

# Tongits

3 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

**Leere deine Hand (Tongits) oder habe den niedrigsten Deadwood am Spielende.**

## AUFBAU

- 3 Spieler, Standard 52-Karten-Deck.
- Erster Spieler bekommt 13 Karten, die anderen je 12.
- Verbleibende Karten bilden den Vorratsstapel.

## WERTUNG

- A=1, Zahlenkarten=Nennwert, B/D/K=je 10 Pkt.
- Tongits (leere Hand) gewinnt direkt.
- Draw oder Vorrat leer: niedrigstes Deadwood gewinnt. Spieler ohne Auslage sind Burned.

*Tipp: Lege mindestens einmal früh aus, um nicht aus dem Wettbewerb gebrannt zu werden.*

## AM ZUG

- Ziehe eine Karte vom Vorrat oder Ablagestapel.
- Lege Sets/Folgen aus und lege an (Sapaw) bei beliebigen Sätzen an.
- Lege eine Karte ab, um deinen Zug zu beenden.

Tongits ist das beliebteste Kartenspiel der Philippinen, ein Rommé-ähnliches Spiel für genau drei Spieler. Spieler ziehen und legen Karten ab, während sie Sätze (Sets und Folgen) bilden und versuchen, den Deadwood (nicht ausgelegte Kartenpunkte) ihrer Hand auf Null zu reduzieren oder den niedrigsten Deadwood zu haben, wenn das Spiel endet. Ein Spieler kann gewinnen, indem er Tongits macht (Hand leeren), einen Draw ansagt oder bei Aufbrauchen des Vorrats den niedrigsten Wert hat.

## Ziel

Leere deine Hand durch Auslegen aller Karten (Tongits), oder habe den niedrigsten Deadwood-Wert, wenn der Vorrat aufgebraucht ist oder ein Draw angesagt wird.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** Genau 3 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Der erste Spieler (durch Rotation bestimmt) erhält 13 Karten. Die anderen beiden Spieler erhalten jeweils 12 Karten. Die verbleibenden Karten bilden den Vorratsstapel.

## Spielablauf

1. **Ziehen:** In deinem Zug ziehe eine Karte vom Vorrat oder nimm die oberste Ablagekarte.
2. **Auslegen:** Lege gültige Sätze aus (drei oder mehr Karten gleichen Rangs oder drei oder mehr aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbe).
3. **Anlegen (Sapaw):** Füge Karten an bestehende Sätze auf dem Tisch an, auch an die Sätze deiner Gegner.
4. **Ablegen:** Beende deinen Zug, indem du eine Karte offen auf den Ablagestapel legst.
5. **Tongits:** Wenn du alle verbleibenden Karten deiner Hand auslegst oder anlegst, gewinnst du sofort mit einem Tongits.
6. **Draw ansagen:** Wenn du mindestens einmal ausgelegt hast, kannst du einen Draw ansagen, anstatt eine Karte zu ziehen. Alle Spieler zeigen ihre Hände und vergleichen Deadwood-Summen. Der Ansager gewinnt bei Gleichstand.
7. **Herausforderung:** Ein Gegner kann einen Draw anfechten, wenn er glaubt, gleich viel oder weniger Deadwood zu haben.

## Punktwertung

---

- Kartenpunktwerte: Asse = 1, Zahlenkarten = Nennwert, Bildkarten (B, D, K) = je 10 Punkte.
- Tongits (Hand leeren): automatischer Gewinn. Der Gewinner kassiert von beiden Gegnern basierend auf deren Deadwood-Summen.
- Draw oder Vorrat aufgebraucht: der Spieler mit dem niedrigsten Deadwood gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Draw-Ansager oder der letzte Spieler, der ausgelegt hat.
- Ein Spieler, der überhaupt nicht ausgelegt hat, ist 'Burned' und kann einen Draw nicht anfechten.

## Varianten

---

- **Tongits mit Jokern:** Füge Joker als Wildcards hinzu, die jede Karte in einem Satz ersetzen können.
- **Progressives Tongits:** Punkte werden über mehrere Runden übertragen, wobei der Erste, der eine Zielpunktzahl erreicht, verliert.
- **Tongits Go:** Eine digitale Version mit Online-Mehrspieler, Ranglisten und Turnieren.

## Tipps und Strategien

---

- Lege früh aus, um nicht 'Burned' zu werden, was dich daran hindern würde, einen Draw anzufechten.
- Nutze Sapaw (Anlegen an gegnerische Sätze), um deinen Deadwood zu reduzieren, ohne eigene Pläne preiszugeben.
- Verfolge den Ablagestapel und die Sätze deiner Gegner, um deren Strategien vorherzusehen.

### Tipps & Strategie

---

Lege früh aus, um nicht Burned zu werden. Nutze Sapaw an Gegner-Sätzen, um Deadwood loszuwerden, während du deine eigene Hand flexibel hältst. Beobachte die Tiefe des Vorratsstapels, um deine Draw-Ansagen optimal zu timen.

Die Sapaw-Mechanik ist einzigartig und mächtig. Das Anlegen an Gegner-Sätze reduziert deinen Deadwood, ohne eigene Sätze aufzubauen, die andere sehen können. Das Timing der Draw-Ansage ist eine entscheidende Fähigkeit, bei der du die Handgrößen und Auslage-Zustände beider Gegner lesen musst.