, 4 moedermuizen, 12 babymuizen, 4 katten, onderdelen voor 4 stoelen en een tafel, 4 nestjes en 4 stukken plint met muizengaten. Onder op de muizen is een likje verf aangebracht: rood, geel, groen of blauw. Bovendien nog 6 kaashouders en 6 stukjes kaas die daar in passen en 4 kaartjes in verschillende kleuren. Oh, en een Engelstalige handleiding, hoewel het spel ook in het Duits te krijgen is.

Wat is het doel?

Het doel is om als eerste de 3 baby muizen van jouw kleur bij hun moeder in het nest te krijgen.

Achtergrond van het spel



De babymuizen zijn aan het spelen in de keuken (en misschien ook wel op zoek naar een stukje kaas) als er ineens vier katten de keuken binnen komen. De babymuizen moeten zo snel mogelijk terug naar hun eigen nest.

Hoe gaat het?

Voorbereiding:

Als eerste wordt de keuken opgebouwd volgens het plaatje.

De tafel staat in het midden op

het vierkante vloerkleed, de babymuizen staan, in willekeurige en voor de spelers dus onbekende volgorde, rond de tafel. Iets verderop staan de stoelen met op elke stoel een kat. De moedermuizen staan in hun nestje te wachten.

Elke speler krijgt een kaartje met een kleur, dit is de kleur muis die hij of zij moet verzamelen, de spelers weten niet van elkaar welke

kleur ze hebben. De moeder muizen worden een keer omgedraaid zodat iedereen weet naar welk nestje hun muisjes naar toe moeten.

Dan begint het spel. Om te bepalen wie als eerste gaat tilt elke speler een kaashouder op. Onder op de kaashouder staat een getal van 1 tot 4. Degene met het hoogste getal begint.

Volgorde van het spel:

1. Beweeg een kaashouder
2. Beweeg een muis of een kat
3. Beweeg een stoel (optioneel)

Ad 1. Kies een kaashouder. Zolang er nog kaashouders op tafel staan moet je er daarvan een kiezen, pas als alle kaashouders op de grond staan mag je die gebruiken.

Onder elke kaashouder staat dus een getal. Dat getal bepaalt hoeveel vakjes je iets mag verzetten. Je mag dingen horizontaal of verticaal verzetten maar niet diagonaal.

Als eerste verzet je dus je kaashouder. Je mag je kaashouder wel over een muis heenzetten maar niet over een kat of op een stoel of een andere kaashouder. Je beweegt het volledige aantal vakjes. Als er aan het begin van je beurt onder de kaashouder die je kiest een muis zit mag je onder die muis kijken wat voor kleur het is. (Dit hou je voor de anderen verborgen). Als je kaashouder op een muis landt aan het eind van je beurt mag je ook die muis bekijken.

Ad 2. Je mag of een muis of een kat verplaatsen. Je verplaatst die kat of muis hetzelfde aantal hokjes als je kaashouder.

Een muis mag naar elk vakje op het bord waar nog niets staat. Onder een stoel of onder de tafel is een muis veilig voor katten en kaashouders. Een muis mag ook door het ene muizengaatje naar het andere muizengaatje naar keuze en kan dus op deze manier aan de andere kant van het bord terechtkomen. De stoelen hebben aan een kant een steun tussen de poten en daar kunnen muizen niet langs. Ook een stoel die op zijn kant ligt blokkeert een muis. Een muis mag ook een nest in lopen zolang hij maar het volledige aantal zetten doet.

Een kat mag over de stoelen en de tafel lopen maar niet over kaashouders of muizennesten, of onder stoelen. Ze mogen ook niet door de muizengaten. Als een kat op een vakje komt waar een muis zit vlucht die muis onder de tafel.

Ad 3 Je mag een stoel oppakken en neerzetten waar je maar wilt. Dit zijn de enige voorwerpen die los van het getal onder de kaashouders bewogen mogen worden. Je mag een stoel ook op zijn kant neerleggen op de keukenvloer of over een muis heenzetten.

Einde van het spel

Zo gauw er in een nest 4 muizen zijn mag de eigenaar van dat nest een voor een de muisjes omdraaien, zolang dat muisjes zijn in zijn eigen kleur is het goed. Maar op het moment dat hij of zij een muis omkeert met een andere kleur dan verdwijnt die muis subiet naar het nest met zijn eigen kleur. Als er in dat nest op dat moment vier muizen zitten dan mag de eigenaar van dat nest beginnen met omdraaien van muizen. Is dat niet het geval dan gaat het spel door. De winnaar is de eerste die 4 muizen met zijn eigen kleur in zijn nest heeft.

Conclusie

Het klinkt zo simpel, maar dat is het niet. Je moet goed onthouden welke kleur welke muis heeft en welke nummers onder de kaashouders staan. En de andere spelers kunnen je nog blokkeren door het plaatsen van stoelen en/of katten. Of ze kunnen die muis die je net met veel moeite voor je nestje hebt gekregen weer onder de tafel jagen. Aangezien je dus ook muizen in een nest kunt plaatsen waar ze niet thuishoren is het dus ook mogelijk om de boel te forceren en door de omruilacties alsnog als eerste vier muizen in de juiste kleur te krijgen.

Het spel ziet er ontzettend leuk uit met een drie -dimensionale tafel en stoelen en stukjes kaas (die in het spel helaas geen rol spelen).

Met drie spelers is er ook een 'spook' speler en het is heel goed mogelijk dat de spookspeler wint.

Ik heb het spel nog niet in de Nederlandse winkels gezien maar voor iedereen die van geheugenspelletjes houdt en van spellen waar je anderen heerlijk kunt dwarsbomen of op het verkeerde been kan zetten, is dit een aanrader.

Petra Schulein-Coret.

(Advertentie)



北京酒家
CHINEES INDISCH RESTAURANT
PEKING

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

*

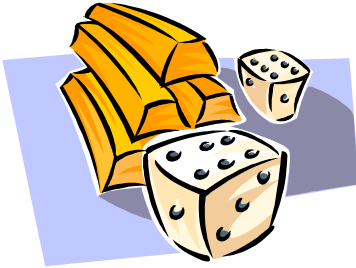
Dagelijks geopend van 11.00 tot 22.00 uur

*

U kunt ook telefonisch bestellen

voor recepties/partijen eventueel tafel reserveren

Crisis 2005: een persoonlijke beleving



Dit is mijn 3e (of was het 4e) Crisis. In omvang groter dan alle voorgaande, sterker nog zelfs een heuse rij om 10:00 in de ochtend.

Locatie:

Het lijkt me duidelijk dat er over de locatie niets toe te voegen valt > een betere locatie is er volgens mij

niet te bedenken vlak langs de snelweg, goed bereikbaar, genoeg (gratis, voor mij als Nederlander erg belangrijk) parkeerplaats, eetgelegenheid op kruipafstand, goede drankvoorziening, nette toiletten, dit jaar goede verlichting. Als er dan een tweetal kleine minpunten op te noemen valt is dit voor mij de temperatuur in de grote hal en de erg krappe loopruimte met name in het middendeel van de hal. (Waarbij ik begrijp dat de buitenbaan groter moet zijn vanwege de vluchtwegen en het aantal bezette tafels groter was dan ooit).

Wat mij verder nog van het hart moet is het rookbeleid. Overigens wil ik gelijk zeggen dat ik zelf NIET rook. Ik snap dat roken binnen in de hal niet toegestaan is, het helpt echter niet als in de allereerste stand gelijk gelegen aan de ingang dan iemand de hele dag sigaren loopt te roken. Zelf denk ik dan dat de boodschap niet helemaal juist overkomt. Wellicht een tip voor volgend jaar om daar iets mee te doen om misverstanden te voorkomen. Begrijp me niet verkeerd hoor ik ben zelf niet roker wil niet zeggen dat ik anti roker ben, wat mij betreft zou het best mogen maar, als het dan niet mag, dan allemaal niet.

Bring and Buy:

Duidelijker opgezet dan vorig jaar, met genoeg ruimte voor een ieder om te brengen en te buyen. Ook het ontbreken van een computer, ten opzichte van vorig jaar, droeg in mijn ogen bij tot een veel vlottere afhandeling aan het einde van de dag (automatisering hoeft niet altijd vooruitgang te zijn). Helaas minder van mijn spullen de deur uitgegaan dan verwacht ondanks de extreem lage prijzen die ik er op had gezet. Wat me wel opviel was dat er dit jaar voor mij niet 1 item bij lag wat mijn aandacht trok (dat ligt aan mij natuurlijk) en dat sommige mensen niet helemaal het principe snappen van een bring and buy gezien de soms belachelijke prijzen die er op de items stonden.

Schildercompetitie:

Mooie eigen locatie, met goede voorziening ter beveiliging van de miniatures. Tegelijk is dit het allergrootste minpunt. Je moet hierdoor zo ver weg staan dat eigenlijk niet te zien is hoe goed sommige entries geschilderd waren. Dit is in mijn ogen erg jammer want uit eigen ervaring van enkele jaren geleden kan ik zeggen dat niets leuker is dan de complimenten die je van omstanders hoort als men over jouw entry spreekt (zonder dat men weet dat jij de schilder bent), en dit is iets wat nu helemaal niet tot uiting komt. Wellicht op de dag een aangekondigd moment creëren waar gedurende een uur de hekwerken weggehaald worden en men de entries van dichtbij kan bekijken?

Traderaanbod:

Zoals altijd een erg groot aanbod van traders met ruime keuze uit periodes, schalen en merken. Wat me vorig jaar al opviel maar dit jaar nog meer is de zeer grote aandacht die onder andere Freebooters met hun stand krijgt in tegenstelling tot bijvoorbeeld een HCH waar ik gedurende de dag bijna niemand langer heb zien staan dan om even een blik te werpen. Een verschuiving meer en meer richting Fantasy? Of had het feit dat de stand grotendeels bemand eh bevrouwd werd door dames hier iets mee te maken? Geen idee in ieder geval waanzinnig goed schilderwerk. Sommige stands voegen in mijn ogen niets toe (zonder hier naam en toenaam te vermelden) en zouden beter plaats maken voor traders die wel hun steentje bij dragen aan een beter aanbod. Wat verder opviel was de enorme hoeveelheid Flames of War traders (goed voor mij want ik kon zo mooi overal wat vandaan halen), met overigens wel verschillen in prijs (grootste verschil op een company doos was €5, wat op een bedrag van €35-€40 toch aanzienlijk is) en in 1 geval de erg vervelende gewoonte om elk item wat verkocht werd te gaan noteren waardoor ik zeker 10 minuten heb staan wachten tot ik eindelijk mocht betalen (eh zegt dit gelijk iets over waar ik mijn geld aan heb uitgegeven?)

Een absoluut dieptepunt in mijn ogen waren de Perry twins, niet vanwege hun kwaliteiten als sculptor, niet doordat ze alle vragen geduldig beantwoordde, niet omdat ze ter plekke weer meesterlijk bezig waren, nee niets van dat alles. De enige reden dat het een dieptepunt was, was dat ze niet de WW1 Machine Gun Diorama van de Peter Jackson collectie wilden verkopen. Zelfs niet ter aanbod van een ruil tussen het diorama en mijn Credit Card. (Lees deze laatste zinnen uiteraard met een grote knipoog want het was uiteraard een hoogtepunt om die kerels bezig te zien).

Games:

Een zeer groot aantal games met een ver uiteenlopend scala aan onderwerpen. Van 28mm gunfights (fantastisch dorp met gier), via 40mm Skirmish (een terechte winnaar van de beste gametafel award) en 6mm Napoleontisch (zag er bijzonder fraai uit) tot 25mm Vampieren en Dracula tot WH40K etc etc. Wat mij wel opviel, was het groot aantal spellen wat gespeeld werd tot meerdere eer en glorie van de spelers zelf (hiermee wil ik zeggen minder participatie dan anders) of mocht ik mij daar in vergissen het gebrek aan duidelijkheid of je mee mocht / kon spelen. Goede uitzondering hierop de Murphy's game met zelfs een klok wanneer het volgende spel zou beginnen. Onduidelijke uitzondering de Sharpe Skirmish game (ondanks de beste tafel) kon hier nu wel of niet iets worden gedaan. Een leuke uitzondering hierop de Deense bijdrage die mij in zijn beste Deens/Engels duidelijk maakte dat ik best mee mocht doen. Kortom buiten de genoemde uitzonderingen was het allemaal onduidelijk of het ging om participatie, demo of statische demo.

Enige zelfkritiek hierbij is dat ik dan ook niet pro-actief ga vragen of ik mee kan mag doen etc. Misschien een goed idee wat mijn meerijder opperde (weet niet of hij zijn naam hier genoemd wil hebben dus laat ik het even hierbij) is wellicht om vooraf op de website van tsoa al de mogelijkheid te bieden om op een bepaald tijdstip in te schrijven voor deelname aan een game, zodoende weet de organiserende partij vooraf al op hoeveel mensen ze kunnen rekenen en wanneer ze zelf tijd hebben om even op de beurs rond te kijken, en de deelnemer kan rekening houden in zijn shopping gedrag dat hij op tijdstip x mee kan doen aan het spel. Enfin leuke idee misschien niet te realiseren of allerlei haken en ogen waardoor het toch geen goed idee blijkt.

Kortom een enerverende dag waarbij ik me afvraag of de verkoop voor de traders wel zo goed was als de afgelopen jaren (hoorde Dave T en HLBS hierover praten) en of dit impact gaat krijgen op het traderaanbod voor de komende jaren. Ook hoorde ik in de wandelgangen iets over taxes (belastingen?) waar men niet echt positief over klonk. (2e hand info dus wellicht iets met klepels en klokken?).

Voor mij een erg goede Crisis.

Complimenten voor de erg goede organisatie. Op naar Crisis 2006 (sparen is wederom begonnen)

René van den Assem

Foto's Rob Koppendraier



Christmas Wars met speculaas wegen en dekking van bonbons.



In positie en het poortje weer keurig terug gemetseld.



La Grande Armee en de Tyrus demo.



Best Presented Wargame



Custers Last Stand



Schildercompetitie

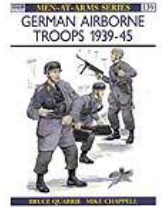
(Advertentie)

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

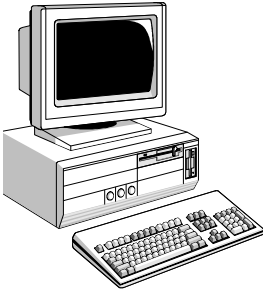
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

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: Lego Armour



Voor de hobbyist met kinderen die thuis moet uitleggen waarom hij geld uitgeeft aan tanks: Lego tank-, vliegtuig- en voertuigbouwdozen.

De dozen worden geleverd inclusief speciaal vervaardigde onderdelen en figuren.

Prijzen variëren van \$60-\$240.

Elke bouwdoos bevat tussen de 700 en 1500 stukjes.

MECHANIZED • BRICK

CUSTOM KITS for the MILITARY MODELER



Churchill



T34-85



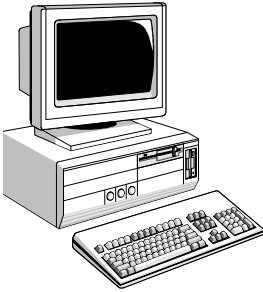
Sherman



Tiger

<http://mechanizedbrick.com/>

Murphy op Internet



Er is mij gevraagd om (nogmaals) onder de aandacht te brengen dat onze vereniging ook op internet is te vinden.

Als eerste is daar natuurlijk onze website, die een jaar geleden nog volledig vernieuwd is en waarop een steeds groter aantal pagina's staat over onze vereniging. Wie we zijn, wat we doen en natuurlijk wat we gedaan hebben. Verslagen van allerlei evenementen compleet met foto's zijn hier te vinden. Maar ook een agenda van dingen die nog komen.

Het is de bedoeling dat ieder lid aan deze website kan bijdragen net zo goed als alle leden stukken kunnen inleveren voor de Murphy's Law. Je kunt bijdragen voor de website inleveren bij Peter Schulein of Dick Bax.

Vervolgens bestaat er ook (al enkele jaren trouwens) een yahoo groep waar leden van Murphy's en andere geïnteresseerden met elkaar kunnen communiceren. Wil je een bepaald spel spelen op een bepaalde zaterdag dan kun je daar vragen om medespelers. Heb je een vraag over figuren en/of spellen dan zijn er daar vast wel mensen die je antwoord kunnen geven. Wil je meerijden naar een spellenbeurs of wargameconventie dan kun je daar ook terecht.

Kortom: voor alle (min of meer) spelgerichte communicatie kun je terecht bij de Murphy's yahoogroep.

Dus Onthoudt:

www.murphysheroes.nl

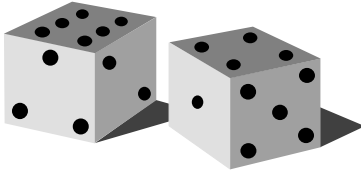
en

MurphysHeroes@yahoo.com

Of kijk gewoon voorin de Murphy's Law.

Petra Schulein

Murphy's Brawl 2005



Jaarlijks vindt de Battle of the Clubs plaats, waarin verschillende verenigingen, clubs en groepen vrienden uit Nederland en omstreken strijden om de eer de beste Warhammer

club van Nederland te zijn. Het was de bedoeling om ook dit jaar weer een team van Murphy's Heroes af te vaardigen. Dit alles was ook bedoeld als extra stimulatie voor bepaalde leden om dan toch eindelijk een keer een leger afgeschilderd te krijgen. Helaas ging dit feest niet door, dus toen hebben wij besloten om dan zelf maar een Warhammer toernooi te organiseren voor desbetreffende leden. (Hoewel de deadline voor sommigen toch nog problemen opleverde... you know who you are...) Om ervoor te zorgen dat dit een leuke ervaring zou zijn voor alle deelnemers, werd een groep vrienden en bekenden uitgenodigd, die het spelletje op de goede manier speelt en doorheeft dat je jezelf niet al te serieus moet nemen als je een hele zaterdag lang tinnen soldaatjes over tafel schuift...

Na wat opstartproblemen door de vertragingen bij onze nationale spoorwegen door het slechte weer was het dan toch eindelijk zover, en stonden er 26 deelnemers paraat om te gaan strijden om de winst op deze eerste Murphy's Brawl op 26 november. Murphen, Northern Wasters, Knights Errant en anderen meldten zich bij hun tafels met hun legers. Elven namen het op tegen Chaos Warriors, Dwergen maakten zich op om een paar grudges te gaan vereffenen tegen Orcs, Skaven kregen een lading Demonen voor de kiezen (of liever, voor de loop van hun ratling guns...). Voor sommigen werd de toon voor de rest van het toernooi meteen gezet toen papa Nurgle besloot zijn demonen wat al te snel terug te willen zien in de Chaos Wastes. Bij anderen waren Beastmen geen obstakel voor hun koene Bretoonse ridders.

Voor ons was de eerste ronde een mooie gelegenheid om eens rond te kijken naar de verschillende legers en daaruit vijf verschillende legers te kiezen voor een nominatie voor de Best Army Award. Er waren erg veel goed geschilderde legers aanwezig, dus de keuze viel niet mee. Uiteindelijk was papa Nurgle goed vertegenwoordigd met de Nurgle Daemonic Legions van Nick Kuijsten en Ron Jansen en de Chaos Warriors van Lars Frencken. Daarnaast waren de Lizardmen van Bjorn Okkerse en de Bretonniers van John Thompson genomineerd voor de Best Army Award, maar het hadden evengoed een paar anderen kunnen

worden. Tijdens de lunchpauze hadden de spelers de gelegenheid om te stemmen op het leger dat naar hun mening de Award verdiende, en het was een close finish. Bij het tellen van de stemmen was het tot op het laatste stembiljet onbeslist en hadden Lars en Ron beiden 7 stemmen. Deze laatste stem ging naar Ron Jansen, zodat hij de Best Army Award won met zijn Daemonic Legion.

Tijdens de tweede ronde was het de bedoeling om meer messengers door de linies van je tegenstander te krijgen dan omgekeerd, en dit bleek een pittig scenario te zijn voor sommige spelers. Het was af en toe zelfs nodig dat de boodschappers elkaar in handgemeen gingen bevechten om een beslissing te brengen! Na een flinke strijd waren er nog een zestal goede kanshebbers over voor de toernooi overwinning, dus de laatste ronde zou nog spannend worden. Op tafel 1 bevochten Skaven en Slaaneshi Chaos Warriors elkaar, terwijl op tafel 2 de Bosdemonen het opnamen tegen een stel Bretonniers die toch iets te diep in Athel Loren verduwaald waren. Op tafel 3 werd een ander deel van dit conflict uitgevochten waar meer Wood Elves het opnamen tegen een ander Bretonen leger.

Zowel de Skaven van Bjorn Keulemans als de Bosdemonen van Erwin van der Koogh scoorden een massacre in de laatste ronde, zodat ze allebei op 57 van de mogelijke 60 command points stonden. Aangezien ze beide ook evenveel punten hadden voor schilderen moest het aantal victory points dat ze gehaald hadden in hun drie battles de doorslag geven. Bjorn Keulemans had uiteindelijk 273 victory points meer gescoord, waardoor de zege naar hem ging en Erwin moest zich tevreden stellen met de 2^e plaats. Tenslotte was er nog de troostprijs voor de speler met de meeste pech, en die ging naar Nick Kuijsten met zijn Nurgle Daemons. Zijn demonen bleken een tikje instabiel, en bij het minste of geringste besloten de dobbelstenen dat ze maar weer terug moesten naar de Chaos Wastes. Met een "nieuw" setje dobbelstenen (de befaamde "evil blue dice") moet dat probleem voor de volgende toernooien verholpen zijn!

Het toernooi was voor alle deelnemers geslaagd en erg gezellig. Ook wij hebben ons prima vermaakt, en het lijkt ons dan ook dat dit maar een jaarlijks gebeuren moet gaan worden.

Jasper Barreveld en Sander Tijssen

(Foto's Sander Tijssen)

Einduitslag:

Naam	Leger	CP	AP	Score
1. Bjorn Keulemans	Skaven	57	16	73
2. Erwin van der Koogh	Forest Daemons	57	16	73
3. Alexander Frenzel	Brettonnia	47	16	63
4. Nick Kuijsten	Nurgle Daemons	38	20	58
5. Lars Frencken	Nurgle Mortals	38	20	58
6. Bjorn Okkerse	Lizardmen	35	20	55
7. Corneel Bodar	Slaanesh Mortals	37	16	53
8. Matt Baaij	Dwarfs	32	20	52
9. Maarten Kaiser	High Elves	35	16	51
10. Koen Smeele	Skaven	34	16	50
11. John Thompson	Brettonnia	30	20	50
12. Marco Verschoor	Dark Elves	33	16	49
13. Wink de Groot	Wood Elves	33	16	49
14. Arnoud Verhofstad	Lizardmen	32	16	48
15. Erik Verhodstad	High Elves	27	20	47
16. Ron Jansen	Nurgle Daemons	25	20	45
17. Marc Lagrand	Beastmen	25	20	45
18. Peter de Bel	Dwarfs	22	20	42
19. Dave van Huizen	Skaven	25	16	41
20. Sander Hodes	Archaon's Horde	16	20	36
21. Peter Mons	Orcs&Goblins	19	16	35
22. Erik Stefess	Dark Elves	18	16	34
23. Sander Huiskamp	Nurgle Mortals	17	16	33
24. Nico Stefess	Ogre Kingdoms	16	16	32
25. Pieter Stolk	Wood Elves	15	12	27
26. Peter Schulein*	Tomb Kings	7	20	27

*: hierbij dient wel vermeld te worden dat Peter Schulein door verplichtingen slechts 2 van de 3 battles gespeeld heeft.



In volle gang.



Best Painted Army: Nurgle Daemons van Ron Jansen

Marc Lagrand tegen Bretonnia.

Bjorn Keulemans wint het toernooi.



Window on the World



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

**Vandaag: "Wizard on Dragon"
vliegend over ondoden.**

Schilder: Peter Schulein

*Figuur: Wizard Demonworld Empire,
Draak Smaug van Games
Workshop, Battle of the Five
Armies*

Collectie Peter Schulein



Foto Rob Koppendraier

(Advertentie)

SPELDORADO



BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT
PUZZELS EN DENKSPELLEN

KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,

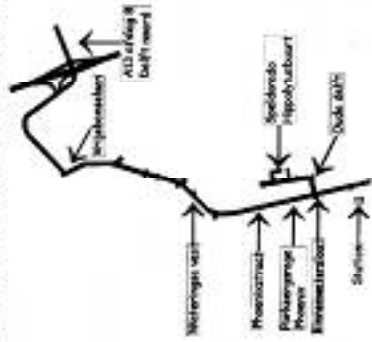
FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER

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.



SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

015-2134516

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

Naam en adres

Frankeren