

# Tonk

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Vacía tu mano o ten el total de punto más bajo cuando la ronda termine.

## PREPARACIÓN

- Reparte 5 cartas a cada jugador (algunas variantes usan 7).
- Coloca cartas restantes como compra con una boca arriba de descarte.
- Una mano repartida que total 49 o 50 gana instantáneamente (Tonk).

## PUNTUACIÓN

- Salida (mano vacía): gana la apuesta de cada jugador.
- Abandono y victoria: gana la apuesta de cada jugador.
- Abandono y derrota: paga el doble a cada jugador.
- Tonk en reparto (49-50): gana apuestas dobles.

*Consejo: Abandona temprano si tu total de mano es muy bajo; esperar arriesga atraer cartas altas.*

## EN TU TURNO

- Compra una carta de la compra o pila de descarte.
- Coloca conjuntos (3+ del mismo valor) o secuencias (3+ consecutivas del mismo palo).
- Golpetea cartas sobre cualquier escalera existente, incluyendo la de los oponentes.
- Descarta una carta para terminar tu turno, o abandona (golpea) en lugar de comprar.

Tonk es un juego rápido tipo rummy popular en comunidades urbanas en los Estados Unidos. Los jugadores buscan reducir el valor de punto de su mano formando escaleras (conjuntos y secuencias) o saliendo rápidamente cuando su mano ya es baja.

## Objetivo

Vacía tu mano o ten el total de punto más bajo cuando alguien termina la ronda. Las cartas de figura valen 10, los Ases valen 1, y las cartas numéricas valen su valor facial.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 4 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 5 cartas (algunas variantes usan 7). Coloca cartas restantes como compra con una boca arriba de descarte.
4. **Victoria Instantánea:** Si se reparten cartas que sumen 49 o 50, declara 'Tonk' inmediatamente y gana apuestas dobles.

## Juego

1. **Compra:** Compra una carta de la compra o pila de descarte.
2. **Escaleras:** Coloca conjuntos (3+ del mismo valor) o secuencias (3+ consecutivas del mismo palo) de tu mano a la mesa.
3. **Golpeteo:** Añade cartas de tu mano a las escaleras existentes en la mesa, incluyendo las escaleras de los oponentes.
4. **Descarte:** Termina tu turno descartando una carta.
5. **Salida:** Si vacías tu mano, ganas la ronda.
6. **Abandono:** En lugar de comprar, puedes 'abandonar' (golpear) si crees que tienes el total de mano más bajo. Todos los jugadores revelan manos.

## Puntuación

- **Salida:** Gana la apuesta acordada de cada jugador.
- **Abandono y Victoria:** Gana la apuesta de cada jugador.
- **Abandono y Derrota:** Si alguien más tiene un total igual o menor, pagas el doble a cada jugador.
- **Tonk (49-50 en reparto):** Gana apuestas dobles de todos.

## Consejos y Estrategias

---

- Abandona temprano si el total de tu mano es muy bajo — esperar arriesga atraer cartas altas.
- Coloca escaleras agresivamente para reducir tu valor de mano rápidamente.
- Realiza un seguimiento de qué cartas se han jugado para juzgar si abandonar es seguro.

## Consejos y estrategia

---

La decisión clave en Tonk es cuándo abandonar versus cuándo seguir jugando. Una mano de 15 o menos generalmente vale la pena abandonar, pero primero juzga los totales probables de tus oponentes.

Tonk recompensa la rápida toma de decisiones. A diferencia de variantes de rummy más lentas, los mejores jugadores saben exactamente cuándo el riesgo del juego continuo supera el beneficio.