

[Landingspagina tab spelregels:]

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 en een wedstrijdformulier.](#)

[download hier \[LINK 1\] de uitleg van de spelregels en de wedstrijdformulieren.](#)

[Bent u daarnaast geïnteresseerd in de volledige en officiële spelregels dan kunt u deze hier \(LINK 2\) downloaden.](#)

[LINK 1] De Nederlandse Kampioenschappen BONAKEN

Deze pagina bevat een overzicht van de spelregels en een uitleg hoe de wedstrijdformulieren in te vullen. Dit biedt in principe voldoende informatie. Wie daarnaast geïnteresseerd is in de volledige officiële spelregels kan deze [hier \(LINK 2\)](#) downloaden.

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 [waarmee aan winnaars punten worden toegekend](#). 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:

[TABEL kaartverdeling]

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 kern van het spel

Bonaken is een slagenspel, net als bijvoorbeeld klaverjassen of bridge, met als belangrijk verschil dat bij het Bonaken ieder voor zich speelt. Na het delen van de kaarten (ieder zes, zie tabel) start er een bieding. Behalve het bieden van misère, zwabber of bonaak (zie de begrippenlijst hierna) kunnen spelers bij het bieden een puntenbod doen. Een puntenbod houdt in dat de kaarten in de slagen die de bieder denkt te gaan winnen, samen optellen tot tenminste het geboden aantal punten. Daarom hebben de kaarten een bepaalde waarde conform onderstaande tabel.

De hoogste bieder (de winnaar van de bieding) gaat proberen om zijn bod waar te maken. Dit is de speler die "gaat". Hij mag daarbij de open kaarten en de blinde kaart pakken en vervolgens drie kaarten dicht wegleggen (zodat hij er weer zes heeft). Hij start vervolgens het spelen door de eerste kaart voor te spelen en vervolgens moet ieder een kaart bijspelen. De winnaar van deze slag speelt

de volgende kaart voor, waarna ieder weer moet bijspelen, enzovoort totdat maximaal alle zes slagen zijn gespeeld.

De speler die “gaat” kan winnen (hij vervult zijn bod) of verliezen (hij vervult zijn bod niet).

Tegenspelers kunnen niet winnen of verliezen. Zodra winst of verlies duidelijk is, volgt een nieuwe gift (worden de kaarten opnieuw gedeeld). Op deze manier bestaat een spel uit meerdere giften en eindigt elke gift met winst of verlies van de speler die is “gegaan”. Zodra je twee keer heb gewonnen ben je “eruit” en uit het spel. Hoe eerder je eruit bent, hoe meer punten je krijgt (als eerste: 10 punten). Als je twee keer verliest ben je ook uit het spel, maar met nul punten (je bent “erin”). Als je overblijft en de rest is eruit, heb je 1 punt (zijn een of meer spelers erin, dan krijg je meer punten als je overblijft). Zodra ieder erin of eruit is of als er één speler overblijft, eindigt het spel en wordt een nieuw spel gestart. Op het Nederlands Kampioenschap speel je zo aan elke tafel twee spellen en ga je vervolgens naar een nieuwe tafel.

De waarde van de kaarten:

[TABEL kaartwaarde]

Roem:

Roem telt mee bij het vervullen van een puntenbod. Bijvoorbeeld: je “gaat” met 105 punten en je hebt 20 roem (andere term: 20 “voor”), dan hoeft je nog maar 85 punten te halen met spelen. Roem kan zich direct in de hand bevinden, maar kan ook gevormd worden door aanvulling van de ‘open’ kaarten en de ‘blinde’ kaart.

De volgende soorten roem zijn er [TABEL]:

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

Let op: Stuk mag je altijd combineren met andere soorten roem en daarbij mag je vrouw en heer van troef dus “dubbel gebruiken”. Maar als je bijvoorbeeld vier vrouwen en boer-10 hebt is dat 100 roem of 20 roem, maar niet 120. Hier is “dubbel gebruik” van kaarten dus niet toegestaan.

Begrippenlijst [TABEL]:

Bonaak	Alle slagen halen met troef
Zwabber	Alle slagen halen zonder troef
Misère	Niet één slag halen
Gaan	Spelen nadat je de bieding hebt gewonnen

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	Twee keer gewonnen hebben
Erin zitten	Twee keer verloren hebben
Suf staan	Nog niets hebben geboden (nog niet zijn gegaan)
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 :

[TABEL]

Overige regels:

Algemene loop van het spel:

- Bij begin van een nieuw spel deelt degene die de hoogste kaart van het stok trekt.
- Altijd delen met de klok mee.
- 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 **of erin gaat** dan deelt die de kaarten voor de volgende gift. Bij meerdere misère-spelers die tegelijk uitgaan **of erin** gaan, 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.
- **Als je gaat, mag je de open en de blinde kaarten aan je eigen kaarten toevoegen en daaruit de beste combinatie kiezen. De hoeveelheid kaarten die je geraapt hebt, moet je ook weer uitleggen. Besef goed dat de punten van deze uitgelegde kaarten niet meer meetellen (“voor de tegenpartij zijn”).**
- Te veel of te weinig kaarten uitleggen betekent dat je het spel verliest.
- **In een spel met troef maak je troef voordat de tweede speler heeft bijgespeeld. Als je dit verzuimt is de voorgespeelde kaart de troefkleur (let op: bij misère geldt een afwijkende regel!).**
- 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.

Bieden:

- Bieden vanaf 25 punten. Ieder bod steeds afronden op een vijftal.
- Misère gaat boven 100 punten en is minder dan 105 punten.
- 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.
- **Eenmaal gepast mag je niet meer bieden.**

Roem:

- **Vergeet je te roemen (roem te melden), dan telt de roem niet. Roem moet worden gemeld voordat je je eerste kaart voorspeelt. Roem wordt niet gemeld tijdens het bieden. Uitzondering hierop is uiteraard als je Bonaak met roem biedt.**
- ‘Stuk’ melden mag direct bij aanvang van het **spelen**. ‘Stuk’ mag ook gemeld worden bij het spelen van de eerste kaart ervan (heer of vrouw).
- Onder je roem bieden: als je bijvoorbeeld 75 punten speelt, terwijl je 100 roem in je handen hebt, mag je niet die melden. Wel een deel van je roem, **als je die óók hebt**, bijvoorbeeld 40 of 50 pnt. **Om 100 roem te mogen melden moet je tenminste 105 hebben geboden.**
- **Roem “op tafel” (dat is roem die verschijnt in gewonnen slagen) telt niet.**
- Vals roemen: **Bonaak met roem bieden of meer dan 141 punten bieden** is enkel toegestaan als men de **benodigde** roem ook daadwerkelijk **heeft of** kan rapen door middel van reeds aanwezige kaarten in de hand, met toevoeging van **de open kaarten en de 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 tweehonderdvijf of meer **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.

Bijlopen, troeven en verzaken:

- Bijlopen moet, introeven mag te allen tijde (dan hoeft dus niet bijgelopen te worden).
- Troefboer mag tot de laatste slag worden verzaakt, ook als troef gespeeld wordt.
- Als troef gevraagd wordt, hoef je niet (zoals bij klaverjassen) verplicht over te troeven.
- 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.
- Liggen is liggen. Als een kaart gegooid is, kun je hem niet meer terug nemen.
- Gedane slagen worden omgekeerd weggelegd en mogen niet meer worden bekeken.

- Bij verzaken: verzaakt de speler die speelt, dan verliest hij zijn spel. Verzaakt een andere speler dan wint hij zijn spel.

Misère

- Speel je alleen een misère, dan is het verplicht om troef te maken. Dit moet vóór dat de tweede speler zijn kaart heeft bijgegooid. Later melden betekent verlies van de gift.
- Alleen een misère kan door meerdere spelers tegelijkertijd worden geboden/gespeeld. **In dat geval is er geen troef.**
- 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.

Telling Nederlands Kampioenschap Bonaken

[WEDSTRIJDFORMULIEREN]

Er wordt net zo lang gespeeld totdat iedereen erin of eruit is **of er één speler overblijft.**