

DE PUZZELMAKERS

IN DE EERSTE DRIE EDITIES VAN 2021 MAAKT U KENNIS MET ENKELE LEDEN VAN HET TEAM VAN PUZZELBREIN. IN DE VORIGE UITGAVE MAAKTE U KENNIS MET DE UITGEVER VAN HET BLAD EN IN DEZE UITGAVE MAAKT U KENNIS MET HETTY VAN ROESSEL EN FRED HOEKSTRA, ONZE PUZZELMAKERS. ZE GEVEN U EEN UNIEK KIJKJE IN DE KEUKEN.

Aangenaam

Wij zijn de ‘puzzelmakers’. Wij zijn Hetty van Roessel en Fred Hoekstra, en wij runnen samen Puzzelbureau Creaaal. Ruim twee jaar geleden werden wij benaderd door Rowi van den Nieuwenhof, de uitgeefster van *PuzzelBrein*, met wie u de vorige uitgave kennis heeft kunnen maken. Na een aantal positieve gesprekken besloten we gezamenlijk dat Puzzelbureau Creaaal niet alleen alle puzzels zou gaan produceren, maar ook het puzzelaanbod aan zou passen en de opmaak van de puzzelpagina’s zou gaan verzorgen.

Dat was een hele uitdaging. Niet iedereen houdt namelijk van veranderingen en veel puzzelaars zijn vaak zeer gehecht aan de voor hen vertrouwde puzzels met de vertrouwde moeilijkheidsgraad. Gelukkig voor ons vielen de veranderingen bij de meeste abonnees goed in de smaak. Met veel genoegen lazen we de positieve reacties op het puzzelaanbod en het plezier dat u als abonnee ervaart bij het oplossen van de puzzels.

Voor ons als puzzelmakers is namelijk het plezier dat u als puzzelaar beleeft bij het oplossen van de puzzels het allerbelangrijkste. Natuurlijk is het mooi meegenomen dat puzzelen ook educatief is, goede hersengymnastiek is, goed is voor uw woordschat en, in het geval van *PuzzelBrein*, ook nog mooie prijzen op kan leveren.

De hamvraag is, hoe bepalen wij waar u als puzzelaar mogelijk plezier aan beleeft.

“VOOR ONS ALS PUZZELMAKERS IS HET PLEZIER DAT U ALS PUZZELAAR BELEEFT BIJ HET OPLOSSEN VAN DE PUZZELS HET ALLERBELANGRIJKSTE.”

Om daar antwoord op te geven is het goed om u eerst te informeren over onze achtergrond en een stukje geschiedenis van Puzzelbureau Creaaal.

Hoge school voor Puzzelmakers

Voordat wij Puzzelbureau Creaaal begonnen waren wij beiden werkzaam in het onderwijs, op een school voor kinderen met een lichamelijke en/of meervoudige beperking. Ongeveer 25 jaar geleden besloot Hetty te reageren op een klein zoekertje in een landelijke krant, waarin stond dat een Vlaamse uitgever van puzzelbladen op zoek was naar puzzelmakers. Hetty, die zelf gek is op puzzelen, creatief is en een redelijke kei is in onze taal, besloot te reageren. Tot haar verrassing was de uitgever zo tevreden over haar puzzels dat deze meteen gebruikt konden worden. Zij nam afscheid van het onderwijs en ging als freelancer aan de slag bij de Vlaamse uitgever. Bijna twee jaar later kwam de uitgever, die wist dat ik op zoek was naar een nieuwe uitdaging, bij mij met het verzoek om de distributie van zijn puzzelbladen in Nederland te coördineren. Dit was het moment dat Hetty en ik besloten

om samen Puzzelbureau Creaaal op te richten. En aangezien er geen Hogeschool voor Puzzelmakers bestaat moesten we ons zelf opleiden.

De rol van de computer

Als mensen in onze omgeving hoorden wat wij qua werk deden was men meestal verrast. Een veel gehoorde reactie was; “Puzzels maken? Maar die komen toch uit de computer?” Op zich wel een begrijpelijke reactie en ook niet volledig onwaar. Misschien dacht u dat ook wel. We willen u daarom een kijkje in de keuken geven.

De grote uitgeverijen die maandelijks 10-tallen puzzelboekjes op de markt brengen, drukken inderdaad meestal op een knop. Maar dan nog, een computer heeft wel data nodig om iets te kunnen produceren. Data zoals diagrammen, woordenlijsten en omschrijvingen. Allemaal met parameters die ervoor moeten zorgen dat bij de verschillende soorten puzzels en de daarbij behorende moeilijkheidsgraden de juiste woorden en omschrijvingen worden gebruikt.

De woordenlijsten en omschrijvingen die wij gebruiken zijn het resultaat van een continu proces. Nieuwe woorden komen erbij,

woorden die verouderd zijn halen we uit de woordenlijst. Vóór de verwoestende zeebeving in 2004 hadden de meeste mensen bijvoorbeeld nog nooit van een tsunami gehoord. En afgelopen zomer kwam het dan nog onbekende woord mui bijna dagelijks in het nieuws. Nu zijn dat twee woorden die bijna iedereen kent, dus opgenomen kunnen worden in puzzels met een gemiddelde moeilijkheidsgraad.

Nog even terug naar die ‘druk op de knop’. Wij hebben ervoor gekozen dat niet te doen. Wij hebben ervoor gekozen om iedere puzzel die aandacht te geven die de puzzelaar verdient. Wij willen geen tien afkortingen, of meerdere plaatsnamen in Frankrijk in één puzzel. Ook willen we niet dat u als puzzelaar in één uitgave van *PuzzelBrein* tien keer ARA tegenkomt met de omschrijving ‘bontgekleurde vogel’.

Hoe gaan we dan te werk? Bij de meeste puzzels begint het proces bij de selectie van een diagram. Uiteraard hebben we voor iedere puzzel een scala aan diagrammen die wij allemaal zelf ontworpen hebben. Vervolgens activeren wij een woordenlijst en een omschrijvingslijst behorende bij de betreffende puzzel en moeilijkheidsgraad. We begeleiden de computer vervolgens woord voor woord door het diagram. Tenslotte controleren wij de puzzel op mogelijke dubbele omschrijvingen. Uiteindelijk wordt de puzzel nog nagekeken door iemand anders dan de puzzelmaker. Sommige puzzels, zoals bijvoorbeeld filippines, sudoku’s en binairo’s maken we eerst zelf om te kijken of er geen fouten in staan en om te kijken of de puzzel voldoende uitdagend is. Al met al een behoorlijk ambachtelijke en

“HET BEPALEN VAN WELKE PUZZELS IN PUZZELBREIN GEPLAATST WORDEN, IS EEN REDELIJK COMPLEX PROCES”

tijdroevende manier om puzzels te creëren. U zult begrijpen dat je met deze manier van werken niet 10-tallen puzzelboekjes per maand kunt samenstellen. Wij denken dat we door deze manier van werken puzzels kunnen produceren waar puzzelaars optimaal plezier aan kunnen beleven. Dat was immers het allerbelangrijkste.

PuzzelBrein

Hoe bepalen we nu welke puzzels in *PuzzelBrein* geplaatst worden en wat de moeilijkheidsgraad van de puzzel is. Dat is een redelijk complex proces, aangezien de diversiteit wat betreft puzzelvoorkeur en puzzelervaring onder de abonnees groot is. We vinden het belangrijk dat iedere abonnee aan zoveel mogelijk puzzels plezier beleeft. Het puzzelaanbod bepalen we vanuit onze eigen expertise, door te kijken naar het aantal inzendingen per puzzel en de op- en aanmerkingen van u als abonnee.

Bij het bepalen van de samenstelling proberen we een zekere verdeling te maken van puzzels met omschrijvingen, puzzels zonder omschrijvingen en logische puzzels. Daarnaast willen we dat niet iedere uitgave een kopie is van de vorige, maar met toch voldoende aandacht voor de voor u vertrouwde puzzels. Veranderingen zijn leuk, te veel veranderingen wordt meestal niet als prettig ervaren.

Voor ons als puzzelmakers is het een uitdaging om u als puzzelaar puzzels op te laten lossen die u in

eerste instantie te moeilijk lijken of buiten uw comfortzone liggen. Cryptogrammen zijn bijvoorbeeld voor veel mensen ‘ver van hun bed’. Door de Crypto-Kruiswoordpuzzels aan te bieden willen wij u kennis laten maken met cryptische omschrijvingen. Wij zorgen ervoor dat de omschrijvingen niet supermoeilijk zijn en dat de woorden makkelijker zijn te vinden dan in een standaard-cryptogram.

Bij de Combipuzzel kunt u naast cryptische omschrijvingen ook nog kennismaken met de principes van een doorloper. Daarnaast proberen we van de meest voorkomende puzzelsoorten varianten aan te bieden. Dus bijvoorbeeld niet alleen gewone 9x9-sudoku’s, maar ook de samurai en de killersudoku. En naast de standaard-woordzoeker ook een afbuig- en een doolhofwoordzoeker.

Wij gaan ervan uit nog lange tijd puzzels te mogen produceren voor *PuzzelBrein* en hopen dat *PuzzelBrein* nog jaren hét vertrouwde puzzelblad voor u mag zijn, met voldoende uitdagingen en volop puzzelplezier.

In de eerste vier uitgaves van dit jaar zijn nieuwe puzzels opgenomen. Laat Fred en Hetty weten wat u van de puzzels vindt door uw mening te mailen naar redactie@puzzelbrein.nl. Als alle reacties binnen zijn beslissen we op basis van uw mening (meeste stemmen gelden) welke puzzels blijftertjes zijn en welke we nooit meer terug laten komen.