

BONAKEN

Volgens de 80 officiële regels van de Stichting Bonaken Nederland

Het kaartspel Bonaken heeft de status van Nederlands immaterieel erfgoed. Het oorspronkelijke doel van het spel is niet om te winnen, maar om een verliezer te vinden die een rondje moet geven. Het is dan ook van oudsher een typisch caféspel en er kunnen maximaal 7 personen aan deelnemen. Ten behoeve van het door de Stichting georganiseerde Nederlands Kampioenschap Bonaken is een scoresysteem ontwikkeld voor een spel met vier spelers. Dit vormt de basis voor dit reglement, dat verder is gebaseerd op de Leimuidense variant van het bonaken. Bonaken behoort tot de jasfamilie van de kaartspellen en is verwant aan klaverjassen, maar heeft zijn eigen unieke regels en het wordt solo gespeeld, dus niet in partnerships.

Spelers

1. Op het NK Bonaken wordt gespeeld met vier spelers. Tijdens een spel, dat bestaat uit meerdere giften, kan dit aantal worden gereduceerd tot drie of twee spelers.

2. Onder Speler (met een hoofdletter) wordt in dit reglement verstaan de speler die "gaat" als bedoeld in regel 20 of 21.

Kaarten

3. Het spel wordt gespeeld met een kaartdeck van 32 kaarten van Aas t/m 7.

4. Elke kaart heeft een puntenwaarde als volgt:

Indien troef		Indien geen troef	
Boer	20	Aas	11
9 ("Nel")	14	Heer	3
Aas	11	Vrouw	2
Heer	3	Boer	1
Vrouw	2	10	10
10	10	9	Nihil
8	Nihil	8	Nihil
7	Nihil	7	Nihil

Schudden en delen

5. Via loting (de hoogste kaart wint) wordt bepaald wie de dealer is van de eerste gift; de dealer van de volgende gift is de Speler van de vorige gift (of de eerste misèrespeler als bedoeld in regel 35), enzovoort.

6. Nadat de dealer de kaarten heeft geschud geeft hij de kaarten per drie tegelijk, te beginnen bij de speler aan zijn linkerhand en met de klok mee, totdat ieder drie kaarten heeft. Vervolgens legt hij twee kaarten open en een kaart dicht (de blinde kaart) op tafel. Vervolgens geeft hij ieder nog drie kaarten. Of hij geeft ieder drie, ieder weer drie en dan de twee open en een dicht. De resterende kaarten worden dicht terzijde gelegd en doen niet mee (deze kaarten "slapen").

De bieding

7. Elke gift start met een bieding die bepaalt wie de hoogste bidder wordt van die gift.

8. Het bieden start bij de speler links van de dealer en verloopt vervolgens met de klok mee.

9. Een speler mag op elk moment passen; dit betekent dat hij niet meer deelneemt aan de bieding; hij kan niet later alsnog in de bieding komen.

10. Er zijn vier soorten biedingen: een puntenbod, zwabber, bonaak en misère.

11. De betekenis van een puntenbod is dat de bidder op zich neemt om via het winnen van slagen, en met een troefkleur naar zijn keuze, tenminste het geboden aantal punten te verzamelen.

12. Een puntenbod moet een veelvoud zijn van vijf. Het laagst mogelijke puntenbod is 25.

13. Zwabber betekent dat de bidder alle zes slagen denkt te winnen zonder troef te maken.

14. Bonaak betekent dat de bidder alle zes slagen denkt te winnen met een troefkleur naar zijn keuze.

15. Misère betekent dat de bidder op zich neemt om geen enkele slag te winnen; hij moet een troefkleur kiezen als hij de enige misère-speler is.

16. Tijdens het bieden wordt geen melding gemaakt van de gewenste troefkleur.

17. Elk bod moet hoger zijn dan het voorafgaande bod; echter na een bod van misère mogen een of meer andere spelers die nog aan de bieding deelnemen, ook misère bieden.

18. De rangorde van de biedingen van laag naar hoog is:

25
Enig puntenbod hoger dan 25 en lager dan, of gelijk aan, 100
Misère
Enig puntenbod hoger dan 100 en lager dan, of gelijk aan, 125
Zwabber
Enig puntenbod van 130 of meer
Bonaak
Bonaak met roem (zie regel 39 en verder)

19. Een speler mag zo hoog bieden als hij wil en naar believen biedniveaus overslaan; echter bonaak met roem mag niet ineens worden geboden, maar pas na een voorafgaand bod bonaak.

20. Het bod van de speler die overblijft nadat de overige spelers hebben gepast is het winnende bod. Deze speler "gaat" en is de Speler van die gift.

21. In het geval van twee of meer misère-bidders zijn er twee of meer Spelers die "gaan".

Het spelen

22. Bij het spelen probeert de Speler om zijn bod te vervullen; de overige spelers werken samen om dit te verhinderen.

23. De Speler neemt de open kaarten en de blinde kaart in zijn hand en legt vervolgens 3 kaarten naar zijn keuze dicht terzijde zodat hij weer 6 kaarten heeft.

24. De Speler meldt welke kleur hij kiest als troef – tenzij hij zwabber speelt - en speelt een kaart voor; de spelers na hem spelen een kaart bij, te beginnen door de speler links van hem en vervolgens met de klok mee; de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld in de voorgespeelde kleur of de hoogste troefkaart wint (maakt) de slag en speelt de volgende kaart voor; dit wordt herhaald tot maximaal alle zes slagen zijn gespeeld.

25. De rangorde van de kaarten van hoog naar laag is zoals weergegeven in de tabel bij regel 4: dus troefboer is de hoogste kaart en verder wint een troefkaart van elke andere kaart maar verliest van een hogere troefkaart; hoewel de 10 meer punten waard is winnen de heer, de vrouw en de boer van de 10; bij een spel zonder troef is alleen de rechterhelft van de tabel van belang.

26. Als een troefkaart wordt voorgespeeld moet ieder indien mogelijk een troefkaart bijspelen; echter de bezitter van troefboer mag deze altijd verzaken (vasthouden) tot de laatste slag; overtroeven is niet verplicht.

27. Als een niet-troefkaart wordt voorgespeeld moet ieder "bijlopen" – dat is een kaart bijspelen in de voorgespeelde kleur (klaveren, ruiten, harten of schoppen) -, maar ieder mag in plaats van bijlopen ook introeven (dat is een troefkaart spelen); in dit geval mag een volgende speler deze slag niet vrijwillig ondertroeven (dat is een lagere troef bijspelen), maar hij mag wel overtroeven.

28. Als een speler niet kan bijlopen in de voorgespeelde kleur - omdat hij die kleur niet (meer) heeft - mag hij elke kaart naar zijn keuze bijspelen of introeven dan wel overtroeven, maar hij mag niet vrijwillig ondertroeven.

29. In een spel zonder troef moet de voorgespeelde kleur worden bijgelopen en als een speler die kleur niet (meer) heeft mag hij elke kaart naar zijn keuze bijspelen.

Winst of verlies

30. Alleen een speler die gaat kan winnen of verliezen; tegenspelers kunnen niet winnen of verliezen; als twee of meer spelers misère spelen, kunnen meerdere spelers winnen of verliezen.

31. De twee mogelijke uitkomsten van het spelen zijn dat de Speler WINT (zijn bod vervult) of VERLIEST (zijn bod niet vervult); het aantal punten of slagen waarmee de Speler wint of verliest is niet relevant; zodra winst of verlies duidelijk is eindigt de gift en volgt een nieuwe gift.

32. De Speler wint een puntenbod zodra de waarde van de kaarten in door hem gewonnen slagen optelt tot tenminste het geboden aantal punten, anders verliest hij.

33. De Speler van zwabber of bonaak verliest zodra een van de tegenspelers een slag maakt, anders wint hij.

34. De Speler van misère verliest zodra hij een slag maakt, anders wint hij.

Misère door twee of meer spelers

35. De speler die het eerst misère heeft geboden neemt de open kaarten en de blinde kaart in zijn hand en geeft vervolgens drie kaarten naar zijn keuze gesloten door aan de tweede misère-speler; deze geeft vervolgens weer drie kaarten door aan een eventuele derde misère-speler en deze weer aan de eventuele vierde misère-speler.

36. De eerste misère-speler speelt de eerste kaart voor.

37. Er wordt gespeeld zonder troef.

38. Als een van de misère-spelers verliest, wordt doorgespeeld totdat ook voor de overige misère-spelers winst of verlies duidelijk is.

Roem

39. Roem is een extra puntenwaarde voor combinaties van kaarten die een speler in handen heeft.

40. Roem telt mee bij het vervullen van een puntenbod en is noodzakelijk voor het kunnen bieden van bonaak met roem.

41. Er zijn drie soorten roem: de combinatie van vrouw en heer van troef (Stuk); of een serie van drie, vier vijf of zes opeenvolgende kaarten; of een set van vier vrouwen, vier heren, vier azen of vier boeren.

42. Een serie moet bestaan uit opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur (klaveren, ruiten, harten of schoppen); de volgorde van de kaarten voor een geldige roemserie is aas (de hoogste), heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7 (de laagste); deze volgorde geldt ook bij een serie in de troefkleur.

43. Een kaart kan geen onderdeel uitmaken van zowel een set als een serie.

44. Als een serie troefkaarten de heer en de vrouw bevat telt dit tevens als Stuk; vier vrouwen en troefheer of vier heren en troefvrouw telt tevens als Stuk.

45. Roem wordt niet gemeld tijdens het bieden, met uitzondering van bonaak met roem.

46. Roem moet door de Speler worden gemeld zodra hij de eerste kaart voorspeelt, anders telt de roem niet; echter Stuk mag ook worden gemeld bij het spelen van de eerste kaart ervan (heer of vrouw); roem kan niet ongeldig worden gemaakt door een tegenspeler die ook roem heeft.

47. Alleen roem in de hand telt; roem die verschijnt in gewonnen slagen ("roem op tafel") telt niet.

48. De waarde van de roem is als volgt:

Stuk	20
Een serie van DRIE	20, met Stuk: 40
Twee series van DRIE	40, met Stuk: 60
Een serie van VIER	50, met Stuk: 70
Een serie van VIJF of ZES	100, met Stuk: 120
Een set van vier vrouwen, heren of azen	100, met Stuk: 120
Een set van vier boeren	200, met Stuk: 220

49. Roem moet lager zijn dan het geboden puntenbod; de Speler mag in verband hiermee een lagere roemwaarde uit de tabel kiezen, mits hij ook die in handen heeft; bijvoorbeeld een Speler die een vijfkaart bezit heeft als onderdeel daarvan tevens een vierkaart en mag dus 50 roem melden in plaats van 100; als hij 100 roem wil melden moet zijn puntenbod tenminste 105 bedragen (hij moet dus "boven zijn roem" hebben geboden).

50. Bij het bieden van bonaak met roem meldt de speler de waarde van zijn roem, dus bijvoorbeeld bonaak 20; een opvolgende speler kan dit slechts "overroemen" met een hogere waarde; echter een speler met een zeskaart roem kan een vijfkaart roem met dezelfde waarde overroemen.

De score voor een spel

51. Een spel bestaat uit meerdere giften.

52. Een speler die twee keer verliest is "erin" en scoort nul punten; hij is uit het spel, dat wordt voortgezet door de overige drie of twee spelers, en hij deelt de volgende gift.

53. Een speler die twee keer wint is "eruit"; hij is uit het spel, dat wordt voortgezet door de overige drie of twee spelers, en hij deelt de volgende gift.

54. De speler die als eerste eruit is scoort 10 punten; als twee of drie misère-spelers gezamenlijk als eerste eruit zijn, scoort ieder 10 punten.

55. De speler die als tweede eruit is scoort 8 punten; als twee misère-spelers gezamenlijk als tweede eruit zijn, scoort ieder 8 punten.

56. De speler die als derde eruit is scoort 4 punten; dit geldt ook voor de speler die eruit is nadat twee misère-spelers gezamenlijk als eerste eruit zijn gegaan.

57. De speler die overblijft nadat de overige spelers eruit zijn scoort 1 punt; hij scoort 4 punten als twee spelers eruit zijn en een erin, 8 punten als een speler eruit is en twee erin en 10 punten als de overige drie spelers erin zijn.

58. Het spel eindigt zodra elke speler erin of eruit is of als er één speler overblijft.

59. Een van de spelers houdt tijdens het spel de stand bij op het door de wedstrijdleiding verstrekte wedstrijdformulier; hieruit blijkt de status van de spelers gedurende dat spel, als volgt:

Suf: een speler die nog niet heeft gespeeld;

Krom: de speler die heeft verloren en nog niet gewonnen;

Recht: de speler die heeft gewonnen en nog niet verloren;

Wip: de speler die heeft gewonnen na Krom of verloren na Recht;

Eruit: de speler die tweemaal heeft gewonnen;

Erin: de speler die tweemaal heeft verloren.

Het kampioenschap

60. Bij het Nederlands Kampioenschap Bonaken speelt elke tafel twee spellen (een ronde) en na het spelen van vijf rondes - aan tafels op basis van loting - wordt een klassement opgemaakt om de vier hoogst scorende spelers te bepalen; bij gelijke score beslist het aantal gewonnen spellen (10-punten) en vervolgens het aantal tweede plaatsen, enzovoort.

61. De vier hoogst scorende spelers spelen de finale om de titel *Nederlands Kampioen Bonaken*.

Verzaking

62. Van verzaking is sprake als een speler één van de regels 26 t/m 29 overtreedt, inclusief het verbod van ondertroeven.

63. Als de Speler van een gift verzaakt, verliest hij.

64. Als een tegenspeler verzaakt, wint de Speler.

65. Als de verzaking pas later tijdens het spelen wordt opgemerkt, blijft er sprake van verzaking met de sanctie winst of verlies.

Vals roemen

66. Vals roemen is een inbreuk op de sportiviteit en de geest van het bonaken en wordt bestraft doordat de speler erin is, ook als hij suf of recht staat en dus nog niet heeft verloren.

67. Vals roemen kan zich voordoen bij het bieden van bonaak met roem en bij een puntenbod van 145 of hoger.

68. Van vals roemen is sprake als het vervullen van een bod een roemwaarde vereist die de speler niet in handen heeft en die hij objectief gezien ook niet in handen kan krijgen, gelet op de open kaarten en ongeacht welke kaart de blinde kaart zou kunnen zijn.

69. Van vals roemen is geen sprake als een speler slechts speculeert op de blinde kaart en het inderdaad mogelijk is dat hij zo de benodigde roem raapt.

70. Ook is sprake van vals roemen als de Speler bij het begin van het spelen roem meldt die hij niet bezit en aldus zijn tegenspelers misleidt.

Overige onregelmatigheden

71. Als de verkeerde speler deelt, blijft de deal intact, maar start die speler de bieding die aan de beurt zou zijn als de juiste speler zou hebben gedeeld. Als dit pas wordt opgemerkt nadat het eerste bod is gedaan (inclusief pas) gaat het spel gewoon verder.

72. Er wordt opnieuw gedeeld door dezelfde dealer als een kaart – niet zijnde een open kaart - tijdens het delen zichtbaar is; of als de dealer niet op de correcte wijze (3-3-3) deelt; echter als een van deze onregelmatigheden pas wordt opgemerkt nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, gaat het spel gewoon verder.

73. Er wordt opnieuw gedeeld door dezelfde dealer als de dealer aan enige speler een onjuist aantal kaarten deelt; als dit pas wordt opgemerkt nadat het spelen is gestart geldt regel 74.

74. Als op enig moment tijdens het spelen, nadat de eerste kaart is voorgespeeld, blijkt dat de Speler een onjuist aantal kaarten heeft verliest hij de gift; als een tegenspeler een onjuist aantal kaarten heeft wint de Speler de gift.

75. Als de Speler de eerste kaart voorspeelt zonder troef te maken, geldt de kleur van de voorgespeelde kaart als troef; echter als hij alleen misère speelt en geen troef maakt voordat de volgende speler heeft bijgespeeld, verliest hij de gift.

76. Als een tegenspeler buiten zijn beurt een kaart bijspeelt of voorspeelt, wint de Speler de gift; als de Speler deze onregelmatigheid begaat moet hij de gespeelde kaart terugnemen en dezelfde kaart spelen zodra hij aan de beurt is.

77. Buiten het geval van regel 76 kan een gespeelde kaart niet worden teruggenomen (liggen is liggen).

78. Gedane slagen worden dicht weggelegd en mogen niet worden ingezien.

79. Spelers mogen niet door woord, gebaar of onachtzaamheid iets verraden over de kaarten die zij bezitten; bij overtreding van deze regel door een tegenspeler, wint de Speler de gift; seinen met een gespeelde kaart is wel toegestaan.

80. Een speler die opzettelijk of herhaaldelijk de regels overtreedt kan door de wedstrijdleiding – na waarschuwing – worden uitgesloten van verdere deelname.

Aldus vastgesteld door het bestuur van de Stichting Bonaken Nederland, oktober 2019

