

Caspar Janssen loopt een jaar lang door Nederland en brengt al doende het landschap in kaart, en daarmee de planten, dieren, mensen en kwesties van het Nederlandse land.

## Caspar loopt

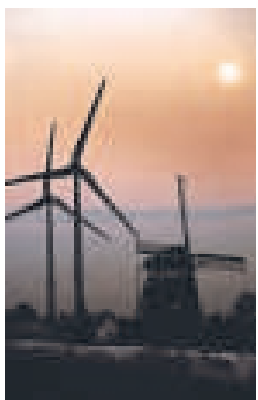


### Mooi of lelijk

*Aflevering 26: waarom staan windmolens opvallend vaak in de buurt van pittoreske exemplaren?*

Er worden natuurlijk ook standpunten verwacht, het liefst een beetje ferm. Over windmolens in het landschap bijvoorbeeld. Ik let er op, op windmolens, ik hou ze in de gaten. Vanuit de Petteperpolder zie ik ze, in de verte, een rijtje langs het Noordhollandsch Kanaal. Ik zag ze eerder bij Amsterdam, bij Wijk aan Zee, ik zag ze zelfs als achtergrond bij de beroemde Rustenburger molens. Dat valt alvast op: de windmolens staan vaak in de buurt van oude, pittoreske exemplaren. Daar zit vast een gedachte achter. Misschien zijn het erkend windgevoelige plekken. Of het is een statement: kijk, dit is nu vooruitgang. Het kan ook onverschilligheid zijn: daar staat al een molen, dus we zetten ze er pal tegenover.

Zijn windmolens mooi of lelijk? Dat hangt vooral af, denk ik, van de mening van mensen over energieopwekking. Voorstanders van kolencentrales en kernenergie zijn opvallend gevoelig voor esthetiek als het op windmolens aankomt. Voorstanders van windenergie



Windmolens

blijken op dit punt daarentegen juist opvallend rekkelijk.

Zelf vind ik de windmolens in de duinen bij Wijk aan Zee, onder de rook van Tata Steel, ronduit mooi, ze maken dit multifunctionele landschap helemaal af. En een rijtje op volle kracht draaiende turbines langs een kanaal stoort me voornamelijk ook niet zo. Dit riekt al naar een standpunt, terwijl ik dat graag nog even uitstel; ik moet

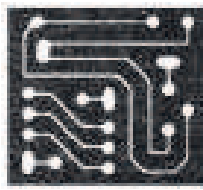
nog een heel land door. Dus, voor het evenwicht: ik zag ook al een paar lelijke windmolens.

Door de duinen, achter de kernreactoren van Petten. Vreemd dat je zo dichtbij kunt komen, zei iemand me laatst. Het is een tijdbom, zei een vriend. Wat in elk geval zo is: het gaat nog tientallen miljoenen euro's kosten om het radioactieve afval dat hier ligt opgeslagen veilig elders onder te brengen. Maar ho, dit neigt alweer naar een mening over windmolens versus kernenergie. En, voor de nuance: Petten produceert tegenwoordig vooral medische isotopen voor ziekenhuizen.

Vlak voor Sint Maartenszee steken twee jonge konijntjes het duinpad over. Hier heb ik gelukkig al wel een ferm standpunt over: ik ben voorstander van veel meer konijnen in de duinen.

Caspar Janssen

Foto Studio V, met dank aan Reisboekhandel Pied à Terre, Amsterdam



## Leven

BESCHOUWING BORDSPELLEN

# Wie verslaat Catan?

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 Illustraties Kazuma Eekman



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 marathonsmiddagen voor vrienden en stapelen op zijn zolder de gekleurde spel dozen 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 gekleurde 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 uitgever.

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 bordspel-

gemeenschap, 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. 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.

**Catan is in 1994 bedacht en de vraag dringt zich op: waarom is er nog geen opvolger?**

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's 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*