

Binokel

3-4 spelers

48 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Scor de meeste punten uit meldingen en gepakte slagkaarten samen.

OPZET

- Gebruik een 48-kaartendubbelspel (twee van elke 7 tot en met aas) met 3 of 4 spelers.
- Deel 12 kaarten uit per speler; de overgebleven kaarten vormen een talon.
- Spelers bieden op hun verwachte totaal; de hoogste bieder pakt de talon.

SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Koningen: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2. Laatste slag: 10 bonus.
- Meldingen: paren 20 (40 in troef), Binokel 40, dubbele Binokel 300.
- Bod niet halen trekt het bodsbedrag af van je score.

Tip: Bied op basis van gegarandeerde meldingen plus een realistische slagschatting in plaats van te hopen op een gelukstalon.

AAN DE BEURT

- Kondig meldingen aan (paren, families, vier gelijke, Binokel) voor punten vóór de slagen.
- Kleur bekennen; lukt dat niet, troeven; overtroefen verplicht als mogelijk.
- De hoogste troef of de eerst gespeelde hoogste kaart van de geleide kleur wint.

Binokel is een Zwabisch kaartspel uit het zuiden van Duitsland dat slagenspel combineert met het melden van combinaties. Gespeeld met een kenmerkend 48-kaartendubbelspel, kent het een uitgebreide meldingsfase waarbij spelers punten scoren voor specifieke kaartencombi's voordat het slagenspel begint.

Doel

Scor de meeste punten via een combinatie van meldingen voor het spel en puntkaarten gepakt tijdens slagen. De speler of het team dat als eerste het afgesproken puntentotaal bereikt, wint het spel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 of 4 spelers (4 in koppels).
2. **Dek:** 48-kaartendubbelspel met twee exemplaren van elke kaart van 7 tot en met aas in alle vier kleuren.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 12 kaarten (bij 3 of 4 spelers), uitgedeeld in groepen. De overgebleven kaarten vormen een talon.
4. **Bieden:** Spelers bieden op het totale puntenaantal dat ze verwachten te scoren uit meldingen en slagen. De hoogste bieder pakt de talon.

Meldingsfase

- **Paren:** Een heer en vrouw van dezelfde kleur leveren 20 punten op (40 in troef).
- **Familie:** Heer, vrouw en boer van troef leveren 150 punten op.
- **Binokel:** Schoppenvrouw en ruitenboer samen leveren 40 punten op. Dubbele Binokel levert 300 punten op.
- **Vier gelijke:** Vier azen leveren 100 punten op, vier koningen 80, vier vrouwen 60, vier boeren 40.

Spelverloop

1. **Leiden:** De winnende bieder leidt de eerste slag nadat alle meldingen zijn gedaan.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen. Als dat niet lukt, moeten ze troeven. Als ze dat ook niet kunnen, mogen ze een willekeurige kaart spelen.
3. **Overtroefen:** Als er troef gespeeld is, moeten volgende spelers een hogere troefkaart spelen als dat mogelijk is.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint. Zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur. Bij gelijke kaarten heeft de eerst gespeelde voorrang.

Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Koningen:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Laatste slag:** Levert extra 10 punten op.
- **Bod niet halen:** Als de bieder het geboden totaal niet haalt, wordt het bod afgetrokken van zijn score.

Tips en strategieën

- Bied op basis van gegarandeerde meldingen plus een realistische schatting van slagpunten in plaats van te hopen op een gelukstreffer met de talon.
- De dubbele Binokel-combinatie is uiterst zeldzaam maar het waard om op te letten, want de 300 punten kunnen een heel spel omgooien.
- Tel punten zorgvuldig tijdens het slagenspel om te weten of je je bod gehaald hebt voordat de ronde eindigt.

Tips & strategie

Beheers de meldingswaarden zodat je de potentie van je hand snel kunt inschatten tijdens het bieden. Te hoog bieden is de meest voorkomende oorzaak van verlies bij Binokel.

Het oppakken van de talon is een cruciaal moment. Ervaren spelers beoordelen hoe de talonkaarten hun bestaande meldingen aanvullen voordat ze beslissen welke kaarten ze weggooien en welke strategie ze volgen in de slagen.