

Tonk

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Vider sa main ou avoir le score le plus bas lors du frapper.

MISE EN PLACE

- 2 à 4 joueurs.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Posez la première carte en défausse.

SCORE

- Figures = 10 pts, As = 1 pt, numérotées = valeur nominale.
- Celui qui frappe avec le score le moins élevé gagne.
- Tonk (50 pts au départ) ou vider sa main = double paiement.

Conseil: Ne frappez que si vous êtes certain que votre score est le plus bas.

À VOTRE TOUR

- Piochez depuis la pioche ou la défausse.
- Posez des combinaisons (séquences ou séries).
- Frappez si votre score restant est le plus bas.

Le Tonk est un jeu rapide de style rami, populaire dans les communautés urbaines à travers les États-Unis. Les joueurs cherchent à réduire la valeur en points de leur main en formant des étalages (combinaisons et suites) ou en sortant rapidement quand leur main est déjà basse.

Objectif

Videz votre main ou ayez le total de points le plus bas quand quelqu'un termine la manche. Les figures valent 10, les As valent 1, et les cartes numérotées valent leur valeur faciale.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes (certaines variantes utilisent 7). Placez les cartes restantes comme pioche avec une carte face visible en défausse.
4. **Victoire instantanée** : Si vous recevez une main totalisant 49 ou 50, déclarez « Tonk » immédiatement et gagnez le double de la mise.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : Piochez une carte de la pioche ou de la pile de défausse.
2. **Étaler** : Posez des combinaisons (3 cartes ou plus du même rang) ou des suites (3 cartes ou plus consécutives de la même couleur) de votre main sur la table.
3. **Compléter** : Ajoutez des cartes de votre main aux étalages existants sur la table, y compris ceux des adversaires.
4. **Défausser** : Terminez votre tour en défaussant une carte.
5. **Sortir** : Si vous videz votre main, vous gagnez la manche.
6. **Poser (Frappier)** : Au lieu de piocher, vous pouvez « poser » (frapper) si vous pensez avoir le total de main le plus bas. Tous les joueurs révèlent leurs mains.

Décompte

- **Sortir** : Gagnez la mise convenue de chaque joueur.
- **Poser et gagner** : Gagnez la mise de chaque joueur.
- **Poser et perdre** : Si quelqu'un d'autre a un total égal ou inférieur, vous payez le double à chaque joueur.
- **Tonk (49-50 à la distribution)** : Gagnez le double de la mise de tout le monde.

Conseils et stratégies

- Posez tôt si votre total de main est très bas, attendre risque de vous faire piocher des cartes élevées.
- Étalez de manière agressive pour réduire rapidement la valeur de votre main.
- Suivez les cartes qui ont été jouées pour juger s'il est prudent de poser.

Conseils et stratégie

Frappez tôt si votre main est basse ; ne risquez pas d'attendre une main parfaite.

Observer les cartes défaussées est crucial pour savoir ce que les adversaires collectent.