

De Nederlandse Kampioenschappen BONAKEN



De spelregels voor het Bonaken

Het kaartspel Bonaken is een café kaartspel bij uitstek. Het gaat bij Bonaken namelijk om de verliezer en niet om de winnaar. De verliezer wordt geacht na een spelletje Bonaken een rondje te geven voor degenen die hebben meegedaan. Bonaken speelt men in Leimuiden met minimaal 2 personen en maximaal 7 personen. Voor het kampioenschap is een speciaal telsysteem ontwikkeld, zie de beide voorbeelden aan het eind van deze pagina.

Omdat er 32 kaarten in het spel zijn (van de aas tot de 7, de vier kleuren) worden de kaarten als volgt verdeeld:

Aantal spelers	Aantal kaarten per speler	Aantal kaarten open op tafel	Aantal kaarten 'blind' op tafel	Aantal kaarten die 'slapen'
2	6	2	1	17
3	6	2	1	11
4	6	2	1	5
5	6	2	0	0
6	5	2	0	0
7	4	2	2	0

Op het Nederlands Kampioenschap wordt met maximaal vier spelers aan een tafel gespeeld.

Open : Kaarten liggen open op tafel, doen mee in het spel.

Blind : Kaarten liggen omgekeerd op tafel, doen mee in het spel.

Slapen : Kaarten liggen omgekeerd op tafel, doen niet mee aan het spel.

De waarde van de kaarten:

Indien troef		Indien geen troef	
Boer	20 punten	Aas	11 punten
9	14 punten	Heer	3 punten
Aas	11 punten	Vrouw	2 punten
Heer	3 punten	Boer	1 punt
Vrouw	2 punten	10	10 punten
10	10 punten	9	Geen
8	Geen	8	Geen
7	Geen	7	Geen
Totaal 60 punten van troef		Totaal 27 punten x 3 kleuren = 81 punten	
Totaal 141 punten in het spel			

Roem kan de waarde van de kaarten verhogen. Roem kan zich direct in de hand bevinden, maar kan ook gemaakt worden door aanvulling van de 'open' en de 'blinde' kaarten.

De volgende soorten roem zijn er :

Aantal / soort kaarten	Hoeveel punten roem
Vrouw en heer van troef (Stuk)	20
Driekaart (bijv. 7, 8 en 9)	20
Driekaart met stuk (bijv. boer, vrouw, heer)	40
Vierkaart	50
Vijfkaart	100
Zeskaart	100
Vier vrouwen, heren of azen	100
Vier boeren	200

Woordenlijst :

Bonaak	Alle slagen halen met troef
Zwabber	Alle slagen halen zonder troef
Misère	Niet één slag halen
Vuil opkomen	Bij misère met meerdere spelers: degene die als eerste gaat komt op met een kleur waarvan die kaarten heeft uitgelegd en doorgegeven.
Stuk	Vrouw en Heer van troef
Voorhand	Heeft degene die als eerste uitkomt
Achterhand	Heeft degene die als laatste bijspeelt
Seinen	Door middel van het spelen van een kaart aangeven welke kaart men nog in de hand heeft
Eruit zijn	Niet verloren hebben
Erin zitten	Verloren hebben
Suf staan	Nog niets hebben geboden
Krom staan	Eén keer verloren, nog een keer verlies betekent erin zitten
Recht staan	Eén keer gewonnen, nog een keer winst betekent eruit zijn
Wip staan	- Win je als je krom staat, kom je wip - Verlies je als je recht staat, kom je wip - Bij wip kun je twee kanten op, erin of eruit - Bij verlies ga je erin, d.w.z. verlies je het spel. - Bij winst ga je eruit en speel je niet meer mee.

Het bijhouden van de stand :

Voorbeeld 1	Leimuidens systeem
Beginstand	suf
Verlies na spelen	krom
Daarna winst na spelen	wip
Wederom winst na spelen	(er) uit
Voorbeeld 2	
Beginstand	suf
Winst na spelen	recht
Wederom winst na spelen	(er) uit
Voorbeeld 3	
Beginstand	Suf
Verlies na spelen	krom
Verlies na spelen	Erin (dus een rondje geven)

Basisregels :

- Altijd delen met de klok mee.
- Bij begin van een nieuw spel deelt degene die de hoogste kaart van het stok trekt.
- Degene die heeft gespeeld, deelt voor de volgende gift. Bij meerdere misère-spelers deelt degene die als eerste ging.
- In het geval er iemand uitgaat dan deelt die de kaarten voor de volgende gift. Bij meerdere misère-spelers die tegelijk uitgaan, deelt degene die als eerste misère bood.
- Delen gaat steeds per 3 kaarten: ieder 3 kaarten, vervolgens de 2 open en 1 blinde kaart en daarna ieder weer 3 kaarten. Of ieder 3, ieder weer 3 en tot slot de 2 open en 1 blinde kaart.
- Bij verkeerd delen wordt er opnieuw gedeeld.

- Er wordt net zo lang gespeeld tot iedereen er uit is of er in zit.
- Op het moment dat je gaat, speelt de rest tegen degene die 'gaat' of degenen die 'gaan'.
- Niet praten achter de kaarten, niet je eigen kaarten verraden.
- Liggen is liggen. Als een kaart gegooid is, kun je hem niet meer terug nemen.
- Bijlopen moet, introeven mag te allen tijde (dan hoeft dus niet bijgelopen te worden), troefboer mag altijd worden verzaakt.
- Als troef gevraagd wordt, hoef je niet (zoals bij klaverjassen) verplicht over te troeven.
- Vals roemen: roem melden is enkel toegestaan als men de roem ook daadwerkelijk kan rapen door middel van reeds aanwezige kaarten in de hand, met toevoeging van een open kaart en een blinde kaart. Als voorbeeld : heb je twee boeren in je hand, ligt er een boer open op tafel en is er een blinde kaart, mag je tweehonderd roem bieden. Raap je de roem niet, verlies je dat spel. Roem je vals, met andere woorden, je had de roem niet kunnen rapen : direct erin en dus NUL punten.
- Onder je roem bieden: als je bijvoorbeeld 75 punten speelt, terwijl je 100 roem in je handen hebt, mag je niet die melden. Uiteraard wel een deel van je roem, bijv. 40 of 50 pnt.
- Vergeet je te roemen, dan telt de roem niet.
- 'Stuk' melden mag direct bij aanvang van het spel. 'Stuk' mag ook gemeld worden bij het spelen van de eerste kaart ervan (heer of vrouw).
- Als je gaat, mag je de open en de blinde kaarten aan je eigen kaarten toevoegen en daaruit de beste combinatie kiezen. Belangrijk is dat je behaalt wat je geboden hebt. De hoeveelheid kaarten die je geraapt hebt, moet je ook weer uitleggen. Besef goed dat de punten van deze uitgelegde kaarten voor de tegenpartij zijn.
- Te veel of te weinig kaarten uitleggen betekent dat je het spel verliest.
- Gedane slagen worden omgekeerd weggelegd en mogen niet meer worden bekeken.
- Alleen een misère kan door meerdere mensen tegelijkertijd worden geboden/gespeeld.
- Bij misère geeft de speler die als eerste gaat de uitgelegde kaarten door aan de volgende speler die meegaat. Die kan uit de kaarten weer de beste combinatie kiezen.
- 'Vuil opkomen' hoeft niet gemeld te worden.
- Bij 7 spelers is de eerste gift een misère; iedere speler is verplicht om mee te gaan.
- Bij meerdere misère-spelers moet de gift volledig worden uitgespeeld.
- Bieden vanaf 25 punten. Ieder bod steeds afronden op een vijftal.
- Misère gaat boven 100 punten en is minder dan 105 punten.
- Speel je alleen een misère, dan is het verplicht om troef te maken.
- Bij 'alleen misère' moet troef gemeld zijn vóór dat de tweede speler zijn kaart heeft bijgegooid. Later melden betekent verlies van de gift.
- Na introeven door een speler mag een volgende speler niet ondertroeven. Dan moet dus de gevraagde kleur worden bijgelopen of, als die niet meer beschikbaar is, een andere kleur. Wanneer je roem meld op basis van de blinde kaart en je raapt geen roem, dan moetje bewijzen dat je weldegelijk roem kon rapen. Bij het wegmoffelen van de kaarten gaat de voorgaande regel in werking.
- Troefboer mag tot de laatste slag worden verzaakt, ook als troef gespeeld wordt.
- Zwabber gaat boven 125 punten en is minder dan 130 punten.
- Een bonaak kan alleen overtroffen worden door een bonaak met roem.
- Overroemen mag, dat wil zeggen als iemand een bonaak 20 biedt, mag je daar overheen roemen met bonaak 40.!
- Je mag niet direct een bonaak met roem bieden.
- Bij het bieden kan een vijfkaart (100 roem) overtroffen worden door een zeskaart (ook 100 roem).
- Bij meerdere spelers met een zeskaart heeft de speler die de zeskaart als eerste bij zijn roem meldt het hoogste bod.
- Bij verzaken: verzaakt de speler die speelt, dan verliest hij zijn spel. Verzaakt een andere speler dan wint hij zijn spel.

Telling Nederlands Kampioenschap Bonaken

Bij het Nederlands Kampioenschap wordt per tafel geteld op basis van onderstaand telformulier. Bij het kampioenschap worden vijf ronden gespeeld. Iedere ronde bestaat uit twee spellen en een spel bestaat natuurlijk uit meerdere giften.

Na de vijf ronden wordt een klassement opgemaakt. De vier hoogst geëindigde spelers gaan naar de finale. Zijn er spelers met een gelijk aantal punten geëindigd dan eindigt de speler met het hoogst aantal gewonnen giften als eerste. Is ook dat gelijk dan geldt het hoogste aantal giften met tweede plaatsen enz. Zijn er ook dan nog spelers gelijk geëindigd dan beslist de toernooiorganisatie.

WEDSTRIJDFORMULIER (voorbeeld 1)

Tafel	1	Ronde	1	Spel	1
Door middel van kruis (X) aangeven de stand van de deelnemer					
	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4	
Spelersnr.	B 0012	B 0004	B 0087	B 0034	<<<<
Spelersnaam	J. Zwabber	P. Bonaak	K. Misere	J. Roem	<<<<
KROM	x		x	x	KROM
RECHT		x			RECHT
WIP	x		x		WIP
ERUIT		x	x		ERUIT
ERIN	x				ERIN
Eindnotering :	nr.	nr. 1	nr. 2	nr. 3	
punten :	0	10	8	4	
1 = 10 pnt. 2 = 8pnt. 3 = 4 pnt. 4 = 1pnt. erin = 0 pnt.					

WEDSTRIJDFORMULIER (voorbeeld 2)

Tafel	1	Ronde	1	Spel	1
Door middel van kruis (X) aangeven de stand van de deelnemer					
	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4	
Spelersnr.	B 0018	B 0039	B 0121	B 0102	<<<<
Spelersnaam	T. Voorhand	B. Blind	P. Stuk	K. Afseinen	<<<<
KROM	x	x			KROM
RECHT			x	x	RECHT
WIP	x	x			WIP
ERUIT	x		x	x	ERUIT
ERIN		x			ERIN
Eindnotering :	nr. 3	nr.	nr. 1	nr. 1	
punten :	4	0	10	10	
1 = 10 pnt. 2 = 8pnt. 3 = 4 pnt. 4 = 1pnt. erin = 0 pnt.					

BELANGRIJK:

U bent het allen eens met de ingeleverde stand. ERIN IS ALTIJD NUL PUNTEN.

Als eerste eruit, eindnotering 1 (10 punten). Als tweede eruit, eindnotering 2 (8 punten).

Als tweede gezamenlijk (bijv. met zn tweeen) eruit : allen eindnotering nummer 2.

Dan blijft de 4^e plaats over.

Er wordt net zo lang gespeeld totdat iedereen erin of eruit is.