

MURPHY'S LAW

ANNO XVIII, Oktober 2007



MET O.A.:

- Ledenvergading 10 november
- Verslag Murphy Mania 2007
- Review Ave Caesar
- Crete Scorcher: the story
- Hinterland: Cold War Command
- Biggles in the Cooler: Clubdemo
- Veel en Veel Meer!!!



DE MURPHY'S HEROES VERENIGINGS LEKTUUR

Colofon: Murphy's Law, Jaargang 18, Oktober, 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 (tenzij anders vermeld). Overname alleen na schriftelijke toestemming van de redactie en met bronvermelding.

Redactie:

Petra Schulein-Coret , Peter Schulein
Dunantstraat 821, 2713 TE Zoetermeer
Schulein@Euronet.nl

Voorplaat:

Vincent van Deventer

Murphy's Heroes Spelzaal/Adres:

Trefcentrum Delftstede: bus 23
Phoenixstraat 66, 2611 AM Delft

Giro nr: 4651958

URL: www.murphysheroes.nl

MurphysHeroes@Yahoogroups.com

Bestuur:

Ed Blaauw, (Vz), 015-2134025
Peter Schulein, : (Pm) 079-3164311
Rob Koppendraier(Sec.),079-3200132
Jasper Barreveld, 070-3814899
Dick Bax, 06-41362634

Inhoudsopgave

Voorwoord Redactie	03
Bericht van Boven	04
De Goede Vrouwe	05
Zevenjarige oorlog op een nieuwe manier	08
Agenda	12
Hintergarden	14
Crete Scorcher: the story	17
Fotographisch Verslag MurphyMania	22
Biggles in the Cooler	24
Review Ave Caesar	25
Read on the Net	30
ADVERTENTIES	
Boekhandel "Atleest"	29
Chinees Restaurant "Peking"	16
IVA Groep	02
Speldorado	31

VAN DE REDAKTIE



Beste Lezers,
Zoals jullie natuurlijk al meteen gezien hebben heeft de Murphy's Law een nieuwe voorkant! Getekend door Vincent van Deventer waarvoor hartelijk dank!! Laat me eens weten wat jullie ervan vinden.

Verder is Murphy Mania inmiddels achter de rug net als de wat we bij gebrek aan een beter woord maar zomer moeten noemen. Ik geef toe: temperaturen van boven de 25 graden zijn wat mij betreft volslagen over the top en niet meer aangenaam te noemen maar al die regen is ook niks. Je zou er kieuwen van krijgen!

Het beurzen seizoen is inmiddels aangevangen en de eerste: *Crusade* hebben we alweer gehad. Onze nieuwe Demo : "Biggles in the Cooler" is daar in première gegaan en we hebben volop belangstelling gehad.

Verder schijn ik in de nieuwe Murphy Mania commissie te zitten en kan jullie mededelen dat **volgend jaar op 26 april een nieuwe Murphy Mania** gehouden zal worden, op dezelfde locatie als dit jaar tenzij de nieuwe locatie eerder klaar is dan verwacht. Er waren misschien niet zoveel mensen dit jaar maar iedereen was het er over eens dat het reuze gezellig was. Dit moeten we volhouden en langzaam opbouwen totdat we weer op het oude niveau zitten.

Verder zijn een aantal Murphen (waaronder ik, zogauw ze binnen komen) druk bezig met het schilderen van een mysterieus volkje dat Quar heet en zijn er plannen voor een groot Zombie spel voor het Lustrum van volgend jaar. Dat zijn althans de geruchten!!!

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

Petra Schulein-Coret.

De deadline voor het volgende nummer is: **20 november 2007**

Bericht van Boven



De tijd vliegt, het is al weer herfst. Tijd dus om binnendingen te doen, schilderen, modelbouw, conventies bezoeken en dergelijke.

Tijd ook dat de AV weer in aantocht is. Een waarin we moeten aangeven dat de contributie omhoog moet, want Delftstede is begonnen met

polsen naar huurkosten. Onze inschatting is dat dat er zal komen, en dus moeten we de contributie wel verhogen. Mogelijk dus het einde van een tijdperk.

Beter nieuws is dat we besloten hebben door te willen gaan met de Murphy Mania. De commissie zoekt vast nog nieuwe leden, dus meld je aan bij Dick of Frits. Volgend jaar 26 april zal de Murphy Mania plaatsvinden, dus zet die datum maar vast in je agenda. De nieuwe clubdemo, Biggles in de Cooler, is op Crusade voor het eerst getoond, en zag er weer goed uit. Je blijft je elk jaar weer afvragen wat er dit keer uit de hoge hoed komt.

Als laatste even aandacht voor een jubileum. Petra is dit jaar 10 jaar hoofdredactrice van de Murphy's Law.

Hulde. 10 jaar nauwelijks omkijken naar de Law, want dat wordt goed geregeld. Een pluim is op z'n plaats. *(Ik bloos ervan!!!: Petra)*

Ed Blaauw, voorzitter Murphy's Heroes

De Goede Vrouw



Epiloog

Noord Schotland

Pavel Michaelovitsj neuriede een oud Russisch liedje in zichzelf terwijl hij behendig het oude bestelbusje over de nauwe B-weggetjes van Noord-Schotland stuurde.

Achterin lagen de drie kartonnen dozen met hun kostbare inhoud. En hoewel Illa hem had gezegd dat hij verder niets hoefde te doen had hij toch een paar flinke hammen ingepakt in ijs achter in het busje gezet. De andere bewoners

van de St. Nicholas street hadden zonder iets te zeggen een voor een hun eigen bijdragen achterin gelegd. Merkwaardig hoe ze allemaal begrepen waarom het ging. Of misschien niet zo merkwaardig, gezien Miranda's babbelsucht.

Er lagen pakketten met voedsel, dekens, een paar stoelen en een tafel. Dat op zich was niet zo raar; Illa had immers aangekondigd dat ze vanaf nu niet meer zo vaak langs kon komen, althans niet de eerste paar jaar. Ook de snuisterijen en die kostbare oude japon die al die tijd in Miranda's winkel had gehangen waren nog verklaarbaar. Iedereen in St. Nicholas street had immers een hoop te danken aan Illa. Leven, vrijheid en een nieuw bestaan in een ander land, en meer recentelijk: de zekerheid dat hun huizen niet gesloopt hoefden te worden om vervangen te worden door een monsterlijk lelijk winkelcentrum.

Om de een of andere reden, Pavel kon zich wel bedenken welke, had het stadbestuur besloten om St. Nicholas street tot beschermd stadsgezicht te benoemen. Het buurtje was te uniek om met de grond gelijk gemaakt te worden, zei de gemeente ambtenaar die het nieuws kwam brengen. De man had een schichtige blik in zijn ogen, herinnerde Pavel zich.

En zo was gisterochtend de hele straat in alle vroegte uitgelopen om hun gulle gaven in het busje te laden. Het oude busje zakte zowat door zijn assen van ellende.

Nee, het was niet het voedsel of het meubilair waar Pavel zich mild over verbaasde en op zich was het opblaasbare bootje ook nog wel te verklaren: het was het speelgoed.

Knuffels, ballen, grote prentenboeken, blokkendozen geschikt voor grote handen en nog veel meer. Illa stond erbij met een vreemde blik in haar ogen. Het leek wel of ze zich uit alle macht probeerde in te houden.

Miranda omhelsde haar moederlijk.

"Je moet het maar zeggen hoor, als je hulp nodig hebt"

Illa knikte, niet in staat om te spreken. Het was de eerste keer dat Pavel haar ooit in tranen had gezien.

"Moet je echt weg?" vroeg een ander, een van de kleindochters van Anton zo te zien, die meiden leken allemaal op elkaar.

“Het is hier te warm”, zei Illa, “en te druk. Het zal ze tijd kosten om te wennen aan mensen. Ik kan beter maar geen risico nemen.

De situatie leek even grimmig te worden toen de inspecteur opdook vanuit de plotseling opkomende mist. De inwoners van St. Nicholas street vormden eensgezind een muur van mensen om Illa heen.

“Ik ben hier niet in functie,” zei hij, maar dat maakte het oordeel van Illa's mensen niet milder en ze lieten hem er niet door. Maar goed ook anders had hij de eieren in hun volle glorie kunnen zien liggen.

Illa sprak: “U heeft mijn woord dat ik geen geweld zal gebruiken tegen mensen en ook geen geweld zal toestaan. Begrijpt U mij?”

Maar ik zal mij en de mijnen met tand en klauw verdedigen, met alles wat ik heb. Ik kan niet anders.

Laat mij en de mijnen met rust en dan doe ik voor U hetzelfde.”

“Ik begrijp het”, zei de inspecteur.

Dat was gisterochtend geweest: nu naderde hij het punt op de kaart dat Illa voor hem had omcirkeld. Het had hem langer gekost dan hij had gedacht, voornamelijk omdat hij de snelwegen zoveel mogelijk had vermeden. Hij wist dat hij z'n bestemming had bereikt toen de mist op hem en zijn busje neerdaalde. Hij minderde als vanzelf vaart. Vanuit de mist klonk een mannenstem met een Russisch accent.

“Zet hem hier maar neer,” zei een man met een kapiteins pet, “dan laden we de vracht over op mijn schip. Het laatste stuk gaat over water.”

“Kan ik mee?” vroeg Pavel.

“Waarom niet,” zei de zeeman en haalde zijn schouders op.

Een flinke tijd later was het schip en zijn bemanning weer op de terugweg. Pavel vond het eiland waar ze hun vracht hadden achtergelaten maar koud en onherbergzaam, maar Illa had hen daar opgewacht en verzekerde hem dat dit precies goed was.

Hij had haar impulsief omhelsd en gezegd: “Tot ziens, Draken Mama” En zij had hem liefdevol op zijn voorhoofd gezoend zodat hij bloosde. “Tot ziens, Pavel.”

Een eiland ten noorden van Schotland.

De lente zon liet een aarzelend licht vallen op het rotsige strandje waar drie kleine gedaantes aan het spelen waren met een bal. Ze hadden een grijzig witte huid die bijna geheel wegviel tegen de rotsen. Klein waren ze overigens alleen in verhouding met de vierde significant grotere, gedaante, die waakzaam naar hen keek.

“Voorzichtig, hè”, sprak ze, “niet je tanden of klauwen gebruiken, dan gaat 'ie kapot”.

De taal die gebruikt werd was heden ten dagen bij geen mens meer bekend, hoewel er ooit mensen geweest waren die hem spraken.

“Nee, mama,” klonk het in koor.

Een van de kleine wezens hobbelde onhandig op zijn vier pootjes naar zijn moeder. “Honger!”, kondigde hij aan.

Illa Draca keek toegeeflijk naar haar kleine spruit. Zo groot als een flinke herdershond was hij nu, net twee maanden uit het ei en hij groeide als

kool. De voorraad voedsel die de dankbare bewoners van de Nicholas street haar hadden meegegeven was allang op.

“Dan ga ik wel even vissen,” zei ze, “blijf hier op het strand en als je wat vreemds ziet ga je meteen de grot in.”

“Ja , mama,” klonk het.

De majestueuze witte draak verhief zich met een paar machtige vleugelslagen in de lucht en vloog over de zee in de richting van de grote school vissen die ze een paar dagen geleden had ontdekt. Ze hoopte maar dat de vissersboten die hier ook wel eens kwamen de school nog niet hadden gezien. Anders moest ze maar weer een andere zoeken. Die laatste vissersboot, waarvan ze de bemanning de stuipen op het lijf had gejaagd drie nachten geleden, was nog niet teruggekeerd. Illa wilde niemand doden maar nu had ze even meer voedsel nodig dan gebruikelijk, haar kleintjes hadden honger.

Daar! De school was er nog. Met ge oefende gratie dook ze op het water neer en schepte met haar klauwen een dozijn armlange vissen uit het water. Genoeg voor een dag.

De kleintjes stonden verwachtingsvol op het strand en doken met grote vreugde op de glanzende vissen die ze op het strand gooide.

Veel te snel waren de vissen op en de maagjes gevuld.

Voldaan kropen de kleine draakjes tegen hun mama aan en sukkelden langzaam in slaap.

Plotseling klonk er een raar brommend geluid. Illa keek op en zag in de verte een marine helikopter naderen. Instinctief gooide ze haar vleugels over de kleintjes en keek nar het toestel.

“Wat is er?” vroeg de piloot aan zijn passagier die plots doodsbleek wegtrok. De man knipperde met zijn ogen en haalde diep adem.

“Niets,” zei hij, “ik dacht even...Maar, het is grappig hoe die rots daar beneden er net uitziet als een draak.’

“Draken bestaan niet,” zei de piloot.

Einde.....Petra Coret

Een nieuwe manier om de Zevenjarige Oorlog te spelen.



Afgelopen zaterdag hebben we een door Robert Madrigal gecreëerd experiment uitgevoerd met een combinatie van tegelijkertijd op legerniveau en brigadeniveau uit te voeren treffen.

De foto hieronder ("Manoeuvres") laat de legerbewegingen zien die later resulteren in contact op

de tafel. De troepen zijn gebased op vierkantjes van gelijk formaat (met twee rijen van drie infanteristen, of een rij van drie ruiters, of een standaard met officier en tamboer, of een generaal te paard plus een standaard) en het speelbord bestaat uit vierkantjes die precies even groot zijn.

Door slechts de commandobases van de brigades te gebruiken kan eenvoudig een leger worden weergegeven dat is opgebouwd uit verschillende infanteriebrigades, enkele cavaleriebrigades en desgewenst ook nog wat geschut (alhoewel in deze periode vaak gebruik gemaakt werd van regimentsartillerie die dus onderdeel uitmaakt van de betreffende brigade).

Nadat deze bases op het speelbord tegenover elkaar zijn opgesteld gooien beide partijen een D6. De score geeft het maximale aantal verplaatsingen aan van vierkant naar vierkant, waarbij infanterie 1 vakje kan opschuiven en cavalerie (maximaal) 2 vakjes. Hierdoor is het mogelijk te proberen een situatie te creëren die zoveel mogelijk eigen voordeel geeft (het pogen uit te manoeuvreren van de tegenstander – een activiteit die juist in deze periode - The Game of Kings - vaak werd toegepast, meer nog dan in de Napoleontische periode waar immers ook de legers vaak veel groter waren). In het midden van het speelbord stellen 4 vierkanten (twee aan twee) het slagveld op de tafel voor. Door onze infanterie naar voren te schuiven zodat contact was, en tevens aan te geven dat er daadwerkelijk een aanval plaats vond (dat laatste is niet nodig: je kunt ook proberen alleen het terrein te bereiken maar geen slag te leveren) ontstond de situatie op de tafel:



De Pruisen zijn hier opgesteld

Met aan de andere kant de Fransen, die (op het speelbord) nog een Oostenrijkse reservedivisie hebben

De slag op de tafel wordt gevoerd met de oeroude WRG Napoleontische regels. Afstanden worden bepaald met stokjes waarop steeds 50 passen in afstand zijn uitgemeten (gemakkelijker en duidelijker te zien dan een rolmaat) en vuur- en handgemeeneffecten bepaald via een D6 conform de tabellen in de regels opgenomen. Een en ander werkt in ieder geval bij een troepenomvang zoals hier (met twee spelers) uitstekend, terwijl het IGYG systeem (anders dan in het verleden bij erg grote slagen ervaren) geen onaanvaardbaar lange wachttijden bij de niet-actieve speler veroorzaakt.

NB: het treffen op tafel bestaat uit vier beurten (waarbij steeds de Fransen als aanvaller eerst gingen, en daarna de Pruisen konden reageren). Na de vierde beurt keert men terug naar het spelbord op legerniveau, waar de beide D6-en weer kunnen aangeven hoeveel elementen van het gehele leger kunnen worden verplaatst, en waarheen. Het is immers niet nodig (zij het natuurlijk wel mogelijk) om de eigen troepen op tafel te versterken. Misschien is het wel beter de vijandelijke cavalerie met eigen

daaraan wat inferieure troepen vast te houden en aldus te verhinderen dat zijn de slag op tafel kunnen beïnvloeden.



Op deze foto is te zien hoe de Pruisische cavalerie op de linkerflank (drie elementen, dus drie brigades) tegenover twee Franse eenheden staat. De Franse generaal besloot deze beide eenheden - die van eliteniveau waren - naar voren te

bewegen, waarna zijn Pruisische tegenstander de drie cavaleriebrigades liet aanvallen om aldus de Fransen te verhinderen het slagveld te bereiken. Dit treffen zou dan (bij voldoende spelers) op een andere tafel tegelijkertijd kunnen worden uitgevochten en het resultaat daarna op het legerspeelbord weergegeven. Intussen (want niet alle zetten op het legerspeelbord zijn gedocumenteerd (-;-)) was de situatie op de



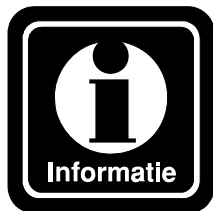
tafel aldus:

Pruisische kurassiers hadden zich op de eigen rechterflank gemeld en chargeerden Franse infanterie die tegenover hen stond (NB: in de Zevenjarige Oorlog is de carréformatie nog niet gebruikelijk). De eigenlijk ter versiering op de tafel staande koets zou heel wel de betreffende Franse generaal van het slagveld hebben kunnen komen halen – op deze locatie is weinig meer voor hem te doen. In het centrum is de Pruisische linie bezig om de eerste Franse lijn langzaam op te rollen, en de ruitrij aan het eind (Franse rechterflank) is een ernstige bedreiging voor de daar tegenover staande infanterie. Echter: het is in genen delen een Pruisisch succes ! Omdat de Franse eenheden kleiner in aantal zijn, heeft het Franse opperbevel meer mogelijkheden tot manoeuvres. Waar inmiddels zowel hier op de tafel als ook op de grotere legerschaal alle Pruisische brigades in contact zijn, is dat voor wat betreft de Fransen (en met name voor de Oostenrijkse reserve-divisie) niet het geval. Indachtig de stelling van Von Clausewitz (de winnaar van de veldslag is diegene met de meeste reserves) valt daarom aan te nemen dat Maria-Theresia van Oostenrijk hier straks (na het sneuvelen van zovele Fransen) een “Oostenrijkse” overwinning zal kunnen claimen....

Slotopmerkingen: de link tussen “groter geheel” en “op de tafel” is zo sterk dat je voortdurend nadenkt over wat je op de tafel moet doen om straks op het legerbord een voordeel te behalen en omgekeerd. Je wordt gedwongen af te wegen wat de gevolgen van je daden zouden kunnen zijn, in plaats van (zoals zo vaak gebeurt) gewoon rücksichtslos naar voren te gaan. Zoals al eerder gezegd: juist de geringere omvang van SYW-legers maakt die voorzichtigheid en de nadruk op manoeuvreren in plaats van domweg vechten zo belangrijk. Als simulatie van deze periode is de combinatie dan ook zeer geslaagd !

Luc Burlage

AGENDA Murphy's Heroes 2007/2008



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

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

20 oktober 2007 Murphy's Heroes

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

18 tm 21 oktober Spiel 2007

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

27 oktober 2007 Murphy's Heroes

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

3 november 2007 Crisis 007

- 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>

3 november 2007 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algonon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax

.10 november 2007 Ledenvergadering Murphy's Heroes!!!!

- Algemene ledevergadering Murphy's heroes: Info Ed Blaauw 0152134025 of Rob Koppendraier 079-3200132.

10 november 2007 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel;015 - 2622656
- WW2 spel. 15 mm/ 20 mm "Flames of War" dan wel "I ain't been shot Mum". Info: Peter Schulein, 079-3164311

17 november 2007 Murphy's Heroes

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

24 november 2007 Murphy's Heroes

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

1 december 2007 Murphy's Heroes

- Bordspeldag. Info: Petra Schulein, 079-3164311.
- Vliegtuigdag: 1:600 WW2 vliegtuigspel Bag the Hun of 1:300 Vliegtuigspel Algonon pulls it off. Info: Peter Schulein, 079-3164311 of Dick Bax.

8 december 2007 Murphy's Heroes

- Warhammer Fantasy Battles/ 40K Info: Maarten Kaiser tel; 015 - 2622656
- WW2 spel. 15 mm/ 20 mm "Flames of War" dan wel "I ain't been shot Mum". Info: Peter Schulein, 079-3164311

8 en 9 december 2007 Midwinter Fair

- Fantasy en Gothic markt. Vooral voor re-enacters en mensen die van life rollen spellen houden. Lokatie: Archeon te Alphen a/d Rijn. <http://www.archeon.nl/>

15 december 2007 Murphy's Heroes

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

15 december 2007 Ducosim conventie

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

22 december 2007 Murphy's Heroes

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

30 december 2007 **Kilogame ?**

- Organisatie Murphy's Heroes. Thema en hoofdschuldige nog onbekend.

2008

1 maart 2008 The Red Barons

- Wargame conventie, Dienstencentrum Gentbrugge, Braemkasteelstraat, Gentbrugge, België. Info: email: redbaronsgent@hotmail.com,

8 maart 2008 Mini-Art-Con 2008

- Miniaturen conventie met heel veel heel erg mooi geschilderde figuren: Lokatie: Mülheim an der Ruhr statt. <http://www.mini-art-con.de/>

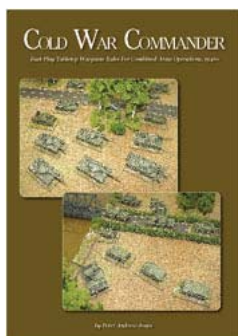
19 april 2008: Salute 2008

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

26 april 2008 Murphy Mania.

- Open dag van Murphy's Heroes, 10:00-17:00u; Dans- en Partycentrum Wesseling Houttuinen 26 Delft. Info MurphyMania2007@murphysheroes.nl

Hintergarten, 20 mei 1984 05:54 Zulu



(Zijnde een verslagje van een moderne slag waarin de Cold War Commando regels uitprobeerde werden.)

In de vroege ochtendmist staat sergeant Dirksen te luisteren. Hij dacht toch echt een paar seconden geleden het geluid te hebben gehoord van pantservoertuigen. Nu hij met oren gespist in het natte gras staat hoort hij echter niets. Tenminste, het geluid van de wakker wordende groepsleden kun je niet niets noemen. Tussen het gapen en openritsen van slaapzakken hoort hij Boogaart schelden, zoals gebruikelijk, dat het weer een lekker lang nachtje was en dat als het zo doorgaat hij wel naar huis gaat lopen, zodat hij daar wat bij kan slapen. Dirksen lacht in zichzelf en geeft daarna Boogaart de opdracht om de foef te zoeken zodat er gegeten kan worden.

Luitenant van de Water loopt door de opstelling van het peloton en ziet dat het goed is. Ze hebben de opdracht gekregen een blocking position in te richten om mogelijke verkenningspatrouilles tegen te houden. Nu het daglicht wordt is de kans dat deze patrouilles nog actief zijn gering. Het zijn weliswaar wel Russen maar, en daar zijn ze de afgelopen dagen wel achtergekomen, dat wil niet zeggen dat ze dom zijn.

Ineens is het praten verstomd, en ook de kauwende monden staan stil; nog geen seconde later rent Dirksen naar zijn put en de rest van de groep sprint scheldend en vloekend achter hem aan in de richting van hun eigen opstellingen. Artillerie !!!! Je hoort ze schieten in de verte en ze weten wel dat de Russen niet zuinig zijn met munitie. Alweer onder vuur. Een aantal seconden nadat iedereen een veilig heenkomen heeft gevonden horen ze de granaten ontploffen in het bosgebied aan de andere kant van de weg. Zo te zien vallen de granaten precies in de opstelling van de Bravo groep en de compagnies CP. Iedereen zit stilletjes af te wachten wanneer zij aan de beurt zijn want zulke nauwkeurige beschietingen zijn geen toeval dat moet een verkenning geweest zijn die de afgelopen nacht ongemerkt zijn werk heeft kunnen doen.

De granaten ontploffen tussen de putten, een hels kabaal en van de Water heeft het idee dat zijn trommelvliezen springen. Tussen elke ontploffing door probeert hij uit alle macht adem te halen en

om niet aan het rennen te gaan. Ondertussen schreeuwt hij naar zijn mannen dat ze in positie moeten blijven. De meesten weten wel dat dit de beste optie is, maar elke spier in je lichaam zegt hem dat hij weg moet, weg van deze plek, weg van de dood.

BAAAAAAM!!!!!! Een granaat valt veel te dicht bij de compagnies CP en tot zijn afgrijzen ziet vd Water dat er van de tent en de M577 van de Compagnies Commandant niets over is dan een smeulende brandende puinhoop. Hij heeft in 3 dagen tijd zoveel ervaring opgedaan dat hij al niet eens meer de moeite neemt om zijn put uit te komen om te kijken of er nog wat te redden valt. Daar zijn geen overlevenden meer.

En dan stilte, een intense stilte die pijn doet aan de trommelvliezen, of was dat tijdens het bombardement al zo en is er nu tijd om over na te denken ? De adrenaline stroomt door zijn lijf en hij kruipt zo snel als mogelijk uit zijn put. IEDEREEN OKAY ? NUMMEREN !!!!

Tot zijn stomme verbazing hoort hij uit de putten, zij het aarzelend, alle nummers in volgorde, en komt hij erachter dat er van zijn groep niemand gewond is. Dat is een wonder in een dergelijke barrage. Die prefab putten werken dus blijkbaar toch wel goed.

Zoekend naar zijn kaart valt de blik van Hendriksen op het warmtebeeld. Instinctief neemt hij de toren over van de schutter en speurt met het warmtebeeld zijn hele schootsveld af. Niets te zien, hier en daar een konijn en in de verte een hert, en nog een en nog een. Wacht even dat zijn er wel erg veel, inzoomen. SHITTT VIJANDELIJKE TANKS, SCHUTTER! 12 UUR T72's OP 2000 METER. Terwijl de schutter de koepel overneemt en de lader als een bezetene werkt om een granaat te plaatsen waarschuwt Hendriksen de rest van het peloton en daarna de CP. Tenminste dat laatste lukt niet. De CC zal wel weer aan het schijten zijn zoals gebruikelijk op dit tijdstip denkt Hendriksen. Verwoed probeert hij de CC op het net te krijgen maar al zijn pogingen mislukken. LUIT MOGEN WE VUREN ? JA GVD NATUURLIJK KLOOTZAK VUREN VRIJ. Met een enorme dreun vliegt de granaat richting doel en heeft de schutter zijn eerste schot van de dag afgevuurd. Hendriksen kijkt mee op het warmtebeeld en ziet de granaat inslaan op de voorste T72 . Gelijk ziet hij dat dit een moeilijke dag wordt, de Russen hebben waarschijnlijk een engeltje op de koepel gelast want alhoewel de AT granaat doel treft lijkt niets erop dat de tank is uitgeschakeld. Vanuit zijn positie hoort en ziet hij de rest van het peloton nu ook in actie komen. Zijn eerste indruk wordt bewaarheid. Veel te weinig treffers en dus veel te weinig tanks uitgeschakeld. Een moeilijke dag.

Leeuwarden 20 mei 1984 20:00 Zulu

De ops officier staat gebogen over de foto's van het doorbraak gebied. Dat ze veel tanks hadden wisten ze wel, maar zoveel, dat had toch niemand gedacht. Bovendien was de doorbraak sector op een heel andere plek dan vooraf was aangenomen. Ze hadden een probleem. Tijdens het bekijken van de detail foto's die vanmiddag waren genomen door zijn verkenningsvlucht was zijn blik gevallen op Hintergarten een of ander gehucht, waar Nederlandse troepen in een haastige verdediging hadden gezeten. Zo te zien waren ze compleet verrast. In het Noorden ziet hij een compleet uitgebrande compagnies CP en de hitte indicatie van voertuigopstellingen en de sporen die ze hebben gemaakt richting het westen. De jongens in het zuiden waren er wel slechter aan toe zo te zien. Ze hadden een lijst gemaakt en kwamen tot de slotsom dat er een verkenningsspeloton een complete tankcompagnie en een groot deel van een infanteriepeloton waren weggevaagd. Weliswaar waren de resten van Russische tanks en voertuigen ook te zien, maar die waren niet in verhouding tot de Nederlandse verliezen. Ze moeten verrast zijn geweest was zijn conclusie want iedereen wist toch dat een Leo 2 een veel betere tank was dan een T 72 ?

Bovenstaande is een kort deel uit het boek van generaal (b.d.) Broodje dat hij schreef naar aanleiding van 15 jaar vrijheid verschenen in 2007 bij uitgeverij Oost en co.

Rene v.d. Assem

(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

Crete Scorcher: The story



This is my story of creating a (small) megagame. It started with an MSN Messenger chat with Jurrien last November, when I asked if, as in the past, there would be a Sunday game following Murphy Mania. I had had a good meal and wine with a client in Norway, it was late at night, and somehow I volunteered myself to run a Crete game.

I had already done quite a lot of reading about the German invasion of Crete, so I had some ideas. My first move was to draft a character list of about 30 historic names. Players would have Brigadier rank or higher. However, my reading of the

action on Crete recounted action at quite low levels, battalion and company. I parked that dilemma for later.

There were several aspects that I wanted in the game: Command communication difficulties; Air support; Simple logistics; Tiredness; Medical Units. I quickly settled on four turns per day, which in my mind I labelled morning, lunch, evening and night. I could imagine keeping records for each battalion, as each player would have in the range of three to six, which would be manageable.

Command communication is always difficult between any number of players, so just making players pass messages up the line would be enough for the high command problems. Down the line, there are many accounts on Crete of battalions not doing what the Brigadiers had intended, so I would need some game mechanics to handle that. Reading some more, I decided a morale test and reaction movement should suffice. Air support proved to be the last topic to resolve. It was simplified by the absence of Allied air units, so I only had to deal with German aircraft. The literature is very clear about how many aircraft were available, how many got shot down, but not too clear about how many were serviceable. Also I had to decide on manageable number of air units (in practice how many counters and what impact they should have).

Logistics would be a critical factor for the Germans. They would have to decide whether to use aircraft to fly in troops or supply, but I did not want piles of supply counters. Eventually, I came up with the simple idea that any transport aircraft not carrying something else would be deemed to carry supplies, as there must be stacks of it available in Greece! The players would have to log consumption, again by battalion. I decided on food (which historically also meant drink too) and ammo. Arbitrarily I set 24 hours as the time that rations would be good after which troops would be tagged Hungry and fight at a disadvantage. Similarly three turns firing

would put a unit Low on Ammo. The Allies interestingly stacked all their supplies in the naval base at Suda and shipped it out from there, so a line of supply principle would work for them. In Crete there is basically only one road, which runs the length of the island along the north coast. Cut that road and supplies stop getting through.

Tiredness was interesting. There are accounts of units sneaking past the enemy while they sleep (and not necessarily at night!). I decided that after 24 hours in action a unit would need a rest. Of course they could struggle on with a Tired disadvantage.

The idea of Medical Units also comes from the literature. There are accounts of taking doctors hostage; also happier accounts of medical units looking after the enemy. The Germans even went to the trouble of setting up landing strips on the beaches to evacuate the wounded in Storch



aircraft (which also ferried the officer staff to the island). What would be the effect of not doing this? Maybe the troops morale would be affected? If your mate had taken a bullet and was not getting any treatment, just maybe you would be a little more reluctant to risk your neck! So I had an extra morale factor.

With all these factors in mind, I started mapping. On the internet, I found some good maps in the official histories, with enough terrain details to be interesting. I spent many frustrating evenings cleaning the troop positions off those maps, using (Paintshop) bitmap editing. By Christmas, I had maps at about 4 inches to the kilometre printed and laid out in my game room.

The Allied order of battle is very clearly documented, so I started cutting some cardboard counters in half inch squares. The German OB at first reading was simple, but when I started placing counters on the map I got very confused. Even now I am in doubt as to which troops were in the convoys, and which did not fly on the first day (either intentionally or because of a lack of planes in the afternoon sorties). Only in April, did I find out which artillery units were parachuted in on day one.

I started pushing counters around the map and quickly decided I had too much space and not enough counters. The answer was to cut new larger company counters at about 3cm square. Then without stacking the historic distribution of the troops on the maps fitted just right. I decided stacking would be allowed, but only one unit in a stack would be allowed to fight. Every gamer will spread his troops out with such a rule. Historically however whole battalions arrived at Maleme airport, so the Germans might have to risk some large stacks (which caught the photographers' attention on the day).

I developed game mechanics from scratch. Vaguely the combat principle is like the Axis and Allies games, with quite a lot of dice (one for each company and bonus dice for concentrated attacks) and results recorded at the battalion level. This was deliberately mechanics rather than realism,



because I want the Brigadiers to focus on where to send the units.

By the Chestnut Lodge spring games weekend I had a game to test. I took two maps with me, but on the day decided to test just one map. We set out the counters and I explained the rules, which I had published in a first draft booklet. In Chestnut Lodge tradition we spent a

lot of time discussing the intent of a few words. For example, I had used the word Blitz, which to me was just a game mechanic descriptor but to the play testers meant Blitzkrieg and all the associated doctrine, so how could the Greeks Blitz?!? Surprisingly, we did manage to play enough turns to see that troops would soon be tired, hungry and short of ammo, but we did not get to the point of anyone taking the initiative to fix such problems. It was not evident how a commander would take troops out of the line for a rest, when everyone seemed to be short of troops.

The biggest learning from that play test was the desire of players to circumvent the rules. Can I move with an attack order? I had not thought of that. How far can we move? In six hour turns an awful long way, but I did not see that you would want to leave a nearby enemy alone to march off somewhere else! As Mukel kindly put it, my task would be to rewrite the rules so that the players would do everything – the umpires would have nothing to do...!

True to character, Dave Boundy pointed out the absolute necessity of having a naval game! Without it the Allied ground commanders would not need to garrison the coastline against a sea borne invasion.

On the plane home I wrote an action list of things to fix. And reading the history started again in earnest, with even greater focus. My consumption of Post-It notes increased dramatically.

Nick Luft agreed to spend a weekend play testing, so I had a fresh target. Just before he arrived I printed out the naval game. We agreed to try the naval game and a different battle map. Nick kindly refrained from getting too much into the text of my rules – maybe they had improved enough or maybe he was just polite – but he did help me enormously by working through the physical actions of the players. He kept asking me where I thought everyone would be in the room as we progressed with our play testing. Who is delivering the messages? Who is moving the airplanes?

Who can talk to whom? It became clear to me that I needed to formalise any transaction between tables and make some trays to move counters.

The naval game proved to be a great game in its own right: fun; simple; maybe even realistic. At any rate it made a naval landing possible and developed a dilemma for the Germans balancing how many aircraft to commit to the land battle and to the naval action. We fine tuned the rules, reprinted them and played it again, with the agreement that the second naval play test would count for the Sunday land battle. Low and behold a German convoy got through!

The land battle play test demonstrated that the game mechanics worked. Nick was still worried that the umpires would have to arbitrate over



simultaneous movement, but otherwise he expressed confidence that the battle mechanics worked. The big learning from play testing with Nick was the need for explicit player briefings and umpire briefings. What a lot of work that is!

Nick also suggested making counters for the Allied air units. Someone will see them in a plastic bag and

therefore the Allied players would, as in history, keep the airfields open for their arrival – that worked!

As the big day approached, my wife expressed some frustration with the time spent printing player briefings and packing things in plastic bags. I had photographed the set up sequence and put the counters in bags that corresponded to each step in the set up along with the photos (on the day that worked very well). When I came to close the last bag, of course, I had five counters left over, which takes me back to my doubts about the actual arrival of German troops: did the five left-over companies miss their flight on day one?

All the maps rolled up into a big tube (I used a piece of plastic drainpipe so I could ship them by air).

My clients messed me about in the week before Murphy's – on the Monday I had air-tickets to Aberdeen, Heathrow (three times), Paris and Amsterdam! In fact I went to three of those places and was very relieved when my outsize luggage – the map tube – arrived at each destination.

Dick Bax had been managing the player inscriptions. I had to plan for fewer players than I would have liked, but I would have (just) enough to play all the battle maps. Some players would be very busy!

On the day, we had one no show and a few folk who did not like their appointed roles. With twenty-five players and umpires it was a bit chaotic. We did a few player swaps, set out the maps and counters, and at 10h10, I was ready to roll.

I got everyone's attention with a short pre-battle speech. Then, I explained the battle mechanics. I was sure most players (and even some of the umpires) would not have read the rules. By 10h30 we were under way.

One problem had been anticipated: two of the maps had nothing



happening for the first two turns – in history the Germans did not land there until the afternoon. Orders still had to be written there and the players did not seem to mind. I had not realised that in swapping some players, I had assigned only one German player to two maps (whoops). It was too late.

Although I had another map with two German players, they had already mentally committed to their characters and refused to move. Fair enough. The German operations on the eastern end of the island would suffer poor communications because the player was overloaded. As umpire, I arranged to help him as best I could.

The game evolved almost exactly like history. At Rethymon, the Germans managed to clear the airport and get into the harbour, but were beaten off by counter attacks. At Heraklion, the Germans just had a tough time and forgot to ask for more supplies. At Maleme, the elite paratroops took the airfield. I am not sure about the counter attack, but I do know that the Germans advanced and started pouring in reinforcements. At sea, the Italian convoy was sunk outright, but the Royal Navy suffered ten ship losses and when play stopped they had the whole fleet North of the island ready to be bombed all over again.

What do I think now? The game worked. Yes, and it could be improved. The game mechanics have some features that should be changed for a more realistic feel. If ever I do it again, companies out of formation (disrupted), rather than simply having their combat value halved, would not be able to support each other. Some of the rule wording (again) needs changing, but because I explained the rules first, the players did work the rules as I had intended. Between thirty and forty players would allow faster play and some more time for role-playing.

I used the historic distribution of allied forces and the actual landing locations for this battle. Partly that was for convenience and partly because I was not confident the game mechanics could handle anything else. I now believe that pre-battle planning on both sides would work to allow the commanders, within the historic constraints of their respective higher commands, to decide their own troop distributions and that would make for an even more interesting game.

Daniel Shaw

Fotografisch verslag Murphy Mania 2007



Het smurfen spel dat "Best of Show won"



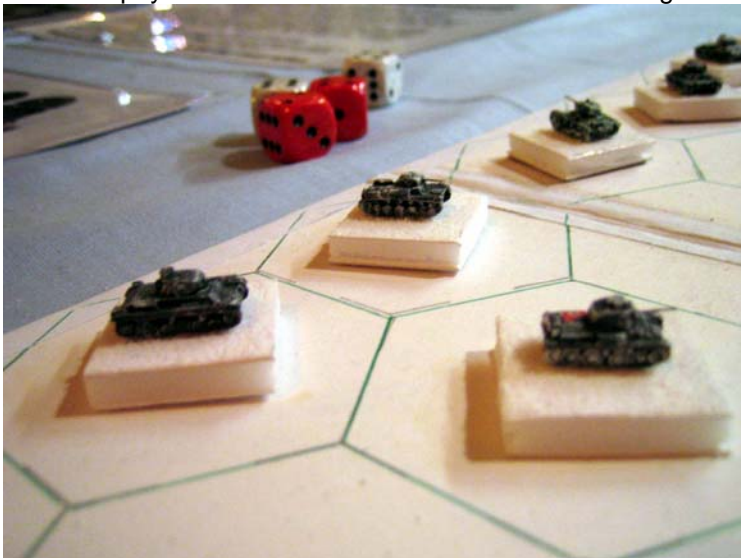
Overzicht van de zaal in Danscentrum Wesseling



Onze Murphy Banner



Pirates! weer van stal gehaald



Pavlov's dogs: een kort, geinig spel...

Biggles in the Cooler: de nieuwe clubdemo.

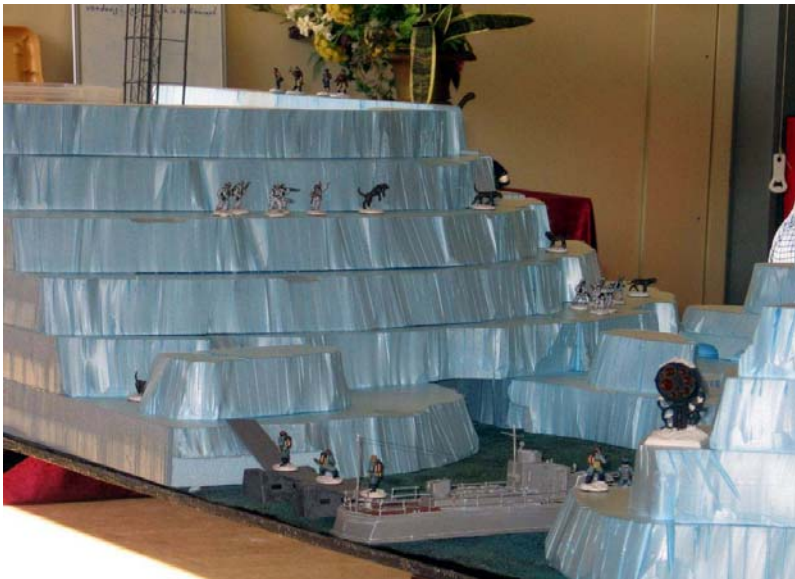


Na de tweede wereldoorlog blijken de Duitse inspanningen tot het verwerven van Neu-Schwabenland op Antarctica op waarheid te berusten. Alhoewel de motivatie meer te maken heeft met verdwenen Engelse goudschepen dan met het voortbestaan van het Derde Rijk.

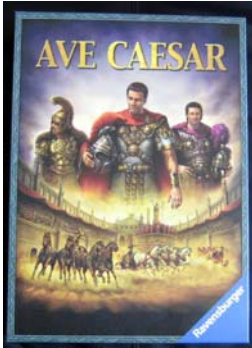
- Wie is Hauptman von Schonbeck en wat gebeurt er op zijn geheime basis in een ijsvulkaan op Antarctica?
- Wat hebben een Russisch schip, een Duitse onderzeeder en ijsberen met elkaar van doen?
- Bestaan de Britse R(-evenge) wonderwapens echt?
- En waarom worden Biggles, Ginger, Bertie en Algy nooit verkouden?

Een pulp participatiespel waar je zo bij aanschuift, een jongensdroom in levende lijve: "Biggles in the Cooler"

Kom het zien! Bijvoorbeeld op Crisis in Antwerpen (3 november).



Review: Ave Caesar



Wat is het?

Het is een bordspel gebaseerd op de populaire wagenrennen in het Oude Rome. Je kunt het met 3 tot 6 personen spelen. Het spel is niet nieuw, dateert al uit 1989 maar er komt nu een nieuw speelbord voor uit.

Wie heeft het gemaakt?

Het is ontworpen door Wolfgang Riedesser en in Nederland geproduceerd door Ravensburger.

Wat zit erin?

Een dubbelzijdig spelbord met daarop een parcours dat de wagens moeten volgen. 6 paardenspannen in verschillende kleuren, 6 munten in diezelfde kleuren en 6 kaarten decks van ieder 24 kaarten in 6 kleuren. En een handleiding en een linnen zakje waar ik het nut niet goed van inzie.

Wat is het doel?

Het doel is om als eerste 3 rondes over het parcours af te leggen waarbij de spelers ook nog minstens een keer langs de keizerlijke loge moeten gaan want anders wordt de man chagrijnig en wordt de speler in kwestie gediskwalificeerd.

Achtergrond van het spel

Het Romeinse Rijk had zoals de meeste rijken stinkend rijke mensen (niet veel), gewoon rijke mensen (iets meer maar ook niet veel) en arme mensen (heel erg ontzettend veel). Die laatste groep, die niet veel had, -meestal geen werk en dus ook geen geld en geen eten, maar wel heel veel kinderen-, kon erg gevaarlijk worden als ze ontevreden waren. Daarom vonden de Romeinse heersers het concept Brood en Spelen uit. Brood, opdat ze geen honger hadden en dingen als de Wagenrennen en de Gladiatorenspelen om ze te vermaken. Dan kwamen ze tenminste niet in opstand.

Wagenrenners waren, als ze succesvol waren, minstens net zo populair als gladiatoren. En net als die laatsten kwamen ook zij vaak vroegtijdig aan hun eind door de vele ongelukken die plaatsvonden.

Hoe gaat het?



Vorbereiding

Elke speler neemt een wagenspan, een munt en een setje kaarten in een kleur. Men kiest op welke kant van het bord men wil spelen. Om de startpositie te bepalen trekt elke speler een kaart uit zijn goed geschudde stapel. Op die kaarten staan getallen van 1 tot en met 6. Wie het hoogste getal trekt begint op positie 1 en begint het spel. Daarna in volgorde van de getallen op de kaarten van de overige spelers. Als er twee dezelfde getallen getrokken worden trekken de spelers in kwestie nog een kaart net zolang totdat een van beiden een hogere kaart heeft dan de ander. Zo worden de wagenspannen in de juiste volgorde gezet. Hoogste kaart op 1



dus, de op een na hoogste kaart op 2 enzovoort. In die volgorde bewegen de wagenspannen en het is handig om ook in die volgorde te gaan zitten. Daarna

worden de stapels van elke speler opnieuw goed geschud.

Elke speler neemt drie kaarten van zijn/haar stapel en dan begint het spel.

Verloop van het spel

Het parcours wordt linksom gereden. De startspeler legt een van zijn kaarten voor zich neer en verzet zijn wagenspan het betreffende aantal vakjes. Daarbij gelden de volgende regels:

- Een wagenspan mag alleen voorwaarts
- Op een veld mag maar een wagenspan staan.
- Alleen bij velden zonder muur mag van spoor gewisseld worden
- Een zijsprong is niet toegestaan
- Men moet als men van spoor wil veranderen diagonaal naar voren.

- Je moet een kaart spelen tenzij je de zet op die kaart niet kunt uitvoeren. Kun je geen kaart uitspelen die je ook kunt uitvoeren dan vervalt je beurt.
- Alleen bij de eerste beurt mag de startspeler een 6 uitspelen. In het vervolg van het spel mag de speler die voorop ligt geen 6 uitspelen.
- Als meer spannen aan kop liggen mogen ze geen van allen een 6 uitspelen
- Als de speler die op kop ligt drie zessen in zijn hand heeft is dat jammer dan, dan mag die speler geen kaart uitspelen
- Uitzondering voor bovenstaande: als de speler die op kop ligt zich in een chicane (vernauwing van de baan naar een enkel spoor) bevindt mag hij wel een 6 uitspelen.
- Tweede uitzondering: als twee of meer spelers aan kop liggen die allen alleen maar zessen in hun hand hebben dan mag de eerste die aan de beurt is een 6 uitspelen
- Je kunt niet over wagenspannen heenspringen
- Als je geen kaarten meer overhebt sta je stil en ben je uit het spel

Daarna is de speler aan de beurt op positie 2, etc.

In de loop van de wedstrijd moet elke speler langs de keizerlijke



loge. Dit moet gebeuren na de eerste of tweede ronde over het bord. De speler beweegt zijn wagenspan dan door de keizerlijke passage en brengt het ergens in die passage tot stilstand. Dan legt hij als teken van zijn genegenheid

voor de keizer (*ahumm!*) een munt bij de keizer.

Slaag je er niet in om die munt af te leveren, omdat iemand de passage blokkeert bijvoorbeeld (je kan namelijk niet inhalen in de keizerlijke passage), dan word je gediskwalificeerd. Keizers hebben nou eenmaal een afwijkend gevoel voor humor.

Einde van het spel

De eerste die na drie ronden met zijn wagenspan over de eindstreep gaat en zijn munt aan de keizer heeft afgegeven is de winnaar. Als je meerdere potjes speelt krijgt de eerste speler die

de eindstreep haalt 6 punten, de tweede 4, de derde 3, de vierde 2 en de vijfde 1. De zesde krijgt niets.

Bij meerdere potjes speel je eerst op de ene kant van het bord, daarna op de andere kant die dus verschillend is en nog eens op de eerste kant maar dan rechtsom en een vierde keer op de andere kant rechtsom.

Bij de tweede ronde begint dan degene die bij de eerste als laatste gestart is enzovoorts.

Degene die de meeste punten heeft wint.

Conclusie

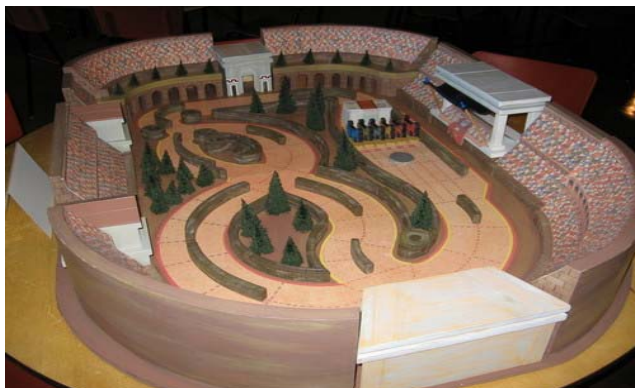
Het is een leuk spel. Je moet zoveel mogelijk proberen om de binnenbocht te nemen want dat kost je minder kaarten. Dit is echter niet altijd mogelijk omdat je ook nog langs de keizer moet en andere spelers je ook nog wel eens (wanneer ze maar kunnen, dus!) blokkeren in de chicanes. Het is heel goed mogelijk dat degene die steeds op de laatste positie lag in een keer een eindsprint maakt en de wedstrijd wint.

Het kan ook heel goed dat de koploper in het zicht van de eindstreep ineens alleen maar enen trekt en door anderen wordt ingehaald.

Een relatief simpel spel waarbij het toch hard tegen hard kan gaan. Ben benieuwd naar het nieuwe bord.

Aanbevolen!

Petra Schulein-Coret.



Dit is overigens de huisvlijt van iemand die het parcours in 3-D heeft gebouwd: indrukwekkend! (Bron: Board Game Geek)

(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



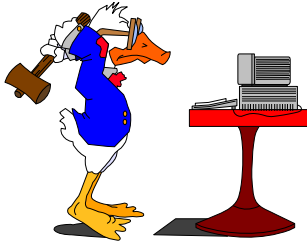
Boekjes waarin uitgebreid veldslagen, uniformen, enz. worden omschreven. Vele illustraties, veelal in kleur. Pakweg 900 titels in voorraad van o.a.

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, franco 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: Tribal wisdom of the Dakota Indians



Tribal wisdom of the Dakota Indians, passed on from generation to generation, says that, "When you discover that you are riding a dead horse, the best strategy is to dismount."

However, in the world of big business, government and institutions like education more advanced strategies are often employed, such as:

1. Buying a stronger whip.
 2. Changing riders.
 3. Giving horse and rider a severe reprimand.
4. Re-structuring the dead horse's reward scale to contain a performance- related element.
 5. Suspending the horse's access to the executive grassy meadow until performance targets are met.
 6. Making the horse work late shifts and weekends.
 7. Scrutinising and clawing back a percentage of the horse's past 12 months expenses payments.
 8. Appointing a committee to study the horse.
 9. Arranging to visit other countries to see how other cultures ride horses.
 10. Convening a dead horse productivity improvement workshop
 11. Lowering the standards so that dead horses can be included.
 12. Reclassifying the dead horse as living-impaired.
 13. Hiring outside contractors to ride the dead horse.
 14. Outsourcing the management of the dead horse.
 15. Harnessing several dead horses together to increase speed.
 16. Providing additional funding and/or training to increase dead horse's performance.
 17. Doing a productivity study to see if lighter riders would improve the dead horse's performance.
 18. Declaring that as the dead horse does not have to be fed, it is less costly, carries lower overhead and here-fore contributes substantially more to the bottom line of the economy than do some other horses.
 19. Rewriting the expected performance requirements for all horses.
- And finally, the highly effective...*
- Promoting the dead horse to a supervisory position.
 - Denying categorically that the horse is dead.
 - Admitting that the horse may be existence challenged, but assuring the public that steps have been put in place to ensure that this situation does not happen again.
 - Assuring the public that any injury the rider took when dismounting involuntarily from the horse was self-inflicted, and therefore not the responsibility of the Dead Horse and Rider Department.
 - Confirming that the rider will be sent on a suitable course in order to train him for the next time he encounters these circumstances.
 - Regretting the circumstances which resulted in the rider being allocated a horse which was less up to the job of carrying him than it should have been, but assuring the public that lessons have been learned from the incident.

SPELDORADO



SPELLEN-ELDORADO

HIPPOLYTUSBUURT 21

2611 HM DELFT

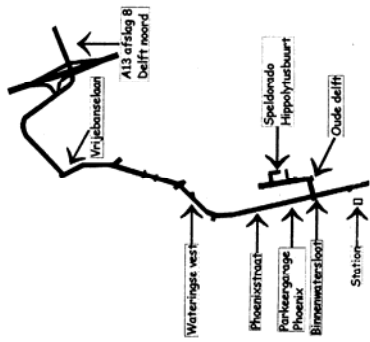
015-2134516

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.



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

Naam en adres

Frankeren