

MURPHY'S LAW

ANNO XVII, Maart 2006



MET O.A.:

- **VERSLAG RED BARONS 2006**
- **BESPREKING DUNGEONVILLE**
- **MURPHY'S OPEN DAG 10 JUNI!!!**
- **BOEKBESPREKING: ON THE ROADS OF WAR!!!!!!**
- **VEEL EN VEEL MEER!!!**



**DE MURPHY'S HEROES
VERENIGINGS LEKTUUR**

Colofon

Murphy's Law, Jaargang 17, MAART, nummer 1

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
Verslag Red Barons 2006	11
Review: Dungeonville	15
Aankondiging Open Dag Murphy's Heroes	18
Read on the Net	21
Aankondiging Second Bull Run	22
Boekbespreking: On the Roads of War	24
Window on the world	26

ADVERTENTIES

Boekhandel "Atleest"	20
Chinees Restaurant "Peking"	23
Speldorado	27

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,

Februari is het als ik hier zit te typen. Koud, grijs, nat, donker, bah! Van mij mogen de winter integraal overslaan en weer halverwege maart beginnen. Een winterslaap lijkt me wel wat.

Afijn, er komt weer een nieuwe Ledenvergadering aan op 18 maart, waar wij met z'n allen een nieuwe voorzitter mogen gaan kiezen. Ook zijn de voorbereidingen begonnen voor de Open Dag op 10 Juni. Daarover horen jullie in de nabije toekomst nog veel meer.

Verder heb ik het druk met het schilderen voor de nieuwe demo, (nog steeds die LRDG karretjes in pastel tinten.) maar ook staan er nog steeds een aantal Hobbits en een tovenaar op mijn schildertafel, die me wat verwijtend aan staan te kijken. Sorry jongens, maar er komt steeds wat tussen.

Ik kijk in elk geval al weer verlangend uit naar ons jaarlijkse bezoekje aan Salute, nu op een andere locatie.

Weet iemand trouwens een goede locatie voor een Murphy Mania? Er moet toch iets te vinden zijn?

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

Petra Schulein-Coret.

De deadline voor het volgende nummer is: **9 mei 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



“Waar heb ik dat ding toch gelaten? (Het geluid van wegschuivende stapels stoffige rpg-boeken, belangrijke papieren en dozen met ongeschilderd tin klinkt.) Ah, hier is ‘ie dan, enigszins bedolven onder achterstallige administratie, huiswerk, veiligheidsvraagstukken, een poging tot sociaal leven, afspraken met familie en te weinig nachtrust: het symbool van ultiem leiderschap en ongelimiteerde macht, de Voorzittersshamer.....”

Wat gaat de tijd toch snel. Een jaartje geleden heb ik ditzelfde stukje Law gevuld met allemaal grootse plannen. Nu ik plaats ga maken voor een volgende voorzitter is het tijd om even kort terug te blikken op afgelopen jaar. Het is al met al een stuk minder hard gelopen dan ik had gehoopt of gedacht. De verkoop van oude spellen is nu bijna afgerond en de eerste nieuwe spellen zijn inmiddels aangeschaft, maar de operatie is nog niet voltooid. Er moet nog aardig wat weg en nog veel nieuw worden aangeschaft. Ideeën én initiatieven zijn dan ook van harte welkom.

Wat betreft de speldagen is er niet veel veranderd. Nog steeds veel wargamers en weinig ander volk. Er zijn besprekingen gaande met Top-1-Toys om het een en ander te gaan organiseren, misschien brengt dat verandering in de zaak.

Tot slot is aan mij de eer toebedeeld om iedereen erop te wijzen dat het nieuwe jaar nu toch echt begonnen is en dat wij heel graag uw aller contributie ontvangen! **Uw bijdrage van €30,- kan worden gestort op Giro 4651958 t.n.v. Murphy's Heroes te Delft.** Hiermee maakt u ons, maar met name onze penningmeester zeer gelukkig! Het betalen van de contributie geeft u naast 52 weken per jaar spelplezier en een viertal exemplaren van dit literaire magazine tevens het recht om te stemmen op de AV van 18 maart, waarvoor u bij dezen allemaal bent uitgenodigd.

Rest mij nog om iedereen, maar vooral de rest van het bestuur (Ed, Pieter, Inez en Jasper), te bedanken voor de inzet van het afgelopen jaar. Daarnaast wens ik jullie veel succes komende tijd, ik ga mij bij het Genootschap van Verontruste Ex-bestuursleden vervoegen!

Maarten Kaiser, voorzitter Murphy's Heroes

De Goede Vrouw



Deel III

Het kantoor van Willard Ames

“U bedoelt een vlammenwerper, of zoiets?” vroeg de inspecteur.

“Nee, nee! Het was duidelijk iets levends. Kijk me niet zo aan inspecteur, ik ben heus niet gek. Ik zweer het U: het was een beest.”

Sergeant Coleman, die aantekeningen maakte, wisselde een korte blik uit met de inspecteur waaruit bleek dat ze haar niet geloofden. Waarschijnlijker was

dat de arme vrouw een beetje in de war was geraakt door de gebeurtenissen en haar afschuwelijke ontdekking. Begrijpelijk. Maar wel vervelend, haar getuigenis was nu niet echt bruikbaar meer.

De inspecteur gaf een vrouwelijke agent orders om de arme vrouw een kop thee te geven en richtte zich nu tot het hoofd van de Technische Recherche, die net was aan komen lopen.

“De bewakingscamera’s?” vroeg hij. Daar zou toch iets op moeten staan waar ze mee verder konden.

“Technisch mankement,” bromde de man, “Het ding blijft steeds maar dezelfde beelden herhalen, en daarop is niets te zien. Niemand komt binnen en niemand gaat weg. Raar.”

“Dan is er met dat ding gerommeld,” zei de inspecteur. “Misschien staan er vingerafdrukken op.”

“Ik zou er niet op rekenen,” bromde de man van de technische Recherche, “Ik voel het aan mijn water: daar komt niets uit. Maar we zullen het onderzoeken,” sprak hij terwijl de Inspecteur hem misprijzend aankeek.

“Inspecteur!” riep de secretaresse onverwacht, “het schiet me ineens te binnen. Mijnheer Ames had vandaag bezoek. Onaangekondigd. Een..., een dame. Ze wilde hem spreken over de St. Nicholas straat. Haar kaartje ligt nog op mijn bureau.”

De man van de Technische Recherche onderschepte de inspecteur nog net voor hij het kaartje kon oppakken en tilde het met een pincet voorzichtig in een doorzichtig zakje.

“Moeilijk te lezen,” bromde hij.

“Laat zien,” beval de inspecteur. De T.R. man hield het zakje voor zijn neus. Het kaartje was gemaakt van duur geschept papier, ietwat gelig van ouderdom. De naam van de eigenaresse was er op

gekalligrafeerd met zoveel zwierige lussen en halen dat ook de inspecteur moeite had met het ontcijferen ervan.

“Lilla, Illa, en dan Dialce, Darcle, Drasce...? Vast een buitenlandse. Zoek het uit,” sprak hij, “Ondertussen gaan wij maar eens naar de St. Nicholas Street.”

Miranda's Winkel

De straatlantaarns brandden al toen er werd aangebeld bij Miranda's winkel. Miranda keek op haar sherry glas, waaruit de sherry vreemd genoeg alweer verdwenen was, en riep met dubbele tong:

“We sjiin gesjloten!”

De onverwachte bezoeker belde nog een keer. En nog een keer, en toen ze nog steeds niet reageerde, bonkte hij op de deur en riep met krakerige stem:

“Kom nou, Miranda! Ik ben het, Pavel Ivanov! Doe nou open, ik heb wat meegebracht voor je.” En inderdaad zwaaide hij met een bruin papieren zak waar de hals van een fles boven uit stak.

Miranda slaagde er na een paar pogingen in om zich uit haar stoel te verheffen en slofte naar de deur die ze tot haar verbazing zelfs in een keer open kreeg.

“Shjerry?” vroeg ze, toen Pavel eenmaal binnen was.

“Nee,” zei de oude Pavel, “iets veel beters: Wodka!”

“Ik hoef niet te vragen of de die politie mensen ook bij jou geweest zijn, zie ik,” sprak de oude man, terwijl hij voor beiden ruim inschonk.

“Sjo onbeleefd, sjo opsj, -hik!, sjorry-, opdringererrig,” lalde Miranda.

“Ik heb hen niets verteld, natuurlijk.

Oh, is mijnheer Ames gestorven? Vermoord, zegt U? Wat vreselijk! Mevrouw Illa? Ja die komt hier wel eens. Nee, ik ken haar verder niet. Adres? Geen idee, mijnheer. Creditcard afschriften? Zie ik eruit alsof ik creditcards accepteer? Nee, mijnheer, die moderne onzin blief ik niet.

Maar hoe staat het met jou, meissie? Hebben ze je nogal hard aangepakt? Wat heb je gezegd?”

En Miranda vertelde met horten en stoten tussen grote slokken Wodka door dat de Inspecteur haar Illa's visite kaartje had laten zien en haar naam en adres had gevraagd. Illa had moeten bekennen dat ze Illa's achternaam niet eens kende en buiten het feit dat ze 'ergens in het Noorden' woonde, ook niet wist waar ze vandaan kwam.

Hoe lang ze Illa al kende, had de Inspecteur gevraagd, en Miranda had zonder er bij na te denken toegegeven dat ze Illa al haar hele leven kende en dat ze zelfs bij haar bruiloft was geweest. Hierop had de Inspecteur een van Miranda's trouwfoto's gepakt die prominent aanwezig waren in haar kantoortje en gevraagd wie van de gasten Illa was.

"En ik kon toch niet liegen? Ik heb nnnooit kunnen liegen," snotterde Miranda.

"Dus nu weten ze hoe ze eruit ziet," concludeerde Pavel met een blik op de helderwitte langwerpige vlek op het vergeelde behang.

"Het is niet erg meissie," troostte hij haar, "Onze Illa kan goed voor zichzelf zorgen.

Laat me je een verhaal vertellen," vervolgde hij.

"Je weet hopelijk wel," zo begon hij, "dat wij, die hier in deze straat wonen, allen afstammen van families die in het oude Rusland van de Tsaren ook al in dezelfde straat woonden.

Toen die arme Tsaar Nicholaas II en zijn familie gevangen waren gezet door die akelige communisten bleek dat het ook niet veilig was voor al diegenen die hem of zijn Hof op welke wijze dan ook gediend hadden. Wij allen leverden sieraden, kleding, uurwerken en kunstschaten aan het Hof; waarom niet? Het was ons vak. Wij maakten mooie dingen en verkochten die aan mensen die het konden betalen.

In het begin zagen wij het gevaar niet zo in. Goed, er was een nieuwe regering, een ander staatshoofd, maar dat betekende alleen dat wij ons werk aan andere mensen zouden verkopen dan tot nu toe. Geen reden om ons zorgen te maken, dachten we.

Maar dat dachten we verkeerd. De volgelingen van het nieuwe bewind, die nooit geld hadden gehad voor onze producten gingen als gekken tekeer. Kunst was in hun ogen verspilling: als je niet eens geld hebt om eten te kopen, wat heb je dan aan siervoorwerpen? Kun je die eten dan? Veel mooie dingen werden geroofd of simpelweg vernietigd en zij die deze dingen produceerden moesten vluchten voor hun leven. Vooral zij die vroeger contacten hadden met het Hof.

Op het moment dat wij ons dat realiseerden was het al bijna te laat. Gelukkig voor ons kwam op dat moment de Goede Vrouw langs. Zij was een trouwe klant en een die altijd prompt en contant betaalde voor alles wat ze kocht. Iets waar de andere leden van het Hof niet altijd even goed in waren.

Er werd op haar aanraden een vergadering belegd in het huis van de grootvader van de oude Anton. Ik was daar zelf niet bij want ik was toen nog niet geboren, maar mijn vader heeft het mij en mijn

oudere broer Jacob, die zoals je weet in de Oorlog gesneuveld is, verteld toen we in Engeland aankwamen.

“Jullie zijn in groot gevaar,” zei de Vrouwe, “jullie hebben te lang gewacht met weggaan. Over een paar dagen zullen de plundersaars hier zijn.

Ik heb een plan om jullie hier vandaan te krijgen, als jullie doen wat ik zeg dan zullen jullie en jullie families een veilig onderkomen vinden in een ander land. Want hier in Rusland is het niet meer veilig.”

En ze legde haar plan uit.

Er ontstond veel protest over het feit dat we zo weinig mee konden nemen, vooral Yakushin de meubelmaker treurde over zijn kunststukken.

“Ik zal zorgen voor een woning en een startkapitaal om opnieuw te beginnen,” zei de Vrouwe, “maar het is je leven of je bezittingen. En als je te lang wacht raak je beide kwijt.”

En dat overtuigde allen. Behalve mijn vader.

“Ik weiger in een boot te stappen,” verklaarde hij. “Iedereen weet hoe gevaarlijk de zee is. Ik waag mijn leven en het leven van mijn vrouw en kinderen niet door met een boot te reizen.”

Uiteindelijk, na veel heen en weer gepraat, werd besloten dat mijn vader en zijn familie ergens halverwege de tocht zouden afbuigen richting Polen, om precies te zijn naar Warschau waar mijn vader verre familie had.

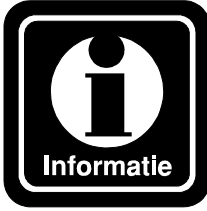
Eenmaal daar aangekomen veranderde mijn vader onze naam om het onze vijanden moeilijker te maken om ons te vinden en begon een nieuwe horloge werkplaats in het Joodse deel van de stad.

Daar ben ik geboren. Tijdens een van die lange, en voor ons althans, gelukkige jaren voor de ellende opnieuw begon. Je weet wat ik bedoel. De inval in Polen, de Nazi's die alles inpikten waar ze hun oog op hadden laten vallen.

Opnieuw kwam de Goede Vrouwe op bezoek met de mededeling dat we moesten vluchten. Wij kinderen waren allang naar bed gestuurd, maar mijn kamer lag pal boven de huiskamer en ik had al jaren geleden ontdekt dat je door een spleet in de vloer alles prima kon zien en horen.

Wordt vervolgd.....Petra Coret

AGENDA **Murphy's Heroes 2006**



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 vermeden 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

Nog t/m 27 maart AAN ZET! (Tentoonstelling)

- Tentoonstelling over 1001 gezelschapsspellen. Lokatie Stedelijk museum, Canadaplein 1, Alkmaar: 1001 gezelschapsspellen.

18 maart 2006 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto: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](mailto:schulein@euronet.nl)

25 t/m 26 maart 2006 Action 2006

- Wargame conventie,. Duitsland, Rheindahlen. Info: www.rheindahlen-wargames.com Reis info:Frits Kuyllman 015-2622656

Half april 2006 Noorderspel 2006

- Een spellenbeurs voor bord- en kaartspellen en miniaturen. Organisatie: Rabenhaupt. Locatie Noorderpoortcollege. Hora Siccamasingel 177 9724 HE Groningen Info: <http://www.noorderspel.nl>

1 april 2006 Murphy's Heroes

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

8 april 2006 Murphy's Heroes

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

7 t/m 9 april 2006 18de Maerquin Live Roleplaying Weekend

- Organisatie: Rollenspelvereniging Maerquin ⇄, email: info@maerquin.nl, tel: 030-6054279, fax: 0842-234877
De Kievit, Esbeek

8 en 9 april 2006 Grote veldslag uit de Amerikaanse Burgeroorlog

- Lokatie: het Cavaleriemuseum in Amersfoort. Informatie: Rob Walrecht, info@walrecht.nl of tel. 033-4755 543.

15 april 2006 Murphy's Heroes

- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, [Schulein@Euronet.nl](mailto:schulein@euronet.nl)

22 april 2006: Salute 2006

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

22 en 23 april 2006 Elf Fantasy Fair

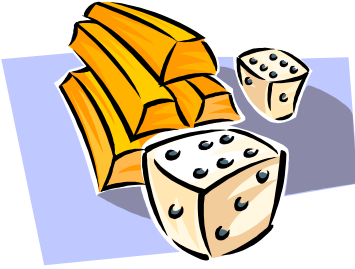
- Fantasy conventie. 10:00u - 19:00u Organisatie: Elf Fantasy Shop, Locatie: Kasteel de Haar, Haarzuilens, Info: <http://www.elffantasy.nl/>,

22 april 2006 5de Open Roborally Toernooi

- Roborally toernooi, georganiseerd door de Cap Gemini Academy. Zowel voor beginners, als ervaren spelers Open vanaf 10.00 tot 18.00 uur duren, deelname is gratis. Lokatie: [Hoofdgebouw Cap Gemini](http://Hoofdgebouw), Papendorpseweg 100, Utrecht, Info email: Roborally.nl@capgemini.com,

- 29 april 2006** Murphy's Heroes
- Kilogame. Organisator en thema nog onbekend.
- 6 mei 2006** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- 13 mei 2006** Murphy's Heroes
- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 -2622656
- 20 mei 2006** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 20 mei 2006** Ducosim conventie
- Open vanaf 10:00u - 18:00u spellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl
- 27 mei 2006** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 3 juni 2006** Murphy's Heroes
- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- 10 juni 2006** Murphy's Heroes Open dag.
- Open dag van Murphy's Heroes, 10:00-17:00u; Delftstede, Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft. Info: mhod.web-log.nl
- 17 juni 2006** Murphy's Heroes
- Zeeslag. Ofwel oudheid, ofwel ACW ofwel WW1 Dreadnoughts. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.nl
- 24 juni 2006** Murphy's Heroes
- Warhammer Ancient Battles, of WECW 3000 punten legers. Info: Peter Schulein, 079-3164311, Schulein@Euronet.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** Ducosim conventie
- Open vanaf 10:00u - 18:00u spellenbeurs, georganiseerd door Ducosim. Locatie: Jaarbeurs Utrecht, Jaarbeursplein 6, 3521 AL Utrecht Info: www.ducosim.nl
- 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>
- 19 t/m 22 oktober 2006** Spiel '06
- Spellensbeurs in Duitsland. Locatie: Messe Essen, Essen, Duitsland Organisatie: Merz Verlag Info: www.merz-verlag.com
- 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>

Bezoek aan Red Barons Conventie



We hebben dit nummer van de Law iets vertraagd om een verslag te kunnen schrijven over ons bezoekje aan de jaarlijkse Red Barons Conventie in Gent op 4 maart j.l.

Het was een zeer, zeer select groepje Murphen dat op een onchristelijk vroeg tijdstip (6 uur

voor mij: -mijn wederhelft draaide zich nog even lekker om-) moest opstaan om de gang naar Gent te maken. De delegatie bestond namelijk uit Wout Polder (die zo vriendelijk was om ons een lift te geven), Frits Kuijman en ondergetekende.

Mijn teerbeminde echtgenoot moest werken en kon dus niet met de Vampierdemo naar Gent, en Rob en Peter Koppendraier, die oorspronkelijk wel van plan waren geweest om te gaan, werden door een tragisch voorval in familiekring gedwongen om thuis te blijven.

Iets later dan gepland, aangezien hij eerst nog zijn auto moest uitgraven uit de die nacht gevallen sneeuw, belde Wout aan. En zo togen wij eerst op weg naar Delft om Frits op te halen.

Daarna ging het naar Gent. Via een iets andere weg dan gebruikelijk omdat er volgens Wout ergens een weg was afgesloten en hij de drukte van mensen die van of naar wintersport onderweg waren wilden vermijden.

Ik moet zeggen dat ik delen van Nederland en België heb gezien die mij tot dan toe onbekend waren. We volgden namelijk een stippelijntje op de kaart dat ooit een snelweg zou moeten worden maar dat nog niet was. Hoe dan ook: het was mooi weer, hoewel erg koud (buiten de auto dan) en het sneeuwde niet. We dachten met enig leedvermaak aan die arme Murphen die vandaag meehielpen met een verhuizing. Nee, dan kon je beter gezellig naar Gent gaan.

We kwamen uiteindelijk zonder al te veel problemen in Gent aan en stelden onze demo op. De aardige mensen van de Red Barons hadden ons twee keer zoveel ruimte gegeven als waarom we gevraagd hadden. Dat gaf niets, we konden zo mooi een aantal dingen uitstellen. Ik had de 25mm. versie van de Monitor meegenomen en zette daarnaast bij wijze van contrast de 1:600 Monitor uit de kist van Hammerin' Iron. En natuurlijk hadden we ook folders bij ons van de Open Dag en wat Ospreys over Raderbootjes in de Amerikaanse Burgeroorlog.

Ik zelf heb het grootste deel van de dag bij de demo gestaan en ofwel spellen geleid ofwel uitleg gegeven over het spel en over Murphy's Heroes natuurlijk. Wout en Frits liepen rond.

Hammerin' Iron is wat dat betreft een goed spel om mee te nemen. Het is laagdrempelig, heeft een hoog pretgehalte en is makkelijk mee te nemen. Bovendien kun je het met een aantal kleine dingen leuk aankleden. (Nog bedankt voor het lenen van de extra huisjes, Jos!).



Het valt mij wel eens op dat mensen zo snel terugschrikken voor het leiden van een demo/participatie. Dat is helemaal niet nodig. Neem een (bij voorkeur simpel) spel dat je goed kent en erg leuk vindt en kleed een en ander leuk aan; dan zul je zien dat het best goed

gaat. Als ik, verlegen angsthaas die ik ben, een demo kan leiden dan kunnen nog veel meer mensen dat. Enthousiasme en een open, vriendelijke houding doen een hoop.

Naast ons stonden trouwens onze collega's van de Tin Soldiers of Antwerp met een bontgekleurde Kuifje demo, waar ze (naar achteraf bleek) slechts 14 dagen van tevoren aan waren begonnen. Ik heb niet zelf mee kunnen doen maar aan de geluiden te horen had iedereen veel lol. Ze hadden op een rommelmarkt wat figuurtjes van Kuifje en consorten gevonden en besloten er een demo omheen te bouwen. Ze vertelden ons dat er alleen nog maar 40 inboorlingen en askari's geschilderd moesten worden, een bootje gebouwd moest worden van Kapitein Haddock (de Moule Parquee) en wat charactersheets en kaarten gefabriceerd dienden te worden. En oh ja, nog even playtesten. Dat vond plaats 12 uur voor de première in Gent.

Ook de lui van La Grande Armee waren aanwezig met hun Tyros demo. Nou ja, met het merendeel van hun Tyros demo aangezien ze een of twee dozen in Hoek van Holland hadden laten staan. Hun demo was zo groot dat de Red Barons hen maar in de hal hadden neergezet.

Van wat ik van de show gezien heb waren er best een aantal leuke spellen en traders aanwezig. Het ligt meer aan het feit dat wij zulke doorgewinterde wargamers zijn dat wij er niet veel hebben gekocht.

Hoewel ik er wel de derde uitbreidingsset van Wings of War heb kunnen opsnorren: het WWI vliegtuigspel waarover ik een tijdje terug een preview heb geschreven in de Law. Deze uitbreidingsset bevat Zeppelins!!!

Het was zeer gezellig in Gent. En de broodjes (nou ja, ik noem een half stokbrood belegd met ham geen broodje) waren als vanouds lekker.

Er waren veel belangstellenden die ook steeds weer vroegen naar Peter S. en Peter K. Ik merk toch dat het goed is om toch met een demo naar Gent te gaan. De Red Barons show is dan wel niet groot maar er komen mensen uit verschillende delen van België en Nederland, wel of niet behorend bij een vereniging, die je anders niet of nauwelijks bereikt. En contact houden met andere verenigingen is ook belangrijk. Al was het maar om te constateren dat ook anderen problemen hebben met het vinden van een goede locatie om een show te houden.

Ook voor handelaren is het belangrijk om te weten wat er speelt. Zo werden we bijvoorbeeld aangesproken door de lui van Chiltern Miniatures die op zoek waren naar meer shows op het vasteland om hun waren te verkopen. Of dat ook op onze Open Dag kon? Ik heb hen doorverwezen naar onze Open Dag Commissie.

Na een lange, vermoeiende maar erg gezellige dag vertrokken we weer naar Nederland.

Petra Schulein



De Sigaren van de Farao. Geen wonder dat het met die lui slecht is afgelopen... (Foto's: Eddy Schroyens)



Het schip van Kapitein Haddock



Kuifje in Atriboria

Dungeonville



Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Mike Selinker en James Ernest en uitgegeven door Z-Man Games. De illustraties zijn van John Kovalic, wel bekend door de strip Dork Tower.

Wat is het?

Het is een beslist niet serieus kaartspel voor 2 t/m 5 personen. En kost ongeveer 10 tot 15 Euro als ik mij goed herinner.

Wat zit erin?

Er zitten vijf pionnen in in vijf verschillende kleuren en zogeheten 'bloedfiches' in dezelfde vijf kleuren. Verder bevat de doos 64 avonturier kaarten, 5 sets kerkerkaarten, 5 toegangskaarten, 5 stadskarten, 1 opdrachtkaart en een startspeler kaart.

Er zitten drie spelhandelingen in de doos in het Engels, Duits en Nederlands.

Wat is het doel?

Het doel is om als eerste zeven fiches te verzamelen in een andere kleur dan die van jou. Oftewel het doel is om zeven avonturiers in dienst van de andere spelers te doden in jouw kerker. Als jouw eigen avonturiers in jouw kerker sneuvelen levert dat minpunten op.

Achtergrond van het spel

Je bent een tovenaars die een kerker heeft geërfd vol met monsters en omdat je je een hoedje verveelt ga je een wedstrijd aan met andere tovenaars in de buurt die ook allemaal een eigen kerker hebben wie als eerste zeven avonturiers kan doden.

Hoe gaat het?

Vorbereiding:

Elke speler kiest een kleur, en krijgt de fiches die daarbij horen.

Er zijn 5 kaarten die toegang geven tot vijf kerkers. Deze worden in het midden van de tafel gelegd met op elke toegangkaart het setje kerkerkaarten dat daarbij hoort, gedekt.

Elke speler krijgt een opdrachtkaart, hierop staat aangegeven welke kerker van jou is. De andere spelers mogen niet weten welke dat is. De startspeler is degene die het bloeddorstigst is en krijgt de startspeler kaart.

In de eerste ronde neemt elke speler 4 fiches, die elk 10 goudstukken voorstellen. Na de eerste ronde dien je op een andere manier goud te verzamelen.

Volgorde van het spel:

1. Rekrutering: elke speler moet een party rekruteren.
2. Verkenning: elke speler zet een pion bij de kerker die hij wenst te verkennen.
3. Gevecht: als er meer dan een pion bij een kerker staat wordt uitgevochten wie naar binnen mag.
4. Onderzoek: hier gaan de avonturiers naar binnen en onderzoeken de kerker.
5. Verzamelen: je stopt het verzamelde goud in je schatkist en kunt bij 4 of minder spelers een nieuwe opdrachtkaart kopen.

Ad 1. Er worden vijf avonturier kaarten getrokken en die worden van hoog naar laag neergelegd bij de stadkaarten. De avonturier kaarten hebben namelijk een nummer: dit nummer geeft aan hoe goed deze avonturiers is in het gevecht (laag is goed) en hoeveel schatten hij of zij kan dragen (hoog is goed.) Het hoogste nummer gaat naar het huis met de laagste waarde in goud en het laagste nummer gaat naar het gebouw met de hoogste waarde. Iedere keer als er een avonturier wordt gerekruteerd wordt er een nieuwe kaart getrokken en worden de kaarten eventueel naar een ander huis verplaatst zodat de juiste volgorde, blijft gehandhaafd.

Je rekruteert een avonturier per keer, te beginnen met de stadspeler totdat iedereen drie avonturiers heeft.

Het kan voorkomen dat je de ronde begint met drie of meer avonturiers. Dan mag je nog steeds rekruteren maar voor elke avonturier die je in dienst neemt moet je een avonturier wegsturen.

Ad 2. Op de avonturierskaarten staat ook aangegeven hoeveel overlevingskansen een avonturier in een bepaalde kerker heeft. Dit is aangegeven met een letter van A t/m E. A is goed, E is slecht. Zo kun je dus een kerker kiezen waar je party de meeste kans heeft om te overleven.

Ad 3. Als er twee of meer spelers een kerker willen bezoeken volgt er een gevecht. Elke speler neemt drie van zijn avonturiers en legt ze gedekt voor zich neer in de volgorde die hij kiest. Er doen maar drie avonturiers mee. Elke speler draait een voor een zijn kaarten om. De kaart met het laagste getal wint het gevecht. Als de verslagen kaart dezelfde kleur heeft als de overwinnaar loopt deze kaart over naar de winnende kant. Als de verslagen kaart een andere kleur heeft is hij of zij dood. De winnaar krijgt bovendien een fiche van de verliezer. De winnaar krijgt maximaal 1 fiche. Het team dat na alle gevechten de meeste overlevenden bezit gaat de kerker in.

Er zijn ook avonturierskaarten zonder kleur, die hebben speciale eigenschappen die in de handleiding verder uitgelegd worden.

Ad 4. Als je dan uiteindelijk de kerker in mag draai je een voor een de kaarten om die bij die kerker liggen. Elke kerkerkaart is of een schatkaart met een waarde in goud erop of een voorwerp. Als op

de kerkerkaart een letter staat die overeenkomt met de letter die op een van jouw avonturierkaarten staat bij deze kerker dan is deze avonturier dood. Als er meerdere avonturiers zijn met die letter gaat degene dood die jij kiest maar nooit meer dan een. Voor elke dode avonturier leg je een fiche in de kerker in kwestie. Daarna mag je de schat meenemen, als je hem tenminste kunt dragen. Daarvoor tel je de getallen op de kaarten van je (overlevende) avonturiers op. Zoveel mag je meenemen. Als een van je avonturiers sneuvelt en je kunt daardoor minder meenemen dan moet je schatkaarten afleggen in de kerker waar je bent. Voorwerpen mag je altijd meenemen. Als er niemand is doodgegaan mag je nog een kaart omdraaien of weggeven. De schatten zijn pas van jou als je ze ook daadwerkelijk de kerker uit krijgt. Als er wel iemand is gedood moet je een nieuwe kaart omdraaien.

Elk voorwerp hoort bij een bepaalde soort of klasse avonturiers. Dat staat op het kaartje. Alleen avonturiers van die klasse kunnen dat kaartje gebruiken. Je kunt ze wel uitgeven als vijf goud elk.

Ad 5. Als je met een party uit de kerker bent ontsnapt mag je het goud en de voorwerpen houden. Het goud kun je gebruiken om nieuwe avonturiers te rekruteren in de volgende ronde.

Hierna gaat de startspelerkaart naar de volgende speler.

Einde van het spel

Op het moment dat iemand ziet dat er 7 fiches van een andere kleur bij zijn kerker liggen mag hij zijn opdrachtkaart omdraaien en verklaren dat hij of zij gewonnen heeft.

Conclusie

Dit spel is vooral leuk met 4 of meer spelers. Omdat je wel gek zou zijn om met een party je eigen kerker binnen te gaan en daar mee minpunten te riskeren wordt het al gauw redelijk duidelijk wie welke kerker bezit bij 3 of minder spelers. Je kunt natuurlijk een nieuwe opdracht kaart kopen (voor 50 goud) maar ook dan het al snel duidelijk. Ook het feit dat je met 3 of minder spelers eigenlijk altijd wel voldoende keus hebt over welke kerker je wilt verkennen haalt het competitie element er enigszins uit.

Maar verder is dit best een leuk spel, vooral voor zieke geesten.

Petra Schulein-Coret.



Murphy's Heroes Open Dag

10 Juni 2006

Over drie maanden organiseert Murphy's Heroes weer een open dag.

Wat gaan we doen?

Voor de dag staan meerdere activiteiten gepland.

- We zetten een aantal *demonstratie- en participatiespellen* op, zodat alle bezoekers kunnen proeven van onze activiteiten. Bij een aantal hiervan zullen de bezoekers punten kunnen sparen voor een extra prijs, in de hoop dat ze zo verschillende spellen zullen uitproberen en langer blijven rondkijken. Deze spellen staan in het teken van ons thema: **Wanted: Heroes!** Ze moeten makkelijk te spelen zijn en ook niet te lang duren, maar wel een goede indruk geven van hoe het werkt.
- *Schilderworkshop*: onder leiding van ervaringsdeskundigen kun je hier leren schilderen, je techniek verbeteren of trucjes van de meesters zelf oppikken. Om mensen te stimuleren hier aan mee te doen, zullen we alle bezoekers bij binnenkomst een figuur meegeven. Wij zijn nog op zoek naar donateurs die afstand willen doen van een deel van hun ongeschilderd tin.
- *Bring & Buy*: iedereen kan hier spellen, figuren of spelmateriaal te koop aanbieden, maar natuurlijk ook goedkoop aan nieuwe spullen komen. We hopen dat jullie op de open dag allemaal wat zaken meebrengen die dan een nieuwe eigenaar kunnen vinden.

Wie?

Met de Open Dag willen we Murphy's Heroes goed in de kijker zetten. De bedoeling is om die dag zoveel mogelijk mensen uit de omgeving van Delft kennis te laten maken met onze club. Daarom zullen we dit jaar extra aandacht besteden aan reclame: flyers uitdelen, posters ophangen en contact opnemen met de pers in de regio. Maar de beste manier om mensen te interesseren is natuurlijk mond-tot-mondreclame. Dus zorg dat je je vrienden en kennissen die dag meesleept om te laten zien wat deze club allemaal te bieden heeft.

Uiteraard hopen we ook op jullie medewerking op de dag zelf. We hebben spelleiders nodig, mensen die spelen en natuurlijk moeten er wat klussen worden gedaan. Voorop staat natuurlijk dat het voor iedereen een leuke dag moet zijn, dus we zullen jullie niet de hele dag aan het werk zetten, zodat er tijd genoeg is om rond te kijken en zelf ergens aan mee te doen.

Wij zullen daarover met iedereen contact opnemen, maar bedenk dat als jij met een voorstel komt, je meer invloed hebt op wat je die dag gaat doen. Meld je dus alvast als vrijwilliger aan!

Waar?

De Open Dag vindt weer plaats in Delfstede, in de grote zaal (A), zaal B en het restaurant.

Dus, wat kunnen jullie de komende 3 maanden doen?

- Vrienden en kennissen aansporen om naar de open dag te komen
- Je opgeven om een spel te leiden, te spelen of hand- en spandiensten te verrichten
- Figuren doneren voor het welkomstgeschenk
- Spullen aanleveren voor de Bring & Buy

Alvast hartelijk bedankt voor jullie bijdrage aan deze dag, jullie horen nog van ons!

De Open Dag Commissie:

Eva Fructuoso, Inez van Rijnberk, Mirjam Bal
Alex Grofics, Kris Simonis, Jurriën de Jong

Actuele informatie over de open dag kun je vinden op de Murphy's Heroes website en ons speciale weblog

mhod.web-log.nl

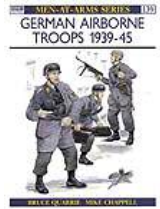
(Advertentie)

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

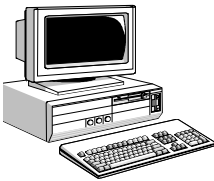
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

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: Signs and Tokens



Deze keer een aantal foto's van nogal merkwaardige borden die langs de weg staan. De foto's zijn afkomstig van verschillende personen die op het Flames of War forum gepost hebben.



Aankondiging:



8 & 9 april 2006 - Second Bull Run/Second Manassas

In het Cavaleriemuseum Amersfoort spelen we tijdens het Nationale Museumweekend de beroemde Battle of Second Bull Run, bij Manassas Junction. De echte slag was op 29 en 30 augustus 1862.

Wederom zal er een zeer grote tafel staan (5 meter lang en 3,6 m breed!), met een uitbundig landschap (wederom erg veel heuvels en ook veel bos!) en duizenden tinnen figuren. Het wordt wat kleiner van opzet (Gettysburg, Antietam en Someotherburg waren wel erg tijd- en energierovend...)

Ondanks het vele terrein dat ik voor Gettysburg en Antietam heb gemaakt, is er ook nu weer extra terrein nodig. Het gaat vooral om het hogere terrein waar de *unfinished railroad* wordt aangelegd – i.e. een grote heuvel van 220

cm lang en 120 cm breed! Verder moeten er weer veel bestaande heuvels van buisjes worden voorzien, voor de bomen!

In principe wordt het scenario uit het Great Eastern Battles Scenario Book gebruikt. Echter... de kaart zal uiteraard veel uitgebreider zijn, en ook de aankomsttijden en locaties zullen minder vast staan. Ook heb ik de mogelijkheid bekeken om eenheden die niet aan de slag hebben deelgenomen, maar wel in de omgeving waren, toch op tafel te laten komen.

Uiteraard onder strenge (dobbelsteen!) voorwaarden. Dit alles om te voorkomen dat men zich gewoon goed voorbereidt op de slag zoals deze ooit is gestreden. Dat is minder stimulerend. Ik wil een slag waarbij beide partijen volgens hun eigen inzichten te werk kunnen gaan, zonder gehinderd te worden door de historische gang van zaken, en de historische fouten. Kortom, wij gaan gewoon weer lekker onze eigen fouten maken!

Er wordt weer gespeeld met Fire & Fury. Neem indien mogelijk je eigen troepen mee. Ik hoop dat Jan Willem van der Pijl het hele weekend umpire kan zijn, zodat ik zelf eens een keer kan meespelen. Een ieder weet dat JW niet is te beïnvloeden in zijn oordeel; dat moet (in dit geval met name de Zuidelijke) spelers voldoende overtuigen van een eerlijk spel!

MEEDOEN?

Aangezien het een kleinere opzet heeft dan de beide slagen van 2005, is er ook wat minder ruimte voor spelers. Daarbij heeft uiteraard de vaste groep spelers voorrang. Er is echter nog wel plaats. Als je interesse hebt, geef je dan zeer snel op! Het meest tijdrovend bij de vorige slagen was het verwerven van de laatste benodigde spelers. Dat zal nu niet zo'n probleem zijn, dus ik ga ook niet verder leuren.

Kortom: reageer snel als je mee wilt doen! Doe dat door de onderstaande vragen in te vullen:

JA! Ik doe mee! Ik speel op

- op beide dagen dus 8 EN 9 april
- alleen op zaterdag 8 april
- alleen op zondag 9 april

Ik maak 10,00 Euro (voor 1 dag 5,00 Euro) over op rekening 58.72.71.906, t.n.v. Rob Walrecht, o.v.v. Slag.

Vermeld ook of je wilt mee-dineren op zaterdagavond!

Als je nog mogelijke deelnemers weet, schroom niet ze in te lichten. We kunnen nog enkele mensen gebruiken!

Meer informatie en aanmeldingen bij Rob Walrecht: info@walrecht.nl. De nieuwe informatiemap, met o.a. de Special Rules en Command Rules, volgt zodra je je hebt opgegeven.

Lees deze goed door! Er staan zeer interessante nieuwe regels in.

Rob Walrecht

(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

Boekbespreking: On the Roads of War,



A soviet Cavalryman on the Eastern Front.

Geschreven door Ivan Yakushin en uitgebracht bij uitgeverij Pen & Sword.

Dit boek, dat ik in een ruk uitgelezen heb kwam ik in de Kerstvakantie tegen bij Houtschildt in Den Haag.

Het vertelt het verhaal van de jonge Ivan Yakushin uit Leningrad

die in het op een na laatste jaar van zijn middelbare schoolopleiding in 1941 het begin meemaakt van de belegering van die stad door de Duitsers.

Hij besluit zich in te schrijven voor de 9^e Speciale Artillerie School, hoewel hij daarvoor een vriend van hem in zijn plaats naar de keuring moet sturen omdat zijn ogen niet zo best zijn.

In het voorjaar van 1942 worden hij en de rest van zijn bijna compleet verhongerde medestudenten geëvacueerd uit Leningrad (wat een helse tocht over het ijs blijkt te zijn) en in rustige stappen overgebracht naar Tomsk waar ze hun opleiding kunnen afmaken.

Daarna wordt hij als een van de jongste officieren in het Rode Leger naar het front gestuurd, waar hij tot zijn verbazing niet het bevel krijgt over een artilleriesectie maar over mortieren.

Hier maakt hij de slag bij Koersk mee. Als hij gewond raakt wordt hij naar Moskou gestuurd om te genezen en hoort dan dat hij niet terug mag naar zijn oude eenheid.

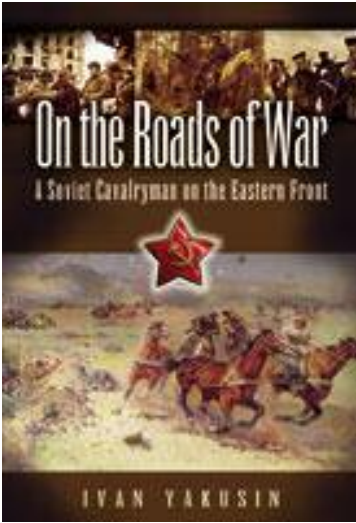
In plaats daarvan wordt hij ingedeeld bij de 5^e Guards Cavalerie Divisie, om precies te zijn het 3e Guards Cavalerie Korps. Kleine complicatie: deze stadsjongen uit Leningrad heeft nog nooit op een paard gezeten...

Met veel vallen en opstaan leert hij zichzelf paardrijden en krijgt uiteindelijk het bevel over een sectie artillerie. In die hoedanigheid veegt hij samen met het Rode Leger de Duitsers uit Rusland en heeft zelfs een rol in het ontzetten van zijn moederstad Leningrad.

Maar de tocht gaat verder, dwars door Polen, waar hij Oud en Nieuw viert in een klein dorpje en tevens bevorderd wordt tot Luitenant 1^e klas. Dat is ook weer een probleem aangezien de bijbehorende rangkentekenen niet worden meegeleverd. Dit lost hij op door Luitenants sterren te knippen uit een conservenblikje.

Het verhaal eindigt in Duitsland op 1 mei 1945 wanneer hij gewond raakt en teruggestuurd wordt naar Rusland om te genezen.

Het is een fascinerend relaas, misschien niet verteld in een hoog literaire stijl, maar gewoon het verhaal van een man die in zijn



jeugd een bijzondere tijd heeft meegemaakt en dat, omdat er bijna niemand anders meer over is van zijn korps en van generatie, aan de rest van de wereld wil vertellen.

Hij maakt ook zo zijn fouten en schroomt niet daarover te vertellen. Je krijgt een levendig beeld van de dagelijkse problemen van de een cavalerie eenheid in de Tweede Wereldoorlog (en al de krankzinnige dingen die gewoon gebeuren waarvan een scenario schrijver zou zeggen dat het veel te onwaarschijnlijk is om te gebruiken) en ook van de

tactieken die ze gebruikten.

Zoals gezegd: ik heb dit boek in een ruk uitgelezen en beveel het van harte aan.

Overigens, de uitgeverij Pen & Sword die dit boek uitbrengt heeft ook andere boeken uitgebracht die voor de liefhebber van militaire memoires zeer de moeite waard zijn:

Bijvoorbeeld: *Bearded Brigands*, (edited by Brendan O' Carroll): het dagboek van Trooper Frank Jopling van de Long Range Desert Group die uiteindelijk bij de Raid on Barce gevangen werd genomen. Zeer aanbevolen, ook vanwege de vele foto's die ofwel door Frank Jopling zelf, ofwel door een van zijn collega's zijn gemaakt.

En: *The Long Range Desert Group: Providence Their Guide*, waarin Major-General David Lloyd Owen zijn verhaal doet over zijn tijd bij de LRDG, die hij op een gegeven moment zelf leidde. Dit boek vertelt ook over de tijd in Italië en de Balkan tot op het moment dat de LRDG wordt opgeheven.

Zeer de moeite waard.

Petra Schulein

Window on the World



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

Vandaag: "Where's that kitty gone?"

Schilder: ?
Figuur: Scratchbuilt
Collectie: ?
Bron: van Flames of War Adlersnest



(Advertentie)

SPELDORADO



BORDSPELLEN , MET EIGEN DUITSE IMPORT
PUZZELS EN DENKSPELLEN

KAARTSPELLEN

MINIATUREN, ZOALS CONFRONTATION,

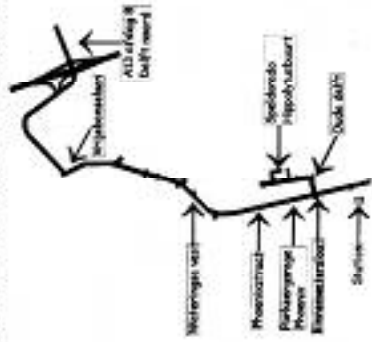
FOUNDRY, HARLEQUIN EN NATUURLIJK WARHAMMER

NAAST ONZE WINKEL IN DELFT, KUNT U ONS 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