

Tonk

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Hand leerspielen oder niedrigsten Punktwert beim Rundenende haben.

AUFBAU

- 52-Karten-Deck mischen; je 5 Karten austeilen.
- Einsatz bestimmen.

WERTUNG

- Wer Hand leerspielt, gewinnt das Doppelte.
- Drop: niedrigste Hand gewinnt einfachen Einsatz.
- Falscher Drop oder Tie: Einsatz zahlen.

Tip: Früh ablegen wenn Hand-Gesamtwert sehr niedrig; Warten birgt das Risiko hoher Karten.

AM ZUG

- Ziehen oder Ablagestapel nehmen.
- Sätze und Läufe melden.
- 'Tonk!' oder 'Drop' ansagen.

Tonk: Sätze und Läufe bilden und Hand leerspielen, oder Ablegen wenn der Wert niedrig genug erscheint.

Ziel

2-6 Spieler; Standard-52-Karten-Deck.

Vorbereitung

1. Je 5 Karten austeilen.
2. Reihum ziehen und ablegen.
3. Sätze (3+ gleicher Rang) und Läufe (3+ Folge einer Farbe) bilden.
4. 'Tonk!' rufen, wenn alle Karten abgelegt.
5. 'Drop' erklären, wenn Hand-Gesamtwert niedrig genug.
6. Falscher Drop kostet doppelten Einsatz.

Spielablauf

1. 7-Karten-Variante oder Tonk bei beliebiger Summe von 15.

Punktewertung

Hand leerspielen oder niedrigsten Punktwert bei Drop haben.

- **Going Out:** Win the agreed stake from each player.
- **Dropping and Winning:** Win the stake from each player.
- **Dropping and Losing:** If someone else has an equal or lower total, you pay double to each player.
- **Tonk (49-50 on deal):** Win double stakes from everyone.

Tipps & Strategie

Timing des Drops ist entscheidend; Risiko und Belohnung abwägen.

Schnelle Entscheidungsfindung zahlt sich in Tonk aus; wissen wann der Vorteil nachlasst.