



Spel over de prehistorie

Drie jaar geleden kwam spellenmaker Martyn F naar de Faculteit der Archeologie om informatie in te winnen. Hij wilde een bordspel maken gebaseerd op de prehistorie. We hadden hem wat literatuur kunnen geven, maar mij leek het interessanter om dicht bij het proces betrokken te raken. Bovendien had Martyn F een thema in gedachten waar ik zelf college over geef: innovaties in de prehistorie.

Een spel is natuurlijk iets heel anders dan een college. Er moest een juiste balans worden gevonden tussen speelbaarheid en archeologische kennisoverdracht, waarbij de speelbaarheid bovenaan zou staan. Dit levert de nodige spanning op, maar dat maakt het ook interessant. Wetenschappers moeten durven communiceren en dat doe je niet door vast te houden aan wetenschappelijke details. De verpakking telt, maar dat hoeft niet ten koste te gaan van de inhoud.

Een belangrijk element in het spel *Epoch* is het gebruik van bronzen voorwerpen. Hierover loopt momenteel een grootschalig onderzoek: Economies of Destruction. In het spel is het de bedoeling dat je waardevolle bronzen nekeringen op ceremoniële plaatsen weet te leggen. Hiermee vergaart je status en dat is hoe je het spel wint. Andere manieren om aan status te komen is het landschap verkennen en het uitvinden van onder andere aardewerk, brons gieten, pijlen-boog en de wagen. Het is een vrij complex spel met veel onderdelen en handelingen. Zo moet je voedsel verzamelen, maar ook materialen. Die materialen kun je dan weer omzetten in voorwerpen zoals een bijl, touw of leer. Mits je natuurlijk die vaardigheden en innovaties hebt ontwikkeld!

Iedere beurt moeten er keuzes worden gemaakt, afhankelijk van het landschap waar je je in begeeft. Je kunt werken, verkennen, vissen, jagen of slachten. Heb je de kano ontwikkeld, dan kun je over water bewegen en meer voedsel meenemen. Het touw geeft je voordelen in de bergen.

Er bestaat ook de mogelijkheid met je medespelers te onderhandelen over het gebruik van de innovaties die zij ontwikkeld hebben. Zo zijn er eindeloos veel mogelijkheden en strategieën die je kunt volgen. Het spel is echt bedoeld voor liefhebbers van planning en strategie, er komt nauwelijks geluk bij kijken. In recensies wordt het daarom een 'expertspel' genoemd. Je moet ervan houden!

Nieuwsgierigheid wekken

Historische correctheid is belangrijk, maar minder relevant in een bordspel. Dat wil niet zeggen dat het spel gebaseerd is op verzinsels. Alle innovaties en archeologische feiten in het spel kloppen op zichzelf, maar de chronologie is natuurlijk helemaal weg. Het geeft geen waarheidsgetrouw beeld van prehistorische ontwikkelingen. Voor mij is het bordspel vooral een manier om nieuwsgierigheid te wekken voor archeologie en technologische innovaties. Lukt dat, dan gaan geïnteresseerden zelf wel verder kijken of, nog mooier, archeologie studeren. Archeologie is een interdisciplinair vakgebied. Dat is wat het

zo leuk maakt. Rory Granleese en Lisa van Luling laten dat in hun artikel in deze *Kleio* goed zien. Maar net zo gemakkelijk maken we uitstapjes naar de creatieve industrie. Hoeveel computerspellen zijn er niet op het verleden gebaseerd? Daar werken vaak archeologen en historici aan mee. Voor veel jongeren zijn games als *Assassin's Creed* of *Civilization* de eerste echte aanraking met de rijkdom van het verleden. Een bordspel is een van de manieren waarop de archeoloog een brede groep in de samenleving kan bereiken. Maar ik maak met dat doel ook documentaires. En soms krijgen we scholieren op bezoek om een dag mee te draaien. Er is ook altijd de mogelijkheid om een archeoloog in de klas uit te nodigen. Wij komen graag vertellen over ons werk. Dat zien we als een belangrijk onderdeel van ons vak. Op die manier kunnen we laten zien dat archeologie zoveel meer is dan opgraven. ■

Maikel Kuijpers is universitair docent bij de Faculteit der Archeologie (Universiteit Leiden) en onderzoekscoördinator bij het Centre for Global Heritage and Development.

Boven: Maikel Kuijpers met het bordspel Epoch.
Onder: Bij Epoch draait het om planning en strategie.
Foto's spel: Marten Jesse Pot (Universiteit Leiden).
Illustraties spel: Hans Krill/Martyn F.

