
Na Wordfeud is Ruzzle het nieuwe populaire woordspelletje voor op de smartphone of tablet. Wat komt er allemaal bij kijken? Hoe speel je het? En zegt het ook iets over onze taal?

Marc van Oostendorp



Ik ‘geer’, jij ‘geert’

Tips voor Ruzzle

Soms zie ik in de trein iemand razendsnel met zijn vinger over zijn mobiele telefoon wrijven. Dan probeer ik altijd even te kijken of hij Ruzzle aan het spelen is. De meeste mensen tegen wie ik dat spelletje speel – op de heenweg naar én op de terugweg van mijn werk – blijven anoniem. Er moeten er tienduizenden zijn in Nederland, want Ruzzle is momenteel het populairste woordspelletje op de mobiele telefoon en de tabletcomputer.

De regels zijn eenvoudig. Je krijgt een raster van vier bij vier letters op je scherm; binnen twee minuten moet je zo veel mogelijk woorden met je vinger aanstrepen die je met die letters kunt vormen. Je speelt tegen iemand anders – een bekende of een onbekende, naar keuze – die dus hetzelfde door de computer samengestelde raster probeert te bedwingen.

Woorden mogen alleen bestaan uit letters die elkaar raken; je mag zowel van links naar rechts als van rechts naar links, van boven naar onder als van onder naar boven en ook nog diagonaal. Bovendien mag je tijdens het aanstrepen van woorden van richting veranderen. Je mag letters niet twee keer voor één woord gebruiken. Mensen die het aloude Boggle kennen, met dobbelste-

nen met letters erop, zal dit allemaal bekend in de oren klinken.

■ SRANAN

Wie zouden beter zijn in Ruzzle: jongeren of ouderen? Oudere spelers hebben misschien een grote woordenschat, maar jongeren hebben het voordeel dat ze sneller zijn. Op *YouTube* is een filmpje te vinden waarin een zekere Flupkees in twee minuten 136 woorden vindt: dat is er meer dan één per seconde. Je kunt veel uit zo’n filmpje leren.

Belangrijk is ook dat Flupkees lang niet alle woorden die hij aankruist goed heeft. Voor foute woorden krijg je geen strafpunten, en hij probeert voorzover te zien zo veel mogelijk combinaties die enigszins plausibel lijken. Hoe bepaalt hij dat? Ik vermoed dat je door veel Ruzzle te spelen vanzelf gaat aanvoelen welke klinkers en medeklinkers elkaar in een Nederlands woord kunnen opvolgen.

Welke medeklinker kan er bijvoorbeeld volgen als een woord begint met een *k*? Een *n* (*knap*), een *l* (*klap*) of een *r* (*krap*). De *m* hoef je niet te proberen – er zijn in het Nederlands geen woorden die met *km* beginnen. Na een *s* kunnen daarentegen bijna alle andere medeklinkers staan. Alleen de *r* is nauwelijks de

moeite van het proberen waard – ik weet niet eens of Ruzzle *Sranan* accepteert, want ik heb nooit de kans gehad om het te proberen.

Iets anders wat je gaat voelen als je veel Ruzzle speelt: het eind van een woord is vaak spiegelbeeldig aan het begin. Een Nederlands woord kan bijvoorbeeld eindigen op *nk* (*bank*), *lk* (*balk*) of *rk* (*bark*). Het loont daarom misschien de moeite om nadat je een woord hebt aangestreept ook nog eens de terugweg te nemen. Maar dat werkt niet altijd: een woord kan wel eindigen op *nt* of *lt* (*tent*, *spelt*), maar niet beginnen met *tn* of *tl*.

Ruzzle

Ruzzle kan worden gedownload voor alle gangbare smartphones en tablets via www.ruzzle-game.com. Nederlandstalig Ruzzle-nieuws en speeltips kunnen worden bekeken via www.ruzzleonline.nl. Ook de video van Flupkees is daar te zien.

De gebruikersnaam van Marc van Oostendorp op Ruzzle is ‘fonolog’.

■ DEEN EN IER

Dat soort regels over welke letters en klanken elkaar wel of niet kunnen opvolgen, is het onderwerp van een taalkundig specialisme, de fonologie. Ik denk niet dat Flupkees ooit een boek over fonologie gelezen heeft, en ook niet dat hij daar nu per se een betere speler van zou worden. Ik ben wel fonoloog, en een middelmatige ruzzelaar.

Snelheid en vertrouwdheid met de eigenaardigheden van de Ruzzle-woordenlijst (die bijvoorbeeld *Deen* en *Ier* niet accepteert omdat dit 'eigennamen' zouden zijn) zijn waarschijnlijk minstens zo belangrijk. Wat vooral van belang is: Ruzzle lijkt op de een of andere manier rekening te houden met de frequentie van letters in onze taal. Een *q* of een *x*, heel zeldzame letters, ben ik nog nooit tegengekomen. Omgekeerd heb ik geloof ik nog geen Ruzzle-bordje voor me gehad zonder de letter *e*, de meestvoorkomende letter van onze taal.

Nu zijn lang niet alle combinaties van veelvoorkomende letters op hun beurt ook weer veelgebruikte of zelfs maar bekende woorden. Voordat ik Ruzzle speelde, wist ik niet dat het Nederlands een werkwoord *geren* had (verwant aan *begeren*), maar inmiddels vervoeg ik het moeiteloos: *geer*, *geert*, *geerde* en *geerden* kun je vaak kwijt op het bord, omdat *g*, *e*, *r*, *t*, *n* en *d* in onze taal tot de meest frequente letters behoren. *Gen*, *gener* en *geneer* heb ik de laatste maanden om dezelfde reden ook vaker gebruikt dan in de rest van mijn leven daarvoor. Wie vooruit wil komen met Ruzzle moet dus onbekende woorden oefenen met hoogfrequente letters.

■ VALS SPELEN

Flupkees wendt ook nog technieken aan die niets met taal te maken hebben. Zo gebruikt hij het grotere scherm van een iPad, waardoor het wrijven wat makkelijker gaat en daardoor wat sneller. Spelers in de hoogste categorieën hebben meer technieken. Sommigen werken bijvoorbeeld onder twee namen: een om zich op te warmen, waarbij ze dan zich kunnen permitteren om af en toe te verliezen zonder dat hun 'echte' inschrijving daardoor lager komt in de rangorde. (Er schijnt op deze manier ook vals gespeeld te worden: mensen die tegen zichzelf spelen om hun scores op te vijzelen.)

Ik ben daar niet aan toe. De illusie dat ik ooit echt zo goed zal worden als Flupkees, heb ik allang opgegeven, al zal ik wel extra goed opletten als ik een jongeman dolzinnig over zijn iPad zie wrijven in de trein. ■