

VOORUITBESCHOUWING:

INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL '19

DOOR DIRK VANDEREYKEN & LAETITIA VANDER MEULEN





**COME & TRY
OUR LATEST GAMES!**

**BOOTH
2F146**

- MUSEUM
- DOMINATIONS
- RALLYMAN: GT
- TITAN
- ROADS TO ROME

Internationale Spieltage
SPIEL '19




De mensheid speelt al langer dan we cultuur hebben. Voor cultuur moet er immers al sprake zijn van een samenleving, maar het ziet ernaar uit dat we al beenderen aan het gebruiken waren om spelletjes mee te verzinnen voor we een gestructureerde maatschappij wisten te bedenken. Kenmerken die steeds terugkomen in spelletjes – een toevallement, een onzekere uitkomst, afgesproken regels, vooraf vastgelegde doelen, fictie-elementen, een aparte plaats en tijd en persoonlijk plezier – waren al aanwezig toen de Egyptenaren zich 5000 jaar geleden verloren in een bordspel, de Perzen twee millennia later met dobbelstenen gooiden en de Chinezen 2900 jaar voor onze tijd tegels begonnen te gebruiken. Spelen lijkt ten allen tijde en is in onze natuur gebakken. Niet verwonderlijk, dus, dat spelbeurzen het dankzij hun grotere zichtbaarheid in de moderne tijden het zo goed doen.

Internationale Spieltage SPIEL

Sinds ICv2 in 2013 de verkoop van ‘hobbygames’ in de Verenigde Staten en Canada begon te volgen, groeide de verkoop van ‘tabletop games’ elk jaar. De groei kende enkel een kleine val in 2018, maar die is volledig toe te schrijven aan de mindere populariteit van verzamelbare spelletjes. Daarvan was in 2015 echter al 20% meer verkocht. Boardgames (+7%), niet-verzamelbare ‘miniatures games’ (+7%) en rollenspelen (+18%) klommen verder omhoog, na explosieve jaren in 2015 (waarin ook hobby- en dobbelsteenspelletjes met 24% aangroeiden) en 2017. In totaal is de verkoop van tabletop games in Noord-Amerika met 1,495 miljard stuks nu het dubbele van wat ze was in 2013 en ook in Europa zien we een gelijkaardige trend.

Grappig genoeg heeft de stijging veel te maken met iets wat vaak gedemoniseerd wordt door politici en fanatieke anti-gamekruisvaarders die beweren dat we minder sociaal zijn en te veel videogames spelen: het internet. Op Kickstarter werd vorig jaar 165 miljoen dollar opgehaald voor tabletop games, de sociale media laten ons toe om gemakkelijker over onze favoriete spelen te praten, we zitten zo vaak voor het scherm dat we meer nood hebben aan sociale bezigheden als tabletop games, spelwinkels slagen erin om stevigere, stabielere ‘communities’ op te bouwen, het is gemakkelijker om van thuis uit games te kopen of te spelen, geeks zijn cool geworden en ‘nerdculture’ is dankzij films en series als *Harry Potter*, *Silicon Valley*, *The Big Bang Theory* en *Stranger Things* sterker en meer ‘mainstream’ dan ooit.

Een aantal van de best verkopende bordspelen ooit – waaronder *Kolonisten van Catan* – wisten de grens tussen simpele familiespelletjes waar echte gamers hun neus ophalen (zoals *Levensweg* en *Monopoly*) te doorbreken en bereikten zo’n elf jaar geleden een ‘kritieke massa’, waardoor ze werden doorgegeven aan de kinderen van de oorspronkelijke fans. De wereldbevolking blijft aangroeien en de verkoop van spelletjes volgt gewoon. In Indianapolis trekt Gen Con – de grootste rollenspelconventie ter wereld, waar ook andere tabletop games verkocht worden – steeds meer volk. In Duitsland vind je dan weer de allergrootste tabletop gameconventie ter wereld terug: Internationale Spieltage SPIEL, een vierdaags spelfestijn dat elke oktober meer mensen lijkt te trekken. De evolutie is spectaculair: al in 2011 wist SPIEL 147.000 spelfanaten te overtuigen en dat aantal groeide naar 149.000 in 2012, 156.000 in 2013, 158.000 in 2014, 162.000 in 2015, 174.000 in 2016, 182.000 in 2017 en 190.000 in 2018. Er moesten zelfs meer hallen geopend worden in de toch al immense Messe te Essen om iedereen toegang te geven.

Laten we even de schijnwerpers mikken op enkele uitgeverijen die je er in 2019 kunt terugvinden.

Ares Games



spelletjes zijn echter absolute top geworden en als de gameplay dan volgt, wordt Ares Games wel een érg interessante uitgeverij om te volgen.

Ares Games is op korte tijd een grote speler geworden in boardgameland. Een paar jaar geleden al kregen we van de uitgeverij *Behind the Throne* mee, een leuk kaartspel waarin je helden verzamelt en daar Victory Points voor krijgt. De productiewaarden van de huidige



Met *Battlestar Galactica: Starship Battles* lijkt er een top-per in de maak. De reboot van de klassieke sf-serie is nu al enkele jaren geleden ten einde gelopen, maar de franchise blijft populair en het is al even geleden dat het rolspel indruk maakte bij Margaret Weiss Productions. De Starter Set die vorig jaar uitkwam, leende al de beste elementen van games als *X-Wing* (met vooraf geschilderde figuurtjes), maar voegde daar het talent van de spelontwerpers die ook al verantwoordelijk waren voor de regels van *Wings of Glory* en *Sails of Glory* aan toe. Met nieuwe figuurtjes en met de mogelijkheid om zowel de oorspronkelijke als de nieuwere sf-reeks te simuleren, verwachten we een goed jaar voor de game, die zeker nog de nodige uitbreidingen zal tellen.

Ook voor *Wings of Glory: Tripods & Triplanes*, dat vorig jaar voor het eerst het levenslicht zag, zijn er nieuwe figuurtjes uit en dat is goed nieuws, want de 'setting', waarin de Eerste Wereldoorlog in 1918 abrupt een andere richting wordt uitgestuurd wanneer de Martianen onze planeet binnenvallen, blijft tot de verbeelding spreken en is erg goed uitgewerkt, terwijl de spelregels een plezier blijven.

Ook *Monsters vs. Heroes* blijft een leuk concept en na *Victorian Nightmares* uit 2015 krijgen we nu Volume 2: *Cthulhu Mythos*, waarin een aantal van de meest iconische Lovecraftiaanse creaturen te vinden zijn. Ook nu kan je met de twee 'decks' van elk 30 kaarten 2 tot 4 spelers aan het werk zetten, die de personages op de kaarten gebruiken om de aanvallen van monsters van zich af te slaan.

Meer info: www.aresgames.eu



Asmodée



Asmodée is al jaar en dag een van de grootste spelverdelers van West-Europa en dat zullen we ook dit jaar geweten hebben.

Asmodée is onder andere verantwoordelijk voor het uitstekende *Abyss*, waarin je eerst bondgenoten verzamelt, hen dan gebruikt om *Lords of the Abyss* mee te recruter en vervolgens delen van de onderwaterstad die je wilt veroveren onder controle krijgt.

Ook *Star Wars: X-Wing*, het voortreffelijke 'miniatures battle game' dat kleinschalige ruimteschepen uit de wereld van George Lucas tegen elkaar uitspeelt, wordt in heel wat landen verdeelt door Asmodée, terwijl Fantasy Flight Games dat elders doet.

Just One van het Belgische (!) Repos Production haalde zonet de negende prijs binnen op de prestigieuze Deutschen SpielePreises, terwijl *Newton* van Cranio Creations zelfs de achtste plaats wist te behalen.

Just One is eigenlijk een verbeterde en aangevulde versie van *We Are the Word*, maar onze landgenoten verhoogden de kwaliteit van de componenten en voegden 50 woorden toe. Het is een 'co-operatief' partygame waarin je samen zoveel mogelijk mysteriewoorden probeert te ontdekken. Er komen 13 kaarten voorbij en bij een juist antwoord scoor je 1 punt, maar een verkeerd antwoord betekent niet alleen het verlies van de huidige kaart: ook de bovenste kaart van het deck wordt geschrapt.



In *Newton* kruipt elke speler in de rol van een wetenschapper die ergens in het midden van de zeventiende eeuw de wereld rondreist om universiteiten en steden te bezoeken, kennis op te doen, nieuwe dingen uit te vinden en – *en passant* – geld te verdienen. In elk van de zes rondes mag je vijf kaarten uitspelen die je toelaten om, in combinatie met wat op het bord staat, acties te ondernemen. Aan het einde van elke beurt neem je alle kaarten terug behalve een: die actie is in de toekomst onmogelijk geworden, maar wordt wel sterker uitgevoerd. Nieuwe kaarten verzamelen die je toelaten om te kunnen doen wat je in gedachten hebt om zo het bekendste genie ter wereld te kunnen worden, is dus erg belangrijk.

Dit soort spelen lijkt overigens steeds populairder te worden: spelelementen combineren met een wetenschappelijke achtergrond, weetjes, educatieve invalshoeken en meer. Het is een evolutie die waarschijnlijk niet meer te stoppen is en dat zal ons allemaal wellicht enkel ten goede komen. Uitstekend gedaan, Asmodée!



The background of the entire page is a dynamic, comic-style illustration. In the upper left, a large, red, demonic head with horns and a wide, toothy grin is shown. Below it, a character with a long brown beard and a green tunic is depicted in mid-air, falling or jumping. In the lower right, a character with long dark hair and a blue and silver outfit is shown from the side, looking towards the left. The background is a warm, orange-brown color with a sense of motion and light rays. The title 'LAST BASTION' is written in large, white, stylized letters across the top right.

LAST BASTION

Verder verwachten we enorm veel van het stevig gehypte *Last Bastion*, een 'co-op game' waarin je helden speelt die zich hebben teruggetrokken in een citadel nadat ze de magische artefacten van de Baleful Queen hebben gestolen. Die kan er niet mee lachen en stuurt golf na golf van monsterlijke wezens op de helden af, die lang genoeg moeten standhouden om te kunnen overleven. Het is een boeiend concept en de doos bevat enkele prachtige figuurtjes, die ook gemakkelijk voor fantasy rollenspelers zouden kunnen gebruikt worden.

Meer info: www.frasmodee.com

Catalyst Game Labs



Je moet het maar doen: enkele Duitstalige rollenspelen en 'miniature battle'-games onder de arm nemen, vertalen naar het Engels, een betere productiewaarde bezorgen en enorm groot worden. Het is wat Catalyst Game Labs nu al jaren doet, maar de uitgeverij maakt er dan ook een erezaak van om alles gewoonweg nog beter te maken dan het ooit is geweest.

BattleTech is en blijft een van de best uitgewerkte 'miniatures battles' voor grote robots, of 'BattleMechs' in dit geval. De wereld is uitgebreid en wordt uit de doeken gedaan in talloze boeken, een rollenspel en het battlegame zelf, dat je zowel met een bord als met 3D-terrein kunt spelen (wij verkiezen vanzelfsprekend dat laatste). *BattleTech* presenteert een neo-feodale structuur in een verre toekomst waarin oorlog weer een dagelijks fenomeen is, waardoor de zogenaamde 'MechWarriors' erg belangrijk zijn geworden voor de maatschappij. De regels zijn geweldig: als MechWarrior moet je niet alleen zorgvuldig jouw bewegingen en aanvallen uitkiezen, maar er ook voor zorgen dat die niet te veel hitte veroorzaken. Te veel kapotte 'heatsinks' of te veel geprobeerd in een keer? Dan kan jouw 'Mech wel eens verlamd geraken van het te veel aan warm-



te. Catalyst Game Labs zou zichzelf niet zijn als het niet alweer een nieuwe *Beginner Box* had uitgebracht en die oogt knapper dan ooit, al had die best meer dan 2 plastic figuurtjes mogen bevatten.

Het mag gezegd worden: na een vijfde editie die door velen té complex (of, misschien beter: té chaotisch georganiseerd) werd bevonden, swingt de zesde editie van *Shadowrun* de pan uit. In het rollenspel is magie terugge-

keerd naar onze nabije toekomst, waarop er ook een soort virus is rondgegaan die vele mensen heeft veranderd in fantasyrassen die we kennen uit de verhalen: elfen, dwergen en trollen. Fantasy met cyberpunk mengen werkt erg goed en een draak als CEO van een groot bedrijf positioneren is gewoon erg cool, maar er is meer en dat heeft te maken met de passie en gedrevenheid waarmee CGL zich heeft ingezet voor de nieuwe *Shadowrun*.



Het overkoepelende verhaal rond Shadowrun heeft niet stilgezeten, we wereld in geëvolueerd sinds de eerste editie uitkwam en er is op dit moment geen rollenspel te vinden dat mooier is weergegeven dan *Shadowrun: Sixth World*. Doorzichtige 'overlays' en een doorzichtige cover die over het eigenlijke kaft schuift en er iets anders van maakt voor een supplement, dat is gewoon erg leuk. De *Shadowrun: Sixth World Beginner Box* zit uitstekend in elkaar, met prachtige, aparte sheets voor elk 'pregenerated Character' om onmiddellijk te kunnen spelen en ook de *Prime Runner Miniatures* die al zijn uitgebracht, maken het spelen gemakkelijk, aangezien er geen assemblage nodig is. Dat kan dus nog. Super!

Meer info: www.catalystgamelabs.com

Chaosium



Er is bijna geen rollenspelbedrijf dat het afgelopen jaar zoveel van zich heeft laten horen als Chaosium en dat heeft veel te maken met het feit dat de uitgeverij er als geen ander is in geslaagd om de al lang legendarische 'oudere' spelen in een (ver)nieuw(end) jasje te steken.

Neem nu *Call of Cthulhu*, een van de allereerste horrorrollenspelen ooit en nog steeds een van de allerbeste. Dat komt dankzij de verhalen van H.P. Lovecraft waar het spel op steunt. Lovecraft was de eerste die een soort mythologie bedacht achter zijn monsters. 'Ze waren, ze zijn, ze zullen zijn' is ook een memorabele stelling die duidelijk maakt dat de mensheid op termijn sowieso is gedoemd. *Call of Cthulhu 7th Edition* biedt niet alleen lichtjes aangepaste regels aan, maar is ook gewoon een prachtig boek vol kleurenillustraties die gedrukt staan op hoogwaardig papier dat hen

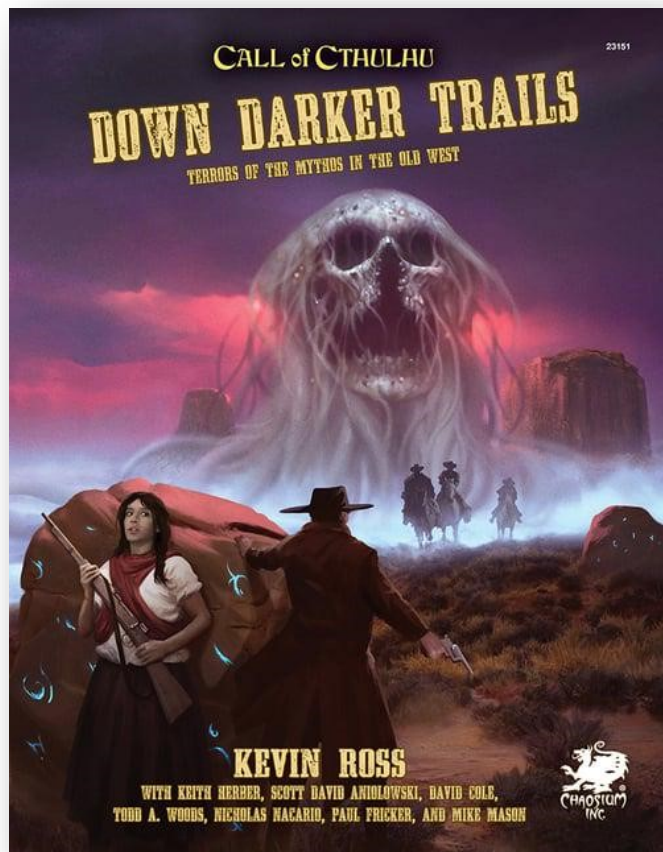
MASKS of NYARLATHOTEP

PRODUCED BY
LUDO FORE PUTAVINUS
THE H.P. LOVECRAFT HISTORICAL SOCIETY

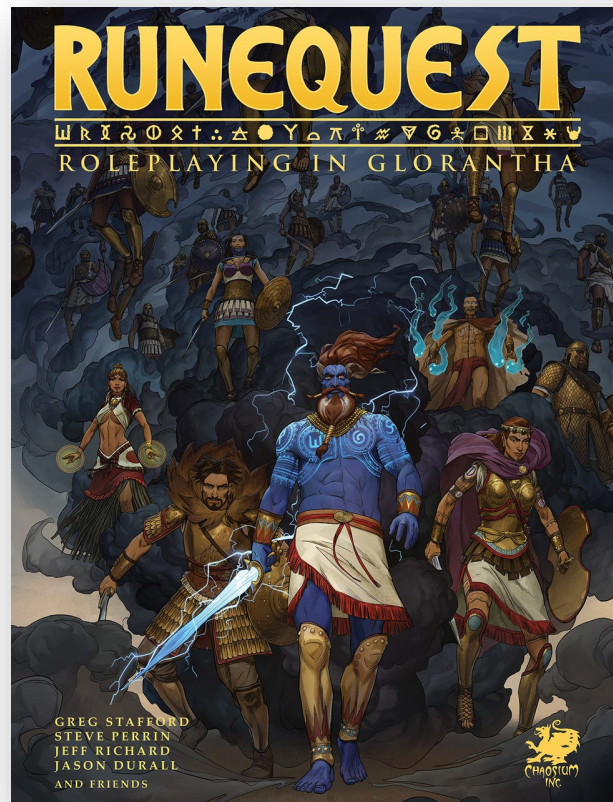
LICENSED BY
CHAOSIUM INC.

GAMER PROP SET

ALL THE HANDOUTS • REALISTIC PROPS • BONUS ITEMS

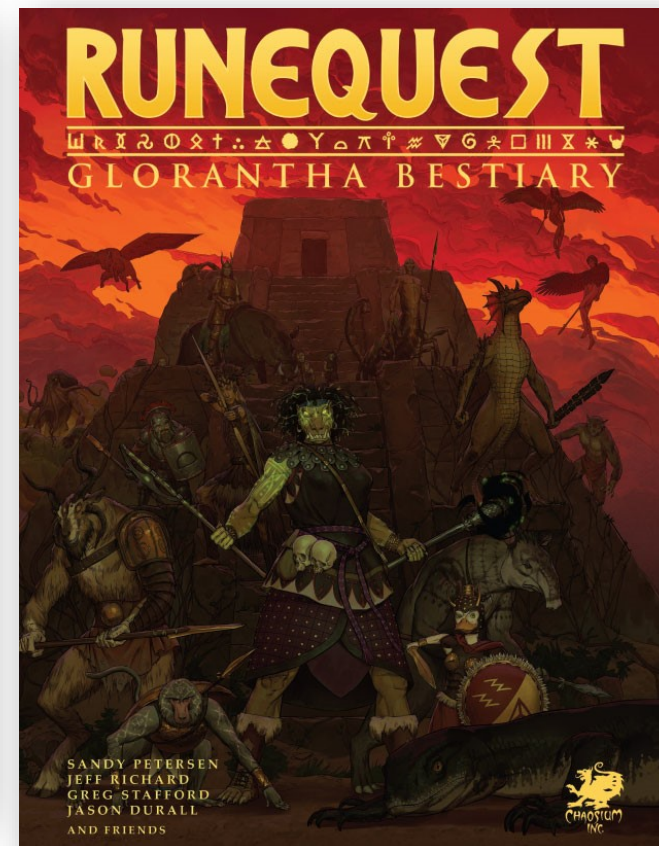


echt recht doet. Je hebt het *Keeper Handbook* en het *Investigators Handbook* nodig om te kunnen spelen, maar de vele supplementen en avonturen zijn allemaal uitstekend geschreven en presenteren de wereld historisch erg accuraat (de nadruk ligt op de jaren twintig en dertig). Met *Down Darker Trails* wordt nu zelfs het Amerikaanse 'westen' van de negentiende eeuw onder de loep genomen – Lovecraftiaanse verhalen in het Wilde Westen, dus. O, en kunnen we nog even vermelden dat de accessoiredoos voor *Masks of Nyarlathotep* – een iconische campagne die voor vele spelsessies plezier zal zorgen en de 'Investigators' langs heel wat verschillende steden brengt – de mooiste is die



ooit is uitgebracht en terecht een ENnie (een soort Oscar voor rollenspelen) heeft gewonnen? Perkamentrollen, krantenknipsels, valse identiteitskaarten, stempels en kaarten die er net uitzien alsof ze uit de juiste tijdperiode komen. Daar heeft de H.P. Lovecraft Historical Society voor gezorgd. Ook wij zijn er absoluut wild over.

RuneQuest is altijd een van de betere fantasyrollenspelers geweest. De regels kennen eenzelfde basis als *Call of Cthulhu* en ook hier zijn Skills dus enorm belangrijk – ongeveer het omgekeerde van wat het archaïsche *Dungeons & Dragons* doet. Nu de nieuwe editie echt de nadruk legt op runen en die belangrijker maakt dan ooit, is



het ook geweldig om op te merken dat de nadruk met het nieuwe *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* op de wereld die gewoonweg het beste past bij *RuneQuest* komt te liggen. Glorantha is een boeiende plaats die zo goed is uitgewerkt dat ze echt lijkt te bestaan. Dat ligt niet alleen aan supplementen als de *RuneQuest: Glorantha Bestiary*, maar ook aan de lijvige, tweedelige encyclopedie vol geschiedenis, illustraties en landkaarten die een tijdje geleden is verschenen. Bloedmooi (en ook erg zwaar).

Meer info: www.chaosium.com

Corvus Belli



Het Spaanse Corvus Belli maakt niet alleen prachtige figuurtjes, ook de gameplay zit doorgaans erg goed. Vlaggenschip *Infinity* vergt echter een behoorlijke investering. Niet zozeer in geld, maar vooral in tijd en moeite (meer lezen over de wereld, de regels leren, figuurtjes assembleren, schilderen...)

Nu Modiphius Entertainment de wereld van *Infinity* heeft uitgebreid met een eigen rollenspel, lijkt de tijd dan ook rijp om een gestroomlijnder 'miniatures battle'-game uit te brengen die zich op dezelfde achtergrond afspeelt en dat is *Aristeia!* geworden, een 'sportspel' met figuurtjes. De premisse is leuk: over 175 jaar heeft de mensheid de sterren bereikt, maar behouden burgers een permanente connectie met Maya – een interplanetair datanetwerk. *Aristeia!* is daarop de populairste entertainmentvorm. De actie vindt plaats in de 'HexaDome', een soort moderne arena die een perfecte spelomgeving biedt. Met twee *Starter Sets* kom je al een heel eind, maar natuurlijk is er een brede keuze aan miniatuurtjes beschikbaar. Een aanrader!

www.corvusbelli.com

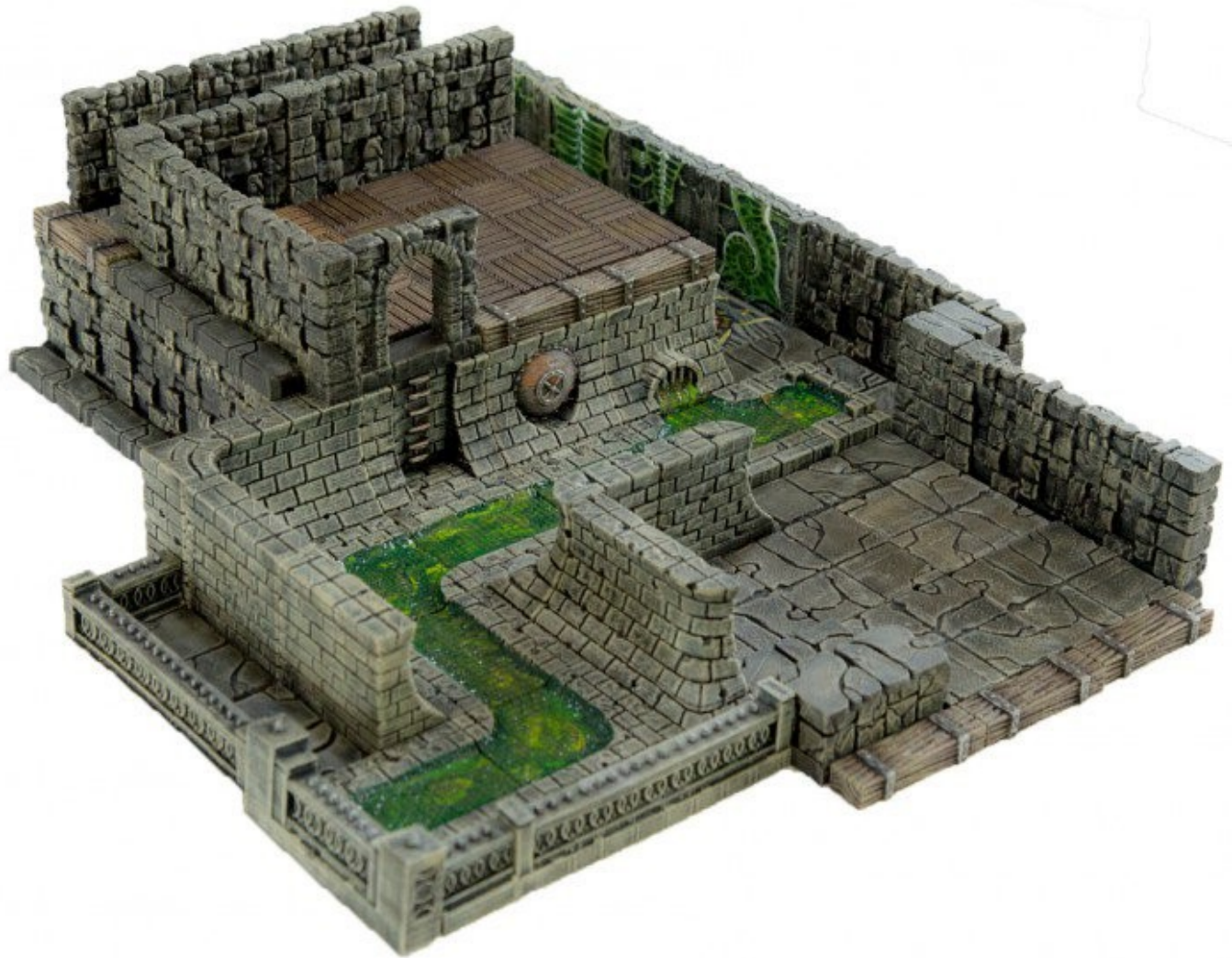




Dwarven Forge



Driedimensionaal terrein voegt enorm veel toe aan 'miniatures battle games' en wargames. Het voegt obstakels toe en vergt doorgaans specifiekere tactische en strategische keuzes. Hoewel rollenspelen eigenlijk meer improvisatie is waarbij een spelleider aan de spelers uitlegt wat hun personages zien, horen, ruiken, proeven en voelen – meestal aan de hand van een aantal regels en een al dan niet vooraf volledig uitgeschreven avontuur – en dan inspeelt op hoe de anderen aan tafel reageren, helpt het enorm als de verbeelding wordt ondersteund door iets visuels. Wie ook kan zien waar de personages zich bevinden, waar de personages of monsters zijn die door de spelleider worden uitgebeeld en wat er rondom zijn of haar 'Character' voorhanden is, maakt vaak boeiendere, complexere keuzes... en Dwarven Forge speelt daar als geen ander op in.



Terwijl het meeste 3D-terrein bestaat uit (broos) hars, piepschuim, dik karton dat met de laser is gesneden of gelijkaardig materiaal, gebruikt Dwarven Forge sinds enkele jaren haar eigen 'Dwarvenite' en we kunnen be-

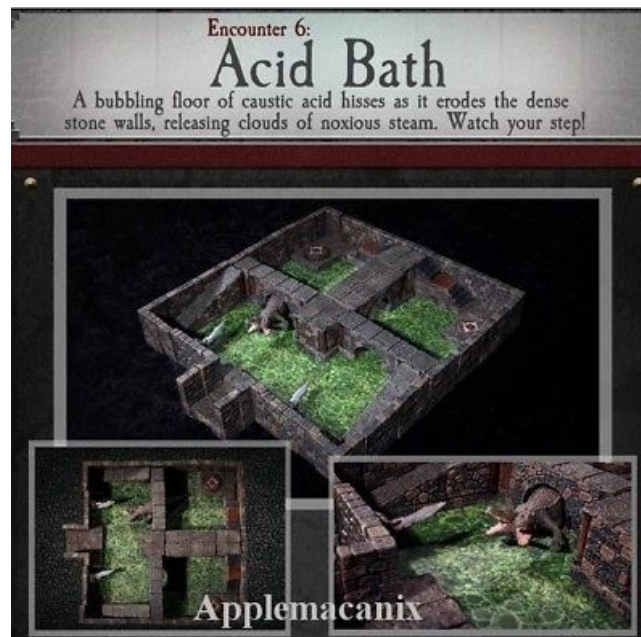
vestigen: het goedje is nagenoeg onverwoestbaar, waardoor je de verschillende stukken terrein gemakkelijk op de grond kunt gooien zonder dat ze breken.



We hoeven dan ook geen schrik te hebben als ons dochtertje van 21 maanden oud in de buurt komt van kostbare terreinstukken.

Persoonlijk zijn we fan van 3D-printen, maar wie terrein op een 3D-printer afdrukt, zal erg lang bezig zijn om er volledige kamers of doolhoven mee te kunnen bouwen. Bovendien is het meeste materiaal waarmee geprint wordt kwetsbaar en moet je alles achteraf nog verven. Dwarven Forge biedt een prachtige oplossing: alles is niet alleen volledig modulair, het is vooraf geschilderd en je moet er zoals gezegd al veel moeite voor doen om het te beschadigen.

Met sets als *Erinthor Mountains* en een *Large Tower* bouw je een kleine vestiging op een rots, terwijl de *Sewers* gemakkelijk aansluiten met *Caverns* om er ondergrondse doolhoven mee te vormen. Voeg er *Streets* of een *Stone Building* aan toe en je hebt meerdere niveaus van een hele stad gecreëerd.



De recent afgelopen Kickstarter *Dungeon of Doom* bracht ons knappe sets als *Acid Bath*, een modulaire kamer met een tegel die een dodelijke, groene vloeistof simuleert. De ruimte bevat een tweekoppige krokodil als extraatje, maar biedt vooral veel mogelijkheden wanneer de loopbruggen, riviergaten en gelijkaardige stukken worden gecombineerd met andere sets van Dwarven Forge.

Dais of the Dead, bijvoorbeeld, een ruimte met een verhoogd platform en een paar beelden waar lampjes in zijn verborgen, zodat hun ogen een 'onnatuurlijk' licht kunnen uitstralen. Er zijn voldoende stukken aanwezig om heel wat verschillende soorten kamers mee te kunnen bouwen en je kunt de middelste vloer

zelfs op pilaren plaatsen. Knap!

Dwarven Forge heeft zopas twee nieuwe Kickstarters afgerond waar we veel van verwachten: *Hellscape* en *Caverns Deep*.

De eerste bevat vooral erg veel sets met lava, wat ze misschien minder algemeen bruikbaar maakt, maar natuurlijk uitstekend geschikt maakt voor alles wat met de hel, vulkanen en ander onherbergzaam gebied met veel vuur te maken heeft.

De tweede reeks is vanzelfsprekend volledig compatibel met alle andere Dwarven Forge-lijnen, maar sluit vooral aan op de *Caverns*-sets. Erg leuk is dat er deze keer ook gras, modulaire bomen en andere gewassen bij zullen horen, wat ervoor zal zorgen dat je nu ook meer bosrijk terrein kunt integreren in de sets, ook zonder daar terrein van andere bedrijven voor te moeten kopen.

Meer info: www.dwarvenforge.com





Gale Force Nine



Gale Force Nine kennen we nog van een aantal erg leuke games, maar specialiseert zich tegenwoordig ook in figuurtjes en accessoires voor andere spelen. Zo zijn er de *D&D Collector Series* – aparte figuurtjes voor *Dungeons & Dragons* – en *Battlefield in a Box* – gebouwen, loopgraven en andere obstakels voor wargames, met een focus op het historische *Flames of War*.

Er zijn echter ook een paar prachtige boardgames beschikbaar. Zo lijkt *Dune* erg op de boardgame van 1979, maar het ziet ernaar uit dat Gale Force Nine de regels en de componenten heeft veranderd, waardoor het ongetwijfeld een plezier zal worden om de woestijnwereld van Frank Herbert nog eens te bezoeken.

Firefly Adventures: Brigands and Browncoats presenteert een 'skirmish miniatures game' (waarvoor je dus niet veel figuurtjes nodig hebt) rond een van de populairste sf-series ooit (althans wat de fans betreft, de reeks met Nathan Fillion werd vroegtijdig afgevoerd, maar kreeg



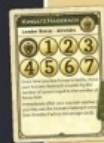
met *Serenity* wel een waardige filmopvolger).

Firefly: The Game is dan weer een boardgame/cardgame-hybride waar alles draait rond het ruimtevaardig houden van een transportschip van de Firefly-klasse, terwijl er zich gaandeweg vijanden als Marauders aandienen. De fans, die lang hebben gewacht op nieuw spelmateriaal nadat Margaret Weiss Productions het rollenspel heeft opgegeven, zullen ongetwijfeld blij zijn met zoveel nieuw materiaal om zich in te verliepen.

In het boardgame *Star Trek: Ascendancy* krijg je dan weer de controle over een van de typische beschavingen die we kennen uit de geweldige series (waaronder natuurlijk ook de Klingons) en probeer je jouw invloed over de melkweg op allerlei manieren uit te breiden. Een erg leuke manier om je onder te dompelen in de franchise, dus.

Meer info: www.gf9.com





**Kwisatz Haderach
Card and Counter
tokens**

+2



**Bene Gesserit
forces**

**5 Special
Emperor forces**



**Sandworm
Token**



**3 Special
Fremen forces**

ADVANCED GAME COMPONENTS

BATTLE WHEELS

The game includes 2 Battle Wheels, which must be assembled and joined with the center pin before you play the game.

Each set is composed of 5 types of components:

- A Player Shield bearing the main character of the faction and its emblem.
- A single or double-sided Player Sheet describing the faction character's basic and advanced game advantages.
- Player Markers for each faction: Atreides (Green), Bene Gesserit (Blue), Emperor (Red), Fremen (Sand), Spacing Guild (Orange), Harkonnen (Black).
- 5 large discs — each showing a leader and the leader's fighting strength.
- 20 small tokens called forces (starred forces have no significance in the Basic Game).

All components of each player set have the same color for identification.

SIX PLAYER FACTION SETS

SIX DECKS OF CARDS



Spice Deck (21 cards):

Tells where Spice Blows will create treasure troves of spice waiting to be harvested, and when the giant sandworms known as Shai-Hulud will turn up.

Treachery Deck (33 cards):

Provides weapons, defenses, tricks and tools to outmaneuver opponents and win battles.

Traitor Deck (30 cards):

With 1 card for each leader disc, these are leaders from other factions that you have subverted.

Bene Gesserit Prediction Deck (16 cards):

With 1 card for each of the 6 factions and 10 cards for turns 1 to 10, these predict who will win the game.

Alliance Deck (6 cards):

To remind you how your Alliance benefits you.

Storm Deck (6 cards):

For use with the Fremen advanced game advantages.

TOKENS

1 2 5 10
156 Spice Tokens
(48 each of 1 and 2, 36 of 5, and 24 of 10)

**Destroyed Shield
Wall Token**

STORM
Storm Marker

**Game Turn
Counter**

FOR MORE INFO GO TO WWW.GF9GAMES.COM

Images not final, pending license approval.

Games Workshop

Hoe je het ook draait of keert: Games Workshop blijft de allergrootste speler op de wargamemarkt. Hoewel de regels behoorlijk vaak nieuwe edities krijgen en de spelers dus telkens een beetje op kosten worden gejaagd, is dat ook niet verwonderlijk: Warhammer bestaat al vele jaren en de figuurtjes zijn nu eenmaal prachtig. De nieuwe lijnen staan bol van de creativiteit en zodra je begrijpt en accepteert dat de kostprijs berekend is op hoeveel punten een figuurtje in het spel waard is (hoe duurder de mini, hoe minder je ervan in een leger kunt gebruiken – vaak gaat het dan ook om

‘character models’), is er geen enkele andere wargame waar zulke sterke community voor te vinden is.

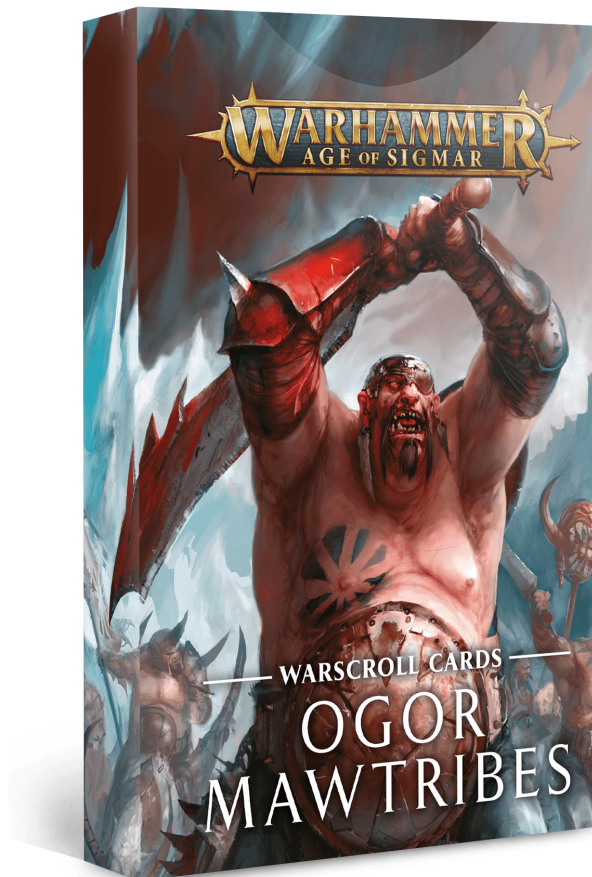
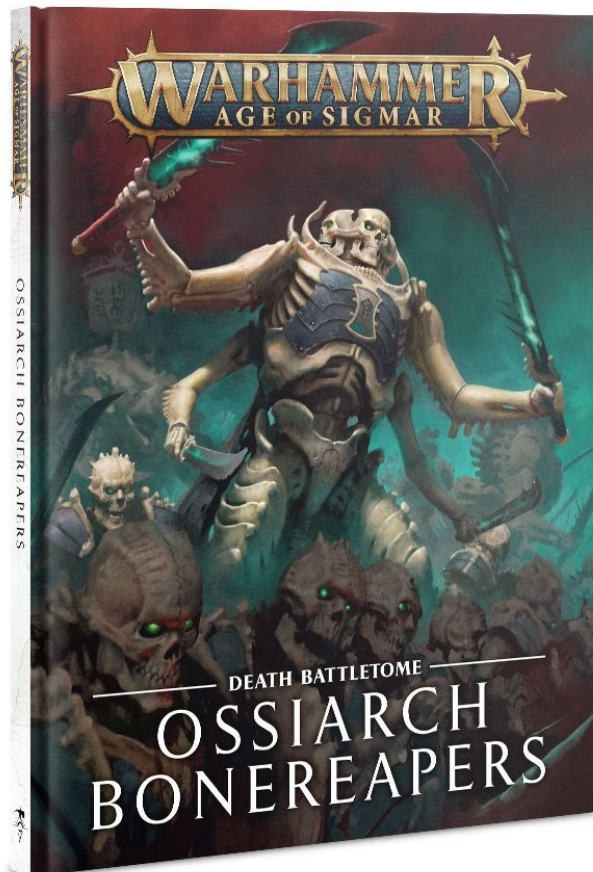
Wat fantasy betreft, zette *Age of Sigmar* alles op zijn kop en dat zou misschien meer kwaad bloed gezet hebben als de figuurtjes er niet zo geweldig uitzagen. Het spel-systeem werd gesimplificeerd (en misschien iets té simpel gemaakt voor veel doorgewinterde wargamers), de rassen werden (vaak nodeloos) hernoemd en er werd heel wat gratis beschikbaar gemaakt op het internet, allemaal om de instap veel gemakkelijker te maken. Aanvankelijk maakte Games Workshop nog de fout om min-

der met puntenwaarden te willen werken, maar dat werd inmiddels gecorrigeerd en de lijn ziet er sterker uit dan ooit. Met nieuwe releases als de on-dode Ossiarch Bonereapers en de destructieve Ogar Mawtribes wordt de trend om nieuwe figuurtjes uit te brengen die de bestaande facties verbreden doorgezet.

Wie het wél strategischer wilt, kan nog steeds terecht bij *Warhammer 40,000*, de toekomstversie van *Warhammer*. Leuk daarbij is dat sommige legers (en dan hebben we het vooral over de demonen van Chaos) zowel voor *Age of Sigmar* als voor *Warhammer 40,000* kunnen gebruikt worden, wat nieuwelingen die beide systemen willen uitproberen voordelig kan uitkomen.

Tenslotte zijn er nog verschillende ‘kleinere’ spelen die binnen dezelfde Old World plaatsvinden en waarvan de figuurtjes compatibel zijn met de grote broertjes, zoals *Beastgrave* and *Warcry*. Voor het nochtans op The Lord of the Rings gebaseerde *Middle Earth: Strategy Battle Game* lijkt er ietsje minder animo te zijn. Begrijpe wie kan.

Meer info: www.games-workshop.com





WARHAMMER
UNDERWORLDS
BEASTGRAVE

Modiphius Entertainment



Modiphius Entertainment is een echt succesverhaal. Ooit begonnen door de übersympathieke Chris Birch met een Kickstarter voor *Achtung! Cthulhu* – dat Lovecraftiaanse horror naar de Tweede Wereldoorlog bracht, is Modiphius nu een grote speler geworden in het rollenspel- én boardgamelandschap, met zelfs een eigen spelsysteem. Er werd stevig geïnvesteerd in tot de verbeelding sprekende licenties, zoals *Robert E. Howard's Conan*, *John Carter from Mars*, *Kung Fu Panda*, *Star Trek* en *Thunder-*

birds, terwijl *Achtung! Cthulhu* niet alleen een eigen 'miniatures battle'-game, maar ook een strategisch computerspel kreeg. *Mutant Chronicles* werd vernieuwd, terwijl er met *Dust Adventures* en *Infinity* rollenspelen verschenen voor bekende wargames.

Er worden bijna elk jaar wel enkele ENnies gewonnen en dat is het gevolg van een doordachte strategie, het uitkiezen van de juiste licenties of thema's en het aantrekken van uitstekende schrijvers en artiesten.

Fallout
WASTELAND WARFARE

**TABLETOP ROLEPLAYING
IN THE WASTELAND**

modiphius.com/fallout

©2018 Bethesda Softworks, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

The image is a promotional banner for the 'Fallout Wasteland Warfare' tabletop roleplaying game. It features a character in blue power armor with a rifle on their back, standing in a post-apocalyptic desert landscape. A dog is standing next to the character. In the background, there is a dilapidated car, a sign for 'RED ROCK', and a city skyline in the distance. The 'Fallout' logo is prominently displayed in the top right corner, and the text 'WASTELAND WARFARE' is below it. In the bottom left corner, the text 'TABLETOP ROLEPLAYING IN THE WASTELAND' is written in a bold, white, sans-serif font. In the bottom right corner, the Modiphius Entertainment logo and website 'modiphius.com/fallout' are visible, along with a copyright notice for Bethesda Softworks.



Met *Fallout: Wasteland Warfare* bracht Modiphius recentelijk het bekende computergame naar de tafel. Het boek oogt wat licht voor een rollenspel, maar is prachtig geïllustreerd, met onder andere mooie grafieken die duidelijk maken hoe het moet gespeeld worden. Omdat het ook het 2d20 System gebruikt – het regelsysteem dat Modiphius zelf heeft ontworpen – is het in principe ook gedeeltelijk compatibel met andere ‘roleplaying games’ van de uitgeverij. Persoonlijk zijn we ook grote fans van wargames die aansluiten bij rollenspelen en ook dat is Modiphius goed aan het doen.

Kult: Divinity Lost is dan weer een enorm donker, razend knap vormgegeven rollenspel dat handig gebruik maakt van het (christelijke) geloof om de horrorfactor sterk in de verf te zetten. Hoewel het originele rollenspel in 1991 verscheen, zijn er eigenlijk enkel thematisch veel gelijkenissen met deze nieuwe versie. Zowel de regels als de premisse zelf kregen een stevige update en visueel oogt het allemaal duisterder en griezeliger dan ooit. Wie graag eens zou weten hoe het is om te onderhandelen met demonen zonder het zelf in het écht te moeten doen, kan zeker hier terecht.

Ook met het *Elite: Dangerous Role Playing Game (EDRPG)* heeft de uitgeverij/distributeur weer voor een overstap gezorgd, deze keer van ‘massively multiplayer online roleplaying game’ naar rollenspel. Daarin is ruimtereizen alledaags geworden en is de technologie van het allerhoogste niveau, met thema’s als exploratie, handel, spionage en militaire missies. Het is niet het meest complexe rpg aller tijden, maar toch vat *EDRPG* de geest van de originele game behoorlijk goed.

is an interactive adventure you share with a group of friends. It is set in a futuristic galaxy in which spaceflight is common, amazing technology is freely available, and danger is everywhere. As a player you will own your own spacecraft and travel to fantastic locations, exploring new worlds, defeating deadly enemies and outwitting powerful opponents who will stop at nothing to destroy you.

Modiphius doet elk jaar overigens wel enkele grote aankondigingen. Met *The Elder Scrolls: Call to Arms* wordt er een ‘skirmish game’ verwacht dat grotendeels dezelfde regels gebruikt als *Fallout: Wasteland Warfare* en dan is er ook nog het officiële *Dune Roleplaying Game*, waarvan voorlopig nog maar weinig geweten is. Modiphius heeft



alvast een verrassende gezet gedaan door een nieuwe editie uit te brengen van *Vampire: The Masquerade*, het ooit nog op Gen Con gelanceerde en daarna immens populair geworden rollenspel waarin iedereen een vampier speelt. Die vampiers zijn georganiseerd in Clans die in principe trouw moeten blijven aan de Camarilla, een bestuursorgaan dat erover waakt dat geen enkele vampier acties onderneemt die ervoor zouden zorgen dat te veel mensen door hebben dat vampiers bestaan en een heksenjacht beginnen op hen. Tenslotte werd ook *Homeworld: Revelations* aangekondigd, dat de computergamefranchise *Homeworld* naar het tabletop rollenspellandschap brengt. Super!

Meer info: www.modiphius.com



VAMPIRE

THE MASQUERADE



MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT

Para Bellum



Zoek je een waardig alternatief voor *Warhammer*, of ben je niet tevreden met een fantasy wargame? Dan is Conquest: The Last Argument of Kings iets voor jou. Hoewel de regels niet al te complex zijn, biedt het spel behoorlijk veel strategische opties. Het speelt ook gewoon heel anders dan *Age of Sigmar*, aangezien er niet in beurtrollen wordt gewerkt, maar wel met een 'command stack mechanic' waarbij elke speler aan het begin van de ronde bepaalt in welke volgorde zijn of haar troepen zullen geactiveerd worden. Daarbij heeft elke soort strijders een eigen rol, met een duidelijk verschil tussen lichte, medium en zware troepen. Het is dan ook veel moeilijker om in te schatten wat de tegenstander gaat doen.

Het spel is gesitueerd zes eeuwen na de 'Val', een soort cataclysmisch gebeuren waarop voor de mensheid een Lange Winter is gevolgd. De Holle Troon staat leeg en de Honerd Koninkrijken zijn voortdurend met elkaar in gevecht verwickeld—wat natuurlijk erg handig is voor een wargame. Overigens is ook het fantasy-element best wel stevig aanwezig en vanzelfsprekend is er ook zoiets als een kwaadaardige aanwezigheid waar wargamers mee uit de voeten kunnen.

Meer info: www.para-bellum.com



Pegasus Spiele



Pegasus Spiele is de grootste spellendistributeur van Duitsland – en een van de grootste van West-Europa. Het bedrijf heeft elk jaar wel een paar toppers beet, zoals *Great Western Trail* in 2016. Dat is een sublieme boardgame waarin je als rancher vee van Texas naar Kansas City moet drijven. Daar worden de dieren de trein ingeladen, waardoor je geld en Victory Points verdient. Niet alleen is het daarbij belangrijk om de beste runderen tot het eindpunt te krijgen, ook moet je de plaatsen waar je voorbijkomt zorgvuldig uitkiezen en onderweg capabel personeel inhuren.



Dit jaar wist het innovatieve *Detective: A Modern Crime Board Game* van Portal Games de zesde plaats op de Deutschen SpielePreises binnen te halen. Daarin werken 1 tot 5 spelers als rechercheurs/detectives voor de Antares National Investigation Agency. Ze moeten vijf zaken oplossen die aanvankelijk niets met elkaar te maken lijken te hebben, maar toch verbonden zijn. Om te slagen in hun opzet, kunnen ze beroep doen op de online database van Antares, waarin data te vinden is over de verdachten, getuigen en documenten.

Spirit Island van Greater Than Games deed het met een

Duitse editie die de vierde stek van de Deutschen SpielePreises wist binnen te rijden nog beter en dat heeft veel te maken met het concept, waarin de spelers samenwerken als eilandgeesten en de krachten van de elementen die aan hen zijn gebonden gebruiken om would-be kolonisten die de plaatselijke bevolking komen lastig vallen weg te jagen. Héerlijk om zo eens te keer te gaan tegen Zweedse mijnbouwers en Britse stiff-upperlippers! Innovatief is het zeker wel, vanaf de premisse tot het eigenlijke spelverloop, dus hebben we enkel goede dingen te zeggen over dit *Spirit Island*.

Met *Kuala* hebben Makaka Editions en Pegasus Spiele een leuke variant gevonden op het 'graphic novel adventure-book'-genre: in plaats van alleen met een boek doorheen het verhaal te gaan, heeft de game meer rollenspelaspecten gekregen door de mogelijkheid aan te bieden om ook met 2, 3 of 4 gamers te spelen, ook al heeft elk zijn of haar eigen boek nodig.

Tricky Druids draait dan weer rond superlieve druïden, die de ingrediënten van elkaars toverdranken met elkaar delen. Sommige ingrediënten gooi je echter beter weg en té veel bestanddelen kunnen voor problemen zorgen. Wijselijk kiezen is dus de boodschap.

Undo is ook weer een fantastisch idee: een serie spelen waarin je in de huid kruipt van een tijdreiziger die minuten, uren, dagen, jaren of zelfs eeuwen terug moet keren in de tijd om de plotse dood van iemand te voorkomen. We hopen om binnenkort zeker eens verslag te kunnen uitbrengen van het spel!

Overigens brengt Pegasus Spiele ook (Duitse versies van) een aantal rollenspellen uit, zoals het érg knap vormgegeven *Cthulhu: Von unaussprechlichen Kulturen*, *Shadowrun* en *Talisman*. Allemaal echte aanraders voor wie Duits kan lezen!

Meer info: www.pegasus.de

Dirk Vandereyken

