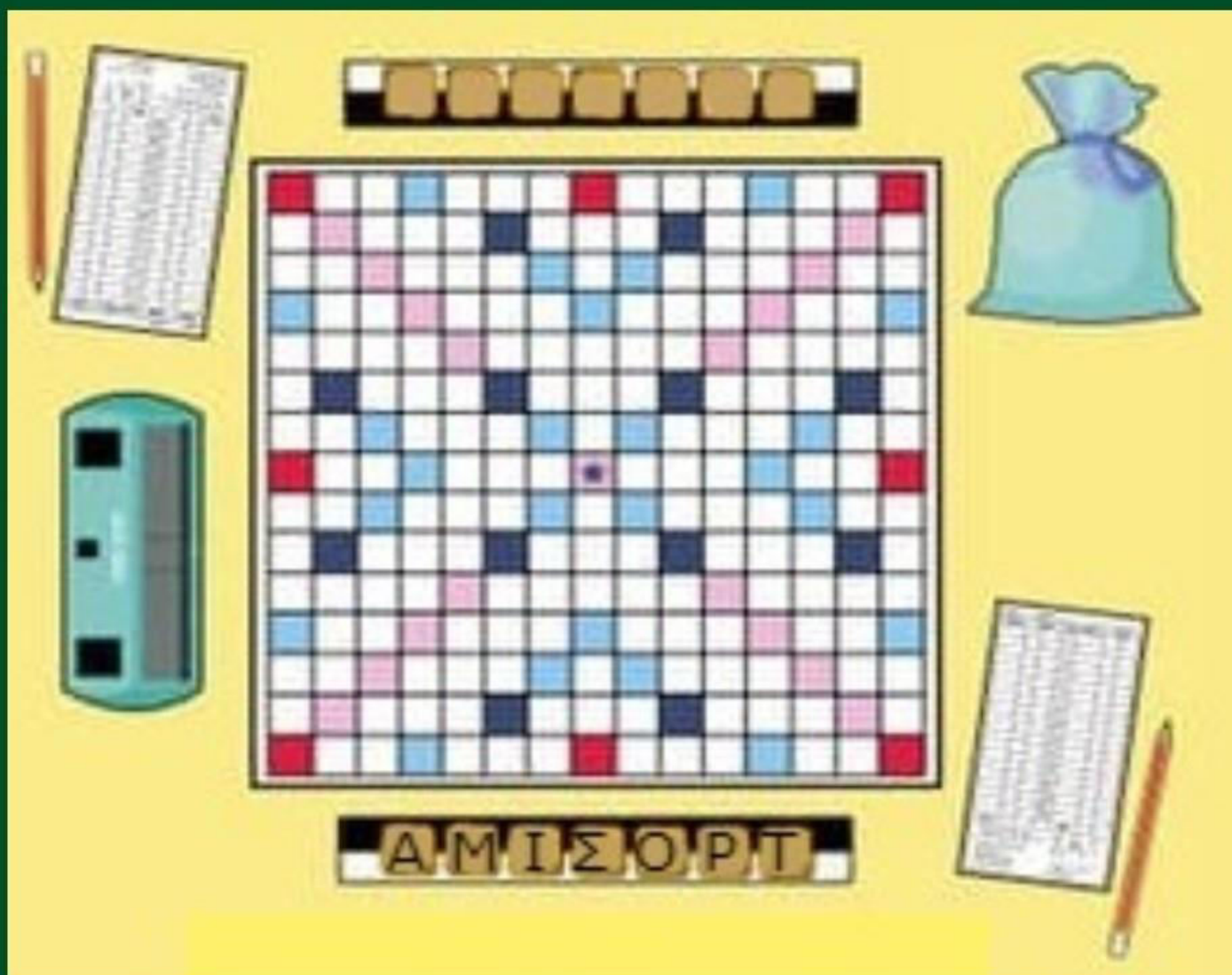


ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ

SCRABBLE®



Θράσος Μυρσίνης

2021

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

ΤΟΥ

SCRABBLE

Θράσος Μυρσίνης

1^η έκδοση: Φεβρουάριος 2021

στη μνήμη
του
Σάββα Αυτζαλανίδη

Εισαγωγή

Ο οδηγός αυτός αποτελεί εγχείρημα καινοφανές για το ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ. Τον αφιερώνω στη μνήμη του Σάββα Αυτζαλανίδη και τον προσφέρω δωρεάν σε ολόκληρη την ελληνική σκραμπλική κοινότητα. Απευθύνω έκκληση σε όσους αγαπούν αυτό το παιχνίδι και τους παροτρύνω να διαδώσουν το παρόν εγχειρίδιο και να το κοινοποιήσουν σε όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους τους.

Ευχαριστώ εγκάρδια όλους τους συμπαίκτες μου, που δέχθηκαν μετά χαράς να στείλουν τη μίνι συνέντευξή τους για τη σύνταξη του κεφαλαίου «Τα μυστικά των πρωταθλητών», βάζοντας κι εκείνοι το δικό τους λιθαράκι στο παρόν πόνημα. Θα είναι μεγάλη μου χαρά να προθυμοποιηθούν εθελοντικά και ανιδιοτελώς και άλλοι συμπαίκτες μου, να συνδράμουν στον εμπλουτισμό της ύλης του οδηγού αυτού και να συμβάλουν ουσιαδώς στη βελτίωσή του, με την προσθήκη επιπλέον αυτοτελών άρθρων, με τη σύνταξη των δικών τους αφιερωμάτων και με τη συγγραφή περαιτέρω κεφαλαίων. Το αντικείμενο άλλωστε και η θεματολογία του είναι ανεξάντλητα. Απώτερος στόχος και όραμα είναι ο οδηγός αυτός να καταστεί σταδιακά συλλογικό έργο και προϊόν ομαδικής (συν)εργασίας.

Η χρήση του παρόντος βοηθήματος είναι ελεύθερη. Δεν επιτρέπεται η με οποιονδήποτε τρόπο εμπορική του εκμετάλλευση. Το αρχείο μπορεί να το κατεβάσει ο καθένας δωρεάν από την επίσημη ιστοσελίδα της Πανελλήνιας Ένωσης Σκραμπλ (greekscrabble.gr).



Θράσος Μυρσίνης

myrsinis@yahoo.gr

Τηλ. 6979149432

1^η έκδοση: Φεβρουάριος 2021

Το Scrabble® (σκραμπλ) είναι προϊόν και κατοχυρωμένο εμπορικό σήμα της εταιρείας Mattel A.E. στην Ελλάδα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	3
Περιεχόμενα	4
Πρόλογος	5
Ο μύθος της άριστης γνώσης της γλώσσας	6
Εξοικείωση με τους βασικούς κανόνες	7
Η χρησιμότητα των 2γράμματων και 3γράμματων λέξεων	8
Η αξιοποίηση των «μεγάλων»	12
Η δύναμη των «μικρών»	13
Ο ρόλος του μπαλαντέρ	18
Διαχείριση αναλογίου, κατανομή και ισορροπία	19
Βασικοί κορμοί	27
Η πρώτη κίνηση	29
Το ταμπλό	32
Στρατηγική και τεχνική	34
Άνοιγμα και κλείσιμο	36
Διαχείριση χρόνου	39
Το φύλλο αγώνα και το σβήσιμο των γραμμάτων	42
Η μπλόφα, το δόλωμα, ο αντιπερισπασμός και το ρίσκο	45
Αλλαγή γραμμάτων	50
Το πάσο	53
Οι τελευταίες κινήσεις και τα συν – πλην	55
Η διπλή, η τριπλή, η τεσσάρα και η εννιάρα	60
Στησίματα και παγίδες	63
Τα σκραμπλ	65
Επίθεση ή άμυνα;	66
Τα λάθη	69
Άκυρες λέξεις	70
Ενστάσεις	71
Ψυχολογία	72
Ο παράγοντας τύχη	73
Διάβασμα και μελέτη των λεξικών	75
Φιλικά παιχνίδια και εξάσκηση	77
Παιχνίδι γλώσσας ή μαθηματικών;	78
Αντίπαλος ή συμπαίκτης;	79
Παίζοντας με αντίπαλο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή	80
Αγωνιστικό σκραμπλ	81
Η ιστορία του scrabble	83
Σκραμπλ στο εξωτερικό	85
Τα μυστικά των πρωταθλητών	88
Ευρετήριο όρων	103
Κανονισμοί	109
Επίλογος	110

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Αυτό το εγχειρίδιο φιλοδοξεί να αποτελέσει πολύτιμο οδηγό για όλους τους παίκτες της μεγάλης οικογένειας του ελληνικού αγωνιστικού scrabble (σκραμπλ). Απευθύνεται πρωτίστως σε νέους παίκτες, δηλαδή σε όσους έρχονται για πρώτη φορά σε άμεση επαφή με τις αρχές που διέπουν το αγωνιστικό σκραμπλ. Δευτερευόντως όμως, μπορεί αναμφίβολα να χρησιμεύσει ως αξιόπιστο βοήθημα και για παίκτες περισσότερο έμπειρους, ακόμη και για πρωταθλητές! Ο αναγνώστης θα βρει άφθονο υλικό, από τα πιο απλά και βασικά μέχρι και πολύπλευρη ανάλυση της τακτικής και της στρατηγικής του παιχνιδιού.

Το σκραμπλ είναι το πιο δημοφιλές παιχνίδι λέξεων του κόσμου. Αναμφισβήτητα αυτό που του προσδίδει αίγλη και το κάνει αγαπητό σε εκατομμύρια φανατικούς φίλους του σε ολόκληρη την υφήλιο, είναι το ότι απαιτεί από τον παίκτη να συνδυάζει πλούσιο λεξιλόγιο, τακτική, γνώσεις, δημιουργικότητα, ετοιμότητα, ταχύτητα σκέψης, ευστροφία, μαθηματική αντίληψη, δεξιότητες, τεχνική, ψυχραιμία, στρατηγική, καλή ψυχολογία, ισχυρή μνήμη, τύχη, ένταση, συναισθήματα, επικοινωνία, κοινωνικότητα και διασκέδαση. Εντούτοις, το σκραμπλ είναι πολύ πιο απλό απ' ό,τι φαντάζεται κάποιος που παίζει για πρώτη φορά. Όλοι οι Έλληνες πρωταθλητές πιστεύουν ακράδαντα ότι είναι απολύτως εφικτό για τον καθένα να φτάσει σε επίπεδο πρωταθλητή, υπό τον όρο βέβαια ότι θα είναι και πρόθυμος να εργαστεί προς αυτήν την κατεύθυνση!

Από την άλλη μεριά, ίσως κάποιος να σκεφτεί: «ωραία όλα αυτά, αλλά εγώ θέλω να παίζω μόνο για διασκέδαση». Ε, λοιπόν αυτό ακριβώς ισχύει για όλους! Ακόμη και οι παίκτες εκείνοι που έχουν κατακτήσει αμέτρητους τίτλους, αγωνίζονται καθαρά και μόνο για διασκέδαση, τίποτε άλλο! Είναι δε αντικειμενικά αποδεδειγμένο ότι η απόλαυση που προσφέρει στους παίκτες μία παρτίδα σκραμπλ αυξάνεται ευθέως ανάλογα με το επίπεδο των δεξιοτήτων τους.

Ο αρχάριος παίκτης θα πρέπει να ερωτευτεί το παιχνίδι, να μην απογοητεύεται εύκολα με τα πρώτα του λάθη και να μην αποθαρρύνεται με τις πρώτες του ήττες. Με μοναδικά εφόδια το πείσμα, τη θέληση και την όρεξη για σκληρή δουλειά, όλοι μπορούν να φτάσουν στο επίπεδο των πρωταθλητών.

Για την ολοκλήρωση αυτού του εγχειριδίου σπαταλήθηκαν αμέτρητες ώρες εργασίας. Όπως έχετε ήδη διαβάσει στην Εισαγωγή, το κίνητρο της συγγραφής δεν ήταν το κέρδος μέσω της εμπορικής του εκμετάλλευσης, αλλά η αφειδώλευτη και ανιδιοτελής μετάδοση σε όλους της αγάπης μου για το παιχνίδι. Θα είναι μεγάλη μου χαρά να μάθουν όλοι να παίζουν σωστά και ανταγωνιστικά το πιο δημοφιλές λεξικολογικό παιχνίδι του κόσμου. Σας ενθαρρύνω να το διαδώσετε και να το κοινοποιήσετε σε όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους σας.

Ο ΜΥΘΟΣ ΤΗΣ ΑΡΙΣΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Είναι πολύ σημαντικό για τους νέους παίκτες να κατανοήσουν ότι δεν είναι απαραίτητη συνθήκη η άριστη γνώση και χρήση της γλώσσας μας για να καταφέρουν να στεφθούν πρωταθλητές! Δεν χρειάζεται να είναι κανείς κάτοχος πτυχίου πανεπιστημίου για να παίξει ή και να διαπρέψει στο σκραμπλ! Στην πραγματικότητα, όπως άλλωστε έχει αποδείξει πολλάκις ο καλύτερος παίκτης όλων των εποχών, ο Νεοζηλανδός Nigel Richards, για να γίνει κανείς πρωταθλητής στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ δεν χρειάζεται καν να ομιλεί την Ελληνική! Ο αποκαλούμενος «υπολογιστής με γενειάδα», ο πολυτροπαιούχος (και αριστερόχειρας...) Nigel Richards θεωρείται ο πιο επιτυχημένος παίκτης παγκοσμίως. Έχει κατακτήσει 5 φορές το εθνικό πρωτάθλημα των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής, 10 φορές το εθνικό πρωτάθλημα της Μεγάλης Βρετανίας, 12 φορές το εθνικό πρωτάθλημα Σιγκαπούρης, 14 φορές το εθνικό πρωτάθλημα Ταϊλάνδης, 5 φορές το παγκόσμιο πρωτάθλημα στην Αγγλική και 2 φορές το παγκόσμιο πρωτάθλημα στην Γαλλική και μάλιστα χωρίς να γνωρίζει γρι γαλλικά! Πώς το κατάφερε αυτό; Απλούστατα, έκανε αυτό που προσπαθούν να κάνουν λίγο έως πολύ όλοι σχεδόν οι κορυφαίοι παίκτες του σκραμπλ: αξιοποιώντας στο έπακρο την φωτογραφική του μνήμη και το ισχυρότατο πλεονέκτημά του στα μαθηματικά, αποστήθισε ταχύτατα και μεθοδικά – ως εικόνα – εκατοντάδες χιλιάδες λέξεις, χωρίς να ενδιαφέρεται καθόλου ούτε για την ερμηνεία τους, ούτε και για την ετυμολογία τους!



Αυτή είναι και η πρώτη συμβουλή αυτού του εγχειριδίου: δεν δίνουμε ιδιαίτερη βαρύτητα στην ερμηνεία των λέξεων, στο μήκος των λέξεων ή και στην «ομορφιά» των λέξεων! Το πιο σημαντικό είναι να αναζητούμε τον βέλτιστο τρόπο με τον οποίο θα συνδυάζονται μεταξύ τους τα γράμματα του αναλογίου μας και φυσικά να αναζητούμε την καλύτερη θέση στο ταμπλό για να τα τοποθετήσουμε. Επομένως δεν θα πρέπει να συγχέουμε δύο διαφορετικά δόγματα: το πρώτο μάς λέει ότι οι περισσότεροι παίκτες του ελληνικού αγωνιστικού σκραμπλ λατρεύουν και καλλιεργούν την ελληνική γλώσσα, ενώ το δεύτερο μάς λέει ότι δεν είναι απαραίτητη συνθήκη να είναι κανείς φιλόλογος ή να διαθέτει ρητορική ικανότητα για να φτάσει στο σκραμπλ ψηλά, σε επίπεδο εξπέρ! Και ναι, ισχύουν και τα δύο!

ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΒΑΣΙΚΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

Σε μία παρτίδα αγωνιστικού σκραμπλ παίζουν πάντα δύο παίκτες, δηλαδή ένας εναντίον ενός. Ποτέ τρεις ή τέσσερις! Σκοπός είναι να σχηματίζουμε λέξεις που να συνδυάζονται μεταξύ τους, περίπου όπως και στα σταυρόλεξα. Στόχος βέβαια είναι να κερδίσουμε τον συμπαίκτη μας. Και για να το καταφέρουμε αυτό, θα πρέπει να συγκεντρώσουμε περισσότερους πόντους από εκείνον. Και για να γίνει αυτό, θα πρέπει να αξιοποιήσουμε με τη δέουσα τεχνική τα γράμματά μας, συνδυάζοντάς τα καταλλήλως και τοποθετώντας τα στην καλύτερη θέση του ταμπλό, ούτως ώστε να επιτυγχάνουμε υψηλή συγκομιδή πόντων με την κάθε κίνησή μας.



Το παιχνίδι παίζεται με 1 ταμπλό, 2 αναλόγια (ένα για κάθε παίκτη) και 1 σακούλι στο οποίο βρίσκονται 104 γράμματα. Στο αγωνιστικό σκραμπλ, για έναν «επίσημο» αγώνα απαραίτητα επίσης είναι 1 ψηφιακό διπλό χρονόμετρο (όπως και στο σκάκι), 2 φύλλα αγώνα, 2 μολύβια, 1 φύλλο ένστασης και 1 έφορος (διαιτητής). Επιπροσθέτως, στους «επίσημους» αγώνες του αγωνιστικού σκραμπλ ισχύουν συγκεκριμένοι κανονισμοί, στους οποίους θα αναφερθούμε στο αντίστοιχο κεφάλαιο.

Στα 104 γράμματα περιλαμβάνονται 51 φωνήεντα, 51 σύμφωνα και 2 μπαλαντέρ. Πιο αναλυτικά, παραθέτουμε στον Πίνακα 1 τη συχνότητα (το πλήθος) του κάθε γράμματος και την αξία του σε πόντους μέσα σε παρένθεση. Τα έχουμε χωρίσει σε φωνήεντα, σύμφωνα και μεγάλα, διότι η φιλοσοφία που συνοδεύει αυτόν το διαχωρισμό έχει αποδειχθεί ότι βοηθάει τους έμπειρους παίκτες στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Θα το εξηγήσουμε στο κεφάλαιο για το φύλλο αγώνα.

ΦΩΝΗΕΝΤΑ	ΣΥΜΦΩΝΑ	«ΜΕΓΑΛΑ»	ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ
Α 12 (1 π.)	Γ 2 (4 π.)	Β 1 (8 π.)	2 λευκά πλακίδια
Ε 8 (1 π.)	Δ 2 (4 π.)	Ζ 1 (10 π.)	(μηδενική αξία πόντων)
Η 7 (1 π.)	Κ 4 (2 π.)	Θ 1 (10 π.)	
Ι 8 (1 π.)	Λ 3 (3 π.)	Ξ 1 (10 π.)	
Ο 9 (1 π.)	Μ 3 (3 π.)	Φ 1 (8 π.)	
Υ 4 (2 π.)	Ν 6 (1 π.)	Χ 1 (8 π.)	
Ω 3 (3 π.)	Π 4 (2 π.)	Ψ 1 (10 π.)	
	Ρ 5 (2 π.)		
	Σ 7 (1 π.)		
	Τ 8 (1 π.)		

Πίνακας 1

Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΩΝ 2ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ 3ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΛΕΞΕΩΝ

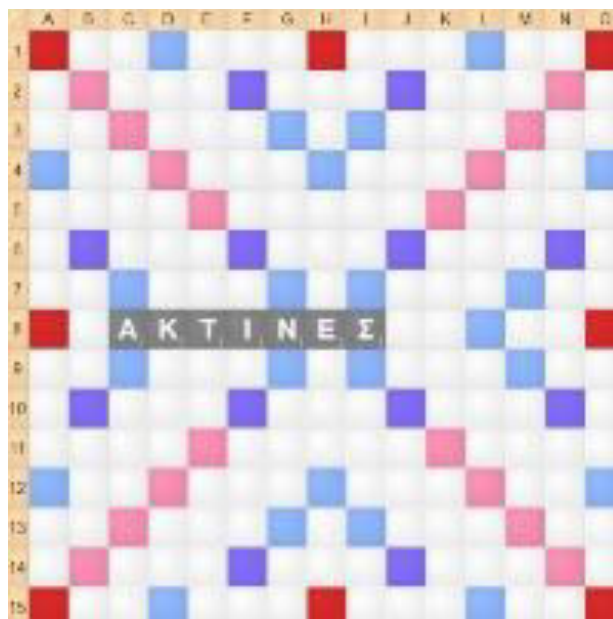
Μπορεί για κάποιον αρχάριο να φαίνεται εντυπωσιακό το να παίζει στο ταμπλό λέξεις μεγάλου μήκους, αλλά θα πρέπει να γίνει κατανοητό ότι είναι πάρα πολύ σημαντικό να μάθει ως πρώτο βήμα όλες τις αποδεκτές λέξεις 2 και 3 γραμμάτων καθώς και τα «αναπτύγματά» τους. Ίσως για κάποιον αυτό να ακούγεται περίεργο, όμως στην πράξη είναι όχι μόνον αυτονόητο αλλά και απαραίτητο βήμα για να συνεχίσει στα επόμενα.

Δεν θα πρέπει να παραγνωρίζουμε ότι στην πραγματικότητα οι περισσότερες από αυτές τις μικρές λεξούλες μάς είναι οικείες και γνωστές, εντούτοις στη σχετική λίστα αποδεκτών λέξεων 2 και 3 γραμμάτων υπάρχουν και κάποιες τρόπων τινά «παράξενες», που μπορεί να τις αντικρίζουμε και για πρώτη φορά στη ζωή μας!



Στην πράξη, μετά από κάποιες παρτίδες αγωνιστικού σκραμπλ, ο αρχάριος παίκτης θα αρχίσει σταδιακά να εξοικειώνεται με αυτές τις λεξούλες και να συμφιλιώνεται με την ιδέα ότι οφείλει να τις μάθει και να τις παίζει στο ταμπλό, ανεξάρτητα του αν τις «συμπαθεί» όλες ή όχι. Και στο κάτω κάτω, είναι πολύ πιο πιθανό να δει κανείς στο ταμπλό για παράδειγμα τη λέξη ΞΥ από το να δει τη λέξη ΕΞΑΝΤΛΩ...

Με άλλα λόγια, θα πρέπει να κατανοήσει κανείς ότι η προσεκτική και μεθοδική αξιοποίηση αυτών των μικρών λέξεων (και κυρίως αυτών που αποτελούνται από δύο γράμματα) πολλές φορές αποδεικνύεται καθοριστική για την έκβαση του αγώνα, υπό την έννοια του ότι με μία σωστά μελετημένη κίνηση που θα αξιοποιεί 2γράμματα λέξεις μπορούμε να μαζέψουμε σαφώς περισσότερους πόντους από όσους θα μαζεύαμε εάν θα παίζαμε βιαστικά και απερίσκεπτα σε κάποιο άλλο σημείο του ταμπλό. Για να γίνει άμεσα κατανοητό αυτό θα δώσουμε εδώ ένα απλό παράδειγμα. Έστω λοιπόν ότι παίζει την πρώτη κίνηση ο συμπαίκτης μας και έχει στο αναλόγιό του τα γράμματα ΑΕΙΚΝΤΣ, οπότε αποφασίζει να τοποθετήσει στο ταμπλό το σκραμπλ ΑΚΤΙΝΕΣ παίρνοντας 70 πόντους (φωτ. 1).



Φωτ. 1

Ακολουθως είναι η σειρά μας. Έχουμε στο αναλόγιό μας τα γράμματα ΕΘΙΚΜΟΣ. Έχουμε εκατοντάδες επιλογές για την κίνησή μας. Μπορούμε να τοποθετήσουμε στο ταμπλό είτε κάποια μικρή λέξη 2, 3, 4, 5 ή και 6 γραμμάτων είτε κάποιο σκραμπλ, δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε όλα μας τα γράμματα και να σχηματίσουμε λέξη 7 ή 8 γραμμάτων. Πιο αναλυτικά, μπορούμε να κάνουμε σκραμπλ σε 9 διαφορετικές θέσεις, όπως θα δούμε παρακάτω, παίρνοντας 72 π. (φωτ. 2), 74 π. (φωτ. 3), 74 π. (φωτ. 4), 74 π. (φωτ. 5), 75 π. (φωτ. 6), 76 π. (φωτ. 7), 86 π. (φωτ. 8), 114 π. (φωτ. 9) ή 120 π. (φωτ. 10). Διευκρίνιση: όταν κάποιος με μία κίνηση τοποθετεί στο ταμπλό και τα επτά του γράμματα, τότε στα ελληνικά λέμε ότι έκανε «σκραμπλ», ενώ στα αγγλικά λένε «μπίνγκο»! Πλήρης ορολογία στο Ευρετήριο όρων.



Φωτ. 2



Φωτ. 3



Φωτ. 4



Φωτ. 5



Φωτ. 6



Φωτ. 7



Φωτ. 8



Φωτ. 9



Φωτ. 10

Βλέπουμε λοιπόν στη φωτ. 10 την καλύτερη επιλογή που με τη λεγόμενη «εφταπλή επικάλυψη» ή «πλέξιμο» ή «κέντημα» αφενός μας δίνει 120 π. και αφετέρου δεν επιτρέπει στον συμπαίκτη μας να εκμεταλλευτεί και να αξιοποιήσει τα δικά μας γράμματα, όπως δηλαδή θα γινόταν με το γράμμα Θ αν επιλέγαμε κάποια από τις κινήσεις των φωτ. 2 και φωτ. 7 ή όπως θα γινόταν με ολόκληρη τη λέξη μας αν επιλέγαμε την πολύ τολμηρή κίνηση που απεικονίζεται στη φωτ. 8. Θα πρέπει στο σημείο αυτό να κοιτάξουμε ξανά προσεκτικά τη φωτ. 10 και να πούμε το αυτονόητο: ναι, οι λέξεις ΘΑ, ΕΚ, ΣΤ, ΜΙ, ΙΝ, ΚΕ, ΟΣ είναι όλες αποδεκτές στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ! Θα βρείτε οδηγίες για να κατεβάσετε την πλήρη λίστα με τις αποδεκτές 2γράμματες και 3γράμματες λέξεις στο κεφάλαιο Κανονισμοί. Συμπερασματικά, προσπαθούμε με μία κίνηση να σχηματίσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις.

Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ «ΜΕΓΑΛΩΝ»

Μια σημαντική διαφορά ανάμεσα σε κάποιον αρχάριο παίκτη και σε κάποιον πρωταθλητή είναι και η αντίδρασή τους στην περίπτωση που θα τραβήξουν από το σακούλι κάποιο από τα λεγόμενα «μεγάλα» γράμματα. Ο αρχάριος παίκτης συνήθως δυσανασχετεί, απελπίζεται, δυσφορεί, τα βάζει με την «κακοτυχία» του, ενίοτε πανικοβάλλεται (ειδικά εάν τραβήξει δύο ή τρία μαζί) και προσπαθεί να τα ξεφορτωθεί άρον άρον. Ο έμπειρος παίκτης συνήθως χαίρεται και αισθάνεται ικανοποιημένος που του χαμογελά η τύχη. Δεν πανικοβάλλεται, ούτε και τα φυλάει στο αναλόγιο ως κόρη οφθαλμού. Προσπαθεί να τα αξιοποιήσει το συντομότερο και με τον βέλτιστο τρόπο. Η ονομαστική αξία του κάθε γράμματος είναι αντιστρόφως ανάλογη με τη συχνότητά εμφάνισής του στη γλώσσα μας. Όπως είδαμε και στον Πίνακα 1, στο σακούλι υπάρχουν 7 «μεγάλα», όλα από μία φορά: τα Β, Φ, Χ με αξία 8 πόντων το καθένα, καθώς και τα Ζ, Θ, Ξ, Ψ με αξία 10 πόντων το καθένα. Η αλήθεια είναι ότι τα γράμματα αυτά καθιστούν σχετικά δύσκολη την προσπάθειά μας να τα συνδυάσουμε με κάποια άλλα μικρότερης αξίας για να σχηματίσουμε ένα σκραμπλ, αλλά μπορούν να μας βοηθήσουν καθοριστικά εάν τα αξιοποιήσουμε καταλλήλως, ούτως ώστε να μας αποφέρουν κινήσεις με πολύ υψηλά σκορ. Αυτός ακριβώς είναι και ο λόγος που οι πρωταθλητές συνήθως αποθηκεύουν πιο εύκολα στη μνήμη τους λέξεις που να περιλαμβάνουν κάποιο «μεγάλο». Στόχος τους βέβαια είναι να τα αξιοποιήσουν με τον βέλτιστο τρόπο και να επιτύχουν υψηλό σκορ, τοποθετώντας τα στα ειδικά τετράγωνα του ταμπλό που διπλασιάζουν ή και τριπλασιάζουν την αξία τους! Έτσι, για παράδειγμα, μπορούμε να πάρουμε 60, 70, 80 ή και περισσότερους πόντους με μία κίνηση, τοποθετώντας στο ταμπλό δύο ή και ένα μόνο γράμμα! Παρατηρήστε π.χ. παρακάτω τη φωτ. 11: Έχουμε στο αναλόγιο τα γράμματα ΡΑΞΟΣΕΙ, δηλ. τα σκραμπλ ΕΞΟΡΙΑΣ & ΕΞΟΡΙΣΑ. Βάζουμε στο ταμπλό μόνον ένα γράμμα (το Ξ) και παίρνουμε 150 πόντους!



Φωτ. 11

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ «ΜΙΚΡΩΝ»

Σε αντιδιαστολή με τα 7 «μεγάλα» των 8 και των 10 π., μέσα στο σακούλι υπάρχουν και 65 συνολικά γράμματα ονομαστικής αξίας 1 π. Όπως βλέπουμε και στον πίνακα 1, αυτά είναι τα Α, Ε, Η, Ι, Ο, Ν, Σ, Τ. Κάποια από αυτά, όπως π.χ. τα Α, Ε, Ι, Ν, Σ είναι πάρα πολύ χρήσιμα στο παιχνίδι και το γιατί συμβαίνει αυτό θα το εξηγήσουμε παρακάτω. Παίκτης που δεν θα πάρει κανένα από αυτά τα γράμματα σε ολόκληρο τον αγώνα, δεν έχει σχεδόν καμία ελπίδα να κερδίσει.

Ας αρχίσουμε με το Α. Είναι το πιο συχνά εμφανιζόμενο γράμμα στην ελληνική γλώσσα. Επίσης, περίπου το 15% των λημμάτων ενός λεξικού (ποσοστό μεγαλύτερο από κάθε άλλο γράμμα) ξεκινούν από το Α, ενώ το 9% περίπου των αποδεκτών λέξεων στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ ξεκινά από Α. Και ακόμη πιο ενδιαφέρον είναι το ότι ένα πολύ σημαντικό πλήθος λέξεων μπορεί να παιχθεί στο ταμπλό και στη συνέχεια να μπει μπροστά το στερητικό Α και να δημιουργηθεί νέα λέξη! Ιδού λίγα παραδείγματα: ΦΡΑΓΗ – ΑΦΡΑΓΗ, ΔΥΝΑΜΗ – ΑΔΥΝΑΜΗ, ΧΡΟΝΟΣ – ΑΧΡΟΝΟΣ, ΤΟΠΟΣ – ΑΤΟΠΟΣ, ΥΠΝΟΣ – ΑΥΠΝΟΣ, ΣΤΟΧΟΣ – ΑΣΤΟΧΟΣ, ΠΙΘΑΝΟΣ – ΑΠΙΘΑΝΟΣ κλπ. Αυτό είναι πολύ σύνηθες στο σκραμπλ. Βλέπουμε π.χ. στην παρακάτω φωτ. 12 το ταμπλό ύστερα από τρεις κινήσεις. Πρώτος έπαιξε ο συμπαίκτης μας και έβαλε στο ταμπλό τη λέξη ΔΥΝΑΜΗΣ. Έκανε σκραμπλ και πήρε 84 π. Μετά παίξαμε εμείς ΓΑΤΟΥ (33 π.). Ξανά σειρά του συμπαίκτη μας και βάζει ΠΑΤΣΙ (31 π.). Εδώ θα πρέπει να σχολιάσουμε το εξής: ούτε η λέξη ΓΑΤΟΥ, ούτε η λέξη ΠΑΤΣΙ δίνουν επαρκείς πόντους αν παιχθούν κάθετα (για να σχηματιστεί και η λέξη ΑΔΥΝΑΜΗΣ). Είναι όμως τώρα η σειρά μας να παίξουμε και έχουμε στο αναλόγιο τα γράμματα ΠΕΤΖΙΚΑ. Ήρθε λοιπόν η ώρα όχι μόνο να σχηματισθεί επιτέλους η λέξη ΑΔΥΝΑΜΗΣ, αλλά και να αξιοποιηθεί κατάλληλα και το γράμμα Ζ. Αν παίξουμε κάθετα ξεκινώντας από το τετράγωνο C3 και κατεβάσουμε τη λέξη ΕΚΤΙΖΑ, τότε θα πάρουμε ΕΚΤΙΖΑ + ΑΔΥΝΑΜΗΣ σύνολο 66 π.



Φωτ. 12

Εκτός όμως από μπροστά, είναι πολύ συχνό φαινόμενο το Α να μπορεί να μπει και στο τέλος των λέξεων! Ιδού και πάλι μερικά μόνο παραδείγματα: ΧΩΡΟΥΣ – ΧΩΡΟΥΣΑ, ΦΟΡΟΥΣ – ΦΟΡΟΥΣΑ, ΑΠΟΡΟΥΣ – ΑΠΟΡΟΥΣΑ, ΠΑΘΟΥΣ – ΠΑΘΟΥΣΑ, ΤΣΕΠΩΝ – ΤΣΕΠΩΝΑ, ΤΙΜΗΣ – ΤΙΜΗΣΑ, ΓΙΔΙ – ΓΙΔΙΑ, ΜΑΛΛΙ – ΜΑΛΛΙΑ κλπ. Και αυτό επίσης είναι πολύ σύνηθες στο σκραμπλ.

Πάμε τώρα στο Ε. Το γράμμα αυτό αποτελεί μία ιδιάζουσα περίπτωση για το ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ και θα το εξηγήσουμε παρακάτω το γιατί. Είναι και αυτό συχνά εμφανιζόμενο στη γλώσσα μας. Περίπου το 10% του συνόλου των λημμάτων ενός λεξικού της νεοελληνικής ξεκινούν από το Ε. Ποια είναι όμως αυτή η «ιδιαιτερότητά» του; Με βάση όσα αναφέρονται στις δύο εκδόσεις της Γραμματικής Τριανταφυλλίδη (1996 και 2002, αμφότερα αποδεκτά βοηθήματα στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ) δημιουργήθηκαν και οι επίσημοι «όροι αποδοχής λέξεων» που ισχύουν σε όλους τους επίσημους βαθμολογημένους αγώνες. Λεπτομέρειες στο κεφάλαιο Κανονισμοί.

Βάσει λοιπόν των όρων αυτών το Ε μπορεί να τοποθετηθεί μπροστά από χιλιάδες ρηματικούς κλιτικούς τύπους ως προαιρετική αύξηση των παρελθοντικών χρόνων, ακόμη κι όταν δεν τονίζεται (ΔΡΟΣΙΣΑ και ΕΔΡΟΣΙΣΑ, ΔΡΟΣΙΖΑ και ΕΔΡΟΣΙΖΑ). Το Ε επίσης μπορεί να τοποθετηθεί στο τέλος χιλιάδων λέξεων επειδή είναι αποδεκτό το ευφωνικό ε στο τρίτο πληθ. πρόσωπο του ενεστώτα (ΔΙΝΟΥΝ και ΔΙΝΟΥΝΕ, ΔΙΝΑΝ και ΔΙΝΑΝΕ). Αντιλαμβάνεται έτσι εύκολα κανείς ότι οι τύποι ΔΙΝΑΝ, ΔΙΝΑΝΕ, ΕΔΙΝΑΝ, ΕΔΙΝΑΝΕ είναι όλοι αποδεκτοί στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ.

Πάμε να αναλύσουμε τώρα κι ένα ωραίο παράδειγμα για τον κανονισμό που μόλις πριν λίγο περιγράψαμε στην προηγούμενη παράγραφο. Το παιχνίδι βρίσκεται σε εξέλιξη και το ταμπλό είναι αυτό που βλέπουμε στην παρακάτω φωτ. 13. Τα γράμματα που έχουμε στο αναλόγιό μας είναι τα ΑΣΙΞΥΕΡ και είναι η σειρά μας. Ποια είναι η σωστή κίνηση;



Φωτ. 13

Έχουμε βέβαια εκατοντάδες διαφορετικές επιλογές για την κίνησή μας. Μπορούμε να τοποθετήσουμε στο ταμπλό είτε κάποια μικρή λέξη 2, 3, 4, 5 ή και 6 γραμμάτων είτε κάποιο σκραμπλ, δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε όλα μας τα γράμματα και να σχηματίσουμε λέξη 7, 8 ή και 9 γραμμάτων! Όπως θα έχετε ίσως παρατηρήσει, έχουμε στο αναλόγιό μας το 7γράμματο σκραμπλ ΕΞΥΡΙΣΑ, το οποίο όμως δεν «κολλάει» στο ταμπλό... Για καλή μας τύχη όμως και υπό την προϋπόθεση ότι θα έχουμε παρατηρήσει προσεκτικά το ταμπλό, μπορούμε να βρούμε άλλα τρία διαφορετικά σκραμπλ, τα οποία μάλιστα μπορούν να μπουν στο ταμπλό! Το πρώτο είναι το 8γράμματο ΕΞΟΥΡΙΣΑ (75 π.) στη φωτ. 14 και το δεύτερο είναι το 9γράμματο ΕΞΥΡΑΦΙΣΑ (79 π.) στη φωτ. 15:



Φωτ. 14



Φωτ. 15

Το ΕΞΟΥΡΙΣΑ αφενός μας δίνει μόνο 75 π. και αφετέρου δίνει στο συμπαίκτη μας την ευκαιρία να εκμεταλλευτεί την «τεσσάρα» K5 – K11, αν έχει πάνω του ένα N ή έστω να κατεβάσει λέξη στη «διπλή» και να πάρει και το ΕΞΟΥΡΙΣΑΝ. Και βλέπουμε ότι στο σακούλι «παίζουν» ακόμη 5 N συν 2 μπαλαντέρ!



Το ΕΞΥΡΑΦΙΣΑ είναι μεν εντυπωσιακό από μόνο του, καθώς δεν είναι και πολύ σύνηθες να μπαίνουν στο ταμπλό 9γράμματος λέξεις, μας δίνει δε και 4 π. επιπλέον (79 π.). Αλλά δυστυχώς εκεί που μπαίνει είναι μεγάλο ρίσκο, δηλαδή αν ο συμπαίκτης μας βάλει ΕΞΥΡΑΦΙΣΑΤΕ (58 π.) ή ΕΞΥΡΑΦΙΣΑΜΕ (62 π.) ή έστω ένα απλό ΔΕΝΩ κάθετα στο τετράγωνο M1 τότε παίρνει και το ΕΞΥΡΑΦΙΣΑΝ επί 2, σύνολο 74 π... Είναι σα να

κάναμε μια τρύπα στο νερό... Πολλοί έμπειροι παίκτες δεν υπολογίζουν μόνο τους πόντους που θα μαζέψουν με μία κίνησή τους, αλλά προσπαθούν να παίξουν με τρόπο τέτοιο που να μην δίνει στον αντίπαλο (δηλαδή το συμπαίκτη μας) την ευκαιρία να πάρει εκείνος στην επόμενη κίνησή του πολλούς πόντους.

Τελικά σκεφτόμαστε καλά, σπαταλούμε και μπόλικο χρόνο (θα μιλήσουμε παρακάτω για τη διαχείριση χρόνου) και αποφασίζουμε να βάλουμε το σκραμπλ ΞΥΡΙΣΑΜΕ (φωτ. 16). Το σκραμπλ αυτό μας δίνει 96 π., δηλαδή περισσότερους από κάθε άλλη επιλογή. Και την ώρα που πας να βάλεις το ΞΥΡΙΣΑΜΕ, μετανιώνεις και λες «Όπα... τι πάω να κάνω;». Διότι δυστυχώς ούτε και αυτή η επιλογή είναι ιδανική αφού ελλοχεύει ο κίνδυνος εάν ο συμπαίκτης μας έχει πάνω του ένα Ε να βάλει κάποια λεξούλα πάνω στην «τριπλή» και να σχηματίσει επιπλέον και το ΕΞΥΡΙΣΑΜΕ. «Παίζουν έξω» ακόμη 5 Ε συν 2 μπαλαντέρ. Μετράς τα γράμματα και βλέπεις ότι έξω υπάρχουν ακόμη 67 γράμματα. Λες από μέσα σου «ε, παίζουν 5 Ε στα 67, σιγά το πράμα... και στο κάτω κάτω ποιος μου λέει ότι ο άλλος έχει πάνω του Ε... μπορεί να τον πετύχω με χάλια γράμματα... ή μπορεί να πάρει την «τεσσάρα» Ε5 – Κ5 με το ΑΣ... ή μπορεί να κατεβάσει 3 γράμματα κάτω από το Β να πάρει την τριπλή π.χ. κανένα ΒΑΤΗ... ή ας μου πάρει το ΕΞΥΡΙΣΑΜΕ εγώ θα του πάρω το Β τριπλό...». Το σκέφτεσαι καλά, το ζυγίζεις σφαιρικά και καταλήγεις στο ΞΥΡΙΣΑΜΕ – δεν είναι δα και λίγοι οι 96 π....

Και ω του θαύματος! Τη στιγμή εκείνη ο άλλος έχει στο αναλόγιό του τα γράμματα ΕΛΝΡΤΨΩ (φωτ. 17), μας βάζει ένα ωραιότατο ΤΡΕΨΩ πάνω στην τριπλή, παίρνει και το ΕΞΥΡΙΣΑΜΕ και γράφει συνολικά 103 π.!



Φωτ. 16



Φωτ. 17

Εκτός όμως από μπροστά, είναι πολύ συχνό φαινόμενο το Ε να μπορεί να μπει και στο τέλος των λέξεων! Ξανά μερικά παραδείγματα: ΑΓΑΠΗΣ – ΑΓΑΠΗΣΕ, ΧΩΡΟΥΣ – ΧΩΡΟΥΣΕ, ΝΙΚΗΣ – ΝΙΚΗΣΕ, ΖΥΓΩΝ – ΖΥΓΩΝΕ, ΠΥΚΝΩΝ – ΠΥΚΝΩΝΕ, ΧΑΝΟΥΝ – ΧΑΝΟΥΝΕ κλπ. Και αυτό επίσης είναι πολύ σύνηθες στο σκραμπλ.

Κλείνοντας με το Ε, θα πρέπει να υπογραμμίσουμε ότι λόγω του συγκεκριμένου κανονισμού, το 20% περίπου του συνόλου των αποδεκτών κλιτικών τύπων του ελληνικού αγωνιστικού σκραμπλ ξεκινά από Ε. Οι τύποι αυτοί είναι υπερδιπλάσιοι εκείνων που αρχίζουν από Α.



Εννοείται φυσικά ότι το Α ή το Ε ή και άλλα γράμματα, που θα μελετήσουμε αμέσως παρακάτω, δεν μπαίνουν μόνο στην αρχή ή στο τέλος, αλλά και στη μέση των λέξεων.

Και τώρα να δούμε λιγάκι και το Ι. Είναι και αυτό πολύ χρήσιμο διότι τοποθετείται πολύ συχνά στο τέλος πολλών λέξεων επεκτείνοντάς τες. Ξανά μανά παραδείγματα: ΠΡΑΣΙΝΟ – ΠΡΑΣΙΝΟΙ, ΤΟΙΧΟ – ΤΟΙΧΟΙ, ΣΠΑΖΕ – ΣΠΑΖΕΙ, ΘΥΜΙΣΕ – ΘΥΜΙΣΕΙ, ΚΡΥΩΜΕΝΟ – ΚΡΥΩΜΕΝΟΙ κλπ.

Σειρά έχει το Ν. Ομοίως με το Ι, είναι πολύ συχνό φαινόμενο να το προσθέτουμε στο τέλος μίας λέξης. Και πάλι θα δώσουμε διάφορα παραδείγματα: ΠΡΟΣΕΞΑ – ΠΡΟΣΕΞΑΝ, ΠΡΟΣΕΧΑ – ΠΡΟΣΕΧΑΝ, ΣΦΙΞΟΥ – ΣΦΙΞΟΥΝ, ΛΟΥΖΟΥ – ΛΟΥΖΟΥΝ, ΕΛΕΩ – ΕΛΕΩΝ, ΠΑΘΩ – ΠΑΘΩΝ, ΚΑΚΟ – ΚΑΚΟΝ, ΠΡΩΤΟ – ΠΡΩΤΟΝ, ΥΛΗ – ΥΛΗΝ κλπ.

Πάμε και στο Σ. Προφανής και εδώ ο κρίσιμος ρόλος του σε χιλιάδες λέξεις. Παραδείγματα: ΜΙΚΡΟ – ΜΙΚΡΟΣ, ΟΜΟΡΦΕ – ΟΜΟΡΦΕΣ, ΜΑΘΗΤΗ – ΜΑΘΗΤΗΣ, ΛΙΜΑ – ΛΙΜΑΣ, ΣΥΝΘΕΤΟΥ – ΣΥΝΘΕΤΟΥΣ, ΤΥΠΟΙ – ΤΥΠΟΙΣ, ΟΨΗ – ΟΨΗΣ κλπ.

Παρόμοια με του Ι είναι σε κάποιες ευνόητες περιπτώσεις και η χρησιμότητα του Υ, όχι όμως σε ρήματα, αλλά μόνο σε ουσιαστικά, επίθετα και μετοχές.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Όπως είδαμε και στον Πίνακα 1, στο σακούλι υπάρχουν και 2 μπαλαντέρ, των οποίων η ονομαστική αξία είναι μηδενική, στην πραγματικότητα όμως τα μπαλαντέρ είναι τα πιο πολύτιμα γράμματα! Οι αρχάριοι παίκτες όταν τραβούν από το σακούλι ένα μπαλαντέρ συνήθως μπερδεύονται, αποπροσανατολίζονται, θεωρούν ότι έχει μηδενική αξία και προσπαθούν να το ξεφορτωθούν το συντομότερο. Η αλήθεια είναι ότι ο παίκτης που έχει στο αναλόγιό του ένα μπαλαντέρ θα χρειαστεί περισσότερο χρόνο μέχρι να αποφασίσει τι γράμμα θα το κάνει. Θα πρέπει, λειτουργώντας με πολύ γρήγορες σκέψεις και υπολογισμούς, να το αντικαταστήσει στο μυαλό του σταδιακά με όλα τα γράμματα του αλφαβήτου μέχρι να καταλήξει στην πιο σωστή απόφαση.

Το μπαλαντέρ είναι το πιο πολύτιμο γράμμα του παιχνιδιού, διότι απλούστατα θα μας βοηθήσει τα μέγιστα είτε να κάνουμε κάποιο σκραμπλ (άρα να πάρουμε και το μπόνους των 50 π.) είτε να κάνουμε κάποια κίνηση που θα μας δώσει επιπλέον 20, 30 ή και 40 πόντους είτε απλώς σε ένα «κλειστό» ταμπλό να βρούμε από μια δύσκολη θέση και να αποκτήσουμε προβάδισμα στο σκορ.



Η μέση «αξία» του μπαλαντέρ είναι περίπου 25 – 30 πόντοι. Τι σημαίνει αυτό; Έστω ότι η «καλύτερη» κίνηση που έχουμε να κάνουμε παίζοντας π.χ. 3, 4 ή 5 από τα γράμματά μας χωρίς να χρησιμοποιήσουμε το μπαλαντέρ, μάς δίνει λ.χ. 18 π. Και έστω ότι εάν χρησιμοποιήσουμε επιπλέον και το μπαλαντέρ, τότε η «καλύτερη» κίνησή μας (δηλαδή αυτή με τους περισσότερους πόντους) μάς δίνει λ.χ. 34 π., δηλαδή συν 16 π. Σε αυτή την περίπτωση δεν θα σπαταλήσουμε το μπαλαντέρ, θα κάνουμε υπομονή μέχρι να «καθαρίσει» το αναλόγιό μας και να κάνουμε κάποιο σκραμπλ (παίρνοντας και το μπόνους των 50 π.) ή στην χειρότερη περίπτωση (αν όχι σκραμπλ) να βρούμε κίνηση π.χ. 70, 80 ή και 100 π. με το μπαλαντέρ. Τότε ναι, αξίζει τον κόπο να το παίξουμε!

Και φυσικά να πούμε και το αυτονόητο. Έστω ότι σε κάποια στιγμή του παιχνιδιού επιβάλλεται να κάνουμε αλλαγή γραμμάτων, ας πούμε επειδή έχουμε στο αναλόγιό μας τα γράμματα ΤΜΓΛΔΤ* (όπου * είναι το μπαλαντέρ). Θα αλλάξουμε κάποια γράμματα αλλά σε καμία περίπτωση δεν διώχνουμε το μπαλαντέρ! Δεν το πετάμε ποτέ στο σακούλι!

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΝΑΛΟΓΙΟΥ, ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΚΑΙ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ

Εδώ θα πρέπει να αποδεχθούμε κάποιες βασικές αρχές. Για κάθε «κίνηση» που επιλέγουμε να κάνουμε κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, όσο καθοριστικό και βαρύνουσας σημασίας είναι το σκορ της κάθε κίνησης (δηλαδή οι πόντοι που παίρνουμε από την κίνηση αυτή), εξίσου καθοριστικός και βαρύνουσας σημασίας είναι και ο συνδυασμός των γραμμάτων που επιλέγουμε να αφήσουμε στο αναλόγιο (δηλαδή τα γράμματα εκείνα, τα οποία δεν θα τα χρησιμοποιήσουμε στην συγκεκριμένη κίνηση, αλλά θα τα κρατήσουμε στο αναλόγιό μας για να τα χρησιμοποιήσουμε στην επόμενη κίνησή μας).

Για να θεωρείται μία κίνηση επιτυχημένη, θα πρέπει πρώτα απ' όλα να συνεκτιμήσουμε και να αξιολογήσουμε ταυτόχρονα δύο παράγοντες: ο ένας είναι το ταμπλό, δηλαδή η μορφή που έχει πάρει τη συγκεκριμένη στιγμή και ο άλλος είναι το αναλόγιο, δηλαδή τα 7 γράμματα που έχουμε στην κατοχή μας. Αμέσως μετά από την εκτίμηση και την αξιολόγηση των παραγόντων αυτών, θα πρέπει να καταρτίσουμε με το μυαλό μας μία μικρή λίστα με υποψήφιες κινήσεις, τις οποίες βέβαια φροντίζουμε εκ παραλλήλου να αξιολογήσουμε και να ιεραρχήσουμε. Τέλος, θα πρέπει να αποφασίσουμε να παίξουμε την κίνηση εκείνη που θεωρούμε σωστότερη και αποδοτικότερη. Την κίνηση εκείνη που θεωρείται αντικειμενικά ότι αυξάνει την πιθανότητα να κερδίσουμε τον αγώνα.

Στη συντριπτική πλειοψηφία των κινήσεων που θα κάνουμε στην αρχή του αγώνα, δηλαδή στο πρώτο μισό του αγώνα ή ακόμη και στα πρώτα 2/3 (δύο τρίτα) του αγώνα, οι δύο σημαντικότεροι παράγοντες που πρέπει να λαμβάνουμε σοβαρά υπόψη είναι το σκορ της κάθε κίνησης και η «ποιότητα» του συνδυασμού των γραμμάτων που επιλέγουμε να αφήσουμε στο αναλόγιο. Για όλους τους παίκτες που αγωνίζονται στο υψηλότερο επίπεδο, είναι αυτονόητο ότι πριν αποφασίσουμε να παίξουμε την κίνηση εκείνη που θεωρούμε σωστότερη και αποδοτικότερη, θα πρέπει να αξιολογήσουμε και να ζυγίσουμε ψύχραιμα τον παράγοντα «σκορ» και τον παράγοντα «συνδυασμός των γραμμάτων που αφήνουμε στο αναλόγιο». Η ιδανική επιλογή για κάθε κίνηση είναι εκείνη που διατηρεί ισορροπία ανάμεσα στους δύο αυτούς παράγοντες. Δεν κοιτάζουμε μόνο το πόσους πόντους θα πάρουμε από την κίνησή μας περιφρονώντας το αναλόγιό μας και αντίστροφα δεν κοιτάζουμε μόνο το αναλόγιό μας περιφρονώντας το ταμπλό.

Όλα αυτά βέβαια, όπως είπαμε και λίγο πιο πριν, έχουν ιδιαίτερη βαρύτητα στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, στις πρώτες 6-7 κινήσεις μας. Καθώς όμως ο αγώνας πλησιάζει στο τέλος του, σταδιακά δίνουμε όλο και λιγότερη σημασία στη διαχείριση του αναλογίου μας, ρίχνοντας όλο και περισσότερο το βάρος στην παρατήρηση του ταμπλό και στην πλήρη αξιοποίησή του, προσπαθώντας να πάρουμε τη βέλτιστη συγκομιδή πόντων για κάθε μας κίνηση.

Είχαμε μιλήσει σε προηγούμενο κεφάλαιο για την αξιοποίηση των «μεγάλων». Οι αρχάριοι παίκτες εάν τραβήξουν στην αρχή κάποιο μεγάλο, συνήθως το κρατούν στο αναλόγιό τους πολλή ώρα, περιμένοντας τη «μαγική στιγμή» που θα το τοποθετήσουν στο ταμπλό ώστε να πάρουν με αυτό το γράμμα 90, 100 ή και 130 πόντους... Με τη λανθασμένη όμως αυτή τακτική ελλοχεύει ο κίνδυνος όχι μόνο να μην κάνουν ποτέ σκραμπλ, αλλά να φορτωθούν επιπλέον και δεύτερο ή και τρίτο μεγάλο στο αναλόγιο

τους! Και στο μεταξύ ο κάπως πιο έμπειρος συμπαίκτης τους θα έχει διώξει τα δύσκολα γράμματά του χωρίς να το πολυσκέφτεται και θα καταφέρει να σχηματίσει και ένα – δύο σκραμπλ, θα ξεφύγει στο σκορ και άντε μετά να τον κυνηγάς, να τρέχεις και να μην τον φτάνεις... Και τελικά εκείνη η «μαγική στιγμή» δεν έρχεται ποτέ...

Ένα από τα πιο παρεξηγημένα δόγματα στο αγωνιστικό σκραμπλ μας λέει τα εξής: «Αν σε μία παρτίδα καταφέρεις να παίξεις λ.χ. τα 58 από τα 104 συνολικά γράμματα του σακουλιού και ο συμπαίκτης σου τα υπόλοιπα 45 (έστω ότι στο κλείσιμο μένει με ένα γράμμα στο αναλόγιό του), τότε αυτό σημαίνει ότι θα έχεις ήδη καταφέρει να πετύχεις μεγαλύτερο συνολικό σκορ από εκείνον. Πάίζε σε κάθε σου κίνηση όσο το δυνατόν περισσότερα γράμματα και κατ' αυτόν τον τρόπο θα έχεις μεγαλύτερη πιθανότητα από εκείνον να τραβήξεις τα μεγάλα και τα μπαλαντέρ».

Υπάρχει βέβαια σαφώς μία άμεση συνάρτηση του ποιος θα πάρει περισσότερα γράμματα με το ποιος θα κερδίσει τελικά τον αγώνα, αυτό όμως οφείλεται εν μέρει και στο ότι ο νικητής – κατά κανόνα – πετυχαίνει περισσότερα σκραμπλ από τον ηττημένο. Αυτά τα επιπλέον σκραμπλ (και τα επιπλέον μπόνους των 50 π.) είναι – κατά κανόνα – αποτέλεσμα του ότι ο νικητής διαχειρίζεται σωστότερα και ορθότερα το αναλόγιό του κατά τη διάρκεια του αγώνα. Το καθοριστικό σημείο, το οποίο δεν συνειδητοποιούν απόλυτα εκείνοι που ενστερνίζονται με κλειστά τα μάτια το δόγμα της προηγούμενης παραγράφου είναι το ότι η «ποιότητα» του συνδυασμού των γραμμάτων που αφήνουμε στο αναλόγιό μας μετά από κάθε μας κίνηση είναι πολύ πιο σημαντική από αυτόν καθαυτόν τον αριθμό των γραμμάτων που θα παίξουμε με την κίνησή μας ή τον αριθμό των γραμμάτων που θα αφήσουμε στο αναλόγιό μας.

Για τον παίκτη που τραβά διαρκώς από το σακούλι όσο το δυνατόν περισσότερα γράμματα, η πιθανότητα να τραβήξει περισσότερα «καλά» γράμματα είναι ακριβώς ίδια με την πιθανότητα να τραβήξει περισσότερα «χάλια» γράμματα!

Τα δύο βασικά κλειδιά για μία επιτυχημένη διαχείριση αναλογίου είναι τα εξής: πρώτον, αποφεύγουμε να κρατάμε στο αναλόγιο διπλά και τριπλά γράμματα, διότι μειώνονται δραματικά οι πιθανότητες να σχηματίσουμε σκραμπλ και δεύτερον, προσπαθούμε ώστε στον συνδυασμό γραμμάτων που θα αφήσουμε στο αναλόγιο να υπάρχει μία ισορροπημένη κατανομή ανάμεσα σε σύμφωνα και σε φωνήεντα και μάλιστα αυτά θα πρέπει να συνδυάζονται μεταξύ τους αρμονικά.

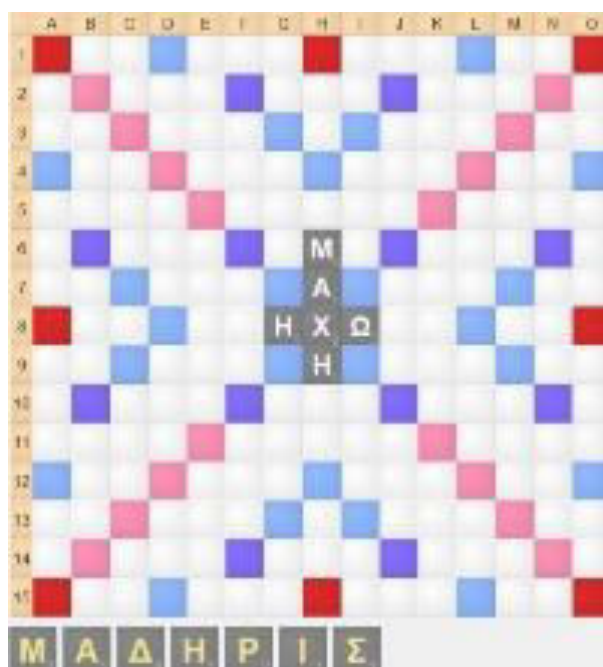
Συμπέρασμα: η «ποιότητα» έχει αναμφισβήτητα μεγαλύτερη βαρύτητα από την «ποσότητα».

Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι η διαχείριση αναλογίου και η επιτυχής αξιολόγηση του συνδυασμού γραμμάτων που αφήνουμε στο αναλόγιό μας αποτελούν το «Άγιο Δισκοπότηρο» του αγωνιστικού σκραμπλ. Μία από τις σημαντικότερες διαφορές στο παιχνίδι ενός αρχάριου παίκτη και ενός πρωταθλητή εντοπίζεται ακριβώς στη διαχείριση του αναλογίου τους. Ο αρχάριος συνήθως προσπαθεί να σχηματίσει την μεγαλύτερη λέξη με τα 7 του γράμματα και να πάρει όσο περισσότερους πόντους μπορεί, λ.χ.

σχηματίζοντας λέξεις 6 γραμμάτων, αγνοώντας παντελώς τη σημασία που έχουν τα γράμματα που θα κρατήσει στο αναλόγιό του για την επόμενη κίνησή του.

Η αποτελεσματική διαχείριση αναλογίου στο πρώτο μισό του αγώνα συνίσταται εν πολλοίς γύρω από τον άξονα της μεγιστοποίησης της πιθανότητας να κάνουμε όσο το δυνατόν περισσότερα σκραμπλ. Και αυτό βέβαια είναι πολύ πιθανότερο να επιτευχθεί αν κρατήσουμε στο αναλόγιο έναν «κορμό» που αποτελείται κυρίως από «μικρά» γράμματα, αυτά που η ονομαστική τους αξία είναι 1 ή 2 π.

Πάμε τώρα να τα δούμε αυτά στην πράξη στο παρακάτω παράδειγμα της φωτ. 18:



Φωτ. 18

Το παιχνίδι βρίσκεται στο ξεκίνημά του. Πάίξαμε στην πρώτη κίνηση τη λέξη ΗΧΩ, μέναμε με 4 γράμματα στο αναλόγιο, οπότε τραβήξαμε από το σακούλι άλλα 3, ούτως ώστε να έχουμε και πάλι 7 γράμματα στο αναλόγιό μας.

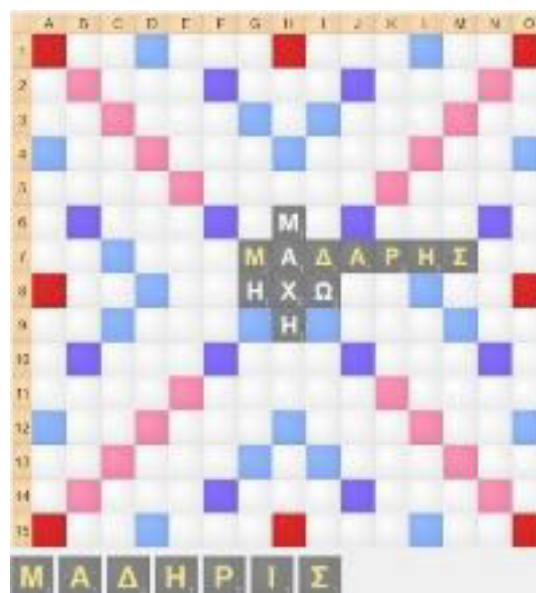
Έπαιξε στη συνέχεια και ο συμπαίκτης μας και τοποθέτησε στο ταμπλό τη λέξη ΜΑΧΗ. Ανοίγουμε εδώ μία παρένθεση για να θυμηθούμε εκείνα που λέγαμε στο κεφάλαιο «Η δύναμη των μικρών» για το Α και το Σ. Παρατηρούμε λοιπόν ότι ο συμπαίκτης μας κάνει το λεγόμενο «διπλό άνοιγμα», δηλαδή «στήνει» τη λέξη ΜΑΧΗ με τέτοιο τρόπο που να γίνεται στη συνέχεια είτε ΑΜΑΧΗ είτε ΜΑΧΗΣ. Κλείνουμε την παρένθεση. Το πρώτο μέλημά μας είναι να μελετήσουμε τα γράμματά μας και να σκεφτούμε μήπως έχουμε κάποιο σκραμπλ που θα μας δώσει και το μπόνους των 50 επιπλέον πόντων.

Ξοδεύουμε λίγο χρόνο, «σπάζουμε το κεφάλι μας», αλλά σκραμπλ των 7 ή και των 8 γραμμάτων δεν βρίσκουμε... Εάν επιλέξουμε κάποια κίνηση με μοναδικό κριτήριο τους περισσότερους πόντους, θα καταλήξουμε σε μία από τις δύο κινήσεις που βλέπουμε

παρακάτω στη φωτ. 19 και στη φωτ. 20. Αυτές οι κινήσεις μας δίνουν από 39 π. η καθεμία.



Φωτ. 19

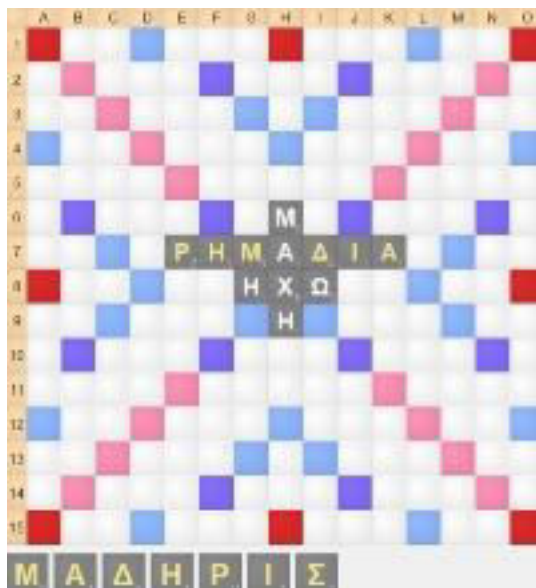


Φωτ. 20

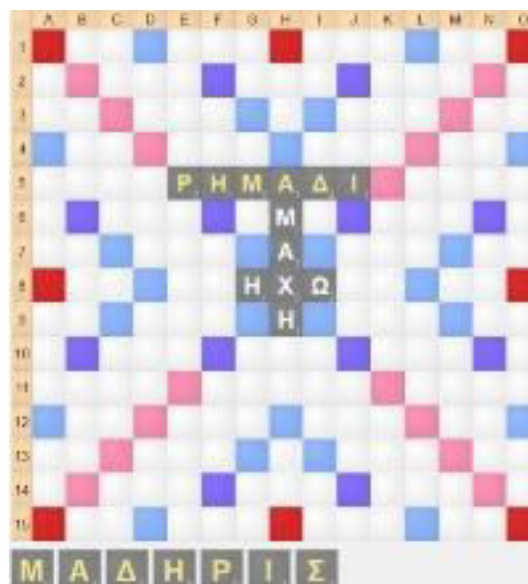
Ας σχολιάσουμε τώρα τη φωτ. 19. Η κίνηση αυτή αφήνει ανοιχτή την επάνω «τεσσάρα» στη γραμμή 5, ανοίγει νέα «τεσσάρα» στη στήλη Κ και το χειρότερο είναι ότι στο αναλόγιό μας μένει μόνο το Ρ. Το να μείνουμε με ένα Ρ απέχει πάρα πολύ από το να κρατήσουμε έναν ισορροπημένο «κορμό» τεσσάρων εύκολων γραμμάτων που αποτελείται από 2 σύμφωνα και 2 φωνήεντα. Δίνει βέβαια συνολικά 39 π. (ΔΙΣΗΜΑ 25 π. + ΜΑΧΗΣ 14 π.).

Πάμε να δούμε λιγάκι και την επόμενη επιλογή στη φωτ. 20. Η κίνηση αυτή αφήνει ανοιχτή την επάνω «τεσσάρα» στη γραμμή 5, ανοίγει νέα «τεσσάρα» στη στήλη Κ, ανοίγει άλλες δύο «διπλές» στις στήλες L και M και μας αφήνει με ένα Ι στο αναλόγιο. Δίνει και αυτή 39 π. αλλά είναι χειρότερη επιλογή από την προηγούμενη για 2 επιπρόσθετους λόγους: α) το σημείο που βάζουμε το Α είναι πολύ επικίνδυνο, διότι δίνουμε στο συμπαίκτη μας την ευκαιρία να μαζέψει (χωρίς να κοπιάσει ιδιαίτερα) 60 – 70 π. αξιοποιώντας ένα μεγάλο στη θέση J6 και β) υπό προϋποθέσεις κινδυνεύουμε να μαςβάλει ο συμπαίκτης μας τρία ή και περισσότερα γράμματα ξεκινώντας από τη θέση F6 (π.χ. ΖΩΜΟ(Σ), ΒΩΜΟ(Σ), ΘΑΜΑ, ΦΑΜΕ, ΨΩΜΑ(Σ) κλπ.) και να μαζέψει 50 – 60 π.

Μπορεί επίσης (εάν όπως είπαμε αδιαφορήσουμε για το αναλόγιο και αποφασίσουμε να κυνηγήσουμε αποκλειστικά το σκορ) να καταλήξουμε σε μία από τις δύο κινήσεις που βλέπουμε παρακάτω στη φωτ. 21 και στη φωτ. 22. Αυτές οι κινήσεις μας δίνουν από 38 π. η καθεμία.



Φωτ. 21



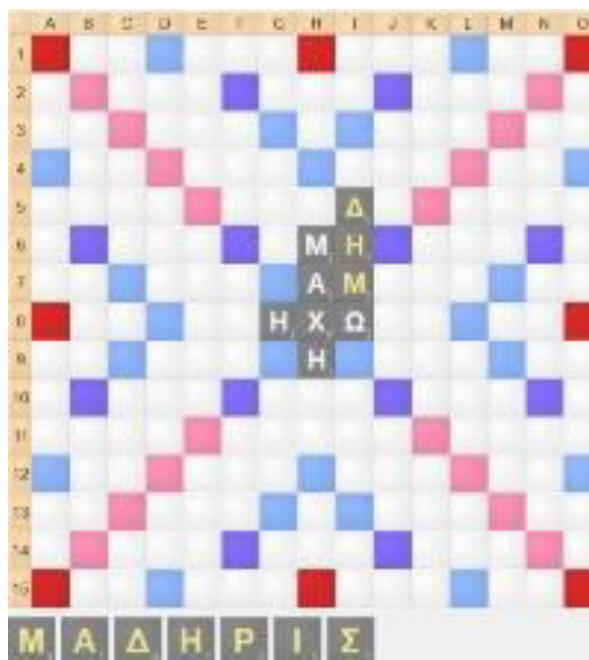
Φωτ. 22

Ας δούμε τώρα τη φωτ. 21. Η επιλογή αυτή έχει τα ίδια μειονεκτήματα με την επιλογή της φωτ. 20 (δωρό στον συμπαίκτη άφθονοι πόντοι από την αξιοποίηση των τετραγώνων F6 ή J6) και συν τοις άλλοις ανοίγει και τρίτη τεσσάρα στη στήλη Ε... Μένουμε στο αναλόγιο με ένα Σ ή εναλλακτικά (εάν επιλέξουμε – ακόμη χειρότερα – τη λέξη ΣΗΜΑΔΙΑ) με ένα Ρ. Παίρνεις 38 π. με τα ΡΗΜΑΔΙΑ και 37 π. με τα ΣΗΜΑΔΙΑ.

Ας σχολιάσουμε τώρα λιγάκι και την επόμενη επιλογή, αυτήν που βλέπουμε στη φωτ. 22. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Πρώτον, παίρνουμε το ΡΗΜΑΔΙ στην διπλή και σχηματίζουμε επιπλέον και το ΑΜΑΧΗ, σύνολο 38 π. Δεύτερον, δεν ρισκάρουμε με τα τετράγωνα F6 και J6. Τρίτον, κρατάμε στο αναλόγιο ένα Σ για να κάνουμε μετά (αν προλάβουμε...) ΑΜΑΧΗΣ. Υπάρχει όμως κι εδώ ένα σοβαρό μειονέκτημα: δίνεις στον αντίπαλο (ή συμπαίκτη αν προτιμάτε...) την ευκαιρία, εφόσον έχει πάνω του ένα Α που θα το βάλει στη θέση K5, αφενός να διπλασιάσει ολόκληρη τη λέξη ΡΗΜΑΔΙΑ και αφετέρου να βάλει στη διπλή ή ακόμη και στην τετραπλή (αν έχει σκραμπλ 7γράμματο που ξεκινά από Α) τη λέξη του, με αποτέλεσμα να συγκεντρώσει πολλούς πόντους εκεί που ούτε καν το φανταζόταν! Και πρέπει να πούμε βέβαια ότι στο σακούλι υπάρχουν ακόμη 10 Α συν 2 μπαλαντέρ...

Όλες αυτές οι κινήσεις (φωτ. 19, 20, 21, 22) έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: αποτελούν επιλογές ενός παίκτη που αδιαφορεί για τον «κορμό» του αναλογίου του και επιδιώκει αποκλειστικά και μόνον το βέλτιστο σκορ, κρατώντας ως κορμό είτε ένα Ρ, είτε ένα Ι, είτε ένα Σ. Με τον τρόπο αυτόν όμως απομακρύνεται πάρα πολύ η προοπτική να σχηματίσει κανείς σκραμπλ στην επόμενη κίνηση. Στον αντίποδα, έστω ότι ένας παίκτης αδιαφορεί για τους πόντους (σκορ) και κοιτάζει μόνο το αναλόγιό του. Σκέφτεται λοιπόν «στο σακούλι έχει 10 Α, γιατί να μην παίξω ένα Σ στη θέση H10 (ΜΑΧΗΣ) για 14 π. και μετά να τραβήξω Α και να κάνω σκραμπλ στην τεσσάρα (ΡΗΜΑΔΙΑ + ΑΜΑΧΗΣ);». Μα... ποιος σου εγγυάται ότι θα τραβήξεις Α;

Είχαμε γράψει πιο πάνω ότι η ιδανική επιλογή για κάθε κίνηση είναι εκείνη που διατηρεί ισορροπία ανάμεσα στους παράγοντες «σκορ» και «συνδυασμός των γραμμάτων που αφήνουμε στο αναλόγιο» (δηλαδή με μια λέξη ο λεγόμενος «κορμός»). Με κριτήριο λοιπόν το δόγμα αυτό, πάμε τώρα να σχολιάσουμε την κίνηση που βλέπουμε παρακάτω στη φωτ. 23:



Φωτ. 23

Επιλέγουμε να παίξουμε τη λέξη ΔΗΜΩ που μας δίνει 25 π. Αυτή είναι μία κίνηση που υπολείπεται μεν κατά 14 π. από τους 39 π. που δίνουν οι αντίστοιχες των φωτ. 19 και φωτ. 20, αλλά το σημαντικό εδώ είναι ότι ο κορμός που κρατάμε στο αναλόγιο είναι τα γράμματα ΑΡΙΣ. Ο συνδυασμός αυτός αυξάνει πάρα πολύ την πιθανότητα να σχηματίσουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση, καθώς υπάρχουν στη γλώσσα μας εκατοντάδες διαφορετικά σκραμπλ που περιέχουν τα 4 αυτά γράμματα.

Αυτό ήταν ίσως ένα υπεραπλουστευμένο παράδειγμα· καταδεικνύει όμως με εύγλωττο τρόπο το πώς διαχειριζόμαστε το αναλόγιό μας έτσι ώστε να αυξήσουμε την πιθανότητα να κάνουμε περισσότερα σκραμπλ από τον συμπαίκτη μας.

Εάν ένας αρχάριος παίκτης μπορεί να αφομοιώσει και να εφαρμόσει την τακτική αυτή και δη στο ξεκίνημα της παρτίδας, τότε πολύ γρήγορα θα μπορεί να παίζει καλύτερα από τον μέσο όρο των παικτών που συμμετέχουν σε ένα επίσημο βαθμολογημένο τουρνουά.

Είναι αυτονόητο ότι όλη η ουσία της ως άνω τακτικής συμπυκνώνεται στην ικανότητά μας να αξιολογούμε με ακρίβεια τους εκάστοτε κορμούς (δηλαδή τους συνδυασμούς που αφήνουμε στο αναλόγιο). Για να βελτιώσουμε δε την ικανότητα αυτή, δεν υπάρχει

πιο ασφαλής μέθοδος από την εντατική μελέτη των αποδεκτών λεξικών, από τα οποία προκύπτουν όλοι οι αποδεκτοί κλιτικοί τύποι του ελληνικού αγωνιστικού σκραμπλ.

Αναφερθήκαμε πιο πάνω επιγραμματικά στα δύο βασικά κλειδιά μιας επιτυχημένης διαχείρισης αναλογίου: α) να μην κρατάμε διπλά και τριπλά γράμματα και β) να διατηρούμε μια ισορροπία ανάμεσα στα σύμφωνα και τα φωνήεντα.

Το να κρατήσουμε στο αναλόγιο 2 Η και 2 Τ (δηλαδή τα γράμματα ΤΗΤΗ) το πολύ πολύ εάν σταθούμε τυχεροί να καταφέρουμε να βγάλουμε τα σκραμπλ ΑΗΤΤΗΤΗ ή ΑΠΑΤΗΤΗ ή ΕΠΙΚΤΗΤΗ, άντε να βρεθούν το πολύ και ένα δύο ακόμη...

Εάν δεν μπορούμε να αποφύγουμε το ενδεχόμενο να κρατήσουμε διπλά γράμματα, τότε σίγουρα τα ΑΑ και ΕΕ είναι σαφώς προτιμότερα από τα ΙΙ και ΟΟ, πόσω δε μάλλον από τα ΗΗ και ΥΥ. Όσον αφορά τα σύμφωνα, τα ΣΣ είναι προτιμότερα. Μετά θα βάζαμε τα ΝΝ, ΤΤ. Πιο πίσω σε αξιολόγηση είναι τα ζεύγη ΚΚ και ΡΡ και ακόμη χειρότερα τα ΠΠ και ΜΜ.



Προσέχουμε πολύ επίσης και την ισορροπία συμφώνων – φωνηέντων και ιδιαίτερα όταν ο αγώνας βρίσκεται σε προχωρημένο στάδιο και στο σακούλι απομένουν λιγότερα από 23 – 24 γράμματα. Παρακολουθούμε προσεκτικά τα γράμματα που βρίσκονται στο σακούλι, όχι φυσικά κοιτάζοντας μέσα σε αυτό (αφού αυτό απαγορεύεται ρητά από τους κανονισμούς), αλλά σβήνοντας τα γράμματα που παίχθηκαν στο ειδικό φύλλο αγώνα.

Θα μιλήσουμε σε άλλο κεφάλαιο για το φύλλο αγώνα και την παρακολούθηση των γραμμάτων. Έστω λοιπόν ότι το παιχνίδι έχει προχωρήσει κι εμείς παρατηρούμε ότι παίζουν «έξω» π.χ. 19 γράμματα (σημ. το «έξω» σημαίνει ότι τα 12 από τα 19 βρίσκονται στο σακούλι και τα 7 από τα 19 στο αναλόγιο του συμπαίκτη μας, χωρίς φυσικά να γνωρίζουμε ποια βρίσκονται πού...). Παρατηρούμε πιο προσεκτικά, μετράμε, ξαναμετράμε και βλέπουμε ότι από τα 19 συνολικά τα 13 είναι σύμφωνα και τα 6 μόνο φωνήεντα! Έστω ότι έχουμε στο αναλόγιο τα γράμματα ΓΛΠΣΤΑΕ, δηλαδή 2 φωνήεντα και 5 σύμφωνα. Το να προβούμε απερίσκεπτα σε κίνηση τριών γραμμάτων με τα 2 φωνήεντά μας (π.χ. ΑΣΕ) ακόμη κι αν αυτά τα 3 συγκεκριμένα γράμματα μας δίνουν π.χ. 30 ή και 40 π. θεωρείται από πολλούς έγκλημα ολκής...

Δεν κρατάμε στο αναλόγιο λάθος γράμματα. Είχαμε μιλήσει και πιο πάνω για την αξιοποίηση των μεγάλων. Τι σημαίνει όμως «αξιοποίηση»; Και αποτελεί η τελευταία πανάκεια για την επιτυχή έκβαση του αγώνα; Ας τα πάρουμε με τη σειρά. Ένα από τα συχνότερα λάθη στο αγωνιστικό σκραμπλ είναι το να κρατά κανείς σφιχτά στο αναλόγιο επί 2, 3, 4 ή και 5 κινήσεις κάποιο από τα μεγάλα, ελπίζοντας να το αξιοποιήσει σε κάποια επόμενη κίνηση που θα του αποφέρει και πολλούς πόντους. Κάθε φορά που το κάνει κάποιος αυτό, μειώνεται δραματικά η πιθανότητά του να κάνει σκραμπλ στην επόμενη κίνηση. Σύνηθες, ακόμη και μεταξύ των πιο έμπειρων παικτών, είναι το φαινόμενο να κρατάνε ως κορμό ένα «μεγάλο» και τρία «μικρά». Ένας κορμός του τύπου ΨΙΝΑ είναι πολύ απίθανο να αποφέρει σκραμπλ στην επόμενη κίνηση, καθώς υφίστανται αμυδρές μόνον ελπίδες να τραβήξουμε τρία γράμματα που θα συνδυαστούν αρμονικά με τα 4 ΨΙΝΑ... Αυτό σημαίνει ότι στην επόμενη κίνηση, που το πιθανότερο είναι να μην έχουμε σκραμπλ, θα αναγκαστούμε είτε να σπάσουμε τον κορμό μας είτε να πετάξουμε άρον άρον το Ψ, το οποίο – μια που το ‘φερε η κουβέντα – να πούμε ότι είναι (μετά το Β) το δυσκολότερο γράμμα!

Πότε αξίζει να παίξουμε μόνον ένα γράμμα κυνηγώντας στην επόμενη κίνηση το σκραμπλ; Έστω ότι έχουμε στο αναλόγιο έναν πολύ ελκυστικό κορμό συν ένα γράμμα... ας το πούμε «ο τρελός του χωριού»! Ιδού τρία απλά παραδείγματα: έχουμε στο αναλόγιο τα γράμματα ΑΡΕΤΙΚΗ ή τα γράμματα ΑΡΤΗΝΟΣ ή τα γράμματα ΑΡΕΤΟΣΗ. Μπορεί να φαίνεται λίγο παράξενο, αλλά η πικρή αλήθεια είναι ότι ούτε ο πρώτος κορμός, ούτε ο δεύτερος, αλλά ούτε και ο τρίτος δίνουν κάποιο «αυτούσιο» σκραμπλ (σημ. «αυτούσιο» σημαίνει 7 γράμματα, δηλαδή χωρίς να χρησιμοποιήσουμε κάποιο όγδοο γράμμα από το ταμπλό). Κι όμως, δεν δίνουν σκραμπλ! Να λοιπόν τι μας κάνει ένα αντιπαθητικό Η... Ε, δε χάθηκε ο κόσμος λες, ας παίξω τώρα μόνο το Η και στην επόμενη κίνηση θα βγάλω σκραμπλ...

Όλα αυτά βέβαια στη θεωρία... Στην πράξη όλοι έχουμε γίνει τουλάχιστον μία φορά αυτόπτες μάρτυρες κάποιου απίστευτου στην εξέλιξή του αγώνα, στον οποίο έμπειρος παίκτης κάνει 3 – 4 σκραμπλ, του δίνει το σακούλι επιπλέον και τρία μεγάλα, τα αξιοποιεί με τον βέλτιστο τρόπο, κι όμως στο τέλος φευ· καταφέρνει να χάσει! Ναι, σωστά καταλάβατε, ένας τέτοιος αγώνας είναι η εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα...

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΟΡΜΟΙ

Στον παρακάτω Πίνακα 2 έχουμε χωρίσει τα γράμματα σε 3 κύριες ομάδες (Ομάδα 1, Ομάδα 2, Ομάδα 3).

ΑΞΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	ΟΜΑΔΑ 3
1 π.	Α Ε Ι Ν Ο Σ Τ	Η	
2 π.	Κ Ρ	Π Υ	
3 π.		Λ Μ Ω	
4 π.		Γ Δ	
8 π.			Β Φ Χ
10 π.			Ζ Θ Ξ Ψ
0			ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Πίνακας 2

Ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες στο παιχνίδι, ο οποίος βέβαια συνδέεται άμεσα και με τη διαχείριση του αναλογίου μας, είναι ο «κορμός», δηλαδή «ο συνδυασμός των γραμμάτων που αφήνουμε στο αναλόγιό μας» αφού ολοκληρώσουμε την κίνησή μας.

Παρατηρώντας εκ παραλλήλου και τον πίνακα 2, μπορούμε αδρομερώς να στηριχθούμε στις παρακάτω γενικές παραδοχές:

α) Όσο μεγαλύτερο είναι το πλήθος των γραμμάτων που κρατήσαμε στο αναλόγιό μας, τόσο περισσότερες είναι και οι πιθανότητες να κάνουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση. Δηλαδή είναι σαφέστατα πιο πιθανό να κάνουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση εάν κρατήσουμε στο αναλόγιο κορμό 5 ή 6 γραμμάτων, από το να κρατήσουμε στο αναλόγιο κορμό 2 ή 3 γραμμάτων.

β) Όσα περισσότερα γράμματα από την ομάδα 1 του ανωτέρω πίνακα κρατάμε στον κορμό μας, τόσο περισσότερες είναι και οι πιθανότητες να κάνουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση.

γ) Τα γράμματα της ομάδας 2 δεν είναι εξ ορισμού και κατ' ανάγκην ανεπιθύμητα, αλλά ο κανόνας είναι να μην περιλαμβάνονται στον κορμό μας περισσότερα από ένα ή το πολύ δύο. Κάποια από αυτά αποκτούν επιπλέον αξία υπό ορισμένες προϋποθέσεις. Επί παραδείγματι, το Υ είναι πιο χρήσιμο όταν έχουμε στον κορμό μας και ένα (τουλάχιστον) Ο· σε αντίθετη περίπτωση είναι πιο δύσχρηστο. Ομοίως, το Ω αποκτά άλλη αξία εάν στον κορμό μας έχουμε και ένα Ν, ειδικά αν περιορίζονται κάπως οι πιθανότητες αξιοποίησής του.

δ) Και φυσικά αποφεύγουμε όπως ο διάβολος το λιβάνι να κρατάμε στον κορμό μας δύο ή και περισσότερα γράμματα της ομάδας 3, που έχουν αξία 8 ή 10 π. Στον κανόνα αυτόν βέβαια δεν περιλαμβάνονται τα δύο μπαλαντέρ, τα οποία όπως είπαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο είναι τα πιο πολύτιμα γράμματα του σακουλιού.

ε) Το είπαμε και σε προηγούμενα κεφάλαια, θα το πούμε όμως και εδώ. Αποφεύγουμε να μένουμε με κορμό που περιλαμβάνει δύο ή και περισσότερα όμοια γράμματα. Ο λόγος είναι πολύ απλός: μειώνονται σημαντικά οι πιθανές επτάδες στην επόμενη κίνησή μας, άρα και οι πιθανότητες να κάνουμε σκραμπλ. Είναι όμως προφανές ότι η παραδοχή αυτή έχει και αρκετές εξαιρέσεις.

ζ) Τα πιο χρήσιμα – κατά τεκμήριο – γράμματα είναι τα Α, Ε, Ι, Κ, Ν, Σ, Τ. Είναι εξαιρετικά δύσκολο (όχι όμως και αδύνατον!) να κάνουμε σκραμπλ εάν στον 7γράμματο κορμό μας δεν έχουμε κανένα από αυτά τα 7 γράμματα και δεν έχουμε και μπαλαντέρ.

η) Κάποιοι συνδυασμοί είναι εκ των πραγμάτων πολύ δύσκολοι, ενίοτε δε μπορεί να αποδειχθούν έως και καταστροφικοί. Δεν κρατάμε στον κορμό μας ταυτόχρονα δύο Γ ή δύο Δ ή ένα Γ κι ένα Δ ή δύο Λ ή ένα Ρ κι ένα Λ ή δύο Υ και τρία Η... Θεωρείται αντικειμενικά πολύ δύσκολο να κάνουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση αν κρατάμε στο αναλόγιό μας τέτοιους συνδυασμούς.

θ) Όσο χαμηλότερο είναι το άθροισμα των πόντων (δηλ. της ονομαστικής αξίας) των επτά γραμμάτων του αναλογίου μας, τόσο υψηλότερες είναι και οι πιθανότητες να κάνουμε σκραμπλ. Λ.χ. ο κορμός ΑΕΙΝΡΣΤ έχει συνολικό άθροισμα 8 π., ενώ ο κορμός ΑΒΔΗΜΟΩ έχει συνολικό άθροισμα 21 π.

Φυσικά, όλες οι παραπάνω παραδοχές δεν αποτελούν θέσφατα, καθώς (ως γνωστόν) όλοι οι κανόνες έχουν και τις εξαιρέσεις τους.



Η ΠΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ

Σύμφωνα με τους κανονισμούς, κάθε παίκτης έχει τρεις διαφορετικές επιλογές όταν έρχεται η σειρά του να παίξει. Αυτά ισχύουν και στην πρώτη κίνηση, αλλά και στις επόμενες, με εξαίρεση κάποιους περιορισμούς που θα τους δούμε σε άλλο κεφάλαιο. Η πρώτη επιλογή είναι να τοποθετήσουμε στο ταμπλό κάποια λέξη, η οποία βέβαια να έχει μήκος τουλάχιστον δύο γραμμάτων. Η δεύτερη είναι να κάνουμε αλλαγή γραμμάτων, χάνοντας βέβαια τη σειρά μας και καταγράφοντας μηδενική βαθμολογία στην κίνηση αυτή. Και η τρίτη είναι να κάνουμε «πάσο», δηλαδή να χάσουμε τη σειρά μας χωρίς να παίξουμε, χωρίς να αλλάξουμε γράμματα και χωρίς να πάρουμε πόντους.

Η πρώτη κίνηση είναι αρκετά σημαντική και κατά κάποιον τρόπο καθοριστική για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Κατ' αρχάς, η πρώτη λέξη που θα τοποθετηθεί στο ταμπλό, θα πρέπει υποχρεωτικά να περνάει πάνω από το κεντρικό ροζ τετράγωνο, επομένως θα είναι και διπλής αξίας. Σύμφωνα με μελέτες που βασίστηκαν σε δεδομένα από δεκάδες χιλιάδες παρτίδες, ο παίκτης που παίζει πρώτος (δηλ. αυτός που τραβάει πρώτος γράμματα από το σακούλι και αυτός που δικαιούται να κάνει την πρώτη κίνηση) έχει περίπου 53% - 54% πιθανότητες να κερδίσει την παρτίδα. Αυτό βέβαια από μόνο του δεν μας λέει και πολλά πράγματα...

Γιατί όμως είναι σημαντική η πρώτη κίνηση; Διότι μας δίνει τη δυνατότητα να ελέγχουμε το ταμπλό και τη ροή του παιχνιδιού, υπό την έννοια του πώς θέλουμε να παίξουμε. Συνήθως οι έμπειροι παίκτες σταθμίζουν πολλούς παράγοντες πριν καταλήξουν στην πρώτη τους κίνηση. Δηλαδή προτιμούμε να είναι «ανοιχτό» ή «κλειστό» το παιχνίδι; Θα επιλέξουμε λέξη που διευκολύνει την ανάπτυξη του παιχνιδιού ή το αντίθετο; Θα επιλέξουμε να πάρουμε πόντους ή να «στρώσουμε» το αναλόγιό μας; Μήπως πρέπει να κάνουμε αλλαγή γραμμάτων; Αν βάλουμε τη λέξη μας στο ταμπλό, πώς θα πρέπει να την τοποθετήσουμε; Ο συμπαίκτης μας είναι «επιθετικός» ή «αμυντικός» παίκτης;

Κατά κανόνα, οι περισσότεροι πρωταθλητές μόλις τοποθετήσουν στο αναλόγιό τους όλα τους τα γράμματα, αρχίζουν και σκέφτονται, προσπαθώντας να απαντήσουν το ταχύτερο δυνατόν σε μία συγκεκριμένη ακολουθία ερωτημάτων, τα οποία θέτουν στον εαυτό τους. Αναλυτικά, κατά ιεράρχηση και κατά προτεραιότητα:

- 1 Έχω σκραμπλ;
- 2 Έχω πάνω μου «μεγάλο» γράμμα, το οποίο να μπορώ να το πάρω «επί 4» βάζοντας στο ταμπλό μια 5γράμματη λέξη;
- 3 Μπορώ να παίξω κάποιο σπάνιο «στήσιμο» ή «παγίδα», το οποίο – υποθέτω ότι – δεν γνωρίζει ο συμπαίκτης μου;
- 4 Αν δεν αλλάξω γράμματα, οι επιλογές που έχω είναι να παίξω ή την άλφα ή τη βήτα ή τη γάμμα ή τη δέλτα λέξη. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της καθεμίας από τις 4 επιλογές μου;
- 5 Αν καμία από τις 4 λέξεις δεν έχει περισσότερα πλεονεκτήματα απ' ό,τι μειονεκτήματα, πρέπει να αλλάξω γράμματα. Ποια γράμματα πρέπει να αλλάξω για ν' αυξήσω τις πιθανότητες να έχω στρωμένο αναλόγιο στην επόμενη κίνηση;

Φυσικά δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο το αν θα παίξουμε οριζόντια ή κάθετα. Αυτό όμως που θα πρέπει κατά κανόνα να αποφεύγεται, είναι η τοποθέτηση φωνηέντων δίπλα στα τέσσερα τετράγωνα διπλής αξίας, τα οποία γειτονεύουν με το κεντρικό ροζ τετράγωνο. Εξαιρέση στον κανόνα αυτόν αποτελεί η τοποθέτηση λέξης που αξιοποιεί καταλλήλως το μεγάλης αξίας γράμμα που έχουμε στο αναλόγιό μας. Από τον κανόνα αυτόν εξαιρείται βέβαια η περίπτωση κατά την οποία πρόκειται να αξιοποιήσουμε κάποιο μεγάλο γράμμα σε τετράγωνο διπλής (ή και τριπλής αν αναφερόμαστε σε κάποια από τις επόμενες κινήσεις) αξίας. Πάντα σταθμίζουμε τα δεδομένα και τον κίνδυνο να εκμεταλλευτεί ο συμπαίκτης μας την κίνησή μας, αναλαμβάνοντας προφανώς και το σχετικό ρίσκο. Για παράδειγμα, ας δούμε προσεκτικά την παρακάτω φωτ. 24. Παίζουμε την πρώτη κίνηση και έχουμε στο αναλόγιο τη λέξη ΘΥΜΩΣΕΣ. Έχουμε πέντε επιλογές, ανάλογα με το πώς θα τοποθετήσουμε τη λέξη στο ταμπλό: α) να πάρουμε 112 π., β) να πάρουμε 98 π., γ) να πάρουμε 96 π., δ) να πάρουμε 94 π. και ε) να πάρουμε 92 π. Η συντριπτική πλειονότητα των παικτών θα καταλήξει στην πρώτη επιλογή, διότι δίνει πολύ περισσότερους πόντους από τις υπόλοιπες, παίρνοντας όμως και το σχετικό ρίσκο να αξιοποιηθούν από τον συμπαίκτη κάποιες από τις τέσσερις θέσεις «διπλής αξίας γράμματος» εκατέρωθεν των γραμμάτων Ω και Ε, εάν και εφόσον εκείνος έχει κάποιο από τα υπόλοιπα 6 μεγάλα γράμματα (Β, Ζ, Ξ, Φ, Χ, Ψ) και εφόσον βέβαια έχει και κάποιο φωνήεν που να συνδυάζεται με αυτά.



Φωτ. 24



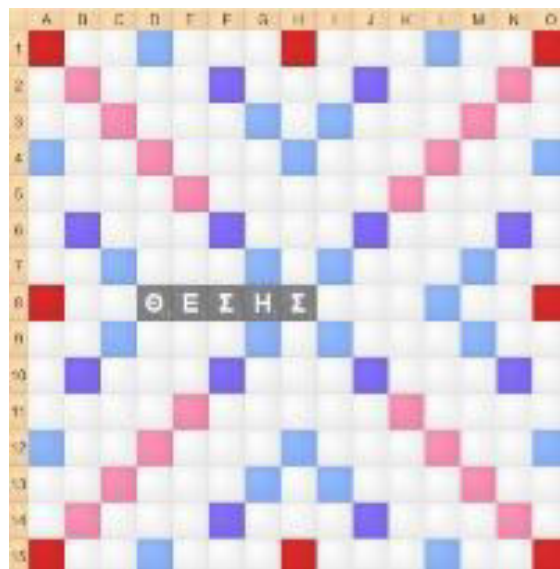
Φωτ. 25

Ας πάμε τώρα να δούμε μερικά ακόμη παραδείγματα. Ας κοιτάξουμε πρώτα στην παραπάνω φωτ. 25. Έστω ότι ο παίκτης που παίζει την πρώτη κίνηση έχει στο αναλόγιο τα γράμματα ΑΕΘΙΝΣΤ, τα οποία μας δίνουν ένα και μοναδικό σκραμπλ· τη λέξη ΑΝΘΙΣΤΕ. Τρεις επιλογές υπάρχουν, ανάλογα με το πώς θα τοποθετήσουμε τη λέξη πάνω στο ταμπλό: 102 π., 84 π. και 82 π. Οι περισσότεροι θα επέλεγαν τη θέση στην οποία διπλασιάζεται το Θ, ώστε με την κίνηση αυτή να μαζέψουν 102 π. Εδώ όμως το ρίσκο είναι ακόμη μεγαλύτερο, διότι ελλοχεύει ο κίνδυνος σε κάποια από τις επόμενες κινήσεις να τραβήξει ο συμπαίκτης μας από το σακούλι το Ξ και παίζοντας έστω μία μικρή λεξούλα (λ.χ. ΞΙ) να πάρει και τη λέξη ΞΑΝΘΙΣΤΕ επί 3, μαζεύοντας έτσι

χωρίς να κοπιάσει ιδιαίτερα 111 π.! Φυσικά, όσες πιθανότητες υπάρχουν να τραβήξει ο συμπαίκτης μας το Ξ, περίπου άλλες τόσες υπάρχουν να το τραβήξουμε εμείς! Τέλος, πριν παίξουμε στη θέση αυτή, θα πρέπει να αναρωτηθούμε: «είναι σίγουρο ότι ο συμπαίκτης μου γνωρίζει αυτό το στήσιμο;». Μήπως δεν είναι καλά διαβασμένος;



Φωτ. 26



Φωτ. 27

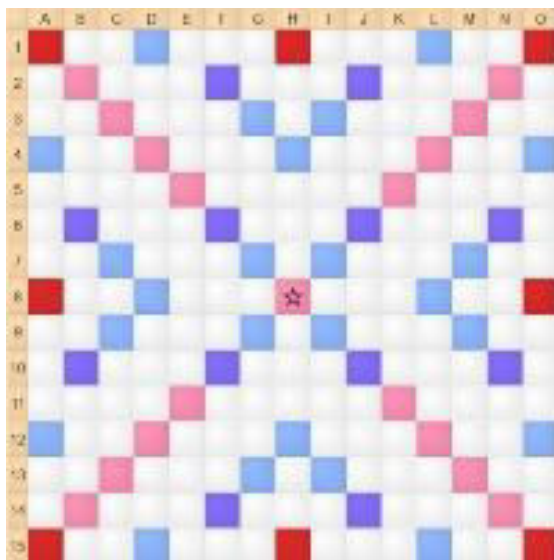
Ας πάμε τώρα να δούμε την φωτ. 26. Εδώ βλέπουμε ότι ο παίκτης επιλέγει τη θέση με τους περισσότερους πόντους, αξιοποιώντας το γράμμα Z σε θέση διπλής αξίας, μαζεύοντας 106 π. από την κίνησή του. Σε σχέση με το παράδειγμα της φωτ. 25, εδώ το ρίσκο είναι σαφώς μικρότερο. Δηλαδή να παίξει ο συμπαίκτης μας δύο γράμματα (ME ή NE ή TE), να πάρει την «τριπλή» και να μαζέψει εύκολα 66 π. ή 60 π. Είναι αυτονόητο και εδώ ότι όσες πιθανότητες υπάρχουν να πάρει ο συμπαίκτης μας την τριπλή, περίπου άλλες τόσες υπάρχουν να την πάρουμε εμείς.

Πάμε να δούμε και τη φωτ. 27. Εδώ τα ρίσκα μειώνονται ακόμη περισσότερο. Αν παίζουμε «άσπρα» (δηλ. την πρώτη κίνηση, βλ. και «Ευρετήριο όρων» σε επόμενο κεφάλαιο) και έχουμε στο αναλόγιό μας τη λέξη ΘΕΣΗΣ, τότε επιβάλλεται να βάλουμε το Θ στη «διπλή» και να μαζέψουμε 48 π. Οποιαδήποτε άλλη θέση για να τοποθετήσουμε την πενταγράμματη αυτή λέξη θεωρείται λάθος. Ωστόσο, θα πρέπει να έχουμε το νου μας στις επόμενες κινήσεις μας να πάρουμε την τριπλή. Δηλαδή να παίξουμε τρία γράμματα και να σχηματίσουμε μία από τις επτά παρακάτω οκταγράμματα λέξεις: ΑΝΑΘΕΣΗΣ, ΑΠΟΘΕΣΗΣ, ΔΙΑΘΕΣΗΣ, ΕΠΙΘΕΣΗΣ, ΠΡΟΘΕΣΗΣ, ΣΥΝΘΕΣΗΣ, ΥΠΟΘΕΣΗΣ, μαζεύοντας 51 π. ή 54 π. ή 57 π. ή 60 π., αναλόγως προφανώς της λέξης. Όπως και σε όλα τα προηγούμενα παραδείγματα, έτσι και σ' αυτό, είναι αυτονόητο ότι όσες πιθανότητες υπάρχουν να πάρει ο συμπαίκτης μας την τριπλή, περίπου άλλες τόσες υπάρχουν να την πάρουμε εμείς.

Απαιτείται αυτοσυγκέντρωση. Έχει συμβεί πολλές φορές σε επίσημους αγώνες να παίζουμε αφηρημένα «στο γάμο του Καραγκιόζη» και μετά να χτυπάμε το κεφάλι μας...

ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ

Το ταμπλό είναι απόλυτα συμμετρικό και έχει διαστάσεις 15 X 15 τετράγωνα. Με άλλα λόγια υπάρχουν συνολικά 225 θέσεις για να τοποθετήσουμε τα γράμματά μας. Δεν έχουν όμως όλες οι θέσεις την ίδια αξία, καθώς – όπως μπορούμε να παρατηρήσουμε στην παρακάτω φωτ. 28 – υπάρχουν πολλά ειδικά έγχρωμα τετράγωνα.



Φωτ. 28

Τα 24 ανοιχτόχρωμα γαλάζια τετράγωνα διπλασιάζουν την αξία του γράμματος. Τα 12 σκούρα μπλε τριπλασιάζουν την αξία του γράμματος. Τα 17 ροζ διπλασιάζουν την αξία της λέξης. Τα 8 κόκκινα τριπλασιάζουν την αξία της λέξης. Τα υπόλοιπα 164 τετράγωνα δεν προσφέρουν καμία δυνατότητα πολλαπλασιασμού της αξίας γράμματος ή λέξης.

Είναι πολύ σημαντικό να έχουμε τον πλήρη οπτικό έλεγχο του ταμπλό, εποπτεύοντάς το από τη σωστή οπτική γωνία. Συνήθως οι επίσημοι αγώνες διεξάγονται με περιστρεφόμενα ξύλινα ταμπλό τύπου «deluxe». Είθισται λοιπόν, όταν είναι η σειρά μας να παίξουμε να γυρίζουμε το ταμπλό κατά 180°, ούτως ώστε να το ελέγχουμε ευχερέστερα. Εντούτοις, υπάρχουν και αρκετοί παίκτες που προτιμούν να μην περιστρέφουν ποτέ το ταμπλό. Κατά τη γνώμη τους, οι συνεχόμενες περιστροφές τούς αποσπούν την προσοχή και την οπτική αντίληψη που έχουν ως εικόνα για τον «αγωνιστικό χώρο», δηλαδή το ταμπλό.

Στο σημείο αυτό όμως αξίζει να σημειωθεί ότι έχει συμβεί αμέτρητες φορές, κάποιος που παίζει «ανάποδα», δηλαδή χωρίς να έχει περιστρέψει το ταμπλό προς την πλευρά του, να παίζει (κατά λάθος) άκυρη λέξη και να χάνει τη σειρά του. Το να βάλει π.χ. κανείς αφηρημένος τη λέξη ΑΩ έχοντας την ψευδαίσθηση ότι έβαλε ΩΑ, συνήθως είναι αποτέλεσμα του να παίζει ανάποδα.

Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι τέτοιου είδους λάθη γίνονται μόνον από εκείνους που παίζουν ανάποδα. Δεν είναι καθόλου σπάνιο, παίκτης που είναι αφηρημένος (ακόμη και

πολύπειρος) να υποπέσει σε τέτοια σφάλματα ακόμη και στην περίπτωση που το ταμπλό είναι γυρισμένο προς την πλευρά του! Και αν μεν το λάθος αυτό δεν το πληρώσουμε, πάει καλά, αλλά αν χαθεί ολόκληρη παρτίδα από ένα τέτοιο παιδαριώδες λάθος, τότε «τραβάμε τα μαλλιά μας»!

Συνοψίζοντας, πρέπει να επισημανθεί ότι όλη η πεμπτουσία του παιχνιδιού είναι να καταφέρουμε να αξιοποιήσουμε στο μέγιστο βαθμό αυτά τα μαγικά χρωματιστά τετραγωνάκια, προσπαθώντας να επιτύχουμε όσο το δυνατόν υψηλότερη βαθμολογία. Τι σημαίνει αυτό; Απλούστατα, όσο υψηλότερη βαθμολογία καταφέρω για τον εαυτό μου, τόσο αυξάνουν και οι πιθανότητες να κερδίσω τον συμπαίκτη μου.



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΗ

Στο scrabble, τρεις είναι οι καθοριστικοί παράγοντες που επηρεάζουν την έκβαση ενός αγώνα. Γνώση, στρατηγική, τύχη. Το σκραμπλ είναι κάτι παραπάνω από ένα παιχνίδι επαρκούς γνώσης της ελληνικής γλώσσας, το οποίο παίζεται πάνω σε ένα ταμπλό με χρωματιστά τετραγωνάκια. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για μία αλληλουχία κατά μέσο όρο 14 – 15 συνεχόμενων γρίφων. Ο κάθε γρίφος δεν έχει καμία απολύτως σχέση ούτε με τον προηγούμενο, ούτε με τον επόμενο. Σε κάθε γρίφο (δηλ. σε κάθε κίνηση) έχεις ένα συγκεκριμένο αναλόγιο και παρατηρείς ένα συγκεκριμένο ταμπλό, που κατά πάσα πιθανότητα δεν πρόκειται να ξαναδείς στη ζωή σου όπως ακριβώς το βλέπεις εκείνη τη δεδομένη στιγμή, μιας και οι πιθανοί διαφορετικοί συνδυασμοί ενός ταμπλό γεμάτου γράμματα και λέξεις είναι αμέτρητα τρισεκατομμύρια.

Η τεχνική κατάρτιση ή αλλιώς η σωστή στρατηγική είναι σαφώς μία δεξιότητα, την οποία μπορούμε να βελτιώσουμε με συνεχή εξάσκηση και προπόνηση. Για έναν τεχνικά καταρτισμένο υψηλόβαθμο παίκτη απαιτείται εκ παραλλήλου η αξιοποίηση και περαιτέρω δεξιοτήτων, όπως λ.χ. η μαθηματική αντίληψη, η ταχύτητα σκέψης, η εν πολλοίς έμφυτη ικανότητα αναγραμματισμού, η μεθοδικότητα, η υπομονή κ.ά. Είναι φενάκη να προσδοκά κανείς επιτυχίες από την πρώτη μέρα που θα έρθει σε επαφή με το μαγικό κόσμο του αγωνιστικού σκραμπλ.

Τι σημαίνει εξάσκηση; Δεν είναι απαραίτητο να παίζουμε καθημερινά με κάποιον συμπαίκτη μας. Η εξάσκηση γίνεται κάλλιστα και κατά μόνας. Επί παραδείγματι, ας πούμε ότι είμαστε καλά διαβασμένοι διότι κάναμε φύλλο και φτερό είκοσι πέντε λεξικά, οκτώ γραμματικές και επτά συντακτικά. Ωραία! Και ποιος μας εγγυάται ότι όταν βάλουμε μπροστά μας επτά τυχαία γραμματάκια, θα καταφέρουμε να βρούμε και την καλύτερη λέξη; Οι άνθρωποι δεν είναι ρομπότ. Συμβαίνει πολλές φορές να έχουμε μπροστά μας, στο αναλόγιό μας ένα εύκολο σκραμπλ, να ζαλίζουμε επί ένα τέταρτο της ώρας τα γράμματα αριστερά και δεξιά και τελικά να μην το βρίσκουμε. Έχει συμβεί σε όλους.

Ιδού μερικές γενικές συμβουλές για βελτίωση στρατηγικής:

- 1 Δεν επαναπαυόμαστε. Δεν βιαζόμαστε. Όταν βρούμε μία πολύ καλή κίνηση, συνεχίζουμε να ψάχνουμε για μία ακόμη καλύτερη.
- 2 Κυνηγάμε πάντα την καλύτερη κίνηση. Όχι την πιο χαριτωμένη λέξη. Ούτε αυτήν με τους περισσότερους πόντους.
- 3 Δεν επηρεαζόμαστε από το αν το αναλόγιό μας είναι καλό ή κακό. Στόχος μας πάντα είναι η καλύτερη κίνηση.
- 4 Ο καθένας μπορεί να κάνει λάθος. Αλλά μαθαίνουμε από τα λάθη μας και δεν τα επαναλαμβάνουμε. Το δις εξαμαρτείν ουκ ανδρός σοφού.
- 5 Ακούμε τις συμβουλές που μας δίνουν οι πιο έμπειροι παίκτες για να μας σέβονται με τη σειρά τους και αυτοί. Κανείς δεν θέλει να παίζει φιλικό με έναν «ξεροκέφαλο».
- 6 Δεν κρατάμε στο αναλόγιό μας για πολλή ώρα ως κόρην οφθαλμού ένα μεγάλο. Είναι δίκτοπο μαχαίρι. Κινδυνεύουμε να πάρουμε και δεύτερο και τρίτο μαζί.
- 7 Όταν είμαστε μπροστά στο σκορ, για να εξασφαλίσουμε τη νίκη καλό είναι να κλείνουμε το ταμπλό. Όταν είμαστε πίσω, πρέπει να ανοίγουμε το ταμπλό.

8 Όταν κρατάμε καλό κορμό, παίζουμε πιο επιθετικά. Όταν κρατάμε σκουπίδια στον κορμό μας, παίζουμε πιο συντηρητικά.

9 Απέναντι σε ισχυρότερο συμπαίκτη παίζουμε πιο αμυντικά, πιο συντηρητικά. Αν ο συμπαίκτης μας είναι πιο αδύναμος, παίζουμε ανοιχτά.

10 Δεν ανοίγουμε απερίσκεπτα τεσσάρες και εννιάρες, εκτός κι αν είμαστε 150 ή 200 πόντους πίσω στο σκορ.

11 Αν είμαστε κοντά στο σκορ και πρέπει οπωσδήποτε να ανοίξουμε εννιάρα, είναι καλύτερο να βάλουμε εκεί ένα δύσκολο γράμμα (π.χ. υψηλής αξίας, 4, 8 ή 10 π.).

12 Έστω ότι είμαστε μπροστά στο σκορ και ο συμπαίκτης μας ανοίγει εννιάρα. Αν δεν μπορούμε να την κλείσουμε, καλό θα ήταν να ανοίξουμε και δεύτερη εννιάρα!

13 Αν στην πρώτη κίνηση έχουμε σκραμπλ χωρίς μεγάλο και θέλουμε να παίζουμε ανοιχτά, τότε ανοίγουμε ταυτόχρονα δύο τεσσάρες μαζί.

14 Αν ο συμπαίκτης μας παίξει μόνο ένα γράμμα, δεν πάμε αμέσως μετά να ανοίξουμε εννιάρα.

15 Αξιοποιούμε σε κάθε κίνηση το ταμπλό. Δεν κυνηγάμε να κάνουμε σώνει και καλά πέντε ή έξι σκραμπλ.

16 Αν είμαστε πίσω στο σκορ και χρειαζόμαστε σκραμπλ, φροντίζουμε να υπάρχουν στο ταμπλό δύο ή τρεις ελεύθερες θέσεις για το σκραμπλ.

17 Τα στησίματα δεν είναι αυτοσκοπός. Το να πάρουμε 5 π. σε μία κίνηση και 65 π. στην επόμενη είναι το ίδιο ακριβώς με το να πάρουμε 32 π. στην πρώτη κίνηση και 38 π. στην επόμενη.

18 Δεν υποτιμούμε τον συμπαίκτη μας. Ο καθένας μπορεί να χάσει από τον οποιονδήποτε.

19 Δεν εγκαταλείπουμε τη μάχη ποτέ. Έχει συμβεί πολλές φορές να είναι κάποιος στη μέση της παρτίδας 250 π. πίσω στο σκορ κι όμως στο τέλος να το «γυρίσει» και να το κερδίσει.

20 Ένας καλός παίκτης, πριν παίξει μία κίνηση, σκέφτεται και το τι θα παίξει στην επόμενη. Αυτό βέβαια δεν ισχύει πάντα, π.χ. όταν βάζουμε ένα σκραμπλ δεν μπορούμε να προβλέψουμε τι θα παίζουμε στην επόμενη κίνηση!

Μερικές φορές τυχαίνει να πηγαίνουν τα πάντα στραβά. Ανάποδα αναλόγια, χάλια γράμματα, αλλαγές, ξανά αλλαγές και κλάφ' τα Χαράλαμπε... Εντάξει, δεν θα τα βάψουμε και μαύρα! Στο κάτω κάτω της γραφής, το σκραμπλ είναι μόνο ένα παιχνίδι και τίποτε περισσότερο!

ΑΝΟΙΓΜΑ ΚΑΙ ΚΛΕΙΣΙΜΟ

Στο σκραμπλ, είναι πολύ σημαντικό να έχουμε ανά πάσα στιγμή μία ολοκληρωμένη αντίληψη της διάταξης που παίρνει το ταμπλό, καθώς ο αγώνας εξελίσσεται κίνηση με την κίνηση. Μία επιδεξιότητα που είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένη στους πιο έμπειρους παίκτες, είναι η ικανότητά τους να αξιολογούν υποψήφιες κινήσεις και να καταλήγουν στη σωστή απόφαση, κυρίως όταν πρόκειται να επιλέξουν μεταξύ κινήσεων οι οποίες έχουν σαφώς διαφορετικές επιπτώσεις στο ταμπλό, στο αναλόγιο, στο σκορ κλπ. Η ορθολογική διαχείριση του ταμπλό, το άνοιγμα ή το κλείσιμο την κατάλληλη στιγμή, έχει να κάνει μεταξύ άλλων και με τους νόμους των πιθανοτήτων. Η επιδεξιότητα αυτή μπορεί να βελτιωθεί με τη συνεχή εξάσκηση και τα πολλά παιχνίδια.

Ανοιχτό ταμπλό ή ανοιχτό παιχνίδι σημαίνει ότι η διάταξη που έχει το ταμπλό προσφέρει τη δυνατότητα στους παίκτες για υψηλά σκορ, για πολλά σκραμπλ, για αξιοποίηση των τετραγώνων διπλής ή τριπλής αξίας κ.λπ. Ένα πολύ ανοιχτό ταμπλό δεν μπορούμε να το κλείσουμε με μία ή δύο μικρές κινήσεις· είναι μάταιο...

Κλειστό ταμπλό ή κλειστό παιχνίδι σημαίνει ότι η διάταξη που έχει το ταμπλό δεν προσφέρει τη δυνατότητα για υψηλά σκορ, δεν υπάρχουν ελεύθερες θέσεις για να μπει σκραμπλ, δεν υπάρχουν ελεύθερες θέσεις για να εκμεταλλευτούμε με τον βέλτιστο τρόπο τα μεγάλα μας γράμματα κ.λπ.

Θα πρέπει να έχουμε πάντα υπόψη μας ότι οι κινήσεις επικάλυψης (βλ. π.χ. στη φωτ. 10) δυσκολεύουν το παιχνίδι και κλείνουν το ταμπλό, αλλά ένας καλός παίκτης μπορεί να βρει τον τρόπο να ξεγλιστρήσει από τέτοια ταμπλό, κάνοντας – εύκολα ή δύσκολα – ένα σκραμπλ εννιαγράμματο ή και δεκαγράμματο, ενίοτε δε και με περισσότερα γράμματα. Κάποτε ένας πολύ καλός παίκτης είχε στο αναλόγιο ΡΙΠΙΣΑΝ, δηλαδή σκραμπλ, αλλά δεν έμπαινε πουθενά. Κι όμως βρήκε στο ταμπλό τη λέξη ΖΕΤΕ, το κόλλησε εκεί και έκανε ΠΡΑΣΙΝΙΖΕΤΕ. Σε ένα άλλο παιχνίδι, ένας άλλος καλός παίκτης είχε στο αναλόγιο ΘΩΠΙΤΟΣ. Δεν βγαίνει σκραμπλ αυτούσιο με αυτά τα γράμματα. Κι όμως, όχι μόνον έκανε σκραμπλ, αλλά το πήρε και στην τριπλή. Υπήρχε στο ταμπλό η λέξη ΔΙΑ, τα κόλλησε εκεί και έκανε ΔΙΑΠΟΤΙΣΘΩ. Άλλος έμπειρος παίκτης, είχε κάποτε στο αναλόγιο ΤΑΙΝΙΑΣ, δηλαδή σκραμπλ, αλλά δεν έμπαινε πουθενά. Κι όμως, ω του θαύματος, εκείνη την ώρα ο συμπαίκτης του είναι γεμάτος σύμφωνα, βρίσκει ένα Ε και ξεφορτώνεται τα ΜΠΚ σχηματίζοντας τη λέξη ΜΠΕΚ. Ε, αυτό ήταν, βγήκε το σκραμπλ! Ο άλλος που είχε ΤΑΙΝΙΑΣ και δεν έμπαινε πουθενά, μόλις είδε το ΜΠΕΚ έλαμψε από τη χαρά του και έβαλε αμέσως ΜΠΕΚΑΤΣΙΝΙΑ. Το δε μεγαλύτερο σκραμπλ όλων των εποχών σε μήκος ήταν 15γράμματο: υπήρχε στο ταμπλό η λέξη ΠΟΔΗΛΑΤΟ τέρμα αριστερά. Ο αποκαλούμενος και «βασιλιάς των σκραμπλ» είχε στο αναλόγιό του τη λέξη ΔΡΟΜΟΥΣ, οπότε όπως καταλάβατε, το κόλλησε στο ποδήλατο και σχημάτισε τη λέξη ΠΟΔΗΛΑΤΟΔΡΟΜΟΥΣ. Το να προσπαθεί κανείς από την αρχή ως το τέλος του παιχνιδιού να κλείνει συνέχεια το ταμπλό για να περιορίσει τον αντίπαλό του σε χαμηλό σκορ, συνήθως αποφέρει πενιχρά αποτελέσματα.

Όπως είπαμε και στο προηγούμενο κεφάλαιο, ο γενικός κανόνας είναι όταν είμαστε πίσω στο σκορ να ανοίγουμε το ταμπλό, ενώ όταν είμαστε μπροστά στο σκορ να

κλείνουμε το ταμπλό. Εδώ, το κλειδί της επιτυχούς εφαρμογής του κανόνα αυτού, είναι η αποφυγή των υπερβολών. Δεν ανοίγουμε τις εννιάρες στα καλά καθούμενα, επειδή είμαστε 40 πόντους πίσω. Ομοίως, δεν έχει κανένα νόημα να πάμε να κλείσουμε τον αντίπαλο επειδή στην δεύτερη κίνηση του αγώνα είμαστε μπροστά 35 πόντους.

Έπειτα, να διευκρινίσουμε και κάτι ακόμη. Όταν λέμε «είμαστε μπροστά και κλείνουμε», τι ακριβώς εννοούμε; Έστω ότι είμαστε 100 π. μπροστά. Οι 100 πόντοι είναι σίγουρα ένα σαφές αλλά όχι και μη αντιστρέψιμο προβάδισμα. Δεν είναι και πολύ σοφό να παίξουμε μία ή και δύο απανωτές κινήσεις αξίας 10 ή 15 πόντων με σκοπό το κλείσιμο, όταν απέναντί μας έχουμε έναν έμπειρο παίκτη που (χωρίς να κάνει κανένα σκραμπλ) σε δύο κινήσεις μπορεί να μαζέψει άνετα 80 ή 90 π. και να ροκανίσει επικίνδυνα τη διαφορά που είχαμε πάρει. Είναι αρκετά συνηθισμένο αυτό, δηλαδή δεν είναι κάτι το σπάνιο.

Θα μιλήσουμε τώρα για το λεγόμενο «διπλό άνοιγμα». Τι είναι αυτό; Και πότε πρέπει να το κάνουμε; Ας παρατηρήσουμε ένα αρκετά κλειστό ταμπλό, στην παρακάτω φωτ. 29:



Φωτ. 29

Έχουμε στο αναλόγιο τα ΠΡΟΦΑΣΕ. Σκραμπλ δεν βρίσκουμε. Αλλά και να είχαμε σκραμπλ, πού θα το βάζαμε; Θέλουμε λοιπόν να ανοίξουμε το ταμπλό. Να το ανοίξουμε όμως με τρόπο που να μην μπορεί να το κλείσει ο αντίπαλος αμέσως. Και τι άλλο θέλουμε; Να μαζέψουμε και πόντους, γιατί είμαστε πίσω 60 π. Τι πρέπει να κάνουμε λοιπόν; Αν παρατηρήσουμε προσεκτικά, θα διαπιστώσουμε ότι μπορούμε να παίξουμε οριζοντίως στη θέση J14 την πενταγράμματη λέξη ΦΑΡΟΣ ΓΙΑ 99 π. σχηματίζοντας ταυτόχρονα και τις λέξεις ΠΑΦ, ΑΡΑ, ΓΑΡ, ΕΣΟ (φωτ. 30). Είναι μια πολύ ωραία σκέψη, αλλά η κίνηση αυτή έχει ένα σοβαρό μειονέκτημα. Ανοίγει μόνο την κάτω τριπλή, καθώς το ΠΑΦ με την προσθήκη ενός Α γίνεται ΠΑΦΑ κι εμείς θα μείνουμε χωρίς Α στον κορμό μας, αφού θα κρατήσουμε τα ΕΠ.



Φωτ. 30



Φωτ. 31

Η ιδανική λύση είναι αυτό που βλέπουμε στη φωτ. 31. Δεν θα παίξουμε ΦΑΡΟΣ, αλλά ΦΟΡΕΣ για τους ίδιους ακριβώς πόντους, αλλά με ένα σοβαρότατο πλεονέκτημα. Η κίνηση αυτή κάνει το λεγόμενο διπλό άνοιγμα. Ανοίγουμε ταυτόχρονα δύο τριπλές και επιπροσθέτως κρατάμε στο αναλόγιο το Α, το οποίο μπαίνει και στην κάτω τριπλή (ΠΑΦΑ) και στη δεξιά τριπλή (ΦΟΡΕΣΑ, ΦΟΡΕΣΕ, ΦΟΡΕΣΩ). Είναι αδύνατον για τον αντίπαλο να μας κλείσει στην επόμενη κίνησή του και τις δύο θέσεις που ανοίγουμε με αυτήν την κίνησή μας.

Ας πούμε και δυο λόγια για τα κλεισίματα. Όταν είμαστε πίσω στο σκορ, δεν σπεύδουμε πανικόβλητοι άρον – άρον να κλείσουμε μια τριπλή ή μια εννιάρα που άνοιξε ο αντίπαλος μόνο και μόνο για να μαζέψουμε 15 ή 20 πόντους. Χρειάζεται προσοχή, να σταθμίζουμε καλά όλα τα δεδομένα πριν αποφασίσουμε. Να μην παρασυρόμαστε από το παιχνίδι του αντιπάλου. Να είμαστε συγκεντρωμένοι. Να μην καταστρέφουμε τον κορμό και την κατανομή του αναλογίου μας, απλώς και μόνο για να μπλοκάρουμε και να κλείσουμε τον αντίπαλο. Διότι με την τακτική αυτή κλείνουμε ταυτόχρονα και τον εαυτό μας. Αν είμαστε πίσω στο σκορ και κλείνουμε μόνοι μας τον εαυτό μας, τότε ο συμπαίκτης μας (δηλαδή ο αντίπαλος) θα τρίβει τα χέρια του... Απεναντίας, στην περίπτωση αυτή όχι μόνο δεν θα πρέπει να κλείνουμε, αλλά αν είναι δυνατόν να ανοίξουμε κι άλλες θέσεις. Πάντα βέβαια υπό τον όρο ότι διαχειριζόμαστε σωστά και το αναλόγιό μας. Δεν το παραμελούμε ποτέ αυτό χάριν μιας ορθότερης διαχείρισης του ταμπλό. Είναι πάντα πολύ πιο σημαντικό για μας να ασχολούμαστε με τη σωστή διαχείριση του αναλογίου μας, από το να αναλωνόμαστε σε απέλπιδες προσπάθειες να μαντέψουμε μέσα από ατέρμονες υποθέσεις εργασίας τη σύνθεση του αναλογίου του αντιπάλου μας. Κατά κανόνα κοιτάζουμε τον εαυτό μας και το παιχνίδι μας. Κατ' εξαίρεση θα ασχοληθούμε καμιά φορά και με το παιχνίδι του αντιπάλου.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ

Το χρονόμετρο που χρησιμοποιείται στο αγωνιστικό σκραμπλ είναι ίδιο μ' εκείνο που χρησιμοποιείται στο αγωνιστικό σκάκι. Είναι διπλό, ψηφιακό και μπορεί να ρυθμιστεί να μετράει και αντίστροφα. Στην ουσία, έχει δύο οθόνες με δύο διαφορετικά χρονόμετρα, ένα για κάθε παίκτη.

Στην αρχή του παιχνιδιού, όταν ολοκληρωθεί και από τους δύο παίκτες το τράβηγμα των γραμμών, τότε ο παίκτης που παίζει δεύτερος πατάει το κουμπί για να ξεκινήσει ο χρόνος του πρώτου παίκτη, δηλαδή εκείνου που παίζει την πρώτη κίνηση. Όταν ο πρώτος παίκτης ολοκληρώσει την κίνησή του, τότε πατάει το κουμπί στοπ. Αν δεν πατηθεί το στοπ η κίνηση δεν έχει ολοκληρωθεί, επομένως αυτό σημαίνει ότι μπορεί κανείς να τοποθετήσει ένα ή περισσότερα γράμματα στο ταμπλό, αλλά επειδή δεν πάτησε το στοπ έχει το δικαίωμα να μετακινήσει τα γράμματα ή και να αναιρέσει την κίνησή του. Αν όμως πατηθεί το στοπ η κίνηση θεωρείται ολοκληρωμένη και δεν μπορεί να γίνει καμία αλλαγή στη συνέχεια. Ακολουθώντας, αν δεν γίνει ένσταση, οι παίκτες μετρούν το σκορ της κίνησης, συμφωνούν και επιβεβαιώνουν, το καταγράφουν στα φύλλα αγώνα, κάνουν το άθροισμα με το συνολικό σκορ των προηγούμενων κινήσεων, συμφωνούν και επιβεβαιώνουν ότι τα αθροίσματά τους στα δύο φύλλα αγώνα ταυτίζονται. Στη συνέχεια ο παίκτης που έπαιξε, τραβάει γράμματα από το σακούλι και τα τοποθετεί στο αναλόγιό του. Μόλις τοποθετήσει και το 7^ο γράμμα, πατάει το κουμπί για να ξεκινήσει ο χρόνος του συμπαίκτη του.

Κάθε παίκτης έχει συνολικά 30 λεπτά στη διάθεσή του για να ολοκληρώσει την παρτίδα. Προβλέπεται ποινή υπέρβασης χρόνου εάν ξεπεράσουμε τα 30 λεπτά. Για κάθε επιπλέον λεπτό αφαιρούνται 10 πόντοι από το συνολικό σκορ μας, χωρίς αυτοί να προστίθενται στο σκορ του συμπαίκτη μας. Στην πράξη αυτό συμβαίνει σπανίως. Ένας έμπειρος παίκτης δεν θα επιτρέψει στον εαυτό του να χρεωθεί με ποινή χρόνου.

Στο φιλικό σκραμπλ, που παίζει ο καθένας με την παρέα του όπου θέλει και όπως θέλει, ένας αγώνας μπορεί να διαρκέσει ώρες ολόκληρες. Αυτό όμως δεν μπορεί να γίνει σε τουρνουά, όπου συμμετέχουν δεκάδες ή και εκατοντάδες παίκτες... Για κάποιον που έρχεται για πρώτη φορά σε επαφή με το αγωνιστικό σκραμπλ, τα 30 λεπτά μπορεί να φαίνονται λίγα, αλλά θα πρέπει να σκεφτούμε ότι εκτός από τον δικό μας χρόνο, υπάρχουν κι άλλα 30 λεπτά για τον συμπαίκτη μας. Και φυσικά υπάρχει και ο λεγόμενος «νεκρός χρόνος» (για την καταγραφή του σκορ, για το τράβηγμα των γραμμών, για την εξέταση των ενστάσεων κλπ.).

Συνιστάται σε αρχάριους παίκτες να εγγραφούν ως μέλη στον πλησιέστερο σύλλογο σκραμπλ για να εξοικειωθούν επαρκώς με το αγωνιστικό σκραμπλ προτού αποφασίσουν να λάβουν μέρος σε ένα τουρνουά· το ανταγωνιστικό περιβάλλον ενός τουρνουά δεν είναι το πιο ενδεδειγμένο μέρος του κόσμου για να μάθει κανείς το πώς λειτουργεί ένα χρονόμετρο. Αντιθέτως, αν έρθει σε επαφή με τον Όμιλο της πόλης του, θα ενταχθεί ομαλά στο περιβάλλον του αγωνιστικού σκραμπλ. Εκεί θα παίζει

εκπαιδευτικά παιχνίδια προπόνησης, στα οποία οι συμπαίκτες του θα τον καθοδηγήσουν με χαρά και προθυμία στα πρώτα του αγωνιστικά βήματα.

Στους αγώνες μεταξύ κορυφαίων και πολύ δυνατών παικτών παίζονται κατά μέσο όρο 12 – 13 κινήσεις από τον κάθε παίκτη. Στους αγώνες μεταξύ παικτών μέσης δυναμικότητας παίζονται κατά μέσο όρο 14 – 15 κινήσεις από τον κάθε παίκτη. Και σε αγώνες μεταξύ αδύναμων παικτών παίζονται κατά μέσο όρο 16 – 17 κινήσεις από τον κάθε παίκτη. Φυσικά υπάρχουν κι εξαιρέσεις· έχουν ολοκληρωθεί παρτίδες, στις οποίες ο κάθε παίκτης έκανε 11 ή ακόμη και 10 μόλις κινήσεις, ενώ στον αντίποδα έχουν γίνει και αγώνες με 18 – 20 ή και ακόμη περισσότερες κινήσεις από τον κάθε παίκτη. Αυτό σημαίνει ότι ο μέσος παίκτης έχει στη διάθεσή του κατά μέσο όρο 2 λεπτά ανά κίνηση μόνο από τον δικό του χρόνο, δίχως δηλαδή να συνυπολογίζεται και ο χρόνος του συμπαίκτη του. Στην πραγματικότητα, αξιοποιούμε και τον χρόνο του συμπαίκτη μας για να σκεφτούμε τι θα παίξουμε.

Όταν το αναλόγιό μας είναι «εύκολο», δηλαδή όταν βλέποντας με μια ματιά τα γραμματάκια μας, είναι ολοφάνερο τι θα παίξουμε, τότε παίζουμε γρήγορα για να εξοικονομήσουμε χρόνο για επόμενες κινήσεις. Και αντίστροφα, όταν το αναλόγιο είναι «δύσκολο», όταν δεν είναι ξεκάθαρο τι πρέπει να παίξουμε, όταν υποψιαζόμαστε ότι μπορεί να έχουμε σκραμπλ αλλά δεν το βλέπουμε, όταν βρισκόμαστε σε κάποιο δίλημμα, τότε προφανώς θα χρειαστεί να σπαταλήσουμε και περισσότερο χρόνο. Φυσικά, θα πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι οι έννοιες «εύκολο» και «δύσκολο» είναι σχετικές και διαφέρουν από παίκτη σε παίκτη. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι κάποιοι παίκτες διαθέτουν ένα ιδιαίτερο χάρισμα: την ικανότητα ταχύτατου αναγραμματισμού και εύρεσης δεκάδων λέξεων μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα και μάλιστα χωρίς καν να μετακινούν τα γράμματα αριστερά και δεξιά πάνω στο αναλόγιό τους.

Σε γενικές γραμμές, όσο πιο γρήγορα παίζουμε την κάθε μας κίνηση, τόσο πιο πολύ πιέζουμε τον συμπαίκτη μας και τόσο πιθανότερο θα είναι να τον αναγκάσουμε να εξαντλήσει τον δικό του χρόνο. Αντιστρόφως, όσο πιο αργά παίζουμε την κάθε μας κίνηση, τόσο πιο γρήγορα θα παίζει ο συμπαίκτης μας. Φυσικά, θα πρέπει να συνειδητοποιήσουμε ότι όσο γρήγορα και να παίζουμε, ακόμη κι αν τελειώσουμε την παρτίδα μας μέσα σε 5 λεπτά, δεν πρόκειται στο τέλος να επιβραβευθούμε με κάποιο έξτρα ειδικό βραβείο πόντων επειδή μας περίσσεψαν 25 ολόκληρα λεπτά!

Ιδού μερικά επιμέρους κολπάκια για εξοικονόμηση χρόνου:

1 Προσπαθούμε να σβήνουμε τα γράμματα που πέρασαν όταν τρέχει ο χρόνος του συμπαίκτη μας και όχι ο δικός μας χρόνος.

2 Σκεφτόμαστε καλά πριν βάλουμε λέξη στο ταμπλό. Δεν παλινωδούμε βάζοντας και βγάζοντας τις λέξεις πάνω στο ταμπλό.

3 Όταν το παιχνίδι είναι από την αρχή «κλειστό» και οι μόνες λέξεις που μπαίνουν είναι δύο, τριών ή τεσσάρων γραμμάτων, τότε αυτό είναι ένδειξη ότι ο αγώνας θα ολοκληρωθεί με πλήθος κινήσεων μεγαλύτερο του μέσου όρου. Εξοικονομούμε χρόνο, διότι θα μας χρειαστεί στο τέλος, στις τελευταίες μία – δύο κρίσιμες κινήσεις.

4 Στην αρχή του παιχνιδιού, αν βρούμε γρήγορα ένα σκραμπλ που μας δίνει π.χ. 72 π., το παίζουμε γρήγορα στο ταμπλό, χωρίς να σπαταλάμε ακόμη 3-4 λεπτά μήπως τυχόν και βρούμε κάποιο άλλο σκραμπλ που να μας δίνει 76 π.!

5 Τυχαίνει πολλές φορές να έχουμε στην αρχή του παιχνιδιού ένα «εύκολο» αναλόγιο και να σκεφτόμαστε «δεν μπορεί, σίγουρα θα έχω κάποιο σκραμπλ». Αν όμως ξοδέψαμε ήδη 3-4 λεπτά και δεν έχουμε βρει ακόμη σκραμπλ, καλό θα ήταν να εγκαταλείψουμε την προσπάθεια, διότι το πιθανότερο είναι να μην το βρούμε ποτέ.



ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ ΚΑΙ ΤΟ ΣΒΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Όταν κάποιος αρχάριος παίκτης αποφασίσει να εγγραφεί σε κάποιον Σύλλογο Σκραμπλ για να γνωρίσει από κοντά τον μαγικό κόσμο του αγωνιστικού σκραμπλ και να μυηθεί στα μυστικά του, συνήθως εκπλήσσεται όταν αντικρίζει για πρώτη φορά ένα φύλλο αγώνα. Αυτό που του κάνει συνήθως εντύπωση είναι ότι το φύλλο αγώνα είναι σχεδιασμένο με τρόπο που να επιτρέπει στους παίκτες να σβήνουν τα γράμματα που έχουν ήδη τοποθετηθεί στο ταμπλό.

Το σβήσιμο των γραμμάτων μας δίνει τη δυνατότητα να αξιοποιούμε ανά πάσα στιγμή με μια σύντομη ματιά διάφορες πληροφορίες, άλλοτε χρήσιμες για την περαιτέρω εξέλιξή του, άλλοτε όχι. Λ.χ. πόσα μεγάλα παίζουν ακόμη, πόσα Σ πέρασαν, πόσα Α βρίσκονται ακόμη έξω, το αν έφυγαν τα μπαλαντέρ, το αν στο σακούλι υπάρχουν περισσότερα φωνήεντα ή περισσότερα σύμφωνα κ.λπ.

Έχει υπολογιστεί ότι περίπου στο 80% των αγώνων, στο «κλείσιμο» του παιχνιδιού, δηλαδή στο τέλος του (στις τελευταίες κινήσεις του), δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο το αν σβήσαμε τα γράμματα ή (και) αν τα σβήσαμε σωστά, διότι ο αγώνας κρίνεται με μεγάλη διαφορά πόντων. Αλλά στο υπόλοιπο 20% των αγώνων, όπου οι δύο παίκτες είναι μαζί στο σκορ ή πολύ κοντά στο σκορ, έχει πολύ μεγάλη σημασία το σβήσιμο των γραμμάτων, διότι ο παίκτης που σβήνει (και δη σωστά) στο τέλος θα γνωρίζει ποια ακριβώς γράμματα έχει ο συμπαίκτης του στο αναλόγιό του. Εκείνος που δεν έχει σβήσει θα παίζει στα τυφλά.

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΣΧΡΑΠΠΑ									
					Αντικείμενο: _____				
					Τύπος: _____ Τρόπος: _____				
					Κατηγορία: _____				
					Τίτλος: _____				
					Α Α Α Α Α Α Α Α Α Α Α Α Α Α Ε Ε Ε Ε Ε Ε Ε Ε Η Η Η Η Η Η Η Η Ι Ι Ι Ι Ι Ι Ι Ι Ι Ο Ο Ο Ο Ο Ο Ο Ο Ο Υ Υ Υ Υ Ω Ω Ω				
					Τ Τ Δ Δ Κ Κ Κ Κ Λ Λ Λ Μ Μ Μ Ν Ν Ν Ν Ν Ν Ν Π Π Π Π Ρ Ρ Ρ Ρ Ρ Ρ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Τ Τ Τ Τ Τ Τ Τ Τ				
					Η Ζ Η Ξ Θ Χ Ψ				

ΦωΤ. 32

[illegible]

ΦωΤ. 33

Στις παραπάνω φωτογραφίες βλέπουμε δύο φύλλα αγώνα. Δεξιά (φωτ. 33) είναι ένα φύλλο αγώνα παλαιού τύπου, στο οποίο τα γράμματα είναι ταξινομημένα με αλφαβητική σειρά. Αριστερά (φωτ. 32) είναι ένα φύλλο αγώνα νέου τύπου, στο οποίο τα γράμματα είναι χωρισμένα σε τρεις διαφορετικές ομάδες. Επάνω είναι όλα τα φωνήεντα με αλφαβητική σειρά. Στη μέση είναι όλα τα σύμφωνα, επίσης με αλφαβητική σειρά. Και κάτω κάτω βρίσκονται όλα τα «μεγάλα» και πάλι με αλφαβητική σειρά. Δεξιότερα από το Ψ βλέπουμε δύο κενά πεδία, στα οποία αμφότεροι οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι – βάσει των επίσημων κανονισμών – να σημειώνουν το γράμμα που αναπαριστά το κάθε μπαλαντέρ, αμέσως μόλις αυτό τοποθετηθεί στο ταμπλό και πριν να νεκρωθεί ο χρόνος. Τα τελευταία χρόνια έχει καθιερωθεί το νέου τύπου φύλλο αγώνα. Είθισται οι περισσότεροι επίσημοι αγώνες να διεξάγονται με φύλλο αγώνα αυτής της μορφής.

Σε τι ακριβώς μας βοηθάει το σβήσιμο των γραμμάτων;

1 Μειώνουμε τις πιθανότητες να έχουμε στο αναλόγιο δύο ή και περισσότερα ίδια γράμματα.

2 Ελέγχουμε με μια ματιά τα μεγάλα γράμματα που είναι ακόμη «έξω». Έτσι, πρώτον αξιολογούμε στα γρήγορα εάν αξίζει τον κόπο να παίξουμε κίνηση πολλών γραμμάτων, αυξάνοντας κατά τον τρόπο αυτόν τις πιθανότητες να τραβήξουμε ένα από αυτά. Και δεύτερον, εκτιμούμε στα γρήγορα εάν η συνέχεια του παιχνιδιού θα κριθεί από τα σκραμπλ ή από την αξιοποίηση των μεγάλων.

3 Αξιολογούμε εάν αξίζει τον κόπο να παίξουμε ένα «στήσιμο» ή «παγίδα» χωρίς το ανάλογο ρίσκο.

4 Μετράμε στα γρήγορα με το μάτι πόσα γράμματα έχουν μείνει στο σακούλι, χωρίς να χρειάζεται κατ' ανάγκην να μετρήσουμε δια της αφής (βάζοντας δηλαδή το χέρι μας μέσα στο σακούλι).

5 Κλείνουμε θέσεις, στις οποίες ο συμπαίκτης μας θα μπορούσε να μαζέψει πολλούς πόντους.

6 Αυξάνουμε τις πιθανότητες να «κλείσουμε» τον αγώνα, κερδίζοντας και πόντους από τα «συν – πλην» (βλ. Ευρετήριο όρων).

Υπάρχουν κάποιοι παίκτες που δεν σβήνουν γράμματα από την αρχή, αλλά αποφασίζουν να το κάνουν αυτό όταν το σακούλι έχει σχεδόν αδειάσει. Στην περίπτωση αυτή έχουν ήδη χαθεί τα πρώτα τρία τουλάχιστον από τα έξι ανωτέρω πλεονεκτήματα. Επίσης, απαιτείται έξτρα χρόνος, που μπορεί να μην έχουμε διαθέσιμο. Σε «κλειστά» παιχνίδια με τους παίκτες να είναι κοντά στο σκορ, είναι πιθανόν να απαιτείται και περισσότερος χρόνος σκέψης, τον οποίο θα στερηθούμε λόγω του ότι θα αρχίσουμε ξαφνικά να σβήνουμε δεκάδες γράμματα, να ελέγχουμε και να ξαναελέγχουμε εάν τα σβήσαμε σωστά και όλα αυτά με το χρονόμετρο να τρέχει, να μας πιέζει και να μας αγχώνει.

Στην αρχή μπορεί να φανεί δύσκολο για κάποιον αρχάριο, αλλά με μεθοδική εξάσκηση όλοι μπορούν να εξοικειωθούν με την πρακτική αυτή. Ύστερα από κάποιες δεκάδες φιλικά παιχνίδια η όλη διαδικασία καθίσταται ρουτίνα, οπότε από κει και πέρα το σβήσιμο των γραμμάτων είναι κάτι που το κάνεις και με κλειστά τα μάτια.

Υπογραμμίζεται πάντως ότι το σβήσιμο των γραμμάτων δεν είναι πρακτική που μας διασφαλίζει το ότι θα κάνουμε και πρωταθλητισμό!



Ιδού μερικά επιμέρους κολπάκια για το σβήσιμο των γραμμάτων:

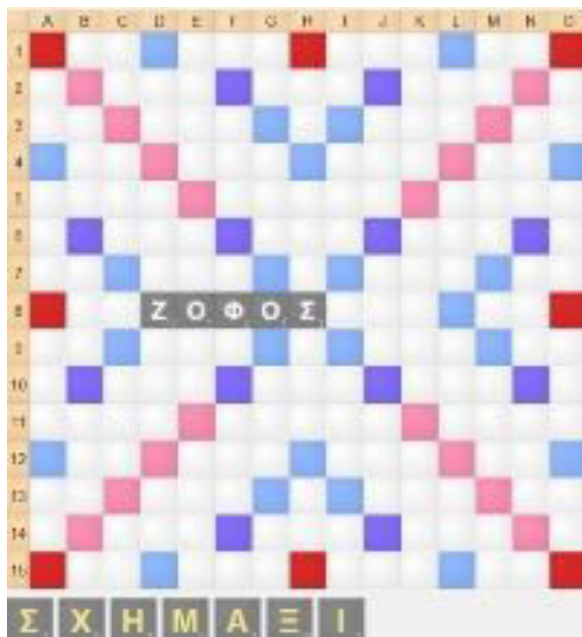
1 Αν έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα σε δύο κινήσεις που μας δίνουν περίπου τους ίδιους πόντους, αλλά χρησιμοποιώντας διαφορετικά γράμματα, ελέγχουμε πρώτα το φύλλο αγώνα για να μειώσουμε την πιθανότητα να βρεθούμε στο επόμενο αναλόγιο με δύο ή τρία ίδια γράμματα. Π.χ. έχουμε την επιλογή να παίξουμε ή ΤΟΠΟΣ ή ΚΟΠΟΣ. Η δεύτερη λέξη μας δίνει περισσότερους πόντους. Ελέγχουμε το φύλλο αγώνα και βλέπουμε ότι από τα τέσσερα συνολικά Κ έχουν περάσει τα δύο (έχουν τοποθετηθεί στο ταμπλό), το τρίτο είναι στο αναλόγιό μας και μόνον ένα (το τέταρτο) είναι «έξω», δηλαδή ή στο σακούλι ή στο αναλόγιο του συμπαίκτη μας. Κοιτάζοντας έπειτα και στα Τ, βλέπουμε ότι από τα οκτώ συνολικά Τ έχουν περάσει τα τρία, το τέταρτο είναι στο αναλόγιό μας και άλλα τέσσερα είναι «έξω». Στην περίπτωση αυτή θεωρείται λάθος να παίξουμε ΚΟΠΟΣ.

2 Αν το παιχνίδι πλησιάζει στο τέλος του και είμαστε μπροστά στο σκορ, ελέγχουμε τα γράμματα που είναι «έξω». Παίζουν ακόμη έξω μεγάλα; Υπάρχει πιθανότητα να μου κάνει ο συμπαίκτης μου σκραμπλ; Εκτιμούμε στα γρήγορα τα δεδομένα και αποφασίζουμε εάν είναι προτιμότερο να κλείσουμε θέση για σκραμπλ ή αν έχει «έξω» κάποιο μεγάλο μήπως πρέπει να κλείσουμε θέση τριπλής αξίας γράμματος. Αν είμαστε πίσω στο σκορ, ελέγχουμε και πάλι το φύλλο αγώνα. Παίζουν ακόμη έξω μεγάλα; Υπάρχουν γράμματα για να κάνω σκραμπλ; Αναλόγως θα επιλέξουμε κίνηση, είτε στήνοντας θέση για το μεγάλο που πιθανόν θα τραβήξουμε από το σακούλι, είτε ανοίγοντας θέση για το ενδεχόμενο σκραμπλ που πιθανόν θα έχουμε στο επόμενο αναλόγιό μας.

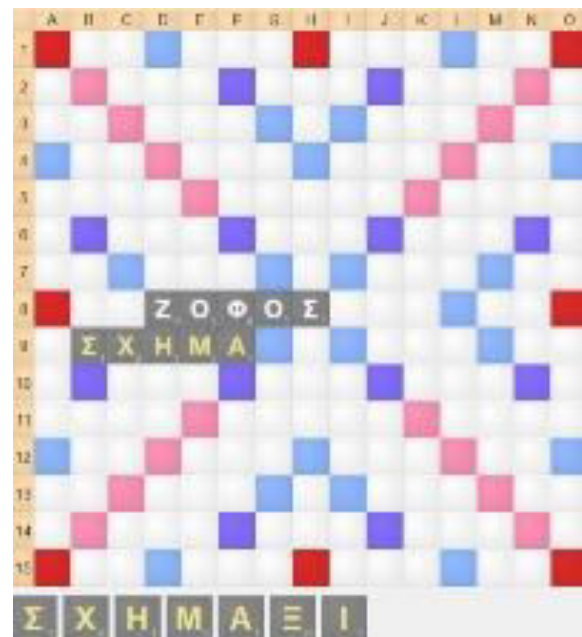
3 Μήπως έχουμε το τελευταίο γράμμα που κολλάει σε ένα «στήσιμο», ούτως ώστε να στήσουμε μία παγίδα; Π.χ. έχουμε στο αναλόγιο ΗΗΚΟΠΣΤ. Ελέγχουμε στο φύλλο αγώνα και βλέπουμε ότι τα μπαλαντέρ έχουν περάσει και ότι παίζει έξω ένα τελευταίο Σ, το οποίο είναι αυτό που έχουμε στο αναλόγιό μας. Θα παίξουμε ΚΗΤΗ και όχι ΣΚΗΤΗ, ούτως ώστε να «ανοίξουμε» εκ του ασφαλούς θέση και να εκμεταλλευθούμε σε επόμενη κίνηση το «στήσιμό» μας.

Η ΜΠΛΟΦΑ, ΤΟ ΔΟΛΩΜΑ, Ο ΑΝΤΙΠΕΡΙΣΠΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΡΙΣΚΟ

Συμβαίνει κάποιες φορές μέσα στο παιχνίδι να βάζουμε στο μάτι μία συγκεκριμένη θέση του ταμπλό και να θέλουμε να την αξιοποιήσουμε κατά τον βέλτιστο δυνατό τρόπο. Ειδικά δε όταν η θέση αυτή δημιουργήθηκε ύστερα από δικό μας άνοιγμα και ακόμη περισσότερο όταν έχουμε κάνει αυτό το άνοιγμα με το λεγόμενο «στήσιμο» ή «παγίδα» (βλ. σχετικά με τα στησίματα στο αντίστοιχο κεφάλαιο). Συμβαίνει επίσης, η θέση αυτή (που τη... λιμπιζόμαστε) να είναι ευάλωτη και να κινδυνεύει να πέσει στα χέρια του «εχθρού». Να ανοίξουμε εδώ μια παρένθεση: δεν υπάρχει φυσικά κανένας εχθρός, ο συμπαίκτης μας είναι φίλος! Λοιπόν, ας επανέλθουμε στο θέμα. Βλέπουμε ότι δεν είμαστε ακόμη έτοιμοι να εκμεταλλευτούμε τη θέση που εποφθαλμιούμε, επειδή λ.χ. δεν έστρωσε ακόμη το αναλόγιό μας. Από την άλλη μεριά όμως, εκτιμούμε καμιά φορά ότι όσο ολιγωρούμε, τόσο και αυξάνουν οι πιθανότητες τη θέση αυτή να την εκμεταλλευτεί ο συμπαίκτης μας. Οπότε τι κάνουμε τότε; Παίζουμε κάπου αλλού, «στο γάμο του Καραγκιόζη», μακριά από το στήσιμό μας, ανοίγοντας μια άλλη θέση, πιο οφθαλμοφανή και πιο δελεαστική για το συμπαίκτη μας, ακόμη και χωρίς να έχουμε το κατάλληλο γράμμα για το νέο στήσιμο. Αυτό βέβαια μπορεί να γίνει και από το συμπαίκτη μας. Δηλαδή εμείς στήνουμε την παγίδα μας, εκείνος βλέπει ότι δεν μπορεί να το κλείσει και ως εκ τούτου αποφασίζει να κάνει αντιπερισπασμό ανοίγοντας κάπου αλλού, σε πιο επικίνδυνο σημείο, αναλαμβάνοντας φυσικά και το ανάλογο ρίσκο. Τη στιγμή εκείνη, θα πρέπει να αξιολογήσουμε εάν αυτή η κίνηση αντιπερισπασμού είναι μπλόφα. Ας πάμε καλύτερα να δούμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα ξεκινώντας κατ' αρχάς από τις παρακάτω φωτ. 34 και φωτ. 35.



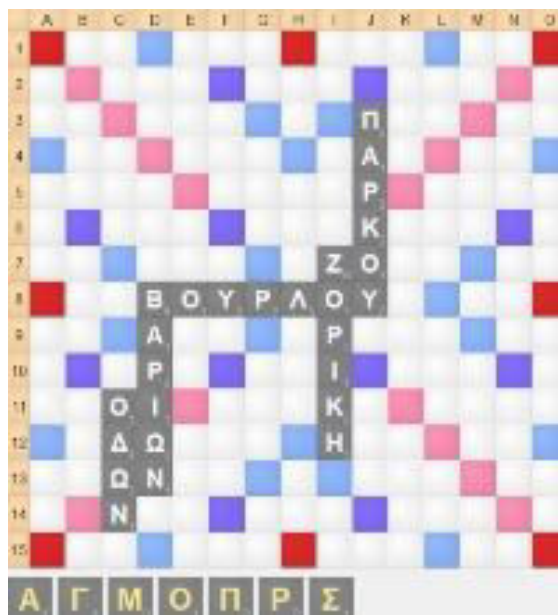
Φωτ. 34



Φωτ. 35

Έστω ότι ο συμπαίκτης μας πρέπει να κάνει την πρώτη κίνηση στο ταμπλό και αποφασίζει να βάλει τη λέξη ΖΟΦΟΣ για 62 π. (φωτ. 34). Έστω τώρα ότι έχουμε στο αναλόγιό μας τα γράμματα ΣΧΗΜΑΞΙ. Σκεφτόμαστε καλά, εξετάζουμε διάφορες

επιλογές και αποφασίζουμε να κάνουμε μία κίνηση με την οποία αφενός θα μαζέψουμε αρκετούς πόντους και αφετέρου θα «στήσουμε» και το Ξ, ούτως ώστε στην επόμενη κίνηση να το πάρουμε επί 6, δηλαδή παίζοντας ΦΑΞ και ΞΙ ή ΦΑΞ και κάτι καλύτερο από το ΞΙ. Επιλέγουμε λοιπόν να βάλουμε τη λέξη ΣΧΗΜΑ και να πάρουμε 46 π. (φωτ. 35). Παρατηρούμε ότι το ΦΑ μπορεί να το κλείσει ο συμπαίκτης μας παίζοντας ΦΑΙ, ΦΑΕ, ΦΑΩ, ΦΑΝ, ΦΑΣ ή ΕΦΑ. Αυτό όμως που βγάζει μάτι και αποτελεί μεγάλο δέλεαρ είναι το άνοιγμα της τριπλής. Ο συμπαίκτης μας το πιθανότερο είναι να έχει πάνω του κάποιο Α, οπότε θα επιχειρήσει να πάρει την τριπλή παίζοντας ΑΣΧΗΜΑ, παρά να πάει να κλείσει το ΦΑΞ, που στο κάτω κάτω της γραφής δεν ξέρει αν το έχουμε εμείς και συν τοις άλλοις σκέφτεται μήπως είναι και μπλόφα, δηλαδή μήπως δεν έχουμε καν το Ξ. Αν θέλουμε να χοντρύνουμε λιγάκι τη μπλόφα, μπορούμε να κάνουμε και το εξής κολπάκι, το οποίο βέβαια δεν πιάνει πάντα. Βάζουμε τα 5 γράμματα της λέξης ΣΧΗΜΑ με την ακόλουθη σειρά: βάζουμε πρώτα στο ταμπλό το Α, μετά βάζουμε το Μ, μετά το Η, μετά το Χ και μετά το Σ. Ακολούθως κρατάμε στο χέρι μας ένα ακόμη γράμμα (ή το Ξ ή το Ι) χωρίς όμως να είναι ορατό στον αντίπαλο και πλησιάζουμε το χέρι μας προς την τριπλή παριστάνοντας ότι θα βάλουμε και ένα Α. Πριν το αφήσουμε όμως στο ταμπλό, παριστάνουμε ότι το μετανιώσαμε, το ξαναβάζουμε στο αναλόγιό μας και πατάμε το στοπ. Πάμε να δούμε κι ένα διαφορετικό παράδειγμα στην παρακάτω φωτ. 36.



Φωτ. 36

Κοιτάζοντας στη φωτ. 36 παρατηρούμε ότι το παιχνίδι βρίσκεται σχετικά στην αρχή του. Έχουμε παίξει στην προηγούμενη κίνηση το στήσιμο ΠΑΡΚΟΥ, κρατώντας στο αναλόγιό μας το Μ, με προφανή σκοπό να το κάνουμε σε κάποια επόμενη κίνησή μας ΜΠΑΡΚΟΥ. Μόλις παίζουμε το ΠΑΡΚΟΥ, ο συμπαίκτης μας κατεβάζει το ΖΟΡΙΚΗ με το Η σε θέση πάρα πολύ επικίνδυνη αν έχει πάνω του και το Ψ.

Εδώ θα πρέπει να συνεκτιμήσουμε μια σειρά από σενάρια. Πρώτον, μήπως ο συμπαίκτης μας δεν έχει πάνω του το Ψ και απλώς μπλοφάρει; Αν το είχε, γιατί δεν

έπαιξε το ΖΟΡΙΚΗ οριζοντίως; Τώρα θα πει κανείς «γιατί να παίξει οριζοντίως, αφού το τετράγωνο Η12 του προσφέρει τη δυνατότητα να αξιοποιήσει το Ψ επί 8 αν κατέβει στην τριπλή με μία τετραγράμμη». Εμείς όμως έχουμε σκραμπλ τώρα (ΓΑΜΠΡΟΣ). Δεύτερον, αξίζει τον κόπο να πάμε να του κλείσουμε το υποτιθέμενο Ψ παίζοντας π.χ. ΓΑΜΟ, ΓΟΜΑ, ΓΟΠΑ, ΜΑΓΟ κλπ. για 48 το πολύ πόντους, ενώ έχουμε σκραμπλ με πολύ περισσότερους πόντους; Τι επιλογές έχουμε; Πόσοι ακριβώς είναι αυτοί οι «πολύ περισσότεροι πόντοι»; Ας δούμε αναλυτικά όλες μας τις εναλλακτικές θέσεις.



Φωτ. 37



Φωτ. 38



Φωτ. 39



Φωτ. 40



Φωτ. 41



Φωτ. 42



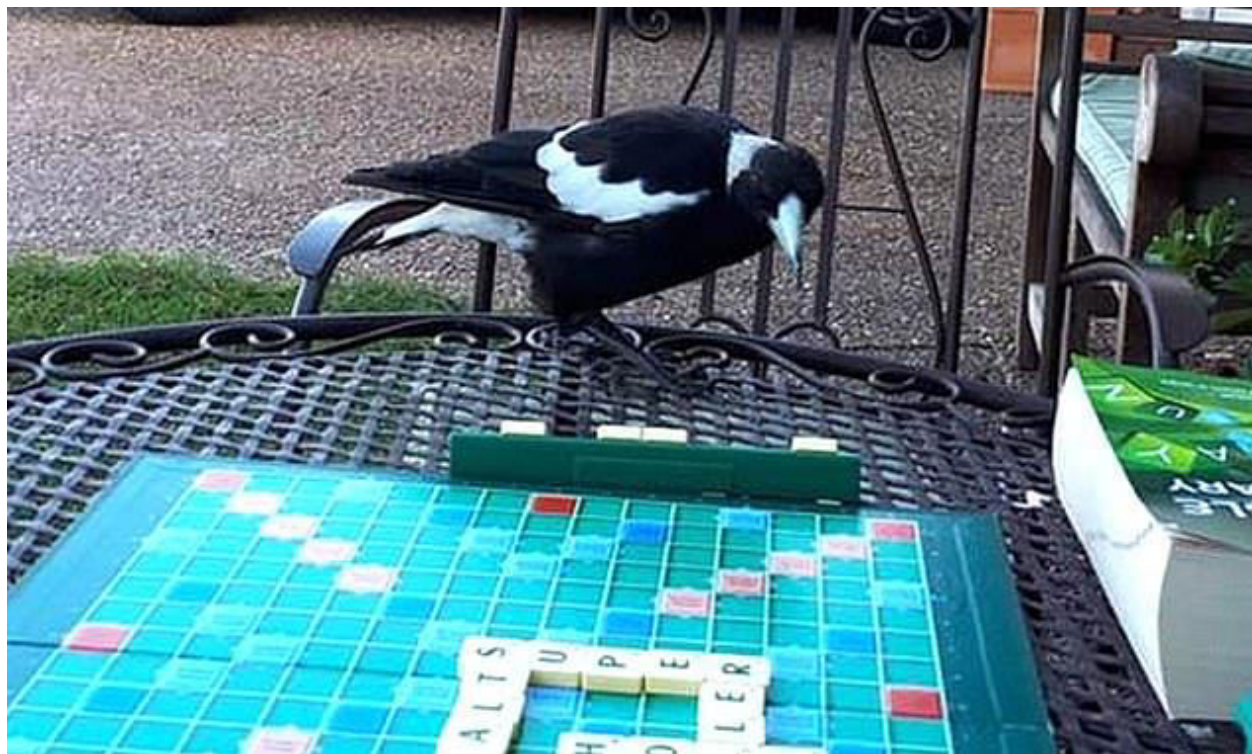
Φωτ. 43



Φωτ. 44

Να τα πάρουμε με τη σειρά. Στη φωτ. 37 βλέπουμε το σκραμπλ ΣΥΓΑΜΠΡΟ που μας δίνει 70 π. Στη φωτ. 38 βλέπουμε το σκραμπλ ΓΑΜΠΡΟΣ που μας δίνει 71 π. Στη φωτ. 39 το ΓΑΜΠΡΟΥΣ με 78 π. Στη φωτ. 40 το ΣΠΑΡΑΓΜΟ με 82 π. Στη φωτ. 41 πάλι το ΣΠΑΡΑΓΜΟ, αλλά ανοίγει εννιάρα μαζεύοντας 84 π. Στη φωτ. 42 το ΑΓΑΡΜΠΟΣ, ανοίγει κι αυτό την ίδια εννιάρα, μαζεύοντας επίσης 84 π. Στη φωτ. 43 το ΑΡΠΑΓΜΟΣ που παίρνει κι αυτό 84 π., αλλά χωρίς να ανοίγει εννιάρα. Και τέλος, στη φωτ. 44 βλέπουμε το σκραμπλ ΓΑΜΠΡΟΣ, που σε συνδυασμό με το ΜΠΑΡΚΟΥ μας δίνει αθροιστικά 109 π. Αυτή είναι και η καλύτερη κίνησή μας, όσον αφορά τη συγκομιδή

πόντων. Το αν τελικά πράξαμε σοφά και αφήσαμε ανοιχτή την θέση του Ψ, θα φανεί στη συνέχεια του αγώνα.



Παίζουν και τα κοράκια σκραμπλ; Ναι, φυσικά! Κι έχουν πάντα κι ένα λεξικό δίπλα τους!

ΑΛΛΑΓΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Η αλλαγή γραμμάτων, που συνηθέστερα λέγεται από τους παίκτες απλώς «αλλαγή», είναι μία κίνηση κατά την οποία αντικαθιστούμε ένα μέρος ή ακόμη και το σύνολο των γραμμάτων του αναλογίου μας με καινούργια γράμματα, τα οποία τραβάμε και πάλι τυχαία από το σακούλι. Στο φύλλο αγώνα καταγράφεται μηδενική βαθμολογία για την κίνηση αυτή.

Η αλλαγή δεν είναι κίνηση που πρέπει να φοβόμαστε και να αποφεύγουμε. Στην πραγματικότητα αποτελεί μια θαρραλέα απόφαση να αντιμετωπίσουμε με ορθολογικό τρόπο τη διαχείριση ενός προβληματικού αναλογίου, αυξάνοντας τις πιθανότητες να κερδίσουμε τον αγώνα.

Θα πρέπει εδώ να επισημανθεί ότι όσο πιο υψηλής δυναμικότητας είναι ένας παίκτης, τόσο πιο σπάνια θα αποφασίσει να προβεί σε αλλαγή. Ένας πολύ δυνατός παίκτης κάνει κατά μέσο όρο λιγότερες από μία αλλαγές ανά αγώνα. Σε μεσαία επίπεδα δυναμικότητας παρατηρούνται φυσικά περισσότερες αλλαγές, κατά μέσο όρο 1 – 2 ανά αγώνα, ίσως και λίγο πάνω από δύο ενίοτε.

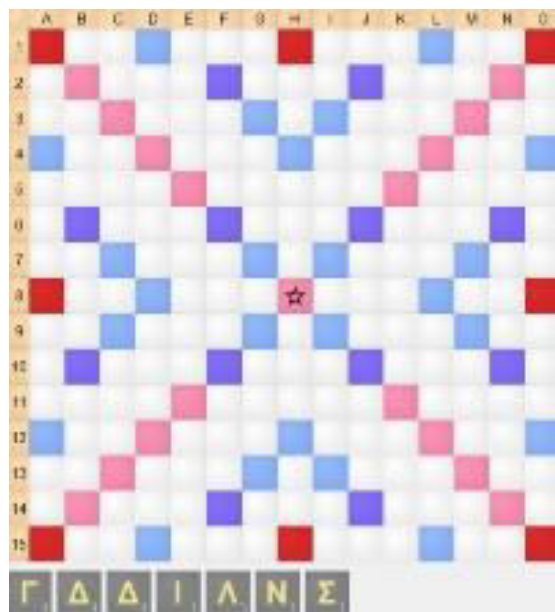
Είχαμε πει στο κεφάλαιο της «Διαχείρισης αναλογίου» ότι για κάθε «κίνηση» που επιλέγουμε να κάνουμε κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, όσο καθοριστικό και βαρύνουσας σημασίας είναι το σκορ της κάθε κίνησης (δηλαδή οι πόντοι που παίρνουμε από την κίνηση αυτή), εξίσου καθοριστικός και βαρύνουσας σημασίας είναι και ο συνδυασμός των γραμμάτων που επιλέγουμε να αφήσουμε στο αναλόγιο (δηλαδή τα γράμματα εκείνα, τα οποία δεν θα τα χρησιμοποιήσουμε στην συγκεκριμένη κίνηση, αλλά θα τα κρατήσουμε στο αναλόγιό μας για να τα χρησιμοποιήσουμε στην επόμενη κίνησή μας). Είχαμε πει επίσης ότι για να θεωρείται μία κίνηση επιτυχημένη, θα πρέπει να συνεκτιμούμε και να αξιολογούμε ταυτόχρονα τους δύο αυτούς παράγοντες.

Εάν κατά την εκτίμηση και αξιολόγηση που κάνουμε, θεωρούμε ότι κανένας από τους δύο αυτούς παράγοντες δεν μας ικανοποιεί επαρκώς, τότε προχωρούμε σε αλλαγή. Με άλλα λόγια κοιτάζουμε το αναλόγιό μας και βρίσκουμε ποια είναι η λέξη που μας δίνει τους περισσότερους πόντους. Κοιτάζουμε ταυτόχρονα και τα γράμματα που θα απομείνουν στο αναλόγιό μας ως «κορμός». Εάν δεν μας ικανοποιεί ούτε το σκορ που θα γράψουμε με την καλύτερη λέξη που βρήκαμε ούτε η ποιότητα του «κορμού» που θα απομείνει στο αναλόγιο, τότε θα πρέπει να αποφασίσουμε να κάνουμε αλλαγή.

Η αλλαγή στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να γίνεται με περισσότερο θάρρος και αποφασιστικότητα απ' ό,τι στο μέσο του. Αλλάζοντας στο ξεκίνημα (δηλαδή στις πρώτες δύο, τρεις ή τέσσερις κινήσεις) πολλά γράμματα, αυξάνουμε τις πιθανότητες να τραβήξουμε κάποιο μπαλαντέρ ή κάποιο μεγάλο. Οι αλλαγές που γίνονται στο μέσο της παρτίδας, συνήθως είναι πιο «συγκρατημένες», καθώς οι παίκτες κρατούν κάποιον κορμό ή κάποιο μεγάλο γράμμα ή κάποιο μπαλαντέρ και αλλάζουν τα υπόλοιπα. Είναι πολύ σπάνιο να γίνονται αλλαγές προς το τέλος του παιχνιδιού (δύο – τρεις τελευταίες κινήσεις). Συνήθως είναι είτε κινήσεις απελπισίας είτε κινήσεις σκοπιμότητας.

Παραθέτουμε στο σημείο αυτό ένα εδάφιο από τους κανονισμούς διεξαγωγής αγώνων. «Ο παίκτης μπορεί να αλλάξει τόσα γράμματα ώστε τα τελευταία επτά εναπομείναντα στο σακούλι να μένουν άθικτα. Δηλαδή εάν υπάρχουν 10 γράμματα μπορεί να αλλάξει έως 3, αν είναι 13 έως 6, κ.ο.κ.». Αυτό σημαίνει ότι εάν στο σακούλι έχει 7 μόνο γράμματα (ή ακόμη και λιγότερα), τότε δεν επιτρέπεται η αλλαγή γραμμάτων.

Πάμε τώρα να δούμε μερικά παραδείγματα, σχολιάζοντας τις παρακάτω φωτογραφίες.



Φωτ. 45



Φωτ. 46

Στη φωτ. 45 βλέπουμε ότι παίζουμε την πρώτη κίνηση, το ταμπλό είναι εντελώς άδειο και στο αναλόγιό μας έχουμε ΓΔΔΙΛΝΣ. Πολύ ανάποδο αναλόγιο και με κακή κατανομή (6 σύμφωνα και 1 φωνήεν). Μιας και δεν υπάρχουν πολλές επιλογές σχηματισμού λέξης, εύκολα διαπιστώνουμε ότι οι περισσότεροι πόντοι που μπορούμε να μαζέψουμε είναι 12 (ΔΙΣ), δηλαδή ψίχουλα. Και με τι θα μείνουμε στο αναλόγιο; Με τα ΓΔΛΝ, δηλαδή σκουπίδια. Αν κρατήσουμε ΓΔΛΝ και πάμε να τραβήξουμε τρία γράμματα, το παιχνίδι έχει χαθεί. Η επιλογή αυτή θεωρείται καταστροφική. Άρα τι πρέπει να κάνουμε; Προφανώς, αλλαγή. Ναι, αλλά ποια γράμματα θα αλλάξουμε και ποια θα κρατήσουμε, ούτως ώστε να μεγιστοποιήσουμε τις πιθανότητες να έχουμε στρωμένο αναλόγιο για σκραμπλ στην επόμενη κίνηση;

Ας εξετάσουμε μια σειρά από επιλογές:

1 Αλλαγή όλα. Πρέπει να επισημάνουμε ότι αν κάνουμε κάτι τέτοιο, όχι μόνο αυξάνουμε τις πιθανότητες να πάρουμε κάποιο καλό γράμμα (π.χ. ένα μεγάλο ή ένα μπαλαντέρ), αλλά αυξάνουμε και τις πιθανότητες να πάρουμε ξανά «τράγους», λ.χ. ΗΗΜΟΟΠΤ ή ΑΑΑΚΚΤΥ.

2 Αλλαγή τα ΓΔΔΙΛΝ. Κρατάμε μόνο το Σ. Γιατί να το κάνουμε αυτό; Δεν μας εγγυάται κανείς ότι τραβώντας 6 ολόκληρα νέα γράμματα θα έχουμε ένα ισορροπημένο αναλόγιο.

3 Αλλαγή τα ΓΔΔ. Κρατάμε τα ΙΛΝΣ. Δεν είναι καλή σκέψη. Κατ' αρχάς η κατανομή 3 σύμφωνα με 1 φωνήεν δεν εγγυάται με τίποτα ότι στο επόμενο αναλόγιο θα έχουμε μια

ισορροπία του τύπου 4 σύμφωνα και 3 φωνήεντα ή του τύπου 4 φωνήεντα και 3 σύμφωνα. Δεύτερον, το Λ είναι γενικά ένα δύσκολο γράμμα, το οποίο δεν έχουμε κανένα λόγο να κρατάμε σφιχτά πάνω μας στην αρχή του παιχνιδιού.

4 Αλλαγή τα ΓΓΔΛΝ. Κρατάμε τα ΙΣ. Ωραία σκέψη, κρατάμε δύο εύκολα γράμματα και μάλιστα με απόλυτη ισορροπία στην κατανομή. Σαφώς καλύτερη σκέψη από το να κρατήσουμε μόνο το Σ, αλλά και πάλι, τραβώντας 5 ολόκληρα νέα γράμματα, ε όπως και να το κάνουμε από τα δύο μέχρι τα επτά είμαστε κάπως μακριά.

5 Αλλαγή τα ΓΔΔΛ. Κρατάμε τα ΙΝΣ. Αυτή είναι μάλλον η καλύτερη επιλογή, διότι πρώτον έχει μια κάποια ισορροπία (δύο με ένα) και δεύτερον το 3 είναι πιο κοντά στο 7 απ' ό,τι είναι το 2 στο 7. Το Ν δεν είναι κακό γράμμα. Κρατάμε ένα μίνι κορμό κι ο Θεός βοηθός.

Να δούμε ένα διαφορετικό παράδειγμα τώρα. Στη φωτ. 46 βλέπουμε ότι ο συμπαίκτης μας έχει παίξει την πρώτη κίνηση (ΓΑΤΟΙ) και τώρα είναι η σειρά μας, έχοντας στο αναλόγιο ΑΕΙΙΙΟΤ. Σε σύγκριση με το προηγούμενο παράδειγμα, εδώ έχουμε ένα επίσης πολύ ανάποδο αναλόγιο με κακή κατανομή, αλλά αντίστροφα (6 φωνήεντα και 1 σύμφωνα). Εδώ σαφώς έχουμε αρκετές επιλογές για την κίνησή μας. Αφού όμως ψάξουμε όλους τους πιθανούς και απίθανους συνδυασμούς, διαπιστώνουμε ότι οι περισσότεροι πόντοι που μπορούμε να μαζέψουμε είναι 16 (ΓΙΑΤΙ ή ΓΑΤΟΙ), δηλαδή μια σχετικά χαμηλή συγκομιδή. Και με τι θα μείνουμε στο αναλόγιο; Αν παίξουμε ΓΑΤΟΙ κρατάμε τα ΕΙΙ (τρία φωνήεντα, εκ των οποίων τα δύο ίδια), ενώ αν παίξουμε ΓΙΑΤΙ κρατάμε τα ΕΙΟ (και πάλι τρία φωνήεντα, αλλά χωρίς διπλά). Άλλες επιλογές είναι να παίξουμε ΑΙΤΙΟ, ΑΙΤΙΟΙ, ΑΕΤΟΙ κ.λπ., λέξεις που θα μας δώσουν 10 ή 12 πόντους. Μήπως συμφέρει να κάνουμε αλλαγή; Για να το δούμε κι αυτό το ενδεχόμενο. Ποια γράμματα θα αλλάξουμε και ποια θα κρατήσουμε, ούτως ώστε να μεγιστοποιήσουμε τις πιθανότητες να έχουμε στρωμένο αναλόγιο για σκραμπλ στην επόμενη κίνηση;

Ας εξετάσουμε και πάλι μια σειρά από επιλογές:

1 Αλλαγή όλα. Εξηγήσαμε και στο προηγούμενο παράδειγμα για ποιο λόγο αυτή η κίνηση θεωρείται λάθος.

2 Αλλαγή τα ΑΕΙΙΟΤ ή τα ΑΙΙΙΟΤ. Κρατάμε μόνο το Ι ή μόνο το Ε. Ελάχιστη η διαφορά σε σχέση με την επιλογή να τα αλλάξουμε όλα.

3 Αλλαγή τα ΙΙΟ. Κρατάμε τα ΑΕΙΤ. Δεν είναι καλή σκέψη. Κατ' αρχάς η κατανομή 3 φωνήεντα με ένα σύμφωνα δεν εγγυάται με τίποτα ότι στο επόμενο αναλόγιο θα έχουμε μια ισορροπία του τύπου 4 σύμφωνα και 3 φωνήεντα ή του τύπου 4 φωνήεντα και 3 σύμφωνα. Δεύτερον, τα Α, Ι, Τ υπάρχουν ήδη στο ταμπλό.

4 Αλλαγή τα ΙΙΙΟ ή τα ΕΙΙΟ. Κρατάμε τα ΑΕΤ ή τα ΑΙΤ. Σίγουρα είναι αξιοπρεπείς επιλογές και προτιμότερες από την προηγούμενη (3) λόγω κάπως καλύτερης κατανομής, αλλά οι κορμοί που κρατάμε είναι και πάλι αρκετά προβληματικοί. Στην περίπτωση που θα κρατήσουμε ΑΕΤ, βλέπουμε ότι στο ταμπλό υπάρχουν ήδη Α και Τ. Στην περίπτωση που θα κρατήσουμε ΑΙΤ, βλέπουμε ότι και τα τρία αυτά γράμματα υπάρχουν ήδη στο ταμπλό.

5 Αλλαγή τα ΑΙΙΙΟ. Κρατάμε τα ΕΤ. Αυτή η επιλογή μας επιτρέπει αφενός να κρατήσουμε ένα μικρό κορμό αλλά απόλυτα ισορροπημένο και αφετέρου το ένα από τα δύο γράμματα είναι το Ε, το οποίο δεν υπάρχει στο ταμπλό.

ΤΟ ΠΑΣΟ

Όταν λέμε πάσο εννοούμε το δικαίωμα του παίκτη να μην προβεί σε καμία κίνηση την ώρα που είναι η σειρά του να κάνει κάποια κίνηση. Δηλαδή ούτε μεν να τοποθετήσει ένα ή και περισσότερα γράμματα στο ταμπλό, ούτε δε να κάνει αλλαγή ενός ή και περισσότερων γραμμάτων.

Η πρόθεση του παίκτη να κάνει πάσο εκδηλώνεται με την εκφορά της λέξης «πάσο» με την ταυτόχρονη φυσικά διακοπή του χρονομέτρου. Στην περίπτωση αυτή ο παίκτης που κάνει πάσο βαθμολογείται με μηδέν πόντους για την κίνηση αυτή.

Το πάσο δεν είναι επιλογή. Δεν αποτελεί σπάνιο φαινόμενο, στο τέλος του παιχνιδιού κάποιος παίκτης να μείνει με ένα ή και περισσότερα γράμματα στο αναλόγιό του, τα οποία δεν μπορεί να τα κολλήσει πουθενά. Οπότε, εκ των πραγμάτων, αναγκαστικά λέει πάσο, γράφει μηδέν για την κίνηση αυτή στο φύλλο αγώνα και στη συνέχεια παίζει ο συμπαίκτης του.

Ας εξετάσουμε τώρα και μία άλλη περίπτωση. Έστω ότι πρέπει να παίξουμε την πρώτη κίνηση του αγώνα σε ένα εντελώς άδειο ταμπλό. Και έστω ότι έχουμε στο αναλόγιο τα γράμματα ΙΠΡΤΤΥΧ. Ψάχνουμε καλά και σκραμπλ δεν βρίσκουμε, καθώς οι μεγαλύτερες σε μήκος λέξεις είναι οι τετραγράμματα ΤΥΡΙ, ΠΥΡΙ, ΠΙΤΥ. Όποια και να παίξουμε, θα μας αφήσει με κορμό τριών συμφώνων στο αναλόγιο.

Αφιερώνοντας όμως λίγο περισσότερο χρόνο, παρατηρούμε ότι έχουμε στο αναλόγιο το ΤΡΙΠΤΥΧ, που σημαίνει ότι εάν υπήρχε στο ταμπλό οποιοδήποτε εκ των Α, Ε, Η, Ο, θα είχαμε κάνει οκταγράμματο σκραμπλ. Τώρα όμως, που δεν υπάρχει τίποτε κάτω, τι κάνουμε; Μήπως πρέπει να κάνουμε πάσο, ούτως ώστε να μας βάλει ο συμπαίκτης μας μια λέξη που θα περιλαμβάνει κάποιο από τα τέσσερα εν λόγω φωνήεντα, για να βάλουμε κι εμείς στη συνέχεια το ωραίο μας σκραμπλάκι;

Δυστυχώς η απάντηση είναι και πάλι όχι. Γιατί όμως; Ας το αναλύσουμε.

1 Η πιθανότητα να έχει ο άλλος σκραμπλ πάνω του είναι μικρότερη από 11% – 12%. Μικρή η πιθανότητα. Βέβαια, αν έχει, μάλλον θα το βάλει. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει υποχρεωτικά και ότι το σκραμπλ του θα περιλαμβάνει οπωσδήποτε και ένα από τα τέσσερα ποθητά φωνήεντα.

2 Ρισκάρει και βάζει στο ταμπλό λέξη 2 – 6 γραμμάτων, που περιλαμβάνει και κάποια από τα 4 ζητούμενα φωνήεντα.

3 Ρισκάρει και βάζει στο ταμπλό λέξη 2 – 6 γραμμάτων, που δεν περιλαμβάνει κανένα από τα 4 ζητούμενα φωνήεντα.

4 Έχει άσχημο κορμό στο αναλόγιό του, οπότε βρίσκει την ευκαιρία να κάνει αλλαγή ενός ή και περισσότερων γραμμάτων, θεωρώντας ότι μπροστά στον κίνδυνο να καταγραφεί για έξι συνεχόμενες κινήσεις μηδενικό σκορ, τελικά θα αναγκαστούμε εμείς να κάνουμε την πρώτη κίνηση.

5 Έχει κι αυτός παρόμοιο με το δικό μας αναλόγιο και περιμένει να του βάλουμε το 8^ο πολυπόθητο γράμμα, οπότε θα πει και αυτός πάσο, θεωρώντας και σ' αυτήν την

περίπτωση ότι μπροστά στον κίνδυνο να καταγραφεί για έξι συνεχόμενες κινήσεις μηδενικό σκορ, τελικά θα αναγκαστούμε εμείς να κάνουμε την πρώτη κίνηση.

6 Έχει στο αναλόγιό του 2 μπαλαντέρ και 5 γράμματα αξίας ενός πόντου το καθένα. Έστω ότι τα 5 γράμματα δεν είναι ΗΗΗΗΗ (διότι στην περίπτωση αυτή θα κάνει αλλαγή), αλλά έχει στρωμένα γράμματα και βγάζει και σκραμπλ αξίας 60 π. ή 62 π. Στην περίπτωση αυτή, μπορεί και να το βάλει το σκραμπλ του, μπορεί όμως και να μην το βάλει· εξαρτάται από το πώς σκέφτεται ο κάθε παίκτης. Αυτός που δεν θα το βάλει το σκραμπλ των 60 ή 62 π. θα λειτουργήσει με το εξής σκεπτικό: «έχω πάνω μου 5 πόντους στο αναλόγιο, άρα ο άλλος έχει περισσότερους, άρα θα αναγκαστεί εκείνος να κάνει την πρώτη κίνηση για να μην λήξει πρόωρα ο αγώνας, οπότε θα πάρω ή την τριπλή ή την τεσσάρα, δηλ. σαφώς περισσότερους πόντους από τους 62 που θα έπαιρνα στη διπλή.



ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΝ – ΠΛΗΝ

Σύμφωνα με τους κανονισμούς, κατά τη λήξη του αγώνα, ο παίκτης που μένει με γράμματα στο αναλόγιό του αφαιρεί από το σκορ του την αξία των γραμμάτων αυτών. Οι πόντοι αυτοί προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου. Αυτοί οι πόντοι είναι οι λεγόμενοι και «συν – πλην».

Το «κλείσιμο» ή αλλιώς το τελευταίο κομμάτι του αγώνα, δηλαδή οι κινήσεις που γίνονται από τους παίκτες αφού αδειάσει το σακούλι από γράμματα, τυχαίνει πολλές φορές να εξελίσσεται σε έναν ενδιαφέροντα, διασκεδαστικό και πολύπλοκο γρίφο. Βέβαια η συντριπτική πλειονότητα των αγώνων (σε ποσοστό περίπου 80%) έχουν ήδη κριθεί πολύ πριν αδειάσει το σακούλι και εισέλθουμε στο τελευταίο τμήμα του παιχνιδιού. Όμως στο 20% περίπου των αγώνων, οι τελευταίες κινήσεις που θα κάνουμε ίσως να είναι και οι κρίσιμότερες ολόκληρης της παρτίδας. Στο τέλος του αγώνα, το scrabble αποκτά πολλά κοινά χαρακτηριστικά με παιχνίδια αμιγώς στρατηγικής, όπως λ.χ. το σκάκι.

Με μια έξυπνη και μελετημένη κίνηση, μπορεί και να κλέψουμε την τελευταία στιγμή τη νίκη από τον αντίπαλο, σε έναν αγώνα που μέχρι πριν δύο – τρία λεπτά φαινόταν χαμένος. Και αντιστρόφως· με μια βεβιασμένη, επιπόλαιη και απερίσκεπτη κίνηση μπορεί και να χύσουμε όλο το γάλα που επί μία ώρα μαζεύαμε με κόπο μέσα στην καρδιά μας.

Εκτός αυτού, στο κλείσιμο αλλάζει άρδην ο χαρακτήρας και η φύση του ίδιου του παιχνιδιού. Μέχρι εκείνο το σημείο, το μόνο που μπορούμε να κάνουμε για να πιθανολογήσουμε το τι έχει στο αναλόγιό του ο αντίπαλός μας, είναι εικασίες. Όσο πλησιάζουμε όμως προς το τέλος, αρχίζουμε να πιθανολογούμε με όλο και μεγαλύτερη ακρίβεια. Ειδικά δε στο τέλος, δηλαδή όταν στο σακούλι δεν υπάρχουν καθόλου γράμματα (και υπό την προϋπόθεση ότι έχουμε σβήσει σωστά τα γράμματα στο φύλλο αγώνα), τότε γνωρίζουμε ακριβώς ποια είναι τα γράμματα που έχει ο συμπαίκτης μας στο αναλόγιό του.

Από τη στιγμή που γνωρίζουμε ακριβώς ποια γράμματα βρίσκονται στο αναλόγιο του αντιπάλου, θα πρέπει να ξεκινήσουμε σχεδιασμούς και υπολογισμούς για κάθε πιθανό και απίθανο σενάριο της περαιτέρω εξέλιξης του αγώνα. Δηλαδή κάπως έτσι: «εγώ θα παίξω τώρα αυτήν τη λέξη εδώ και θα πάρω τόσους πόντους, ο αντίπαλος μετά μάλλον θα παίξει εκείνη τη λέξη εκεί και θα πάρει τόσους πόντους, ύστερα εγώ θα παίξω το τάδε για τόσους πόντους, κατόπιν ο άλλος μάλλον θα παίξει το δείνα για τόσους πόντους» και πάει λέγοντας. Τους πόντους τούς υπολογίζουμε με το μυαλό μας, καθώς δεν επιτρέπονται οι σημειώσεις πάνω στο φύλλο αγώνα. Φυσικά όλα αυτά έχουν νόημα όταν οι δύο αντίπαλοι είναι κοντά στο σκορ, οπότε ο νικητής δεν έχει κριθεί και όλα τα ενδεχόμενα παραμένουν ανοιχτά. Για τους λόγους αυτούς λοιπόν, μεριμνούμε από την αρχή του αγώνα να εξοικονομούμε χρόνο, ούτως ώστε στο τέλος να έχουμε επαρκή χρόνο και κατά συνέπεια την ευχέρεια να κάνουμε όλους τους σχετικούς υπολογισμούς με άνεση, χωρίς άγχος και χωρίς την πίεση του χρονομέτρου.

Επίσης, θα πρέπει να υπογραμμίσουμε ότι σε τέτοια παιχνίδια (που πηγαίνουν στο τέλος πόντο – πόντο), έχει μεγάλη σημασία το ποιος θα «κλείσει» τον αγώνα και θα εκμεταλλευτεί στο σκορ του και τα συν – πλην. Οι πιο έμπειροι παίκτες συνήθως θέτουν στον εαυτό τους μια σειρά από ερωτήματα με την παρακάτω ιεράρχηση:

- 1 Μπορώ να κλείσω κάπου με μία κίνηση ή θα πρέπει υποχρεωτικά να παίξω και δεύτερη ή (και) τρίτη;
- 2 Αν πρέπει υποχρεωτικά να κλείσω σε δύο ή (και) τρεις κινήσεις, μήπως κλείνει ο αντίπαλος με μία κίνηση;
- 3 Έστω ότι ο αντίπαλος κλείνει με μία κίνηση. Μπορεί να κλείσει σε ένα μόνο σημείο του ταμπλό ή μήπως υπάρχει και δεύτερο μέρος;
- 4 Αν κλείνει σε ένα μόνο μέρος, υπάρχει τρόπος να τον μπλοκάρω;
- 5 Αν κλείνει σε δύο διαφορετικά σημεία του ταμπλό, μήπως μπορώ με μία κίνησή μου να του μπλοκάρω ταυτόχρονα και τα δύο αυτά σημεία;
- 5 Έστω ότι δεν μπορώ να αποτρέψω τον αντίπαλό μου από το να κλείσει πρώτος. Πόσους πόντους μπορώ να μαζέψω πριν κλείσει ο αντίπαλος;
- 6 Αν δεν μπορώ να κλείσω σε δύο κινήσεις, μήπως υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσω την πρώτη μου κίνηση για να «στήσω» τη δεύτερη;
- 7 Μήπως μπορώ να δελεάσω τον αντίπαλο με κάποιο «τυράκι», να πέσει στην παγίδα και να μην κλείσει, ώστε τελικά να κλείσω εγώ;
- 8 Μήπως είμαι αρκετά πίσω στο σκορ και αν κλείσω με μία κίνηση δεν μου φτάνουν οι πόντοι για να κερδίσω;
- 9 Μήπως ο αντίπαλος είναι φορτωμένος π.χ. με 6 ή 7 σύμφωνα, οπότε με συμφέρει να κλείσω σε δύο ή σε τρεις ή ακόμη και σε τέσσερις κινήσεις, ούτως ώστε να μαζέψω αθροιστικά και περισσότερους πόντους;

Αν το αναλόγιό μας είναι γεμάτο (δηλαδή αν έχουμε 7 γράμματα), το πιθανότερο είναι να μην μπορούμε να κλείσουμε με μία κίνηση. Αν το ίδιο ισχύει και για τον αντίπαλό μας, τότε κατά πάσα πιθανότητα θα προσπαθήσει να μας μπλοκάρει για να μην κλείσουμε πρώτοι. Εμείς όμως θα πρέπει να βρούμε έναν συνδυασμό κινήσεων, ακολουθώντας την εξής συλλογιστική: να παίξουμε την κατάλληλη κίνηση, έτσι ώστε με τα γράμματα που θα μείνουν στο αναλόγιό μας, να διασφαλίσουμε ότι στην επόμενη κίνηση θα μπορούμε να κλείσουμε σε δύο τουλάχιστον διαφορετικά σημεία του ταμπλό που δεν μπορεί ο άλλος να τα μπλοκάρει ταυτόχρονα και τα δύο ή (εναλλακτικά) θα μπορούμε να κλείσουμε σε σημείο τέτοιο που δεν μπορεί ο άλλος να μπλοκάρει.

Ας πάμε τώρα να αναλύσουμε τις τελευταίες κινήσεις ενός επίσημου αγώνα, που διεξήχθη το 2019, μεταξύ δύο πολύ έμπειρων παικτών. Τα δεδομένα έχουν ως εξής. Ο παίκτης Α έκανε μία κίνηση, αφήνοντας μέσα στο σακούλι 2 γράμματα. Τη στιγμή αυτή προηγείται ο παίκτης Α με διαφορά 16 πόντων. Έχουν φύγει τα μπαλαντέρ και όλα σχεδόν τα μεγάλα, δηλαδή τα 6 από τα 7 μεγάλα, καθώς παίζει ακόμη έξω μόνον το γράμμα Β. Ο παίκτης Β έχει στο αναλόγιό του όλα τα Α, συγκεκριμένα έχει τρία Α. Για το λόγο αυτό παίζει μόνο ένα Α, το οποίο κολλάει στη λέξη ΦΙΣ, σχηματίζοντας τη λέξη ΦΙΣΑ, ούτως ώστε να εκμεταλλευθεί στη συνέχεια και περαιτέρω το γράμμα Φ. Παίζει λοιπόν ΦΙΣΑ, μαζεύει 11 πόντους και μειώνει τη διαφορά στους 5 π. Τραβάει από το σακούλι ένα γράμμα και βλέπει ότι είναι το Υ. Τώρα στο σακούλι μένει μόνον ένα γράμμα. Ο παίκτης Β έχει στο χρονόμετρό του περίπου 8 λεπτά χρόνο, ενώ ο παίκτης Α

έχει μόνον 22'' δευτερόλεπτα. Ο παίκτης Β έχει τώρα στο αναλόγιό του τα ΑΑΕΙΚΣΥ. Τα 8 γράμματα που βλέπει ότι παίζουν ακόμη έξω είναι τα ΒΙΛΝΟΠΡΤ, χωρίς όμως να γνωρίζει ποια από αυτά τα 8 έχει ο αντίπαλός του και ποιο από αυτά τα 8 είναι μέσα στο σακούλι. Το ταμπλό τη στιγμή αυτή είναι όπως το βλέπουμε στη φωτ. 47.



Φωτ. 47

Ο παίκτης Α παίζει βιαστικά τη λέξη ΒΟΛΤ κάθετα στο F2, σχηματίζοντας ταυτόχρονα και τη λέξη ΣΕΤ. Με την κίνηση αυτή μαζεύει συνολικά 32 π. κι έτσι τώρα προηγείται με 37 π., αλλά έχει μόνον 9'' δευτερόλεπτα χρόνο. Παίρνει και το τελευταίο γράμμα από το σακούλι. Τη στιγμή αυτή το ταμπλό είναι όπως το βλέπουμε στην παρακάτω φωτ. 48.



Φωτ. 48

Παίζει ο παίκτης Β, ο οποίος σκέφτεται καλά, ελέγχει τα γράμματα στο φύλλο αγώνα, ελέγχει ξανά όλο το ταμπλό και διαπιστώνει ότι ο συμπαίκτης του έχει στο αναλόγιό του τα γράμματα ΠΡΙΝ. Ψάχνει καλά και βρίσκει ότι ο παίκτης Α μπορεί να κλείσει με μία κίνηση μόνο σε ένα σημείο, δηλ. να παίξει ΠΡΙΝΕ + ΝΑ οριζόντια από το τετράγωνο Α11.

Ο παίκτης Β έχει στο αναλόγιο αυτά που βλέπουμε κάτω κάτω στη φωτ. 48 και είναι και πίσω στο σκορ 37 π. Πρέπει με την κίνηση που θα κάνει, πρώτον να μπλοκάρει τον αντίπαλό του, δηλ. να μην τον αφήσει να κλείσει, δεύτερον να μαζέψει αρκετούς πόντους και τρίτον να κρατήσει στο αναλόγιό του γράμματα που να του επιτρέπουν να κλείσει ο ίδιος στην επόμενη κίνηση και μάλιστα σε 2 διαφορετικά σημεία.

Τελικά ύστερα από 6 λεπτά αποφασίζει να παίξει ΑΥΤΕΣ + ΖΑ + ΕΥ και μαζεύει συνολικά 24 π. Μειώνει επομένως τη διαφορά στους 13 π. Κρατάει στο αναλόγιο ΣΚΙΑ και μπορεί να κλείσει σε δύο σημεία. Του μένουν ακόμη 2 λεπτά περίπου στο χρονόμετρο. Το ταμπλό τώρα είναι όπως το βλέπουμε στην παρακάτω φωτ. 49.



Φωτ. 49

Ο παίκτης Α παίζει και πάλι πολύ βιαστικά, τοποθετώντας τα 3 από τα 4 γράμματά του. Σχηματίζει τη λέξη ΠΡΙΖΑ για 20 π. Του μένει πάνω του το Ν. Τώρα προηγείται με 33 π. διαφορά. Του έχουν μείνει μόνον 4'' δευτερόλεπτα στο χρονόμετρό του, ελπίζοντας στην επόμενη κίνηση να προλάβει μέσα σε 4 δευτερόλεπτα να βάλει κάπου το Ν, να κλείσει και να πάρει και τα συν πλην. Το ταμπλό τώρα είναι όπως το βλέπουμε στην παρακάτω φωτ. 50.



Φωτ. 50

Παίζει τώρα ο παίκτης Β. Δεν μπορεί να βάλει ΣΚΙΑΖΑ, καθώς τη μία από τις δύο θέσεις που έκλεινε την παρτίδα, την έχει μπλοκάρει ο παίκτης Α. Είναι πίσω 33 π. ο παίκτης Β. Χρειάζεται να κλείσει την παρτίδα με μία κίνηση και ταυτοχρόνως να μαζέψει 32 τουλάχιστον πόντους για να κερδίσει (συν 1, πλην 1). Κάνει έναν τελευταίο έλεγχο, αθροίζοντας τους πόντους της κίνησης που έχει ήδη σχεδιάσει και αποφασίζει να παίξει ΙΣΚΑ + ΝΙ + ΕΠΛΗΓΗΣ + ΚΩΜΗ + ΑΦΙΣΑ. Μαζεύει συνολικά 47 π., συν 1, πλην 1, τελικά κερδίζει με 16 π. διαφορά. Το τελικό ταμπλό στην παρακάτω φωτ. 51.



Φωτ. 51

Η ΔΙΠΛΗ, Η ΤΡΙΠΛΗ, Η ΤΕΣΣΑΡΑ ΚΑΙ Η ΕΝΝΙΑΡΑ

Είχαμε περιγράψει στο κεφάλαιο «Ταμπλό» τον ρόλο και την αξία των χρωματιστών του τετραγώνων. Εδώ θα αναλύσουμε τώρα ξεχωριστά τις θέσεις του ταμπλό, που μας προσφέρουν τη δυνατότητα να διπλασιάσουμε, να τριπλασιάσουμε, να τετραπλασιάσουμε ή και να εννιαπλασιάσουμε την αξία της λέξης που τοποθετούμε.

Η ιδιαίτερη σημασία για το παιχνίδι αυτών των τετραγώνων που χρησιμοποιούνται ως συντελεστές πολλαπλασιασμού της αξίας των κινήσεών μας έγκειται στο γεγονός ότι ο στόχος του παιχνιδιού είναι να κερδίσουμε τον συμπαίκτη μας. Και για να κερδίσουμε, θα πρέπει με τις κινήσεις μας να συγκεντρώνουμε περισσότερους πόντους από εκείνον.

Θα πρέπει λοιπόν να εκμεταλλευόμαστε αυτές τις θέσεις, βάζοντας εκεί ακόμη και μικρές λέξεις· δεν είναι δα και απαραίτητο να βάζουμε παντού σκραμπλ! Θα πρέπει επίσης να αντιληφθούμε ότι όταν εμείς εκμεταλλευόμαστε αυτές τις θέσεις, τότε ταυτόχρονα στερούμε τη δυνατότητα αυτή από τον συμπαίκτη μας. Είναι δηλαδή διπλό το όφελος.



Θα αναλύσουμε τώρα λίγο εκτενέστερα την περίπτωση της περιβόητης «εννιάρας». Με τον όρο εννιάρα εννοούμε την οκταγράμματη (ενίοτε και μεγαλύτερη) λέξη που τοποθετεί κανείς πάνω σε δύο κόκκινα τετράγωνα τριπλής αξίας λέξης. Εννοείται ότι ήδη υπάρχει κάτω στο ταμπλό το ένα από τα οκτώ γράμματα, το οποίο μάλιστα δεν είναι το πρώτο ούτε το τελευταίο από τα οκτώ, αλλά κάποιο από τα υπόλοιπα έξι. Σύμφωνα με μελέτες που έχουν γίνει, η πιθανότητα να κάνει κάποιος εννιάρα, είναι περίπου 3%. Το ποσοστό αυτό ποικίλλει ανάλογα με τις εκάστοτε συνθήκες του παιχνιδιού, δηλαδή το αν παίζουν έξω μπαλαντέρ, το ποιο ακριβώς γράμμα έχει ανοίξει την εννιάρα, το πού ακριβώς έχει μπει αυτό το γράμμα, το αν ο συμπαίκτης μας έχει

κάνει σκραμπλ στην προηγούμενη κίνησή του κ.ά. Επί παραδείγματι, αν το γράμμα που άνοιξε την εννιάρα είναι το 7^ο από τα 8 και είναι Π, οι πιθανότητες για εννιάρα είναι σχετικά μικρές. Αν όμως αυτό το Π είναι το 2^ο από τα 8, τότε οι πιθανότητες είναι σαφώς πολύ μεγαλύτερες.

Η εννιάρα δεν είναι κάτι που γίνεται εύκολα. Για τον λόγο αυτόν, δεν θα πρέπει και να μας λούζει κρύος ιδρώτας στη σκέψη και μόνο να ανοίξουμε μια εννιάρα. Διότι κατά 97% δεν θα γίνει εννιάρα! Δεύτερον, να επισημανθεί εδώ και κάτι ακόμη. Στο 50% των περιπτώσεων, ο παίκτης που κάνει την εννιάρα είναι αυτός που την άνοιξε. Τι σημαίνει αυτό; Έστω ότι έχουμε στο αναλόγιο ένα σκραμπλ 80 πόντων, το οποίο δεν μπαίνει πουθενά αλλού, οπότε ανοίγουμε την εννιάρα. Από κει και πέρα, εάν τυχόν (εάν λέμε...) γίνει όντως εννιάρα, τότε όσο πιθανό είναι να το έχει κάνει ο συμπαίκτης μας, άλλο τόσο πιθανό είναι να το έχουμε κάνει εμείς.



Το να ανοίξουμε εννιάρα, μερικές φορές καθίσταται αναγκαστική επιλογή. Τι σημαίνει αυτό; Έστω ότι είμαστε πίσω στο σκορ 270 – 280 π. και το σακούλι έχει μέσα περίπου 30 γράμματα συν ακόμη 14 στα δύο αναλόγια. Το παιχνίδι φαίνεται χαμένο, καθώς είναι εντελώς απίθανο να προλάβουμε να γυρίσουμε το παιχνίδι. Μία αμυδρή ελπίδα είναι να κάνουμε 4-5 απανωτά απλά σκραμπλ των 70, 80 ή 90 πόντων και ο συμπαίκτης μας να μην μαζεύει πόντους, π.χ. λόγω του ότι θα παίζει ένα γράμμα ή λόγω του ότι θα παίζει άκυρη λέξη ή λόγω του ότι θα κάνει απανωτές αλλαγές κλπ. Αυτά όμως δεν γίνονται ούτε στο σινεμά! Ένα άλλο σενάριο, προφανώς πιο ρεαλιστικό από το προηγούμενο, είναι να ανοίξουμε μία εννιάρα ή – ακόμη καλύτερα – και δύο και τρεις εννιάρες! Τώρα φυσικά, θα πει κάποιος: «μα αυτό είναι καθαρή αυτοκτονία, θα φάω σκραμπλ στην τριπλή, θα πάρει εκεί ο άλλος 100 π. και τελείωσε το παιχνίδι». Ωραία, μπορεί από μια άποψη να ακούγεται λογικό αυτό, αλλά για σκεφτείτε λιγάκι και το εξής: παίζει κανένα ρόλο, δηλ. έχει καμία ιδιαίτερη σημασία το αν θα χάσουμε με 280 π. ή με 400 π.; Τι αλλάζει; Τίποτα. Θα αλλάξει μόνο αν καταφέρουμε να γυρίσουμε το παιχνίδι και να το κερδίσουμε. Όπως λέει και ο θυμόσοφος λαός «ο βρεγμένος τη βροχή δεν τη φοβάται».

Αυτό που τρομάζει μερικές φορές κάποιους παίκτες είναι η αξία της εννιάρας σε πόντους. Η μικρότερη εννιάρα είναι 104 π., ενώ η μεγαλύτερη 500 π. χωρίς να συνυπολογίζουμε και τυχόν έξτρα λέξεις που πιθανόν να σχηματίζονται με την κίνησή μας αυτή. Στη συντριπτική τους πλειονότητα, περίπου το 80% από τις εννιάρες έχουν αξία 140 π. – 220 π. Στην ουσία δηλαδή είναι σα να κάνεις δύο ή τρία σκραμπλ μαζί (αν υποθέσουμε ότι ένα απλό σκραμπλ μας δίνει κατά μέσο όρο 70 – 75 π.). Κλείνοντας το κεφάλαιο αυτό, να πούμε ότι ο παίκτης που κάνει εννιάρα κατά 80% – 85% θα είναι και ο νικητής του αγώνα. Το ποσοστό αυτό βέβαια ισχύει εφόσον δεν έχει κάνει εννιάρα στον ίδιο αγώνα και ο άλλος παίκτης! Αξίζει να σημειωθεί ότι είναι πολύ σπάνιο φαινόμενο να γίνουν δύο εννιάρες στο ίδιο παιχνίδι και ακόμη πιο σπάνιο να γίνουν και οι δύο από τον ίδιο παίκτη. Για δε τον παίκτη αυτόν, που θα κάνει δηλαδή δύο εννιάρες στον ίδιο αγώνα, η πιθανότητα να είναι και ο νικητής του αγώνα υπερβαίνει το 99%. Στην εικοσαετή και πλέον ιστορία του ελληνικού αγωνιστικού σκραμπλ υπολογίζεται ότι έχουν διεξαχθεί περίπου 80.000 επίσημοι βαθμολογημένοι αγώνες, αλλά μόνο σε έναν από αυτούς ο παίκτης που έκανε δύο εννιάρες στον ίδιο αγώνα, τελικά δεν κατάφερε να βγει και νικητής!



ΣΤΗΣΙΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΓΙΔΕΣ

Με τον όρο στήσιμο (και σπανιότερα παγίδα) εννοούμε μία κίνηση που κάνει κάποιος παίκτης, τοποθετώντας στο ταμπλό μία λέξη με τρόπο τέτοιο, ώστε να εκμεταλλευτεί σε κάποια από τις επόμενες κινήσεις του την ανάπτυξή της, δηλαδή την επέκτασή της κατά ένα γράμμα, βάζοντάς το είτε στην αρχή της λέξης είτε στο τέλος της. Με τον τρόπο αυτό μπορεί κανείς να αξιοποιήσει στο μέγιστο βαθμό κάποια μεγάλα γράμματα, ιδιαίτερα δε όταν ο συμπαίκτης του δεν μπορεί να μπλοκάρει το στήσιμο.

Πριν αποφασίσουμε να στήσουμε μία παγίδα, θα πρέπει να εκτιμήσουμε και να σταθμίσουμε μια σειρά από παράγοντες:

1 Έχουμε γράμμα που θα κολλήσει στο στήσιμο ή παίζουμε κουτουρού ελπίζοντας να τραβήξουμε κάτι από το σακούλι σε επόμενο τράβηγμα;

2 Έχουμε το μοναδικό γράμμα που θα κολλήσει στο στήσιμό μας ή υπάρχει πιθανότητα να έχει και ο συμπαίκτης μας κάτι παρόμοιο;

3 Έχουν περάσει τα μπαλαντέρ;

4 Μήπως ο συμπαίκτης μας μπορεί να μας μπλοκάρει με άλλο τρόπο;

5 Αν όντως υπάρχει δυνατότητα να μας μπλοκάρει, έχουμε άλλη εναλλακτική λύση αξιόλογης συγκομιδής πόντων για την επόμενη κίνησή μας;

Έχουμε περισσότερες πιθανότητες να πιάσουν τα στησίματά μας, όταν δεν «βγάζουν μάτι», όταν περνάνε «στα μουλλωχτά», όταν ο συμπαίκτης μας δεν υποψιάζεται καν ότι η λέξη που παίξαμε είναι στήσιμο και φυσικά όταν έχουμε ήδη στο αναλόγιο το γράμμα που θα «κολλήσει» στο στήσιμο που πρόκειται να παίξουμε.

Πάμε να δούμε ένα χαρακτηριστικό στήσιμο στην παρακάτω φωτ. 52.



Φωτ. 52

Το παιχνίδι πλησιάζει στο τέλος του. Ο συμπαίκτης μας προηγείται με 115 π. και είναι η σειρά μας να παίξουμε. Στο σακούλι υπάρχει μόνον ένα γράμμα, χωρίς να γνωρίζουμε βέβαια ποιο είναι αυτό. Στο αναλόγιό μας έχουμε τα ΤΑΦΟΥΣ? (με το ? συμβολίζουμε τα μπαλαντέρ). Ήδη από την αρχή του παιχνιδιού σβήνουμε τα γράμματα που έχουν τοποθετηθεί στο ταμπλό· μία πρακτική της οποίας τη σκοπιμότητα αναλύσαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο. Στο σημείο αυτό κοιτάζουμε στο χρονόμετρο πόσος χρόνος μας μένει. Αν έχουμε χρόνο, πρέπει να ελέγξουμε ξανά όλα τα γράμματα, μήπως κάπου κάναμε λάθος, μήπως δεν τα σβήσαμε σωστά. Στη συνέχεια θα πρέπει να σβήσουμε και τα δικά μας γράμματα, ασχέτως του αν δεν τα έχουμε ακόμη τοποθετήσει στο ταμπλό. Κατά συνέπεια, με το απλό αυτό κόλπο έχουμε τη δυνατότητα να γνωρίζουμε ποια είναι τα 8 γράμματα που βρίσκονται ακόμη «έξω», δηλαδή τα 7 γράμματα του συμπαίκτη μας συν το 1 γράμμα του σακουλιού, αλλά δεν μπορούμε επ' ουδενί να γνωρίζουμε ποιο ακριβώς από αυτά τα 8 γράμματα είναι μέσα στο σακούλι. Βλέπουμε λοιπόν ότι αυτά τα 8 γράμματα που είναι ακόμη άσβηστα είναι τα ΑΕΕΗΙΚΠΤ. Δεν μπορούμε να κερδίσουμε με κάποιον άλλον τρόπο, παρά μόνον αν κάνουμε σκραμπλ και δη με πολλούς πόντους. Υπάρχει ελεύθερο μέρος να βάλουμε σκραμπλ; Όχι, δεν υπάρχει. Το ταμπλό είναι κλειστό. Στη συνέχεια θα πρέπει με γρήγορους υπολογισμούς (ο χρόνος κυλάει...) να βρούμε ποιος είναι ο κορμός των 6 γραμμάτων του αναλογίου μας, ο οποίος θα μας δώσει με μεγάλη πιθανότητα σκραμπλ στην επόμενη κίνηση, ανεξάρτητα από το ποιο γράμμα θα τραβήξουμε από το σακούλι. Παρατηρούμε ότι αν κρατήσουμε τα γράμματα ΑΦΟΥΣ?, τότε στην επόμενη κίνηση, ασχέτως του τι θα τραβήξουμε από το σακούλι, θα έχουμε 100% σκραμπλ. Ψάχνουμε να δούμε πού μπορούμε να παίξουμε το Τ ώστε να ανοίξουμε το παιχνίδι. Αν παίξουμε το Τ στη θέση L3, σχηματίζοντας τη λέξη ΤΑ, βλέπουμε ότι ο συμπαίκτης μας εύκολα ή δύσκολα μπορεί να μας κλείσει τη θέση και να μας μπλοκάρει. Και στο κάτω κάτω της γραφής, αν δεν μας μπλοκάρει τη θέση αυτή και βάλουμε στη διπλή σκραμπλ, η διαφορά δεν καλύπτεται. Ελέγχουμε προσεκτικά όλο το ταμπλό και σκεπτόμαστε ψύχραιμα και με καθαρό μυαλό. Δεν υπάρχει καμία πιθανότητα να κερδίσουμε, εάν δεν στήσουμε στο συμπαίκτη μας μία παγίδα, ένα στήσιμο που δεν θα μπορεί να το κλείσει, δεν θα μπορεί να το μπλοκάρει. Η λύση για όσους γνωρίζουν το συγκεκριμένο στήσιμο είναι οφθαλμοφανής. Παίζουμε μόνο ένα γράμμα, το γράμμα Τ στη θέση D2, σχηματίζοντας τη λέξη ΤΩ. Το μόνο γράμμα που κολλάει πάνω από αυτό το στήσιμο είναι το Φ, δηλαδή η λέξη ΦΤΩ. Κάνουμε σκραμπλ στην τριπλή, μαζεύουμε περίπου 140 π. και κερδίζουμε τον αγώνα.



ΤΑ ΣΚΡΑΜΠΛ

Τα σκραμπλ είναι όλη η ομορφιά του παιχνιδιού. Είναι το αλάτι και το πιπέρι που νοστιμίζουν το φαγητό. Είναι το πρώτο πράγμα που αναζητούμε στο αναλόγιό μας, κοιτάζοντας τα γράμματα που μόλις πριν τραβήξαμε από το σακούλι. Κάνουν το παιχνίδι μας πιο φαντεζί και πιο εντυπωσιακό. Μας δίνουν την ευκαιρία να προσθέσουμε 50 επιπλέον πόντους στο σκορ μας.

Τα σκραμπλ δεν είναι αυτοσκοπός. Δεν εξασφαλίζουν πάντοτε τη νίκη. Δεν είναι επί παραδείγματι ό,τι είναι και τα γκολ στο ποδόσφαιρο, αφού στο μεν ποδόσφαιρο η ομάδα που πετυχαίνει περισσότερα γκολ είναι πάντα και η νικήτρια, στο δε σκραμπλ δεν αναδεικνύεται πάντοτε νικητής ο παίκτης που πετυχαίνει και τα περισσότερα σκραμπλ.

Οι κορυφαίοι παίκτες στη χώρα μας, οι υψηλόβαθμοι, αυτοί που στις διοργανώσεις θεωρούνται φαβορί, επιτυγχάνουν στα επίσημα παιχνίδια τους κατά μέσο όρο πάνω από 3,00 σκραμπλ ανά παιχνίδι, ενίοτε δε και 3,20 – 3,30. Δεν υπάρχει καμία ελπίδα να κερδίσεις κάποιο τουρνουά 7, 9, 10 ή 14 αγώνων (ή πολύ περισσότερο ένα πρωτάθλημα 40 αγώνων) αν σε αυτό έχεις κατά μέσο όρο 1,00 – 1,50 σκραμπλ ανά παιχνίδι.



Επίσης, έχει επιβεβαιωθεί πολλάκις και το εξής «θεώρημα»: οι παίκτες που συνήθως κατατάσσονται ψηλά στη βαθμολογία, κατά κανόνα επιτυγχάνουν και υψηλό μέσο όρο επίθεσης και ταυτοχρόνως επιτυγχάνουν και υψηλό μέσο όρο σκραμπλ. Προσοχή όμως εδώ: δεν ισχύει πάντα και το αντίστροφο! Δεν κατακτά πάντοτε τίτλους αυτός που πετυχαίνει και τα περισσότερα σκραμπλ!

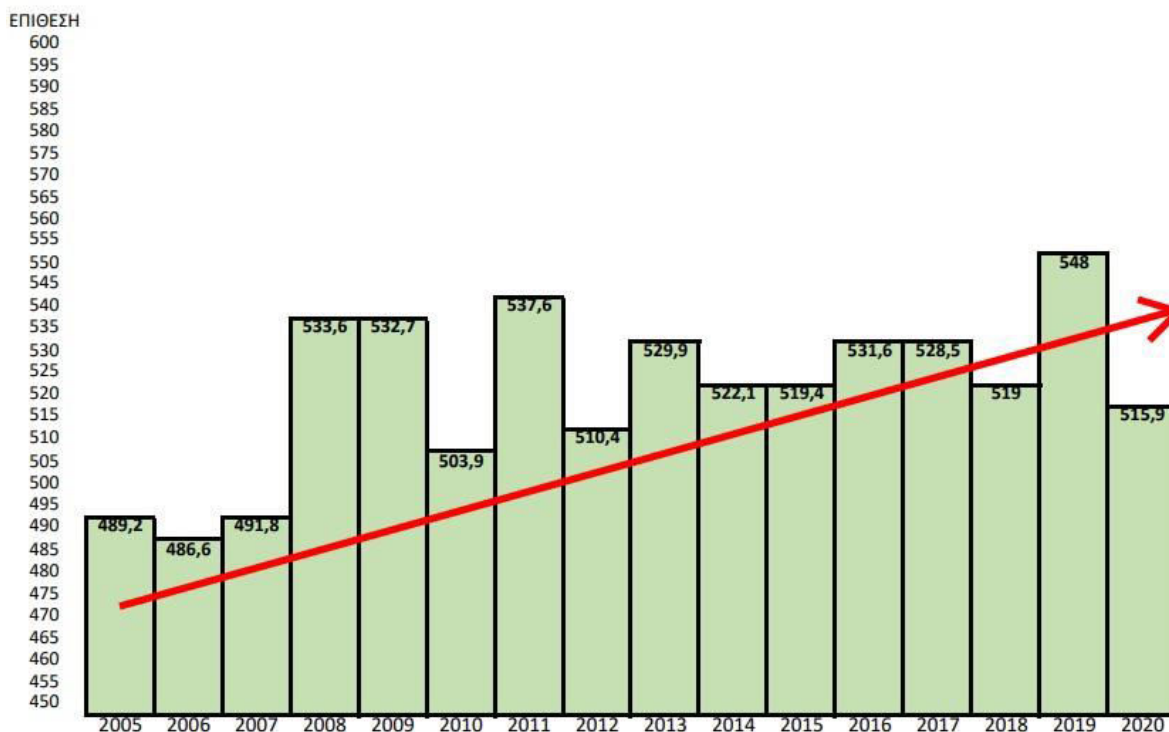
Θα κλείσουμε το κεφάλαιο αυτό με δύο παραδοξότητες. Πρώτον, το σκραμπλ δεν είναι πάντα η καλύτερη κίνησή μας. Τυγχάνει κάποιες φορές (σπανίως) να έχουμε σκραμπλ, αλλά να παίζουμε άλλη κίνηση (με λιγότερα από επτά γράμματα), διότι εκτιμούμε συνειδητά και κατόπιν ώριμης σκέψης ότι αυτή είναι η «καλύτερη» κίνησή μας. Δεύτερον, τυγχάνει κάποιες φορές (σπανιότατα) να είμαστε στο τέλος του παιχνιδιού, να έχουμε σκραμπλ, αλλά να μην το βάζουμε, διότι και πάλι εκτιμούμε νηφάλια και ψύχραιμα ότι αν δεν το βάλουμε, κατά πάσα πιθανότητα θα κερδίσουμε τον αγώνα, ενώ αν το βάλουμε, τότε 100% θα χάσουμε το παιχνίδι!

ΕΠΙΘΕΣΗ Ή ΑΜΥΝΑ;

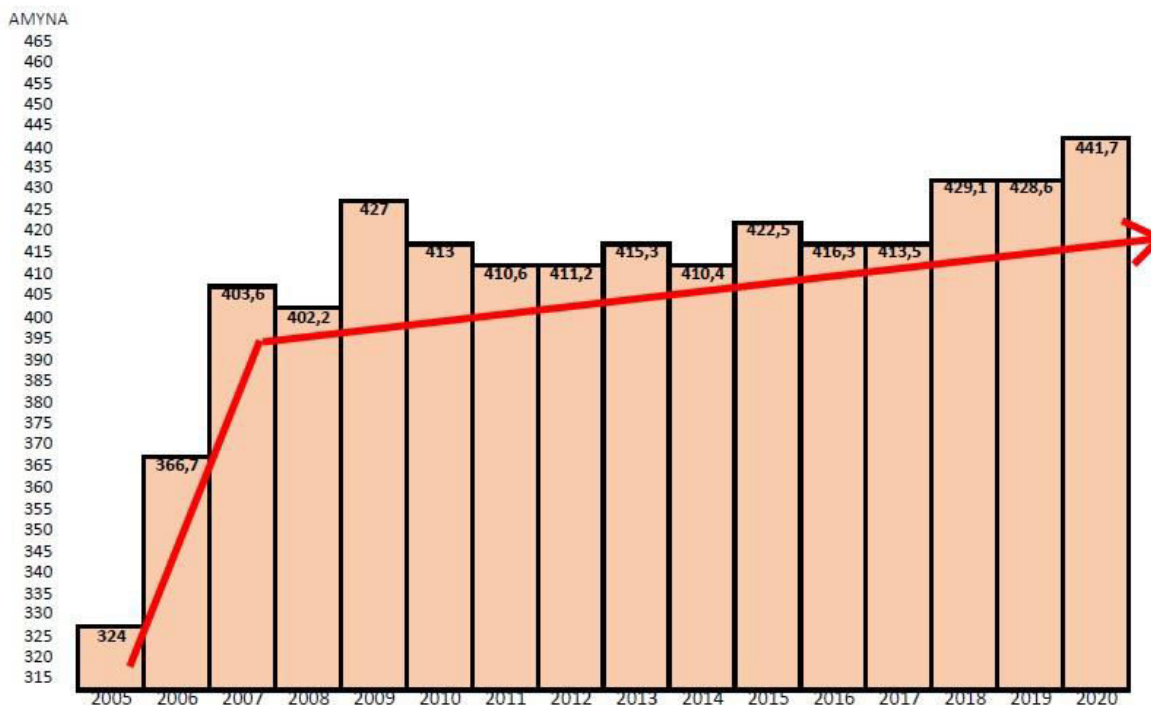
Δεν υπάρχει κάποια μαγική συνταγή που να εγγυάται και να εξασφαλίζει στον παίκτη του scrabble νίκες 100% σε όλους τους επίσημους αγώνες του. Ένα από τα πιο αγαπημένα θέματα συζήτησης μεταξύ των παικτών του αγωνιστικού σκραμπλ είναι η προσωπική προτίμηση του καθενός γύρω από το λεγόμενο «στυλ παιχνιδιού», δηλαδή το εάν αυτό πρέπει να είναι «επιθετικό» ή «αμυντικό» και κατ' επέκταση εάν υπάρχει ασφαλής μέθοδος να συμπεράνουμε ποιο από τα δύο αυξάνει την πιθανότητα να κερδίσουμε.

Και γιατί λέμε ότι δεν υπάρχει μαγική συνταγή; Διότι έχουν κερδηθεί αγώνες με χαμηλά σκορ, δηλαδή με 360 π. ή και 340 π. ή ακόμη και 320 π. ατομικό σκορ κατάφεραν κάποιοι να φύγουν νικητές. Και αντίθετα όμως, έχουν χαθεί αγώνες με υψηλά σκορ, δηλαδή με 580 π. ή και 600 π. ή ακόμη και 620 π. ατομικό σκορ δεν κατάφεραν κάποιοι να κερδίσουν. Όλα αυτά είναι ακραίες και σπάνιες περιπτώσεις, δεν παύουν όμως να είναι αληθινές. Μία από τις πιο ιδιαίτερες και εξαιρετικά σπάνιες στην εξέλιξή τους παρτίδες, ήταν ένα φιλικό (ανεπίσημο) παιχνίδι που διεξήχθη τον Ιούνιο του 2014. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν 680 – 669 (6 – 3 τα σκραμπλ). Με άλλα λόγια, αυτός που έκανε 669 έχασε! Και αντιστρόφως: διεξήχθη το 2017 επίσημος αγώνας με τελικό αποτέλεσμα 92 – 53· ναι, σωστά διαβάζετε, γίνεται κι αυτό καμιά φορά!

Πάμε τώρα να δούμε λιγάκι τους δύο παρακάτω πίνακες και μετά θα τους σχολιάσουμε:



Πίνακας 3



Πίνακας 4

Το αγωνιστικό σκραμπλ στην Ελλάδα σήμερα δεν παίζεται όπως παιζόταν στα πρώτα του βήματα. Να ανοίξουμε εδώ μία παρένθεση για να υπενθυμίσουμε ότι ο πρωτοπόρος Όμιλος Σκραμπλ Καστοριάς ιδρύθηκε το 2000, το πρώτο πανελλήνιο πρωτάθλημα διεξήχθη το 2005, ακολούθησε μέσα στο 2006 η ίδρυση ομίλων σκραμπλ σε Πτολεμαΐδα και Θεσσαλονίκη, στη συνέχεια ιδρύθηκε ο Όμιλος Αθηνών – Πειραιώς το 2007, τη σκυτάλη πήρε η Βέροια το 2012 και μετά η Ρόδος το 2014. Ο νεότερος σύλλογος στη χώρα μας είναι η «Ένωση Σκραμπλ Θεσσαλονίκης», που ιδρύθηκε το 2020, καθιστώντας έτσι τη συμπρωτεύουσα την πρώτη ελληνική πόλη που φιλοξενεί δύο σωματεία σκραμπλ. Να κλείσουμε την παρένθεση. Το σκραμπλ σήμερα έχει αλλάξει, έχει γίνει πιο ανταγωνιστικό, πιο θεαματικό, πιο επιθετικό, πιο ολοκληρωτικό.

Στον Πίνακα 3 βλέπουμε ποιος ήταν ανά έτος ο μέσος όρος της επίθεσης των παικτών που κατέκτησαν επίσημο διασυλλογικό τουρνουά. Η πιο παραγωγική χρονιά ήταν το 2019, όπου οι επτά τροπαιούχοι των ισάριθμων διασυλλογικών τουρνουά της χρονιάς αυτής σκόραραν κατά μέσο όρο 548 π. σε κάθε τους αγώνα στα τουρνουά αυτά. Η τάση είναι σαφώς αυξητική και προβλέπεται ότι στο μέλλον αυτές οι επιδόσεις θα καταρριφθούν.

Στον Πίνακα 4 βλέπουμε ποιος ήταν ανά έτος ο μέσος όρος της άμυνας των παικτών που κατέκτησαν επίσημο διασυλλογικό τουρνουά. Κι εδώ η τάση είναι σχετικά αυξητική. Οι σφιχτές άμυνες σήμερα δεν αποδίδουν. Δεν μπορείς να κερδίζεις συνέχεια, όταν ο

μοναδικός σου στόχος είναι να περιορίσεις τον αντίπαλό σου, όταν ο μοναδικός σου σκοπός είναι να καταστρέφεις το παιχνίδι του αντιπάλου σου.



Το «στυλ» παιχνιδιού που προτιμά ο καθένας, συνδέεται προφανώς με την προσωπικότητά του. Όλοι αξιολογούν σε κάθε κίνηση τούς διάφορους παράγοντες που επηρεάζουν την εξέλιξη του αγώνα, αλλά ο καθένας ζυγίζει και σταθμίζει διαφορετικά τα εκάστοτε δεδομένα με κριτήριο το προσωπικό του αισθητήριο.

ΤΑ ΛΑΘΗ

Τα λάθη που κάνει κανείς πάνω στο παιχνίδι του μπορεί να είναι λίγα ή πολλά. Μπορεί να είναι ασήμαντα ή καθοριστικά. Εάν μεν είναι ασήμαντα ή λίγα, τότε ίσως και να μην τα πληρώσει, αλλά είναι πολλά ή καθοριστικά, τότε το πιθανότερο είναι να τα πληρώσει ακριβά, δηλαδή με άλλα λόγια να χάσει τον αγώνα.

Αν το σακούλι δεν θέλει να κερδίσεις, ε τότε όσο και να χτυπιέσαι, δεν πρόκειται να κερδίσεις. Θα χάσεις. Και δεν θα στεναχωρηθείς και καθόλου! Όμως αν το σακούλι σου χαμογελάει και σου λέει «ορίστε κοίτα, εγώ σου δίνω γράμματα για να κερδίσεις», αλλά εσύ κάνεις το ένα λάθος μετά το άλλο και γενικά κάνεις οτιδήποτε περνάει από το χέρι σου για να χαρίσεις την παρτίδα στον αντίπαλο, ε τότε θα χάσεις και θα στεναχωρηθείς. Και θα είναι κρίμα.

Λάθη υπάρχουν πολλών ειδών. Ας παραθέσουμε εδώ τις κυριότερες κατηγορίες:

1 Λάθος είναι να βάζεις στο ταμπλό άκυρες λέξεις. Αν δεν είσαι σίγουρος, καλύτερα θα ήταν να μη ρισκάρεις.

2 Λάθος είναι να σου βάζει ο αντίπαλος άκυρη λέξη κι εσύ να μην κάνεις ένσταση, είτε γιατί τη θεωρείς αποδεκτή, είτε γιατί φοβάσαι την ποινή ενστάσεων.

3 Λάθος είναι να παίρνεις με μία κίνηση 23 πόντους, ενώ μπορείς να παίξεις αλλού κάποια άλλη κίνηση και να πάρεις 58 πόντους.

4 Λάθος είναι να βλέπεις ότι ο αντίπαλος έχει μία και μοναδική θέση να πάρει 70 πόντους με το μεγάλο του κι εσύ να την αφήνεις μισή ώρα ανοιχτή.

5 Λάθος είναι να χρησιμοποιήσεις το μπαλαντέρ στην τέταρτη κίνηση του αγώνα για να γράψεις τη λέξη ΚΟΤΑ (!).

6 Λάθος είναι να υποτιμάς τον αντίπαλό σου, να θεωρείς ότι είναι του χεριού σου και να πιστεύεις εκ των προτέρων ότι έχεις τη νίκη στο τσεπάκι σου.

7 Λάθος είναι να μην έχεις σβήσει γράμματα και να μην αντιλαμβάνεσαι έγκαιρα ότι το μοναδικό γράμμα που έχει ο αντίπαλος στο αναλόγιό του (το Β) δεν μπαίνει πουθενά. Κι ενώ είσαι πίσω 103 π. και υπάρχει σενάριο να βάζεις ένα – ένα τα επτά σου γράμματα και να κερδίσεις, εσύ βιάζεσαι και παίζεις πέντε γράμματα μαζί, οπότε χάνεις και χτυπάς το κεφάλι σου στον τοίχο. Έχει συμβεί σε επίσημο αγώνα!

8 Λάθος είναι να προηγείσαι με 180 π. στην τελευταία κίνηση, να σου αρκεί για να κερδίσεις να βάλεις λέξη αξίας τριών (3) πόντων, να έχεις την επιλογή να βάλεις έγκυρη λέξη 3 π. ή 5 π. ή 8 π. ή 10 π. ή 15π. ή 18 π. ή 20 π. ή 22 π. ή 25 π. σε δεκαπέντε διαφορετικά σημεία κι εσύ αντ' αυτών να ρισκάρεις άκυρη λέξη (!) για να πάρεις 42 π., να σου κάνει ο αντίπαλος ένσταση, να χάνεις τη σειρά σου, να κλείνει ο αντίπαλος με εννιάρα αξίας 176 π., να σου παίρνει και τα «συν – πλην» και να χάνεις παταγωδώς. Έχει συμβεί κι αυτό σε επίσημο αγώνα!

9 Λάθος είναι να βάζεις στο ταμπλό το τελευταίο γράμμα, να κλείνεις τον αγώνα, να αθροίζεις το σκορ, να βλέπεις ότι κερδίζεις με 83 π., αλλά τελικά να χάνεις τον αγώνα επειδή στο χρονόμετρο έχεις μείον 10 λεπτά και 23 δευτερόλεπτα (= μείον 110 π.), δηλαδή τελικά να χάνεις με 27 π. διαφορά! Ναι, κι αυτό έχει συμβεί!

ΑΚΥΡΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

Λέγεται καμιά φορά ότι οι παίκτες που αγωνίζονται στο υψηλότερο επίπεδο είναι ντροπή να βάζουν άκυρες λέξεις. Και κάτι ακόμη: ότι ο παίκτης που βάζει άκυρες λέξεις δεν αξίζει να στεφθεί νικητής σε έναν αγώνα, πόσω μάλλον να κατακτήσει και ολόκληρο τουρνουά.

Αυτά μπορεί σε μερικούς να ακούγονται ως υπερβολές. Αλλά η αλήθεια είναι ότι το να ρισκάρουμε να παίξουμε μία άκυρη λέξη, μόνο και μόνο γιατί μπορεί να μας δώσει πολλούς πόντους, είναι ένα απολύτως λανθασμένο σκεπτικό, ιδιαίτερα δε όταν με την κίνηση αυτή αποκαλύπτονται στο ταμπλό όλα τα γράμματα του αναλογίου μας.

Και θα εξηγήσουμε το γιατί. Το κακό δεν είναι μόνο το ότι βαθμολογούμαστε με μηδέν πόντους για την κίνηση αυτή, ενώ την ίδια στιγμή θα μπορούσαμε κάλλιστα να παίξουμε κάτι πιο σίγουρο και να μαζέψουμε και τους ανάλογους πόντους. Οι συνέπειες μιας τέτοιας απερίσκεπτης κίνησης θα είναι πολλαπλές. Κατ' αρχάς, όταν ο έφορος αποφανθεί και μας ανακοινώσει την ετυμηγορία του, δηλαδή ότι η λέξη μας ήταν άκυρη, τότε εκνευριζόμαστε, χάνουμε την αυτοσυγκέντρωσή μας, χάνουμε την αισιοδοξία μας και η ψυχολογία μας για τη συνέχεια του αγώνα επηρεάζεται αρνητικά. Επιπλέον, χάνουμε σε μεγάλο βαθμό την ψυχραιμία που απαιτείται για να εξακολουθήσουμε και στο υπόλοιπο του παιχνιδιού να αναλύουμε ανά πάσα στιγμή τα δεδομένα με προσοχή και ρεαλιστικότητα. Έπειτα, έχουμε ήδη δείξει στο συμπαίκτη μας ένα μέρος ή και ολόκληρο το αναλόγιό μας. Αυτό σημαίνει ότι στην επόμενη ή στις επόμενες κινήσεις, τού δίνουμε απλόχερα την ευκαιρία να παίξει εκ του ασφαλούς σε μία επικίνδυνη θέση ή να βάλει κάποιο «στήσιμο», γνωρίζοντας προφανώς ότι δεν μπορούμε να τον μπλοκάρουμε. Έχουμε όμως και συνέχεια. Αν το λάθος αυτό γίνει τη στιγμή που το σακούλι έχει επτά ή και λιγότερα γράμματα, τότε ο συμπαίκτης μας – με το κατάλληλο σβήσιμο γραμμάτων – γνωρίζει αμέσως τι ακριβώς έχει μέσα στο σακούλι, ενώ εμείς όχι! Έχουμε και συνέχεια. Βλέποντας ο συμπαίκτης μας τα γράμματά μας, θα εκτιμήσει πολύ γρήγορα ποια είναι εναλλακτικά η πιο πιθανή επόμενη κίνησή μας και πολύ πιθανόν να επιχειρήσει να τη μπλοκάρει.

Στατιστικά, όταν έχουμε αμφιβολία για την εγκυρότητα μίας λέξης που σκεφτόμαστε να παίξουμε, τότε συνήθως (σε ποσοστό 80% - 90%) η λέξη αυτή θα αποδειχθεί άκυρη. Συνεπώς, όταν αμφιβάλλουμε για κάτι, είναι καλύτερα να μην το παίξουμε.

Κλείνοντας το κεφάλαιο αυτό, να σημειώσουμε ότι όλα αυτά προϋποθέτουν ότι ο συμπαίκτης μας θα κάνει ένσταση. Υπάρχει πιθανότητα να βάλουμε εμείς άκυρη λέξη και ο συμπαίκτης μας να μην κάνει ένσταση! Θα το αναλύσουμε αυτό στο επόμενο κεφάλαιο.

Γενικά οι επιπτώσεις εξαρτώνται από τις εκάστοτε περιστάσεις. Το να ισχυριστούμε εκ των υστέρων ότι ήμασταν άτυχοι επειδή η λέξη μας «δεν έπαιζε» δεν είναι και πολύ σοφό. Η άκυρη λέξη ήταν επιλογή μας. Δεν μας υποχρέωσε κανείς να την επιλέξουμε. Η μόνη ασφαλής μέθοδος για να αποφεύγουμε τις άκυρες λέξεις είναι το διάβασμα και η μελέτη των αποδεκτών βοηθημάτων.

ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

Αφού ο συμπαίκτης μας τοποθετήσει τα γράμματά του στο ταμπλό, στη συνέχεια για να ολοκληρώσει την κίνησή του θα πρέπει να σταματήσει και το χρονόμετρό του, πατώντας το στοπ. Αμέσως μετά, οφείλουμε με ένα απλό «ναι» ή έστω με ένα νεύμα συγκατάθεσης να αποδεχτούμε την κίνησή του, για να ξεκινήσουμε και την καταμέτρηση των πόντων της. Σύμφωνα με τους επίσημους κανονισμούς, εάν αμφιβάλλουμε για την εγκυρότητα κάποιας από τις λέξεις της κίνησης του συμπαίκτη μας, οφείλουμε να το δηλώσουμε άμεσα. Ορίζεται ότι έχουμε «το πολύ 15 δευτερόλεπτα» για να κάνουμε τη λεγόμενη ένσταση. Οφείλουμε να εκφέρουμε δυνατά τη λέξη ένσταση και να φωνάζουμε τον έφορο, σηκώνοντας και το χέρι μας. Ο παίκτης που ενίσταται συμπληρώνει στο ειδικό φύλλο ενστάσεων τη λέξη ή τις λέξεις, των οποίων την εγκυρότητα αμφισβητεί. Με μία ένσταση μπορούμε να αμφισβητήσουμε ταυτόχρονα την εγκυρότητα μίας, δύο ή και περισσότερων λέξεων της τελευταίας κίνησης του συμπαίκτη μας, ποτέ όμως για προηγούμενες κινήσεις του, τις οποίες έχουμε καταμετρήσει και γράψαμε αμφότεροι το σκορ τους στα φύλλα αγώνα. Κάθε λέξη που γράφουμε στο φύλλο ενστάσεων επιδέχεται ποινή ενστάσεων, στην περίπτωση (προφανώς) που η λέξη κριθεί έγκυρη και αποδεκτή. Στην ουσία, ένσταση σε 2 λέξεις ταυτόχρονα, είναι 2 ενστάσεις.

Στη χώρα μας, σύμφωνα με τους κανονισμούς, οι τρεις πρώτες άκυρες ενστάσεις (δηλαδή για λέξεις που κρίνονται από τον έφορο ως αποδεκτές) είναι ελεύθερες. Για την τέταρτη όμως και για κάθε περαιτέρω άκυρη ένσταση, προβλέπεται ποινή ενστάσεων, ήτοι αφαίρεση 10 πόντων ανά λέξη (από την τέταρτη και μετά). Οι πόντοι που αφαιρούνται δεν προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου.

Στο εξωτερικό, ο σχετικός κανονισμός είναι πιο αυστηρός, καθώς προβλέπεται να χάνεις τη σειρά σου και να ξαναπαίζει ο αντίπαλος, εάν κάνεις άκυρη ένσταση.

Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι τυχαίνει κάποιες φορές να βάζει κάποιος παίκτης στο ταμπλό μία λέξη που θεωρούμε μεν σίγουρο ή πολύ πιθανόν ότι είναι μη αποδεκτή, εντούτοις δεν κάνουμε ένσταση διότι το σημείο που τοποθέτησε τη λέξη του, μας εξυπηρετεί και μας βολεύει για να βάλουμε τη δική μας. Δεν είναι μεμπτό αυτό, αλλά αν τυχόν στον αγώνα αυτόν καταρριφθεί κάποιο πανελλήνιο ρεκόρ, τότε το ρεκόρ δεν θα αναγνωριστεί.

Άλλη περίπτωση: παίζουμε στο ταμπλό συνειδητά λέξη που εν γνώσει μας είναι άκυρη. Αυτό δεν είναι μεμπτό· ο αντίπαλος έχει κάθε δικαίωμα να κάνει ένσταση. Έστω ότι π.χ. βάζουμε (εν γνώσει μας ότι είναι άκυρη, ρισκάροντας να χάσουμε τη σειρά μας) τη λέξη ΤΣΙΓΓΟ και έστω ότι ο αντίπαλος δεν κάνει ένσταση. Μετράμε τους πόντους, γράφουμε το σκορ. Ύστερα από κάποιες κινήσεις, πάει εκεί ο αντίπαλος και κολλάει ένα Υ, δηλ. βάζει π.χ. τη λέξη ΛΥΝΩ κάθετα στο ΤΣΙΓΓΟ, έτσι ώστε να σχηματιστεί και η λέξη ΤΣΙΓΓΟΥ. Κάνουμε λοιπόν ένσταση για τη λέξη ΤΣΙΓΓΟΥ, δεν είναι μεμπτό.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Λέγεται από κάποιους ότι για να κερδίσεις στο σκραμπλ θα πρέπει «να έχεις καλή ψυχολογία», δηλαδή να είσαι αισιόδοξος ότι θα κερδίσεις, να μην ξεκινάς τον αγώνα σου με ηττοπάθεια και απαισιοδοξία. Αυτά φυσικά δεν στέκονται. Αυτό που χρειάζεται είναι να είσαι συγκεντρωμένος, να αποφεύγεις τα απερίσκεπτα λάθη, να αξιοποιείς το πλούσιο λεξιλόγιό σου, να εκμεταλλεύεσαι τις δεξιότητές σου στον τομέα της στρατηγικής, της τακτικής και της τεχνικής.

Λέγεται επίσης από κάποιους άλλους ότι στο σκραμπλ θα πρέπει «να ψυχολογείς τον αντίπαλο», προσπαθώντας να προβλέψεις τις κινήσεις του, τις αντιδράσεις του, τα χούγια του και τις σκέψεις του. Αυτά μπορεί να έχουν μία δόση αλήθειας, ωστόσο αποτελούν μόνο τη μία όψη του νομίσματος. Θα πρέπει να γνωρίζει κανείς πάρα πολύ καλά το συμπαίκτη του και να έχει παίξει πάρα πολλούς αγώνες μαζί του, ούτως ώστε να είναι σε θέση να διακρίνει τις προθέσεις του, να είναι σε θέση να προβλέπει τις κινήσεις του και να είναι σε θέση να αντιλαμβάνεται το πότε εκείνος υποκρίνεται.

Θα περιγράψουμε τώρα τρία διαφορετικά αληθινά περιστατικά, για να περιγράψουμε τι θα πει υποκρισία και θεατρινισμός.

Πολύ καλός και έμπειρος παίκτης, με τίτλους, είχε την εξής συνήθεια: έστω ότι ήταν η σειρά του αντιπάλου του να παίξει, αλλά ο ίδιος είχε στο αναλόγιό του χάλια γράμματα (λ.χ. ΓΔΛΜΡΤΤ) και ήταν 100% αποφασισμένος να κάνει αλλαγή. Ε, λοιπόν όση ώρα σκεφτόταν για την επόμενη κίνηση ο αντίπαλός του, εκείνος ανακάτωνε συνεχώς στο αναλόγιό του αυτά τα χάλια γράμματα, παριστάνοντας ότι κοντεύει να βρει σκραμπλ. Ε, κάποτε σιγά σιγά τον πήραν χαμπάρι και σταμάτησε να το κάνει.

Ένας άλλος, παλιός και πολύπειρος, είχε την εξής συνήθεια: έστω ότι ήταν η σειρά του αντιπάλου του να παίξει, αλλά ο ίδιος είχε τραβήξει από το σακούλι ωραία γράμματα και διαπίστωνε ότι βγάζει σκραμπλ. Ε, λοιπόν όση ώρα σκεφτόταν για την επόμενη κίνηση ο αντίπαλός του, εκείνος δυσανασχετούσε, φυσούσε, ξεφυσούσε, έκανε γκριμάτσες απελπισίας κ.λπ. Ε, δεν άργησαν να τον πάρουν χαμπάρι κι αυτόν.

Άλλος πολύ καλός, πανελλήνιος πρωταθλητής, είχε την εξής συνήθεια: έστω ότι ήταν η σειρά του αντιπάλου του να παίξει, αλλά ο ίδιος είχε τραβήξει από το σακούλι ωραία γράμματα και διαπίστωνε κάποια στιγμή ότι βγάζει σκραμπλ. Σταματούσε το κούνημα των γραμμάτων στο αναλόγιό του και έψαχνε θέση ή θέσεις στο ταμπλό. Ε, λοιπόν όση ώρα σκεφτόταν για την επόμενη κίνηση ο αντίπαλός του, εκείνος εάν εντόπιζε δύο θέσεις για σκραμπλ, αλλά τον βόλευε μόνο η μία από τις δύο, τότε έσκυβε πάνω από το ταμπλό και κάρφωνε επί ώρα με το βλέμμα του όχι τη θέση που τον βόλευε, αλλά την άλλη θέση. Ε, όπως αντιλαμβάνεται κανείς, κάποτε τον κατάλαβαν κι αυτόν.

Ο ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΤΥΧΗ

Το σκραμπλ δεν είναι «τυχερό παιχνίδι», δεν είναι τζόγος. Ούτε και σκάκι είναι όμως. Είναι ένα παιχνίδι γνώσεων, στρατηγικής και τύχης. Είναι δηλαδή ένα παιχνίδι δεξιοτήτων, στο οποίο όμως παίζει σημαντικό ρόλο και ο παράγοντας τύχη, ιδιαίτερα δε στην περίπτωση που οι δύο συμπαίκτες είναι ίσης περίπου δυναμικότητας.

Αυτό είναι κάτι που πρέπει να το ξεπερνάμε. Δεν μπορούμε να κάνουμε κάτι για την τύχη μας. Δεν μπορούμε να την ορίσουμε. Αυτό όμως που σίγουρα μπορούμε όλοι μας να κάνουμε, είναι να μειώσουμε τον παράγοντα τύχη. Βελτιώνοντας τις γνώσεις μας (δηλαδή το λεξιλόγιό μας) και βελτιστοποιώντας τη στρατηγική μας, αυτό που ασφαλώς επιτυγχάνουμε είναι η σε σημαντικά μικρότερο βαθμό εξάρτηση της έκβασης του αγώνα μας από τον παράγοντα τύχη.

Το σκραμπλ στην κεντρική του ιδέα είναι πολύ απλό. Παίζουμε για να κερδίσουμε. Για να καταφέρουμε να κερδίσουμε απαιτείται μία συγκροτημένη τακτική:

- 1 Να γνωρίζουμε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις.
- 2 Να παρατηρούμε προσεκτικά το αναλόγιό μας και το ταμπλό.
- 3 Να εντοπίζουμε διάφορες πιθανές κινήσεις και να τις αξιολογούμε, σε συνάρτηση με τους πόντους τους, με τον προσανατολισμό του ταμπλό και με τον «κορμό» μας, δηλαδή τα γράμματα που θα κρατήσουμε στο αναλόγιο για την επόμενη κίνηση.



Δεν υπάρχει μαγικό ραβδί για να εξαφανίσουμε εντελώς τον παράγοντα τύχη. Σε αντίθεση λ.χ. με το σκάκι, στο οποίο η τύχη δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο, εδώ στο σκραμπλ θεωρούμε ως δεδομένο το ότι το παιχνίδι επηρεάζεται σε σημαντικό βαθμό και από την τύχη.

Αντί να μεμψιμοιρούμε διαρκώς, το καλύτερο που έχουμε να κάνουμε είναι πρώτον να βελτιώσουμε τη στρατηγική μας (μέσα από φιλικά παιχνίδια εξάσκησης και προπόνησης) και δεύτερον να βελτιώσουμε το λεξιλόγιό μας (μέσα από το διάβασμα και τη μελέτη των αποδεκτών λεξικών). Για κάποιον παίκτη που αφιερώνει άφθονο ελεύθερο χρόνο στην εξάσκηση, την προπόνηση, τη μελέτη και το διάβασμα, είναι απολύτως λογικό, φυσιολογικό και αναμενόμενο, σε βάθος χρόνου η επένδυση αυτή να πιάσει τόπο, υπό την έννοια του ότι θα του αποφέρει σύντομα και καρπούς. Υπό τις ως άνω προϋποθέσεις, δεν θα αργήσουν και πολύ να έρθουν τα επιτυχή αποτελέσματα, οι διακρίσεις και οι τίτλοι.



ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΗ ΤΩΝ ΛΕΞΙΚΩΝ

Το γράψαμε και σε προηγούμενα κεφάλαια. Αλλά ας το αναλύσουμε τώρα και εδώ, λίγο εκτενέστερα. Το σκραμπλ, όπως είπαμε, χρειάζεται γνώσεις, στρατηγική και τύχη. Όταν λέμε γνώσεις, είναι αυτονόητο ότι εννοούμε ένα πλούσιο λεξιλόγιο. Είναι προφανές ότι το να διαθέτει και να χρησιμοποιεί κανείς στον καθημερινό του προφορικό ή (και) γραπτό λόγο ένα ευρύτατο λεξιλόγιο, είναι στοιχείο θεμιτό και επιθυμητό. Είναι επίσης θετικό το να καλλιεργεί και να εμπλουτίζει κανείς το λεξιλόγιό του. Ο Αριστοτέλης έλεγε «πάντες άνθρωποι φύσει ορέγονται του ειδέναι» (όλοι οι άνθρωποι από τη φύση τους επιθυμούν τη γνώση). Και ο Σοφοκλής έλεγε «αεί τι βούλου χρήσιμον προσμανθάνειν» (να θέλεις πάντοτε να προσθέτεις κάτι χρήσιμο στις γνώσεις σου).

Στο σημείο αυτό όμως χρειάζεται λίγο προσοχή. Κανείς δεν πρόκειται να ισχυριστεί και να αποδείξει με επιχειρήματα ότι δεν είναι επωφελής ή ότι βλάπτει η ανάγνωση λογοτεχνίας, πεζογραφημάτων, ποιημάτων, δοκιμίων, μυθιστορημάτων, εφημερίδων, περιοδικών κ.λπ. Τουναντίον. Ωστόσο, στο αγωνιστικό σκραμπλ χρησιμοποιείται ως αποδεκτό ένα μικρό μόνο μέρος του αμύθητου θησαυρού της ελληνικής γλώσσας. Το τι είναι αποδεκτό στο παιχνίδι μας και το τι δεν είναι ορίζεται με σαφήνεια στους επίσημους κανονισμούς, που είναι αναρτημένοι στο σάιτ της Πανελλήνιας Ένωσης Σκραμπλ. Στο σκραμπλ χρησιμοποιούνται και είναι αποδεκτές αμέτρητες λέξεις. Πολλές από αυτές δεν θα τις έχετε ακούσει πουθενά αλλού και πολύ πιθανόν δεν θα χρειαστεί ποτέ να χρησιμοποιήσετε στον προφορικό ή στο γραπτό σας λόγο.



Υπάρχουν συγκεκριμένα λεξικά που θεωρούνται αποδεκτά και συγκεκριμένα βοηθήματα γραμματικής για την κλίση των λημμάτων που περιλαμβάνονται στο λημματολόγιο των λεξικών αυτών. Ένας παίκτης που θέλει να βελτιωθεί στον τομέα αυτόν, θα πρέπει να μελετά τακτικά αυτά τα συγκεκριμένα λεξικά. Δεν χρειάζεται να αφιερώνει κανείς 16 ώρες την ημέρα στο διάβασμα των λεξικών! Αρκούν 10, 15 ή το πολύ 20 λεπτά την ημέρα. Η υπερβολή δεν ωφελεί.

Η μελέτη θα πρέπει να γίνεται μεθοδικά και συστηματικά, σελίδα τη σελίδα, λήμμα το λήμμα. Καλό είναι να έχουμε ένα μικρό τετράδιο (ή εναλλακτικά ένα αρχείο στον ηλεκτρονικό μας υπολογιστή), στο οποίο να σημειώνουμε τις λέξεις εκείνες που μας είναι άγνωστες, μαζί με την ερμηνεία τους. Θα μας χρειαστεί αργότερα αυτό, όταν θα κάνουμε επαναλήψεις για να τα εμπεδώσουμε και για να εξασκήσουμε παράλληλα και τη μνήμη μας.

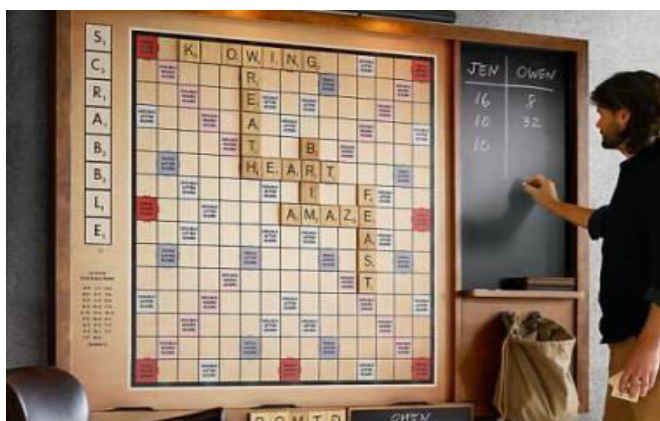


Έχει αποδειχθεί στην πράξη ότι ο παίκτης που μελετάει, ανταμείβεται σε βάθος χρόνου. Θα τύχει αρκετές φορές να κερδίσει παιχνίδια χάρη στο ότι διαθέτει πλουσιότερο λεξιλόγιο από το συμπαίκτη του. Εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό μας, μειώνουμε τον παράγοντα τύχη. Επαναλαμβάνουμε όμως τώρα το τελευταίο, για να το εμπεδώσουμε: μειώνουμε τον παράγοντα τύχη· δεν τον εκμηδενίζουμε!

ΦΙΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

Το είχαμε γράψει και σε προηγούμενα κεφάλαια. Θα εξετάσουμε όμως εδώ το ζήτημα αυτό λίγο πιο αναλυτικά. Το σκραμπλ, όπως είπαμε, χρειάζεται γνώσεις, στρατηγική και τύχη. Είπαμε ότι τις γνώσεις μας μπορούμε να τις βελτιώσουμε και να τις εμπλουτίσουμε με το μεθοδικό διάβασμα. Η στρατηγική όμως, δηλαδή η ικανότητα να εκμεταλλευόμαστε με επιδεξιότητα τα δεδομένα του αγώνα, αποτελεί πλεονέκτημα το οποίο κατακτά κανείς μόνο με συνεχή εξάσκηση στην πράξη και αμέτρητα φιλικά παιχνίδια.

Στα εκπαιδευτικά αυτά παιχνίδια, τα οποία γίνονται για προπόνηση, έχουμε την ευκαιρία να πειραματιστούμε, να δοκιμάσουμε διαφορετικές τεχνικές, να δούμε στην πράξη ποια είναι τα αποτελέσματα της άλφα ή της βήτα κίνησης, να δούμε και να σχολιάσουμε από κοινού με το συμπαίκτη μας το τι γίνεται όταν ανοίγουμε ή όταν κλείνουμε το ταμπλό κ.λπ.



Συνιστάται να βρούμε έναν φίλο μας, με τον οποίο θα παίζουμε σταθερά και τακτικά τέτοια φιλικά παιχνίδια εξάσκησης και βελτίωσης στρατηγικής. Ταυτοχρόνως, θα πρέπει να παίζουμε και με διαφορετικούς συμπαίκτες μας, ούτως ώστε να δούμε και να κρίνουμε αν ο καθένας έχει το δικό του στυλ παιχνιδιού, αν ο καθένας έχει τις δικές του θεωρίες, αν ο καθένας είναι και διαφορετική «σχολή». Και μετά από όλα αυτά να βγάλουμε και τα συμπεράσματά μας.

Μην παίζετε φιλικά παιχνίδια που δεν έχουν καμία σχέση με τα επίσημα. Δεν πρόκειται να ωφεληθούν. Εάν σκοπεύουμε να αποκομίσουμε όφελος από ένα φιλικό, θα πρέπει να παίζουμε με χρονόμετρο, με ποινή χρόνου, με ποινή ενστάσεων, με φύλλο αγώνα στο οποίο απαραίτητως θα σβήνουμε και γράμματα, δηλαδή κανονικά με όλο το τυπικό. Απλώς δεν θα έχουμε έφορο. Την εφόρευση των ενστάσεων θα την κάνουμε μόνοι μας.

Έχει αποδειχθεί στην πράξη ότι οι παίκτες που παίζουν καθημερινά πολλά φιλικά παιχνίδια ανταμείβονται σε βάθος χρόνου. Βλέπουμε τα λάθη μας, τα διορθώνουμε, βελτιώνουμε τη στρατηγική μας και γινόμαστε σταδιακά όλο και πιο δυνατοί. Βελτιστοποιώντας τη στρατηγική μας, μειώνουμε τον παράγοντα τύχη.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΛΩΣΣΑΣ Ή ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ:

Τελικά τι είναι το σκραμπλ; Είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί άριστο χειρισμό της γλώσσας; Είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί από τον παίκτη την αξιοποίηση των μαθηματικών του δεξιοτήτων; Είναι και τα δύο μαζί; Τι από τα δύο είναι πιο σημαντικό;

Έχει γραφεί από Αμερικανό παίκτη του σκραμπλ, ότι μεταξύ δύο αρχαρίων του σκραμπλ, εκ των οποίων ο πρώτος είναι άριστος στη γλώσσα, αλλά μέτριος στα μαθηματικά και ο δεύτερος είναι άριστος στα μαθηματικά, αλλά μέτριος στη γλώσσα, τις περισσότερες πιθανότητες να φτάσει σε επίπεδο εξπέρ έχει ο δεύτερος!

Δεν γνωρίζουμε πώς αποδεικνύεται αυτός ο ισχυρισμός. Είναι όμως προφανές ότι ένας μέσος ενήλικας, συνήθως με την πάροδο των ετών, σταδιακά βελτιώνει και εμπλουτίζει διαρκώς το λεξιλόγιό του. Αντιθέτως, εάν δεν διδάχθηκε και δεν έχει εντυπώσει από μικρός στα μαθηματικά και δη στα κεφάλαια της στατιστικής και των πιθανοτήτων, είναι σαφώς δυσκολότερο να το καταφέρει σε μεγαλύτερη ηλικία. Υπάρχουν αρκετά παραδείγματα στο ελληνικό αγωνιστικό σκραμπλ, μεσήλικων παικτών που ξεκίνησαν να παίζουν scrabble κάνοντας ορθογραφικά λάθη ακόμη και στη λέξη «μπανάνα» που λέει ο λόγος, ωστόσο γρήγορα κατάφεραν να αναρριχηθούν αρκετά ψηλά στη βαθμολογία, βελτιώνοντας βέβαια σταδιακά το λεξιλόγιό τους και διορθώνοντας αργά και σταθερά τα ορθογραφικά τους λάθη.

Πάντως, σύμφωνα με μια ματιά σε μια ονομαστική λίστα όλων των παικτών που έχουν καταφέρει να μπουν έστω και μία φορά στο παρελθόν στην πρώτη δεκάδα της πανελληνίας κατάταξης βαθμολογημένων παικτών σκραμπλ (πίνακας ratings), παρατηρούμε ότι υπερτερούν (αριθμητικά) οι πτυχιούχοι θετικών επιστημών (με περίπου 50%), ακολουθούν οι απόφοιτοι λυκείου (με περίπου 30%) και έπονται οι πτυχιούχοι θεωρητικών σπουδών (με περίπου 20%).



ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ Ή ΣΥΜΠΑΙΚΤΗΣ;

Στο αγωνιστικό σκραμπλ οι αγώνες διεξάγονται πάντα ένας εναντίον ενός. Ο στόχος βέβαια είναι να κερδίσουμε τον αντίπαλό μας. Είθισται όμως, αντί του όρου «αντίπαλος», πολύ συχνά να χρησιμοποιείται κατ' ευφημισμόν ο όρος «συμπαίκτης». Αυτό γίνεται καθαρά και μόνο για λόγους άμβλυνσης του αυστηρού ανταγωνιστικού περιβάλλοντος της διεξαγωγής ενός αγώνα.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, εύκολα καθίσταται αντιληπτό ότι σε καμία περίπτωση δεν αγωνιζόμαστε με τη βοήθεια κάποιου συμπαίκτη! Αγωνιζόμαστε πάντα κατά μόνας, χωρίς καμία απολύτως εξωτερική βοήθεια, είτε από άλλον παίκτη, είτε από οποιοδήποτε βοήθημα, βιβλίο, λεξικό, γραμματική κ.λπ.

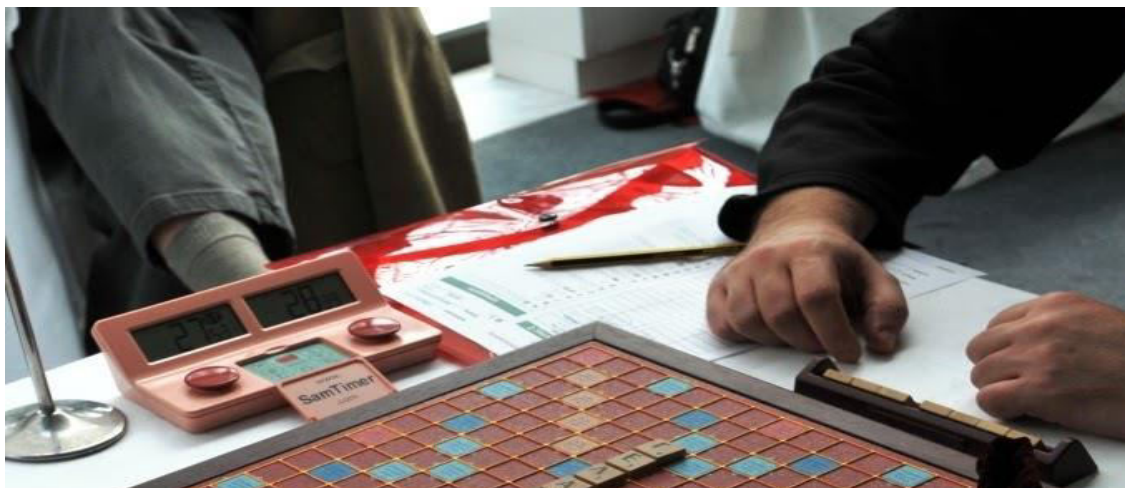
Είναι επίσης αυτονόητο ότι δεν επιτρέπεται σε καμία περίπτωση την ώρα του αγώνα να χρησιμοποιούμε προσωπικές σημειώσεις, σκονάκια και άλλα... πονηρά, δόλια και ύποπτα κολπάκια. Το μόνο που έχουμε μπροστά μας είναι το φύλλο αγώνα. Επιτρέπεται το σβήσιμο των γραμμάτων στο φύλλο αγώνα, όχι όμως και ιδιόχειρες σημειώσεις επάνω σ' αυτό ή ακόμη και στην πίσω όψη του, που δεν έχουν σχέση με την καταγραφή του σκορ και το άθροισμα των πόντων.

Με λίγα λόγια, όταν λέμε συμπαίκτης εννοούμε αντίπαλος. Απλώς αποφεύγουμε καμιά φορά τον όρο αυτόν, καθώς – θεωρείται ότι – ένας αγώνας scrabble δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι μεταξύ φίλων. Είτε χάσουμε, είτε κερδίσουμε, ο συμπαίκτης μας παραμένει φίλος, ποτέ εχθρός! Μία από τις βασικότερες αρχές στο αγωνιστικό σκραμπλ, είναι και η εξής: οι δύο συμπαίκτες πριν ξεκινήσουν τον αγώνα τους και πριν τραβήξουν τα πρώτα τους γράμματα από το σακούλι, κάνουν χειραψία και εύχονται «καλό παιχνίδι». Και όταν τελειώσει ο αγώνας, ο ηττημένος δίνει το χέρι του στο νικητή για τα κλασικά «συγχαρητήρια». Αυτά είναι άγραφος νόμος, δεν είναι κάποιος κανονισμός· δείχνουν όμως ότι το σκραμπλ προάγει τον πολιτισμό ή αν προτιμάτε την παιδεία με την ευρεία έννοια...



ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Υπάρχουν πολλοί παίκτες που συνηθίζουν να παίζουν στο διαδίκτυο παιχνίδια παρόμοια με το scrabble με σκοπό την εξάσκηση και την προπόνηση. Συνήθως κάνεις εγγραφή με κάποιο ψευδώνυμο και στη συνέχεια παίζεις με άλλους παίκτες. Η πρακτική αυτή εκ πρώτης όψεως δεν φαίνεται να είναι μεμπτή. Αλλά θα πρέπει να γίνει κατανοητό ότι όλα αυτά τα παιχνίδια στο ίντερνετ μικρή μόνο σχέση έχουν με την πραγματικότητα και το δια ζώσης αγωνιστικό σκραμπλ. Κατ' αρχάς το ταμπλό είναι διαφορετικό, δεύτερον δεν υπάρχουν μπαλαντέρ, τρίτον το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν ως ψηφιακή βάση δεδομένων είναι άλλ' αντ' άλλων, τέταρτον η χρονομέτρηση γίνεται με παράλογο τρόπο, πέμπτον δεν γνωρίζεις εάν ο αντίπαλος παίζει τίμια και έκτον είναι μία κρύα διαδικασία που στερεί από τον παίκτη τη χαρά της ζωντανής ανθρώπινης επαφής, της κοινωνικότητας και της ανάπτυξης υγιών φιλικών σχέσεων.



Κυκλοφορούν επίσης και διάφορες ηλεκτρονικές εφαρμογές, όπου ο παίκτης παίζει με αντίπαλο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, δηλαδή στην ουσία με μία μηχανή, με ένα ρομπότ. Το γνωστότερο από αυτά τα προγράμματα είναι το Κουάκλ (βλ. Ευρετήριο όρων). Η λογική του στηρίζεται σε ένα ειδικό λογισμικό προσομοίωσης των συνθηκών ενός αληθινού αγώνα. Η καθημερινή εξάσκηση στο πρόγραμμα αυτό, συντελεί σε σημαντικό βαθμό στη βελτίωση της ικανότητάς μας να λαμβάνουμε την κατάλληλη απόφαση για κάθε κίνηση.

Το σοβαρότερο μειονέκτημα αυτών των προγραμμάτων λογισμικού, είναι ότι παίζουν πάντα σαν ρομπότ. Θα το κατανοήσουμε καλύτερα αυτό αν καθίσουμε να παρακολουθήσουμε από κοντά πολλά παιχνίδια κάποιου υψηλόβαθμου έμπειρου πρωταθλητή. Ο άνθρωπος, σε αρκετές περιπτώσεις σκέφτεται βαθύτερα πριν αποφασίσει να παίζει μία κίνηση. Η μηχανή, παρότι έχει κατασκευαστεί με στόχο να σκέφτεται σαν άνθρωπος, δεν έχει φτάσει ακόμη να λειτουργεί σε ικανοποιητικό επίπεδο που να αγγίζει την τελειότητα.

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΣΚΡΑΜΠΛ

Στο αγωνιστικό σκραμπλ οι αγώνες διεξάγονται αυστηρά και μόνον δια ζώσης (ποτέ διαδικτυακά) και πάντα ένας εναντίον ενός, πάντα με τη χρήση χρονομέτρου και πάντα παρουσία εφόρου, ο οποίος είναι και ο μόνος αρμόδιος να αποφανθεί για την έκβαση των ενστάσεων. Σε μεγάλα τουρνουά, όπου συμμετέχουν δεκάδες παίκτες, εΐθισται η παρουσία δύο τουλάχιστον εφόρων· ο ένας είναι ο «έφορος λεξικών» και ο άλλος είναι ο «έφορος αγωνιστικού». Το ποιες είναι οι αποδεκτές λέξεις και το ποιες είναι οι μη αποδεκτές καθορίζεται από τους επίσημους «όρους αποδοχής λέξεων». Ισχύουν επίσης οι επίσημοι «κανονισμοί διεξαγωγής αγώνων». Επιπροσθέτως, οι αγώνες διέπονται από τον «Κώδικα συμπεριφοράς και δεοντολογίας». Οι παίκτες υπόκεινται σε πειθαρχικό έλεγχο για πιθανά παραπτώματα και αντιαθλητική συμπεριφορά. Ισχύουν ποινές υπέρβασης χρόνου και ποινές ενστάσεων. Απονέμονται έπαθλα και τιμητικές διακρίσεις στους νικητές, ως ελάχιστη ηθική ικανοποίηση για την επιτυχία τους. Αναγνωρίζονται πανελλήνια ρεκόρ. Τηρούνται αρχεία επιδόσεων και στατιστικών.

Όλα αυτά διαμορφώνουν ένα οριοθετημένο και σαφές πλαίσιο των όρων διεξαγωγής του παιχνιδιού. Το αγωνιστικό σκραμπλ στην Ελλάδα προάγουν, διαδίδουν, προωθούν και στηρίζουν οι τοπικοί Όμιλοι Σκραμπλ που λειτουργούν σε αρκετές πόλεις της χώρας μας, καθώς και το κοινό συντονιστικό τους όργανο, που είναι η Πανελλήνια Ένωση Σκραμπλ. Ο φορέας αυτός διασφαλίζει την ενιαία τήρηση αυτού του κοινά αποδεκτού πλαισίου.



Μπορεί σε κάποιον αρχάριο παίκτη να του φανεί στην αρχή κάπως δύσκολη η ένταξη στον μαγικό κόσμο του αγωνιστικού σκραμπλ, αλλά στην πραγματικότητα το μόνο που απαιτείται είναι μία μικρή περίοδος προσαρμογής.

Δεν υπάρχει τίποτα πιο ψυχρό από το να παίζει κανείς ένα παιχνίδι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή του. Το αγωνιστικό σκραμπλ μας προσφέρει την ευκαιρία να αναπτύξουμε την κοινωνικότητά μας, να επικοινωνήσουμε με άλλους ανθρώπους με τους οποίους έχουμε κοινά ενδιαφέροντα, να επενδύσουμε στις διαπροσωπικές σχέσεις και να χτίσουμε φιλίες δυνατές. Η ωραιότερη ανταμοιβή για το νικητή είναι ένα ζεστό χειροκρότημα.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ SCRABBLE

Το σκραμπλ (Scrabble), το δημοφιλέστερο λεξικολογικό επιτραπέζιο παιχνίδι του κόσμου, αποτελεί εφεύρεση του Αμερικανού αρχιτέκτονα, Άλφρεντ Μόσερ Μπατς (13/4/1899 – 4/4/1993), ο οποίος το 1931 έμεινε άνεργος, οπότε και σκέφτηκε να ασχοληθεί με το αγαπημένο του χόμπι, τα επιτραπέζια παιχνίδια. Παρατήρησε ότι όλα τα παιχνίδια στρατηγικής, όπως για παράδειγμα το σκάκι, είναι αρκετά απαιτητικά για τον μέσο παίκτη. Έτσι αποφάσισε να εφεύρει ένα καινούργιο, που θα βασίζεται μεν στις γνώσεις αλλά θα συνδυάζει σε μεγάλο βαθμό και την τύχη.

Προς το τέλος του 1931 είχε συλλάβει την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού που ονόμασε Λέξικο (Lexico). Μία συλλογή γραμμάτων, με τα οποία οι παίκτες θα έπρεπε να σχηματίζουν λέξεις. Λέγεται ότι για να υπολογίσει τη συχνότητα εμφάνισης του κάθε γράμματος στο αγγλικό αλφάβητο και κατά συνέπεια και την ονομαστική του αξία σε πόντους, ο Μπατς αποδελτίωσε τα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων New York Times, New York Herald Tribune και Saturday Evening Post.

Το 1933 η αίτηση του Μπατς για την κατοχύρωση της εφευρέσής του απορρίφθηκε, ενώ και οι μεγαλύτεροι κατασκευαστές παιχνιδιών της εποχής αρνήθηκαν την υλοποίηση της ιδέας του. Τα επόμενα πέντε χρόνια, κατασκεύασε μόνος του περίπου 200 σετ παιχνιδιού, τα οποία πούλησε σε συγγενείς και φίλους.

Το 1938 σκέφτηκε να προσθέσει στο παιχνίδι έναν πίνακα (ταμπλό), πάνω στον οποίο θα τοποθετούνταν τα γράμματα με τη λογική ενός σταυρόλεξου, μετονομάζοντας το «Lexico» σε «Criss - Crosswords». Δυστυχώς για εκείνον, ούτε κι αυτή η παραλλαγή κατάφερε να πετύχει εμπορικά.

Μετά τις απανωτές απορρίψεις, ο Μπατς αποφάσισε να ξαναγίνει αρχιτέκτονας. Κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, το Σκραμπλ παρέμεινε στο συρτάρι του, μέχρι και το 1948, οπότε τον πλησίασε ο Τζέιμς Μπρούννοτ. Ήταν ένας από τους πρώτους παίκτες του Criss - Crosswords και πίστευε στην εμπορική αξία του παιχνιδιού. Ανέλαβε λοιπόν τη μαζική παραγωγή του, δίνοντας στον Μπατς ένα ποσοστό από τις πωλήσεις.

Κάποιες τελευταίες παρεμβάσεις κρίθηκαν απαραίτητες από τον Μπρούννοτ. Ξανασχεδίασε το ταμπλό, απλούστευσε τους κανόνες, του έδωσε νέο όνομα (Scrabble) και στις 1/12/1948 έλαβε το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για το Σκραμπλ. Το εμπορικό σήμα κατοχυρώθηκε 15 μέρες αργότερα.

Το πρώτο εργαστήριο του Μπρούννοτ στήθηκε στο σαλόνι του σπιτιού του στο Νιούταουν του Κονέκτικατ. Προμηθευόταν τα επιμέρους κομμάτια από διάφορους κατασκευαστές και τα συναρμολογούσαν οι ίδιοι. Αρχικώς παρήγαγαν 18 παιχνίδια την ημέρα, τυπώνοντας ένα - ένα τα γράμματα στα ξύλινα τετράγωνα. Κατά τη διάρκεια του 1949 πούλησαν 2.251 παιχνίδια, χάνοντας 450 \$ στην παραγωγική διαδικασία. Με αυτό τον τρόπο συνέχισαν και τα επόμενα χρόνια, χάνοντας σημαντικούς οικονομικούς πόρους.

Το 1952 ήταν έτοιμοι να εγκαταλείψουν την προσπάθεια. Σύμφωνα με το θρύλο, εκείνη τη χρονιά, ο Τζακ Στράους, πρόεδρος του «Macy's», ενός από τα μεγαλύτερα πολυκαταστήματα στον κόσμο, γνώρισε στις διακοπές του το Σκραμπλ κι ενθουσιάστηκε. Αποφάσισε να το προωθήσει μέσα από το πολυκατάστημά του και μέσα σ' ένα χρόνο το Σκραμπλ άρχισε να πουλά 6.000 κομμάτια την εβδομάδα.

Ο Μπρούντ αδυνατώντας να ανταποκριθεί στη ζήτηση, πούλησε τα δικαιώματα στην κατασκευάστρια εταιρία «Selchow and Righter», μία απ' αυτές που είχαν απορρίψει παλαιότερα το παιχνίδι.

Το 1953 η τρέλα του Σκραμπλ «κυρίευσε» την Αυστραλία, όπου το λάνσαρε η J.W.Spear & Sons.

Το 1968 η αυστραλιανή εταιρία αγόρασε τα δικαιώματα για όλο τον κόσμο. Από το 1994 τα δικαιώματα βρίσκονται στην κατοχή της Mattel, με εξαίρεση τις Η.Π.Α. και τον Καναδά, όπου τα δικαιώματα ανήκουν στην Hasbro.

Το πρώτο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Σκραμπλ (στην αγγλική γλώσσα) διοργανώθηκε το 1991 στο Λονδίνο. Ο Τζέιμς Μπρούντ δεν ζούσε για να το απολαύσει. Πέθανε τον Οκτώβριο του 1984. Αντιθέτως, ο ίδιος ο Άλφρεντ Μόσερ Μπατς είχε την χαρά να δώσει το παρών σ' εκείνο τουρνουά. Έφυγε από τη ζωή τον Απρίλιο του 1993, απολαμβάνοντας ως τα βαθιά του γεράματα το παιχνίδι που ο ίδιος είχε εφεύρει.



ΣΚΡΑΜΠΛ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Το σκραμπλ (Scrabble) δεν είναι ένα παιχνίδι που παίζεται ανάμεσα σε αντιπάλους, οι οποίοι ομιλούν διαφορετικές γλώσσες. Δεν είναι ποδόσφαιρο, δεν είναι τένις, δεν είναι μπριτζ, δεν είναι σκάκι. Η ιδιαιτερότητα αυτή, θεωρείται από πολλούς ως ανασταλτικός παράγοντας για την ομοιόμορφη ανά την υφήλιο ανάπτυξη και διάδοσή του.

Πάμε να δούμε τώρα τι ακριβώς σημαίνει «αγωνιστικό σκραμπλ» στο εξωτερικό και ποιες είναι οι κυριότερες διαφορές σε σχέση με αυτά που ισχύουν στην Ελλάδα.

Η.Π.Α. και ΚΑΝΑΔΑΣ

Λειτουργούν περίπου 400 τοπικοί σύλλογοι, εκ των οποίων οι 250 περίπου ανήκουν στην Ομοσπονδία (NASPA). Η NASPA έχει μέλη και 2.500 μεμονωμένους παίκτες. Υπάρχει οικονομική συνδρομή εβδομαδιαία, εξάμηνη, ετήσια και ισόβια. Συνολικά αγωνίζονται περίπου 26.000 ενεργοί παίκτες. Η λίστα των ratings έχει περίπου 3.000 παίκτες. Για να παραμένει κανείς στη λίστα πρέπει να παίζει τουλάχιστον 50 επίσημους αγώνες ετησίως, αλλιώς μηδενίζεται. Ο διαθέσιμος χρόνος είναι 25' ανά παίκτη. Δεν προβλέπεται νεκρός χρόνος για το μέτρημα και την καταγραφή του σκορ, ούτε και για το τράβηγμα γραμμάτων από το σακούλι. Τα χρονόμετρα ξεκινούν ταυτόχρονα σε όλα τα τραπέζια. Δεν προβλέπεται επιείκεια για καθυστερημένη άφιξη. Ο παίκτης που κάνει άκυρη ένσταση χάνει τη σειρά του και ξαναπαίζει ο αντίπαλος. Στο ετήσιο πανεθνικό πρωτάθλημα οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 4 κατηγορίες. Στην Α' κατηγορία διεξάγονται 35 αγώνες σε 4 ημέρες. Στις άλλες κατηγορίες, βαθμιαία μειώνονται οι αγώνες. Η Α' κατηγορία είναι ελεύθερη για όλους. Π.χ. αν βάσει των ratings είσαι παίκτης Γ' κατηγορίας, τότε στο πανεθνικό μπορείς να επιλέξεις να αγωνιστείς ή στη Γ' κατηγορία ή στην Α' (όχι στη Β', όχι στη Δ'). Αν είσαι της Α', τότε υποχρεωτικά παίζεις στην Α'. Στο πανεθνικό πρωτάθλημα, στην Α' κατηγορία αγωνίζονται συνήθως 25 – 30 παίκτες, στη Β' περίπου 50 – 60 παίκτες, στη Γ' περίπου 100 και στη Δ' περίπου 200. Κάθε χρόνο διοργανώνονται εκατοντάδες τοπικά τουρνουά (κατά μέσο όρο 5 – 6 κάθε εβδομάδα). Σ' αυτά οι συμμετοχές κυμαίνονται σε χαμηλότερα επίπεδα από το πανεθνικό. Έχει γίνει τουρνουά ακόμη και με 5 παίκτες και 16 αγώνες (κληρώνεσαι και 2^η και 3^η και 4^η και 5^η φορά με τον ίδιο αντίπαλο). Το κόστος συμμετοχής σε τουρνουά κυμαίνεται από δωρεάν μέχρι 250 \$. Στο πανεθνικό διανέμονται χρηματικά έπαθλα στους νικητές. Υπάρχει επίσημο «λεξικό» scrabble με απλή λίστα (χωρίς ερμηνείες) όλων των αποδεκτών λέξεων 2 – 15 γραμμάτων (περίπου 700.000).

ΝΙΓΗΡΙΑ

Το σκραμπλ στηρίζεται με κάθε επισημότητα από την κυβέρνηση της χώρας, καθώς αποτελεί αφενός αναγνωρισμένο άθλημα από τις αρχές της δεκαετίας του '90 και αφετέρου μάθημα που διδάσκεται σε όλες τις βαθμίδες της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από έμμισθους συμβεβλημένους ειδικούς δασκάλους. Η Πολιτεία δίνει επίσης υποτροφίες, χορηγίες, χρηματικά έπαθλα κλπ. Λειτουργούν πάνω από 100 τοπικοί σύλλογοι, στους οποίους αγωνίζονται πάνω από 4.000 παίκτες, οι οποίοι κατανέμονται σε 6 κατηγορίες. Υπάρχει Ομοσπονδία (στην αρχή SCAN – τώρα NSFC), εθνική ομάδα, ομοσπονδιακοί έμμισθοι προπονητές, έμμισθοι διατητές (έφοροι), μηνιαίο περιοδικό κλπ. Αγωνίζονται σε διεθνή και παγκόσμια πρωταθλήματα,

πετυχαίνοντας διακρίσεις και κατακτώντας τίτλους. Το Παναφρικανικό Πρωτάθλημα διεξήχθη 13 φορές. Στις 12 από αυτές, τροπαιούχος ήταν η Νιγηρία. Το 2015 Νιγηριανός κατέκτησε το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα αγγλόφωνου σκραμπλ με έπαθλο 20.000 \$.

ΓΑΛΛΙΑ και ΒΕΛΓΙΟ

Περίπου 2.000 παίκτες αγωνίζονται στο κλασικό σκραμπλ, αλλά η πιο δημοφιλής παραλλαγή είναι το «βελγικό» (duplicate), στο οποίο αγωνίζονται περίπου 13.000 παίκτες, χωρισμένοι σε 19 (δεκαεννιά) κατηγορίες. Στο κλασικό (αυτό που παίζεται και στη χώρα μας) υπάρχουν 4 κατηγορίες. Κατά σειρά, πάνω πάνω είναι η κατηγορία Joker όπου αγωνίζεται το 5% των παικτών, μετά η Α κατηγορία με το 15% των παικτών, η Β κατηγορία με το 25% των παικτών και η Γ κατηγορία με το 55% των παικτών. Το παιχνίδι παίζεται κι εδώ με χρόνο 25' για τον κάθε παίκτη. Ο φορέας που εποπτεύει είναι η Διεθνής Ομοσπονδία Γαλλόφωνου Σκραμπλ FISF. Μεταξύ άλλων διοργανώνει και το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα γαλλόφωνου σκραμπλ.

ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ και ΙΡΛΑΝΔΙΑ

Το 1987 ιδρύθηκε η ABSP, η ένωση των Βρετανών και Ιρλανδών παικτών σκραμπλ. Διοργανώνει κάθε χρόνο το πανεθνικό πρωτάθλημα, ένα open τουρνουά πενθήμερης διάρκειας με έπαθλο 13.000 £. Αυτή η διοργάνωση προσελκύει και τις περισσότερες συμμετοχές. Στη χώρα λειτουργούν πάνω από 100 τοπικά σωματεία σκραμπλ. Η ABSP εκδίδει περιοδικό κάθε δύο μήνες. Στο τεύχος Νο 188 (Ιούνιος 2020) υπάρχει αφιέρωμα στο ελληνικό σκραμπλ. Όπως και στη Βόρεια Αμερική, έτσι κι εδώ υπάρχει επίσημο λεξικό scrabble με απλή λίστα (χωρίς ερμηνείες) όλων των αποδεκτών λέξεων 2 – 15 γραμμάτων, αλλά διαφέρει σημαντικά από το αμερικανικό.

ΓΕΡΜΑΝΙΑ και ΕΛΒΕΤΙΑ

Υπάρχει μόνον ένας σύλλογος σκραμπλ, που εδρεύει στο Αννόβερο και έχει περίπου 30 – 40 μέλη. Περίπου 1.200 μεμονωμένοι παίκτες περιλαμβάνονται στη γερμανική λίστα ratings. Τα τουρνουά συνήθως διοργανώνονται όχι από συλλόγους, αλλά από μεμονωμένους παίκτες. Η προκήρυξη ενός τουρνουά συνήθως δημοσιεύεται 12 – 18 μήνες νωρίτερα. Ανάμεσα στους παίκτες της λίστας ratings, υπάρχουν και πολλοί που κατοικούν στο γερμανόφωνο τμήμα της Ελβετίας. Ο χρόνος του κάθε παίκτη είναι κι εδώ 25' λεπτά.

ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ

Εποπτεύουσα αρχή είναι η Ομοσπονδία Αυστραλών Παικτών Σκραμπλ (ASPA). Λειτουργούν περίπου 40 σύλλογοι σκραμπλ, οι οποίοι κάθε χρόνο διοργανώνουν περίπου 70 τουρνουά. Η λίστα ratings των ενεργών παικτών έχει περίπου 400 ονόματα. Ο χρόνος είναι 25' λεπτά. Βάσει των εθνικών κανονισμών τους, το περιστρεφόμενο ταμπλό είναι υποχρεωτικό στους επίσημους αγώνες. Δεν είναι όμως υποχρεωτικό να κάθεται απέναντι από τον αντίπαλό σου! Μπορείς να καθίσεις στο πλάι, υπό ορθή γωνία 90°. Τέλος, βάσει των επίσημων κανονισμών τους, συνιστάται στους παίκτες «να αποφεύγουν τα δυνατά αρώματα ή τα άφτερ-σέιβ». Επίσης, άλλο εδάφιο λέει ότι «όλοι οι παίκτες παρακαλούνται να τηρούν ένα εύλογο επίπεδο

προσωπικής υγιεινής για να ελαχιστοποιήσουν τις μυρωδιές του στόματος και του σώματος και να παρουσιάζουν μια καθαρή και μη ενοχλητική εμφάνιση».

ΙΣΠΑΝΙΑ

Λειτουργούν 13 σύλλογοι σκραμπλ στη χώρα. Συντονιστικό όργανο στο εσωτερικό είναι η Ένωση Παικτών Σκραμπλ (AJS). Σε διεθνές επίπεδο είναι η Διεθνής Ομοσπονδία Ισπανόφωνου Σκραμπλ (FISE), που διοργανώνει κάθε χρόνο το παγκόσμιο πρωτάθλημα στα ισπανικά, με 24 αγώνες για κάθε παίκτη. Στα τουρνουά, μετά τους βαθμούς μπούχολτς χρησιμοποιούνται ως κριτήριο για την άρση των ισοβαθμιών οι λεγόμενοι βαθμοί μπέργκερ. Οι αγώνες συνήθως διεξάγονται με το κλασικό χάρτινο πράσινο μη περιστρεφόμενο ταμπλό. Για το 2021, το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα στα ισπανικά έχει προγραμματιστεί να διεξαχθεί στην Αθήνα (4 και 5 Σεπτεμβρίου 2021).

ΚΥΠΡΟΣ

Δυστυχώς, στην Κύπρο δεν υπάρχει αγωνιστικό σκραμπλ. Δεν υπάρχουν σωματεία, δεν διοργανώνονται τουρνουά, δεν υπάρχει ενδιαφέρον προφανώς. Και είναι κρίμα...



ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΩΝ

Στο κεφάλαιο αυτό μπορείτε να διαβάσετε μίνι συνεντεύξεις, τις οποίες προθυμοποιήθηκαν να δώσουν κάποιοι από τους εμπειρότερους παίκτες στην Ελλάδα. Τους ευχαριστώ και πάλι όλους για την πολύτιμη συνεισφορά τους.



Εωκράτης Αλεξανίδης

- Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
- Η γνωριμία και η φιλία πολλές φορές με κόσμο που σε άλλες συνθήκες δε θα γνώριζα ποτέ.
- Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
- Δεν έχω φιλοσοφήσει πάνω σε κανένα στυλ. Για μένα πιο πολύ μετράει η καλή διαχείριση της όποιας "τύχης", θετικής ή αρνητικής.
- Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
- Γνώση λεξιλογίου και αντίληψη του χώρου, στην περίπτωσή μας, του ταμπλό. Αν και δεν έχω και πολλές επιτυχίες μέχρι τέλους...
- Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
- Υπομονή, επιμονή, εντοπισμό των αδύνατων σημείων και βελτίωσή τους. Κι αν χάνουν στην αρχή, δε χάλασε κι ο κόσμος. Σύντομα θα κερδίζουν...



Γιάινης Δημηχάλης

- Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
- Προσωπικά με εξιτάρουν οι επίσημοι αγώνες στα τουρνουά και τα πρωταθλήματα (χρήση χρονομέτρου, καταγραφή των ενστάσεων κτλ.) αλλά πάνω απ' όλα με ενθουσιάζουν οι αμφίροπες μέχρι τελευταίου γράμματος αναμετρήσεις που μπορεί να κρίνουν ένα μετάλλιο, ένα πρωτάθλημα, ένα πανελλήνιο τρόπαιο.
- Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
- Επιθετικό παιχνίδι πάντα, άνοιγμα συνεχώς θέσεων εφόσον τα γράμματα από το σακούλι το επιτρέπουν.
- Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
- Πολύ μεγάλη συγκέντρωση και άψογο σβήσιμο γραμμάτων. Κλείσιμο όσο το δυνατόν όλων των επικίνδυνων θέσεων όσο πλησιάζει το παιχνίδι προς το τέλος.

- Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
- Να μάθει πολύ καλά τις λέξεις 2-3 γραμμάτων και να κατανοήσει πλήρως την χρήση των χρωματιστών πλακιδίων στους 2πλασιασμούς - 3πλασιασμούς γραμμάτων και λέξεων.



Παρασκευή Ζέρβα

- Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
- Στην αρχή νόμιζα πως η ουσία του παιχνιδιού ήταν οι λέξεις και προσπαθούσα να μάθω όσες πιο πολλές μπορούσα, μετά σκέφτηκα πως ήταν η στρατηγική και πάσχιζα να εξελίξω την δική μου όσο γινόταν, λίγο αργότερα κατάλαβα ότι έπρεπε να κάνω κάτι με το άγχος που με κυρίευε στα επίσημα παιχνίδια, με την απογοήτευση της ήττας, με τον θυμό της ατυχίας κλπ κλπ. Εν τέλει κατάλαβα ότι το σκραμπλ είναι ένα διαρκές στοίχημα που βάζεις με τον εαυτό σου και για να έχεις πιθανότητες να το κερδίσεις πρέπει να προσπαθείς να βελτιώνεσαι σε όλα σου τα επίπεδα. Αυτή η διαρκής προσπάθεια είναι για εμένα το πιο ελκυστικό κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ.

- Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
- Το στυλ που μπορεί ο κάθε παίκτης να υποστηρίξει καλύτερα βάσει των δεξιοτήτων, των γνώσεων αλλά κυρίως του χαρακτήρα του. Δεν υπάρχει το μαγικό στυλ που όποιος το υιοθετήσει θα εξασφαλίσει συνεχείς διακρίσεις. Σε άλλους πάει το αμυντικό, το «κλειστό» παιχνίδι, σε άλλους πάει το ρισκαδόρικο κ.ο.κ. Η μεγαλύτερη επιτυχία είναι να ανακαλύψει ο καθένας το δικό του στυλ και να ψάχνει τρόπους να το πηγαίνει διαρκώς ένα βηματάκι παραπέρα.

- Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
- Η εξάσκηση! Πρέπει να γράφεις χιλιόμετρα πάνω στα ταμπλό για να δεις όλα όσα έχεις διαβάσει, έχεις σκεφτεί, έχεις ακούσει να παίρνουν σάρκα και οστά. Το διάβασμα, οι αναλύσεις και οι θεωρίες χωρίς παρτίδες είναι μια τρύπα στο νερό. Δεν υπάρχει στην πραγματικότητα μυστικό. Όπως τα πάντα έτσι και το σκραμπλ απαιτεί εξάσκηση. Η έφεση που κάποιοι ισχυρίζονται ότι μπορεί να έχουν είναι βέβαιο ότι θα πάει χαμένη αν δεν στρωθούν να παίξουν, ενώ κάποιοι άλλοι με μικρότερη έφεση μπορεί να κάνουν θαύματα αν «ιδρώσουν» πάνω από τα ταμπλό και τα αναλόγιά τους.

- Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
- Να παίζει! Να μην φοβάται τις σκραμπλοαναμετρήσεις και να μην πτοείται από τις ήττες του. Οι νίκες θα έρθουν μετά τις ήττες αλλά στο μεταξύ πρέπει να έχει υπομονή, να εξασκείται και να φροντίζει να απολαμβάνει τα παιχνίδια του ασχέτως αποτελέσματος. Να παίζει με πιο έμπειρους παίκτες κι ας χάνει κι όταν δεν παίζει να κάθεται δίπλα τους και να παρακολουθεί τι κάνουν. Να δοκιμάζει, να πειραματίζεται, να ρωτάει και να ακούει κι αν έχει χρόνο ας ανοίγει και κανένα λεξικό...στην τελική οι λέξεις μας είναι τα βέλη στην φαρέτρα μας.



Μάριος Καλαϊτζίδης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
 -Ο ανταγωνισμός που προκαλείται από ένα 'ευγενές' παιχνίδι λέξεων όπως το σκραμπλ, σε συνδυασμό με την αίσθηση πως μοιράζεσαι το ίδιο πάθος με τους φίλους και συμπαίχτες σου, δημιουργούν ένα εθιστικό κοκτέιλ, με εύλογη συνέπεια τις γνωστές παρενέργειες του εθισμού: μανία, υπερβολική δόση, σύνδρομο στέρησης.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
 -Οι επιτυχίες πολλών συμπαιχτών με διαφορετικό τρόπο λειτουργίας στο παίξιμό τους, με κάνει να πιστεύω πως δεν υπάρχει συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού που να οδηγεί σε διακρίσεις. Η πολλή εξάσκηση αποτελεί τη μαγιά, και τα κύρια συστατικά που εμπλουτίζουν τη συνταγή μέσω της εξάσκησης είναι η στρατηγική, η κατανόηση του ταμπλό, το λεξιλόγιο και η τύχη....

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
 -Θεωρώ πως είναι η κατανόηση του παιχνιδιού του αντίπαλου - συμπαίχτη, καθώς και η ευελιξία αλλαγής στυλ ανάλογα με τις ανάγκες του παιχνιδιού.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
 -Πολλή εξάσκηση με διαφορετικούς παίχτες, καθώς και συμμετοχή σε συζητήσεις - αναλύσεις σχετικά με το παιχνίδι, για να γίνουν κατανοητές όλες οι πτυχές του σκραμπλ. Τα παραπάνω, σε συνδυασμό με αγάπη για το παιχνίδι αυτό, θα οδηγούν σε συνεχή βελτίωση.



Νίκος Καραμυδέτης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
 -Το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ, είναι όταν μοιράζεσαι την αγάπη σου για το συγκεκριμένο παιχνίδι, παίζοντας και προσπαθώντας να κερδίσεις παίχτες που αγαπούν εξίσου το σκραμπλ, τηρώντας όμως το ευ αγωνίζεσθαι. Γινόμαστε αντίπαλοι για μία ώρα, όμως μετά καθόμαστε και αναλύουμε το παιχνίδι, εξετάζοντας πιθανά λάθη που μας οδήγησαν στη νίκη ή στην ήττα. Η αγωνιστική ατμόσφαιρα που επικρατεί στην αίθουσα, με τα τραπέζια που είναι ειδικά διαμορφωμένα με τα ταμπλό επάνω τους, τα χρονόμετρα, τα φύλλα ενστάσεων που υπάρχουν επίσης σε κάθε τραπέζι, δημιουργούν το κατάλληλο περιβάλλον για να χαρεί, να απολαύσει το αγαπημένο του παιχνίδι ο κάθε παίχτης του σκραμπλ (ο σκράμπλερ).

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Το στυλ παιχνιδιού που εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις, είναι ασφαλώς η μέγιστη συγκομιδή πόντων που μπορεί να πετύχει ο παίχτης, αξιοποιώντας τα γράμματά του. Να βρίσκει τους καλύτερους συνδυασμούς λέξεων - έχοντας πάντοτε τα 7 γράμματά του ως μέσο γι' αυτό το σκοπό - και να τοποθετεί τις λέξεις του σε τέτοια σημεία, που θα του εξασφαλίζουν τον τριπλασιασμό, ή τετραπλασιασμό κ.λπ. της λέξης του. Επίσης να γνωρίζει το σωστό χειρισμό στο αναλόγιό του. Δηλαδή ποια γράμματα πρέπει να αλλάξει όταν κάνει πάσο και συνεπώς ποια πρέπει να κρατήσει, ούτως ώστε να μπορέσει στη συνέχεια να γράψει λέξεις μεγάλης αξίας (σε πόντους).

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Προσωπικά έχω νικήσει πολλές φορές, παίζοντας σκληρή άμυνα στους αντιπάλους μου, όταν έχω από νωρίς εξασφαλίσει μια διαφορά - πόντων - ασφαλείας. Ο αντίπαλος όταν χάνει με σχετικά μεγάλη διαφορά, χάνει συχνά την ψυχραιμία του ή μπορεί να προβεί σε παράτολμες κινήσεις, τις οποίες μπορούμε να εκμεταλλευτούμε για να κρατήσουμε το προβάδισμα στο σκορ μέχρι τη λήξη του αγώνα. Φυσικά όταν ξεκινάμε και είμαστε εμείς πίσω στο σκορ, είναι ανοησία να "κλείνουμε το ταμπλό", γιατί έτσι δεν έχουμε πολύ χώρο για να βάζουμε σκραμπλ (7γράμματος ή 8γράμματος λέξεις). Συνεπώς φροντίζουμε να είναι ανοιχτό το παιχνίδι, για να έχουμε πολλές επιλογές και σημεία για να μπουν οι λέξεις μας.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Θα συμβούλευα έναν αρχάριο παίκτη, να καθίσει και να παρακολουθήσει αγώνες σκραμπλ, ανάμεσα σε 2 έμπειρους παίκτες. Να παρακολουθεί τις κινήσεις του καθενός - κατά τη διάρκεια τους αγώνες τους - και την τεχνική τους, τη στρατηγική τους, η οποία τους οδηγεί στην τελική νίκη. Παρακολουθώντας αγώνες μεταξύ ικανών, έμπειρων παιχτών, θα μάθει και ο ίδιος, ο νέος - αρχάριος παίχτης, πώς πρέπει να χρησιμοποιεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα δικά του γράμματα, όταν θα έρθει η σειρά του για να αγωνιστεί. Πολύ αποτελεσματικό επίσης, είναι να παίξει φιλικά παιχνίδια ο αρχάριος με τον έμπειρο παίκτη, ζητώντας από τον έμπειρο να του εξηγήσει για ποιο λόγο κάνει την κάθε κίνηση πάνω στο ταμπλό. Έτσι θα καταλάβει τότε το κάνει για να κερδίσει πολλούς πόντους και τότε για να εμποδίσει τον αντίπαλό του να μαζέψει πόντους, κλείνοντάς του συγκεκριμένα σημεία στο ταμπλό!



Εύη Κατσαΐνη

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Σαφώς πρωταρχικά το θέμα του χρόνου. Μ' αρέσουν τα γρήγορα παιχνίδια. Κατά δεύτερον, ότι προσπαθώ να δίνω τον καλύτερο εαυτό μου. Ακόμη και όταν το αναλόγιο δε "στρώνει" προσπαθώ να βρω την ιδανικότερη λύση.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Κατά τη γνώμη μου το στρώσιμο του αναλογίου. Επίσης, να μπορείς σε κάθε κίνηση να διώχνεις τα γράμματα που δεν ταιριάζουν, κρατώντας καλούς συνδυασμούς

γραμμάτων. Να δουλεύεις με προθέσεις και καταλήξεις. Να έχεις γνώση του ταμπλό, δηλαδή να ξέρεις πού μπορεί να μπει σκραμπλ στο ταμπλό ή ποιο γράμμα από το ταμπλό μπορείς να το προσθέσεις σε αυτά που θα έχεις στο αναλόγιο σου για να σχηματιστεί σκραμπλ των 8 και γραμμάτων.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Ήδη με την πρώτη μου συμμετοχή σε τουρνουά, κατέκτησα το Χρυσό, έχοντας για όπλο ένα ευρύ λεξιλόγιο, καλή γνώση της γραμματικής και μια έμφυτη ικανότητα αναγραμματισμού. Εκείνον τον καιρό οι περισσότεροι έπαιζαν με τα "καλά" γράμματα και δεν είχαν σαν σκοπό να κάνουν πολλά σκραμπλ. Σαν πρωτοεμφανιζόμενη δεν είχα άγχος να κερδίσω, απλά να ευχαριστηθώ την όλη συμμετοχή. Είναι πολύ σημαντικό να το διασκεδάσεις και να μην αγχώνεσαι.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Να ευχαριστιέσαι το παιχνίδι, να μαθαίνεις από τις κινήσεις των αντιπάλων σου αλλά και από τα λάθη σου. Να "ανταγωνίζεσαι" τον εαυτό σου, δηλαδή να κάνεις το καλύτερο με τα γράμματα που έχεις στο αναλόγιό σου, χωρίς άγχος για τη νίκη.



Μαρία Κοκκιώτη

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Το να προσπαθείς κάθε φορά να ξεπερνάς τον εαυτό σου... Το να θέτεις τον πήχυ όλο και ψηλότερα και να δοκιμάζεις τις δυνάμεις σου... Και φυσικά το να θυμάσαι πάντα τα λάθη που έκανες στα προηγούμενα παιχνίδια και να μαθαίνεις από αυτά προσπαθώντας να μην τα επαναλάβεις, ακριβώς όπως και στην πραγματική ζωή.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

- Ο παίκτης του αγωνιστικού σκραμπλ πρέπει να μπορεί να προσαρμόζει το στυλ παιχνιδιού του ανάλογα με τον αντίπαλο που έχει απέναντί του, αλλά και με τα γράμματα που κάθε φορά έχει στο αναλόγιό του. Άλλες φορές θα παίξει ανοιχτά και με πολλά σκραμπλ και άλλες φορές θα παίξει κλειστά και με πολλές δι- και τριγράμματα. Συνεπώς, δεν υπάρχει ένα συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού που να εξασφαλίζει διακρίσεις, καθώς οι συνθήκες του κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά υποδεικνύουν το πώς πρέπει να παίξει ο παίχτης.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Κοιμάμαι καλά το βράδυ πριν από κάθε αγώνα, κάνω πάντα επανάληψη τις δι- και τριγράμματα πριν από κάθε τουρνουά και φροντίζω να κάνω καλή διαχείριση του χρόνου μου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ώστε να μη βρεθώ σε πίεση χρόνου και αγχωθώ. Επίσης, τρώω ένα σνακ στα διαλείμματα μεταξύ των γύρων και καταναλώνω αρκετό νερό. Τέλος, ακούω και φροντίζω να θυμάμαι τις συμβουλές και τα «παθήματα» των πιο έμπειρων παικτών.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
-Καταρχάς, θα πρέπει να μάθει πολύ καλά τις δι- και τριγράμματα. Επιπλέον, να προσπαθεί να παίζει όσο το δυνατόν συχνότερα με πιο έμπειρους παίκτες, καθώς το εμπειρικό κομμάτι του παιχνιδιού δε συγκρίνεται με καμία αποστήθιση λημμάτων από τα λεξικά. Τέλος, να θυμάται πως όσο ανταγωνιστικό και να το κάνουν τα τουρνουά και οι βαθμολογίες, το σκραμπλ στην ουσία του παραμένει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, που σκοπό του έχει να μας κάνει να περνάμε καλά και να μαθαίνουμε.



Αννίτα Κυριακίδου

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
-Για μένα το πιο ελκυστικό κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ είναι το ότι παίζω με τον/την αντίπαλό μου και ταυτόχρονα γύρω μου υπάρχουν και άλλα ζευγάρια παικτών, υπάρχει το χρονόμετρο και είναι και ο/η έφορος και μπορεί να είναι και ο Αθανασόπουλος που θα τον/την φωνάξει 😊.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
-Χρειάζεται καλή επίθεση και καλή άμυνα ταυτόχρονα. Επίσης βοηθάει πολύ να παρακολουθείς το σακούλι.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
-Πολύ καλή γνώση της ελληνικής γλώσσας και κατά το δυνατόν σωστή διαχείριση των γραμμάτων. Πίστευα πως το ότι δεν μελετώ θα μου στοιχίσει πολύ, αλλά μέχρι στιγμής έχει μικρή επίπτωση σε σχέση με τα αποτελέσματα.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
-Το πρώτο που έκανα ήταν να μάθω πολύ καλά τις τριγράμματα. Ο/η αρχάριος/α καλό θα ήταν να παρακολουθήσει μερικές παρτίδες και να παίζει πολλά φιλικά παιχνίδια.



Πάρις Κυριακίδης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
-Υπάρχουν πολλά πράγματα για να χαρακτηρίσεις ελκυστικά τόσο στο αγωνιστικό όσο και στο φιλικό κομμάτι του σκραμπλ! Πρώτα απ' όλα είναι η γνώση που λαμβάνεις η οποία είναι σαφώς ατέρμονη!! Κάθε καινούρια παρτίδα είναι και ένα επιπλέον μάθημα, είτε λεξιλογίου είτε στρατηγικής!! Το καλό είναι ότι μαθαίνεις και από τον εαυτό σου αλλά και από τον αντίπαλο! Με το πέρασ της κάθε παρτίδας(νικητήριας ή όχι), μπορείς να αναλύσεις την κάθε κίνηση για να δεις τις πιθανές αλλαγές που θα μπορούσαν να

γίνουν!! Αυτό το κάνεις θέλοντας και μη, είναι σαν να σε βυθίζει η ίδια η παρτίδα στην ανάλυση 😊.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Είναι δύσκολο να απαντήσεις ξεκάθαρα σε αυτή την ερώτηση! Το σκραμπλ εμπεριέχει τον παράγοντα της τύχης γι' αυτό καμία απάντηση δεν μπορεί να είναι απόλυτη σε αυτό το ερώτημα! Το μόνο σίγουρο είναι ότι τις νίκες θα σ' τις φέρει το παίξιμο που πρέπει να κάνεις σύμφωνα με τα γράμματά σου σε κάθε παιχνίδι καθώς και με τον εκάστοτε συμπαίκτη που έχεις απέναντί σου!! Αυτό που θα μπορούσα ίσως να πω είναι ότι το μόνο στυλ που σου εξασφαλίζει τις διακρίσεις είναι το καλύτερο προσωπικό στυλ του καθενός!! Το θέμα είναι να βρεις το δικό σου καλύτερο προσωπικό στυλ παιχνιδιού!

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Προσωπικά, προσπαθώ να παίζω όσο πιο πολύ επίθεση μπορώ στην αρχή του παιχνιδιού έτσι ώστε (και με την βοήθεια της θεάς τύχης πάντα), να εξασφαλίσω μια διαφορά στην αρχή! Σαφώς και πολλές φορές είναι αδύνατον να γίνει αυτό από την αρχή, όμως εκεί νομίζω ότι ποντάρω τις περισσότερες φορές!!

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Όλοι όσοι αρχίσαμε το σκραμπλ το βλέπαμε σαν βουνό, μερικά πράγματα μας φαίνονταν κουλά! Αυτό που προτείνω στους νέους παίκτες είναι να μην έχουν μεγάλες προσδοκίες από την αρχή!! Πρέπει πρώτα να μάθουν την αντικειμενική στρατηγική του παιχνιδιού και σε δεύτερο χρόνο θεωρώ πολύ σημαντικό να μπορέσουν να πετύχουν αυτό που προανέφερα, δηλαδή να προσπαθήσουν να βρουν το δικό τους προσωπικό στυλ παιχνιδιού που τους ταιριάζει!! Πρέπει να ξέρουν πώς να διαχειριστούν την κάθε παρτίδα στην κάθε χρονική στιγμή!!



Δημήτρης Μιχαήλ

Η γενική άποψη που έχω σχηματίσει, μέσα στην πάροδο των 11-12 χρόνων που παίζω αγωνιστικό σκραμπλ, είναι πως για το παιχνίδι χρειάζονται βασικές γνώσεις (οι οποίες εμπλουτίζονται παίζοντας), στρατηγική (σε διαχείριση αναλογίου και ταμπλό) και στο υψηλότερο επίπεδο κυρίως τύχη (πολύ σημαντικός παράγοντας, όσο ανεβαίνει το επίπεδο).



Γιώργος Μαυρούδης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Τα σημεία που κάνουν το αγωνιστικό σκραμπλ ελκυστικό είναι πολλά. Είναι δύσκολο να διαλέξεις μόνο ένα. Αν επιχειρούσα να αναφέρω μερικά, θα επέλεγα αρχικά την «κτήση» μίας λέξης. Πιο συγκεκριμένα, παρόλο που ένα από τα βασικά στοιχεία εξέλιξης ενός παίκτη στο αγωνιστικό σκραμπλ είναι αναμφίβολα η μελέτη των αποδεκτών βοηθημάτων (λεξικά και γραμματικές) με στόχο τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του, μεσολαβεί ένα χρονικό διάστημα (σε άλλους μεγαλύτερο, σε άλλους μικρότερο) μέχρι ο παίκτης να κάνει «κτήμα» του τη λέξη. Και όταν έρθει η στιγμή που θα τοποθετήσει την καινούρια λέξη στο ταμπλό, η χαρά είναι τεράστια. Προσωπικά θυμάμαι τα πρώτα χρόνια που ξεκίνησα το αγωνιστικό σκραμπλ και ασχολούμουν και με τη μελέτη των λέξεων, σε ένα επίσημο παιχνίδι πρωταθλήματος είχα στο αναλόγιό μου τα γράμματα ΑΔΗΗΙΚΜ, και αντί να τοποθετήσω στο ταμπλό τη λέξη ΔΙΑΜΗΚΗ, επέλεξα για πρώτη φορά να τοποθετήσω τη λέξη ΚΑΔΜΗΙΗ (λεξικό Μπαμπινιώτης, λήμμα ΚΑΔΜΕΙΟΣ, ΚΑΔΜΗΙΟΣ-Η-ΟΝ, ο σχετικός με τον Κάδμο). Δεν μπορώ να περιγράψω το συναίσθημα εκείνης της στιγμής. Ένα ακόμη ελκυστικό σημείο του αγωνιστικού σκραμπλ είναι η βέλτιστη κίνηση στο κλείσιμο ενός παιχνιδιού, όπου το παιχνίδι είναι αμφίρροπο και κρίνεται η νίκη στον πόντο. Υπήρξαν πολλές φορές στο παρελθόν (σχεδόν πάντα), που αφού τελείωνε ένας αμφίρροπος αγώνας, ακολουθούσε η ανάλυση του κλεισίματος για να διαπιστωθεί αν υπήρχε κάποιος εναλλακτικός τρόπος ώστε η έκβαση του αγώνα να ήταν διαφορετική.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο στυλ που να εξασφαλίζει τις συνεχείς διακρίσεις. Αν υπήρχε, τότε όλοι θα προσπαθούσαν να υιοθετήσουν το στυλ αυτό. Πάντως, είναι χαρακτηριστικό και προκύπτει από στατιστικές αναλύσεις, ότι τα τελευταία χρόνια για να κερδίσεις ένα τουρνουά (διασυλλογικό ή εσωτερικό) πρέπει η επίθεσή σου να είναι πάνω από 500 πόντους, κάτι που δεν ίσχυε τόσο πολύ παλιότερα. Θα αναφέρω ένα κομμάτι από το βιβλίο Λεξομανής του Stefan Fatsis, το οποίο με εκφράζει απόλυτα: «Στο σκραμπλ το απόλυτο παιχνίδι γίνεται μόνο όταν ελέγχεις αποτελεσματικά τα τρία στοιχεία του παιχνιδιού: τα γράμματά σου, τα γράμματα που δεν έχουν παιχτεί και το ταμπλό. Συνθέτεις πληροφορίες από τη δεξαμενή των γραμμάτων που δεν έχουν παιχθεί. Βλέπεις όλες τις δυνατότητες στρατηγικής στη γεωμετρία του ταμπλό και για τους δύο παίκτες. Και η γνώση των λέξεων σου επιτρέπει να αξιοποιήσεις τα επτά σου γράμματα στο μέγιστο βαθμό».

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Δεν υπάρχει μυστικό. Είναι γνωστό ότι τα στοιχεία που δίνουν την ευκαιρία σε έναν παίκτη να διεκδικήσει κάποια διάκριση, είναι: α) η συνεχής ενασχόλησή του με το παιχνίδι (προπόνηση σε πολλά φιλικά παιχνίδια), β) η ανάλυση των παιχνιδιών με what-if σενάρια και η βελτίωση της στρατηγικής και γ) η μελέτη των λεξικών με τη μορφή εξάσκησης των λέξεων με μορφή αλφαγραμμάτων (αλφάγραμμα είναι η τοποθέτηση των γραμμάτων μίας λέξης με αλφαβητική σειρά, π.χ. το αλφάγραμμα της λέξης ΑΠΤΙΚΟΣ είναι το ΑΙΚΟΠΣΤ).

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Πολλά παιχνίδια αλλά με κάποιον έμπειρο παίκτη δίπλα του, ώστε σε κάθε του κίνηση να του δίνει συμβουλές και να του αναλύει την καλύτερη κίνηση, διάβασμα αρχικά των

2γράμμάτων και 3γράμμάτων λέξεων καθώς και τα αναπτύγματά τους (ώστε να μπορεί να δημιουργήσει ή να εντοπίσει τις παγίδες) και εξάσκηση στον αναγραμματισμό.



Αρης Μωτάφης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Όπως σε όλα τα αθλήματα, η αδρεναλίνη που πηγάζει και σε πλημμυρίζει σ' έναν επίσημο αγώνα είναι ναρκωτικό. Ναρκωτικό που σε χαλαρώνει και σε σπιντάρει, σε ανεβάζει και σε κατεβάζει, σε στεναχωράει και σε χαροποιεί, γενικά σου βγάζει σωρό συναισθημάτων. Απαραίτητα αυτά τα συναισθήματα πρέπει να δαμάζονται από την ευγενή άμιλλα, την ηθική και το fair play. Και αν καταφέρεις να κάνεις νίκη, τότε έρχεται η απογείωση. Και αυτό δε θέλεις να σταματήσει. Περιμένεις τον επόμενο αγώνα, την επόμενη φορά που θα κάτσεις μ' έναν απέναντί σου, το ταμπλό ανάμεσά σας και θα πατήσεις το κουμπί στο χρόνο να αρχίζει να τρέχει για να ξαναζήσεις αυτά τα 30 + 30 λεπτά των ίδιων συναισθημάτων.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Στο Σκραμπλ δεν υπάρχει συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού. Αυτός που μπορεί ν' απαντήσει ότι παίζει κάπως έτσι, είτε δεν έχει καταλάβει τι παιχνίδι παίζει είτε έχει λύσει όλα τα προβλήματά του και είναι ο παμμέγιστος. Αλλά μάλλον αυτός δεν υπάρχει διότι κάθε παρτίδα είναι διαφορετική. Δε θα υπάρξει ποτέ η ίδια παρτίδα. Όπως όλοι γνωρίζουμε, οι επιπλέον γνώσεις σε λέξεις είναι ένα σοβαρό προτέρημα αλλά το Σκραμπλ δεν παύει να είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που η στρατηγική έχει πρωτεύοντα λόγο. Το στυλ μου λοιπόν έχει χιλιάδες μορφές. Τόσες όσες χρειάζεται για να προσαρμόζεται σε κάθε παρτίδα ξεχωριστά.

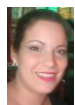
-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Επομένως η επιτυχία σου καθορίζεται από την ικανότητά προσαρμογής σου στις απαιτήσεις της εκάστοτε παρτίδας. Αυτός που μπορεί να ξεπεράσει τον εαυτό του σε κάθε νέα παρτίδα και εναρμονιστεί με τις συνθήκες του κάθε παιχνιδιού έχει και το πλεονέκτημα που μπορεί να του προσφέρει την νίκη. Και αφού δεν μπορείς να περιορίσεις την τύχη κάτω από το 10% τότε ίσως χρειάζεται να σου μοιράσει και σένα το ποσοστό που δικαιούσαι.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Ο κάθε νέος παίκτης οφείλει να συμφιλιωθεί και να υιοθετήσει τους κανόνες του αγωνιστικού Σκραμπλ. Να έχει επιμονή και υπομονή για να δει τα αποτελέσματα της εξέλιξής του. Η απογοήτευση να μένει στην άκρη για τις άσχημες στιγμές του γιατί με τον καιρό και την τριβή αυτές θα μειώνονται. Να προσπαθεί να βελτιώνεται παίζοντας με έμπειρους παίκτες, να τους παρακολουθεί, να παρατηρεί το παίξιμό τους κάθε φορά, να ζητάει αιτιολόγηση των κινήσεων τους, να αρμέγει λέξεις, να συζητάει μαζί τους και τους συμβουλευεται. Έτσι έκανα και γω κάποτε. Καθόμουν δίπλα σε σπουδαίους

παίκτης, παρατηρούσα πως παίζανε και έκλεβα συνεχώς εικόνες. Και σιγά σιγά, και με πολλή προπόνηση υιοθέτησα αυτό που είμαι σήμερα.



Δήμητρα Παναγιωτοπούλου

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Όχι μόνο ελκυστικότερο, αλλά το πιο ενδιαφέρον. Η συνάντηση ανθρώπων από όλη την Ελλάδα, με έναν σκοπό: να μάθουμε διασκεδάζοντας, να συναντηθούμε για να ανταλλάξουμε λέξεις και απόψεις, να μοιραστούμε τη χαρά της γνώσης. Κι εκεί που λες ότι έχεις δύο φίλους στην πόλη σου, καταλήγεις να μιλάς για τον Μανώλη από την Κρήτη, για την Μαρία από τη Θεσσαλονίκη, για την Αλεξάνδρα από τη Βέροια. Για τη νέα λέξη που ξετρύπωσε ο Γιάννης από τη Ρόδο, για την εκπληκτική λέξη που καταγράφηκε επί 9 φορές στο εσωτερικό πρωτάθλημα στην άλλη άκρη της χώρας. Και δεν είναι άνθρωποι που θα παίξεις μόνο. Με τους περισσότερους γίνεσαι φίλος, μιλάς συνεχώς μέχρι την επόμενη δια ζώσης συνάντηση, ενδιαφέρεσαι, εύχεσαι, τηλεφωνείς. Είναι πια οικείος σου και αφορμή στάθηκε ένα ταμπλό.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Δε θεωρώ πως τη διάκριση ή τη νίκη την εξασφαλίζει συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού. Είναι οι αντίπαλοι που το να παίξεις επιθετικά θα σε ευνοήσει, είναι κι άλλοι που ο επιθετικός τρόπος θα είναι η καταδίκη σου. Το πώς θα παίξεις για να διακριθείς ή να κερδίσεις έστω, κρίνεται από την τύχη, τον αντίπαλο, την ικανότητά σου. Αναλόγως επιλέγεις και το πώς θα κινηθείς.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Οι επιτυχίες μου θα έλεγα ότι προήλθαν από τον ευνοϊκό τρόπο που η τύχη κατά καιρούς μου χαμογέλασε. Αν κάτι βοήθησε όλα αυτά τα χρόνια ήταν ότι ανέκαθεν έβλεπα το παιχνίδι επίσημο, όπως ήταν και σοβαρά. Αλλά ποτέ αυτό δεν με αγχώνει, δεν με αποσυντονίζει. Βλέπω κατά 90% απέναντι μου έναν ωραίο άνθρωπο που θέλει να περάσει όμορφα και έχει το ίδιο γλωσσολογικό ενδιαφέρον με εμένα, αλλιώς γιατί να έρθει σε ένα τουρνουά; Και βέβαια καθόμαστε σε έναν βαθμολογούμενο αγώνα για να κερδίσουμε, αλλά αν περνάμε καλά και είμαστε ήρεμοι, οι διακρίσεις είναι πιο εύκολο να επιτευχθούν.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Όπως προείπα, το παν είναι να διασκεδάζουμε. Επιπλέον, ένας αρχάριος παίκτης θα εξελισσόταν πιο γρήγορα εάν παίζει με τη βοήθεια ενός έμπειρου, εάν έχει ανοιχτά τα αφτιά του και ακούει τις όποιες συμβουλές ένας πιο έμπειρος του δώσει. Και κυρίως...
ΝΑ ΜΗΝ ΒΑΖΕΙ ΤΟ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ ΣΕ ΛΕΞΗ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 50 ΠΟΝΤΩΝ 😊.



Τάκης Παναγιωτόπουλος

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
 -Αναμφίβολα είναι τα τουρνουά. Συνδυάζουν παιχνίδι, διακοπές και κοινωνική συνεύρεση με άλλους φίλους – "αρρωστάκια". Ως προς το αγωνιστικό κομμάτι, πάντα εντυπωσιάζομαι όταν βλέπω να μπαίνει στο ταμπλό μια άγνωστη, σε μένα, λέξη. Φυσικά οι παρτίδες στις οποίες μπαίνουν πολλά σκραμπλ είναι πάντα ωραίες, ειδικά αν κάποια από αυτά είναι δύσκολα.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
 -Δεν υπάρχει κάποιο στυλ που να εξασφαλίζει επιτυχίες. Υπάρχουν παράγοντες που επηρεάζουν την αποδοτικότητα ενός παίκτη. Αυτοί είναι οι εξής: Ικανότητα αναγραμματισμού, καλή γνώση λεξιλογίου, καλή διαχείριση αναλογίου, γνώση του τι γράμματα μένουν στο σακούλι και σωστό σβήσιμό τους, καλή διαχείριση χρόνου, έφεση στην επίθεση αλλά και στην άμυνα και ικανότητα να διακρίνεις την κάθε στιγμή της παρτίδας σε ποιον από τους παραπάνω παράγοντες πρέπει να δοθεί βαρύτητα.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;
 -Δεν υπάρχει μυστικό. Μέσα από την αγάπη για το σκραμπλ, την προσπάθεια ατομικής βελτίωσης, την ανταλλαγή απόψεων με άλλους καλούς παίκτες και τον ατελείωτο αριθμό παρτίδων, προσπαθώ να βρίσκομαι σε ένα αξιοπρεπές επίπεδο στις περισσότερες από τις παραμέτρους που επηρεάζουν την αποδοτικότητα των παικτών (τις ανέφερα στο προηγούμενο ερώτημα).

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;
 -Να παίζει όσο το δυνατόν περισσότερο και να μην απογοητεύεται από τυχόν ήττες στην αρχή. Η βελτίωση έρχεται μόνο μέσα από την εμπειρία.



Σταύρος Πετρόπουλος

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;
 -Το συνονθύλευμα συναισθημάτων μετά το πέρας των παιχνιδιών, αλλά πάνω από όλα το νοητό ραντεβού που δίνουμε με όλους τους συμπαίχτες για την επόμενη διοργάνωση. Είναι μοναδική η χαρά να ξαναβλέψεις ή ακόμη και να γνωρίζεις νέους ανθρώπους που μας ενώνει αυτό το μαγικό παιχνίδι.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;
 -Το στυλ παιχνιδιού καθορίζεται από τη γνώση, την εμπειρία, τη συγκυρία και την τύχη. Οι τρεις πρώτες παράμετροι είναι συνήθως καθοριστικές στην έκβαση των παιχνιδιών, με την αγωνιστική εμπειρία να κατευθύνει τον τρόπο παιξίματος (επιθετικό ή αμυντικό). Η εμπειρία και η γνώση είναι παράγοντες που αμβλύνουν ή ακόμη και εξαλείφουν τον

παράγοντα τύχη (αφού η διαχείριση των τυχόν “κακών” γραμμάτων στο αναλόγιο γίνεται με ασφαλέστερο τρόπο).

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Συνέπεια γνώσεων, καλή διάθεση (το χαμόγελο βοηθάει ☺) και η αίσθηση της απόλυτης συγκέντρωσης σε κάθε παιχνίδι ξεχωριστά.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Να μην απογοητεύεται ποτέ. Όπως και στη ζωή, η θετική πορεία εξαρτάται από την αξιοποίηση των εμπειριών από τα παιχνίδια (κυρίως των αρνητικών). Κανείς δρομέας δεν τρέχει διαδρομή μαραθωνίου χωρίς να έχει προετοιμαστεί καταλλήλως. Εδώ βέβαια παίζει ρόλο το προσωπικό ταλέντο και η αγάπη για το παιχνίδι. Για ένα πράγμα να είναι σίγουρος ... πως σ’ αυτό το παιχνίδι δεν “χάνει” ποτέ κανείς ☺, έτσι δεν είναι φίλε Γιώργο, Θράσο, Εύα, Τάκη, Παναγιώτη, Μπάμπη, Δήμητρα, Βαρβάρα, Σάββα, Χρήστο, Δημήτρη, Κώστα, Αλεξάνδρα, Ανδρέα, Γιάννη,.....,,,, ;;;



Βασιλική Παυλερέ

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Το αγωνιστικό σκραμπλ δημιουργεί ποικίλα και πολύ έντονα συναισθήματα, αφού είναι η στιγμή που η εμπειρία σου ή η μελέτη σου ή το πλούσιο λεξιλόγιό σου ή απλά το ταλέντο σου, με λίγη ή περισσότερη τύχη, μπορούν να επιβραβευτούν με μια διάκριση. Αυτό που όμως πραγματικά αγαπώ στο αγωνιστικό κομμάτι του σκραμπλ είναι ότι αποτελεί το καλύτερο σχολείο για να μάθεις να διαχειρίζεσαι τα συναισθήματά σου κυρίως στην περίπτωση μίας ήττας σεβόμενος πάντα τον αντίπαλο σου.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Δεν υπάρχει συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού, που να εξασφαλίζει τη νίκη. Ο κάθε παίκτης με τον καιρό δημιουργεί το δικό του στυλ παιχνιδιού με βάση τα κομμάτια του παιχνιδιού στα οποία βλέπει ότι υστερεί ή υπερτερεί. Μπορώ όμως να αναφερθώ σε κάποιους βασικούς κανόνες. 1. Δεν παίζουμε μόνοι μας. Σε κάθε κίνηση που κάνουμε πρέπει να σκεφτόμαστε και τις επιλογές που δίνουμε ή δεν δίνουμε στον αντίπαλο. 2. Το πόσο αμυντικά ή επιθετικά θα παίξουμε εξαρτάται από το χρονικό σημείο του παιχνιδιού (αρχή, μέση, τελείωμα) όπως επίσης και από την δυναμική του εκάστοτε αντιπάλου μας. 3. Δεν κρίνουμε εκ πρώτης όψεως ένα αναλόγιο ως “κακό”. Πολύ συχνά κατά τα φαινόμενα “κακά” αναλόγια μπορούν να οδηγούν σε σκραμπλ ή σε σημαντική συγκομιδή πόντων.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Αν θα μπορούσα να πω ότι έχω ένα μυστικό στις όποιες επιτυχίες είχα στη μέχρι τώρα σκραμπλική αγωνιστική διαδρομή μου, θα ήταν το γεγονός ότι από τον πρώτο μου χρόνο έπαιζα με τους πιο δυνατούς παίκτες πάντα με στόχο τη νίκη. Να σας πω όμως

και το μεγαλύτερο λάθος που έχω κάνει κι αυτό είναι να υποτιμήσω αντίπαλο. Μην το κάνετε ΠΟΤΕ!

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Τους νέους παίκτες συμβουλεύω να απολαμβάνουν πάνω απ' όλα το παιχνίδι, να έχουν υπομονή και το βασικότερο να μάθουν να αγαπούν τις ήττες και τα κακά αναλόγιά τους. Μετά από κάθε "κακό" παιχνίδι δεν θα πρέπει να αναλώνονται σε ατελείωτες κουβέντες για το πόσο άτυχοι ήταν, αλλά να εστιάζουν στο τι μπορεί να έκαναν λάθος. Επίσης να παρατηρούν όσο πιο συχνά μπορούν το παιχνίδι έμπειρων παιχτών, να ρωτάνε και να ακούνε.



Παναγιώτης Τσουκαλίδης

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Το σκραμπλ είναι για μένα ένα παιχνίδι με συναρπαστικούς και συνεχείς συνδυασμούς σκέψεων. Η πολυπλοκότητα της ανάπτυξης μίας παρτίδας σε συνδυασμό με τον ευγενή λαβύρινθο της Ελληνικής γλώσσας συμπαρασύρουν δύο παθιασμένους παίκτες σε μία σχεδόν υπέργεια εμπειρία που ανοίγει μια χαραμάδα διαφυγής από την καθημερινότητα και αυτό μας προσφέρει εκτός από μια προσωρινή ευχαρίστηση και μια ξεκούραση. Ωστόσο το πιο συναρπαστικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι σίγουρα οι άνθρωποι του, οι φίλεις που αναπτύσσονται ανάμεσα σε τόσο ετερόκλητα πρόσωπα και σε τόσο δύσκολες συνθήκες σαν κι αυτές της τελευταίας δεκαπενταετίας. Ναι, αν έπρεπε να λακωνίσω στην απάντησή μου θα έλεγα μόνον αυτό: «οι άνθρωποι του».

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Όσο και αν φαίνεται παράξενο πιστεύω πως ο ιδανικός παίκτης δεν θα πρέπει να εφαρμόζει κάποιο συγκεκριμένο στυλ. Μετά από αρκετά χρόνια και άπειρες παρτίδες έχω καταλήξει πως οι καλοί παίκτες εκπονούν ένα σχέδιο για το παιχνίδι, ενώ οι πολύ καλοί παίκτες εκπονούν ένα σχέδιο για κάθε κίνηση. Πάντα προβάδισμα θα έχει ο πιο μελετημένος παίκτης αλλά το καθαρό μυαλό, η αυτοσυγκέντρωση και η αγάπη για το παιχνίδι είναι εξίσου σημαντικά. Η επάρκεια σε κάθε έναν από τους παραπάνω τομείς δίνει την δυνατότητα στον καθένα να αναπτύξει το δικό του κριτήριο λήψης αποφάσεων, άρα και την κίνηση που θα τον κάνει χαρούμενο κάθε φορά, γιατί για μένα αυτό είναι το στυλ, να είμαι σίγουρος πως επέλεξα την καλύτερη δυνατή κίνηση ανάλογα με το αναλόγιο μου και το σημείο ανάπτυξης του παιχνιδιού.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Κατ' αρχάς δεν νομίζω πως το να κατακτήσεις έναν τίτλο στο σκραμπλ είναι αυτοσκοπός, θεωρώ πως όλοι όσοι παίζουν κερδίζουν, έχουμε πάρει όλοι τόσα πολλά από αυτό το παιχνίδι ώστε να θεωρώ τα λίγα λεπτά ενός χειροκροτήματος το λιγότερο. Είναι νομίζω σαν τη θάλασσα· όλοι τη χαιρόμαστε, κολυμπάμε και ξεδίνουμε χωρίς να είμαστε ο Ίαν Θορπ. Προτιμώ να σκέφτομαι το σκραμπλ σαν ένα παιδί που παίζει μπάλα με τους φίλους του πάρα σαν το Μαραντόνα στο Παγκόσμιο Κύπελλο του '86,

πάντως αν υπάρχει κάποιο μυστικό αυτό είναι σίγουρα η λαχτάρα που είχα γι' αυτό το παιχνίδι.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Σε έναν καινούργιο φίλο, που θα έρθει για πρώτη φορά κοντά μας, θα έλεγα να παίξει, όσο μπορεί να παίξει πιο πολύ, να διασκεδάσει, το παιχνίδι θα του δείξει το δρόμο, άρα τους τομείς στους οποίους θα πρέπει να βελτιωθεί, να είναι ψύχραιμος, συγκροτημένος και να μάθει να απολαμβάνει τις κινήσεις του. Θα του φώναζα όσο πιο δυνατά μπορούσα κάτι που έγραψε στην Ασκητική ο Καζαντζάκης, λίγο παραφρασμένο: μην καταδέχεσαι να σκεφτείς θα κερδίσω θα χάσω, απλά παίξε όσο πιο πολύ μπορείς, παίξε.



Ευανδρία Τσαλαυδάκη

-Ποιο είναι το ελκυστικότερο κομμάτι του αγωνιστικού σκραμπλ;

-Το αγωνιστικό Σκραμπλ μας διδάσκει ότι το μυαλό μας είναι ένας ακόμα μυς στο σώμα μας, και πως γυμνάζοντάς το επενδύουμε πάνω απ' όλα στην πνευματική μας ευεξία. Όλοι ξέρουμε να περπατάμε, μα αυτό δε σημαίνει ότι το σώμα μας είναι γυμνασμένο. Όλοι ξέρουμε να μιλάμε, μα δε σημαίνει ότι το μυαλό μας δε χρειάζεται εξάσκηση για να μη "γεράσει". Το πλεονέκτημα που έχει το αγωνιστικό Σκραμπλ σε σχέση με τα υπόλοιπα πνευματικά παιχνίδια είναι ότι καταφέρνει να παντρέψει τη γλώσσα με τη στρατηγική, κάτι που μας εξασκεί ταυτόχρονα σε πολλά πεδία όπως ο σχεδιασμός στρατηγικής, η εκγύμναση του μυαλού μέσα από τον διαρκή αναγραμματισμό, η εξάσκηση στην ορθογραφία, στη γραμματική και στις γρήγορες μαθηματικές πράξεις.

-Ποιο στυλ παιχνιδιού εξασφαλίζει συνεχείς διακρίσεις;

-Κατά την άποψή μου, το μοναδικό στυλ που εξασφαλίζει νίκες στο Σκραμπλ είναι η απουσία στυλ. Ο παίκτης πρέπει να είναι ικανός να αντιμετωπίζει την κάθε κίνηση σαν ένα τελείως διαφορετικό πρόβλημα προς επίλυση. Πρέπει να είναι σε ετοιμότητα ανά πάσα στιγμή να επανεξετάσει τα δεδομένα του, να αναζητήσει τις περισσότερες δυνατές επιλογές και να αξιολογήσει ποια είναι η καλύτερη. Ωστόσο, οι σταθερές που εξασφαλίζουν πάντα υψηλές επιδόσεις είναι η εκμάθηση όσο το δυνατόν περισσότερων λέξεων και "στησιμάτων" (πχ. ΛΥΤΡΑ – ΕΛΥΤΡΑ) και η εξάσκηση στη διαχείριση των γραμμάτων του αναλογίου και στην αποκόμιση των "κρυμμένων" πόντων στο ταμπλό.

-Ποιο είναι το προσωπικό «μυστικό» των επιτυχιών σου;

-Αναμφίβολα, η «χρυσή» εποχή μου στο ελληνικό αγωνιστικό Σκραμπλ ήρθε μετά από μία μακρά περίοδο καθημερινής προπόνησης στον αναγραμματισμό, μελέτης λέξεων και πολλών φιλικών παρτίδων. Επομένως, το μυστικό είναι η εξάσκηση και η επανάληψη, όπως άλλωστε σε κάθε πράγμα στη ζωή μας. Εκτός από αυτό, θεωρώ ότι με έχει βοηθήσει πολύ το γεγονός ότι δεν χάνω ποτέ την ψυχραιμία μου και την αυτοσυγκέντρωσή μου στις επίσημες παρτίδες. Τέλος, το πλούσιο λεξιλόγιο και η ταχύτητα στον αναγραμματισμό, ως αποτέλεσμα της προαναφερθείσας μελέτης, μου

έχουν δώσει σε πολλές περιπτώσεις πλεονέκτημα στην εξοικονόμηση χρόνου και στο εύρος επιλογών στην κάθε κίνηση.

-Τι θα συμβούλευες έναν αρχάριο παίκτη;

-Περνώντας η ίδια από μία κατάσταση έμπειρης παίκτριας στην ελληνική γλώσσα, στην κατάσταση της τελείως αρχάριας παίκτριας στην ισπανική, με ό,τι αυτό συνεπάγεται (απανωτές ήττες, πέλαγος άγνωστων λέξεων, σωρεία «δύσκολων» αναλογιών), θα συμβούλευα τους αρχάριους παίκτες να βλέπουν το Σκραμπλ πάντα σαν πρόκληση και ποτέ με φόβο. Έχω βιώσει ήδη μία φορά και δε βλέπω την ώρα να ξαναβιώσω την μετάλλαξη των «δύσκολων» αναλογιών και ταμπλό, σε αναλόγια και ταμπλό που κρύβουν πολλές και άκρως ενδιαφέρουσες επιλογές. Το μόνο που χρειάζεται είναι μελέτη, αφοσίωση στο στόχο, παρατήρηση του τρόπου παιχνιδιού των πιο έμπειρων παικτών και καλή διάθεση. Το Σκραμπλ είναι πάντα ένα παιχνίδι.

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΡΩΝ

αγωνιστικό σκραμπλ: Το αγώνισμα που παίζεται παγκοσμίως με βάση το παιχνίδι scrabble, με τη διαφορά ότι – σε αντίθεση με το παιχνίδι που παίζει ο καθένας με την παρέα του όπου θέλει και όπως θέλει – το αγωνιστικό σκραμπλ διέπεται από συγκεκριμένες αρχές. Ισχύουν σε κάθε χώρα συγκεκριμένοι κανονισμοί, τους οποίους επιμελούνται και εποπτεύουν οι κατά τόπους εθνικοί φορείς, ομοσπονδίες, ενώσεις σωματείων κλπ.

αλλαγή: Η αντικατάσταση γραμμάτων που κάνει ο παίκτης, χάνοντας τη σειρά του.

αναγκράμερ (anagrammer): Με τον όρο αυτόν νοούνται διάφορα ηλεκτρονικά προγράμματα αναγραμματισμού, που κυκλοφορούν διαδικτυακά σε διάφορες γλώσσες. Συνήθως μας δίνουν τη δυνατότητα να «χτυπάμε» μία λέξη και να μας επιστρέφουν ως αποτέλεσμα το αν η λέξη αυτή είναι αποδεκτή ή όχι.

αναλόγιο: Η συνήθως πλαστική θήκη, πάνω στην οποία τοποθετούμε τα γραμματάκια μας. Στο εμπόριο κυκλοφορούν και μεταλλικά και ξύλινα αναλόγια.

αναπτύγματα: Στο αγωνιστικό σκραμπλ αναπτύγματα λέγονται οι παράγωγοι κλιτικοί τύποι που προκύπτουν από την κλίση 2γράμματων και 3γράμματων λέξεων, οι οποίες δεν περιλαμβάνονται στα μεγάλα αποδεκτά λεξικά, παρά μόνον στο μικρό «λεξικό 2γράμματων και 3γράμματων λέξεων».

άνοιγμα: **1.** Η διαφορά πόντων. **2.** Κίνηση που κάνει ένας παίκτης στο ταμπλό, τοποθετώντας λέξη που ευνοεί την περαιτέρω ανάπτυξη του παιχνιδιού, διευκολύνοντας το επιθετικό παιχνίδι, όπου μπαίνουν πολλές μεγάλες λέξεις, σκραμπλ κλπ.

ανοιχτό: Ανοιχτό παιχνίδι ή ανοιχτό ταμπλό: οι λέξεις που τοποθετούνται ευνοούν το επιθετικό παιχνίδι.

αντίπαλος: βλ. συμπαίκτης

άσπρα: Ο παίκτης που παίζει την πρώτη κίνηση. Ο όρος είναι δανεισμένος από το σκάκι και χρησιμοποιείται συνήθως σε τουρνουά συνεχόμενων γύρων. Π.χ. «στον προηγούμενο αγώνα έπαιξα άσπρα, οπότε τώρα μάλλον θα μου δώσει μαύρα», βλ. προτεραιότητα.

βαριά: βλ. μεγάλα

βελγικό: Το βελγικό σκραμπλ είναι μία παραλλαγή του κλασικού παιχνιδιού, πολύ δημοφιλής στις γαλλόφωνες χώρες. Εκατοντάδες παίκτες αγωνίζονται ταυτόχρονα, όλοι με τα ίδια ακριβώς γράμματα και με ίδιο ακριβώς ταμπλό, με στόχο να βρίσκουν την καλύτερη κάθε φορά κίνηση.

βοήθημα: Λεξικό, Γραμματική ή απλώς άλλες συλλογές λέξεων. «Επίσημο» λέγεται οποιοδήποτε βοήθημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εξέταση των ενστάσεων. Υπάρχουν βέβαια και «ανεπίσημα» βοηθήματα.

γράμματα: Τα 104 πλακίδια που χρησιμοποιούμε για να κάνουμε λέξεις. Υπάρχουν γράμματα ξύλινα, πλαστικά και πλέξιγκλας.

γραμματεία: ομάδα διοργανωτών που ασχολούνται με τα τεχνικής και γραφειοκρατικής φύσεως ζητήματα στον αγωνιστικό χώρο ενός τουρνουά, λ.χ. εγγραφές, κλήρωση, καταχώριση στατιστικών, σκορ κ.λπ.

διπλή: Τετράγωνο διπλής αξίας γράμματος ή – συνηθέστερα – τετράγωνο διπλής αξίας λέξης.

διπλό άνοιγμα: Κίνηση που κάνει ένας παίκτης στο ταμπλό, τοποθετώντας λέξη που ευνοεί την περαιτέρω ανάπτυξη του παιχνιδιού ταυτόχρονα σε δύο διαφορετικές κατευθύνσεις, διευκολύνοντας το επιθετικό παιχνίδι, όπου μπαίνουν πολλές μεγάλες λέξεις, σκραμπλ κλπ.

δόλωμα: βλ. μπλόφα

εννιάρα: Η τοποθέτηση λέξης πάνω σε δύο κόκκινα τετράγωνα ($3 \times 3 = 9$).

ένσταση: Η αμφισβήτηση της εγκυρότητας μίας λέξης.

επικάλυψη: Η τοποθέτηση μιας λέξης στο ταμπλό, παράλληλα με άλλη προϋπάρχουσα σε αυτό, έτσι ώστε δια της επαφής τους να σχηματίζονται και αρκετές διγράμματα λέξεις.

επίσημο: Το βαθμολογημένο παιχνίδι, που καταγράφεται, που διεξάγεται στο πλαίσιο επίσημης βαθμολογημένης διοργάνωσης, αυτό που παίζεται τηρώντας όλο το τυπικό των κανονισμών (π.χ. με χρονόμετρο, με έφορο κ.ο.κ.).

έφορος: Ο «διαιτητής» του αγωνιστικού σκραμπλ. Έχει συγκεκριμένες αρμοδιότητες, οι οποίες περιγράφονται αναλυτικά στους «κανονισμούς διεξαγωγής αγώνων» και στους «όρους αποδοχής λέξεων». Τα συνήθη καθήκοντά του αφορούν την «εφόρευση» των ενστάσεων· αποφαίνεται δηλαδή σχετικά με την εγκυρότητα και την αποδοχή των λέξεων, για τις οποίες οι παίκτες ασκούν το δικαίωμα της ένστασης.

ζου (zoo): Δημοφιλής ιστοσελίδα παιχνιδιών του ελληνικού διαδικτύου

καλά: βλ. μεγάλα

καπέλο: βλ. κουκούλα

κατανομή: Η ισορροπία φωνηέντων – συμφώνων στο αναλόγιό μας.

κέντημα: βλ. επικάλυψη

κλείσιμο: **1.** Το τελικό στάδιο του παιχνιδιού, οι τελευταίες κινήσεις. **2.** Κίνηση που κάνει ένας παίκτης στο ταμπλό, τοποθετώντας λέξη που δεν ευνοεί την περαιτέρω ανάπτυξη του παιχνιδιού, δυσκολεύοντας το επιθετικό παιχνίδι και αποτρέποντας τον συμπαίκτη του να αξιοποιήσει το ταμπλό και τις θέσεις που δίνουν πολλούς πόντους.

κλειστό: Κλειστό παιχνίδι ή κλειστό ταμπλό: οι λέξεις που τοποθετούνται δεν ευνοούν το επιθετικό παιχνίδι.

κλήρωση: Η χρήση ειδικού λογισμικού αλγορίθμων, με το οποίο ορίζονται τα ζευγάρια των αντιπάλων (ή «συμπαικτών») σε μια επίσημη βαθμολογημένη διοργάνωση

κορμός: Τα γράμματα του αναλογίου μας, τα οποία επιλέγουμε να μην τα παίξουμε στην τρέχουσα κίνησή μας, αλλά να τα φυλάξουμε ως «μαγιά» με την ελπίδα να βγάλουμε σκραμπλ στην επόμενη κίνηση.

κουάκλ (Quackle): πρόγραμμα που επιτρέπει στον χρήστη να παίζει σκραμπλ εναντίον του ηλεκτρονικού υπολογιστή μέσω ειδικού λογισμικού.

κουκούλα: Το χάρτινο ή πλαστικοποιημένο κάλυμμα που χρησιμοποιούν οι παίκτες για να καλύψουν τα αναλόγιά τους κατά τη διάρκεια της εξέτασης της ένστασης. Σπανίως λέγεται και καπέλο.

κύπελλο: «Εσωτερική» διοργάνωση ενός τοπικού συλλόγου, βραχύτερης διάρκειας από το πρωτάθλημα, στην οποία δεν αγωνίζονται μεταξύ τους όλοι οι συμμετέχοντες.

μαύρα: Ο παίκτης που παίζει δεύτερος, βλ. προτεραιότητα.

μεγάλα: Τα γράμματα Β, Ζ, Θ, Ξ, Φ, Χ, Ψ. Αποκαλούνται επίσης και «καλά» και σπανιότερα λέγονται και «βαριά».

μεγαλύτερη λέξη: Μία από τις κινήσεις που κάναμε στον αγώνα μας, με την οποία αποκομίσαμε τη μεγαλύτερη συγκομιδή πόντων σε σχέση με τις υπόλοιπες κινήσεις μας. Αντικείμενο της μέτρησης αποτελεί η αξία της κίνησης σε πόντους και όχι το μήκος της λέξης ή το πλήθος των γραμμάτων της.

μέτρημα: Το μέτρημα των γραμμάτων του σακουλιού, που γίνεται προς επαλήθευση του πλήθους τους. Είθισται να γίνεται πάντα πριν ξεκινήσει ο αγώνας, αλλά συν τοις άλλοις γίνεται (και) κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του.

μπάι (bye): Άνευ αγώνος. Π.χ. «ο συμπαίκτης μου δεν εμφανίστηκε, οπότε κέρδισα τον αγώνα μπάι».

μπαλαντέρ: Δύο από τα 104 πλακίδια που βρίσκονται μέσα στο σακούλι, τα οποία δεν απεικονίζουν κάποιο γράμμα του αλφαβήτου, αλλά είναι κενά (λευκά) ή εναλλακτικά αναπαριστούν μία βούλα ή ένα αστεράκι. Η ονομαστική τους αξία είναι μηδενική, αλλά θεωρούνται τα πιο χρήσιμα και τα πιο πολύτιμα «γράμματα» του παιχνιδιού.

μπέργκερ (Berger): Οι βαθμοί μπέργκερ χρησιμοποιούνται μόνο στο ισπανικό σκραμπλ ως κριτήριο άρσης ισοβαθμιών σε τουρνουά. Δεν ισχύουν στην Ελλάδα.

μπίνγκο (bingo): βλ. σκραμπλ (σημασία Νο 3).

μπλόφα: Κίνηση αντιπερισπασμού, που κάνουμε σε συγκεκριμένο σημείο του ταμπλό, ώστε ο αντίπαλος (ο «συμπαίκτης» μας) να παρασυρθεί και να παίξει εκεί, αφήνοντάς μας έτσι ελεύθερο κάποιο άλλο σημείο του ταμπλό, το οποίο εποφθαλμιούμε για την επόμενη κίνησή μας.

μπούχολτς (Bucholz): Οι βαθμοί μπούχολτς χρησιμοποιούνται ως κριτήριο άρσης ισοβαθμιών στα τουρνουά. Πρόκειται για το άθροισμα όλων των νικών όλων των αντιπάλων μας σε ένα τουρνουά.

μπραζίλ (Brasil): Θεαματικό, επιθετικό και πολύ ανοιχτό παιχνίδι σε πολύ ανοιχτό ταμπλό, που ευνοεί τα υψηλά σκορ.

ντελούξ (deluxe): Παλαιότερη έκδοση του scrabble με ξύλινο περιστρεφόμενο ταμπλό και ξύλινα γράμματα. Δεν κυκλοφορεί πλέον στο εμπόριο. Στην Ελλάδα όλα τα επίσημα τουρνουά, πρωταθλήματα, κύπελλα κλπ. διεξάγονται με αυτήν την έκδοση του παιχνιδιού.

ντοντ (dod): Δημοφιλής ιστοσελίδα παιχνιδιών του ελληνικού διαδικτύου.

παίζει: Η λέξη είναι αποδεκτή. Π.χ. «Παίζει το ροδίσι; – Όχι, δεν παίζει!».

πάσο: Το δικαίωμα του παίκτη να μην προβεί σε καμία κίνηση την ώρα που είναι η σειρά του να κάνει κάποια κίνηση.

πλέξιμο: βλ. επικάλυψη

ποινή ενστάσεων: ποινή αφαίρεσης 10 πόντων από το τελικό μας σκορ για κάθε άκυρη ένσταση (δηλ. επί αποδεκτής λέξης) που κάνουμε από την τέταρτη και μετά, πέραν των τριών πρώτων ελεύθερων ανά αγώνα.

ποινή χρόνου: ποινή αφαίρεσης 10 πόντων από το τελικό μας σκορ για κάθε επιπλέον λεπτό που χρησιμοποιούμε πέρα των 30 λεπτών που δικαιούμαστε ανά αγώνα.

προτεραιότητα: Το ποιος παίζει πρώτος σε κάθε αγώνα, το ποιος θα κάνει την πρώτη κίνηση. Στα επίσημα τουρνουά διαδοχικών αγώνων η προτεραιότητα προκαθορίζεται

από ηλεκτρονικό υπολογιστή, έτσι ώστε να παίζει κανείς εναλλάξ, άλλοτε πρώτος και άλλοτε δεύτερος.

πρωτάθλημα: «Εσωτερική» διοργάνωση ενός τοπικού συλλόγου, συνήθως πολύμηνης διάρκειας, στην οποία αγωνίζονται όλοι με όλους, τουλάχιστον από μία φορά. Εξαιρείται το «Πανελλήνιο Πρωτάθλημα», στο οποίο δεν παίζουν όλοι με όλους.

ρέιτινγκς (ratings): Σύστημα αξιολόγησης και βαθμολόγησης των επίσημων επιδόσεων των παικτών, με σκοπό την κατάταξή τους ανάλογα με την τρέχουσα δυναμικότητά τους.

ρολόι: βλ. χρονόμετρο

σακούλι: Η υφασμάτινη θήκη, από την οποία οι παίκτες τραβούν τυχαία (χωρίς να έχουν οπτική πρόσβαση μέσα σ' αυτήν) τα γράμματά τους.

σβήσιμο: Το σβήσιμο γραμμάτων στο φύλλο αγώνα, η παρακολούθηση των γραμμάτων που τοποθετήθηκαν στο ταμπλό και αυτών που βρίσκονται ακόμη «έξω».

σκραμπλ (scrabble): 1. Το πιο δημοφιλές επιτραπέζιο λεξικολογικό παιχνίδι του κόσμου, αυτό που αποκτά κανείς αγοράζοντας τη φερώνυμη συσκευασία που πωλείται στο εμπόριο 2. Το παιχνίδι που παίζει ο καθένας με την παρέα του, χρησιμοποιώντας είτε το κουτί που πωλείται με την ονομασία αυτή, είτε κάποια άλλη συσκευασία άλλης εταιρίας, είτε ακόμη και κάποια ιδιοκατασκευή, με τους κανόνες που αναφέρει το εγχειρίδιο του κουτιού ή με κανόνες που αποφασίζουν μεταξύ τους οι παίκτες της κάθε παρέας 3. Κίνηση κατά την οποία ο παίκτης χρησιμοποιεί και τα επτά του γράμματα για να σχηματίσει λέξη στο ταμπλό, κερδίζοντας συγχρόνως και τους 50 πόντους μπόνους. Π.χ. «ξεκίνησα με τρία σκραμπλ σε τρεις κινήσεις». Στα αγγλικά λένε μπίνγκο (bingo).

σουίς (Swiss): Το ελβετικό πρόγραμμα κληρώσεων. Η πλήρης ονομασία του είναι σουίς μανάτζερ (Swiss Manager).

στήσιμο: Κίνηση που κάνει κάποιος παίκτης, τοποθετώντας στο ταμπλό μία λέξη με τρόπο τέτοιο, ώστε να εκμεταλλευτεί σε κάποια από τις επόμενες κινήσεις του την ανάπτυξή της, δηλαδή την επέκτασή της κατά ένα γράμμα, βάζοντάς το είτε στην αρχή της λέξης είτε στο τέλος της.

στοπ: Το κουμπάκι του χρονομέτρου με το οποίο νεκρώνουμε (σταματάμε) το χρόνο.

συμπαίκτης: Πρόκειται για όρο κατ' ευφημισμόν· στην πραγματικότητα με τη λέξη αυτή εννοούμε τον αντίπαλό μας.

συν – πλην: Οι πόντοι που αφαιρούνται από τον παίκτη που μένει με ένα ή περισσότερα γράμματα στο αναλόγιό του την ώρα που τελειώνει ο αγώνας και προστίθενται στο τελικό σκορ του αντιπάλου. Οι πόντοι αυτοί είναι το άθροισμα της ονομαστικής αξίας των γραμμάτων που έμειναν στο αναλόγιο.

ταμπλό: Ο πίνακας πάνω στον οποίο παίζεται το παιχνίδι. Υπάρχουν ταμπλό ξύλινα, χάρτινα, πλαστικά, μεταλλικά και πλέξιγκλας. Μπορεί να είναι αναδιπλούμενα, περιστρεφόμενα, συναρμολογούμενα ή μονοκόμματα (κόμπακτ).

τεσσάρα: Η τοποθέτηση λέξης πάνω σε δύο ροζ τετράγωνα ($2 \times 2 = 4$).

τουρνουά: Ολιγοήμερη, συνήθως ανοιχτή σε όλους (open) διοργάνωση. Συνοδεύεται από προκήρυξη, στην οποία αναφέρονται όλες οι λεπτομέρειες διεξαγωγής.

τριπλή: Τετράγωνο τριπλής αξίας γράμματος ή – συνηθέστερα – τετράγωνο τριπλής αξίας λέξης.

τυράκι: βλ. μπλόφα

φιλικό: Το ανεπίσημο παιχνίδι, το αβαθμολόγητο, αυτό που δεν καταγράφεται, αυτό που παίζεται οπουδήποτε, χωρίς συγκεκριμένους κανόνες, χωρίς να τηρείται υποχρεωτικά και όλο το τυπικό των κανονισμών (π.χ. χωρίς χρονόμετρο, χωρίς έφορο, χωρίς συγκεκριμένα λεξικά κ.ο.κ.).

φύλλο αγώνα: Ειδικό έντυπο που χρησιμοποιείται στους επίσημους αγώνες. Σ' αυτό καταγράφονται τα ονόματα των δύο παικτών, τα σκορ της κάθε κίνησης, το συνολικό σκορ, ποινές χρόνου, ποινές ενστάσεων κ.λπ. Στο φύλλο αγώνα απεικονίζονται συνήθως και τα 104 γράμματα του σακουλιού, έτσι ώστε να μπορεί κανείς να σβήνει με το μολύβι του όσα έχουν ήδη τοποθετηθεί στο ταμπλό. Υπογράφεται από αμφοτέρους τους παίκτες και παραδίδεται στη γραμματεία.

φύλλο ενστάσεων: Ειδικό έντυπο που χρησιμοποιείται στους επίσημους αγώνες. Σ' αυτό καταγράφονται οι λέξεις των οποίων αμφισβητείται η εγκυρότητά τους.

χρονόμετρο: Όργανο αντίστροφης μέτρησης του χρόνου με διπλή οθόνη, μία για κάθε παίκτη, ακριβώς ίδιο με εκείνο που χρησιμοποιείται στο σκάκι. Λέγεται και «ρολόι».

ψάρεμα: Το να παίζει κανείς ένα μόνο γράμμα, ελπίζοντας να «ψαρέψει» (δηλαδή να τραβήξει από το σακούλι) κάτι πιο βολικό.

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Όπως γράψαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, το αγωνιστικό σκραμπλ διέπεται από ένα συγκεκριμένο πλαίσιο κανονισμών. Η Πανελλήνια Ένωση Σκραμπλ είναι ο φορέας που – μεταξύ άλλων – διασφαλίζει την ενιαία τήρηση αυτού του κοινά αποδεκτού πλαισίου. Στην επίσημη ιστοσελίδα της ΠΕΣ αναρτώνται, δημοσιεύονται και είναι προσβάσιμα στον καθένα, κατά πρώτον όλα όσα διαμορφώνουν αυτό το σαφές και οριοθετημένο πλαίσιο και κατά δεύτερον πλήθος άλλων βοηθητικών αρχείων. Αναλυτικά:

- Κανονισμοί διεξαγωγής αγώνων
- Όροι αποδοχής λέξεων
- Κώδικας Συμπεριφοράς και Δεοντολογίας
- Επίσημα βοηθήματα (λεξικά και γραμματικές)
- Ανεπίσημα βοηθήματα
- Λίστες αποδεκτών λέξεων 2 – 15 γραμμάτων
- Λίστα 2γράμματων και 3γράμματων λέξεων
- Αναπτύγματα (κλίσεις) 2γράμματων και 3γράμματων λέξεων
- Το εγχειρίδιο της Mattel (μη αποδεκτό στο αγωνιστικό σκραμπλ)
- Κρυμμένες Λέξεις (βοήθημα για εφόρους)
- Αλφαγράμματα λέξεων 7-8 γραμμάτων
- Γνωμοδοτήσεις Λεξικογραφικών Κέντρων
- Γνωμοδοτήσεις του Τμήματος Ελληνικής Γλώσσας της ΠΕΣ.
- Εφαρμογή αναγραμματισμών και εύρεσης αποδεκτών λέξεων
- Φύλλα αγώνα και φύλλα ενστάσεων
- Πανελλήνια κατάταξη παικτών σκραμπλ (ratings)
- Πίνακες υπολογισμού ratings
- Μελέτη σχηματισμού 2-3γράμματων λέξεων
- Μελέτες ανακατανομής των γραμμάτων
- Γλωσσολογικές – Επιστημονικές Μελέτες
- Στατιστικά αγώνων – Ατομικές επιδόσεις
- Πλήρης καταγραφή όλων των επίσημων τουρνουά
- Λίστα όλων των Πρωταθλητών και Κυπελλούχων
- Πανελλήνια Ρεκόρ
- Όργανα Διοίκησης
- Πρακτικά αποφάσεων
- Ιδρυτικό Καταστατικό
- Νέα – Ανακοινώσεις – Δράσεις – Ημερίδες – Σεμινάρια
- Καλεντάρι προσεχών τουρνουά με τις προκηρύξεις τους
- Σύνδεσμοι (link) όλων των Ομίλων Σκραμπλ της Ελλάδας

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ελπίζω το αποτέλεσμα του εγχειρήματος να άφησε τους αναγνώστες σε πρώτη φάση ικανοποιημένους. Το παιχνίδι αυτό έχει πολλές πτυχές και κατά συνέπεια το αντικείμενο του οδηγού αυτού δεν εξαντλείται και τόσο εύκολα. Εύχομαι η προσπάθεια αυτή να βρει σύντομα μιμητές, ούτως ώστε κάθε επόμενη έκδοση να είναι όλο και πληρέστερη.

Με συναγωνιστικούς χαιρετισμούς

Θράσος Μυρσίνης