

## Wie verslaat Catan?



Kazuma Eekman



Kazuma Eekman

**Lastig om iemand te vinden die nooit De Kolonisten van Catan heeft gespeeld. Maar waar blijft de nieuwe kaskraker? Op pad in de wereld van de bordspelontwerpers.**

DOOR FABIAN DE BONT

Na zijn werkdag staat Ronald Hoekstra graag in de file. Als het verkeer vaststaat, razen de hersenen van de 52-jarige verzekeringsagent op volle toeren: 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 ze 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 en doopt de ruimte om tot spelzolder. In zijn tuin legt hij een veld van witte en zwarte tegels aan 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 hij geregeld aan zijn spellen. Door het dunne montuur van zijn bril kijkt hij naar de uitgeknipte kartonnetjes en ingekleurde kaarten op tafel. Het zijn prototypes van in de file bedachte spelideeën. En af en toe, als hij denkt dat het spel klopt, stuurt hij die op naar uitgevers.

Wat zou het fantastisch zijn zelf een bordspel te maken, waarop je eigen naam staat.

Hoekstra is niet de enige met die wens. Wie zoekt op BoardGameGeek, de onlinebijbel voor de bordspelgemeenschap, kan zo'n honderdvijftig Nederlandse spelontwerpers ontwaren die, al dan niet in eigen beheer, een spel hebben uitgegeve; 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. Er zijn meer dan 22 miljoen exemplaren van verkocht.

Catan is in 1994 bedacht en gelet op het aantal mensen dat spellen speelt én ontwerpt, dringt de vraag zich op: 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.

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; daarvoor krijgen ze punten. De speler met de meeste punten wint.

Natuurlijk is bij Catan ook een geluksfactor aanwezig. Als iemand het getal zeven gooit, kunnen spelers grondstoffen verliezen. Daardoor gaan spelers met elkaar onderhandelen: er ontstaat interactie. Dat gegeven, zowel voor jezelf als samen spelen, maakt het spel aantrekkelijk, vertelt Erwin Broens, die al sinds 1995 op bordspeler.nl het Nederlandse spellennieuws bijhoudt.

Volgens Bastiaan Nox, die op zijn youtubekanaal Nox'spellenzolder elke week de nieuwste bordspellen demonstreert en prototypes van spellenmakers test, is het moeilijk 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, hij ziet bordspellen spelen als statement tegen het individualistisch karakter van onlinegamers.

De markt groeit. Domineerden vroeger grote spelproducenten als Jumbo en Ravensburger, aldus 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 via 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 dat massale aanbod dus 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 Caraïbische 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 begrippenraadspel 30 Seconds – 80 duizend stuks per jaar – en de zogenoemde 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 Frieze bedachten na Catan spellen als Carcassonne, Puerto Rico, Regenwormen, Ticket to Ride, Boonanza en Hoogspanning. Grote kans dat deze namen u 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.'

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 heel 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 dat proces. In 2011 werd na jaren vruchteloos spellen insturen naar uitgevers, zijn droom werkelijkheid. Een Haagse uitgever wilde zijn spel hebben, zij het 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 die bij vrienden, familie en andere spelliefhebbers. Maar na een jaar testen, werd het lastiger mensen bereid te vinden het spel uit te proberen. 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 zijn UGO! eindelijk naar de drukker, voor zo'n drieduizend exemplaren. Op dat moment kon nog niemand weten dat het spel lovende recensies en nominaties zou krijgen en twee jaar later zelfs 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 Hoekstra, 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 toch 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 op dit moment 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.

### Hoe groot is de bordspelwereld?

Hoeveel mensen spellen spelen, is lastig te bepalen. Volgens uitgever 999 games heeft een 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. 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 op BoardGameGeek zo'n 11 duizend Nederlanders actief.

### **En de Nederlanders dan?**

Stratego werd in WOII bedacht door een Joodse onderduiker.

In Nederland zijn zo'n honderdvijftig bordspelontwerpers actief, van wie slechts een paar vrouw zijn. De bekendste Nederlandse ontwerper is Jacques Johan Mogendorff, die als onderduiker tijdens de Tweede Wereldoorlog Stratego ontwikkelde. Twee Delftse ingenieurs bedachten in de jaren tachtig Tarqui, een woenstijnvariant op Risk.

Recentere succesjes zijn Sun, Sea & Sand, genomineerd 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 (De Ontembare Stad). Verder doet kaartspel Dieven van Richard de Rijk, afkomstig uit de Bring&Try-stand van 999 games, het goed en werd ook in het Engels vertaald. Tenslotte is Mega Civilization (2015) van Flo de Haan een vermelding waard: het spel kan met achttien spelers worden gespeeld en 12 uur duren. Het werd in een beperkte uitgave van drieduizend stuks opgeleverd, in een houten kist van 12 kilo.