

# Hoe ga je te werk om Skype-scrabble te spelen?

Gezien het verbod om nog samen te komen om onze geliefde hobby uit te oefenen, zoeken de fervente scrabbelaars naar alternatieve manieren om toch (samen) te scrabbelen.


Partijen naspelen, thuis tegen DUPLOMAAT, online WordCrex of Webfeud,... Mogelijkheden zat. Maar niets van dit is vergelijkbaar met een clubwedstrijd waarbij we als scrabbelaar ook van het nauwe sociale contact kunnen genieten met onze scrabblevrienden. Slechts enkelen hadden al ervaring met Skype-scrabble, maar voor wie de mogelijkheden heeft, is dit na een interclub of clubwedstrijd wel "the next best thing". Met deze handleiding hoop ik dat in deze moeilijke tijden iedereen toch nog kan genieten van het sociale contact dat zo belangrijk is.

Hoe ga je te werk om te Skype-scrabbelen:

1. Neem contact op met mensen die graag samen zouden willen scrabbelen en leg een tijdstip vast. Best om dit op een vast tijdstip te doen, als ware het een afspraak voor een gewone clubwedstrijd.
2. Voor diegenen die nog niet over Skype beschikken, download de gratis versie op <https://www.skype.com/nl/>.
3. Maak een account aan met jouw e-mailadres.
4. Bepaal met de groep die wilt spelen wie de spelleider wordt. Dit is het best iemand die toch vrij handig met een PC overweg kan.
5. De spelleider maakt een groep aan zoals bijvoorbeeld Scrabble Heureka en nodigt diegenen die willen meespelen uit voor die groep. Best is dus om van zodra jullie account is aangemaakt, dit te melden aan de spelleider zodat die jullie kan toevoegen.
6. Diegenen die mee willen spelen op een afgesproken tijdstip, zorgen dat ze ongeveer 10 minuutjes op voorhand Skype openen. Kun je eens niet, geen drama. Diegenen die niet online zijn, zullen niet opgeroepen worden, maar het is altijd handig om dat even te laten weten zodat de groep niet nodeloos zit te wachten.
7. De spelleider roept iedereen vanuit de groep op voor een videogesprek. Dit gebeurt via het volgende icoontje:  Uiteraard is het de bedoeling dat jullie deze oproep aanvaarden.
8. Wanneer iedereen in het gesprek zit, kan het nogal druk worden. Bijgevolg is het aangeraden dat iedereen behalve de spelleider de microfoon dempt. Dit kun je doen door op het volgende icoontje te drukken: 
9. Vergeet niet als je nog iets wilt zeggen, om deze even terug aan te zetten.
10. De spelleider zet alvast het programma open waarmee de partij gespeeld zal worden. Dit kan Duplomaat zijn, Boardkeeper, of iets anders naar keuze. Wanneer dit gedaan is, deelt de spelleider zijn scherm met de groep door op het volgende icoontje te duwen:  Dit staat in het midden van 3 icoontjes rechts onderaan het scherm.

11. Nu ziet iedereen het scherm van de spelleider. Indien deze in staat is zijn scherm uit te breiden met een tweede scherm, komt dat het gebruiksgemak voor de spelleider ten goede. Maar dit is geen noodzaak! Indien de spelleider slechts over 1 scherm beschikt, is het aangeraden om het programma waarmee gespeeld wordt niet op het volledige scherm te plaatsen maar dit iets kleiner te maken. Zo kan de chat zichtbaar blijven voor de binnenkomende punten terwijl het speelbord nog geprojecteerd blijft.



12. De eerste beurt wordt gespeeld: alles verloopt zoals op een gewone clubwedstrijd. De spelleider roept de getrokken letters af, herhaalt deze nog een tweede keer en start de klok.
13. Na 2'30" gaat het signaal om te schrijven. Vanaf nu gaat het iets anders. In plaats van te schrijven zal iedereen zijn gevonden zet intypen. Om de chat te openen, moet je op het volgende icoontje klikken:  Wanneer de 30" schrijftijd (hier dus typtijd) om zijn (niet eerder), duwt iedereen op enter en komt jullie vondst in de chat. Hier heb je de optie om eerst enkel de gevonden punten te typen en diegenen met de hoogste score mogen hun woord dan typen (bv D8 H TESTERS). Andere optie is dat iedereen meteen zijn totale zet doorgeeft (bv D8 H TESTERS 78). Indien de spelleider slechts over 1 scherm beschikt, ziet iedereen wat deze zou typen. Bijgevolg is het aangeraden dat deze ofwel de gevonden zet gewoon mag zeggen, ofwel dat deze pas begint te typen na de 3 minuten. Wanneer deze naar de chat gaat van Skype, dan zal het bord voor iedereen even verdwijnen.
14. Bij twijfel over een woord, zet je best een ? achter de punten. Is er enkel twijfel over een aanbouw, kun je best nog AB na het vraagteken typen.
15. Alle vraagtekens zijn opgezocht en de hoogste zet is bepaald. Die komt bij iedereen op het bord. De spelleider voert deze zet eveneens in het programma in.
16. Wanneer de spelleider switcht tussen Skype en het speelbord, kan het zijn dat er rechts bovenaan een klein schermpje tevoorschijn komt. Indien storend, mag dit gewoon weggeklikt worden met behulp van het kruisje dat zichtbaar wordt wanneer je met de muis over dat schermpje gaat.

17. Voor het bijhouden van de score zijn jullie volledig vrij. Iedereen kan zijn eigen score bijhouden of één iemand neemt die taak op zich. Wie handig is met de pc, kan dit bijhouden in een Excelbestand dat beschikbaar is op de site.
18. Speel de volgende beurten en geniet van de scrabblepartij. Trek het je niet aan als dit in het begin een beetje raar lijkt of niet duidelijk is. Zoek desnoods in groep naar de beste manier hoe het voor jullie gaat zodat jullie er allemaal plezier aan hebben. Dit is geen exacte wetenschap!
19. Hou het enigszins beperkt. Skype heeft ook zijn beperkingen en heeft een maximum van 10 personen tegelijk in een videogesprek. Groepen van 6 tot 10 personen zijn ideaal. Zijn jullie met 15 die willen spelen, speel dan in 2 groepen van 7 en 8 personen een partij (2 spelleiders vereist). De volgende keer kunnen jullie de groepen anders indelen zodat iedereen nog eens tegen iedereen komt te spelen.
20. Indien er mensen uit hetzelfde gezin willen deelnemen, zou dit eventueel via 1 Skype-account kunnen gebeuren waar de gevonden zinnen van de verschillende personen steeds in een bepaalde volgorde getypt worden. Zo kun je met 10 in een videogesprek zitten, maar eigenlijk met 14 tegelijk hetzelfde spel spelen. Dit wordt echter heel druk voor de spelleider, en denk eraan dat ook hij of zij graag ontspannen een potje scrabbelt.

Voor vragen of uitleg, neem gerust contact op met Bert Leyssens ([raadslid2@ntsv.eu](mailto:raadslid2@ntsv.eu)) of Jill Suykens ([dewoordenaar@ntsv.eu](mailto:dewoordenaar@ntsv.eu)).

Met dank aan Rita Meurrens die de basisbeginselen van Skype-scrabble heeft uitgelegd.