

Tongits

3 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Svuota la mano (Tongits) o avere il punteggio non combinato più basso quando la partita termina.

PREPARAZIONE

- 3 giocatori, mazzo standard da 52 carte.
- Il primo giocatore riceve 13 carte, gli altri 12 ciascuno.
- Le carte rimanenti formano la pila di pesca.

PUNTEGGIO

- Asso=1, carte numeriche=valore nominale, Fante/Donna/Re=10 punti ciascuna.
- Tongits (mano vuota) vince immediatamente.
- Pareggio o esaurimento mazzo: vince chi ha il punteggio non combinato più basso. I giocatori che non hanno combinato sono Bruciati.

Consiglio: Combina almeno una volta presto per evitare di essere Bruciato e restare in gara.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta dalla pila o dalla pila degli scarti.
- Forma combinazioni (tris o sequenze) e scarica (sapaw) sulle combinazioni di qualsiasi giocatore.
- Scarta una carta per terminare il turno.

Tongits è il gioco di carte più popolare delle Filippine, un gioco in stile ramino per esattamente tre giocatori. I giocatori pescano e scartano carte formando combinazioni (tris e sequenze), cercando di ridurre i punti non combinati in mano a zero, o di avere il punteggio non combinato più basso quando la partita termina. Un giocatore può vincere facendo Tongits (svuotando la mano), chiamando un Pareggio, o avendo il punteggio più basso all'esaurimento del mazzo.

Obiettivo

Svuota la mano combinando tutte le carte (Tongits), o avere il punteggio non combinato più basso quando il mazzo si esaurisce o viene chiamato un Pareggio.

Preparazione

1. **Giocatori:** Esattamente 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Il primo giocatore (determinato dalla rotazione) riceve 13 carte. Gli altri due giocatori ricevono 12 carte ciascuno. Le carte rimanenti formano la pila di pesca.

Svolgimento del gioco

1. **Pesca:** Nel tuo turno, pesca una carta dalla pila o raccogli la carta in cima agli scarti.
2. **Combinazione:** Metti sul tavolo combinazioni valide (tre o più carte dello stesso valore, o tre o più carte consecutive dello stesso seme).
3. **Scarico (Sapaw):** Aggiungi carte alle combinazioni esistenti di qualsiasi giocatore sul tavolo, incluse quelle degli avversari.
4. **Scarto:** Termina il tuo turno scartando una carta scoperta sulla pila degli scarti.
5. **Tongits:** Se combini o scarichi tutte le carte rimanenti in mano, vinci immediatamente con un Tongits.
6. **Chiamata Pareggio:** Se hai combinato almeno una volta, puoi chiamare un Pareggio invece di pescare una carta. Tutti i giocatori rivelano le mani e confrontano i punteggi non combinati. Il chiamante vince in caso di pareggio.
7. **Sfida:** Un avversario può sfidare la chiamata di Pareggio se ritiene di avere un punteggio non combinato uguale o inferiore.

Punteggio

- Valori delle carte: Assi = 1, carte numeriche = valore nominale, figure (Fante, Donna, Re) = 10 punti ciascuna.
- Tongits (svuotare la mano): vittoria automatica. Il vincitore incassa da entrambi gli avversari in base ai loro punteggi non combinati.
- Pareggio o esaurimento del mazzo: il giocatore con il punteggio non combinato più basso vince. In caso di parità, favorisce il chiamante del Pareggio o l'ultimo a combinare.
- Un giocatore che non ha combinato affatto è 'Bruciato' e non può contestare una chiamata di Pareggio.

Varianti

- **Tongits con Jolly:** Aggiungere i jolly come carte jolly che possono sostituire qualsiasi carta in una combinazione.
- **Tongits Progressivo:** I punti si accumulano su più manche, con il primo a raggiungere un punteggio obiettivo che perde.
- **Tongits Go:** Una versione digitale con multigiocatore online, classifiche e tornei.

Consigli e strategie

- Combina presto per evitare di essere Bruciato, il che ti impedirebbe di contestare una chiamata di Pareggio.
- Usa il sapaw (scaricare sulle combinazioni degli avversari) per ridurre il tuo punteggio non combinato senza rivelare i tuoi piani di combinazione.
- Tieni traccia della pila degli scarti e delle combinazioni degli avversari per anticipare le loro strategie.

Consigli e strategia

Combina presto per evitare di essere Bruciato. Usa il sapaw sulle combinazioni degli avversari per ridurre il punteggio non combinato mantenendo la flessibilità della tua mano. Monitora la profondità della pila di pesca per cronometrare le chiamate di Pareggio.

La meccanica del sapaw è unica e potente. Scaricare carte sulle combinazioni degli avversari riduce il tuo punteggio non combinato senza costruire le tue combinazioni visibili agli altri. Cronometrare la chiamata di Pareggio è un'abilità critica, che richiede di leggere sia la dimensione delle mani degli avversari sia i loro stati di combinazione.