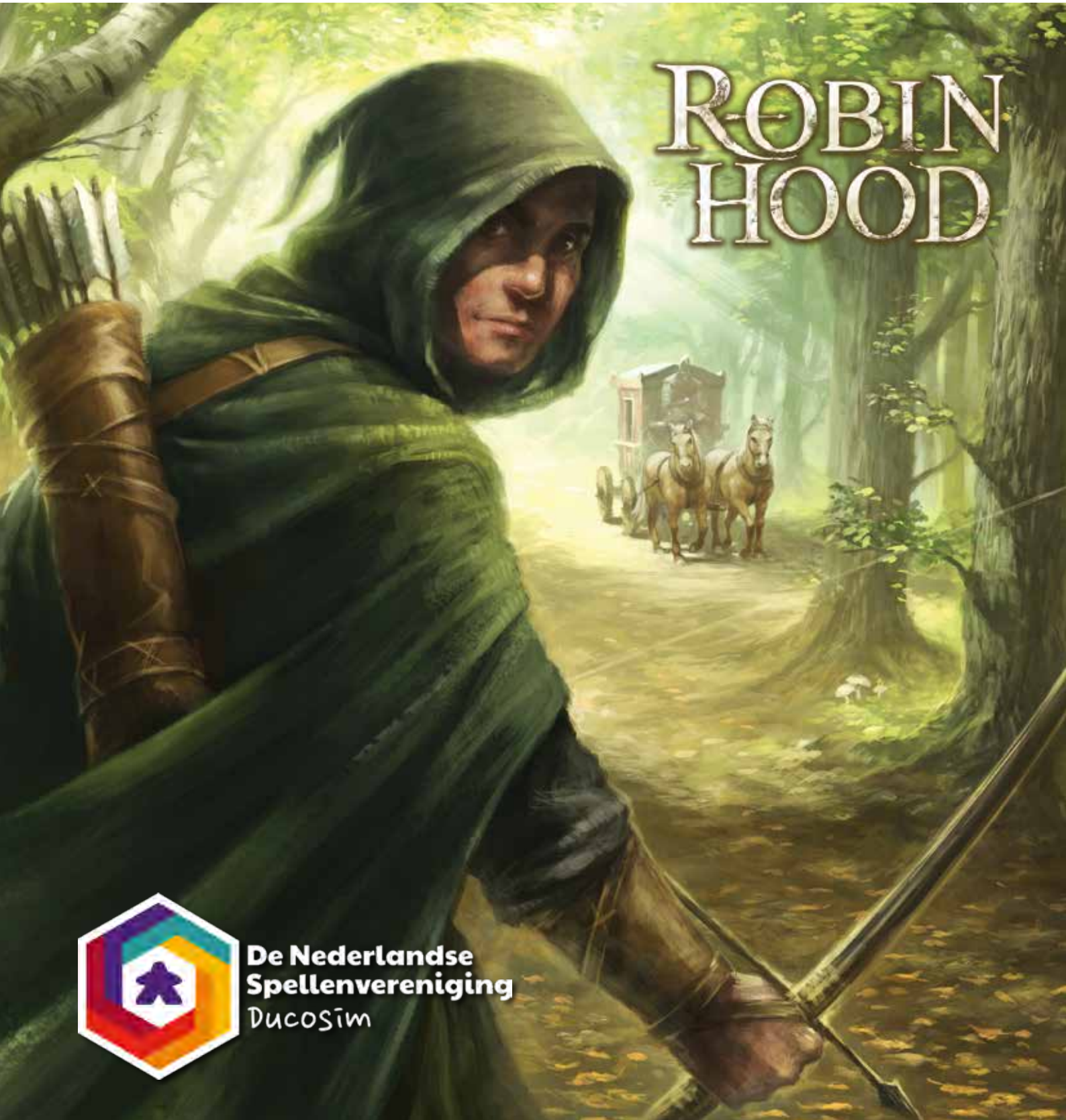
Jaargang 25.3, maart 2022

Spel!

Robin Hood
Vrij baan voor verhalende spellen

Haperen voor de finish
Miniatuurschildertips

Escaperooms
Met legpuzzels



De Nederlandse Spellenvereniging
Ducosim

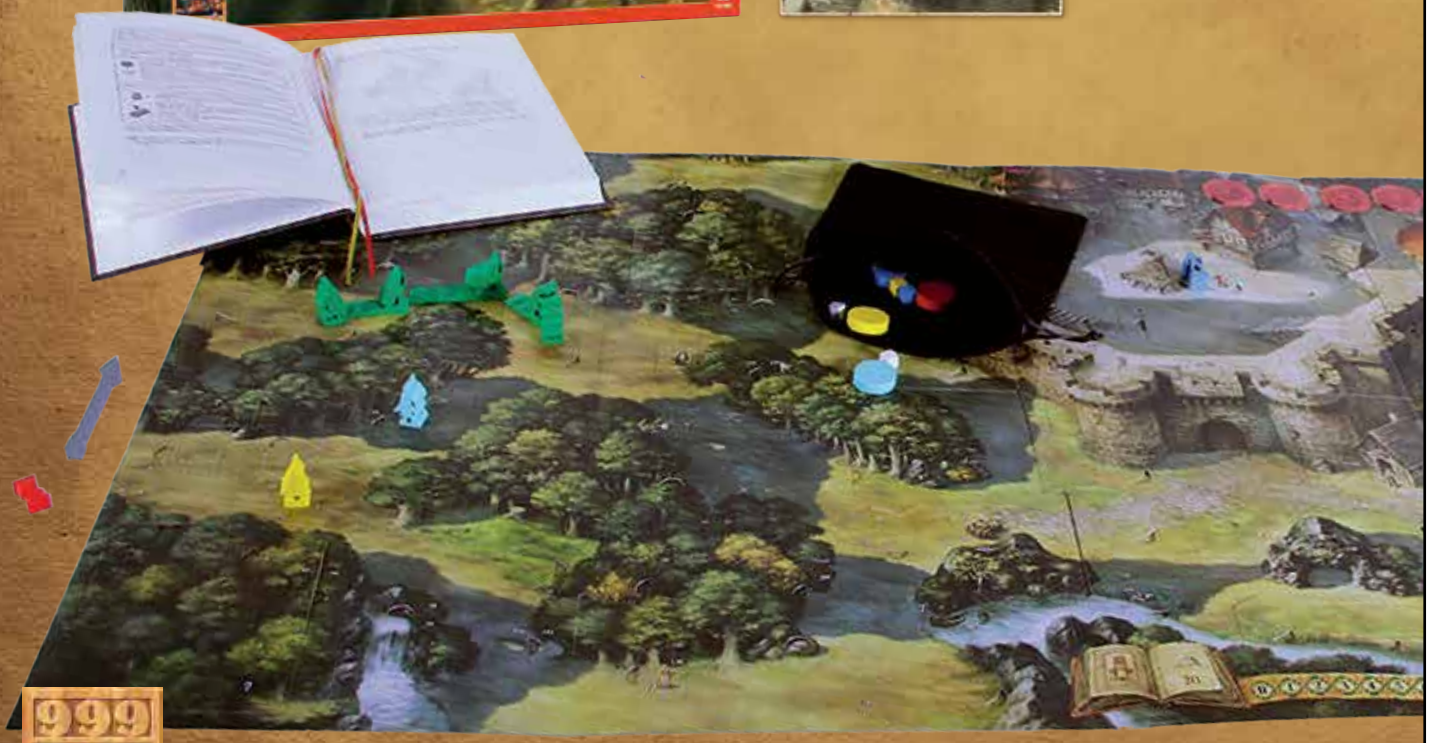
De Avonturen Van
Robin Hood

Beleef een coöperatief avontuur in Sherwood Forest!

Een echt boek!

Dynamisch speelbord

Loop vrij over het bord



- Coöperatief avontuur in de wereld van Robin Hood
- Het boek neemt je geleidelijk mee door het spel. Nauwelijks spelregels nodig!
- Ingenieuze elementen, zoals inkepingen en verwisselbare lagen op het speelbord
- Ontwikkeld en geïllustreerd door Michael Menzel, bekend van Andor

2-4
60
10-99

EEN WERELD VAN SPEELPLEZIER

999GAMES.NL

Algemeen

3 Voorwoord
4 Op Bezoek Bij ... *Garlock Games*
14 v.C. (vóór Catan), deel 20
Rood-wit-blauw
20 Bevriende Winkels / Colofon
37 Mijn Ideale Spellendag
Robert Brouwer

Bordspellen

6 Tabanussi
8 Anno 1800
10 Praga Caput Regni
11 Jolly Dutch brengt Jolly Club
12 Azul: Queen's Garden
12 Mortum: Medieval Detective
13 Galaxy Trucker
15 Ark Nova
17 Goetia: Nine Kings of Solomon
18 Roll Camera! –
The Film Making Board Game
18 Arkwright: The Card Game
19 The Red Cathedral
21 Golem
28 Wonderboek
30 Descent: Legends of the Dark
32 Rulebenders
32 Cross Clues
33 Libertalia: De Winden van Galecrest
34 Groen van Jeroen
35 Maeshowe: an Orkney Saga
36 Origins: First Builders
38 De Avonturen van Robin Hood

Puzzelspecial

23 Catan Breinbrekers
23 Catch Me If You Can
24 Thema's en Trends
Escaperooms met legpuzzels
25 The Book of Rituals
26 Suspects
26 Crime Scene: Brooklyn
27 Awkward Guests

Bordwargames

9 Rostov '41
16 Jutland: Dogger Bank

Rollenspellen

29 Destinies

Miniaturenwargaming

7 Hoezo Spelen met Poppetjes?
Haperen voor de finish
22 The Silver Bayonet
34 De rit naar Poldercon

Voorwoord De actualiteit

Met mailtjes over het blad maak je me altijd blij. Zo kreeg ik een reactie om ook oudere spellen onder de aandacht te brengen. Hoe we die goede suggestie werkelijkheid laten worden, daarop ben ik nog aan het broeden. In het vorige nummer bleken ook storende fouten geslopen te zijn. De adviesprijs van Renature (HOT Games) is €45. Het meest schamen we ons voor het foutief opnemen van de naam van Robert Brouwer. Hij is erg actief en we noemden hem meermaals, maar om duistere redenen kreeg hij in het SPIEL-verslag ineens een andere voornaam. Echter, ook in het buitenland heet hij gewoon Robert. Vanaf deze plaats nog eens excuses. We blijven ons best doen. Om iedereen de naam goed te laten onthouden, hebben we Robert Brouwer gevraagd om zijn Ideale Spellendag te beschrijven.

Als tijdschrift is het altijd lastig om heel actueel te zijn. Van spelen, via schrijven, redigeren, opmaken en drukken, naar bezorgen verloopt tijd. Dit keer is het ons, met hulp van de uitgever, gelukt om heel vers van de pers *Libertalia: De Winden van Galecrest* te kunnen beschrijven. Als het goed is, ligt dit blad enkele dagen nadat het spel in de verkoop is gegaan op de mat. We zijn hier heel trots op! Eveneens actueel zijn de twee Kickstartercampagnes van Hijacked en Dorian, waar verderop meer over te lezen valt.

Helaas is niet alles zo actueel. De arme schrijvers leverden heel mooi op tijd artikelen aan, en daarna heb ik de verschijningsdatum naar achteren geschoven vanwege de bijzondere mogelijkheid om Libertalia op te nemen en het bijbehorende embargo. Dat in de tussentijd de corona-maatregelen bijzonder snel verdwenen, kon niemand van tevoren bevroeden, laat staan dat iemand de inval in Oekraïne voorzien had. Dit schrijf ik na een week oorlog. Laten we hopen dat als dit gelezen wordt, de gevechten gestaakt zijn en er weinig slachtoffers te betreuren zijn.

Veel leesplezier,

Niek Ederveen

Op bezoek bij ... Garlock Games

In het kader van de momenteel lopende Kickstarter-campagne voor Kingdoms Rise & Fall - Dorian ging ik op bezoek bij Bowie Derwort en Arthur Lampe. Na een introductiespel – zie kader – praatten we verder.

Er worden veel spellen uitgebracht op Kickstarter. Wat maakt volgens jullie juist dit spel de moeite waard? Dorian heeft een combinatie van deckbuilding, progressie maken met je unieke karakter en een vleugje avontuur. Daarnaast zijn de gevechten altijd spannend, omdat je nooit weet of spelers je gaan helpen, of juist tegenwerken.

Een spel wat ons geïnspireerd heeft, is het geweldige The Game of Thrones Board Game. Van ons mag een spel ook best wat langer duren, maar daar heb je niet altijd tijd voor. En dan wordt de drempel erg hoog om het spel uit te kast te trekken. Daarom is in Dorian de speelduur instelbaar gemaakt, via het aantal beurten en het aantal punten waarmee je meteen wint. Je kunt zo kiezen voor een korte speelsessie van anderhalf tot twee uur, of voor vier, zes, acht uur of nog meer. Een kortere sessie is zeker anders, maar net zo leuk wat ons betreft.
Wat we ook hebben gemerkt, is dat het spel vaak tot aan de laatste ronde nog spannend is. Ik denk dat iedereen wel eens in een situatie heeft gezeten waarin de winnaar al zo goed als bekend was, misschien door een stomme fout in het begin van het spel, maar dan moet je nog zo'n eind! Dan wil je het gevoel hebben dat er nog kans is om terug te komen. Zeker bij een langere speelduur.

We hebben net alleen de eerste drie rondes gespeeld, waar we voornamelijk basisopbouw en een paar burenruzies hebben gezien. Wat gebeurt er bij langere spellen? In het begin ben je inderdaad vooral bezig met het verzamelen van grondstoffen en worden relatief eenvoudige locaties veroverd. Later wordt het belangrijker om echt strategische gebieden te veroveren, en je deck verder te verfijnen door het verkrijgen van combo's. Als de meeste steden zijn veroverd, moet je óf de moeilijkere steden gaan aanvallen, óf die van je medespelers. Dat is allebei niet makkelijk. Dan heb je soms hulp nodig van medespelers, en dat maakt een avondje Dorian spelen allesbehalve saai. Vooral als iemand jou blijkt te verraden vlak voor een gevecht! In Dorian is het verstandig om geen medespelers tegen je in het harnas te jagen. Sterker nog, sluit wat (tijdelijke) vriendschappen en help elkaar. Hoe meer locaties je bezit, hoe meer punten en resources je elke ronde ontvangt. Ook is het slim om strategisch gelegen posities in te nemen, bijvoorbeeld bij een haven. Vaak grijpen de andere spelers in als een speler ruim voorstaat, met tegenwerken en locaties afpakken. Slimme spelers lopen daarom nooit te ver voorop.

Ik ontmoette jullie de eerste keer op het Spellenspektakel. Wat was de geschiedenis van het spel tot dat punt? We zijn samen inmiddels zo'n vijf jaar bezig met de ontwikkeling. Het begon ooit als een pure card game met een cyberpunkthema. Het was toen ook nog complexer. In die tijd stond continu elk element ter discussie. We zijn toen heel veel met spelers in gesprek gegaan. Steeds weer onderdelen weghalen, toevoegen of aanpassen. Na verloop van tijd merk je dat alles op zijn plek lijkt te vallen, dat iets aanpassen het spel niet meer beter maakt, en dat je eigenlijk niks weg kunt halen zonder de fun of de balans geweld aan te doen. Daarna kwam er een periode van heel veel tijd stoppen in promotie en marketing. Het Spellenspektakel was voor ons heel positief, want de reacties die we kregen op onze demo's waren echt geweldig! Zoveel enthousiasme voor dat spel waar we zolang aan hebben gewerkt, dat is natuurlijk fantastisch.

Het plan was toen om al in januari de KS te beginnen. Nu is het maart geworden. Wat heb je in die extra tijd gedaan, en ben je er klaar voor? We hadden wellicht in januari kunnen starten, maar op

het Spellenspektakel was er naast enthousiasme ook veel vraag naar miniaturen. Dit hadden we voorheen afgehouden, omdat miniaturen een vak apart is, en onze focus lag bij een solide, goed spel. Daar op het Spellenspektakel zijn we echter partijen tegengekomen die ons hierbij kunnen helpen. En nu het spel inmiddels echt (zo goed als) af is, durven we deze extra stap wel aan. Dit hele project is toch al één groot avontuur en miniaturen zijn ook gewoon heel tof toch? Daarom hebben we besloten iets later te lanceren en eerst nog miniaturen te maken. Die zijn op het moment van schrijven nog in ontwikkeling.

De huidige KS-aanhanger is er intussen aan gewend om een jaar extra te moeten wachten door alle coronaperikelen, zeker als er in China geproduceerd wordt. Wat zijn jullie plannen en wat verwacht je? Wij gaan ook in China produceren en onze klanten moeten waarschijnlijk ook een jaar wachten, omdat wij met dezelfde problemen te maken hebben als elke andere uitgever. Gelukkig is de core game al af, wat natuurlijk ook veel tijd scheelt. De miniaturen gaan we wel in Nederland laten produceren. Wat we geleerd hebben van andere KS-projecten is dat we onze Backers serieus moeten nemen, en goed op de hoogte moeten houden. Onze droom is het uitleveren van Dorian, dus we zullen er alles aan doen om dit proces snel en goed te laten verlopen. Het logistieke gedeelte, waaronder het verzenden naar Backers, gaan we geheel uit handen geven aan professionele partijen.

Jullie noemen jezelf Garlock Games. Nu zijn Garlocks de laagste werkerkaarten in het spel, die alleen maar wat grondstoffen opleveren en kunnen verwachten al in de eerste beurt opgeofferd te worden voor nog wat extra grondstoffen. Wat zegt dit over jullie eigen rol? Haha! De Garlock Workers in Dorian zijn in ieder geval keiharde werkers en na bijna vijf jaar Dorian kunnen wij ons wel identificeren met de ondergrondse mijnwerkertjes. Maar onze spelers zullen straks het echte werk gaan doen en dan stappen wij meer in de rol van de Garlock Supervisors om nog meer spellen te gaan maken.

En dan nog een keer terug naar het spel zelf. Wat is jullie eigen favoriete karakter om mee te spelen en waarom? Bowie: Voor mij de orc Grumash Grimstone. Die blinkt uit in eenvoudige fysieke kracht. Met onder andere zijn Character Upgrades kan hij in korte tijd uitgroeien tot de allersterkste in fysieke kracht. Vervolgens kan ik tijdens het spel afwegen welke hoe ik nog uitbreid, afhankelijk van de situatie. Die strategie geeft me in het begin al snel een stabiele basis om op verder te bouwen. Daarnaast vind ik ook het artwork van Grumash gewoon goed gelukt.

Arthur: De wizard Salazar is mijn favoriet! Zijn geheimzinnige persoonlijkheid, maar ook zijn mechanics spreken mij erg aan. Het voelt fantastisch om verschillende combinaties te maken met zijn unieke

magische spreuken en eigenschappen. Met Salazar kun je bijvoorbeeld kaarten tussen je deck, aflegstapel en hand verplaatsen, wat verrassend veel mogelijkheden biedt.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

In Dorian wil je punten scoren door militaire prestaties op de kaart, op de plek waar je speelfiguur staat. Steden veroveren levert meer op naarmate ze groter zijn – en moeilijker in te nemen trouwens. Specifieke prestaties, op doelkaarten, leveren daarbij nog extra's. Een medespeler in een veldslag aanpakken kan ook, als de lafaard tenminste niet wegloopt.

Om je acties uit te voeren, moet je bekwaam zijn in drie aspecten: fysieke kracht, magie en achterbaksheid. Je hebt daarin al een – beperkt opkrikbaar – basisniveau. Verder moet je het hebben van je kaartdeck. Wat hier heel goed is gedaan, is dat je in de gezamenlijke opstartfase van je beurt kaarten mag kopen met je net verkregen grondstoffen, en dat die dan meteen je hand in gaan. Er is geen open markt, maar je mag er een kiezen van de bovenste paar van een van de drie decks, elk gespecialiseerd in een aspect. Ook kun je beter worden doordat je na een succes een upgradekaart krijgt met een speciale vaardigheid van jouw karakter.

Behalve de vorm van deck- en karakterontwikkeling is er nog een mechanisme wat Dorian een aantrekkelijk spel maakt. Bij vrijwel elk gevecht kunnen alle andere spelers aansluiten, bij aanvaller of verdediger, en ook kaarten spelen. Voor de aansluiters de vraag wat mee- of tegenwerking kan opleveren en wat ze daarvoor willen investeren, voor de aanvaller hoeveel macht er nodig is.

Toen ik het introductiespel begon, was ik bang dat je in drie beurten niet veel kunt, en dat ik eerder tegenwerking dan medewerking kon verwachten. Beide bleken niet waar. Door de manier van deckopbouw, en alle beloningen onderweg, kun je soms in beurt drie al een grote stad aan. En medewerking is vaak aanlokkelijk, ook weer door die beloningen, maar je helpt natuurlijk wel je tegenstander aan meer macht.

De solide spelbasis wordt gecomplementeerd met een enorme variabiliteit door de vele kaarten. Wie niets tegen vechten heeft, en wel van deckbuilding en veel interactie houdt, heeft in Dorian denk ik een spel om veel plezier mee te beleven.

Tabannusi Ik een beetje meer dan jij?

In dit nieuwe, gewoonlijk zware, T-spel zetten we als bouwers in Ur samen huizen en ziggurats neer, en doen wat handel in de haven. Op die huizen na is alles abstract en zijn we gewoon punten aan het scoren, met zó véél – ook nog eens variabele – opties dat hoog scoren het nodige denk- en inschatwerk kost.

Het overzichtelijkste zijn andermaal die huizen. In drie van de vijf bordzones kunnen we ze neerzetten in afmetingen van een tot drie vakjes, en bij het scoren van zo'n zone is meer en groter evenredig meer punten waard. Maar dan komt het scoringsmechanisme de zaak compliceren.

Samen kunnen we meer

De huizen komen in drie kleuren en voor elke kleur bepaalt een spoorpositie hoeveel we per huisvakje in die kleur scoren, van nul tot vier. Daarnaast wordt elk huis ook meer waard met elk aangrenzend vak waar een tuin gebouwd is. Voor echt leuke scores is bouwen dus niet genoeg.

En dan komt het centrale idee van Tabannusi: bouwen gaat beter als je het samen doet. Een huis bouwen gaat in twee fases. In de eerste fase leg je bouwtegels, een per actie, en legt daar je marker op. Volgende bouwtegels in dezelfde huiskleur in die zone moeten aansluiten, tot een maximum van drie tegels. Op die tegels kan iedereen een huis bouwen. Als jij bouwt, moet je meer betalen per eigen marker, en die verdwijnen ook nog eens naar de voorraad; anderen krijgen ze terug en klimmen op het betreffende spoor. Samenwerken levert alle deelnemers dus iets op.

Idem bij tuinen. Alle huizen ernaast scoren beter. Maar als iemand naast jouw bestaande tuin een huis bouwt, dan klim jij op een spoor naar keuze. Weer voordeel voor iedereen. Het probleem is dat a) moeilijk in te schatten is wie het meest wint en b) elke voorzet een marker kost, waar je soms even krap in zit als in geld en grondstoffen.

Het afwisselende leven van de bouwvakker

Van grondstoffen zijn er vijf en elke zone levert en eist een bepaalde. Daarnaast zijn er nog allerlei bonusplekken die ze leveren en kun je recyclebare kratten in een kleur kopen in de havenzone. In één zone blijven hangen werkt niet echt. Tactisch wil je naar waar anderen voorzetten gedaan hebben; speltechnisch moet je meestal weg, want de grondstoffen komen in de vorm van een dobbelsteen en je (enige) werker moet naar de zone met het gepakte nummer. Met de juiste spullen op de goede tijd op de goede plek staan is de grootste uitdaging en kost stevige planning.

Naast drie bouwzones zijn er twee andere. In de haven kun je huizen zetten, die naast een krat of een bonus niet heel veel opleveren. Verder kun je daar schepen markeren, die ieder een blijvende bonus leveren voor alle markeerders. En drie schepen op rij nog een eenmalige bonus. In de tempelzone zet je huizen voor eindbonussen, variërend van minimaal tot aanzienlijk. Elke zone scoort telkens als de dobbelstenen daar opraken, waarna weer aangevuld wordt, plus nog een keer op het eind. Zorg dus dat, waar jij het goed doet, ook meermaals scoort.

Variabele vulling is er bij tempelzone, schepen, havenbonussen, algemene en persoonlijke opdrachten, en de speciale actie(s) in elke zone. Heb je het basisspel een beetje in de vingers, dan moet je kijken welke strategieën en tactieken deze keer zouden kunnen werken.

Het kan verkeren

Of ze echt werken, hangt wel ook af van je medespelers. Zonder voorzetten wordt het moeizaam. Bij drie en vier spelers is er meestal wel wat te halen: voorzetten worden opgepakt en dus ook gedaan. Bij twee is het anders. Als een of beide spelers besluiten dat samenwerking niet slim is, dan verliest het spel aanzienlijk aan charme. De bots in de solovariant werken wel samen, maar laten door hun willekeur vooral de speler goed scoren. Aangenaam, maar doelloos, omdat de score te erg afhangt van het bordaanbod om vergelijkbaar te zijn.

Al met al is Tabannusi zonder meer een goed spel, maar of het iets voor jou is, hangt sterk af van met wie je het wilt spelen.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Tabannusi

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Daniele Tascini en David Spada
Uitgever: Board & Dice
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 2 – 3 uur
Prijs: € 55
BGG-score: 7,6 (288)

Kort en krachtig: Complex bouwspel, afhankelijk van speelgedrag

Haperen voor de finish

Hoezo Spelen met Poppetjes?

Hoe komt het dat de ene wargamer volle kasten heeft met afgeronde miniaturen en de ander figuren in verschillende stadia van beschilderen? Is die vraag sowieso belangrijk? Op zich vind ik van niet. Wargaming en alle creativiteit die daarbij komt kijken zijn vooral een hobby.

Er zijn wargamers die vooral competitief bezig zijn: zij willen toernooien of schilderwedstrijden winnen. Zelf wil ik regelmatig de wargames spelen die mij inhoudelijk aanspreken. Wargames bedekt met een stoflaag zijn te beklagen. Daarom kan beschilderen geen eeuw duren. Gamen geeft me meer voldoening dan het schilderwerk, maar de creatieve kant van de hobby ben ik wel steeds meer gaan waarderen. Maar wanneer is een mini precies af?

Zo wordt het

Na de grondverflaag is er nog veel te schilderen. Juist daarom zet ik naast de te beschilderen figuren ook al wat voltooide miniaturen van dezelfde soort goed zichtbaar neer. Het zijn metalen coaches die erop toezien, dat ik bij de nieuwere projecten niet ga haperen vlak voor de finishlijn. Daar ben ik vooral goed in: iets net niet helemaal afronden waardoor tinnen helden de status tafelklaar net niet bereiken. Maar met die afgeronde miniaturen voel ik me aangemoedigd. Het is me eerder gelukt om mini's van dit type af te ronden, dus het gaat me nu weer lukken.

Een truc die ik heb afgekeken van een hobbygenoot is het aanleggen van een plakboek. Per project schrijf ik op welke delen van het lichaam en het uniform welke kleur kregen. Voor elke kleur schilder ik een vakje. Ook schrijf ik zorgvuldig het merk, het type en het fabrieksnummer van de verf op. Door een collectie van zulke plakboeken aan te leggen heb ik mijn informatie snel bij elkaar en hoef ik niet elke keer opnieuw het wiel opnieuw uit te vinden. Op die manier kan ik in een rap tempo een eenheid manschappen beschilderen. Met het plakboek open werk ik van onderdeel naar onderdeel. Eerst de helmen, dan de rugzakken, dan de laarzen. Als het schoeisel klaar is, begin ik ook vaak alvast aan de base. Een afgeronde base maakt een miniatuur al gauw extra fraai.

'Tafelklaar'

Het hoofddoel is een soldaat zo snel mogelijk tafelklaar te maken, met andere woorden toonbaar genoeg om op tafel te zetten. De randvoorwaarden om een miniatuur tafelklaar te mogen noemen zijn per

wargamer verschillend. Sommigen slaan de knoopjes bij de oudere uniformen over, maar die zou ik bij Napoleontische uniformen voor geen goud willen missen. Van ogen blijf ik liever af, want ik geef een soldaat liever een grimas met een wash, dan dat ik hem vermink met twee ongelijke pupillen. Als schilder heb ik mijn beperkingen en ik schaam me daar niet voor. Tanden en tong lukken meestal wel goed, net als baarden, bakkebaarden en snorren.

Genieten is het belangrijkste

Inmiddels ben ik gestopt met berekenen hoelang ik met een miniatuur bezig ben vanaf het verwijderen van oneffenheden in het metaal, tot het aanbrengen van washes en decals. De ene week heb ik namelijk geen tijd en een andere week juist relatief veel. Aan sprues doe ik vrijwel niet, omdat ik het bouwproces te lang vind duren. Als ik veel moet bouwen en plakken, dan denk ik: met metalen soldaten had ik al een half leger kunnen beschilderen.

Ik ken wargamers die ware schildertalenten zijn en een enkeling denkt te kunnen bepalen hoelang een wargamer over een bepaald model moet doen. Mijn advies is om je daar niets van aan te trekken. Je doet aan een HOBBY en de schildertijd per miniatuur is de tijd die JIJ nodig hebt om een voor jou bevredigend eindresultaat te bereiken. Kijk vooral hoe anderen schilderen, welke verf ze gebruiken, maar plan binnen jouw mogelijkheden.

Een winterslaap is voor beren

De coronatijd is nog lang niet afgelopen. Zeker nu we weten dat het coronavirus endemisch is en het onduidelijk is hoeveel we aan spelen gaan toekomen. Houdt corona ons weg bij de wargameclub, blijf dan vooral doorgaan met bouwen en beschilderen. Er komt weer een dag dat de gitzwarte rook wegtrekt en er weer met miniaturen gevochten kan worden. Zet je aanwinsten in vitrinekasten en kijk er vol trots naar. Dat heb jij bereikt en het is de moeite waard, in twintig minuten of veel langer. Wat maakt het in vredesnaam uit?

Tekst **MARCEL R. ROELEVELD**

Anno 1800 (Op is Op)

U mag één keer raden in welk jaar dit spel zich afspeelt. En als ik de term 'euro' poneer mag u gelijk één keer raden wat u in dit spel te doen staat. Inderdaad: bouwen, produceren, omzetten, opwaarderen, aanwerven, handelen en punten scoren.

Niks nieuws onder de eurozon dus. Liefhebbers van het pittige eurowerk gaan zich hier als een vis in het water voelen. U begint op een bescheiden eiland, bij aanvang reeds voorzien van een handvol werkwillige bewoners, enkele productiegebouwen en schepen. Daarbovenop woekert onderhuids het verlangen naar het ontdekken, bereizen en vooral ontginnen van verre overzeese gebieden. Of tot de Oude Wereld behorend of de Nieuwe, maakt u geen ene moer uit.

Drukdrukdruk

Zij die uit de doosillustratie menen op te maken dat ze zo dadelijk op cruise gaan vertrekken zet ik graag even met beide voetjes op de grond. U moet zwaar aan de bak en krijgt daar ook heel wat materiaal voor. Aan kaarten, (individuele en centrale) spelborden, fiches, tegels en (werkman)blokjes geen gebrek. Deze overdaad aan materiaal wordt tijdens het spelen ruimschoots gecompenseerd door het gevoel van voortdurende schaarste. Aan alles eigenlijk, ook aan tijd. Komen we op terug.

Tijdens uw beurt kunt u één actie kiezen uit negen mogelijkheden: bouwen, produceren, populatiekaarten spelen, populatiekaarten wisselen, werklieden opwaarderen (meer gesofistikeerde goederen vragen meer gespecialiseerd personeel: boeren, werklieden, ambachtslieden, ingenieurs en investeerders), de Oude Wereld vrijspelen, de Nieuwe Wereld ontdekken, expeditiekaarten uitspelen (leveren mogelijk punten op), of een stadsfestival organiseren (passen om te resetten en met frisse moed en volle sterkte aan de volgende taak te beginnen). Vergist u niet, feestvarken, het stadsfestival kan hier gerust worden beschouwd als een zwaktebod.

Op is op

U blijft lekker om beurten één actie doen tot u door uw voorraad goederen heen zit, of u met wat u in uw voorraad hebt zitten geen kant meer op kunt, waarop u niet anders meer kunt dan uw aankomende stadsfestival te afficheren. Wat u overhoudt op het einde van uw werkzaamheden moet u inleveren. Van meenemen naar uw volgende ronde is geen sprake. Waarmee we naadloos overgaan tot twee van de kernaspecten van dit spel: efficiëntie en snelheid. Zonder maximale benutting van uw goederen en personeel kunt u de overwinning op uw buik schrijven. Daar komt nog eens bovenop dat het uitspelen van uw populatiekaarten als een soort keukenwekker fungeert die het eindspel onherroepelijk aankondigt. Dat gebeurt wanneer een speler zijn laatste populatiekaart heeft uitgespeeld. Daar scoort u punten mee, maar ook tijdens het spel kunt u de voordeeltjes die daarop staan heel flexibel in uw briljante plan integreren. Als u het woord 'keukenwekker' in een spelbeschrijving ziet verschijnen betekent dat dat u te maken heeft met een spel over het bereiden van maaltijden of een race. Hier het laatste. Wie de laatste populatiekaart speelt zorgt ervoor dat de lopende ronde wordt afgewerkt, waarna er nog een laatste volledige ronde volgt. Wie dat doet is op de goede weg, want krijgt wat extra overwinningspunten toegeworpen. Een winstgarantie komt er pas na het tellen van de punten voor de uitgespeelde populatiekaarten, de ontdekte eilanden van de Nieuwe Wereld, de volbrachte missiekaarten, de expeditiekaarten, en de bonus voor het inleiden van het speleinde.

Pittig

U hebt het al lang door. Anno 1800 is een erg pittige euro, zoals kenners plegen te zeggen. Ik raad deze doelgroep het spel dan ook zonder meer aan. Houd rekening met een minimale speelduur van twee uur. Hoe meer spelers, hoe pittiger. Er zit geluk in het spel, maar de impact is eerder verwaarloosbaar. U kunt er meestal wel omheen. Door de variabele opzet is elk spel weer anders, wat de herspeelbaarheid uiteraard ten goede komt.

Spelers die van het extreem sociale type zijn en snakken naar interactie, onder welke vorm dan ook, komen minder aan hun trekken. U kunt handelen met andere spelers – dat kan zelfs niet worden geweigerd, en ze krijgen dan vanuit uw vrekkige hand nog een goudstuk toegestopt ook – maar dat maakt van dit spel nog geen sociale hoogmis. U bent toch vooral op uw eigen eiland bezig, letterlijk en figuurlijk.

Tekst **DOMINIQUE CORTENS**

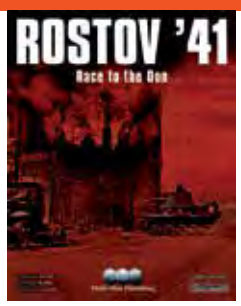
Anno 1800

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Martin Wallace
Uitgever: 999 Games
Aantal spelers: 2 - 4 spelers
Speelduur: 2 uur
Prijs: € 58
BGG-score: 7,9 (2725)

Kort en krachtig: Een pittig leckerbissen voor de veeleisende veelspeler

Rostov '41 Race to the Don



Rostov '41 is de 21e titel in de Standard Combat Series (SCS) van Multi-Man Publishing. Het spel laat de razendsnelle opmars van Heeresgruppe Süd richting de Don zien.

De Duitsers kregen in november 1941 de stad Rostov aan de Don in handen, maar met een lange kwetsbare linkerflank en bevoorradingslijnen die tot het uiterste waren uitgerekt was het wachten op problemen. Het Russische leger was hier voor het eerst in staat om de Duitsers met een gecoördineerde aanval terug te dringen. De Duitsers moesten Rostov dus weer teruggeven aan de Russen.

Het spel

Net als in alle andere SCS-titels krijg je het standaard regelboek (versie 1.8) van acht pagina's waarmee alle spellen uit de serie te spelen zijn, naast een specifiek regelboek voor dit spel. Het mooie van SCS is dat als je de standaardregels onder de knie hebt, je voor ieder spel in de serie alleen nog het spel-specifieke regelboek hoeft te lezen. De specifieke regels beslaan hier iets meer dan drie pagina's, dus je kunt vrij snel aan de gang. De SCS-spellen zijn eigenlijk uitermate geschikt om iemand kennis te laten maken met boardwargaming. Het regelboek is duidelijk, de kaarten functioneel en de counters zien er ook altijd goed uit. Het spel heeft een 22" x 34" kaart, 280 counters en vier scenario's. Drie scenario's laten je vanaf verschillende momenten van de slag starten en één scenario is de hele campagne.

Strategieën

Als de Russische speler zie je de frontlinie uiteen spatten en de Duitse eenheden in een razend tempo oostwaarts trekken. Maar je weet ook dat je versterkingen gaat krijgen, waarmee je de Duitse speerpunten van hun bevoorradingslijnen kunt afsnijden. Als Duitse speler probeer je door je meest-mobiele eenheden goed te benutten zoveel mogelijk overwinningspunten te veroveren. Rostov levert je er vijftien op en in de campagne is er sprake van een *Minor Victory* als de Duitse speler 14 – 17 punten haalt. Het behouden van de winst is uiteindelijk de grootste puzzel. Want hoe houd je de bevoorrading intact, terwijl je de frontlijn tot het uiterste uitrekt? Je bevoorradingsdepots liggen helemaal in het westen aan de rand van de kaart. Héél ver weg dus.

Er zijn meerdere wegen die naar Rostov leiden en daarbij speelt het weer ook een rol. De sterke en mobiele Duitse eenheden stellen de Duitse speler in staat om verschillende strategieën uit te proberen. Je kunt, zoals historisch gebeurde, snel oostwaarts trekken met het risico alle gewonnen grond weer prijs te moeten geven. Maar je kunt ook proberen om met minder 'snelle' overwinningspunten genoegen te nemen en de Russische versterkingen proberen te verslaan om vervolgens toe te slaan en punten binnen te harken.

De Russische speler zal zijn eenheden, groter in aantal maar lager in gevechtskracht en bewegelijkheid, goed en gericht moeten benutten. Concentratie en coördinatie zijn de sleutelwoorden. Waar kun je de Duitse lijnen het hardst raken, waar is de kans op succes met effect het grootst? Hoe snel kunnen die Duitse Panzers mij bereiken en aanvallen?

Zoals gezegd kan het weer ook een behoorlijke hindernis vormen. Het kan omslaan door een dobbelsteenworp op bepaalde beurten. Als de modder toeslaat, zijn de Duitse troepen ineens een stuk minder beweeglijk. Ook de ondersteuning vanuit de lucht en via artillerie wordt dan minder. Slaat het vriesweer toe, dan wordt de aanvals- en verdedigingskracht van Duitse pantsereenheden gehalveerd.

Conclusie

Dean Essig heeft met deze serie de spijker op z'n kop geslagen. Er wordt soms nog wel eens beweert dat dit zogenaamde 'beer 'n pretzels'-spellen zijn, ofwel lichte spellen met een hoge geluksfactor en weinig strategie. Dean vermeldt dit zelfs in zijn *Designer's Notes* achterop het regelboek. Zelf deel ik deze mening niet helemaal. Het is inderdaad niet te vergelijken met de grotere spellen uit bijvoorbeeld de Operational Combat Series, maar de spellen hebben toch wel genoeg 'vlees aan het bot' om voor een interessante ervaring te zorgen. Mijn ervaring is, nu ook weer in Rostov '41, dat je wel degelijk goed moet nadenken en plannen.

Een interessant spel met voor beide spelers genoeg keuzes en ook solo erg goed te spelen.

Tekst **HANS KORTING**

Rostov '41

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Ray Weiss
Uitgever: Multi-Man Publishing
Aantal spelers: 1-2
Speelduur: 2-10 uur
Prijs: $ 78 **BGG-score:** 7,7 (91)

Kort en krachtig: Mooi uitgevoerd, interessante situatie, hoge herspeelbaarheid

Bonussalade

Praga Caput Regni

Vladimír Suchý houdt duidelijk heel veel van Praag. Alhier zijn we bouwers van huizen en verdedigingsmuren, en toeristen die Royal Road, Kathedraal en Hongermuur bezoeken. Het thema druipt eraf in de hele uitvoering, met 3D modellen en bijzondere grondstoffen zoals ramen, en eieren, die blijkbaar in de mortel verwerkt werden. Maar voor wie niets heeft met de geschiedenis van Praag: vrees niet, het spel zelf is geheel abstract.

Abstract, maar wel onoverzichtelijk, niet door de drukke uitvoering, maar door de enorme hoeveelheid mogelijkheden die je hebt, bijna altijd onderling samenhangend. Tijdens je eerste spel heb je geen idee waar je scores vandaan gaan komen. Na eindscoring snap je dat al beter; dan komen namelijk bovenop alle scores onderweg de uiterst lucratieve eindbonussen. Voor je ook nog weet hoe je die binnen kunt halen, zijn we weer wat spellen verder.

Nobel streven

Je wilt zo hoog mogelijk opklimmen in Kathedraal en Hongermuur (kost voornamelijk zilveren ramen). Ook daar horizontaal bewegen, door bouwbonussen, want daarmee verhoog je scores van bonusfiches bij plaatsing van gebouwen en muren. En met de juiste route pik je nog wat extra punten op. Nog meer vermenigvuldigingspunten komen uit posities op technologie- en universiteitsspoor.

Dan zit je nog in diverse races. Bovenaan de Kathedraal en achteraan de Royal Road mag je een eindscoretegel uitzoeken. Een alles of (bijna) niets race is maximering van je geld- of steenproductie, waar alleen de eerst paar bonussen echt goed zijn, als je tenminste op het eind ook veel geld of steen bezit. Natuurlijk kosten alle opties acties, en daar heb je er niet genoeg van.

Vele wegen naar de roem

Praga Caput Regni kent zes hoofdacties, waarvan je er zestien keer een krijgt, door selectie op een slim actiewiel. Dat wiel maakt acties steeds goedkoper, maar een gekozen actie sluit weer achteraan. Hier begint je planning al, en kun je die van de anderen verzieken. Er zijn extra acties te verdienen, maar slechts mondjesmaat. Je optimalisatie moet vooral verdiend worden door de alomtegenwoordige bonussen.

De makkelijkste twee acties zijn productie van geld of steen. Die geven óf productieophoging plus miniproductie, óf vol produceren met bonussen. Dan zijn er bouwacties. Huizen laten je strijden om meerderheden om plaza's op het bord, die punten en bonussen opleveren. Muren bouw je rond je actiebord en scoren op het eind. Actie-upgrades voegen bonussen toe aan je hoofdacties. De eerste twee kosten geld en/of steen, upgrades zijn gratis. Echt alles komt met diverse bonussen, zodat uitzoeken op de markt een extra strijdtoneel wordt. Verder hebben de bouwtegels nog tekens langs de rand, waarmee je bonussen verdient als ze tegen elkaar gelegd worden. Op de weg, later de brug, liggen ook nog bonussen, extra leuke als je een ei inlevert.

Bijna alles is ook beschikbaar als bonus: punten, geld, steen, productieverhoging, trackvooruitgang, eieren, bewegen bij Kathedraal en Hongermuur, zilveren ramen voor allerlei betalingen, en heel soms gouden ramen voor extra acties. Een voorbeeldbeurt kost hier te veel ruimte, met zeven bonussen voordat de echte actie plaatsvindt en nog wat bonussen nadien. Al met al is de puzzel om alle acties en bonussen optimaal te combineren. Aangezien overal ook punten gesprokkeld worden, kun je echt alle kanten op. Wat hoofdkeuzen zijn nodig, maar zullen afhangen van de situatie.

Rijke overdaad

Voor de variatie zijn er nog alternatieve tegels voor de bonussen op brug, Kathedraal, Hongermuur en Royal Road, zijn plaza's tweezijdig en semiwillekeurig verdeeld, en komen natuurlijk alle bouwtegels willekeurig in het spel. Snap je eindelijk wat je wilt doen, dan moet je nog achterhalen hoe dat deze keer kan. En of het kan, want tegels komen niet altijd op tijd, of überhaupt.

Speltechnisch zit het werkelijk heel mooi in elkaar, met in elkaar grijpende mechanismen en veel interactie, en zo te zien een redelijke balans tussen diverse strategieën. Het probleem is echter dat er zoveel opties zijn, in combinatie met de noodzaak om een aardig stuk vooruit te plannen bij alle componenten, en de aandacht om al je bonussen ook te gebruiken. Daarom kan ik het alleen aanraden aan liefhebbers van zware eurospellen, met lak aan analysis paralysis en bereidheid tot strategiebijstellingen.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Praga Caput Regni

Waardering: ★★★★★ ★★★★

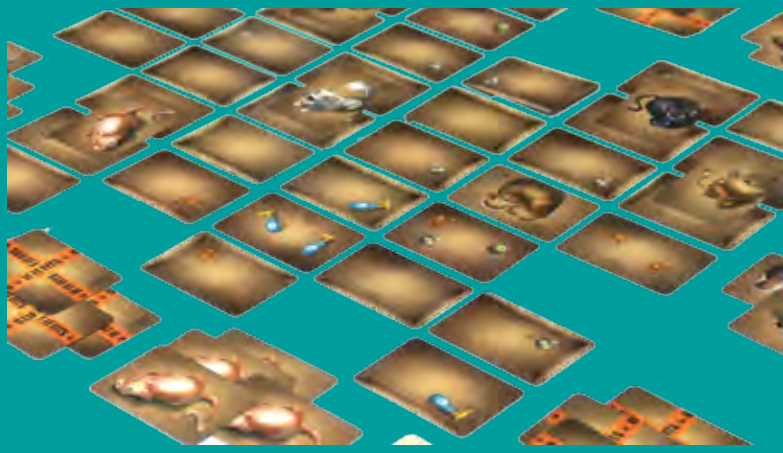
Auteur: Vladimír Suchý
Uitgever: Delicious Games
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 45 minuten per speler
Prijs: € 45
BGG-score: 8,1 (4054)

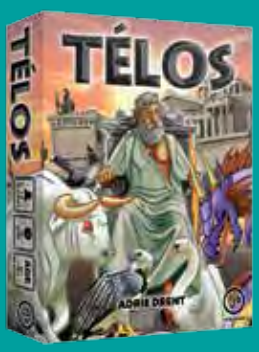
Kort en krachtig: Bonusoptimalisering op weg naar veel einddoelen

Alles op meer kaarten

Jolly Dutch brengt Jolly Club

Kaartspellen zijn aantrekkelijk. Meeneembaar, betaalbaar, en mogen dus soms ook korter duren. Ideaal als cadeautje. Jolly Dutch lijkt dus een goede zet te doen met een nieuw concept: een abonnement op kaartspelletjes.





Word je lid van Jolly Club, dan krijg je elke twee maanden een nieuw kaartspel thuisgestuurd. Een verrassing, maar je kunt voor openmaken de regels al zien; ligt het je niet, geef je het door als cadeau. In de advertentie zien we figuren uit de drie nieuwe kaartspellen van afgelopen jaar, die echter door corona buiten de club zijn gevallen. Volgens zeggen zijn ze ook aan de lichte kant ten opzichte van wat bij Jolly Club gepland staat. Toch bespreken we ze hier kort:

Schattige katten in If It Fits

In dit spel van Adrie Drent voor 2-5 spelers bouw je dozen op tafel door dooskaarten passend aan elkaar te leggen. Op sommige dooskaarten zie je kattenspeeltjes, daarnaast kun je met speciale speeltjeskaarten de dozen opleuken voor de katten. Dozen claim je door je kattenkaarten erin te spelen, maar je mag een kat alleen in een ongeclaimde doos spelen. Groeien dozen samen, dan volgt een meerderheidsgevecht als in de Carcassonnewei. Met een zwarte kat kun je andere katten uit een doos jagen. Aan het einde van het spel bepaal je welke doos voor wie is. Je krijgt daarvoor punten voor het speeltje dat er het meest in ligt en verdubbelt die punten als de doos helemaal gesloten is. Plantenspuiten in de doos leveren echter minpunten op. If It Fits zit leuk in elkaar, maar oogt tijdens het spelen soms wat onoverzichtelijk. Doordat kattenkaarten overdwars op dooskaarten worden gespeeld, zijn de speeltjes daaronder niet altijd goed te zien. Daarnaast worden er tijdens het spelen veelal grote doolhofachtige dozen gevormd, wat ook het overzicht niet echt verhoogt.

Goud aan het einde van de regenboog in Kobito

In Kobito van Robert Brouwer voor 2-6 spelers liggen drie potten goud op tafel, waarbij staat aangegeven hoeveel punten die waard is, en hoe groot een regenboog moet zijn om hem te krijgen. Een regenboog maak je door kaarten met opeenvolgende waardes te spelen (waarbij 12 en 1 op elkaar aansluiten). Aan de beurt speel je minstens één handkaart in de gezamenlijke regenboog bij een pot goud, of bij een persoonlijke regenboog in je atelier. Regenbogen in je atelier bieden je extra flexibiliteit omdat je die kaarten ook kunt gebruiken, maar voor elke regenboog aldaar aan het begin van je beurt, moet je één extra kaart uit je hand spelen. Kobitokaarten tellen als joker en vervangingskaarten kun je gebruiken om duplicaten te spelen. Ligt bij een pot goud het aangegeven aantal regenboogkaarten, dan krijg je hem. Als je het nodige aantal kaarten niet kunt spelen, dan leg je kaarten af, die daardoor minpunten opleveren. Kobito is een vlot kaartspel, waarbij je puzzelt om combinaties te spelen en kaarten te scoren. Het vormen van de series getallen en het gebruik van de Kobitokaart doen denken aan Rummikub, iets wat ik geen straf vindt.

Geslaagde goden in Télos

In mijn favoriet uit het drietal, weer van Adrie Drent, begint ieder van de 3-6 spelers elke ronde met 7 godenkaarten. Nadat de slag is geopend, moeten de volgende spelers een kaart spelen die minstens even hoog is als de hoogste kaart in de slag. Een kaart met Zeus is daarbij altijd gelijk aan de hoogste kaart. Kun je dit niet, dan ben je verplicht je laagste kaart te spelen. Degene die (als laatste) de hoogste waarde speelt, wint de slag, en opent de volgende slag. Een slag kun je (behalve in de eerste en laatste slag van een ronde) ook openen met meerdere kaarten van dezelfde waarde. In dat geval moeten beide kaarten van de andere spelers minstens even hoog zijn als de hoogst gespeelde kaarten (anders verliezen ze meerdere van hun laagste kaarten). De speler die de laatste slag wint, legt zijn gespeelde kaart apart. Deze levert minpunten op. De speler die als eerste minstens 32 minpunten heeft, verliest het spel. Télos is een leuk slagenspel, waarbij je vanuit je openingshand moet gaan denken in risico's. Beoordelen wat je hebt, inschatten wat je tegenstanders hebben en op de juiste momenten meerdere kaarten uitspelen om er zo voor te zorgen dat je niet vroeg in de ronde je lage kaarten al kwijtraakt.

Tekst **WESLEY FECHTER**

Azul met peper

Azul: Queen's Garden

We zijn inmiddels al weer bij de vierde loot aan de Azulboom. Is dit meer van hetzelfde of komt er een leuke twist?

In Queen's Garden maken de spelers een tuin op hun spelersbordje met behulp van tuinuitbreidingen (7 hexen) en tegels (1 hex). Hierop staat één vorm (van zes) in één kleur (ook van zes). In je beurt pak je tegels en/of tuinuitbreidingen naar je voorraad, of gaat vanuit je voorraad aan je tuin werken.

Verzamelen ...

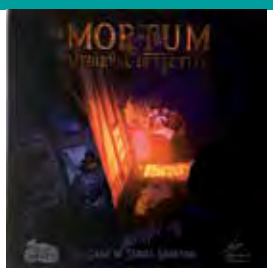
Als je gaat pakken, dan kies je een kleur of vorm en pakt alle openliggende tegels/tuinuitbreidingen van die kleur of vorm, behalve als je daarbij dubbele zou krijgen, dus zowel dezelfde vorm als dezelfde kleur. Wat je pakt, leg je in je voorraad.

De tegels komen stukje bij beetje vrij in een ronde. In het begin ligt er een stapel dichte tuinuitbreidingen met daarop vier tegels. Als je tegels van de stapel pakt, maar niet allemaal, dan leg je de bovenste uitbreiding apart en trekt weer vier tegels voor de stapel. Als je de laatste tegel(s) van een uitbreiding pakt, dan wordt die opengelegd en kan ook mee gekozen worden. Daarbij kijk je naar de tegel die afgedrukt is op de uitbreiding.

... en tuinieren

Als je aan je tuin gaat werken, plaatst je tegels en/of tuinuitbreidingen vanuit je voorraad in je tuin. Hiervoor moet je de op de tegel afgebeelde plaatsingskosten betalen, door andere tegels van dezelfde kleur of vorm in te leveren. Ook hierbij geldt: niet twee dezelfde!

Vier keer in het spel wordt een tussenwaardering uitgevoerd, waarbij de spelers punten krijgen voor drie kleuren en/of vormen. Het spel eindigt met een lucratieve slotwaardering, waarin alleen groepjes van drie of meer stenen van dezelfde kleur of vorm meetellen.



Mortum: Medieval Detective Wie verbergt wat?

In een middeleeuwse wereld, waarin vele vreemde en ongure dingen gebeuren, is het aan jullie om te ontdekken wat er precies speelt.

Mortum is een card-driven detectivespel waarin 1-6 spelers proberen een mysterie op te lossen. De groep karakters in het spel is gelijk aan het aantal spelers, maar je speelt niet één bepaald karakter. Elk karakter heeft een aantal vaardigheden, en je bespreekt en bepaalt samen welke vaardigheden je op welk moment wilt inzetten. Tijdens het spelen kun je verschillende locaties en personen bezoeken. Hierbij staat aangegeven welke kaart je mag bekijken. Door die kaart te lezen krijg je telkens wat informatie over wat er speelt, en nieuwe acties om uit te kiezen.

Maar onderzoek doen kost tijd, en op elke kaart staat dan ook aangegeven hoeveel uur je zoet bent met dat deel van het onderzoek. Dit houd je bij op twee aparte kaarten. Niet alleen is dat van belang in verband met het einde van het onderzoek, maar daarnaast bepaal je als spelers zelf wanneer je wilt rusten. Later rusten en langer wakker blijven houdt in dat je meer onderzoek kunt doen, maar je hebt daardoor ook meer last van vermoeidheid, wat negatieve gevolgen kan hebben.

Zoek de diepte waar nodig

De bijzondere vaardigheden van de karakters zorgen voor wat extra diepte en mogelijkheden in het spel. Zo kun je bijvoorbeeld extra tijd besteden aan diepgaander onderzoek, of kun je bepaalde personen wat steviger aan de tand voelen. Deze vaardigheden zorgen er vaak voor dat je bepaalde locaties of personen daarna niet meer kunt bezoeken tijdens de rest van het spel, en kosten uiteraard tijd, maar kunnen je wel de nodige nuttige informatie opleveren.

Mortum is een gaaf detectivespel, met drie scenario's die voldoende uitdaging en samen-

Conclusie

Azul: Queen's Garden is een pittige puzzel. Je moet afwegen welke stenen je wilt plaatsen, met welke stenen je wilt betalen en welke groepjes je wilt maken. Die groepjes kunnen overlappen: een groene vlindertegel kun je gebruiken om zowel een groepje groene tegels aan de rechterkant mee te maken als een groepje vlindertegels aan de linkerkant. Minpuntje is de keuze van de kleuren in het spel. Vooral de paarse en roze kleur zijn bij minder goed licht slecht van elkaar te onderscheiden!

Tekst **TAMARA BAKKER**

Azul: Queen's Garden

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Michael Kiesling
Uitgever: Next Move Games
Aantal spelers: 2-4
Speelduur: 45-60 minuten
Prijs: € 40 **BGG-score:** 7,6 (280)

Kort en krachtig: Azul een tikkie pittiger; wel jammer van de kleurkeuzes

hang bieden. Je komt in een duistere wereld terecht, waarin iedereen iets te verbergen lijkt te hebben. Je hebt daarbij niet genoeg tijd om alles te onderzoeken, waardoor je tijdens het spelen prioriteiten moet stellen die gebaseerd zijn op wat jij denkt dat er gebeurd is. Door de speciale vaardigheden kun je zelf bepalen op welke manier je het onderzoek doet. Ga je slinks te werk of ga je de deuren bij mensen intrappen? Erg leuk gedaan en het past ook wel bij het sfeertje van de wereld waarin je rondloopt.

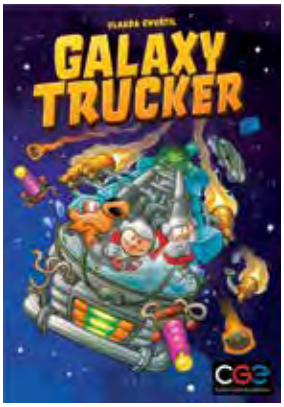
Tekst **WESLEY FECHTER**

Mortum: Medieval Detective

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Sergey Minevich
Uitgever: Arcane Wonders
Aantal spelers: 1-6
Speelduur: 2-3 uur
Prijs: € 40 **BGG-score:** 8,2 (103)

Kort en krachtig: Uitdagend detectivespel in een duistere wereld



Haastige spoed is zelden goed

Galaxy Trucker

Maar haastige spoed is waar je toe gedwongen wordt in dit unieke spel. Met een snel samengeraapt ruimteschip ga je door een hindernisbaan, in de hoop om aan te komen met zo min mogelijk schade en zo veel mogelijk buit.

In de eerste fase moet je, met weglekkende zandloper in zicht, tegeltjes van een dichtliggende stapel pakken om scheepsonderdelen te vinden. Die moeten meteen aangelegd, terwijl je schip een geheel blijft, of afgelegd, voor later gebruik door jou of je medespelers. Er zijn bemanningsverblijven, straalmotoren, lasers, schilden, batterijen voor krachtigere onderdelen, ruimen voor gewone en gevaarlijke goederen, en nog wat nutteloze maar goed passende verbindingsstukken. De stukken moeten altijd passen. Openliggende verbindingen mogen, maar hebben risico's. Van elk soort nuttige tegels wil je zoveel mogelijk en op de goede plek. Kon dat maar in die tijd ...

Bidden en starten maar

Hoogstens anderhalve minuut nadat de eerste bouwer stopt, start fase twee en gaan we op weg, ons door een stapel gebeurteniskaarten heen werkend. Bij planeten of verlaten ruimtewrakken kun je goederen pakken, vijanden vallen iedereen in volgorde aan, meteorenregens proberen gaten te slaan in je soms toch al gammele gedrocht, en diverse speciale effecten zorgen voor nog meer paniek. Vooroplopen is goed als er buit is, maar vaak minder bij tegenslag. Na de trip verkoop je je buit, moet betalen voor verloren scheepscomponenten, en hoopt geld over te hebben.

Er zijn drie niveaus in scheepsgrootte, en dus bouwtijd, met groter zowel winstrijker als gevaarlijker. Daarnaast kun je ze alle drie na elkaar spelen, telkens opnieuw bouwend. Dan kun je ook nog titels verdienen en later verdedigen, maar dat is alleen weggelegd voor de ervaren bouwer. Die titels zijn de grootste wijziging ten opzichte van de eerste editie uit 2007. Er zijn nog een paar aspecten getweakt, maar vooral is het artwork gemoderniseerd, en zijn doos en prijs gekrompen. Eigenaars van het origineel hoeven alleen naar de winkel als slijtage heeft toegeslagen.

Ko(s)mische ervaring

Voor wie een snel en uiterst vermakelijk spel wil, is Galaxy Trucker een stevige aanrader. Geef het ook niet op na je eerste, volledig mislukte, poging, want je gaat beter worden. Maar vermoedelijk nooit goed genoeg voor zekere winst, want uiteindelijk zal het toeval, bij tegels zoeken en gebeurtenissen ondergaan, de hoofdrol blijven spelen.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Galaxy Trucker

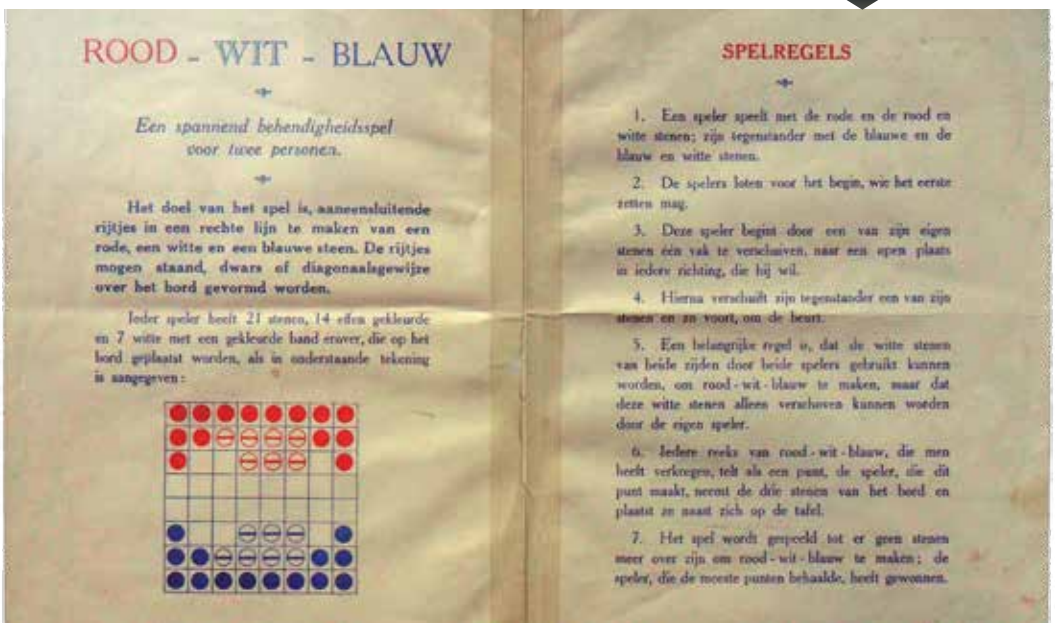
Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Vlaada Chvátil
Uitgever: Czech Games Edition
Aantal spelers: 2 – 4
Speelduur: 20-30 minuten
Prijs: € 35 **BGG-score:** 7,8 (718)

Kort en krachtig: Dubbele achtbaanrit, in opbouw en afbraak

Vóór Catan Rood - wit - blauw

In 1984 ontving ik, naar aanleiding van de tentoonstelling van spellen uit mijn collectie in Madurodam, een brief van een meneer Taminiau met daarin de spelregels voor een mij onbekend spel.



ROOD - WIT - BLAUW

Een spannend behendigheidsspel voor twee personen.

Het doel van het spel is, aaneensluitende rijtjes in een rechte lijn te maken van een rode, een witte en een blauwe steen. De rijtjes mogen staand, dwars of diagonaalgewijze over het bord gevormd worden.

Ieder speler heeft 21 stenen, 14 effen gekleurde en 7 witte met een gekleurde band erover, die op het bord geplaatst worden, als in onderstaande tekening is aangegeven:

SPELREGELS

1. Een speler speelt met de rode en de rood en witte stenen; zijn tegenstander met de blauwe en de blauw en witte stenen.

2. De spelers loten voor het begin, wie het eerste zetten mag.

3. Deze speler begint door een van zijn eigen stenen één vak te verschuiven, naar een open plaats in iedere richting, die hij wil.

4. Hierna verschuift zijn tegenstander een van zijn stenen en zo voort, om de beurt.

5. Een belangrijke regel is, dat de witte stenen van beide zijden door beide spelers gebruikt kunnen worden, om rood - wit - blauw te maken, maar dat deze witte stenen alleen verschoven kunnen worden door de eigen speler.

6. Iedere reeks van rood - wit - blauw, die men heeft verkregen, telt als een punt, de speler, die dit punt maakt, neemt de drie stenen van het bord en plaatst ze naast zich op de tafel.

7. Het spel wordt gespeeld tot er geen stenen meer over zijn om rood - wit - blauw te maken; de speler, die de meeste punten behaalde, heeft gewonnen.

In zijn brief meldde hij dat het bordje en de speelstukken helaas verloren waren gegaan, maar dat hij zich nog herinnerde dat het spelletje door zijn ouders na de oorlog was aangeschaft, en dat het een simpel kartonnen bordje was met los daarbij een karton met de speelstukken, die daarin waren gestanst om uit te drukken. Onderzoek naar dit spel was in die tijd niet mogelijk dus bleef het bij de veronderstelling dat dit spel (gezien zijn naam) een van die spelletjes van onbekende drukkerijen was die met de bevrijding te maken hadden. Opvallend was natuurlijk wel dat er geen K-nummer (Kennummer van de papierdistributie, een nummer dat tot en met 1947 op alle drukwerk moest staan) op het spelregelblaadje was terug te vinden. Maar de oplossing daarvoor bleek jaren later simpel!

Het mysterie verklaard

Rob van Linden vond in het begin van deze eeuw namelijk een advertentie van de firma PERRY en plaatste hem op zijn toenmalige website HONGS (Historisch Overzicht Nederlandse Gezelschapsspellen), die nu overgeheveld is naar het Spellenlab (voormalig Vlaams Spellen Archief) te Brugge. Op https://spellenlab.be/ is nu dus zowel de donatie van de heer Taminiau als de advertentie terug te vinden. De advertentie stond in de Perry St. Nicolaas folder van december 1938, alwaar het spel wordt aangeboden voor fl. 1,20, een prijs die we tegenwoordig niet veel meer zien. Het ontbreken van het K-nummer bleek geheel verklaarbaar, want het spel was dus reeds voor de oorlog uitgegeven. Intussen is ook het oorspronkelijke spel uit 1938 in de collectie van het Spellenlab opgenomen, want de ons bekende Han Heidema wist een aantal jaren geleden de originele doos met inhoud terug te vinden. Met de toegevoegde spelregels is zo weer een volledig spel beschikbaar in Brugge.

Onduidelijk blijft natuurlijk wel of de door de heer Taminiau genoemde uitvoering van het spel ook werkelijk na de oorlog in een simpele versie is uitgebracht. Daarom doe ik deze keer een beroep op alle lezers van deze rubriek, en wel met een simpele vraag: *Weet jij meer over het door Perry uitgebrachte Rood-Wit-Blauw? Zo ja, wil je dat dan melden aan de schrijver van deze rubriek, Fred Horn (wm.fred.horn@kpnmail.nl)?*

Spelen maar

Het spel zelf is een variant op '3 op een Rij'-spellen, maar nu moeten rijtjes van drie worden gemaakt waarbij ook de kleur van de tegenstander moet worden gebruikt. Dit is wel een innovatie, samen met het feit dat er een vaste startpositie is. De stukken liggen al op het bord en moeten er niet op worden geplaatst in een beurt. En dat elk rijtje van drie van het bord verdwijnt, maakt het spel anders.

Het is heel eenvoudig om de stukken te maken. Kopieer ze vanaf de website van het Spellenlab op karton en knip ze uit, en speel vervolgens het spel op een schaakbord (8 x 8 velden). Ik meen me wel te herinneren, van heel lang geleden, dat het eind nogal traag is. Er blijven namelijk steeds minder stukken op het bord over, en je kunt dus steeds meer 'ontsnappen'. We hebben toen maar huisregels ingevoerd, waarbij je wint zodra je je vierde rijtje scoort. Maar vijf rijtjes moet volgens mij ook nog wel kunnen.

Veel speelplezier!

Tekst **FRED HORN**

Allemaal unieke dieren inpassen

Ark Nova

Bouw een moderne dierentuin. Creëer ruime dierenverblijven, ondersteun conservatieprojecten en trek sponsors aan. Dat is het thema van Ark Nova, het nieuwe grote spel van Feuerland.

Het spel is zeker groot, net als de benodigde tafel. Je hebt een eigen bordje, waar jouw dierentuin vorm krijgt. Daarnaast een gemeenschappelijk bord met aantrekkelijkheid-, conservatie- en reputatiespoor rondom de kaartenmarkt, met altijd zes kaarten open. Er is geen kans dat je in een spel alle 212 unieke kaarten benut. Vooruit, sommige verschillen enkel in dier, maar nog steeds kun je niet verwachten dat een bepaalde kaart langs zal komen.

Onder je dierentuin liggen vijf actiekaarten (zoals dierenverblijf bouwen of kaarten pakken). Verder naar rechts wordt de actie sterker. De actiekaart die je uitvoert, schuif je daarna helemaal naar links. Zo plan je dus ook hoe je volgende beurten er uit kunnen zien. Sommige acties wil je vaker uitvoeren dan andere, dus kun je bij die acties onmogelijk steeds wachten tot ze maximaal sterk zijn. Geld en andere middelen beperken je trouwens ook.

Koffietijd

Gelukkig krijg je na elke ronde inkomsten, afhankelijk van je positie op het aantrekkelijkheidspoor. Het stilistische koffiekopje op het rondespoor doet een paar stappen als iemand de kaartenpak-actie uitvoert. Helaas moet je aan het einde van de ronde ook het overschot van je handlimiet afleggen. Dus tegen die tijd kaarten pakken is niet altijd een goed idee. Uiteraard heb je ook een actie om een dierenkaart uit te spelen. Je moet een leeg dierenverblijf, geld en eventueel andere voorwaarden hebben en scoort aantrekkelijkheid (soms ook op een ander spoor), naast de dieractie.

Met de sponsoractie speel je een sponsorkaart, wat vaak directe voordelen oplevert en soms bonussen tijdens het spel of aan het einde. Als alternatief kun je de actie gebruiken om de koffiekop naar het einde te laten lopen en daarvoor geld te krijgen. Erg handig als je blut raakt en de ronde nog te lang lijkt te duren.

Met alle kaarten en bonussen ...

Naast doelkaarten (je krijgt er twee, waarvan je er halverwege het spel eentje kiest) zijn er nog conservatieprojectkaarten. Er liggen er in het begin enkele uit. Met de zeer belangrijke associatie-actie lever je een bijdrage aan zo'n project (of aan een nieuw project dat je uitspeelt en dan voor iedereen beschikbaar is). Daarvoor moet je aan een voorwaarde voldoen (bijvoorbeeld twee, vier of vijf primaten in je dierentuin). Je pakt een blokje van je bordje en legt de door jou behaalde voorwaarde dicht (daardoor ontoegankelijk voor je concurrenten). Dat levert conservatiepunten op én de bonus die je met het blokje vrijspeelt. Sommige zijn eenmalig, andere krijg je elke ronde weer. Erg aantrekkelijk allemaal, maar je hebt behalve de actiekaart op zijn sterkst ook nog een poppetje nodig. En je start met maar één poppetje, die je bovendien ook nodig hebt voor de andere mogelijkheden die deze actie biedt, zoals het aangaan van een dierentuinverbond die korting en andere bonussen oplevert.

Al die bonussen zijn essentieel om verder te komen. Zeker ook de bonus om een actiekaart op te waarderen. Hierdoor kun je bijvoorbeeld ineens meer verblijven kopen of rechtstreeks van de markt spelen. Bovendien is er een en ander taboe (zoals in je dierentuin of op reputatiegebied) zonder een specifieke kaart opgewaardeerd te hebben.

Het spel eindigt als iemand kruist op aantrekkelijk- en conservatiespoor. Dan krijg je nog stappen voor doelkaart en sponsorkaarten en wint de speler die het verste gekruist is. Sommigen eindigen wellicht negatief ...

... eindig je toch niet altijd positief

In het begin zijn je mogelijkheden beperkt. Naarmate je dierentuin groeit, neemt je financiële armslag toe en worden andere acties belangrijker. Het behoorlijke kaartengeluk maakt het een tactisch spel. Medespelers kunnen je flink in de weg zitten, maar vooral als het mooi past in hun eigen optimalisatie. De puzzel blijft boeien. Dankzij de kaarten en verschillende dierentuinbordjes met bonussen speel je nooit hetzelfde spel. Voor mij duurt het met vier spelers te lang; twee vind ik optimaal. Het solospel beperkt je in aantal beurten, en dan moet je proberen positief te eindigen. Een zware dobber.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Ark Nova

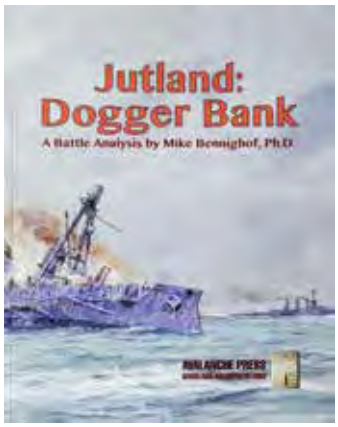
Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Mathias Wigge
Uitgever: Feuerland Spiele (binnenkort bij White Goblin Games)
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 1½ – 2½ uur
Prijs: € 72 **BGG-score:** 8,7 (2548)

Kort en krachtig: Interessante tactische puzzel die altijd anders uitpakt

Jutland: Dogger Bank Slag der Dreadnoughts

De slag bij de Dogger Bank was de eerste confrontatie tussen 'dreadnought'-schepen. Een Duitse vlooteenheid, kleiner en langzamer dan die van de Royal Navy, werd op 24 januari 1915 verrast en door de Britten aangevallen. Er ontstond een wilde achtervolging waarbij de Britten op de Duitse schepen inliepen. Misverstanden in de signalen tussen de schepen en het interpreteren van intenties zorgden ervoor dat de Duitsers weg konden komen.



De Duitsers verloren de SMS Blücher, een pantserkruiser, en trokken hun lessen uit de slag. De Britten deden dit minder grondig met als gevolg dat ze hier tijdens de slag bij Jutland de prijs voor betaalden.

Dreadnought?

Het woord *dreadnought* laat zich vertalen in 'durfal' of mooier nog 'onverschrokken kerel'. Op 10 februari 1906 liet de Britse Royal Navy het schip HMS Dreadnought te water, hun allernieuwste schip. Het was voor het eerst dat een aantal technieken, ontwikkeld over een periode van een aantal jaren, in één wapen samenkwamen. Het was het eerste 'all big guns'-schip dat granaten, met een lengte van zo'n 120 centimeter en het gewicht van een kleine auto, kon afvuren. En dat over een afstand van zo'n zestien kilometer. Het was bovendien het eerste schip dat uitgerust was met apparatuur voor automatische vuurgeleiding. Je kunt niet zomaar 'blind' een granaat op die afstand bij, en het liefst óp, het doelwit krijgen. Daarnaast waren de nieuw ontwikkelde motoren ook beter in staat om het schip op snelheid te houden. Kortom, een revolutie op maritiem gebied. De 'grote jongens' van voorheen, de slagschepen, werden nu pre-dreadnought schepen genoemd.

Great War at Sea

In Spel! 23.2 beschreef ik al heel kort Great War at Sea: Jutland van Avalanche Press. Daarnaast werden twee uitbreidingsboeken beschreven die dit spel voorzien van extra materiaal en scenario's: Jutland 1919 en Jutland: Battle Analysis 1914. En nu is daar Jutland: Dogger Bank. Net als bij Battle Analysis 1914 krijg je bij dit boek, dat 64 pagina's telt, geen nieuwe counters. Wel worden diverse aanpassingen in het boek aangegeven om schepen, die eerder als counters bij het spel of de uitbreidingen kwamen, aan te passen. Zo wordt van een aantal scheepstypes, of zelfs specifieke schepen, de snelheid aangepast. Dit om hun historische prestaties beter uit te laten komen. Verder wordt er onder andere een regel gegeven voor het vertegenwoordigen van het gebruik van inferieure kolen door bepaalde typen schepen van de Duitse marine.

Leuk is dat het eiland Helgoland, een Duits eiland in de Noordzee, z'n eigen regels en toepassingen krijgt. Het stond wel als eiland ingetekend op de kaart van het spel, maar daar stopte het eigenlijk ook mee. In Dogger Bank krijg je dus een scala aan regels om het eiland in een scenario te gebruiken. En dat scenario is ook opgenomen in dit boek. Kortom, hier zie je hoe Mike Bennighof van Avalanche Press historie inzet om de spelervaring te verrijken door het uitgeven van een scenario-boek. Er was namelijk door de Britten echt een plan geopperd om het eiland te beschieten en zelfs te bezetten. Als introductie heeft het boek dan ook een artikel dat de geschiedenis van het eiland beschrijft.

Verder is er een artikel over het gebruik door de Britten van een aantal schepen waarmee zij experimenteerden om aanvallen te doen met watervliegtuigen (over vliegdekschepen kunnen wij hier nog niet spreken). Duitse zeppelins hadden luchtaanvallen in België en Frankrijk uitgevoerd en onder andere Winston Churchill, First Lord of the Admiralty, was bang dat Engeland het volgende doel zou worden. Men wilde dus de zeppelinhangaars bij Cuxhaven bombarderen. Drie schepen waren uitgerust om een vliegtuig aan boord te nemen en met een kraan over de reling te laten zakken, waarna de piloot van het water opsteeg. De vliegtuigen uit die tijd waren niet het meest solide en de Noordzee staat nu ook niet echt bekend om zijn spiegelgladde oppervlak. Kortom, een hele tour. Een en ander vond plaats op Kerstochtend. Ook hier krijg je weer de scenario-informatie om een en ander uit te spelen.

De rest van het boek wordt gevuld met achtergrondinformatie over en diverse scenario's op of rond de slag bij de Dogger Bank. Daarbij zitten ook een aantal 'What if?'-scenario's, omdat bij dit zeegevecht ook weer momenten aanwezig waren waarop de geschiedenis een heel andere wending had kunnen krijgen.

Het boek bevat in totaal elf *Operational* en zeventien *Battle* scenario's. Kortom, een zeer interessante uitgave.

Tekst **HANS KORTING**

Verschijnende en verdwijnende demonen

Goetia: Nine Kings of Solomon

De meeste spelthema's zijn vrolijk. Hier niet. De, originele, illustraties ademen een en al grimmigheid. Goetia (Latijn) betekent oproepen van demonen. Hierdoor krijg je attentie, demonische krachten en pacten.

De wereld bestaat uit drie bij drie tegels. Aan drie randen liggen steeds drie randkaarten, aan de laatste borden om demonen op te roepen. De wereldtegels tonen gekleurde blokjes in vakjes, soms verbonden met elkaar. Je start met enkele beschikbare volgelingen en de rest op de randkaarten. Je plaatst een volgeling op een vakje en krijgt de aangegeven blokjes. Zo gaat de ronde

door tot iedereen alle beschikbare volgelingen heeft geplaatst. Dan komen ze weer terug, mits op een los veld, of op een verbonden veld waarbij alle verbonden velden bezet zijn. Boeiend wordt het doordat alle oproepborden verbonden vakjes bevatten, waar je na de ronde attentiefiches krijgt – zolang de voorraad strekt. Die worden van boven (minst interessante) naar onder (meest interessante vakje) uitgedeeld. Als je bovenin gaat staan, krijg je niet veel blokjes, maar maak je wel kans om meer beurten attentie te krijgen. Ook hier blijf je immers staan als niet alle vakjes bezet zijn!

Attentie voor kaarten ...

Met attentie kun je extra volgelingen vrijspelen op een randkaartveld. Naast attentie moet je ook alle blokjes van onbezette velden in de aangrenzende rij van drie tegels inleveren. Je krijgt trouwens een blokje korting voor elke al vrijgespeelde volgeling van je concurrenten van deze kaart. Veel blokjes pakken maakt het dus voor iedereen goedkoper om volgelingen te ontsluiten, maar elke randkaart heeft slechts één plek, die na de ronde pas weer vrijkomt.

Indien alle attentie van een bordje uitgedeeld is, komt er naast een nieuw oproepbord een demonbord met enkele demonkaarten en velden. Hier kunnen volgelingen tegen flinke blokjesbetaling geplaatst worden. Na de ronde worden ook deze beloond. De bovenste pakt evenveel kaarten als er volgelingen staan, houdt er eentje en geeft de rest aan de volgende, tot ze allemaal een kaart hebben.

... voor de hefboom

Met deze kaarten ga je eindelijk in de versnelling. Hiermee krijg je extra blokjes, worden bepaalde kleuren jokers of krijg je nieuwe velden. Je hebt ruimte voor vier stapels kaarten. Enkel de bovenste zijn actief. Met vijf kaarten heb je er dus zeker één afgedekt, die zo nutteloos wordt.

Is een demonbord leeg, dan ontstaat weer een nieuwe plaatsingsplek. Nog duurder met opnieuw interessante mogelijkheden, zoals blokjes omzetten in attentie, of een pactkaart scoren. Die kun je trouwens ook verdienen bij sommige randkaarten waar alle volgelingen van vrijgespeeld zijn – die kaarten worden omgedraaid en tonen een nieuwe actie, waarbij je naast alle onbezette blokjes nog extra moet betalen.

Het spel eindigt als iemand vier pactkaarten bovenop de stapels heeft, of als er genoeg gepakt zijn. Dan scoor je voor elke bovenliggende pactkaart afhankelijk van de voorwaarde, zoals voor demonkaarten van een bepaald type of voor attentie, maar ook voor vrijgespeelde volgelingen – of juist niet. Verder levert elke demonkaart het aangegeven aantal punten op en elke attentie één punt, net als vier blokjes.

... tot het einde

Wat een origineel spel vind ik dit! Het zit vol interactie, timing is belangrijk en de keuzes zijn niet triviaal. Maar er knaagt toch wat. Aan de ene kant is dat de spanningsboog. Zoals al aangegeven, bouwt het op naar een interessanter stuk. De eindconditie zorgt er echter voor dat je, om het spel te beëindigen, je krachtige kaarten moet overbouwen. Dat kost veel en doe je alleen als je zeker weet dat je toch nog wint. Liever speel je op safe nog wat langer door, waardoor ik het dan vind inzakken. Aan de andere kant zijn dat de onvoorspelbare demonkaarten (de set kaarten die van elke demon daadwerkelijk in het spel zijn is een verrassing). Vast goed voor de herspeelbaarheid, maar met geluk krijgt een speler vroegtijdig een perfecte combinatie in handen. En het is niet bepaald een snel spel, dus dan duurt het nog even. Wellicht krijg je er meer grip op als je je helemaal op dit spel toelegt. Dat past vast ook in het thema ...

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Goetia: Nine Kings of Solomon

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteur: Kristian Karlberg
Uitgever: Demonic Games
Aantal spelers: 2 – 4
Speelduur: 1½ – 2½ uur
Prijs: € 45
BGG-score: 7,9 (188)

Kort en krachtig: Origineel spel met dito thema, vol interactie en redelijk wat geluk

Frustraties op de filmset

Roll Camera! – The Film Making Board Game

Coöperatieve spellen hebben meestal naast hun einddoel ook stressverhogende stoorzenders onderweg. Hier valt dat reuze mee. Ook hebben ze vaak een 'avontuurlijk' thema. Dat lijkt hier alleen maar anders, want films maken blijkt avontuurlijker dan verwacht.

Het einddoel in Roll Camera! is om vijf scenes te filmen, rekening houdend met een script dat kwaliteitsbonussen en -malussen geeft op basis van de kleur van de scenekaarten. Daarvoor moet je telkens vier of vijf dobbelstenen met de juiste kant boven (acteurs, art, licht, geluid, camera) in een bepaald patroon op je 5x5 bordje leggen. Met ertussen 2x2 settegeltjes, die beperken wat waar mag, en nog wat bonussen kunnen geven. De film moet klaar zijn voor je door je tijd en geld heen raakt.

Actie!

In je beurt gooi je je dobbelstenen en gebruikt die voor acties. Set en patroon opbouwen natuurlijk, maar ook wegwerken van de elke beurt opdoemende rampen. Die variëren van irritant (set ombouwen kost geld) tot echt rampzalig (script verandert), en voortdurend opruimen lijkt slim. Dan heeft elk spelerkarakter nog extra opties, zoals script aanpassen of kaarten van de aflegstapel halen (helft van beste combo in mijn ervaring).

De nuttigste actie lijkt de productievergadering. Iedereen heeft altijd drie ideekaarten, met creatieve oplossingen voor van alles, zoals geld verdienen of dobbelstenen hergebruiken (andere helft van die combo).

Tijdens de vergadering brengen drie spelers een idee in, waarvan een gratis wordt uitgevoerd en een bewaard voor later gebruik tegen betaling.

Cinematisch hoogstandje

Je moet niet alleen je scenes bij elkaar krijgen, maar ook kwaliteitspunten, overal te winnen en verliezen. Geniaal hier is dat je kunt mikken op meesterlijk óf spraakmakend slecht, wat zeker niet triviaal is. Al met al biedt Roll Camera! een solide coöperatieve spelervaring, met goede interactie en een iets meer gespreide stress dan bij andere coöps, met instelbaar niveau via startbudgetten.

Economieles in een doos

Arkwright: The Card Game

Als ondernemer zit je midden in de Industriële Revolutie. Aan jou om te zorgen dat jouw onderneming na drie decennia meer waard is dan die van je tegenstanders.

Arkwright loopt over drie decennia en elk decennium zijn er vier verkooprondes voor verschillende goederen. Met slechts één actie in je beurt heb je dus 'slechts' twaalf actiegelegenheden tijdens het spel. Die acties gebruik je om bijvoorbeeld extra fabrieken te bouwen, arbeiders aan te trekken, productie te automatiseren of te investeren in kwaliteit of distributie. Alles hangt daarbij met elkaar samen. Bouw je bijvoorbeeld extra fabrieken of trek je meer arbeiders aan, dan kun je meer produceren en zal er meer vraag zijn, maar gaan ook je kosten omhoog.

Speel met de prijs en marktvraag

Na een actie bepaal je de prijs en marktwaarde van jouw product. Hiervoor kun je de kwaliteits- en distributiekaarten die je hebt in die fabriek, zo roteren dat ze aan jouw wens voldoen. Er zit daar een stukje onvoorspelbaarheid, want als er nog tegenstanders na jou komen dan is nog niet duidelijk hoeveel exemplaren van jouw producten je maximaal kunt leveren. Als afronding van je beurt mag je nog ontwikkelen op je spelersbord of door een ontwikkelingskaart te pakken.

De vraag naar een product bepaalt in combinatie met jouw marktwaarde hoeveel producten je maximaal mag leveren. Het surplus kun je (beperkt) opslaan of leveren aan een schip. Door goederen te leveren en de hoogste marktwaarde te hebben, stijgt je aandelenprijs. Koop je aandelen vóór de grootste stijgingen, dan profiteer je daar aan het einde van. De speler met de meeste waarde in aandelenkapitaal wint het spel.

Conclusie

Arkwright heeft aanvankelijk intimiderende, maar goed begrijpelijke spelregels, maar ook een flinke leercurve. Er zitten veel interessante keuzes in en meerdere kansrijke

Maar dan is er nog een tweede, humoristische laag, voor wie zich in wil leven in het thema. Alle rampen en ideeën zijn voorzien van uitleg. Het oude script is in de papiervernietiger gevallen. We laten 's nachts studenten (gratis) werken. En alle karakters hebben privileges – de steractrice mag bijvoorbeeld applaus eisen. Bij de juiste spelergroep een meesterlijke toevoeging.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Roll Camera! – The Film Making Board Game

Waardering: ★★★★★ ★★★ (voor denkspelers)
★★★★★ ★★★★ (voor inlevers)

Auteur: Malachi Ray Rempen
Uitgever: Keen Bean Studio
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 45-90 minuten
Prijs: € 45 **BGG-score:** 7,9 (462)

Kort en krachtig: Competente coöp met optioneel rollenspel

strategieën. Ga je voor vernieuwing of investeer je elders? Welke balans wil je tussen prijs en omzet? Het is mooi om te zien hoe alle aspecten van het spel in elkaar grijpen en tot een mooi geheel zijn gebracht. Voeg toe een expertvariant met nog meer diepgang, en een leuke en uitdagende solovariant waarin je het opneemt tegen wel twee virtuele, administratieloze, tegenstanders. Arkwright is met dit alles een kaartspel geworden met voldoende strategische diepgang om het tegen menig bordspel op te kunnen nemen.

Tekst **WESLEY FECHTER**

Arkwright: The Card Game

Waardering: ★★★★★ ★★★★

Auteur: Stefan Risthaus
Uitgever: Game Brewer
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 60-100 minuten
Prijs: € 30 **BGG-score:** 7,3 (273)

Kort en krachtig:
Veel spel in een kleine doos

Bling bling voor de tsaar
The Red Cathedral

Aandacht trekken is een ding van alle tijden. In The Red Cathedral bouwen we aan een kathedraal voor een Russische machtshebber uit lang vervlogen tijden: de tsaar! Hij wil een protserig bouwwerk en we proberen daar ons steentje aan bij te dragen.

De kathedraal die gebouwd wordt, ligt in het begin van het spel dicht op de tafel in de vorm van een aantal torens met deuren, middendelen en koepels. In je beurt mag je een bouwdeel claimen, grondstoffen halen op de markt, of grondstoffen leveren aan de kathedraal.

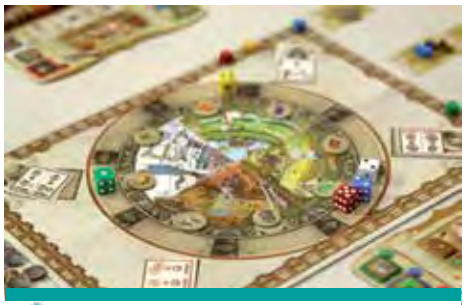
Bouwen maar!

Bij het claimen van een bouwdeel krijgt je de werkplaatstegel die op het bouwdeel ligt. Deze werkplaatstegel mag je op je spelersbord leggen, om er de rest van het spel voordeel mee te behalen. Op het bouwdeel staan de grondstoffen die nodig zijn om hem af te maken, en de beloning die je dan krijgt.
Kopen doe je op een markt in de vorm van een rondel van acht plaatsen, waar grondstoffen of punten te krijgen zijn. Je verplaatst één van de vijf dobbelstenen op de markt zoveel punten als het aantal ogen op de dobbelsteen en dan krijg je de bijbehorende grondstoffen. Verder mag je de werkplaats inzetten die je mogelijk hebt voor de betreffende dobbelsteen. Ten slotte is op ieder kwadrant nog een voordeeltje te behalen conform de kaart die bij dat kwadrant hoort.
Je mag ook maximaal drie grondstoffen leveren. Dit kunnen grondstoffen zijn voor de bouwdelen die je hebt geclaimd, of grondstoffen om de kathedraal te voorzien van een mooi raam, deur of torenspits. Zodra iemand het zesde gebouwdeel heeft afgemaakt, eindigt het spel. Er volgt een slotwaardering waarin de meerderheden in de torens punten opleveren.

Conclusie

Hoewel de keuzes in The Red Cathedral overzichtelijk zijn (claimen, markt of leveren) zijn de hersenkrakers met name bij de markt lekker pittig. Doordat vooruitplannen hierbij beperkt mogelijk is, wordt het spel bij vier personen helaas wat traag. Solo is het spel een minder boeiende optimalisatiepuzzel.
Leuk aan The Red Cathedral is dat je de kathedraal voor je ogen ziet verrijzen. Steeds als een bouwdeel wordt afgemaakt, wordt de betreffende kaart omgedraaid en komt een prachtige afbeelding tevoorschijn. Helemaal in de sfeer van het spel!

Tekst **TAMARA BAKKER**



The Red Cathedral

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Shei S. en Isra C.
Uitgever: Devir
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 30-120 minuten
Prijs: € 40 **BGG-score:** 7,9 (4362)

Kort en krachtig: Letterlijk en figuurlijk prachtig bouwspel met meerderheden; speelt het best met twee of drie spelers

Bevriende winkels

Bevriende Winkels geven 10% korting op het assortiment of een deel ervan. Meld afwijkingen s.v.p. bij de secretaris van Ducosim. Informatie over adressen en openingstijden (winkels) of kortingscodes (webwinkels) vind je op http://www.ducosim.nl/winkels.

Groningen
Groningen
Purperen Draak
www.purperendraak.nl

Overijssel
Deventer
Koning Willem
www.koning-willem.com

Utrecht
Amersfoort
't Ezelsoor
(tweedehands spellen)
www.ezelsoor.com
Spellenpoort
www.spellenpoort.com

Utrecht
Spellenwinkel Het Lab
www.lab-monkey.nl
Subcultures
www.subcultures.nl
The Joker
www.the-joker.nl

Noord-Brabant
Bergen op Zoom
BumbleBeez Spellenwinkel
www.bumblebeez.nl

Breda
Dé Spellenwinkel
www.despellenwinkelbreda.nl
Latte's and Literature
www.lattesandliterature.com

Eindhoven
Jolie-Spellen
www.jolie-spellen.nl

Noord-Holland
Aalsmeer
Spellencentrum Agartha
www.spellencentrumagartha.nl

Haarlem
Spellenhuis Haarlem
www.spellenhuis.nl

Hilversum
Vendetta Spellencentrum
www.vendettaspellencentrum.nl

Zuid-Holland
Delft
Speldorado
www.speldorado.com

Den Haag
De Koperen Pion
www.dekoperenpion.nl
Spellenhuis Den Haag
www.spellenhuis.nl

Gouda
Simtasia
www.simtasia.shop

Leiden
De Tafelridder
www.tafelridder.nl
De Vliegershop
www.vliegershop.nl
Tolkienwinkel
www.tolkienwinkel.nl

Gelderland
Ede
De Tinnen Soldaat
www.detinnensoldaat.nl

Duitsland
Essen
Fantasy En'Counter
www.FanEn.com

Webshops
Bordspel&zo
www.bordspelenzo.nl
GameForce
www.gameforce.nl
Goede spellen
www.goedespellen.nl
Miniatures Wargames
www.miniatureswargames.com
Spellenpaleis.nl
www.spellenpaleis.nl
UGG Distribution
www.ugg.de

Colofon

Redactie

Hoofdredacteur
Niek Ederveen
Joh. v. Eindhovenstr. 14
5611 TL Eindhoven
T 06 284 216 19
E spel@ducosim.nl

Eindredacteur
Mariska Burger-Kuiper
Hertenstraat 10
3817 WL Amersfoort
T 033-4451363
E eindredacteur@ducosim.nl

Bureauredactie
Erwin Broens, Han Heidema, Ronald Hoekstra, e.a.

Redacteur Bordspellen
Hans van Halteren
E bordspellen@ducosim.nl

Redacteur Bordwargames
Hans Korting
E historischewargames@ducosim.nl

Redacteur Rollenspellen
Niek Ederveen a.i.

Redacteur Miniaturenwargames
Stephan Huijzer
E miniaturenwargames@ducosim.nl

Redacteur Verzamelspellen
Marcel van Ravensberg
E ccg@ducosim.nl

Fotoredacteur
Henk Rolleman
E henk.rolleman@gmail.com

Redacteur Spellenbeurzen
Niek Ederveen a.i.

Redacteur Spellenkaarten
Han Heidema
E han@ducosim.nl

Redacteur Website
Maurice Strubel
E webmaster@ducosim.nl

Advertenties
Niek Ederveen
E spel@ducosim.nl

Opmaak
Corina Gloudemans-van Drunen
E corinagloudemans@gmail.com
Druk
CP Grafimedia Groep
Pittelderstraat 8, 6942 GJ Didam
E eric@cpgrafimedia.nl

Bestuursleden

Voorzitter
Eelke Heidinga a.i.
E voorzitter@ducosim.nl

Penningmeester
Michael Thorn
E penningmeester@ducosim.nl

Secretaris / Ledenadministratie
Mariska Burger-Kuiper
E secretaris@ducosim.nl

Beursorganisator
Eelke Heidinga
E eelke@ducosim.nl

PR functionaris
vacature

Algemene bestuursleden
Lesley van Hasselt
E lesley@ducosim.nl
Marieke Verberne
E marieke@ducosim.nl
Jeroen Klaasse
E jeroen.klaasse@ducosim.nl

Deadlines

25.4 8 april 2022
26.1 8 juli 2022

Overname van (delen van) artikelen uit Spel! is toegestaan, mits met toestemming van de auteur en bronvermelding. De redactie beslist over plaatsing van de ingestuurde kopij en behoudt zich het recht voor artikelen te wijzigen of in te korten. Ducosim is niet aansprakelijk voor de inhoud van de artikelen zoals opgenomen in deze uitgave en neemt geen verantwoordelijkheid voor de geplaatste artikelen.

De waardering bij recensies vindt plaats op een (afgeronde) rapportschaal, met 1 onspeelbaar en 10 perfect.

Spel! is een uitgave van Ducosim, de Landelijke Spellenvereniging, en verschijnt 4 keer per jaar: www.ducosim.nl

Hardlopers zijn doodlopers

Golem

Golem is gebaseerd op de legende van de Praagse rabbijn Löw die van leem een Golem maakte. Er zijn zelfs deskundigen op het gebied van de Joodse cultuur geconsulteerd. Er is een overduidelijke Eurogame uit ontstaan.

Drie Praagse wijken op het bord bestaan elk uit één lange straat met huizenblokken. In elke straat staat vooraan een eigen student. Daar plaats je in twee wijken aan het begin ook een eigen Golem. Je hebt nog heel wat zaken voor te bereiden (de huizenblokken vullen met actietegels, eigen spelersbordjes vullen met op te waarderen tegels, eindwaarderingskaarten draften, starttegels kiezen, kaarten schudden voor rondedoelen en nog meer) en dan gaat het los.

De wijk nemen

In een ronde gooi je knikkers in de 'synagoge', zodat ze over de verschillende actiegoten verdeeld worden, rennen je Golems de straten in (hoe meer Golems je gemaakt hebt, hoe meer stappen je over ze moet verdelen,) en dan krijgt iedere speler drie

actiebeurten. In twee ervan pak je een knikker en voert de bijbehorende actie uit. Hoe meer knikkers in de goot, hoe sterker. In de andere actie plaats je je rabbijn. Elke ronde liggen hiervoor andere mogelijkheden uit. Elk biedt plek aan één rabbijn en bepaalt de beurtvolgorde voor de volgende ronde. Vroeger je rabbijn plaatsen betekent dus interessantere acties, maar minder sterke knikkeracties. Bovendien hebben de knikkers kleuren, en lonkt een bonus als je de twee van de rondedoelkaart verzamelt. Witte knikkers zijn jokers, maar bij gekleurde knikkers gaat een student wel een stap vooruit. Dit geeft al enigszins aan dat alles samenhangt.

De goot-acties hebben betrekking op het creëren van nieuwe Golems, het smeden van sieraden en het verwerven van kennis, en tegelijkertijd het opwaarderen van bijbehorende zaken. Die drie onderdelen leveren allemaal op andere manieren en momenten voordelen op, zijn overzichtelijk op je spelersbord gegroepeerd en worden allemaal door de actietegels van een specifieke wijk ondersteund. De twee andere goot-acties laten je je Golems de huizenblokacties uitvoeren of een andere actie kopiëren.

Aan het einde van de ronde krijg je nog inkomen voor gevorderde studenten en de situatie op je spelersbord, kun je daar nog een tegel opwaarderen en moet je uiteindelijk nog betalen voor elke positie die een Golem vóór de student in die wijk staat. Daarom is het raadzaam om tijdig (maar niet te vroeg) een Golem te begraven, wat in het begin ook nog wat oplevert. Als rabbijn-mogelijkheid is dit altijd beschikbaar, maar dan kom je wel achteraan in de volgende beurtvolgorde. Ook kan het via huizenblokacties en kennis, maar in sommige spellen zijn die erg dun gezaaid.

Na vier rondes eindigt het spel. Dan blijkt dat de slottelling wat meer zoden aan de dijk zet. Voor behaalde eindwaarderingskaarten scoor je, en voor het aantal verschillende types. Dan leveren Golems, sieraden en kennis nog punten op, vermenigvuldigt met de bijbehorende opwaarderingen. Focus is dus lonender dan spreiding in je strijd om de hoogste score.

Instap naar afwisseling

Golem vind ik een enorm interessant spel. De instap is hoog, helaas zijn niet alle iconen handig gekozen, maar het valt wel snel op zijn plaats. En dan begint de uitdaging, met vele keuzes, veel open informatie en wat onberekenbaarheid (knikkers, rabbijn-mogelijkheden, kennis). Elk spel is echt anders, vooral vanwege willekeurige huizenbloktegels, ondersteund door de andere genoemde onderdelen. Elk radertje draait mee om een grandioze machine in gang te zetten. Als je dat echt op gang krijgt (en dan heb ik het minder over de Golems), dan voelt dat al als een overwinning. Het is een lastige puzzel, dus kies bij voorkeur gelijkgestemden, die allemaal doorspelen óf lang nadenken.

De automa kun je als extra speler gebruiken, ook met twee of drie spelers. Dat zie ik mezelf niet snel doen. Het solospel beviel mij al minder, omdat ik mijn handen vol heb aan mijn eigen spel. De slimmigheidjes om de voorspelbaarheid terug te dringen verplichten je om gefocust de automa te spelen. De rare dingen (om punten te scoren werd bijna hetzelfde aantal betaald) waren waarschijnlijk ongelukkig toeval, want voor mijn gevoel werkt het principe wel.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Golem

Waardering: ★★★★★ ★★★★

Auteurs: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Simone Luciani
Uitgever: Cranio Creations
Aantal spelers: 1 – 4 **Speelduur:** 1½ – 2 uur
Prijs: € 56 **BGG-score:** 7,6 (736)

Kort en krachtig: Volledig samenhangend spel, met hoge herspeelbaarheid

A Wargame of Napoleonic Gothic Horror

The Silver Bayonet

Ik had nooit gedacht nog eens iets Napoleontisch te gaan spelen. Dat deed echt IEDEREEN al. En toen schreef Joseph McCullough *The Silver Bayonet* en ging ik toch voor de bijl. Dus meteen wat 28mm Nappies bij elkaar gescharreld. Monsters en terrein had ik al en het eerste spelletje was zo gespeeld.

Wat is dit eigenlijk?

TSB is een skirmish wargame met een eenheid van maximaal een officier en zeven figuren en deze bewegen individueel. Het is Gothic Horror, wat hier wil zeggen dat het tussen de zestiende en negentiende eeuw speelt en gaat over spoken, vampiers en andere klassieke monsters in diepe wouden of duistere ruïnes. Het is Napoleontisch, dus héél kleurrijk, maar wel in het donker ...

Franse Chasseurs en Britse Riflemen die elkaar en allerlei monsters door heel Europa heen achterna zitten. De vele lange en omvangrijke oorlogen trokken namelijk allerlei bovennatuurlijk gebroed aan en elk zichzelf respecterend land had dan ook speciale eenheden uitgerust om daar wat aan te doen.

Uiterlijk is ook niet alles

Het boek is een degelijke hardback van 160 pagina's. Het hadden wat meer pagina's mogen zijn, want de letters zijn nu wat aan de kleine kant. Het oogt als een achttiende-eeuws journaal (met sfeervolle bloedvegen) en die lijn is in het boek doorgetrokken met tekst en zwart-wit illustraties ter versiering. Het boek oogt wat saai, maar doet wat het moet doen, namelijk de regels duidelijk weergeven, en heeft een heldere en goede index. Een groot pluspunt. Mijn advies is wel om er wat hulpmiddelen bij te downloaden, zoals een QRS, een Bestiarium met monsters (te vinden op de Facebook pagina) en het boek van bladwijzers te voorzien. Dat scheelt een hoop geblader.

Het boek bevat naast de regels tien scenario's, vier solo-scenario's (dus ook voor één speler) een campagnesysteem en tips voor het schrijven van je eigen scenario's. Erg handig. Daarnaast zijn er uiteraard legerlijsten en een lijst met monsters.
Een scenario bevat te onderzoeken *clues* en gebruikt hiervoor een lijstje met speelkaarten. Gewoon counters met nummers zouden hetzelfde doen, maar speelkaarten voelt wat achttiende-eeuwsiger. Je wint een scenario op punten door bijvoorbeeld tegenstanders uit te schakelen of clues te scoren.

Regels en nieuwigheidjes

Een of meer spelers commanderen elk een eenheid die slaags raakt met de andere eenheid op de tafel en de aanwezige monsters. De monsters zijn door het spel bestuurd en duiken op door clues of dubbele *Initiative* worpen.

De spelvolgorde is vrij traditioneel, waarbij iedere beurt de Initiative-winnaar de helft van zijn eenheid activeert, dan de monsters in actie komen, daarna de vijand en dan de rest van de eerste eenheid. Activeren betekent dat een figuur twee acties krijgt: een bewegingsactie en een andere, zoals vechten, laden of schieten.

McCullough heeft zijn traditionele D20s vervangen door D10s, wat tot wat minder willekeurige resultaten leidt. Geactiveerde figuren gooien een *Skill*-dobbelsteen en een *Power*-dobbelsteen plus eventuele *Stats*. Deze vormen samen het resultaat, wat gelijk of hoger dan de *Defense* van het doelwit moet zijn. De Power geeft meteen de schade aan. Tot nu toe elegant gedaan.
Ik worstel met de zogenaamde *Fate Pool*. Je krijgt bij de start twee Skill- en Power-dobbelstenen en een Monster-dobbelsteen in elk hun eigen kleuren. Dit vormt een voorraadje extra opties zoals rerolls of schade ontwijken. Ik vond de administratie met losse dobbelstenen te veel gedoe. in plaats van stapeltjes dobbelstenen in specifieke kleuren overal op tafel werkt een lijstje volgens mij net zo goed.

Conclusie

Dit alles leverde een vlot spelend en interessant spelletje op met een goede mix van manoeuvreren, schieten, vechten en clues ontmaskeren. De monsters tussendoor zorgen voor leuke onvoorspelbaarheden en maken het scenario een grotere uitdaging. Hoewel het spel Napoleontisch heet, zou je het in elke setting met musketten kunnen spelen. Ik heb al zeventiende-eeuws Europa en Japan met Samurai voorbij zien komen. Het aantal noodzakelijke figuren is wel groter dan je denkt. Naast het minimum van acht monsterjagers moeten ook alle monsters standby staan. Elk monster kan namelijk in een spel voorkomen.

The Silver Bayonet: A Wargame of Napoleonic Gothic Horror van Joseph McCullough, uitgegeven door Osprey Games.

Tekst **JAN WILLEM VAN DER PIJL**

Puzzelen op bekend gebied

Catan Breinbrekers

Je kent ze wel, die abstracte puzzels met een hele serie opdrachten, van makkelijk tot moeilijk, maar dan telkens een ander puzzelsysteem. Je kent het wel, het boegbeeld van de moderne spellenwereld, zelfs bekend bij niet-spelers en zwaar gemerchandised. Eigenlijk is het vreemd dat deze twee niet eerder gecombineerd zijn.

Geheel in sfeer spelen we op een zeshoekig bord, een streek in Catan. Elk van de veertig puzzels begint met dorpen (een-hex-stuk, een goed), steden (drie-hex-stuk, twee goederen), plus eventueel grote landschapsstukken en rovers (een-hex-stuk). Daarnaast een voorraad van vier tot negen routestukken, drie tot vijf hexen lang in verschillende vormen, met twee goederen en soms een ridder in het midden.

De opdracht

Met je routestukken moet je nu alle vestigingen verbinden. Waar twee stukken elkaar raken, moet altijd hetzelfde goed aansluiten. Naast rovers mogen alleen ridders; ridders moeten naast rovers. Zo is ook de - natuurlijk eigenlijk abstracte - puzzel met een perfect Catansausje overgoten. Sterker nog, de puzzels komen in series met telkens hetzelfde landschap, inclusief achtergrondverhaal over de historie van die streek.

In elk verhaal loopt de moeilijkheidsgraad op: blauw – groen – oranje – rood. De blauwe lijken vooral bedoeld om de regels onder de knie te krijgen. Bij rood moet je toch wel even serieus nadenken. Echt heel moeilijk wordt het nooit, moeilijk vooral bij de laatste paar opdrachten, waar je geen handvat krijgt van beperkingen. De paar keer dat ik echt vastzat, bleek ik niet goed gekeken te hebben bij de opstelling ...

De puzzelexpert die een uitdaging zoekt, kan waarschijnlijk beter elders zoeken. Maar de Catanliefhebber die de Catanwereld nog eens anders wil bespelen, is hier aan het juiste adres. Voor die doelgroep is zowel uitvoering als moeilijkheidsgraad helemaal in orde.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Catan Breinbrekers

Waardering: ★★★★★ ★★

Uitgever: 999 Games
Aantal spelers: 1 (maar samen mag ook)
Speelduur: 5-20 minuten
Prijs: € 25

Kort en krachtig: Mooi puzzelspel voor Catanfans

Catch Me If You Can Prachtig uitgevoerde escape-box

Op de tafel staat een grote, houten kist. De geheimzinnige afzender heeft een QR-code en breekijzer meegeleverd. Wij, geheim agenten, worden uitgedaagd. Daar draaien wij onze hand niet voor om!

Aan ons blijkt geen inbreker verloren te zijn gegaan. De kist openen is al een opgave en kost ons het tafelblad. Daarna blijkt het meer in ons straatje te komen. Wat moeten we met die landkaart, ijskrabber, ansichtkaarten, wijnfles, viltjes en speelkaarten? Diverse puzzels op ansichtkaarten weten we vlot te ontcijferen.

We staan in verbinding met ons hoofdkwartier en zien dat we snel stappen maken. Dan komen we onder druk met een wat pittigere uitdaging. Diverse paden lopen we vruchteloos af, totdat een hele scherpe blik ons verder brengt. Snel door, er valt geen tijd te verliezen. Oei, weer zitten we flink te zoeken.

Ook internet blijkt nodig om een extra sleutel in handen te krijgen. De ontcijferde aanwijzing levert geen nieuwe inzichten op. Oh, we hebben de decodeersleutel verkeerd toegepast! Nu schiet het echt op. We vliegen er doorheen. Maar wat gebeurt er ondertussen? Er valt nog meer te ontrafelen.

Ja, het is ons gelukt! Tevreden met onszelf schenken we ons een drankje in en praten nog wat na. De variëteit in puzzels is leuk, het niveauverschil is flink. Een paar verrassende uitkomsten staan tegenover enkele wel heel banale raadsels. Wel vinden we het jammer dat je internet ook echt nodig hebt voor één puzzel. Er is redelijk wat moeite in het verhaal gestoken. Leuk is dat er daardoor nog wat bonusraadsels inzitten. En alles is overduidelijk met liefde en aandacht voor detail gemaakt.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Catch Me If You Can

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Jachin Letwory
Uitgever: Modern Treasure Hunt
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 2-3 uur **Prijs:** € 69

Kort en krachtig: De eerste escape-uitdaging is de kist openen, daarna veel diversiteit en internet is nodig

Escaperooms met legpuzzels

Thema's en Trends

De escaperoomspellen zijn al een tijd op de markt, en daar hebben we in het verleden al vaker aandacht aan besteed. Wat ons in die categorie sinds afgelopen jaar ineens opvalt, is de combinatie met legpuzzels. Voor traditionele puzzeluitgevers als Jumbo en Ravensburger is dat waarschijnlijk een logische stap, maar ook bekende series van Identity Games en 999 Games hebben de twee puzzelideeën samengevoegd. Hoe pakt dat uit?

MEER TRADITIONEEL:
Ravensburgers Escape Puzzle

Ravensburger heeft met de serie Escape Puzzle maar liefst elf verschillende titels beschikbaar. Bijzonder en praktisch is dat ze onderscheid maken in moeilijkheidsgraad van de legpuzzel en van de raadsels. Bovendien hebben ze naast de gangbare legpuzzels van 759 stukjes ook nog twee kleine van 368 in het assortiment. Voor deze rubriek hebben we de 'normale' *Submarine* beoordeeld. Aangeduide moeilijkheidsgraad legpuzzel: drie uit vijf en raadsels vier uit vijf.

Het puzzelen viel ons best zwaar. Je kunt niet alles op vorm puzzelen, en het lijkt soms wel dat de tekening op de stukjes getekend is in plaats van dat de stukjes uit een grote tekening gestanst zijn. Na een avond zwoegen, ging het de volgende dag bij daglicht wel een stukje plezieriger. De zes deelraadsels zijn te vinden op

het motief en daarmee kun je ook de complete oplossing vinden. De helft was supereenvoudig op te lossen. Daarmee hadden we al heel snel door wat de complete oplossing was. De overige drie raadsels waren leuk, alleen zijn wij ervan overtuigd dat eentje omgekeerd geredeneerd moest worden. Via internet kun je overigens bij elk raadsel hints en de oplossing krijgen.

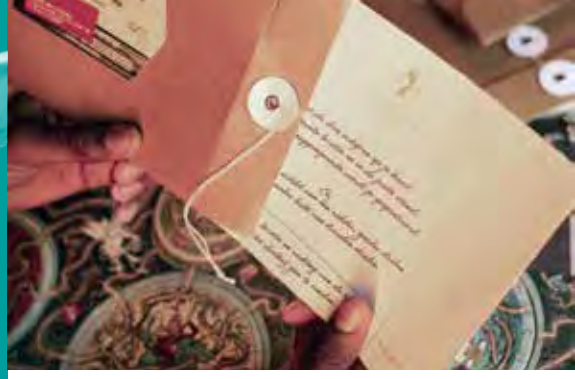
Aangezien de raadsels van Submarine al vier bolletjes krijgen, denken we dat de Escape Puzzle zich meer richt op legpuzzelliefhebbers die nog wat extra's willen puzzelen. Wij vinden dat aspect juist interessanter en worden dus wat minder aangesproken. Het verbaast ons wel dat er een foutje ingeslopen is. Met één puzzel, waarop alles te vinden is, doet dit enigszins denken aan de serie *Mystery Jigsaw Puzzle* van Bepuzzled uit de jaren negentig.

De kleine doos bevat kwaliteit die we van Ravensburger gewend zijn. Submarine is te koop voor ongeveer €13. Wij waren er met twee personen ongeveer vier uur mee zoet (waarvan een half uurtje voor de raadsels).

EEN NIEUWE SERIE: Jumbo's
Jonathan Eaton's Houses of Treasure

Jumbo heeft met twee titels de start gemaakt met een serie, die de uitdagingen van de excentrieke miljardair Jonathan Eaton voorstellen. Hoewel elke titel zelfstandig te spelen valt, wordt aangeraden om het overkoepelende verhaal te volgen en dus te starten met *The beginning – Ascalons Fury*. Aldus deden wij.

Je begint met een puzzel en achtergrondinformatie. Het puzzelen is onderhoudend, ook door de originele vormen. Dan open je de eerste enveloppe met raadsels en extra stukjes. Zo vallen langzaam maar zeker zowel letterlijk als figuurlijk alle stukjes op hun plek. Ook hier vonden we de legpuzzels boeiender dan de raadsels. En jammer genoeg is de puzzel niet zo stevig dat je deze goed oppakt en verplaatst. Sommige raadselonderdelen kun je opnieuw printen. Als je daar rekening mee houdt, kan ook van deze spellen een volgende liefhebber nog genieten. Verschillende hintkaarten zitten



trouwens in de enveloppen, en op internet is de hele oplossing nog na te lezen.

Jumbo heeft behoorlijk ingezet op het verhaal. Er is veel achtergrondinformatie en de accessoires zijn sfeervol. Jonathan Eaton's Houses of Treasure – Ascalons Fury is te koop voor ongeveer €20. Wij waren er met vier personen ongeveer twee uur mee zoet.

MET ALTERNATIEVE DECODER:
Identity Games' Escape Room The Game – Puzzle Adventures

De grootste doos biedt zeker genoeg ruimte voor de serie en eigenlijke titel. Inmiddels zijn er twee. Wij probeerden *Secret of the Scientist*. In de doos zitten een boekje met uitleg, intro en hints, wat kartonnen onderdelen, waaronder de simpele decoder met decodeerstukken en zes dichte vakjes. De inleiding geeft aan met welk vakje je begint. Daar haal je puzzelstukjes uit en leest binnenin welk raadsel je op moet lossen.

Het puzzelen is leuk en is niet met een recht-toe-recht-aan invalshoek opgezet. De raadsels vonden we niet heel ingewikkeld, maar wel wat uitdagender dan in de voorgaande twee spellen. Elke oplossing bestaat uit een code van vier getallen of symbolen, en dat levert dan uiteindelijk via een subtiel decodeermechanisme de unieke code op voor het volgende vak. Zo raak je steeds een stap verder naar de finale.

Wat mij betreft zit deze puzzelvariant aan de makkelijkere kant van de bekende serie van Identity Games. Het verhaal is, zoals vaker, net voldoende om in mee te gaan. Escape Room The Game – Puzzle Adventures: Secret of the Scientist is te koop voor ongeveer €17. Wij waren er met twee personen een dik uur mee zoet.

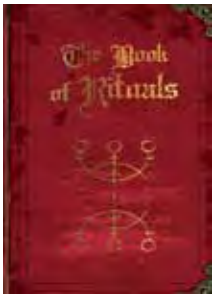
MEEST OUT-OF-THE-BOX:
999 Games' Exit

Aan de Exit-reeks is nu de eerste legpuzzelvariant toegevoegd: *De Verloren Tempel*. Ik durf er heel veel op in te zetten dat er meer zullen volgen, want in het Duits zijn al drie titels verschenen. De doos is twee keer zo breed als normaal en bevat naast boekje met uitleg, de decodeerschijf, twaalf raadseldocumenten en wat extra materiaal, ook nog vier zakken puzzels.

Je begint met een puzzel te leggen en wat materiaal. Snel is duidelijk wat te doen. De verkregen code dient via de schijf naar een raadseldocument te wijzen, en zo ga je steeds verder. Zoals we van deze serie gewend zijn, moet je regelmatig echt op een andere manier kijken of denken, en soms ook zaken aanpassen. De puzzels zelf waren ok en niet al te bijzonder. De meeste raadsels zijn leuk. Sommige zijn erg makkelijk, eentje voor ons te lastig. Daar zijn we meer dan een uur mee bezig geweest, terwijl we er héél dichtbij zaten. Uiteindelijk hebben we toch maar een hint erbij gepakt, en dan vraag je je vertwijfeld af waarom je die ene stap over het hoofd gezien hebt ... Als je dan ziet dat het aangeduide niveau twee van vijf is, dan is duidelijk dat dit niet een door de branche gehanteerde norm volgt. Wat mij betreft laat deze het duidelijkste zien dat met het toevoegen van puzzels er echt nieuwe mogelijkheden ontstaan. Het cliché: meer dan de som der delen!

999 Games heeft een waardige nieuwe loot aan de boom, met flink wat raadsels en vier puzzels. Van de besproken spellen is dit de enige die na spelen niet doorgegeven kan worden. Exit – De Verloren Tempel is te koop voor ongeveer €25. Wij waren er met vier personen ongeveer drie uur mee zoet.

Tekst **NIEK EDERVEEN**



Escape Tales in boekvorm
The Book of Rituals

Een boek gevuld met geheime kennis. Maar het is nog niet zo eenvoudig om die te lezen. Slechts door goed na te denken, ontdek jij de geheimen.

The Book of Rituals is een boek vol geheimen over het leven en de dood. Om die te begrijpen, moet je nog veel leren. Om te beginnen moet je de raadsels van de vijf elementen oplossen. Daarmee vergaar je meer kennis over de alchemistische ingrediënten die je nodig hebt om de geheime rituelen van leven en dood uit te kunnen voeren.

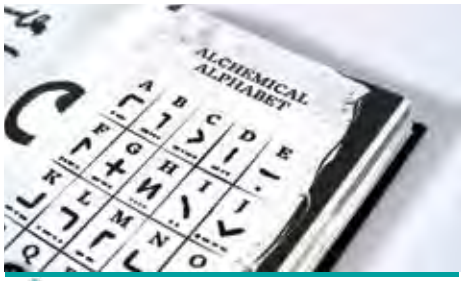
Dit doe je door telkens raadsels en puzzels op te lossen. Het wordt aanbevolen om eerst de vijf elementpuzzels op te lossen, maar daarna ben je vrij om het boek te doorlopen in de volgorde die jij wenst. Wel zit er samenhang tussen een aantal puzzels, waardoor je soms puzzel 1 opgelost moet hebben voordat je puzzel 2 kunt doen.

Een veelvoud aan verschillende puzzels

De puzzels zijn divers, zowel in soort als in moeilijkheidsgraad. In de omschrijving bij de puzzel en in het artwork in het boek vind je al de nodige aanwijzingen, maar mocht je er niet uitkomen dan kun je online een aantal hints (en uiteindelijk de oplossing) vinden. Je vult daar ook het antwoord in als je denkt het te weten. Dit herkennen we uit de serie Escape Tales.

Het leuke aan dit puzzelboek vind ik dat ze aan een boek gevuld met (relatief) abstracte puzzels toch een thematisch gevoel hebben weten te geven. Daar helpt zeker bij dat je verschillende elementen uit de Escape Tales herkent (alhoewel het niet noodzakelijk is om die spellen gespeeld te hebben). Ik ben dit nog niet eerder zo tegengekomen en het is mij in elk geval goed bevallen.

Tekst WESLEY FECHTER



The Book of Rituals

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Jakub Caban en Bartosz Idzikowski
Uitgever: Board & Dice
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 4 - 9 uur
Prijs: € 20
BGG-score: 7,7 (12)

Kort en krachtig:
Escape Tales: Het Boek

Elementary!

Suspects

Geronimo Games bracht dit jaar een escape-roomachtig detectivespel uit. De dader van een misdrijf moet je zien te ontmaskeren. Suspects bevat drie verschillende scenario's, elk eenmalig speelbaar. Aangezien je niets verminkt, kun je het nog wel doorgeven.

Aan het begin van een scenario krijg je de setting goed uitgelegd, met een overzicht van plekken en personen die je kunt opzoeken. Aan jou om te bepalen wat je als eerste doet. Dat is belangrijk, want hoe eerder je de vooraf bekende vragen goed beantwoordt, hoe succesvoller je onderzoek.

Grappig is wel dat je tot aan het einde mag sleutelen. Je hebt een stok kaarten, die je dus naar eigen prioriteit doorwerkt. Sommige kaarten worden vrijgespeeld als je de juiste andere kaarten gezien hebt. Er zijn drie momenten waarop je je antwoorden opschrijft: nadat je net meer dan de helft bekeken hebt, zo'n beetje op 80% en aan het eind. Hoe eerder je het goede antwoord opschrijft, hoe meer punten dat oplevert. Je kunt later nog wel een antwoord herzien en er dan minder punten voor scoren. Dit werkt erg goed. Je moet duidelijk prioriteiten stellen, maar weet uiteindelijk ook dat je voor een iets mindere score je antwoorden aan het einde nog kunt aanpassen.

Iedereen onder een vergrootglas

Zoals het genre dicteert, heeft elk personage wel een motief en een duistere kant. Je moet dus de juiste details met elkaar verbinden om de zaak tot een goed einde te brengen. Voor sommige kaarten is dat verbinden letterlijk te nemen, want die moeten echt op een bepaalde manier samen passen om bij elkaar te horen. En soms raak je op basis van je keuzes een kaart kwijt.

Het idee vind ik grandioos. Je voelt je echt de detective en probeert snel onderscheid te maken tussen bijzaak en belangrijk. Alleen zitten er naar mijn smaak een paar onvolkomenheden in elk scenario. Na het eerste scenario, dat we overigens goed oplosten, bleven we zitten met een in onze ogen medeplichtige én een onjuiste verklaring van een onschuldige. Bij het tweede scenario hadden we alle details goed gezien, maar verbiedt onze logica dat allemaal met de gedaan, want je kunt in de flow van het spel controleren of je wel verder mag.

Zo speel je door de verschillende verhaaldelen. Je kunt weten welke kaarten gebruikt zijn, zodat je je zoektocht en mogelijkheden wat zou kunnen beperken. Maak je een fout, dan leg je een speciale kaart af. Helemaal aan het einde krijg je nog een finale vraag, en daarvoor draai je alle speciale kaarten open die je nog hebt. Hiermee moet je het spel tot een goed einde brengen.

De lijntjes volgen

Crime Scene: Brooklyn

Ook Tactic heeft de escape-spellen omarmd. Maar liefst vier titels zijn in de serie Crime Scene geland. De eenvoudigste vindt als enige plaats buiten Europa: in Brooklyn. Dat wordt onze grote reis.

In de bescheiden doos vinden we instructies, een politierapport met een foto van de ellendige plek waar een jonge vrouw om het leven is gekomen, een verhaalboekje en een flink pak kaarten. Je leest enkele pagina's van het verhaal, en dan begint met de bovenste kaart de zoektocht. Op sommige kaarten staat op de achterkant een woord onderstreept. Dat zoek je in de foto, en het vakje waarin het staat bepaalt welke kaart je omdraait. Overzichtelijk. Bij een raadsel kom je op een uitkomst uit, en de oplossingskaart toont achter de uitkomst een code. Daarmee vind je dan een woord in het verhaal, wat je dan weer gaat zoeken. Lukt dat niet of de uitkomst komt sowieso niet voor, dan mag je opnieuw puzzelen. Hintkaarten zijn beschikbaar.

Touwtjes verbinden

Aan doorlopende touwtjes kun je zien dat het klopt. Zowel op de voor- als achterkant van een kaart die je pakt, moeten touwtjes qua kleur en richting de nieuwe kaart aan de vorige verbinden. Soms met bijzonder gekleurde lijntjes; dat geeft aan dat je eerst zoveel hulpkaarten moet vinden voor een deelraadsel. Elegant

vermeende dader in verband te brengen. De derde vond ik de beste, al schuurde er daar zelfs iets. Toch kijk ik uit naar een hopelijk volgende editie om weer even detective te zijn!

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Suspects

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteur: Guillaume Montiage
Uitgever: Geronimo Games
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 1 uur per scenario
Prijs: € 36 **BGG-score:** 7,8 (188)

Kort en krachtig: Coöperatieve detective waarin prioriteit en scherpzinnigheid je score bepalen

Tactic geeft aan dat deze reeks verhalender is dan de meeste andere in het genre. Dat onderschrijf ik. Het niveau van de puzzels wisselt erg. Het meeste is simpel, enkele zijn wat uitdagender, en eentje zagen we niet – zelfs niet met hint (achteraf onbegrijpelijk, maar theoretisch kun je vastlopen). Gelukkig konden we terugredeneren wat het antwoord was. De slotvraag hadden we goed, maar vond ik een gemiste grote finale. Er was bovendien een foutje in de Nederlandse versie geslopen. De potentie kwam er nog niet helemaal uit.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Crime Scene: Brooklyn

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteur: Ville Koivula
Uitgever: Tactic
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 3 uur
Prijs: € 15 **BGG-score:** 6,3 (16)

Kort en krachtig: Sterk verhaal, maar het puzzelgedeelte blijft wat achter

Horen, zien en deduceren

Awkward Guests

Tussen Monopoly en Risk ontstaat in 1949 die andere klassieker uit Amerika: Cluedo. In dit deductiespel kunnen anderen je pion steeds verplaatsen, zodat je jouw bestemming nooit bereikt.

Het deductiespel Awkward Guests omzeilt dit probleem elegant. Je moet als eerste achterhalen wie de moordenaar is van de gastheer, de onaangename Mr. Walton, plus motief en moordwapen. Aan alles geen gebrek ...

Pssst: geheimpje ruilen?

Je krijgt zes kaarten. Als je aan de beurt bent, vraag je naar twee zaken (kamers en / of verdachten). Alle volgende spelers 'bieden' kaarten met een totaal aantal punten. Aan jou met wie je informatie wilt delen. Je moet minimaal het aantal punten per transactie evenaren en krijgt pas kaarten nadat je elk geaccepteerd aanbod kaarten gegeven hebt.

Aan het einde van de ronde geeft iedereen aan of de zaak opgelost is. Een potentiële winnaar controleert de oplossing en wint of ligt eruit. Wordt doorgespeeld, brengt iedereen de hand terug naar drie kaarten en krijgt tot zes aangevuld.

Niet verder vertellen

Elk spel gebruik je slechts een fractie van de beschikbare kaarten. De spelregels bevatten zo'n veertig scenario's en de gratis app 'oneindig'. Dan kun je bovendien controleren of jouw oplossing correct is zonder het antwoord te zien, zodat je kunt blijven spelen. Zo is ook het solospel mogelijk. De app creëert verschillende aanbiedingen op basis van je vraag.

Je moet goed in de gaten houden wat je weggeeft, want het kan weer terugkomen bij onoplettend vragen, wat je niet verder brengt. Dat is bedoeld en valt te omzeilen. Bij het solospel stoort het. Hoe kan ik twee keer precies dezelfde kaarten krijgen? Dat leidt tot onbegrip. Bij het tweepersoonsspel leg je de uitgewisselde kaarten af. Die prima variant prefereer ik ook bij drie spelers. Natuurlijk bepaalt geluk nog welke kaarten je krijgt, maar het scheelt je een extra boekhouding.

Indrukwekkende prestatie

Eén specifieke dader opereert altijd als paartje, wat je soms misleidt. Bij hogere moeilijkheidsgraden kan een medeplichtige de dader een alibi verschaffen. De dader moet een route hebben vanaf de startplek, via het wapen, naar de plaats delict. Zonder omdraaien? Dat wordt helaas niet vermeld.

Naast een technisch staaltje vernuft met de moeilijkheidsgraden en schier oneindige herspeelbaarheid, is dit na zo'n zeventig jaar ook een stap voorwaarts voor de deductiespeler.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Awkward Guests

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteurs: Ron Gonzalo García
Uitgever: Taverna Ludica Games
Aantal spelers: 1 – 8
Speelduur: 1 – 2 uur
Prijs: € 40
BGG-score: 7,7 (5255)

Kort en krachtig: Knap deductiespel, ook als tweepersoonsspel

Spel zoekt groep

Wonderboek

Een tante van mij was dol op pop-upkaarten. Als ik jarig was, lag er steevast een prachtige kaart op de mat, die tot leven kwam bij openvouwen. Later begreep ik dat ze sowieso een zwak had voor alles wat daaraan verwant is. Ze bezat ook een mooie collectie pop-upboeken. Het spel Wonderboek had ik haar graag eens laten zien.

We gaan gezamenlijk een avontuur beleven. Iedere speler is een held met speciale vaardigheden. In principe ben je na elkaar aan de beurt, en mag je drie acties uitvoeren. Zo kun je bewegen of aanvallen, maar ook spulletjes pakken of vaardigheden gebruiken. Zoals het in dit genre hoort, duiken er steeds opnieuw tegenstanders op die je het leven zuur maken. Hoewel je ze in toom zult moeten houden, heb je feitelijk een ander doel. En dat is elk scenario, toepasselijk hoofdstuk geheten, anders.

Eerste schreden

In het eerste hoofdstuk ga je naar de torenkamer omdat je zeker weet dat je een draak gezien hebt. Daar raak je vertrouwd met de principes van het spel. Je gaat de omgeving verkennen, terwijl je dus de tegenstanders van je af moet slaan. Die worden gestuurd met een eigen kaartenstapel, en soms worden meer kaarten in een beurt actief, waardoor je flink onder druk gezet wordt. Gelukkig heb je redelijk wat aanvalskracht, al is de ene held wat effectiever doordat die meer of op afstand aan kan vallen, maar de ander heeft bijvoorbeeld weer de EHBO-kit in het assortiment. Mocht een held door de levenspunten heen zijn, dan draait een zandloperfiche dicht en is de held weer vol energie. Uiteraard moeten jullie het doel behalen voordat ze allemaal dicht zijn.

Regelmatig word je voor een keuze gesteld. Afhankelijk van jullie beslissing noteer je een sleutelwoord. Die heeft invloed op de rest van het spel (ook over hoofdstukken heen). Na het eerste hoofdstuk duik je het boek in. Dan ga je echt in de pop-upomgeving spelen. Hier zitten behoorlijk wat verrassingen in verborgen, spectaculair en minder bijzonder. Ook zijn er upgrades voor je held, waarbij je zelf het voordeel kunt kiezen. Het laatste, zesde, hoofdstuk is de terechte finale.

Op je schreden terugkeren?

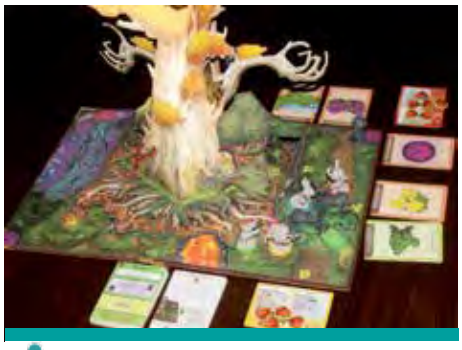
Daarna kun je opnieuw gaan spelen met nieuwe keuzes. De echte verrassingen ben je echter kwijt, waardoor het spel heel veel glans verliest. De kern van het spel bevat namelijk behoorlijk wat dobbel- en kaartengeluk. Nieuwsgierigheid naar wat er zal komen helpt enorm om door te willen spelen, maar na zes hoofdstukken (in ons geval is er eentje al snel misgelopen, dus uiteindelijk na zeven keer spelen) eindigt het enorm fraaie spel in de kast.

In de tussentijd hebben we met vier volwassen spelers er echt wel plezier aan beleeft. Dankzij de Oh-en-Ah-verrassingen, maar ook wanneer we bepaalde kansen optimaliseerden. De vier karakters zijn echt verschillend. Dat betekent ook dat sommige wat leuker zijn om te spelen. In een coöperatief spel kan het prima zijn om een wat meer ondersteunende rol te spelen, maar dat is niet voor iedereen even geschikt. Sommige upgrades zijn heel interessant als bepaalde magie regelmatig langskomt. Dat heb je helaas niet voor het zeggen. Als die magie vervolgens helemaal uitblijft, dan kijk je vast met weemoed naar de upgrade die je niet gekozen hebt.

Waarheen?

Aan het einde vraag ik me af wat de doelgroep van dit spel precies is. Alles van het spel is prachtig uitgevoerd en het prijskaartje is daar ook naar. Toch bekruipt mij bij veel onderdelen van Wonderboek het gevoel dat het vooral op jongere spelers gericht is. Het komt naar voren bij de vormgeving, bij bepaalde spelelementen en hoe je aan het einde van een hoofdstuk toch voordeeltjes krijgt. Kinderen vinden het waarschijnlijk ook nog langer leuk om ermee door te spelen. Mijn verwachting is dat ouders het beduidend minder lang volhouden. En dan rest vooral een prachtige uitgave voor bij de collectie. Helaas niet meer voor mijn tante.

Tekst **NIEK EDERVEEN**



Wonderboek

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteurs: Martino Chiacchiera en Michele Piccolini
Uitgever: 999 Games
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 90 – 120 minuten
Prijs: € 75 **BGG-score:** 7,8 (160)

Kort en krachtig: Prachtig uitgevoerd coöperatief spel met zes verrassende hoofdstukken

Een laagdrempelige kennismaking met rollenspellen

Destinies

Sinds de mysterieuze verdwijning van de burgemeester wordt het dorp geteisterd door een weerwolf. Het gehuil van wolven houdt de bewoners 's nachts wakker en iedere nacht verdwijnt er wel een koe van de plaatselijke kudde. Maar niemand onderneemt actie. De burgemeester, de enige man met enige vechtervaring, is verdwenen. Ook de vrouw van de burgemeester is spoorloos en het gerucht gaat dat er magie in het spel is. De mensen zijn doodsbang en durven de veiligheid van hun huizen niet meer te verlaten. Iemand moet actie ondernemen. Je weet dat jij die persoon bent, dit is je roeping, je lot, je Destiny!

Attentie voor kaarten ...

In Destinies vervult ieder een rol. In het introductieverhaal kun je kiezen uit een edelman, heks of woudloper. Ieders lot is op een of andere manier verweven met de recente gebeurtenissen en je hebt twee mogelijkheden om het op te lossen. Welk van de twee je kiest is aan jou. De speler die als eerste zijn lotsbestemming vervult, wint het spel.
Ieder karakter heeft drie vaardigheden (intelligentie, behendigheid en kracht). Afhankelijk van je rol ben je in twee specifieke vaardigheden beter. Mijn jager blinkt uit in behendigheid en kracht en is minder sterk in intelligentie. Gelukkig verzamel je gedurende het verhaal ervaringspunten en voorwerpen waarmee je je vaardigheden kunt verbeteren.

Een rollenspel zonder spelleider

Het mooie van Destinies is dat het een rollenspelervaring geeft zonder dat je een spelleider nodig hebt. De bijbehorende app vertelt het verhaal, beschrijft de omgeving en reageert op je acties. Het verhaal wordt sfeervol voorgelezen en de locaties zijn voorzien van passende muziek en geluidseffecten. Zo hoor je in de smidse het vuur knetteren en een hamer op het aambeeld slaan, in de rivier het water kabbelen en in het woud de wolven huilen.

Zodra je een nieuw gebied ontdekt, geeft de app aan welke interessante plekken er in dit gebied zijn. Dit zijn de plekken waar het verhaal zich afspeelt. Hier kun je informatie vinden, items kopen en/of acties uitvoeren. Als speler start je in het centrum van het dorp met een smidse en de kerk. Direct na de korte introductie zijn de spelers aan de beurt. In je beurt mag je twee dingen doen: bewegen naar een gebied en een

plek bezoeken. Met mijn jager ga ik als eerste naar de smidse om een extra bijl te kopen en daarna bezoek ik de kerk om een hint te krijgen over mijn lot. Het leuke is dat wat je bij zo'n plek te horen krijgt voor alle spelers beschikbaar is. Zo kan het voorkomen dat een andere speler informatie krijgt die jij voor het halen van jouw lotsbestemming nodig hebt. Let op: andersom is dit natuurlijk ook het geval.

Het gebruik van je vaardigheden

Het uitvoeren van moeilijke acties vereisen een vaardigheidstest of een bezit van een bepaald voorwerp. Voor het uitvoeren van een vaardigheidstest moet je met de dobbelstenen gooien. Het aantal ogen van je worp en de posities van je vaardigheidsgrenzen bepalen hoeveel successen je haalt. Des te meer successen des te groter de kans dat de actie lukt. Zo versloeg mijn jager, met het halen van drie successen in kracht, een zigeuner met armpje drukken en won ik een paard. Als ik deze wedstrijd had verloren, had ik mogelijk mijn krachtvaardigheden moeten verlagen. Het kan ook zijn dat een test het bezit van een bepaald voorwerp verwacht. In dat geval moet ik de QR-code op de kaart scannen om te bewijzen dat ik dat gewenste voorwerp bezit.

Een verhaal en een race in één

Het spel is een aaneenschakeling van ontdekkingen, testen en verzamelen van items. Gedurende deze reis krijgt het verhaal steeds meer diepte. Door de acties van de spelers verdwijnen er plekken en worden er nieuwe gecreëerd. Dit geeft de spelwereld een dynamisch gevoel. Naarmate het verhaal vordert, ontstaat er een ware race naar het vervullen van je lotsbestemmingen. Er kan er immers maar een de eerste zijn.

Het spel kun je maximaal met drie spelers spelen, maar er zijn ook twee verschillende manieren om het in je eentje te spelen. Kortom een leuke, sfeervolle en laagdrempelige manier om kennis te maken met rollenspellen. In het volgende nummer: via de 'community editor' creëren spelers nieuwe scenario's.

Tekst **ONNO STEGEMAN**

Destinies

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Michał Gołębiowski en Filip Miłuński
Uitgever: Lucky Duck Games
Aantal spelers: 1-3
Speelduur: 2-3 uur
Prijs: € 50 **BGG-score:** 8,0 (3293)

Kort en krachtig: Een laagdrempelige en sfeervolle kennismaking met fantasy roleplaying

Episch verbond met app

Descent: Legends of the Dark

We hadden een Thema's en Trends kunnen vullen met verhalende spellen. Ze stonden achter in de puzzelspecial en ook Wonderboek, Robin Hood en Destinies behoren ertoe. Laatstgenoemde scharen we, enigszins arbitrair, onder de RPGs. Bij het hele grote en uitgebreide Descent: Legends of the Dark kiezen we voor bordspel.

Er is een app nodig om het spel te spelen. Daarmee kun je de dungeons wel echt ontdekken. De app geeft weer wat je ziet en welke vijanden er tevoorschijn komen, dus Dungeon Master, Overlord, of hoe de game master dan ook heet, is overbodig. Dit maakt het dus volledig coöperatief, voor maximaal vier helden.

Opmaken voor de strijd

Voordat je kunt spelen, wacht je een schone taak. Een flink pak karton dient omgezet te worden in 3D scenery: tafeltjes en boekenkasten, maar ook bijvoorbeeld een put en drakenskelet. Daarnaast krijg je nog genoeg ondergrond. De pilaren waarin je die kunt klemmen, zorgen er samen met trappen voor dat zelfs verschillende verdiepingen ontstaan.

De spelregels moet je zelf doornemen, maar daarna neemt de app veel over, zoals de verhaallijnen, setting, waar welke vijanden tevoorschijn komen, hoe de omgeving eruit-

ziet, wat er in boekenkasten, bomen en op tafels te vinden is, welke plekken je kunt zien, en het effect van je wapens. Aangezien vijanden vaak gevoeliger zijn voor een bepaald wapentype, houdt dit de spanning erin. Pas als je de eerste slag met zo'n type toebrengt, zie je dat dit effectiever is.

Over welke boeg?

De meeste scenario's geven je een duidelijk doel, leiden je af met een oneindige stroom vijanden, en stellen je doel een paar keer bij. Je karakter heeft twee wapens, waarvan één actief, een dubbelzijdige karakterkaart en verkrijgt tijdens de campagne enkele vaardigheidskaarten – ook dubbelzijdig. Alles heeft eigenschappen die je kunt activeren vaak door vermoeidheidsmarkers op de kaart te leggen. Je hebt drie acties per beurt, waarvan eentje opgaat aan bewegen. Verder kun je interacteren met de omgeving, aanvallen, van wapen wisselen of een kaart omdraaien. Dan raak je alle markers op de kaart kwijt, negatieve zoals vermoeidheid, en positieve zoals overgooien.

Bij aanvallen gooi je een dobbelsteen, past eventuele bonussen toe en voert dat in. De app bepaalt dan hoe effectief secundaire krachten van het wapen en held deze keer zijn én hoe sterk de vijand verdedigt. Na alle heldenacties mag je één vermoeidheid afleggen voordat de ellende start. De app geeft steeds aan welke tegenstander welke

held aanvalt. Als die buiten bereik staat, is een bereikbare held de klos. De app toont aanvalskracht, de held dobbelt verdediging, raakt het tekort kwijt aan levenspunten en incasseert eventuele negatieve effecten (infectie, schram). Levenspuntloos raak je gewond. De app geeft je een penaltykaart (bijvoorbeeld minder bewegen of vermoeid raken na een aanval) en je barst weer van levenslust. Bij een tweede keer wordt de penalty vervelender, een derde keer hebben jullie verloren.

Helden 2.0

Doorstaat je heldengroep de finale wel, dan keren jullie terug naar de stad. Je opbrengsten in de strijd kun je daar vaak omzetten in bonuskaarten of wapenverbeteringen. Hier valt behoorlijk wat te kiezen om je sterker te maken. Ook upgrades krijg je hier. Regelmatig kun je nog gebeurtenissen opvolgen, die vaak wat opleveren maar hooguit een keuze van de spelers verwachten. De campagne zelf is semi-lineair. Je krijgt een paar scenariokeuzes, maar kiest feitelijk alleen de volgorde. Ze moeten allemaal afgerond zijn voordat je nieuwe keuzes krijgt.

De app, die zonder internet kan werken, vind ik een vloek en een zegen. De verrassingen en boekhouding zijn prima, het is fijn dat iedereen held kan zijn, en het niveau valt snel aan te passen, maar we hebben wel een paar vastlopers gehad, waardoor de laatste verworvenheden verloren gingen. Ook missen er heel suf bepaalde karaktercombinatiedialogen, wat het verhaal verstoort. Zelfs finale doelen bleken een keer niet functioneel. Op de telefoon werkt de app niet lekker. Om iedereen de teksten en gebeurtenissen mee te laten lezen (wat steeds weer

langskomt), staat er nu een groot scherm naast. Het aanbod op de stadsmarkt is in het begin allemaal interessant, maar later wordt het inferieur aan wat je al hebt. Helaas moet je wisselen tussen verschillende plekken om de vergelijking goed te kunnen maken.

Je hebt behoorlijk wat tafel nodig. Vooraf weet je niet waarheen de weg leidt, dus moet je af en toe wat verplaatsen. Wel ziet alles er prachtig en sfeervol uit. Ook de miniaturen van helden en vijanden zijn mooi, en via voetjes maak je slim onderscheid tussen bandiet 1 en 2. Ook mag je wat tijd inruimen. Een scenario kost al snel zo'n drie uur. Wij zijn inmiddels een dikke tien scenario's onderweg en lijken ons voor de laatste slag op te maken. Toch hebben we ons nog niet bijster ver ontwikkeld. Of dat alleen komt doordat we er pas rijkelijk laat achter kwamen dat, nadat je aan een karakteropdracht voldaan hebt, je een nieuwe kunt kiezen (waarom wordt dat niet overduidelijk gepresenteerd?), waag ik te betwijfelen. Niet alles lukt in één scenario. Bovendien spelen, heel bijzonder, niet steeds dezelfde karakters mee. De meeste scenario's vereisen namelijk een specifiek karakter. Aangezien er zes karakters zijn en je hooguit met vier kunt spelen, laat je dus altijd twee karakters thuis. Als je met twee speelt, duurt het dus nog langer voordat ze allemaal opklimmen.

Niet voor pure dommekrachten, noch strategen

De scenario's zijn heel divers. Je moet altijd knokken, en dat is mooi gedaan. De ene keer moet je slim bewegen, de andere keer raadsels oplossen. Altijd moet je de vele tekst wel goed in de gaten houden om geen hints te missen. Vaak moeten er keuzes gemaakt worden, die uiteindelijk van invloed zijn als je bijvoorbeeld hulp nodig hebt. Het verhaal vind ik niet heel sterk. Zelfs onderweg naar en van een missie vindt er altijd een suf gebeurtenisje plaats, waarbij we al drie keer hetzelfde meemaakten.

Voor mij is dit in de basis een leuke ontdekkingstocht met frustraties. Het is geen strategisch spel, daarvoor gebeuren er te veel willekeurige zaken. We hebben te vaak meegemaakt dat een vijand ineens over het hele bord kon verplaatsen naar een onbereikbare plek om meteen een held een kopje kleiner te maken. In het laatste scenario wist één vijand met één actie drie helden te verwonden! De afwegingen in welke volgorde de helden hun slag slaan, hoe je je vaardigheden het beste kunt gebruiken en wanneer je een dure actie spendeert om je beter uit te rusten, maken het boeiend. Dat begint sowieso al op het moment dat je bepaalt welke helden op reis gaan en wat die aan uitrusting meenemen.

Het minimale aantal helden dat meedoet is twee. In mijn optiek beperkt dat de mogelijkheden voor een scenario. Het werkt voor scenario en campagne eigenlijk altijd beter om meer helden in te zetten, ook al speel je solo of met twee. Uiteraard krijg je dan ook meer weerwoord, en heb je meer tijd nodig,

maar het levert meer spel op. En het ziet er allemaal prachtig uit. Of dit de prijs rechtvaardigt, moet iedereen zelf beslissen. Met de juiste groep beleef je hier zestien lange avonden veel plezier aan. Bovendien kun je met andere heldencombinaties en keuzes de campagne opnieuw beleven. Ook al zal dat minder verrassend zijn, de uitdaging blijft; zeker op hoger niveau.

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Descent: Legends of the Dark

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Kara Centell-Dunk en Nathan I. Hajek
Uitgever: Fantasy Flight Games
Aantal spelers: 1 – 4
Speelduur: 3 uur
Prijs: € 175 **BGG-score:** 8,0 (2293)

Kort en krachtig: Dungeon crawler met app, en daarmee vol verrassingen en weinig boekhouding

Pas het spel aan in jouw voordeel

Rulebenders

Een 'gouwe ouwe' in mijn verzameling is Fluxx, een meestal kort spel waar regels en winstvoorwaarden voortdurend - en chaotisch - veranderen. Winnen is meestal toeval, maar toch is het altijd leuk. Rulebenders pakt dit basisconcept, maar voegt er meer controle aan toe.

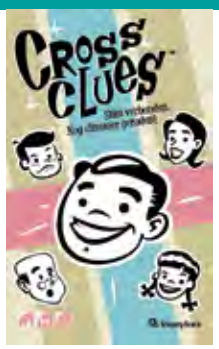
Hier blijven de winstvoorwaarden gelijk, zoveel mogelijk chips verzamelen, maar kan er gedraaid worden aan knoppen voor startspeler en chipsinkomsten, blokjesinkomsten, kaartinkomsten, handlimiet, waarmee betaald moet worden, hoe er geruild kan worden, en welke themakaarten je mag spelen. Best veel, en het duurt een paar potjes voordat je een beetje aanvoelt wat slim of juist heel dom is.

Draaien maar

Om aan een knop te mogen draaien, moet je in het naastliggende veld aan het eind van de ronde de meerderheid hebben in geplaatste blokjes. Dan mag je ook nog je persoonlijke rechten aanpassen, óf richting beter en kans op wat winstpunten, óf richting slechter met kans op veel winstpunten – en gevaar op langdurig vastzitten. Tijdens elk van de vier ronden leg je elke beurt een blokje ergens, of je speelt een kaart. Die kaarten doen werkelijk van alles. Elk spel doen de Flexokaarten mee, die je onder bepaalde voorwaarden spullen geven en je eventueel een extra stapje laten doen in je persoonlijke rechten. Daarnaast zijn er van de zes thema's in de basisdoos nog vier thema's actief. Je mag zelf weten welke kaarten je trekt, maar wat je mag spelen, hangt af van de huidige instellingen. Wat heel goed gedaan is, is dat elk thema een andere mix heeft in wat de kaarten doen. Je kunt met de themakeuze de aard van het spel dus wat bijstellen.

Gecontroleerde Fluxx?

Vanaf je eerste pot geeft Rulebenders je de mogelijkheid om slimmigheden uit te halen, zoals een snel voordeeltje pakken of je tegenspelers afknijpen, vooral bij tweepersoons. Later herken je ook verschillende strategische routes. Maar ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat de winst bijna altijd bepaald wordt door de kaarten die je trekt, door het toch wel grote verschil in het nut van de kaarten en de slechts vier speelronden. Bij Fluxx, een tot tien minuten, stoort dat niet, hier wel. Vind je regels aanpassen leuk,



Cross Clues Associëren op tempo

Hoera, weer een woordspel waar via associaties geraden moet worden. Is dat genre nu nog niet vol genoeg na Codenames en So Clover? Nou, blijkbaar niet. Cross Clues heeft nog een niche gevonden en die uitstekend gevuld.

Afhankelijk van gewenste moeilijkheidsgraad leg je een grid van 3x3 tot 5x5 op tafel, door bij elke rij en kolom een willekeurige woordkaart te leggen. Pak juiste stapel coördinatenkaarten, bij 4x4 dus A1 tot D4, draai zandloper om, en ga aan de slag.

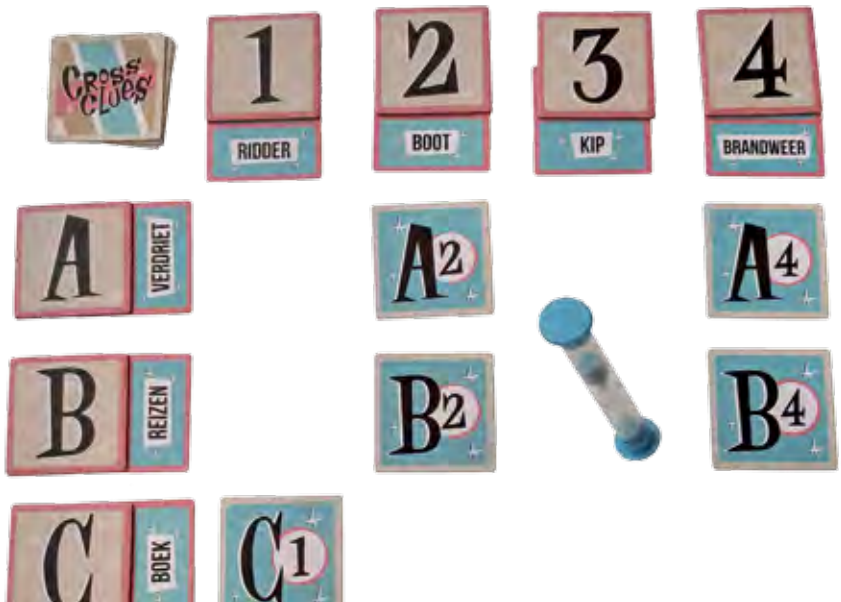
Voetbal = voorzetten + inkoppen

Iedereen trekt een coördinatenkaart – bij twee of drie spelers twee – en mag daarvoor een hint geven. Voor B4 zou je kijken welke woorden op B en 4 liggen, in de foto Reizen en Brandweer, en noemt een woord dat volgens jou bij allebei past, bijvoorbeeld Blusauto. De anderen overleggen en kiezen samen een coordinaat. Goed, dan gaat de kaart in het grid, anders dicht naar de aflegstapel. Je pakt altijd een nieuwe kaart en we zien wel wie de volgende hint geeft.

Bij een voller grid volstaan makkelijkere hints, zeker met maar één open plek in een rij. Maar je mag elke hint maar één keer gebruiken, dus je kunt niet kopiëren wat eerder werkte of juist fout werkte bij andere coördinaten. Als kaarten of tijd op zijn, kijken we hoe succesvol het grid gevuld is. Meer spelers zorgt voor sneller hinten en raden, omdat er meer denkers zijn. Ook meer overleg, maar je kunt best veel in vijf minuten (bij 5x5 tien). Met zijn tweeën bespaar je overlegtijd, maar loop je meteen vast bij lastige woorden of gebrek aan een klik.

Leuk = woord + partyspel

Weer is de uitdaging om slimme hints te kiezen, van inkoppers tot even-nadenkers. Maar



en heb jij genoeg aan tijdelijke overwinningen, dan probeer Rulebenders eens. Wil je echte controle, beter niet.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Rulebenders

Waardering: ★★★★★ ★★

Auteur: Tom Vandeweyer
Uitgever: Game Brewer
Aantal spelers: 2 – 5
Speelduur: 45-75 minuten
Prijs: € 50 **BGG-score:** 6,4 (72)

Kort en krachtig: Gecontroleerde regelmanipulatie, ontwricht door kaartgeluk

hier is geen tijd voor optimale keuzes. Dit is dus een echt andere beleving. Geen minuten nadenken en uitgebreid nabespreken van elke hint, maar de volle speeltijd rappe actie. Ook achteraf geen zware verwijten bij falen, maar gewoon nog een potje proberen, want het spel is snel genoeg. En als je even geen zin hebt om hints te verzinnen, dan blijf je gewoon alleen maar raden tot tegen het eind, want je moet pas hinten als jij de laatste kaart hebt. Kortom, wil je een woordassociatiespel waar ook de niet-doordenkers in de party plezier aan beleven, probeer zeker Cross Clues.

Tekst **HANS VAN HALTEREN**

Cross Clues

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteurs: Grégory Grard
Uitgever: Geronimo Games
Aantal spelers: 2 – 6
Speelduur: 5-10 minuten
Prijs: € 15 **BGG-score:** 7,4 (1302)

Kort en krachtig: Woordassociaties in partysfeer

Simpele schurken en geraffineerde graaiers

Libertalia: De Winden van Galecrest

Negen jaar geleden, in Spel! 16.3, schreef collega Hans over Libertalia: Piratensfeer goed getroffen. Deze week is de opvolger bij 999 Games verschenen.

Even opfrissen: Iedere speler begint een strooptocht met dezelfde set van zes willekeurige piratenkaarten en per dag lonkt er mooie buit. Vier dagen lang kiest iedereen tegelijkertijd een piraat. Deze worden van laag naar hoog op het eiland gelegd. In die volgorde worden de eventueel aanwezige dagacties uitgevoerd, en dan worden in omgekeerde volgorde eventuele schemeracties uitgevoerd samen met het oppikken van een buitfiche. De interessantste buit is dus in principe voor de piraat met de hoogste rang. Maar uiteraard hebben ondergeschikten geniepigere dagacties, zoals de hooggeplaatste uitschakelen of snel buit achterover drukken.

Wegkapen

Voor iedere speler is er een buitfiche – tenzij iemand met een actie meer buit inpikt of dumpt – maar niet alle buit is positief. Gelukkig kun je daar ook weer vanaf raken. Na de dag komt je piraat van het eiland naar je schip. Daar worden alle aanwezige piraten met nachtactie nog actief. Hiermee krijg je vaak geld. Na de strooptocht leveren bepaalde piraten in je schip nog wat op (of kosten wat) alvorens met pensioen te gaan, zet je je buit ook in geld om, wat allemaal veilig in je schatkist belandt. Zo speel je drie tochten (steeds een dag langer). Je resterende handkaarten komen bij de volgende set, zodat iedereen net andere keuzes krijgt. De zwaarste-schatkisthouder wint.

Vernieuwd schateiland

In deze versie krijg je achttien piraten uit een set van veertig; elk spel is anders. Bovendien bepaalt onderlinge reputatie bij dezelfde piraat wie 'hoger' is, en die kun je met buit of acties beïnvloeden. Elk spel bepaal

je voor elk buittype de eigenschap (twee mogelijkheden). Met een vaste neutrale middenmoter op het bord is het ineens ook met twee te spelen. De solo-automa heeft minimaal afwijkende effecten en laat geen middenmoter, maar een compleet onvoorspelbare kruimeldief meespelen.

Alles is prachtig uitgevoerd, al zijn de illustraties niet aan iedereen besteed. Het spel zelf is gestroomlijnd en spreekt vooral spelers aan die anderen willen inschatten en houden van 'jij denkt dat ik denk ...'. Probeer onvoorspelbaar te zijn en je piraten in een lucratieve volgorde uit te spelen. Alle acties maken interessante combinaties mogelijk. Bruut verstoorde plannen garanderen leedvermaak. Snel uitgelegd, hoogst interactief en heel herspeelbaar – ook met twee (al is meer leuker)!

Tekst **NIEK EDERVEEN**

Libertalia

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Paolo Mori
Uitgever: 999 Games
Aantal spelers: 1 – 6
Speelduur: 45-60 minuten
Prijs: € 45 **BGG-score:** 7,0 (123)

Kort en krachtig: Vlot plan- en inschattingsspel met veel variatie

Miniaturenwargaming

Killing your darlings!

De rit naar Poldercon

Met luid geknars openden de grote roestige ijzeren poorten in de arenamuur. Uit de gangen erachter kwam een ronkend geluid. Motoren werden opgewarmd. Toen de smoezelige sirenes het startsignaal gaven, nam het geluid in volume toe en reden de eerste deelnemers de arena in onder luid gejuich en gejoel. De brandende zon bescheen de stoffige vlakte die de arena voorstelde. Meerdere autowrakken en een grote uitgebrande verroeste bus vormden het strijdtoneel. Aan weerszijden ervan lagen scoremarkers. De teams die deze aan het einde van het half uur durende gevecht hadden, zouden de volgende ronde bereiken!

In de kerstvakantie testten we onze regelset voor een demo op Poldercon. Snel kwamen we erachter dat deze simpeler moesten voor een spel dat binnen twee uur speelbaar is. Rondrennende voetgangers of strijders die van de ene naar de andere auto overspringen: het bleek teveel van het goede.

Zonder de losse strijders verloor het spel een deel van de Mad-Max-vibe. Door het over te zetten naar een arena-autogevecht, kwam er meer focus op de interacties tussen de voertuigen. Vier spelers kunnen tegelijk het strijdtoneel betreden. De winnaar of winnaars worden degenen die aan het einde de scoremarkers bezitten.

Om te zien hoe het werkte, nodigden we een nieuwe speler uit. Voor sommige acties moesten er wel heel veel dobbelstenen gegooid worden. Dat vertraagde het spel en we moesten als spelleiders vaak (extra) uitleg geven, dus opnieuw snijden voor een snel spel vol met actie voor Poldercon! Hopelijk zie ik jullie daar op 1 mei bij ons aan de tafel staan.

Voor ons is deze rit leerzaam, want nu komen we erachter waar we de regels te ingewikkeld gemaakt hebben. Je hebt dat vaak zelf niet meer door. Een typisch gevalletje van *'Killing your darlings'*.

Tekst **CHRIS SMIT**

Hoogoplopende discussies over regels

GROEN! van Jeroen

Meestal gaat het spellen spelen gepaard met vrolijkheid en vriendelijkheid. We hebben er een drankje bij, wat snacks. De regels worden, voor zover nodig, uitgelegd of zoeken we op als er een onduidelijkheid is. Alles in volle harmonie en gezelligheid.

Maar toch, soms, heel af en toe, ontstaat er frictie, discussie en lopen de gemoederen hoog, soms heel hoog, op.

Laatst nog met het spel Celestia (*Blam!*, 2015). Wat kan daar nou toch bij misgaan? Er was wat onduidelijkheid over de werking van een bepaalde actiekaart. Geen probleem: we pakken de regels erbij, we lezen die hardop voor en gaan weer verder. Nou niet dus ... De één vond dat iets wel kon, de ander niet. Diverse keren werd de regel opnieuw gelezen; voorgedaan, opnieuw uitgelegd, nog een keer gelezen. En die discussie liep volledig uit de hand.

"Ik ben er klaar mee," riep de één. "Laten we gaan stemmen," riep de ander. "Als er gestemd moet worden, doe ik niet meer mee," riep de derde. Alles op zeer luide toon en met steeds bozigere stemmen. De overige spelers hielden (wijselijk?) hun mond. Uiteindelijk, na even een rustmoment, zijn we doorgegaan en hebben het spel afgemaakt. Later op de avond (en ook later in de week), op het moment dat er weer onduidelijkheid ontstond over een regel, riepen we allemaal: "Ja, Laten we er even over gaan discussiëren".

En zo hoort het ook. Ik wind me best af en toe op tijdens het spelen, als iets niet lukt en ik weer slecht dobbel, of als ik te veel wordt dwarsgezeten, of als iemand me net voor is met een bepaalde zet. Dat is allemaal niet erg. Het is soms heerlijk om je zo te ergeren en te mopperen. Niet alleen het spel is een spel, ook het gemopper en getier.

Nog even terug naar Celestia: Toen we na het ingelaste rustmoment weer verder gingen, bleek de discussie helemaal niet nodig te zijn geweest: de betreffende speler koos uiteindelijk voor een heel andere actie ...

Tekst **JEROEN VAN EMDE BOAS**

Ontsnappen voordat je doordraait

Maeshowe: an Orkney Saga

Als deel van de Orkneyinga Saga probeer je uit de grafkamers van Maeshowe te ontsnappen. Bij voorkeur voordat je je verstand verliest.

Tekst **WESLEY FECHTER**

Elke beurt moet je één kaart uit je hand uitspelen (in een rij) en één kaart afleggen. Kaarten bevatten verschillende gevolgen voor wanneer ze worden uitgespeeld of juist worden afgelegd. Je kunt hierdoor bijvoorbeeld levenspunten of voedsel krijgen of verliezen. Speel je vier uitgraafkaarten opeenvolgend in de rij dan mag je één fiche van het bord verwijderen (of twee als op deze vier kaarten dezelfde rune staat) en heb je jezelf verder uitgegraven. Zodra je het laatste fiche hebt verwijderd, ben je vrij en win je het spel. Aan het einde van de beurt vul je je hand aan tot vijf kaarten. Tonen alle kaarten in je hand op dat moment dezelfde rune, dan heb je je verstand verloren. Je verliest permanent een leven, en je raakt je hand met kaarten kwijt.
Met twee spelers speelt het spel in principe hetzelfde, beide spelers spelen kaarten in dezelfde rij uit (maar hebben elk een eigen aflegstapel). Eén speler heeft echter een Jarl-speelstuk bij zich liggen. Die kan hij tijdens zijn beurt inzetten om de beurt over te geven naar de andere speler (hij hoeft dan geen kaarten te spelen en af te leggen).

Verloren? Leg maar weer klaar voor nog een potje!
Maeshowe is een vlot kaartspel, waarin je elke beurt voor een lastige keuze komt te staan. Je moet ontsnappen en dat kan alleen door de series van graafkaarten te spelen, maar ondertussen moet je continu in de gaten houden dat je de resources (levenspunten en voedsel) niet verliest en dat je niet doordraait. Uitbreidingskaarten zorgen nog voor een wat gevarieerder spelverloop.

Maeshowe: an Orkney Saga

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Lee Broderick
Uitgever: Dragon Dawn Productions
Aantal spelers: 1-2
Speelduur: 15-30 minuten
Prijs: € 30 **BGG-score:** 7,0 (71)

Kort en krachtig: Verslavend en vlot kaartspelletje

Hé jij daar!
Houd je van verrassingen?
Dan is ons kaartspel abonnement echt iets voor jou!

Jolly Club kaartspel abonnement:
- 6x per jaar een spel
- Eco-vriendelijk geproduceerd
- Altijd een nieuwe release: Je ontvangt het spel al voordat het in de winkel ligt!

jollyclub.nl

OOK LEUK OM CADEAU TE DOEN!

€4,99 per maand

Aliens bemoeien zich met de mensheid

Origins: First Builders

In de oudheid werd onze aarde bezocht door een buitenaards ras. Jullie behoren tot dit ras en proberen de mensheid te beïnvloeden met jullie kennis om zo een stempel te drukken op hun ontwikkeling. Maar wie doet dat het best?

Iedere speler begint het spel met twee stadstegels, een Archon (heerser) en twee Freemen, werkers in de vorm van dobbelstenen in een van de vijf kleuren op een basis in jouw kleur. Tijdens het spel ontwikkel je jouw samenleving. Dit doe je door encounter-gebieden te bezoeken, districten te vormen, torens te bouwen en nieuwe werkers aan te trekken.

Ontwikkelingswerk

Met jouw Archon, Freemen en Speakers (witte neutrale dobbelstenen die je eenmalig mag inzetten) bezoek je encounter-gebieden. Je mag daarbij een van de daar vermelde acties uitvoeren. Heeft jouw Freeman of Archon dezelfde kleur als het encounter-gebied, dan mag je daarnaast ook de bijbehorende bonusactie uitvoeren. Met deze acties kun je bijvoorbeeld grondstoffen verzamelen, een nieuwe Freemen aantrekken, of je ontwikkelen op het militaire spoor. Als je een gebied bezoekt, verhoog je de waarde van het moederschip daar met één. Daarna moet de waarde van jouw Freeman (dobbelsteen) ten minste gelijk zijn aan die van het moederschip. Is dat niet het geval dan moet je bijbetalen om de acties uit te kunnen voeren. Bij een Archon hoef je niet op deze waarde te letten.

Met de juiste grondstoffen kun je nieuwe gebouwen- of (gratis) boerderijtegels aan jouw stad toevoegen. Tegels die je bouwt, leveren je direct een voordeel op, en je bouwt hiermee districten (2x2 tegels). Leg je een Freeman in het midden, dan sluit je een district. Hiermee kun je bepaalde tegels nogmaals activeren en eventueel overwinningspunten scoren als een district de juiste tegels bevat.

Op meerdere gebieden

Naast het bouwen van je stad kun je tijdens het spel torens bouwen (voor overwinningspunten aan het einde van het spel), je militair ontwikkelen (voor bonussen en overwinningspunten tijdens het spel), en investeren in de tempelsporen (voor overwinningspunten en voordelen).

Een Freeman krijgt uiteindelijk een andere rol. Aan het einde van elke ronde wordt de waarde van een Freeman die je hebt gebruikt met één verhoogd. Als deze al een waarde van zes had, dan krijgt deze Freeman de rol van Adviseur. Hij wordt dan 'afgelegd' op je speelbord. Dit levert punten op en daarnaast heeft jouw Archon vanaf dat moment ook die kleur (voor wat betreft de bonusacties in de encounter-gebieden). Maar per kleur mag er maar één adviseur zijn. Zaak dus om Freemen op het juiste moment in te zetten en ook op tijd nieuwe aan te trekken zodat je niet zonder komt te zitten.

Actief of passief in je eentje

Vanuit de doos kun je het spel solo spelen tegen een passieve tegenstander. Zie dit met name als een trainingsmogelijkheid om het spel te leren kennen. Online kun je echter ook een actieve automatische tegenstander vinden. Door deze te printen krijg je de mogelijkheid om de (soepel lopende) uitdaging aan te gaan tegen een sterke tegenstander, die je op elk gebied probeert dwars te zitten.

Conclusie

Origins: First Builders is een mooi spel - hoewel wel met een paar optische problemen - dat goed in elkaar steekt. Met name de wijze

waarop je de dobbelstenen moet gebruiken, springt daarbij in het oog. Welke dobbelsteen zet je waar in, en wanneer kun je dat het beste doen? Doe je het vroeg dan verhoog je de drempel voor je tegenstanders bij die actie, maar dan moet je elders misschien flink bijbetalen om een actie uit te kunnen voeren. Maar terwijl jij die goedkope actie wilt uitvoeren, is iemand anders je wellicht voor bij het pakken van de stadstegel die je wilde hebben, of de werker die voor het oprapen lag. En wil je jouw dobbelsteen upgraden naar een adviseur of gebruiken om een district te sluiten?

Er zijn meerdere strategieën mogelijk en je zult tijdens het spel alles - inclusief wat je tegenstanders doen - goed in de gaten moeten houden om de winnende samenleving te bouwen. Het is wel een spel waarin 'analysis paralysis' duidelijk op de loer ligt.

Tekst **WESLEY FECHTER**

Origins: First Builders

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Adam Kwapiński
Uitgever: Board & Dice
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 1-2 uur
Prijs: € 45 **BGG-score:** 7,3 (441)

Kort en krachtig: Prachtig uitziende en mooi gebalanceerde workerplacer

Mijn Ideale Spellen-dag

Robert Brouwer

Ducosim-lid Robert Brouwer is cabaretier. Sinds vijftien jaar speelt hij vooral voor basis- en voortgezet onderwijs. Daarnaast ontwerpt hij spellen. *Het Grote Basisschoolspel* werd zelfs Speelgoed van het Jaar. Toen de coronapandemie zijn werk stillegde, pakte hij het ontwerpen serieuzer aan. Afgelopen jaar zagen al vier spellen van zijn hand het licht, dit jaar komen er vijf bij! Hoe ziet zijn ideale spellendag eruit?

Ik ben van huis uit geen spelletjesspeler. Ik maak liever een spel dan dat ik een spel speel. Mijn ideale spellendag bestaat goedbeschouwd vooral uit het testen van mijn eigen spellen. Daarbij is het belangrijker met wie ik speel dan wat ik speel. Ik zit in een groep spelauteurs die regelmatig elkaars spellen testen. Een half uur spelen, en dan een uur praten over hoe het beter kan, dat is ongeveer de verhouding. Dat zijn de beste avonden. Kortom, het allerliefste speel ik spellen die nog niet bestaan ...

Dit gezegd hebbende ga ik vandaag eens allemaal bestaande spellen spelen. Ik houd van vlotte spellen met niet te veel regels, maar wel tactische diepgang. Eigenlijk het type spel dat ik zelf graag ontwerp. Spelletjes waarbij je slim moet puzzelen, zoals *Kobito*, en spelletjes met veel interactie, zoals *6thSense*. Laat ik mijn ideale spellendag dan ook beginnen met ongegeneerd mijn eigen spellen op tafel te gooien. Als de sfeer er na Kobito en 6thSense goed in zit, verhogen we die met een potje *Sneaky Bastard*, waarbij je lekker kunt manipuleren, beïnvloeden, smeken soms, of schreeuwen. Veel interactie, dat vind ik leuk, dus daarna helemaal richting partyspel met een spelletje *BUGZ*. Hoge geluksfactor, maar continu 'ik denk dat zij denkt dat ik denk dat zij ...' Anderen feilloos inschatten, of volledig natgaan.

In dezelfde categorie zit wat mij betreft *Gesjaakt*. Ik heb het nog maar één keer gespeeld, jaren geleden, maar het is me altijd bijgebleven: elegant en briljant in zijn eenvoud. Superleuk om kaarten nu eens niét te willen, en daarvoor te moeten betalen tot je gedwongen wordt er toch eentje te nemen. Doordat je sommige kaarten opeens weer wel wilt, kun je geld verdienen. Twee slimme mechanismes gecombineerd tot een elegant spel.

Om even tot rust te komen, wil ik daarna *Hanabi* wel spelen. Ook ooit een keer gespeeld, en ik houd helemaal niet zo van coöperatieve spellen (een spel spelen waarbij je niet van anderen kunt winnen: waarom zou je dat doen?!), maar ook deze heeft de elegantie die ik zo mooi vind. Elkaars kaarten kunnen zien, maar niet je eigen kaarten, dat vind ik een origineel concept, dat knap is gecombineerd met een memory-element.

Tijd om een iets langer spel te spelen, wederom met een elegant mechanisme, dat ik ooit – ja sorry, ik speel echt heel weinig spellen – één keer heb gespeeld: *Las Vegas*. Een slim bedacht dobbelspel waarin de geluksfactor van het dobbelen uiteraard een rol speelt, maar deze geluksfactor vooral ook de keuzes bepaalt die je daarna moet maken. Meerheden vormen in verschillende casino's, waar soms maar 1 geldbiljet te verdienen valt, en soms meerdere verdeeld worden over meerdere spelers.

En dan, het spel dat ik echt briljant vind, en zelfs (ja echt) meerdere keren heb gespeeld. Het spel waardoor ik 's nachts huilend in mijn bed lig, omdat ik het niet zelf heb bedacht: *Codenames*. En dan niet de versie met de Dixit-plaatjes, maar het origineel, de hardcore variant, die met woorden. Associatie, taal, slim proberen met één woord en één cijfer je partner zo te sturen dat deze de juiste keuzes maakt, en dan ook nog elkaar de kop gek kunnen maken met ongevraagde suggesties: ik kan dit - met de juiste mensen – de hele dag wel spelen. Alle andere spellen niet spelen, en van vroeg in de ochtend tot diep in de nacht *Codenames*? Klinkt als de ideale spellendag.

Nou vooruit, als het al heel laat is, en bijna iedereen al naar huis is, er nog hooguit eentje blijft hangen, dan berg ik met tegenzin *Codenames* op. Als er dan toch afgekickt moet worden, dan heb ik nog wel een spelletje met een suf thema maar alweer zo'n elegant mechanisme: *Patchwork*. Eén potje doen we, en dan ... opzouten!

Tekst **ROBERT BROUWER**

In de schaduw opereren

De Avonturen van Robin Hood

Michael Menzel is weer terug als spelauteur. Na alle avonturen in Andor kun je nu coöperatief De Avonturen van Robin Hood beleven.

Ook dit spel kent een hele lage instapdrempel. Het enige wat je vooraf leert, is hoe je je verplaatst, aangezien het bijzondere spelbord geen vakjes kent. Dat is elegant opgelost met drie verplaatsingsfiguren, die je vanuit je figuur aan elkaar plaatst om daarna een tweede figuur daar weer tegenaan te plaatsen en zo je nieuwe positie te bepalen. Je mag ook minder ver lopen. Gebruik je de langste verplaatsingsfiguur niet, dan spaar je krachten en komt er een wit blokje in de buidel. Nu open je het boek en begin je aan een avontuur.

Volle buidel legen

Via het introductieavontuur leer je dat wachters je proberen te vangen, dat de schaduw je hiertegen beschermt en dat je maar enkele rondes krijgt om je doel te bereiken, wat verder beperkt wordt als spelers te vaak gevangen worden. Dat kun je compenseren door juist wachters uit te schakelen, waarbij je in maximaal drie pogingen een wit blokje uit de buidel moet trekken. Aangezien er elke beurt van de vijand paarse blokjes bijkomen, is het dus zaak regelmatig krachten te sparen om kans te maken. Zelfs kansloze acties zijn zinvol om de buidel weer uit te dunnen. Schijfjes uit diezelfde buidel bepalen wanneer je deze ronde aan de beurt bent. Het kan dus voorkomen dat de laatste speler van een ronde meteen weer aan de beurt is.

Het belangrijkste tijdens een avontuur is de interactie met het bord. Iedere plek met een vraagteken kun je opzoeken in het boek. Afhankelijk van het avontuur en wat je wilt, levert het andere mogelijkheden. Zo kun je informatie krijgen van dorpelingen en passanten, en gebruik je bootje en hooiwagen. Veel plekken worden na interactie dichtgedraaid. Soms krijg je juist interessante aanwijzingen en wordt daardoor een andere plek opengedraaid.

De verschillende avonturen bezorgen nieuwe tegenstanders en voordelen. Je kunt het niveau makkelijker maken. Mislukt onverhoopt een avontuur, dan kun je het overdoen, waarbij de dorpelingen anders reageren. Nadat je ze alle zeven gespeeld hebt (of eigenlijk negen, het verhaal kent een aftakking), zijn er nog aanpassingen mogelijk om te kunnen blijven spelen.

Reisboek met landkaart

Wat een vondst is het dat je echt op het bord speelt. Alles is gericht op ontdekken en onderzoeken; je zoekt naar aanwijzingen. Regelmatig komen er leuke verrassingen tevoorschijn en ontstaan bijvoorbeeld nieuwe verbindingen. Het mooi gebonden boek is uitgevoerd met twee lintjes. Die hebben een functie: de ene geeft de pagina aan waar je in het avontuur bent en de andere hoe speciale acties verlopen. Zo kun je, nadat je een plek op het bord onderzocht hebt, weer snel de draad oppakken.

Je kunt met twee tot vier karakters spelen. Uiteraard kun je als speler meer figuren aansturen, dus kun je ook alleen spelen of met twee spelers toch alle karakters gebruiken. Met vier spelers vind ik het spel in de normale modus leuk; niet te ingewikkeld en ook niet triviaal. Voor deze recensie heb ik een avontuur met twee spelers (elk één karakter) uitgeprobeerd. Dat verliep met mazzel iets te voortvarend. Het speelt anders: met vier spelers moet je vaker edellieden overvallen, omdat dat tijdwinst oplevert. Later krijgt elk karakter een speciale eigenschap. In mijn optiek is daar eentje minder bedeeld.

De cliffhangers vind ik minder geslaagd. Je hebt het doel bereikt, maar dan … lees je wat er werkelijk aan de hand is in het volgende spel. Ook het verrassende ontdekkingsbord heeft een keerzijde. Sommige vakjes gaan moeizaam open, zeker de eerste keer. Sommige vallen er daarna weer makkelijk uit. De kritiek dat het bord wel heel snel verouderd vind ik wat overtrokken, al zie je dat het gebruikt is. Het bord ademt vanzelfsprekend de sfeer die zo kenmerkend is voor Michael Menzel, maar verrassend genoeg het boek veel minder.

Ik zie parallellen met Andor (verhalend, snelle instap, tijdmanagement, karaktervaardigheden) en duidelijke verschillen (meer uit de buik spelen en minder puzzelen). Voor doorgewinterde avonturiers misschien te lichte kost, voor gezelligheidsgroepen zeer geschikt!

Tekst **Niek Ederveen**

De Avonturen van Robin Hood

Waardering: ★★★★★ ★★★

Auteur: Michael Menzel
Uitgever: 999 Games
Aantal spelers: (1) 2 – 4
Speelduur: 1 uur
Prijs: € 51 **BGG-score:** 7,8 (1263)

Kort en krachtig: Licht avonturenverhaal met ontdekmogelijkheden

CHRISTIAN VAN DIJK
HIJACKED
ART BY THE MICO
COMING TO
KICKSTARTER
SOON
WWW.GREENESTGAMES.COM
1-4
12+
20 min
per player

CARNEGIE
REALISEER DE AMERIKAANSE DROOM!
> UNIEK SPELSYSTEEM
> VOEG AFDELINGEN TOE AAN JE BEDRIJFSPAND
> CREËER TRANSPORT-TECHNOLOGIEËN EN NETWERKEN
> REALISEER DE MEEST PRESTIGIEUZE ONDERNEMING
> DONEER JE VERMOGEN AAN GOEDE DOELEN
HOT GAMES
QUINED GAMES
CARNEGIE
/HOTGamesNL
@HOTGamesNL

HORRIFIED
HORRIFIED
Een coöperatief spel tegen de meest bekende monsters van de wereld
Het dorp wordt aangevallen! Versla met jouw team helden de bekendste monsters van de wereld. Overwin ze allemaal voordat horror jou overwint.
HORRIFIED
Ravensburger