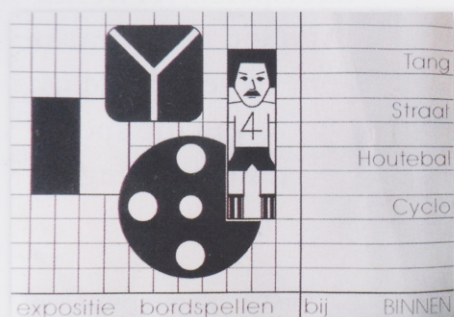


GELEGENHEIDSAUTEUR FRED SCHUURHOF

v.C. (voor Catan), deel 2

In 1984 bezocht ik in de kleine galerie BINNEN in de Jordaan een tentoonstelling van in eigen beheer uitgegeven spellen. Hij was tamelijk klein: in de uitnodiging stonden maar vier spellen aangekondigd. Maar omdat ik er geen kende, en ik hiermee best mijn verzameling wilde aanvullen, was ik uiteraard zeer geïnteresseerd in de uitgestalde objecten (allemaal beschreven op www.hong.vlinden.com). Houtebal en Cyclo hadden, na enig bestuderen, minder mijn interesse dan Tang (zie mijn Op Bezoek bij Cobrain, Spel! 15.2) en Straat.



In Straat hebben de twee spelers acht zwarte of acht witte vierkanten, aan de achterkant half zwart en half wit, die ze om beurten neerleggen in een 4x4 raam, probeerend om routes in hun kleur over het hele bord te maken ('straten'), waarbij zowel voor- als achterkant telt (voor exacte regels, zie HONG, <http://www.hong.vlinden.com/>). In het Cobrain-verhaal verzuchtte ik dat ik niets had kunnen terugvinden over Straat, noch over de uitgevende firma Speel. Rob van Linden van HONG wist echter de auteur te identificeren: Fred Schuurhof. Deze is nu fotograaf en via zijn eigen website (<http://home.kpn.nl/schu3988/mobiel.html>) nam ik contact op voor meer informatie. Mijn vraag bleef niet onbeantwoord: in de volgende twee paragrafen laat ik Fred Schuurhof zelf aan het woord.

Schuurhof over Schuurhof

In de 80-er jaren ben ik een aantal jaren, samen met een vriend, bezig geweest met de firma Speel, een spellenmakerij van voornamelijk zelfgemaakte producten. Een beetje als reactie op mijn weinig concrete werk in de jeugdhulpverlening. Het was een intensieve en creatieve tijd en een stimulerende onderneming, helaas is het in zakelijk opzicht nooit een succes geworden. Ik ben lange tijd actief geweest om het bordspel Carrom, een Indiaas behendigheidsspel, een soort poor-mans-billiard, in Nederland onder de aandacht te brengen, maar dat was op een gegeven moment ook niet meer te combineren met mijn dagelijkse werk. Hoewel ik jarenlang intensief bezig ben geweest met Carrom, wilde het maar niet aanslaan in Nederland. Ik hield me niet alleen bezig met het maken van

Carrom-borden, maar ook met toernooien organiseren, zelfs internationale met Duitsland, Zwitserland, India, en Sri Lanka. Een vereniging draaide houden, een bulletin vol schrijven, secretariaat enz., enz. Totdat het mij op een gegeven moment echt teveel werd. Maar het spel op zich was zeker mijn passie, met een kleine groep vrienden spelen we het nog steeds. Als precisiespel stel ik het zeker op één lijn met biljart of darts, en zeker hoger dan het 'oerhollandse' sjoelen. In 1988 ben ik, tot aan mijn pensioen in 2012, weer als fotograaf in loondienst gaan werken bij de Vrije Universiteit in Amsterdam.

Schuurhof over het spel Straat

Terug naar het spel Straat, het was een ideeetje en op dat moment iets tastbaars wat ik kon inbrengen op die expositie van nieuwe spellen. Veel heb ik het eigenlijk niet gespeeld, het bleek toch verdraaid lastig om tegelijkertijd die voor- en achterkant te bedenken en neer te leggen. Evenmin is het in grote aantallen geproduceerd en verkocht. En uiteindelijk is het samen met de firma Speel een zachte dood gestorven. Natuurlijk vind ik het leuk dat het nog ergens is blijven hangen, maar het is voor mij toch meer iets uit een verleden dan een mogelijkheid in de toekomst. Het spel Straat heb ik 30 jaar geleden in een opwelling gemaakt en ingestuurd, maar er sindsdien bijzonder weinig mee gedaan. Onvoldoende uitgetest of doorontwikkeld, het is toch een spel dat een behoorlijk geheugen en abstractievermogen vereist, om te kunnen visualiseren en onthouden hoe de lijnen aan die andere kant lopen. Zelf liep ik er al gauw in vast. Als het jonge spellenmakers zou kunnen inspireren voor een nieuw spel zou ik

al meer dan tevreden zijn. Ik vergeet nog te vermelden dat dit helaas het enige spel is dat de firma Speel destijds zelf heeft ontwikkeld. Wij hielden ons voornamelijk

bezig met luxe, veelal houten, uitvoeringen van bekende bordspellen, zoals backgammon, schaken, halma, etc. Goed in dit verband is nog te vermelden dat de vriend, waarmee ik alles destijds heb opgestart, Rob van der Wardt heet en nu nog steeds een goede vriend van mij is.

Horn over Straat

Het grappige is dat ik Straat wél vaak gespeeld heb, met vooral mathematisch geïnteresseerde vrienden, hoewel het spel nergens in de literatuur over [Connection Games](#) is terug te vinden. Die omissie wordt dus met dit artikel rechtgezet. Het idee met direct spelen op voor- en achterkant was zeker toen vernieuwend en ik ken maar zeer weinig spelen die op één of andere wijze dat principe hebben. De grote Alex Randolph heeft ooit een (beroemd) schuifpuzzeltje (met dit principe



van gelijktijdig op voor- en achterkant spelen) ontwikkeld, maar dat is een puzzel en geen spel. Bij Gerhards (en later Abacus) in Duitsland is van mijn vriend Reinhold Wittig het spel Moguli uitgebracht waarbij je op onder- en bovenkant speelt. Daarna schieten we door naar spellen zoals Goblin's Gold, waarbij je op het oppervlak speelt maar gelijktijdig, meestal met behulp van magnetisme, een verborgen labyrint moet overwinnen. Kortom, Fred Schuurhof heeft misschien maar één spel ontworpen, maar wel een heel bijzonder.

