

Tongits

3 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Vacía tu mano (Tongits) o tiene la menor puntuación muerta cuando el juego termina.

PREPARACIÓN

- 3 jugadores, baraja estándar de 52 cartas.
- El primer jugador obtiene 13 cartas, otros obtienen 12 cada uno.
- Las cartas restantes forman el montón de stock.

PUNTUACIÓN

- A=1, cartas numéricas=valor nominal, J/Q/K=10 pts cada una.
- Tongits (mano vacía) gana directamente.
- Empate o agotamiento de stock: puntuación muerta más baja gana. Jugadores sin meld están Quemados.

Consejo: Forma melds al menos una vez temprano para evitar ser Quemado de la contienda.

EN TU TURNO

- Roba una carta del montón de stock o descarte.
- Forma melds (conjuntos/escaleras) y descartar (sapaw) en los melds de cualquier jugador.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Tongits es el juego de cartas más popular en Filipinas, un juego estilo rummy para exactamente tres jugadores. Los jugadores roban y descartan cartas mientras forman melds (conjuntos y escaleras), intentando reducir la puntuación muerta de su mano (cartas sin meld) a cero o tener la menor puntuación muerta cuando el juego termina. Un jugador puede ganar yendo Tongits (vacando su mano), llamando Empate, o teniendo el menor conteo cuando se agota el stock.

Objetivo

Vacía tu mano formando melds de todas las cartas (Tongits), o tiene la menor puntuación muerta cuando el stock se agota o se llama un Empate.

Preparación

1. **Jugadores:** Exactamente 3 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** El primer jugador (determinado por rotación) recibe 13 cartas. Los otros dos jugadores reciben 12 cartas cada uno. Las cartas restantes forman el montón de stock.

Juego

1. **Robar:** En tu turno, roba una carta del stock o toma la superior del descarte.
2. **Meld:** Coloca melds válidos (tres o más cartas del mismo rango, o tres o más cartas consecutivas del mismo palo).
3. **Descartar (Sapaw):** Añade cartas a los melds existentes de cualquier jugador en la mesa, incluidos los melds de tus oponentes.
4. **Descartar:** Termina tu turno descartando una carta boca arriba en el montón de descarte.
5. **Tongits:** Si formas melds o descartas todas las cartas restantes en tu mano, ganas inmediatamente con Tongits.
6. **Llamada de Empate:** Si has formado al menos un meld, puedes llamar un Empate en lugar de robar una carta. Todos los jugadores revelan sus manos y comparan puntuaciones muertas. El llamador gana si hay empate.
7. **Desafío:** Un oponente puede desafiar una llamada de Empate si cree que tiene puntuación muerta igual o inferior.

Puntuación

- Valores de puntos de cartas: Ases = 1, cartas numéricas = valor nominal, cartas de cara (J, Q, K) = 10 puntos cada una.
- Tongits (vaciar tu mano): victoria automática. El ganador cobra de ambos oponentes basado en sus puntuaciones muertas totales.
- Empate o agotamiento de stock: el jugador con la menor puntuación muerta gana. La puntuación muerta empatada favorece al llamador de Empate o al último jugador en hacer meld.
- Un jugador que no ha hecho ningún meld en absoluto está 'Quemado' y no puede impugnar una llamada de Empate.

Variaciones

- **Tongits con Comodines:** Añade comodines como cartas comodín que pueden sustituir cualquier carta en un meld.
- **Tongits Progresivo:** Los puntos se acumulan en múltiples rondas, con el primero en alcanzar una puntuación objetivo perdiendo.
- **Tongits Go:** Una versión digital con multijugador en línea, clasificaciones y torneos.

Consejos y Estrategias

- Forma melds temprano para evitar ser Quemado, lo cual te impediría impugnar una llamada de Empate.
- Usa sapaw (descartar en melds de oponentes) para reducir tu puntuación muerta sin revelar tus planes de melds.
- Rastrea el montón de descarte y los melds de tus oponentes para anticipar sus estrategias.

Consejos y estrategia

Forma melds temprano para evitar ser Quemado. Usa sapaw en los melds de oponentes para desprenderte de cartas muertas manteniendo tu mano flexible. Monitorea la profundidad del montón de stock para sincronizar tus llamadas de Empate óptimamente.

La mecánica de sapaw es única y poderosa. Descartar cartas en los melds de oponentes reduce tu puntuación muerta sin construir tus propios melds para que otros vean. El momento de la llamada de Empate es una habilidad crítica, requiriendo leer tanto los tamaños de mano como los estados de meld de ambos oponentes.