

Tongits

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Vider sa main (Tongits) ou avoir le moins de points morts lorsque la partie se termine.

MISE EN PLACE

- 3 joueurs, jeu standard de 52 cartes.
- Le premier joueur reçoit 13 cartes, les autres en reçoivent 12 chacun.
- Les cartes restantes forment la pioche.

SCORE

- As=1, cartes numériques=valeur nominale, V/D/R=10 pts chacun.
- Tongits (vider la main) : victoire immédiate.
- Pige ou épuisement de la pioche : le moins de points morts gagne. Les joueurs sans combinaison sont brûlés.

Conseil: Posez au moins une combinaison tôt pour ne pas être brûlé et perdre tout droit de contester.

À VOTRE TOUR

- Piochez une carte dans la pioche ou dans le talon de défausse.
- Posez des combinaisons ou des suites et ajoutez des cartes (sapaw) sur les combinaisons de n'importe quel joueur.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Tongits est le jeu de cartes le plus populaire des Philippines, un jeu de style rami pour exactement trois joueurs. Les joueurs piochent et défaussent des cartes tout en formant des combinaisons (brelans et suites), cherchant à réduire les points morts de leur main (valeur des cartes non posées) à zéro ou à avoir le moins de points morts possible lorsque la partie se termine. Un joueur peut gagner en faisant Tongits (en vidant sa main), en appelant une pige, ou en ayant le total le plus bas lorsque la pioche est épuisée.

Objectif

Vider sa main en posant toutes ses cartes en combinaisons (Tongits), ou avoir le moins de points morts lorsque la pioche est épuisée ou qu'une pige est appelée.

Mise en place

1. **Joueurs** : Exactement 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Le premier joueur (déterminé par rotation) reçoit 13 cartes. Les deux autres joueurs reçoivent 12 cartes chacun. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez une carte dans la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Combinaisons** : Posez des combinaisons valides (trois cartes ou plus du même rang, ou trois cartes ou plus consécutives de la même couleur).
3. **Pose sur une combinaison (Sapaw)** : Ajoutez des cartes aux combinaisons déjà posées par n'importe quel joueur, y compris celles de vos adversaires.
4. **Défausser** : Terminez votre tour en défaussant une carte face visible sur le talon de défausse.
5. **Tongits** : Si vous posez ou ajoutez toutes les cartes restantes de votre main, vous gagnez immédiatement avec un Tongits.
6. **Appel de pige** : Si vous avez posé au moins une combinaison, vous pouvez appeler une pige au lieu de piocher une carte. Tous les joueurs révèlent leur main et comparent leurs totaux de points morts. Le joueur qui appelle gagne en cas d'égalité.
7. **Défi** : Un adversaire peut contester un appel de pige s'il pense avoir autant ou moins de points morts.

Décompte des points

- Valeur des cartes : As = 1, cartes numériques = leur valeur nominale, figures (Valet, Dame, Roi) = 10 points chacune.
- Tongits (vider la main) : victoire immédiate. Le gagnant collecte de chaque adversaire selon leurs totaux de points morts.
- Pige ou épuisement de la pioche : le joueur avec le moins de points morts gagne. En cas d'égalité, la priorité va au joueur qui a appelé la pige ou au dernier à avoir posé une combinaison.
- Un joueur n'ayant posé aucune combinaison est « brûlé » et ne peut pas contester un appel de pige.

Variantes

- **Tongits avec jokers** : Ajout de jokers comme cartes sauvages pouvant remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison.
- **Tongits progressif** : Les points s'accumulent sur plusieurs manches, le premier à atteindre un score cible perdant la partie.
- **Tongits Go** : Une version numérique avec multijoueur en ligne, classements et tournois.

Conseils et stratégies

- Posez une combinaison tôt pour éviter d'être brûlé, ce qui vous empêcherait de contester un appel de pige.
- Utilisez le sapaw (pose sur les combinaisons des adversaires) pour réduire vos points morts sans révéler vos propres projets de combinaisons.
- Surveillez le talon de défausse et les combinaisons de vos adversaires pour anticiper leurs stratégies.

Conseils et stratégie

Posez une combinaison tôt pour éviter d'être brûlé. Utilisez le sapaw sur les combinaisons de vos adversaires pour réduire vos points morts tout en gardant votre propre main flexible. Surveillez la profondeur de la pioche pour choisir le bon moment pour appeler une pige.

La mécanique du sapaw est unique et puissante. Ajouter des cartes aux combinaisons des adversaires réduit vos points morts sans révéler vos propres combinaisons. Choisir le bon moment pour appeler une pige est une compétence clé qui nécessite de lire la taille des mains et l'état des combinaisons des deux adversaires.