

Duplicate Scrabble

Wie veel met taal bezig is en daarnaast ook nog verknocht is aan gezelschapsspelen zal uiteindelijk belanden bij het unieke en allesomvattende **scrabblespel**. Onze bedoeling is deze mensen samen te brengen om in ideale omstandigheden deze prachtige hobby te kunnen uitoefenen. En elk op zijn niveau!

Wie in Vlaanderen scrabble speelt in clubverband doet dit volgens de **duplicate methode**. De spelregels zijn zoals bij de klassieke methode. De duplicate speelwijze houdt in dat één enkel spel gespeeld wordt door een aantal spelers tegelijk die ieder hun eigen scrabblebord voor zich hebben. Dat kan al met twee spelers, maar ook met honderd of meer tegelijk. Op die manier worden ook toernooien georganiseerd.

Iedereen speelt met dezelfde letters: deze worden door de spelleider uit het zakje getrokken. Ook krijgt iedereen dezelfde bedenktijd: 3 minuten per beurt. Na 2'30" klinkt een belsignaal en dan heb je nog 30" de tijd om je gevonden woord op te schrijven. In clubverband en op toernooien gebeurt dit op een beurtbriefje. Na elke beurt wordt de hoogste score bekendgemaakt en elke speler legt dit woord op zijn bord waarna eventueel overblijvende letters opnieuw in het zakje gaan. Indien meerdere woorden dezelfde maximale

score halen, beslist de spelleider welk woord op ieders bord moet gelegd worden. Daarna volgt de trekking voor de tweede beurt. Dit gaat zo verder tot er geen zeven letters meer over zijn of tot er geen klinker meer over is. Het blancoblokje wordt telkens vervangen door de letter waarvoor hij gebruikt wordt in het woord dat op het bord komt en dit tot hij niet meer kan vervangen worden. Iedere speler houdt zijn persoonlijke score per beurt en het puntentotaal op een wedstrijdblad bij. De spelleider houdt ook de gevonden maximumscore per beurt bij en het puntentotaal van de beurten, zodat op het einde van het spel een theoretisch maximum bekend is. Zo weet iedere speler aan het einde van de partij welke procentuele score hij behaald heeft t.o.v. het theoretisch maximum. De speler met de hoogste score is de winnaar.

Daarnaast is op taalkundig gebied alles op voorhand uitgewerkt om discussies tijdens de partijen te vermijden. Op basis van de Grote van Dale en het officiële Taalreglement, geldig in het hele Nederlandse taalgebied, werd een scrabblewoordenlijst (SWL) opgesteld die alle toegelaten woorden bevat. Bij elke nieuwe uitgave van de Grote van Dale wordt deze woordenlijst bijgewerkt. Momenteel bevat de SWL alle toegelaten woorden tot en met de negenletterwoorden. De SWL dient als enige scheidsrechter in handen van de spelleider. Ook de 10-, 11-en 12-letterwoordenlijsten, uitgebracht door

de Overkoepelende Taalcommissie van het NTSV, de SBNL en de Malino Federatie, zijn bindend.

Deze 100 % eerlijke methode (iedereen heeft elke beurt dezelfde kansen met de getrokken letters) brengt mee dat we niet spelen tegen "iemand" maar om de persoonlijke score zo hoog mogelijk op te drijven.

Het scrabblealfabet

Om misverstanden te vermijden werden aan de letters codenamen toegekend die verplicht dienen gebruikt te worden op interclubs, kampioenschappen, clubbekerwedstrijd en interland. De meeste clubs gebruiken deze codenamen ook op de clubwedstrijden. De eerste letter van de codenaam is de letter die je uit je scrabledoos mag nemen.

De codenamen zijn:

Amsterdam - **B**russel - **C**hina -
Denemarken - **E**gypte - **F**rankrijk -
Griekenland - **H**ongarije - **I**талиë -
Japan- **K**enia - **L**uxemburg - **M**arokko
- **N**oorwegen - **O**ostenrijk - **P**ortugal -
Quebec - **R**oemenië - **S**panje -
Tunesië - **U**trecht - **V**enezuela -
Waterloo - **X**antippe - **Y**psilon -
Zweden

**SCRABBLE IS EEN SPORT
DIE JE LEVENSLANG KAN
BEOEFENEN!**

Meer info op www.nts.eu