

VERBAZINGWEKKENDE

# ALMANAK

bro.s

MATTIOLI

nu.1 €3,00



ZWART-FLUWEL





# OVERZICHT

p.1 **HOOFDARTIKEL**

p.2 **ONDERZOEKER / PATIENCE**

p.4 *De Oneindige Zoektocht*

p.6 **ALMANAK**

p.8 *De Oneindige Zoektocht*

p.11 *AVONTUREN VAN EMMER*

p.12 *De Oneindige Zoektocht*

p.13 **RETROGAMES**

p.14 **BUSJO**

p.16 **ONDERZOEKER / PATIENCE**

afneembare  
insert

**SCHERMUTSELING  
IN VLAANDEREN**  
bordspel

appendix

**BIJSNIJDEN**  
de molenkopter





# HOOFDARTIKEL

## WELKOM!

Welkom op deze eerste glorieuze afgifte van een tijdschrift **ooit gezien in de wereld** (behalve in Italië), waarvan wij hopen op een lange en knetterende leven. U heeft waarschijnlijk niet alles begrijpen, of misschien je zult niet begrijpen niets, maar de **hel, ezel, trompet, paprika**. Zie het als een vreugdevolle dadaïstische experiment van twee jonge Italiaanse auteurs als klokken uit de toon hier van u is de **goede dingen, zeer goed golly!**

We zijn van plan om over te gaan samen met u de stadia van entertainment ontworpen zonder iets te verwaarlozen, terwijl het van **extreme kwaliteit**, zullen we dus niet elke afscherming of om de fotografische poëzie, noch naar de populaire comic book, noch tot de meer intellectuele en saai tijdverdrijf. Het belangrijkste is dat er niets unturned niet om de lezers te overtuigen om geld te betalen in onze ruim **zakken** wordt overgelaten. Blader dan deze pagina's met een open hart en praat met vrienden, als bij toeval je iemand hebt, zodat onze bescheiden productie de breedste ondersteuning in de laagste land **in de wereld dating!**

En nu laten we zeggen een ding. Het was pas de dag voor gisteren dat koppels van reusachtige spinnen **bloeiende** in de hoeken van de kamer, mogelijk als gevolg van een slechte ronde, toen de boze **olifant** kwam naar ons appartement om ons te waarschuwen dat alles verloren zouden zijn gegaan als we de derde heks had uitgenodigd. Laten we zeggen dat we niet hebben **uitgenodigd**, want de volgende ochtend leek het een beetje **'zinloos**.

Veel leesplezier!



VERBAZINGWEKKENDE  
ALMANAK bro.s MATTIOLI  
Jaar IV num. 1 - halfjaarlijkse  
© 2005 Emiliano en Francesco Mattioli  
deze editie © 2005 Zwart Fluweel

Niets uit deze uitgave mag worden  
verveelvoudigd zonder schriftelijke  
toestemming van de auteur of auteurs

Dank u voor de vertaling  
BRONNO VAN DER MEERDE

ZWART FLUWEEL UITGEVER  
4 mannetjesvarkenoogvard  
3098 Rotterdam  
[www.zwartfluweeluitgever.com](http://www.zwartfluweeluitgever.com)

Pers: Fotolithografie HQ  
16 gehoorndeulvard  
3093 Rotterdam



# ONDERZOEKER PATIENCE

WAT IS  
HET LOT?

HET LOT LOOPVLAKKEN  
EN VERPLETTERT JE

HET VERMINDERT  
U OM EEN LARVE

IN EIN KANTOOR  
STINKENDE

DAN KLOPT  
OP DE DEUR

KLOP  
KLOP

EN ZIE HOE  
DE LARVE ZWELT

ONDERZOEKER  
PATIENCE?

VOORUIT... VLOEK!

IK HEB  
EEN VERHAAL  
TE VERTELLEN

IK KAN  
ZITTEN?

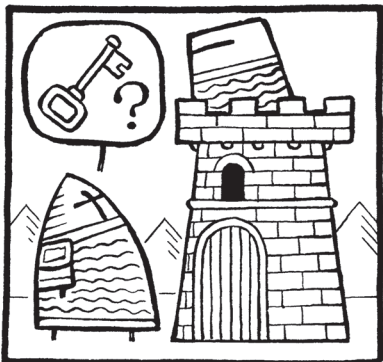
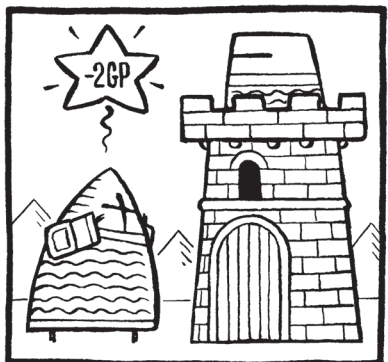
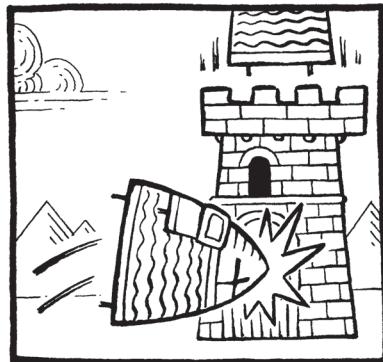
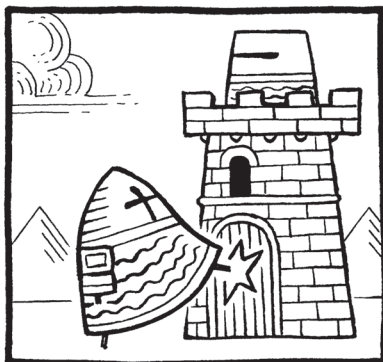
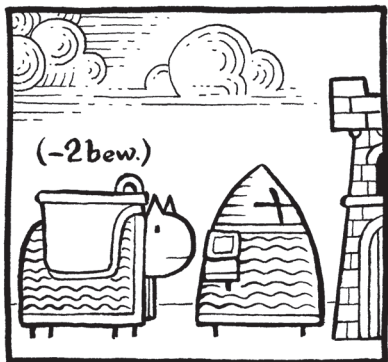
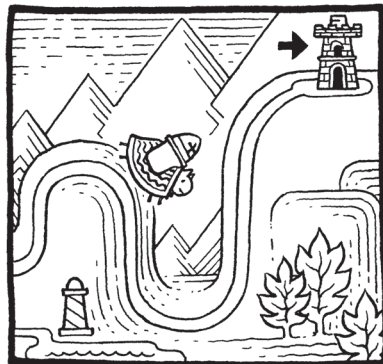
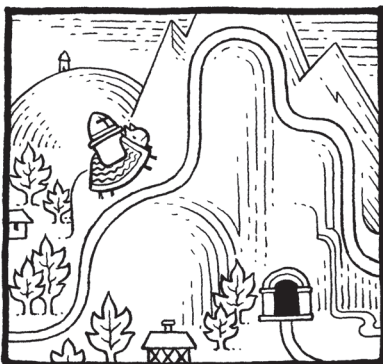
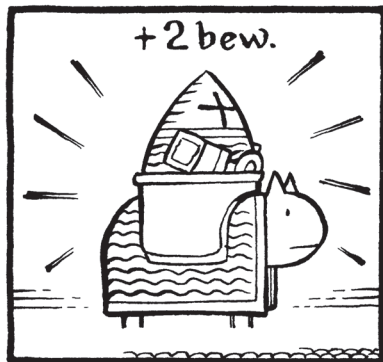
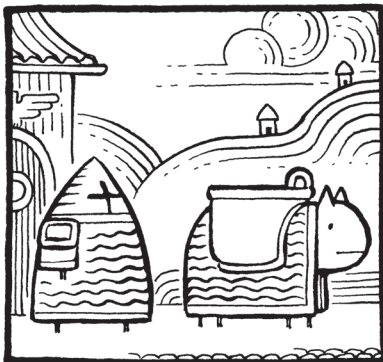
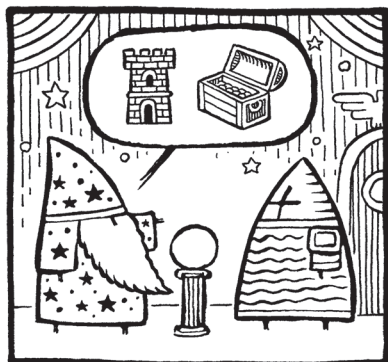
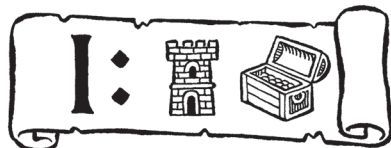




VOORTZETTEN...

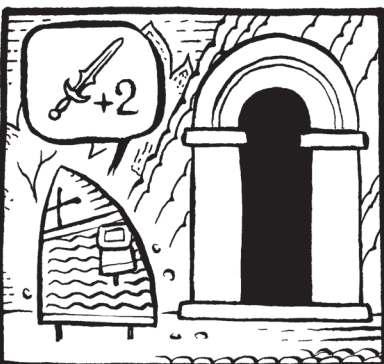
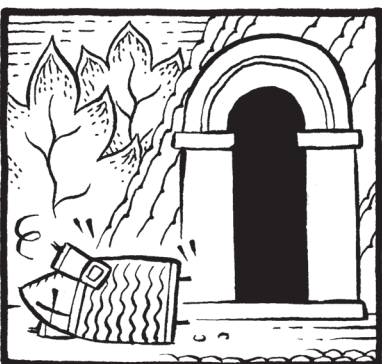
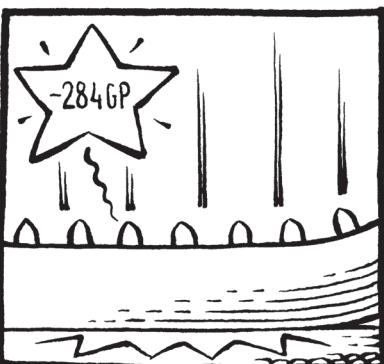
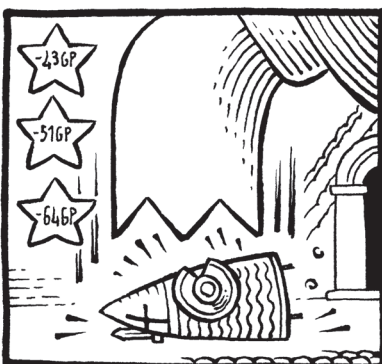
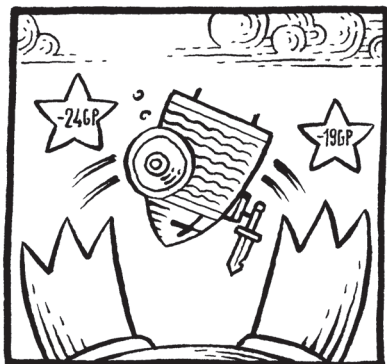
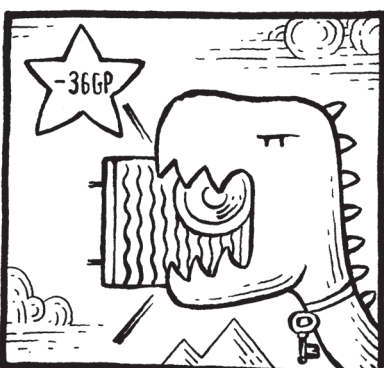
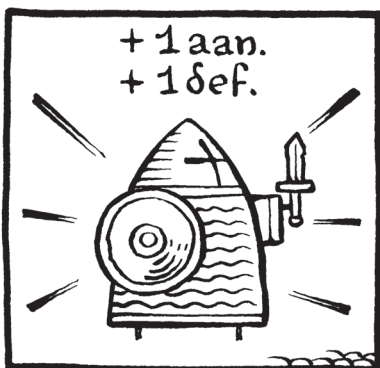
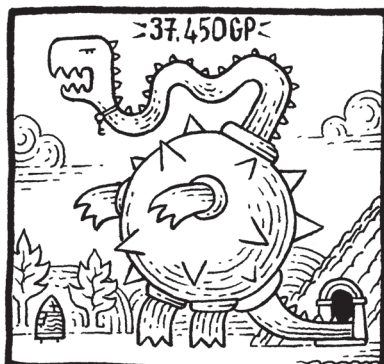
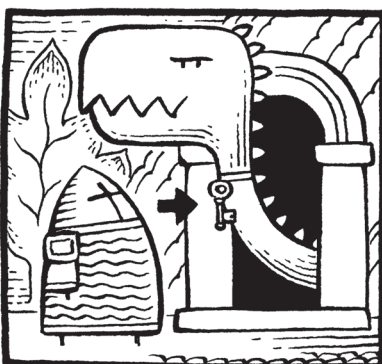


# De Oneindige Zoektocht



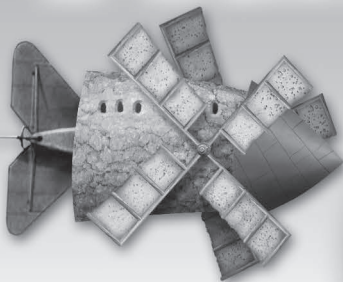


# De Oneindige Zoektocht





# ALMANAK



## De hoek van de woorden in het geval

Kamerdienaar  
Vettig  
Mierikswortel  
Bioloog  
Londen  
Camerlingo  
Pijnappel  
Mond tot mond reclame

## Duizend Ideeën met Rollen WC-papier (Niet letterlijk duizend)

1. KERSTBOOM (cute! perverse gedachte!)
2. DRAADLOZE TELEFOONS (eigenlijk een thread we hebben om het te zetten)
3. BOWLING (gooit ons de bal)
4. LANGE BUIS (serveert erg Schotse)
5. DRAAI OP BRAND (doe het niet thuis! Uw!)
- 6-1000 andere leuke dingen (zie onze website)



## Humor Italiaans!

Hoeveel politieagenten er nodig is om een O te maken? Twee: de ene houdt het kompas en de ander zegt: "Ronde! Ronde!"

**AH AH AH AH AH!**



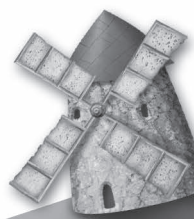
## NIUWSGIERIGHEID!

Velen niet weten dat ten minste twee soorten dinosaurussen zijn nog steeds op grote schaal in Nederland. De pomposaurus dat tulp knoppen feeds en klepelsaurus die spectaculaire gevechten tegen de windmolens huurt.

Alle paleontologie liefhebbers moeten deze landen te bezoeken!

## Het is Ongelooflijk!

Je denkt dat slechts 10% van de restaurants gebruiken geïmpregneerde doekjes slijm! De Europese richtlijn 989/01 staat dat elke etnische en niet-etnische restaurant ten minste een deel van besmet voedsel moet hebben door slijm, zodat de gerechten waar de obers spugen binnen op doel te verbergen.





# HOE JE DE CONTROLE OVER EEN OP HOL GESLAGEN KAMEEL NEMEN

Ondanks de kameel is niet een endemisch dier van Nederland en zelfs de hele Noord-Europa (ook in Zuid-Europa, eigenlijk) is het ook mogelijk om altijd aan een kameel ontsnapt uit de dierentuin of van een dealer nogal gewetenloze. Terug te nemen controle van een kameel heeft vier fasen:

Fase 1, inleidende aanpak in dit stadium moeten voorzichtig bewegen croonen slaappliedjes door Bach of een gelijkwaardige reden; Draai langzaam je armen of een stok achter de deur om de stomme beest verwarren.

Fase 2, denkt als een kameel: kamelen niet veel na te denken.

Fase 3, omzichtige aanpak: deze fase is spreekt voor zich.

Fase 4, plotselinge duizeligheid toen de kameel u gewend om uw aanwezigheid te worden, sterk sloeg hem in het hoofd met een zwaar voorwerp over en weer totdat ze bewusteloos raken of totdat hij bijt je gezicht die je uit het gezicht.

Een kameel gekalmeerd dus het zelfs een week kan overleven.

(in de foto, een kameel)



## Logo's en Ringtones voor je Mobiele Telefoon

Stuurde een SMS-bericht met het nummer dat u wilt 3403357677 - kostprijs is zeer hoog



We  
vullen de  
telefoon  
kletsboek  
!!!!!!!

P04: Let it Be - Beatles

P12: Innuendo - Pink Floyd

P74: Taverne Nummer 7 - populair

P75: Taverne Nummer 18 - populair

P39: Also Sprach Zarathustra - Straus

P86: Las Sbomballadas de Cul - Babuma

P48: Waltz van de Fruitvlieg - Davena

P40: Also Sprach Alfredo - Alfredo

P18: Innuendo - Dire Straits

001: ALMANAK

002: Bros Mattoli

003: VERBAZINGWEKKEND

022: [Logo with a face and a play button]

127: NEWYORK

103: [Logo with a gun and the word SIMPSON]

067: Y8III M42

009: FIAT

932: [Logo with a car and the word GOD REX]

032: [Logo with the word OR]

723: [Logo with a car and the word WILSON]

008: [Logo with a car and the word WILSON]

012: [Logo with a car and the word WILSON]

039: [Logo with a car and the word WILSON]

204: ONDERDRUKKING!!!!

038: HITLER

087: [Logo with a car and the word WILSON]

015: POWER

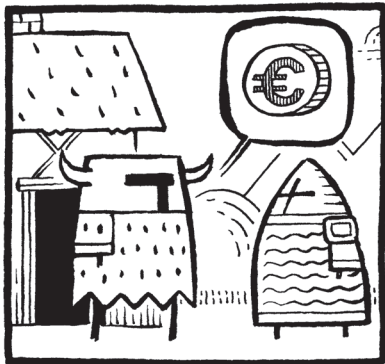
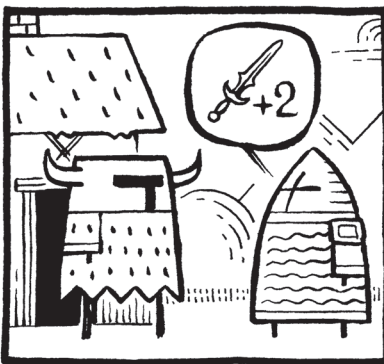
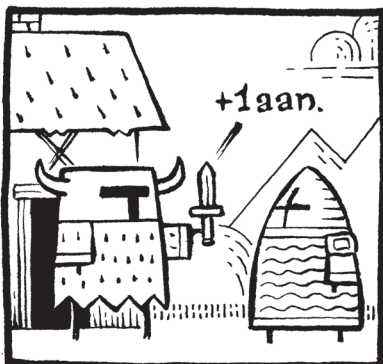
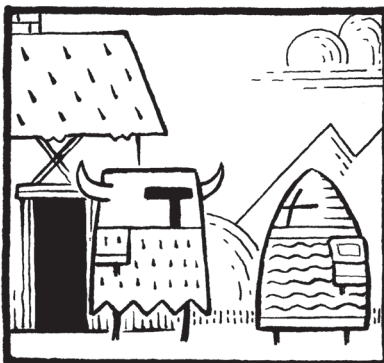
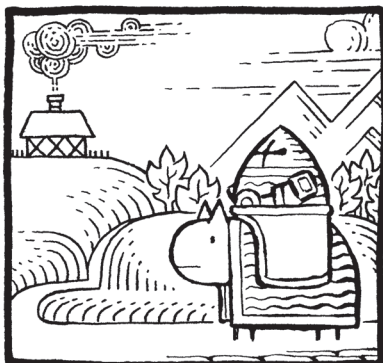
889: [Logo with a car and the word WILSON]

011: STAR WARS



# De Oneindige Zoektocht

## III:





# SCHERMUTSELING IN VLAANDEREN



bordspel



# SCHERMUTSELING IN VLAANDEREN

## VERORDENING

**Voordat je begint te spelen, ponsen alle stukken. Ook krijg je een 6-zijdige dobbelsteen, een blad, een potlood en vier munten van 1 crown.**

### HISTORISCHE INLEIDING

Het spel vertelt de gebeurtenissen van de beroemde schermutseling in Vlaanderen toen, op het hoogtepunt van de oorlog van zestien, de Baron van Groen gaf troepen schermutseling op het station om difensodi Ulla het terugbrengen van een glorieuze nederlaag.

### DE KAART

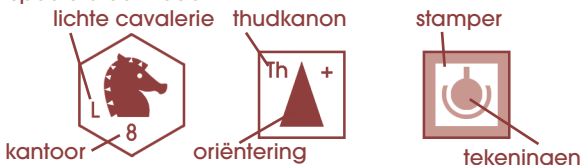
De kaart geeft het gebied rond Ulla, met Woert rivier en de beroemde Rode Plein.

### SPEL PIONNEN

De pionnen zijn de bataljons en speciale troepen met hun waarden:



Speciale eenheden:



Als er een stuk van het genre, zouden deze haar waarden zijn:



### EERSTE IMPLEMENTATIE

Het bord is geplaatst op een horizontaal oppervlak binnen het bereik van beide spelers.

De eerste speler zijn controleurs naast de kast U, maar de bagage die nabij de onderrand van de kaart moet worden geplaatst. De pion Command kan worden gelegd op een andere pion, maar alleen als beide spelers het eens zijn.

De tweede speler kan zijn checkers krijgen van de bovenkant van de kaart, maar de lichte cavalerie die komt alleen als de shooter een 5-6 op een worp. Anders kan de speler af te spelen op de lichte cavalerie in een volgende beurt, zoals hieronder afgebeeld.

Spelers kunnen nu kiezen voor een pion en voortgang van het tot 2 dozen door rollen op Infiltratie tafel.

### HET SPEL SPELEN

Het spel is onderverdeeld in verschillende fasen, die elk kunnen worden ingedeeld in rondes en gedeelten:

- 1) Fase initiatief
  - 1a. sectie slingersaars
  - 1b. morele sectie
- 2) Schieten fase
- 3) Beweging fase
- 4) Gevechtsfase
  - 4a. kantoor
  - 4b. klinknagel
  - 4c. achtervolgen
- 5) Fase vermoeidheid
  - 5a. wrijving
  - 5b. koffiepauze
- 6) Fase van de morele

Aan het einde van fase 6 wordt het spel hervat vanaf stap 1, tenzij het Rode Plein is niet in de hand aan de Commissaris, in welk geval het hervat vanaf fase 2, maar met omgekeerde plaatsen. Als het spel voorbij is, is het niet opnieuw te beginnen vanaf stap 1, tenzij een speler al zijn geld niet uitgeven om verder te gaan.

**BELANGRIJK: om welke reden een speler de tafel verlaat door het gooien van de stukken van de tegenstander in het gezicht.**

### FASE INITIATIEF

Voordat het initiatief te trekken, moeten spelers het gedrag van slingers te controleren. Rol een dobbelsteen en, voor een resultaat van 1-4, een slinger slaat de eerste troep in een rechte lijn van het overeenkomstige vak. 5-6 slingers niet lijken, maar in ruil daarvoor een roofzuchtige pak het eerste stuk en de bewegingen 3 vierkanten in een willekeurige richting. Als de verschoven pion eindigt buiten de kaart, verschijnt de volgende ronde in een duidelijke doos.

Waarna spelers rollen een dobbelsteen en toevoegen aan de gewenste waarde, verdeel het vervolgens door de waarde van inspanning. De speler met de hoogste score zal de eerste zijn om op te treden op deze fasen.

### SCHIETEN FASE

Non-onderdrukte artilleriestukken kan een schot op basis van de afstand maken door het raadplegen van deze tabel:

|   |   |   |   |   |    |   |
|---|---|---|---|---|----|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5b | 9 |
| 1 | 1 | 8 | 3 | 2 | 0  | f |

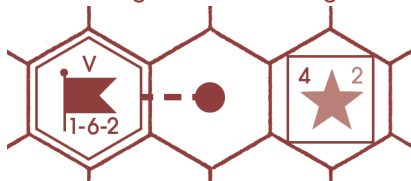
De eerste lijn geeft de zeshoeken weg met de modifiers, terwijl de tweede regel geeft de impact waarde die wordt vermenigvuldigd met de kracht van de teller. Rol een dobbelsteen over aanvallen tafel om het resultaat te krijgen.

Een ● resultaat geeft aan dat het schot stuiterde terug op de schutter.

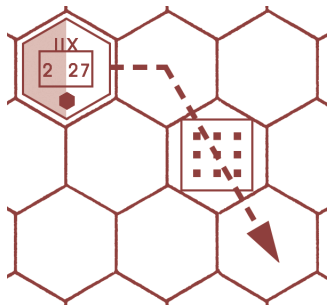


## BEWEGING FASE

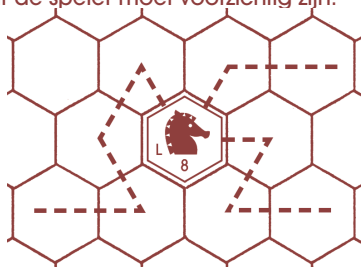
De speler kan al zijn checkers, dan is de tegenstander beweegt bewegen, zoveel velden als de snelheid waar- de, maar met de volgende uitzonderingen:



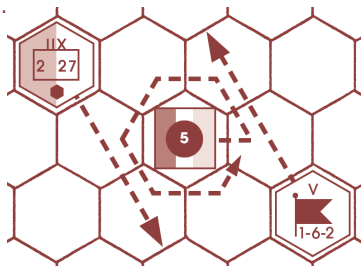
a. Als een token botst met een andere pion, moet het afscheid.



b. Als een pion kruist de pleinen, gebeurt niet alleen niets, maar de speler moet voorzichtig zijn.



c. De pion lichte cavalerie is dronken en moet bewegen zigzagen.



e. Als twee grote stukken om een adem te voorkomen dat een klein teken, waarbij de laatste begint te draaien rond op zichzelf en kunnen niets doen totdat iemand haar stopt.

In alle gevallen is de stukken die de rivier oversteken affoganoë de tokens die de raad van bestuur eindigt off moet worden op de grond gegooid.

## GEVACHTSFASE

Spelers maken voor de kosten, dan is de melee uitein- delijk jaagt. Alleen de cavalerie kan de taken en bezi- gheden uit te voeren, maar als een infanterie beweegt hardlopen of fietsen kunnen de kosten te maken. Het is een schot in de tabel en ziet u het resultaat:

A: aanval

D: defensie

r: gereduceerd

\*: dit symbool geeft aan dat het record moet worden vernietigd en de achterkant van de snelheid in te stel- len, maar als er twee symbolen betekenen iets heel anders

+: alle aangrenzende stukken ondergaan effect

●: dit is een bal

■: beroerte heeft alleen invloed op vierkante stukjes

▲: de spits piece worden gesuperponeerd op de verde- diging token, tenzij de driehoek is niet wit, waarbij het tegenovergestelde

✱: dit symbool is zeer slecht, maar gelukkig nooit ver- schijnt

Voordat trekken moet men het evenwicht van de macht in het breken van de morele te vergelijken en de juiste tafel toe te passen, maar ik zou zeggen dat we elkaar begrijpen.

## FASE VAN DE MORELE

Deze fase is zeer complex, bestaande uit diverse tegen- gestelde rollen op een gemiddelde waarde die afhangt van de opdracht en de wreedheid van de kanshebbers en over het algemeen zou ik zeggen dat spreekt voor zich.

## VICTORY VOORWAARDEN

De eerste speler wint als aan het eind van een bocht te- gelijkertijd neemt de doos U en de keuken, maar zonder zijn lichte cavalerie te hebben gebruikt in gelijke draait en als ze niet allemaal dood.

De tweede speler wint in ronde 7 uur te draaien 11 als ze allemaal dood, of in de andere rondes als ze allemaal dood, of als ze zijn allemaal dood.

Hoe dan ook, als die er zijn twijfels.

## OPTIONELE REGELS

### ONDERDRUKKING

Deze regel wilde niet eens om het te zetten, maar de naam is erg mooi en verdiende een tafel op de grond. Onderdrukking is alleen het geval dat de twee stukken met een grotere kracht dan 2 voldoen aan een groene pion, maar alleen in de tweede helft van het spel en voor de derde plaats. Rol een sterven een oneven aan- tal keren, en als gevolg daarvan eerst minstens 4 keer verschijnt, gevolgd door een 5-6 resultaat, zie je de tafel, waardoor zeker of de token is in een U zeshoek.



### DERDE SPELER

De derde speler bestuurt de krachtige pion G.



## table aanvallen

1-1 2:7 15+ 8b ▲ zub



|    |     |    |     |     |    |   |
|----|-----|----|-----|-----|----|---|
| Ar | Ar  | ■  | 1-4 | -   | -  | ● |
| Ar | Drr | △  | 6   | I   | α1 | ■ |
| Du | +   | ▲  | 6/7 | II  | α2 | △ |
| *  | 3   | ▲  | ●   | IV  | α  |   |
| ** | ku  | -  | ■   | VIV | ●  |   |
| ●  | kq  | Op | 18  | XS  |    |   |

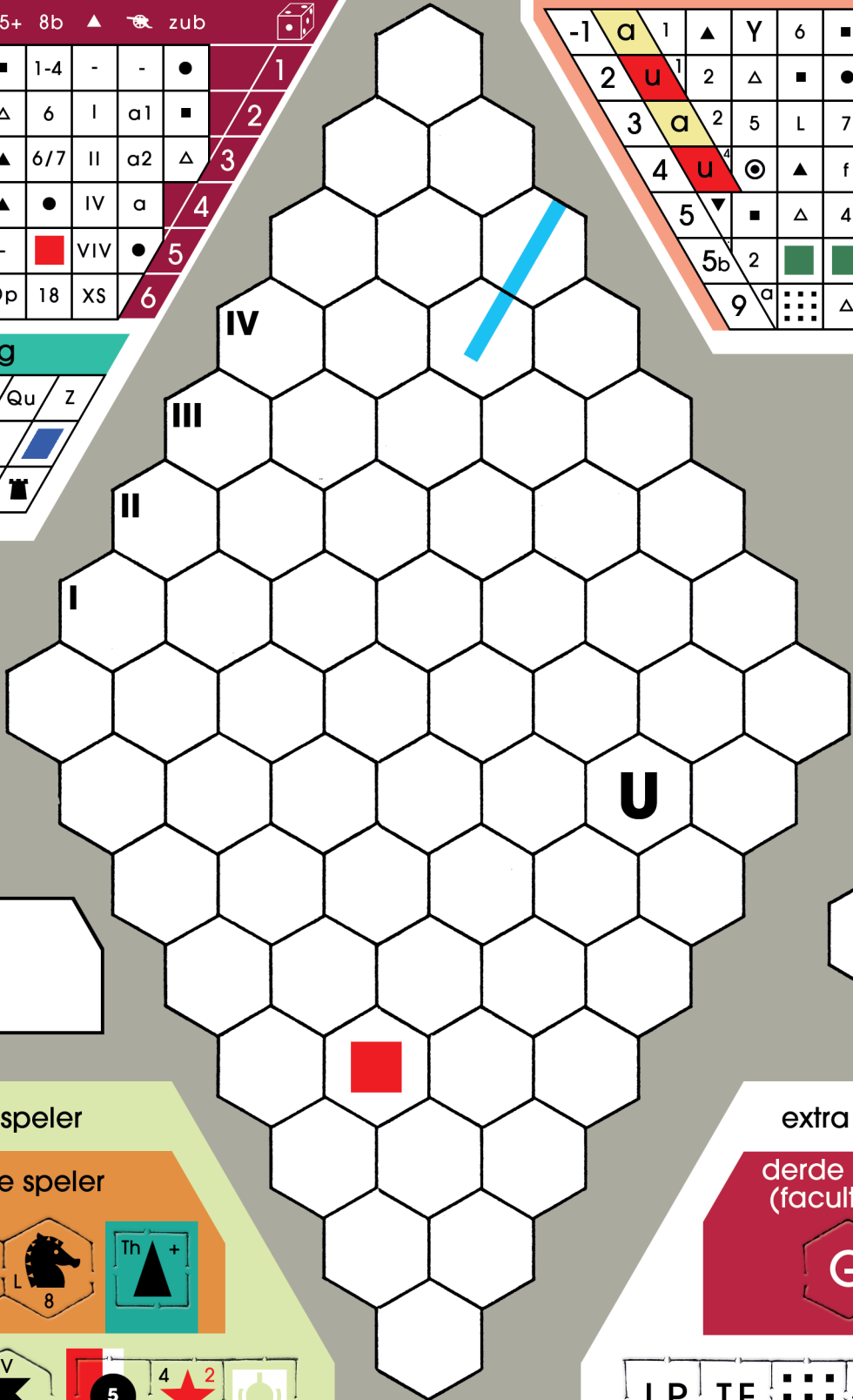
## wrijving

|    |    |   |
|----|----|---|
| Ar | Qu | Z |
| -  | *  | ■ |
| ▲  | N  | ■ |

## tabel onderdrukking



|    |   |   |   |   |    |   |    |    |
|----|---|---|---|---|----|---|----|----|
| -1 | α | 1 | ▲ | Y | 6  | ■ | 4  | Nk |
| 2  | u | 1 | 2 | △ | ■  | ● | ▲  |    |
| 3  | α | 2 | 5 | L | 7  | △ | 1  |    |
| 4  | u | 4 | ● | ▲ | f  | ■ | 34 |    |
| 5  | ▼ | ■ | △ | 4 | ●  | ▲ |    |    |
| 5b | 2 | ■ | ■ | ■ | ■  | 9 |    |    |
| 9  | α | ■ | △ | B | 12 |   |    |    |



afval

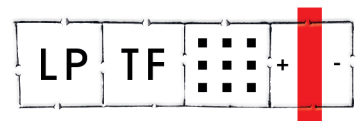
eerste speler

tweede speler



extra tellers

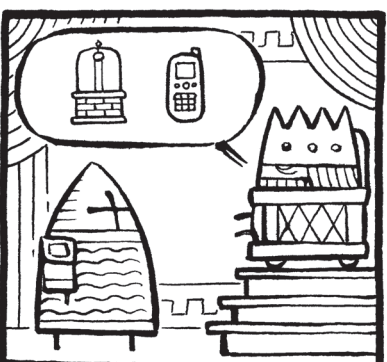
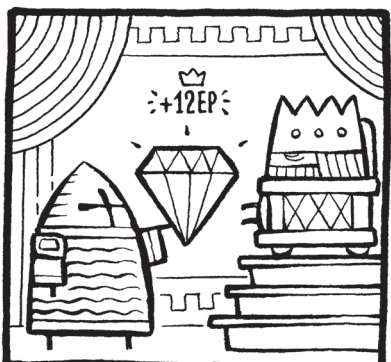
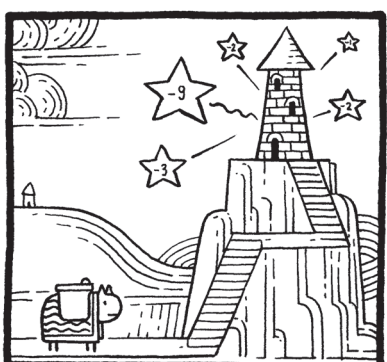
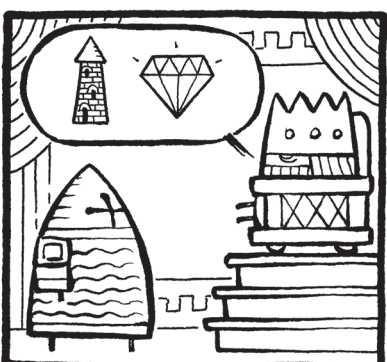
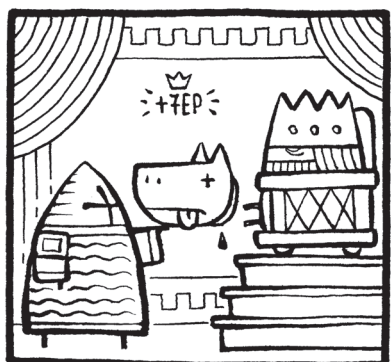
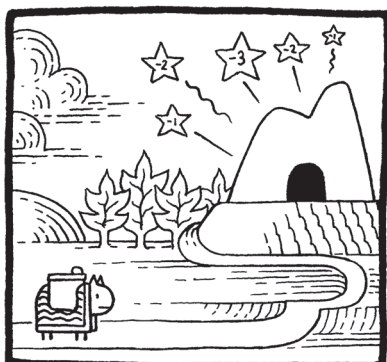
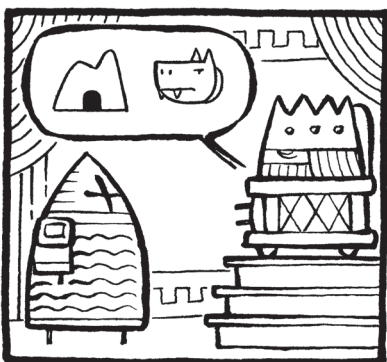
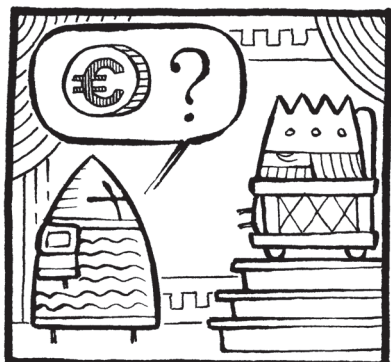
derde speler  
(facultatief)





# De Oneindige Zoektocht

N:  



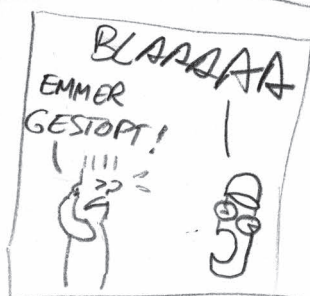
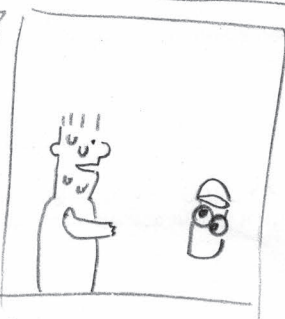
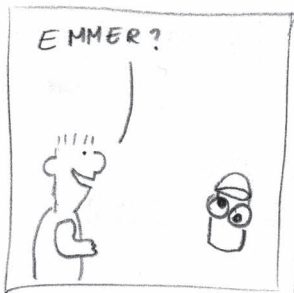
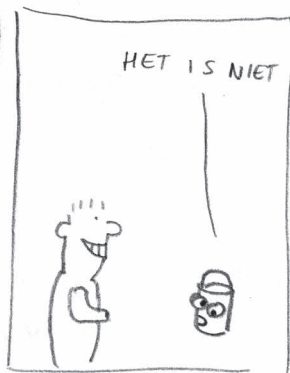
# ITALIAANS BIDET



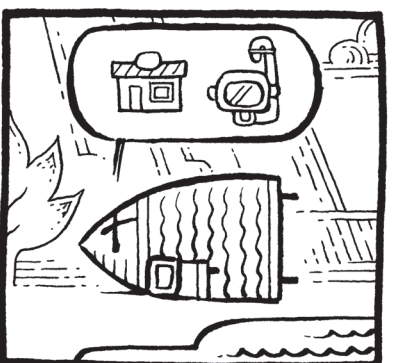
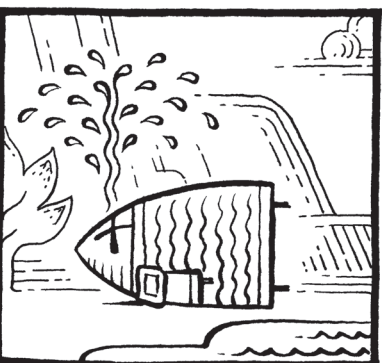
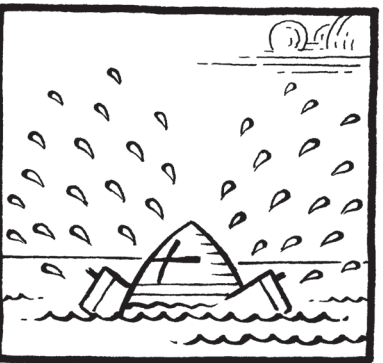
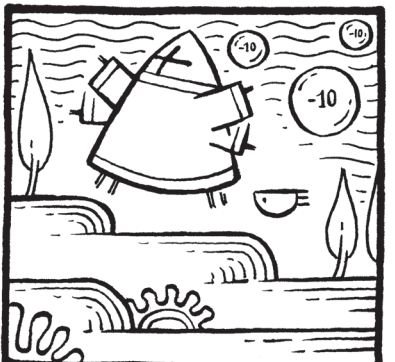
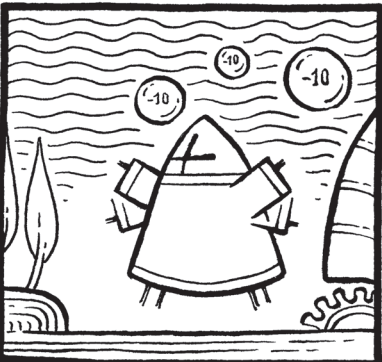
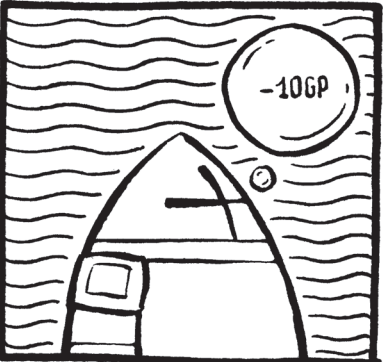
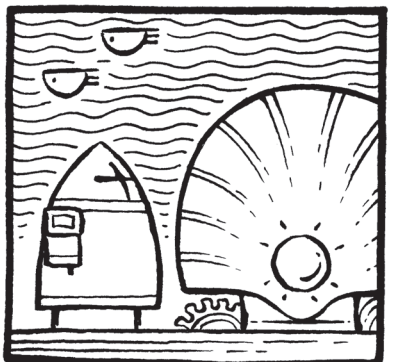
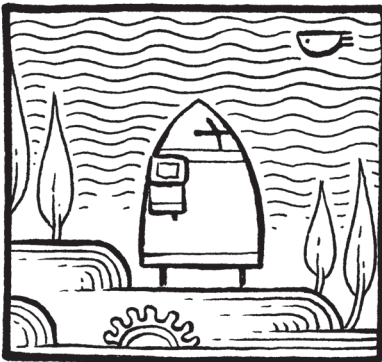
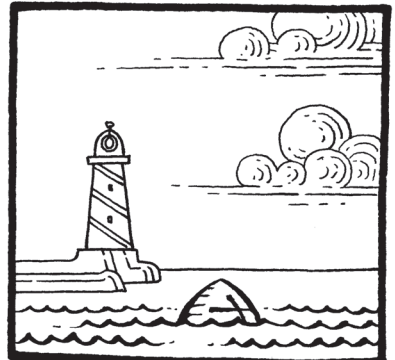
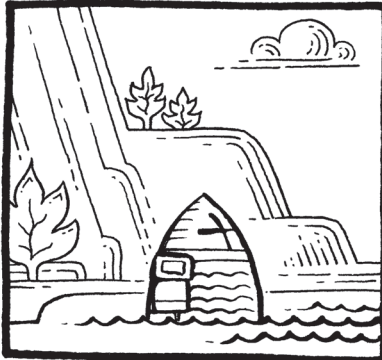
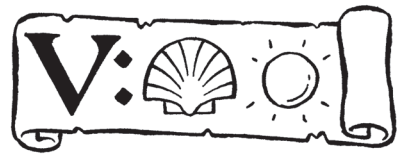
OM JE KONT  
TE WASSEN



# AVONTUREN VAN EMMER



# De Oneindige Zoektocht







# RETROGAMES



## Carousel

Power Mouse VK

**ZX Spectrum**

1986

GRAFIEK 38%

GELUID 23%

SPEELBAARHEID 51%

PAK 78%

SMAAK 28%

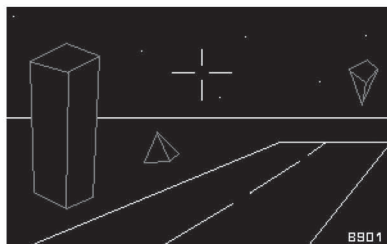
ALGEMEEN 31%

In Carousel voordoen als een tijdreiziger, die is opgesloten in de Sahara woestijn in een niet nader leeftijd. De vakpers was op dat moment genadeloos: zet het spel in de woestijn werd gezien als een poging om te besparen op de graphics (in feite bijna alle locaties waren gele rechthoeken). De echte nadeel is dat het te weinig duurde.



You see: a kettle  
WHAT NOW? take kettle  
You can't  
WHAT NOW? pick kettle  
You can't  
WHAT NOW? ■

## Super Flight Sim



SFS was Hun van de eerste games die hebben geprofiteerd van de 3D-wireframe met niet-transparante polygoenen. CGA grafiek 3-kleuren plus één gemaakt, voor de tijd, een realiteit dan ooit tevoren, maar helaas de controles werden verwarrend (te gaan was het noodzakelijk om op de U van UP, naar beneden gaan de D DOWN) ook vaak structuren ze verschenen in de lucht, zonder een goed doel.

Towan Software VS

**IBM PC (CGA)**

1984

GRAFIEK 72%

GELUID 50%

REALISME 13%

SMAAK 34%

ALGEMEEN 48%

## Parachutetron

Pattel Electronics  
(Indiase afdeling  
van Mattel) VS/India

**Intellivision**

1981

GRAFIEK 38%

GELUID 23%

SPEELBAARHEID 51%

PAK 78%

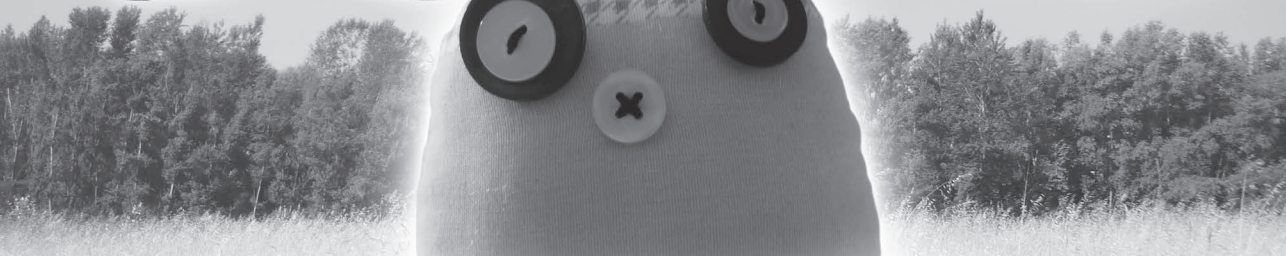
SMAAK 28%

ALGEMEEN 31%

Stel tijdens de hypothetische Derde Wereldoorlog, in Parachutetron moet je de aanval van de kwade Bulgaarse leger af te weren. Het gebruik van de Bulgaarse als "slecht" in dit spel veroorzaakte een klein internationaal incident dat zelfs bij de Verenigde Naties eindigde besproken. Het spel is erg repetitief, hoeft u alleen te halen de bommen en gooi ze naar de parachutisten.



# BUSJO



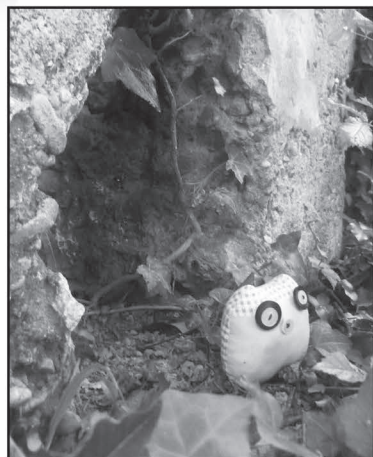
**Een prachtige reis om de wereld en van zichzelf te ontdekken**



*Een huis in het bos  
wie zal er wonen?*



*"koekoek" zegt een stem  
maar wie het is?*



*Je Busjo!*



*"Verlaten voor een prachtige reis" zegt Busjo  
"de ontdekking van de wereld en van mijzelf"*





*Degenen die Busjo ontmoeten?  
Busjo ontmoet...*



*... drie uilen  
"Terug" ze zeggen uilen*



*"Geen" zegt Busjo  
"Ik zal mijn prachtige  
reis voort te zetten"*



*Degenen die Busjo ontmoeten?  
Busjo ontmoet...*



*... een vis!  
"terug, kun je beter" zegt de vis*



*"Geen" zegt Busjo  
"Ik zal mijn prachtige  
reis voort te zetten"*



*Degenen die Busjo ontmoeten?  
Busjo ontmoet...*



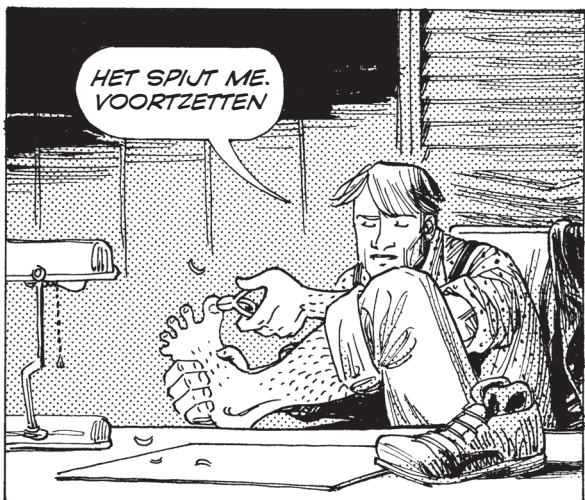
*... huh... een poep?*



*"genoeg voor vandaag"  
zegt Busjo*



# ONDERZOEKER O PATIENCE



VOORTZETTEN...



# BIJSNIJDEN

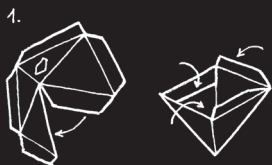
## de molenkopter

Materiaal nodig: schaar, lijm en veel geduld.

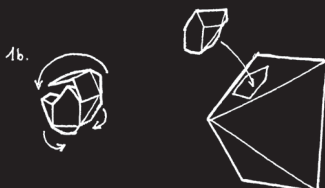
Moeilijkheden: 

Zodra zwermen molenkopters waren de luchtverdediging van het Koninkrijk Holland tegen de Pruisische invasie. Ze konden downloaden op vijandelijke troepen tot twintig ton bommen elk met snelle vluchten laag schot. Vandaag de weinige resterende exemplaren worden voornamelijk gebruikt om te zaaien de tulpen.

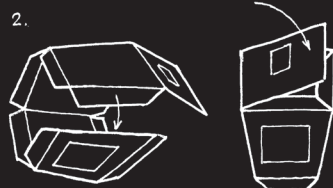
### INSTRUCTIES VOOR DE MONTAGE



A) Het stuk 1 (dak) te worden gevouwen en gelijmd in een piramide. De vinnen zijn aangebracht in de randen gelijmd.



B) Monteren 1b piece terugbuigen op zichzelf een dakkapel die moet worden geplakt op het werkstuk 1 (dak) vormen.



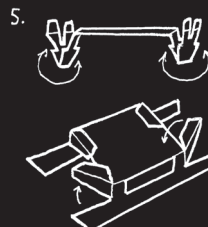
C) Vouw en lijm het stuk 2 (romp), zorg ervoor dat haar kont te sluiten.



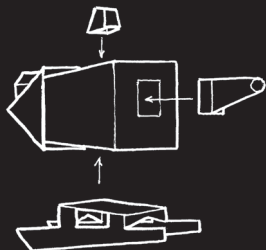
D) Schuif het geassembleerde stuk 2 (romp) in de kont van het stuk 1 (dak) en plak het stevig op zijn plaats.



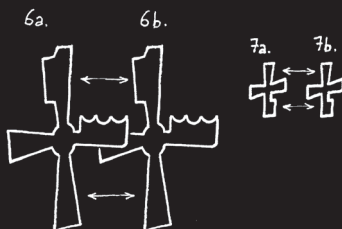
E) Vouw en lijm het stuk 3 (rotor) en het werkstuk 4 (staart), zoals aangegeven in de figuur.



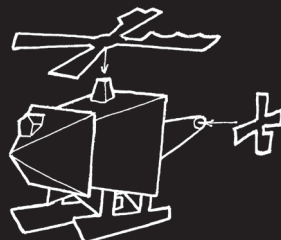
F) Het stuk 5 (schoenen) is een puinhoop, maar als je kijkt naar de cijfers misschien begrijpen wat de hel te doen.



G) Lijm de stukken 3, 4, 5 preparaten in het complex 1-2, op de plaatsen aangegeven met het overeenkomstige aantal.



H) De stukken 6a en 6b (messen) zijn rug aan rug gelijmd. Zo ook de stukken 7a en 7b (klop staart).

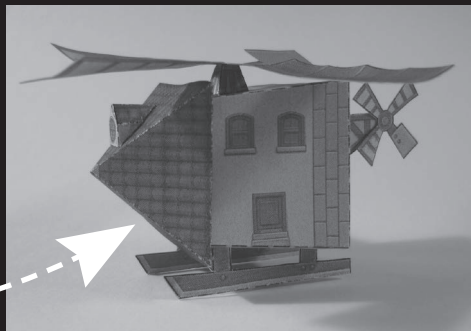


I) Shovels en klop de staart worden vastgelijmd aan de eerder bereide stuk. Nu het model is klaar!



Q) Voor meer realisme, licht buigen het blad met uw vingers om zo een spiraalvormige uitstraling te geven

En hier de  
molenkopter  
mooi  
gemaakt!



# BIJSNIJDEN

de  
molenkopter

