

BOARDGAMES ZIJN BOOMING BUSINESS

Het bord is machtiger dan de console

Videogames hebben het goede oude bordspel niet de das omgedaan. Integendeel: gezelschapsspellen zijn populairder dan ooit. **INGE SCHELSTRAETE**

Bordspellen boeien, en het einde van de rage is nog lang niet in zicht. Er komen duizend titels per jaar bij, die gespeeld worden in clubs of op spelavonden; er zijn gespecialiseerde websites en beurzen. Dé jaarlijkse afspraak voor spelletjesfreaks is Spiel in het Duitse Essen, waar 162.000 bezoekers dit jaar de nieuwigheden van 910 producenten uit 41 landen kwamen bekijken. (Wie het dichtst bij huis zoekt, kan op 21 en 22 november terecht in de Waagname in Antwerpen. Kunt u niet zo lang wachten? Dan vindt u uw gading op 7 en 8 november op Spelenspektakel in Eindhoven.)

Het is niet eens een nieuwe rage: het uur U voor de hernieuwde belangstelling sloeg al twintig jaar geleden, toen de Duitser Klaus Teuber *De kolonisten van Catan* uitbracht, een spel waarin je dorpen of steden bouwt en grondstoffen verhandelt. (De auteurs zijn overigens bekend en hebben zoals

popgroepen hun eigen trouwe fans.) Piet Laven, een van de vier Vlaamse en drie Nederlandse moderatoren van de gespecialiseerde site *Bordspelmania*, zegt dat het de industrie enorm heeft uitgebreid. 'De spelclub waarvan ik lid ben, Incognito in Waregem, heeft veel nieuwe spelers zien komen dankzij *Kolonisten van Catan*. Dat spel heeft ook gezorgd voor de boom in nieuwe ontwerpers en uitgevers van spellen.'

Biertje, hapje en strategie

Van de basisversie van dat spel zijn ondertussen al acht miljoen stuks verkocht, en het is in talloze talen beschikbaar. Want de rage is wereldwijd. 'Op een beurs als Spiel zijn de helft van de bezoekers Duitse families, maar er komen evengoed liefhebbers uit de hele wereld, tot Brazilië en Colombia toe', zegt Laven. 'Je kunt ook niet over één doelgroep spreken, het is zo divers. Bij de veelspelers, spellen die minstens twee uur duren, zijn de mannen wat beter ver-

tegenwoordig, maar verder is de mix mannen-vrouwen bijna gelijk. Er zijn gepensioneerden, maar ook veel tieners en twintigers. Mensen die spelen vanwege het sociale contact - biertje en hapje erbij - en mensen die spelen om te winnen en houden van strategie.'

Geen jaarlijkse familieruzie

Of ze spelen voor het gezelschap dan wel om hun hersens op de proef te stellen, over één ding zijn alle spelers het eens: de spellen zijn veel beter dan vroeger. Ze zijn prachtig vormgegeven, met originele pionnen, landkaarten of spelonderdelen, zoals de treintjes van *Colt Express*. Ze maken gebruik van 3D en elektronica - toegevoegd, een bord dat tegen je praat, zoals in *Koning Arthur*, is even wennen. Ze zijn slim uitgedacht, zoals *De everwolven*, waar dorpelingen tegen wolven spelen, maar niemand weet wie wie is. Ze leren je in team werken, zoals *Pandemie*, waar spelers samen

medicatie moeten bemachtigen terwijl de klok tikt.

Wie zonder heimwee denkt aan de jaarlijkse familieruzie op kerstdag boven de *Monopoly*, vindt verbaasd veel medestanders onder de spelafnemen. 'Monopoly duurt veel te lang voor iets waarover je zo weinig controle hebt', zegt Laven. 'Uiteindelijk bepaalt de dobbelsteen alles en zie je na een kwartier vaak waar je na twee uur zal staan. Waar zit de lol dan?' Het is, in een notendop, het verschil tussen spellen in Europese en Amerikaanse stijl, waar fans voortdurend over praten. Nog een belangrijk verschil: in Europese spellen worden geen spelers uitgeschied, maar blijft iedereen tot het einde in het spel - geen uitgeleide spelers die balend zitten te wachten op een nieuw spel. 'Geef mij dan maar een kort dubbelspel of een lange hersenkraker', zegt Laven, die met een nieuwe oogst terug is van Spiel en twee keer per week naar de spelclub trekt.

Over één ding zijn alle spelers het eens: de spellen zijn veel beter dan vroeger



VIJF VAN DE BESTE

Familiespel: *Colt Express* (Christophe Raimbault, uitgeverij Ludonaute/Asmodee) Prachtig vormgegeven spel met een 3D-trein waarin de spelers een overval plannen en daarna om het meeste geld proberen te roven.

Partyspel: *Hands* (Chislaine van den Bulk, uitgeverij White Goblin Games) Iedereen speelt tegelijk in een knotsgek spel waarbij je zoekt wie dezelfde kaart heeft door de pose op jouw kaart uit te beelden.

Coöperatief spel: *De Legenden van Andor* (Michael Menzel, uitgeverij 999 Games) Deze spellen, waarin het teamwork van alle spelers telt, zijn al tien jaar aan een opmars bezig. Hier zijn de spelers helden

die samen strijden tegen monsters, en daarbij flink moeten nadenken.

Spel voor 2: *Patchwork* (Uwe Rosenberg, uitgeverij 999 Games) Dit eenvoudige en goedkope spel voor twee is een echt hebbeding, waarbij je met knopjes de lapjes stof koopt om jouw patchwork te vervolledigen.

Voor grotere groepen: *Codenames* (Vlaads Chvátal, uitgeverij White Goblin Games) Een woordspel voor twee teams, aanpasbaar voor twee-drie spelers. Bedenk met één woord een aanwijzing die op verschillende woorden op tafel slaat, zodat je medespelers snel veel punten kunnen scoren.

Veel meer op bordspelmania.eu



De Standaard/DS2 19/10/2015, bladzijden 2 & 3

All rights reserved. Gebruik and reproductie enkel mits toelating van de uitgever via De Standaard/DS2

