

Knutselen, zwoegen en dromen van eigen spel in de genadeloze bordspelwereld

Wie maakt de nieuwe Kolonisten van Catan?



Lastig om iemand te vinden die nooit Kolonisten van Catan heeft gespeeld. Maar waar blijft de nieuwe kaskraker onder de bordspellen? Op pad in de wereld van de sociale games.

Door: Fabian de Bont 3 juli 2017

Na zijn werkdag staat Ronald Hoekstra graag in de file. Als het verkeer vaststaat, razen de hersenen van de 52-jarige verzekeringsagent op volle snelheid: pionnen, dobbelstenen, fiches - in zijn hoofd flitsen flarden van bord- en kaartspelletjes voorbij. Terwijl automobilisten ongeduldig toeteren, ordent hij die ideeën, bedenkt er regels bij en test het in zijn gedachten.

Boerenpotten, Cluedo, Levensweg, zolang Hoekstra zich kan herinneren, speelt hij spellen. Op zijn 12de heeft hij al zestig spellen in bezit, organiseert hij marathonmiddagen voor vrienden en stapelen op zijn zolder de gekleurde speldozen zich op. Hij zet er een aantal tafels neer, doopt de ruimte om tot spelzolder. In zijn tuin legt hij een veld van witte en zwarte tegels en zet er levensgrote schaakstukken op.

Naarmate de jaren verstrijken en zijn spelcollectie groeit, denkt Hoekstra: dat wil ik ook, dat kan ik beter.

Aan een houten keukentafel in zijn rijtjeshuis in Uithoorn werkt Hoekstra geregeld aan zijn spellen. Door het dunne montuur van zijn bril kijkt hij dan naar uitgeknipte kartonnetjes en ingekleurde kaarten op tafel. Het zijn prototypes van in de file bedachte spel-ideeën. En af en toe, als hij denkt dat het spel klopt, stuurt hij die op naar uitgevers.

Want wat zou het fantastisch zijn om zelf een bordspel te maken, één waar je eigen naam op staat.

Hoekstra is niet de enige met die wens. Wie zoekt op BoardGameGeek, de internationale onlinebijbel voor de bordspelgemeenschap, kan zo'n honderdvijftig Nederlandse spelontwerpers ontwaren die, al dan niet in eigen beheer, een spel hebben uitgegeven. Wereldwijd zijn dat er 25 duizend. Toch zijn er maar weinig succesvol, laat staan dat ze ervan kunnen leven.

Iemand die dat wel kan, is de Duitser Klaus Teuber, een 64-jarige orthodontist en de architect van De Kolonisten van Catan, het wereldberoemde spel dat voor het eerst in decennia de bordspelmarkt een impuls gaf en zich kan meten met klassiekers als Risk en Monopoly. Wereldwijd zijn er meer dan 22 miljoen exemplaren verkocht.

Maar wie bedenkt dat Catan in 1994 is bedacht en ziet dat er zoveel mensen zijn die spellen spelen én ontwerpen, vraagt zich wel af: waarom heeft Catan nog geen opvolger? Waarom is het zo moeilijk een nieuwe klassieker te ontwerpen?

Om dat te begrijpen, moeten we eerst begrijpen wat het spelen van bordspellen zo leuk maakt, en Catan in het bijzonder.

Het voor jezelf én samen spelen maakt Catan aantrekkelijk

Open een doos van De Kolonisten van Catan: gekleurde blokjes, houten huisjes, kaarten, dobbelstenen, fiches met getallen, wat blauw karton en zeshoekige tegels met daarop afbeeldingen van erts, wol, graan, steen en hout. Wie de tegels tegen elkaar legt met het blauwe karton eromheen, creëert een eiland. Het eiland dat Klaus Teuber bedacht om te ontsnappen aan de dagelijkse sleur van zijn orthodontistenpraktijk. Als de spelers met de dobbelstenen gooien, krijgen ze

grondstoffen om steden, dorpen en riddersmachten te bouwen, waarvoor ze punten krijgen. De speler met de meeste punten wint.

Natuurlijk is bij Catan nog steeds een geluksfactor aanwezig. Als iemand het getal zeven dobbelt, kunnen spelers grondstoffen verliezen. Het maakt dat spelers met elkaar gaan handelen: er ontstaat interactie tussen de spelers. Dat gegeven, het voor jezelf én samen spelen, maakt het spel aantrekkelijk, vertelt Erwin Broens, die al sinds 1995 op bord-speler.nl het Nederlandse spellennieuws bijhoudt.

Hoogleraar Woods ziet bordspellen spelen als statement tegen het individualistisch karakter van online gamen

Volgens Bastiaan Nox, die op zijn [youtubekanaal Nox' spellenzolder](#) elke week de nieuwste bordspellen demonstreert en prototypes van spellenmakers test, is het moeilijk om een spel te ontwerpen dat aan die eis van interactie voldoet. 'Je hebt duidelijke symboliek nodig, spelregels die natuurlijk aanvoelen, maar ook variatie en mogelijkheden om tactieken los te laten. Als een spel slechts één tactiek heeft, begint het te vervelen.'

Catan bracht een nieuw type spel voort: de zogenoemde Eurogames. Stewart Woods, hoogleraar communicatie aan de universiteit van Western Australia, stelt in zijn boek *The Design, Culture and Play of Modern European Boardgames* (2012) dat Eurogames, in tegenstelling tot spellen als Monopoly en Risk of gespecialiseerde spellen waarbij veldslagen worden nagespeeld, geen winnaars of verliezers kennen. Het gaat om het proces. De actie is niet confronterend en kent weinig geluksfactoren.

Woods merkt ook op dat de opkomst van bordspellen parallel loopt aan die van computerspelletjes. Sterker nog, hij ziet bordspellen spelen als statement tegen het individualistisch karakter van online gamen.

Catan-klonen

De markt groeit. Domineerden vroeger de grote spelproducenten als Jumbo en Ravensburger, vertelt spellenkenners Erwin Broens, nu zijn er ook 999 games (de Nederlandse uitgever van Catan) en kleinere uitgevers als White Goblin, Quined Games en The Game Master. Daarnaast bestaan er eenmansbedrijfjes die zelf een spel proberen uit te geven met hulp van crowdfunding en buitenlandse uitgevers die zich op de Nederlandse markt storten.

Alleen al 999 games brengt vijftig spellen per jaar uit. Op de beurs Internationale Spieltagen in Essen, de grootste beurs ter wereld voor niet-elektronische spellen, worden per jaar duizend nieuwe spellen gepresenteerd; kom in die hoeveelheid maar eens met een nieuw idee.

Bert Calis houdt zich voor 999 games bezig met productvernieuwing. 'Na Catan kwamen er veel Catan-klonen, spellen die ook over bouwen gingen', vertelt hij. 'Puerto Rico (2002) bijvoorbeeld, waarbij de spelers een rol kiezen als landbouwer, opzichter of handelaar op een Caribische plantage. Of Dominion (2008), waarbij spelers stapels kaarten moeten verzamelen om punten te verdienen. Zo zijn er telkens golfbewegingen.'

Spellen die het nu goed doen, zijn partygames, zoals begrippen-raad-spel 30 Seconds - 80 duizend stuks per jaar - en de zogenaemde legacyspellen, waarbij een metaspel wordt gespeeld over meerdere potjes, bijvoorbeeld bij Risk: na verloop van tijd worden regels toegevoegd en krijgen landen andere namen.

Sommige bordspelontwerpers zijn succesvol: Reiner Knizia, Uwe Rosenberg, Alan R. Moon, Friedemann Friese: na Catan bedachten ze spellen als Carcassonne, Puerto Rico, Regenwormen, Ticket to Ride, Boonanza en Hoogspanning. Grote kans dat deze namen niets zeggen, want geen enkel spel werd zo bekend als Catan.

Uitgeverij 999 games zoekt ook nieuwe spellen van eigen bodem met een Bring&Try-stand bij de landelijke bordspelvereniging Ducosim. Dat is een soort auditie om een spelidee en prototype te presenteren. Jaarlijks komen daar zo'n zestig mensen op af. Toch zijn er de afgelopen vijf jaar pas vier spellen ontwikkeld vanuit de Bring&Try-stand. 'Veel mensen komen met Ganzenbord 2.0 aanzetten, een andere vorm van Monopoly of denken snel geld te kunnen verdienen.'



©

Kazuma Eekman

Arjan van Houwelingen is lector game design aan de Hanzehogeschool in Groningen en ontwerpt zelf spellen. In 2015 richtte hij het Spellenmaakgilde op, waarbij ontwerpers vanuit heel Nederland maandelijks samenkomen om prototypes te testen. 'Vroeger maakte ik extreem mooie prototypes, ik knipte en plakte tot ze perfect waren, en toch werkte het dan niet', vertelt Van Houwelingen. 'Een van de fouten is dat je het achterliggende idee te veel waardeert. Maar goede ideeën alleen zijn niet zo interessant. Je moet openstaan voor feedback. En niet alleen je spel testen bij vrienden en familie.'

Ook Ronald Hoekstra, de spelliefhebber die in de file bordspellen bedenkt, doorliep ook dat proces. In 2011 werd na jaren vruchteloos spellen insturen naar uitgevers, zijn droom werkelijkheid. Een Haagse uitgever wilde zijn spel hebben, maar wel op diens voorwaarden.

Een van Hoekstra's ideeën (het halen van slagen, zoals bij hartenjagen, gecombineerd met een ongebruikelijk thema: mode) moest op de schop: de uitgever wilde iets met ridders. Hoekstra schreef nieuwe spelregels en testte onder vrienden, familie en andere spelliefhebbers. Maar na een jaar testen, werd het lastiger mensen

bereid te vinden om het spel te testen. Wat hij ook deed: er ontbrak steeds iets. Tot er een systeem met fiches aan het kaartspel werd toegevoegd: toen werkte het.

Eind 2013, ging UGO! eindelijk naar de drukker, voor zo'n drieduizend exemplaren. Op dat moment was nog onbekend dat het spel lovende recensies en nominaties zou krijgen en twee jaar later 13 duizend keer herdrukt zou worden in Frankrijk en Duitsland: nota bene door de uitgever van Catan.

Had hij goud in handen, een nieuwe klassieker?

Op de Spiel!-beurs in 2013 in Essen werd hij, na twintig jaar als bezoeker, nu onthaald als spelontwerper. Bezoekers maakten foto's en vroegen handtekeningen. Maar de bordspelwereld is genadeloos. Per verkocht spel kreeg Hoekstra zo'n 20 cent. Na de bescheiden successen van UGO! besloten de uitgevers het spel niet te herdrukken; er zijn zoveel nieuwe spellen op de markt.

Hoekstra gaat niettemin door: hij werkt aan zes spellen tegelijk. Hij droomt van een groot bordspel en misschien wel het winnen van de Duitse Spiel des Jahres, de hoogste bekroning in deze kring. Hoekstra heeft inspiratie nodig, zijn hersenen moeten op volle snelheid razen. Hopelijk staat er morgen weer file.

En de Nederlanders dan?

Stratego werd in WOII bedacht door een Joodse onderduiker.

In Nederland zijn zo'n honderdvijftig bordspelontwerpers actief, waarvan slechts een paar vrouwen. De bekendste Nederlandse ontwerper is ook gelijk een van de oudste: Jacques Johan Mogendorff, een Joodse onderduiker die tijdens de Tweede Wereldoorlog het spel Stratego ontwikkelde. Verder bedachten twee Delftse ingenieurs in de jaren tachtig het spel Tarqui, een woenstijnvariant op Risk.

Recentere succesjes zijn het spel Sun, Sea & Sand, dat genomineerd werd voor de Spiel des Jahres, van Corné van Moorsel, een van de weinige Nederlanders die fulltime spellen ontwerpt. Ook Mausgeflippt van Chislaine van den Bulk en UGO! van Ronald Hoekstra werden genomineerd.

De Nederlandse spellenprijs werd een keer door een Nederlander gewonnen: Hans van Tol. Verder doet het kaartspel Dieven van Richard de Rijk, dat uit de Bring&Try-stand van 999 games werd ontwikkeld, het goed: het werd in het Engels vertaald. Tenslotte is het spel Mega Civilization van Flo de Haan een vermelding waard: het spel kan met achttien spelers worden gespeeld en 12 uur duren. Het spel werd in een beperkte uitgave van drieduizend stuks uitgegeven in een houten kist van 12 kilo.

Nederlandse spelontwerpers

Hoe groot is de bordspelwereld?

Hoeveel mensen spellen spelen, is lastig te bepalen. Volgens uitgever 999 games heeft één op de drie Nederlandse huishoudens De Kolonisten van Catan; jaarlijks verkoopt de uitgever 35 duizend stuks ervan. Andere

topspellen zijn Carcassonne, 30 duizend stuks, en 30 Seconds met 80 duizend stuks per jaar. Maar niet iedereen speelt geregeld. Andere cijfers dan: bordspelvereniging Ducosim heeft zevenhonderd leden en organiseert een driejaarlijkse beurs (vijfhonderd bezoekers per keer). Er zijn grotere beurzen, zoals het Veldhovense Zuiderspel (1.600 bezoekers) en het Eindhovense Spellenspektakel (9 duizend bezoekers). Nederland telt tachtig regionale spelverenigingen en online zijn zo'n 11 duizend Nederlanders actief.