

Proloog

Ik had er eerlijk gezegd meer van verwacht. Van het leven, bedoel ik. Ik ben opgegroeid met de boodschap dat alles mogelijk is, als je je er maar voor inzet. Meer zelfs, ik geloofde dat je met verbeeldingskracht alles kan bereiken. Misschien heb ik me er niet genoeg voor ingezet. Misschien had ik niet genoeg verbeelding. Feit is dat ik nu het gevoel heb dat ik nergens sta en in een val zit. Al ben ik er zeker van dat sommigen mijn situatie benijden ... Dat is best mogelijk, maar *so what?* Ik weet in elk geval dat er, ondanks alles, niemand is die ik benijd.

De laatste tijd vergelijk ik het leven en de daarmee gepaard gaande sleur met een gezelschapsspel. Aan het begin van ons leven staan we voor een grote kast die van onderen tot boven gevuld is met gezelschapsspellen. Bontgekleurde dozen met alle mogelijke spellen staan er op en naast elkaar gestapeld. Er zijn de alom gekende, zoals Monopoly, Cluedo, Levensweg, Vier op een rij, een schaakbord, een dambord, een vlooienspel, een ganzenbord, Scrabble, Risk, Stratego. Maar daarnaast heb je ook meer obscure, zoals 1000 kilometer, Wat 'n familie of Bucking Bronco. De ene doos is al meer gehavend dan de andere, omdat ze vaker werd gekozen en er dus meer mee werd gespeeld.

Ik beeld me in dat we, voordat we geboren worden, voor die grote kast staan en we totaal onbewust van ons eigen zijn gedwongen worden een spel te kiezen. Indirect krijgen we dan ook medespelgenoten. Een gezelschapsspel speel je immers niet alleen. We zijn ook niet alleen. Op dat ogenblik kies je de rode draad van je leven. Kies je een bilateraal spel

met twee spelers, zoals Stratego, waarbij je moet kiezen tussen rood en blauw? Of ga je voor een spel met meerdere spelers, zoals Cluedo, en kies je een van de zes personages als jouw ego? Wordt het de bevallige Ms Scarlett, de gepensioneerde Colonel Mustard of de intellectuele Professor Plum? Rood, geel, paars, blauw, groen of wit? Nadat het spel is gekozen, je tegenstrevers bekend zijn en er bepaald is wie eerst mag beginnen, krijgt iedereen dezelfde kansen.

De koers naar de overwinning kan worden ingezet: de koning schaakmat zetten, het massaal opkopen van huizen en hotels, de moordenaar met het moordwapen en de juiste locatie vinden, de vlag in handen krijgen, op de kop duizend kilometer afleggen, de duurste woorden leggen, als eerste de vijf onderzeeërs torpederen ... Voordat je het goed en wel beseft, zit je in de ratrace. Het eerste gewin is kattengespinn en kansen kunnen keren. Ronde na ronde enkel medeklinkers in je bezit hebben, biedt weinig mogelijkheden. Net zoals één na één je bommen ontijdig zien worden, of starten met enkel kaarten van wapens en personen, en ronde na ronde in de niet interessante ruimtes terechtkomen, wat als regelrechte sabotage kan worden beschouwd. Hier is de ultieme combinatie van intelligentie en geluk vereist. Een vleugje lef ook en soms enige terughoudendheid. De dobbelstenen moeten op het juiste moment het juiste aantal ogen tonen.

Naargelang het spel vordert, komen er twijfels of je wel goed bezig bent. Helemaal existentieel wordt het wanneer je je afvraagt of je, alles in aanmerking genomen, in de eerste plaats wel het goede spel hebt gekozen. Het is mogelijk dat de anderen je te snel af zijn, waardoor je dieper in de put geraakt en de kans op winnen nihil lijkt. Want dat is het doel: winnen. Iedereen die een spel speelt, wil winnen. Sommigen willen winnen ten koste van alles en iedereen, anderen spelen het eerlijk, althans in de mate van het mogelijke, zonder eronderdoor te gaan.

Op mijn eenendertigste was ik op een punt gekomen dat ik me afvroeg of ik wel het juiste spel had gekozen. Maar nog meer confronterend voor mezelf was de gedachte dat ik eigenlijk niet eens wist welk spel ik dan wel had willen spelen. Aan elk spel was er wel iets dat me niet aanstond. Elk gezelschapsspel vereist minstens één andere speler, meestal twee ... en op dat moment was ik alles en iedereen zo beu en zo moe, dat ik het liefst dagen aan een stuk Patience wilde spelen op een verlaten eiland.