

WIELERBORDSPELTHEORIE

(2015)

Wie liefheeft wil bezitten. Dat hoeft niet zover te gaan als bij die Amsterdamse wielrenner die ik van een afstand heb gekend en die zelfmoord pleegde door in een gracht te springen met vastgebonden aan iedere arm tien jaargangen van de *Wielersport*. Wielrennen bezitten kan op zo veel manieren: balhoofdplaatjes verzamelen, klasementen-Aller-Tijden berekenen, naar alle wereldkampioenschappen gaan, na iedere rit twee uur poetsen.

Onlangs vond ik achter in een lade die ik niet vaak opentrek een doorzichtige koker waar TOURSPEL op stond en die de maker mij ooit moest hebben gestuurd. Ik voelde me schuldig, want ik had dat spel nooit gespeeld en zelfs die koker nooit opengemaakt. Waarom gooide ik hem niet gewoon weg? – maar kon ik dat doen met iets wat dan wel misschien gemaakt was om er geld mee te verdienen, maar waar toch ook een liefde in moest zitten die ik deelde? Op z'n minst zou er een dobbelsteen in zitten, en die kan je altijd wel gebruiken.

Ik vond, behalve vier dobbelstenen: een uitrolbaar vierbaans ganzenbord op een gestileerde kaart van Frankrijk, gekleurde magnetische nummerschijfjes die wel renners zouden zijn, twee pakketjes rode en blauwe kaartjes waar het elastiekje nog nooit was afgeveest.

De blauwe waren premiekaarten, de rode pechkaarten. De tijden van *Stap Op*, met zijn *Naar de Hei*, *Tegenwind* en *Rijwielherstellerkaarten*, waren duidelijk voorbij – nu stond er op de pechkaarten: *Demonstrerende boeren bekogelen Uw renners met rot fruit; Door een*

onverwachte manoeuvre van een motor van de televisieploeg belandt u in de berm; U heeft diarree.

De premiekaartjes waren minder fantasierijk; de meeste dienden om je tegenstander een pechkaart te laten nemen. En helaas: zoals vrijwel alle hedendaagse scheppers van wielerfictie had ook deze de verleiding niet kunnen weerstaan om naar de drog te grijpen. Daar was al zo'n kaartje waarmee je een tegenstander naar de dopingcontrole kon sturen; als hij 6 gooide, dan had hij gebruikt. (Waarom niet 1? Of was de grap dat een dopingzondaar hogere ogen gooit?)

Ik moest meteen denken aan Anki Toner, een Spanjaard uit Barcelona met wie ik een paar jaar geleden contact kreeg. Hij is iemand over wie alleen in opsommingen gesproken kan worden: rockbandleider, zanger, tekstschrijver, vertaler, schaker (schudde eens Karpov de hand), wielerliefhebber en vooral: wielerbordspelspeler, -maker, -verzamelaar en -theoreticus. Onder het motto: *Anki Toner vindt kunst mooi, en de meeste kunstenaars stompzinnige idioten*, beheert hij www.cyclingboardgames.net – een bijna angstaanjagend mooi, uitgebreid en liefderijk cyberwielerbordspellenmuseum. Van meer dan driehonderdvijftig spellen uit de hele wereld en de hele wielerhistorie zijn daar beschrijvingen, uitleg, beoordelingen te vinden; afbeeldingen van de dozen, de speelborden, de poppetjes, de regels, de kanskaarten. Aan het eind van de negentiende eeuw kon je nog op een vakje komen met 'U leert fietsen en rijdt een appelkar omver' of 'Gearresteerd wegens te snel fietsen', of kon je wegens slechte wegen je fiets per spoor moeten opsturen, waar op weer een ander pechvakje een kruier hem kapot liet vallen. Nu zijn er kaartjes met 'Ga water halen voor je kopman' en 'Je moet plassen', en krijg je behalve diarree ook steenpuisten, muggenbeten en maagklachten.

Er zijn spelen over de Tour, de Giro en de Vuelta, maar ook over de Vredeskoers, Parijs-Roubaix, de Tour de la Guadeloupe, de Tour Féminin; spelen gewijd aan Merckx, Hinault, Fignon, Virenque; over de Zesdaagse, mountainbiken en keirin – dat laatste van Anki Toner zelf. Ze hebben namen als *Le Tour de France*, maar ook als *54x12* of *Chasse Patate*. Eén spel weegt zeven kilo, verdeeld over twee dozen; voor een ander kan je vijftig verschillende etappes bijbestellen.

Alle denkbare elementen van het wielrennen zijn vatbaar voor simulatie: klimmen, dalen, sprinten, kasseien, valpartijen, vorm, vermoeidheid, samenwerken, ravitailleringen, wind (mee, tegen, hard, zacht, van links, van rechts), regen, hitte, kou, sneeuw, er zijn kopmannen en knechten, tijddritten, bergklasseringen en soms is er een bezemwagen waar je voor moet blijven of waar je je door kunt laten voortslepen – als een tegenstander met een ‘fotokaart’ dat ziet, kan die je laten diskwalificeren.

Toner speelt, bestudeert en verzamelt alles. ‘Ik moet ze gewoon hebben. Hindert niet of het duur is en waarschijnlijk rommel. O, en dan moet ik ook alle uitgaven hebben, de grote doos, de kleine doos, de doos waar de tekst aan de verkeerde kant op staat, de Duitse editie, de Nederlandse editie... Erger nog, ik kan me niet meer herinneren wanneer ik voor het laatst iemand zo gek kreeg om, oh neeh, een wielerspel met mij te spelen. Ik heb nieuwe vrienden nodig. En natuurlijk, ik weet niet meer hoe dit ooit begonnen is.’

Een deelverzameling op zijn site is die van de verzamelaars; geestverwanten als de Belgen Ludo Nauws en Geert Lagrou, de Italiaan Pascal Orsini, het Franse echtpaar Pierre & Bilou; hij bericht over wielerbordspellententoonstellingen in Spanje, Frankrijk, België, Duitsland, Amerika. Voor zover mogelijk noemt en toont hij ook privé uitgegeven (en soms helemaal niet uitgegeven maar alleen beschreven) spelen – tientallen ‘print and play’-spellen kunnen op zijn site gratis gedownload worden. Zo sterk is zijn volledigheidstrang dat hij bij *Unpublished Games* ook mijn beschrijving (uit *De Renner*) citeert van het Tourspel dat ik als kind speelde (zo kwam ik met hem in contact) en dat hij verwijst naar het stukje ‘Tours’, dat ik hem noemde, en dat in dit boek op bladzijde 176 staat.

Ik had het over het hoofd gezien, maar nu ik ernaar zocht, vond ik bij Toner natuurlijk ook het versmide *Tourspel* terug. Zo weet ik dat ik het in 1987 moet hebben gekregen, toen het werd gemaakt door Jimmy Tigges en Paul Groenendijk, in een Nederlandse en een Duits/Engelse editie. Toner is er niet erg lovend over: lelijk bord, geen poppetjes, armoedige kaartjes, maar ‘de regels lijken interessant’ – *lijken*, want uitgerekend dit spel heeft zelfs hij nooit gespeeld.

De namen Tigges en Groenendijk voerden mij naar *Ludo's Wie-*

lerspellen van Ludo Nauws (*wielerbordspellen.be*) waar ik een verhaal van Groenendijk vond dat in 2003 in *De Muur* stond, maar dat ik toen had gemist.

Met als titel 'Het beste wielrenspel aller tijden' schreef Groenendijk: 'In 1987 dachten wij met een zelf ontwikkeld Tour de Francespel de wereld te veroveren.' Tigges en hij benaderden bordspelgiganten als Jumbo en Ravensburger, maar die waren niet geïnteresseerd, misschien omdat het demonstratiemodel wat 'morsig in elkaar geplakt' was. Ten slotte gaven ze *Tourspel* dan maar in eigen beheer uit, met als 'belangrijk aspect de vormgeving' – die doorzichtige koker waar alle spelbenodigdheden opgerold in zaten. Ze maakten vierhonderd exemplaren, plakten er stickers op als: 'Waan u een avond lang een Hinault, Zoetemelk of Lemond', en hebben met hun koker nog heel wat spellenbeurzen en spelfabrikanten afgelopen, tot ze stuitten op het onverbiddelijke argument: *Spellen in kokers vallen om in de winkel*.

Dat was het eind van hun hoop op commercieel succes, maar misschien was dat niet eens hun grootste teleurstelling. 'Wij hadden toch maar als eersten de fitnesses van de wielrensport, inclusief het samenwerken en het elkaar dwarsbomen, op een adequate wijze in spelvorm vastgelegd,' schreef Groenendijk, om daar meteen op te laten volgen: 'Dachten we.' Ze ontmoetten namelijk een Nederlandse bordspellenverzamelaar die op zijn zolder alleen al een kast had met dertig Nederlandse wielerspellen. Waarvan er één, *Homas Tour (Het Grote Wielrenspel!)* van Rob Bontenbal, door Jumbo was uitgegeven, in diverse talen was vertaald, en als *Um Reifenbreite* in 1992 in Duitsland 'Spiel des Jahres' zou worden – er werden er daar driehonderdduizend van verkocht.

In een doorwrocht essay 'Cycling Games Theory' (het zou in dit boek zestig bladzijden in beslag nemen) probeert Anki Toner te komen tot een theorie van het wielerbordspel. Wat is een goede simulatie? Die moet ergens in het midden liggen tussen het primitieve ganzenbord waarbij alleen maar de ganzen rennersnamen hebben, en spellen met dikke regelboeken en te veel verschillende soorten renners en dobbelstenen. Toeval moet een rol spelen, maar een speler moet ook *goed* kunnen zijn door beslissingen te nemen, al was

het maar met speelkaarten die hij kan uitspelen of vasthouden.

Toner bespreekt de simulatiemogelijkheden van alles wat aan een wielervedstrijd te pas kan komen, vooral van het wezen ervan: profiteren door aan het wiel te zitten. Dat kan op veel manieren: een open vakje achter een renner doorschuiven; een extra worp als je op zo'n vakje komt; een bonus afhankelijk van het aantal renners voor je in een groep – soms kan je alleen op vlakke wegen van de zuigingskracht profiteren, of gaat het anders binnen een ploeg dan in een peloton, en nog weer anders bij het naar voren loodsen van een kopman door een knecht. Soms krijgt de renner op kop een anti-bonus.

De kern van het wielerbordspelprobleem is dat realisme een vereiste is, maar een bedreiging tegelijk. In een echte koers gebeurt vaak lange tijd *niets*; in de echte Tour rijden tweehonderd renners. Zelfs met twintig of dertig renners en simpele regels duurt één beurt vaak al vijf minuten; vijftien beurten meer dan een uur. Hoeveel beurten kan je een spel laten duren? Hoeveel klassementen kunnen er zijn om het rekenwerk na de etappe niet te tijdrovend te maken? Kortom: hoe maak je een spel boeiend zonder het onspeelbaar te maken?

'Geen van de bestaande spelen,' schrijft Toner, 'geeft realistisch een echte wedstrijd weer, en toekomstige spelen zullen dat ook niet doen. Wil je een echt realistisch spel? Koop dan eigenlijk maar een fiets.'

Verzamelaar, speler, webmuseumdirecteur, theoreticus... wat Anki Toner wil, dat is: wielrennen bezitten.

Schrijven over wielrennen is een manier om het te bezitten.