

Tongits

3 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Leeg je hand (Tongits) of heb de laagste restpunten wanneer het spel eindigt.

OPZET

- 3 spelers, standaard dek van 52 kaarten.
- Eerste speler krijgt 13 kaarten, anderen krijgen er elk 12.
- Resterende kaarten vormen de voorraadstapel.

SCORE

- A=1, getalkaarten=nominale waarde, B/V/K=10 punten elk.
- Tongits (lege hand) wint direct.
- Gelijkspel of voorraadleging: laagste restpunten wint. Niet-gecombineerde spelers zijn Verbrand.

Tip: Combineer minimaal één keer vroeg om te voorkomen dat je Verbrand raakt.

AAN DE BEURT

- Trek een kaart van de voorraad of discardstapel.
- Leg sets/reeksen en leg bij (sapaw) op de combinaties van elke speler.
- Discard één kaart om je beurt te beëindigen.

Tongits is het populairste kaartspel van de Filippijnen, een rummystijlspel voor precies drie spelers. Spelers trekken en discarden kaarten terwijl ze combinaties vormen (sets en reeksen), en proberen de restpunten (niet-gecombineerde kaartpunten) van hun hand naar nul te brengen of de laagste restpunten te hebben wanneer het spel eindigt. Een speler kan winnen door Tongits te gaan (hand leegspelen), door een Gelijkspel te roepen, of door de laagste count te hebben als de voorraad op is.

Doel

Leeg je hand door alle kaarten te combineren (Tongits), of heb de laagste restpuntencount wanneer de voorraad op is of een Gelijkspel wordt geroepen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** Precies 3 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** De eerste speler (bepaald door rotatie) ontvangt 13 kaarten. De andere twee spelers ontvangen elk 12 kaarten. De resterende kaarten vormen de voorraadstapel.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op je beurt één kaart van de voorraad of pak de bovenste discardkaart op.
2. **Combineren:** Leg geldige combinaties neer (drie of meer kaarten van hetzelfde rangnummer, of drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur).
3. **Bijleggen (Sapaw):** Voeg kaarten toe aan de bestaande combinaties van elke speler op tafel, ook aan die van je tegenstanders.
4. **Discarden:** Beëindig je beurt door één kaart open neer te leggen op de discardstapel.
5. **Tongits:** Als je alle resterende kaarten in je hand combineert of bijlegt, win je direct met een Tongits.
6. **Gelijkspeloproep:** Als je minimaal één keer gecombineerd hebt, kun je een Gelijkspel roepen in plaats van een kaart te trekken. Alle spelers tonen hun handen en vergelijken restpunttotalen. De roeper wint bij gelijkspel.
7. **Uitdaging:** Een tegenstander kan een Gelijkspeloproep aanvechten als hij denkt gelijke of lagere restpunten te hebben.

Scoren

- Kaartpuntwaarden: azen = 1, getalkaarten = nominale waarde, plaatkaarten (B, V, K) = 10 punten elk.
- Tongits (hand leegspelen): automatische overwinning. De winnaar incasseert van beide tegenstanders op basis van hun restpunttotalen.
- Gelijkspel of voorraadleging: de speler met de laagste restpunten wint. Bij gelijke restpunten wint de Gelijkspelroeper of de laatste speler die gecombineerd heeft.
- Een speler die helemaal niet gecombineerd heeft is 'Verbrand' en kan een Gelijkspeloproep niet betwisten.

Varianten

- **Tongits met Jokers:** Voeg jokers toe als wilde kaarten die voor elke kaart in een combinatie kunnen staan.
- **Progressief Tongits:** Punten worden over meerdere rondes bijgehouden, waarbij de eerste die een doelscore bereikt verliest.
- **Tongits Go:** Een digitale versie met online multiplayer, ranglijsten en toernooien.

Tips en strategieën

- Combineer vroeg om te voorkomen dat je Verbrand raakt, wat je zou verhinderen een Gelijkspeloproep te betwisten.
- Gebruik sapaw (bijleggen op combinaties van tegenstanders) om je restpunten te verlagen zonder je eigen combinatieplannen te onthullen.
- Houd de discardstapel en de combinaties van je tegenstanders bij om hun strategieën te anticiperen.

Tips & strategie

Combineer vroeg om Verbrand te worden te vermijden. Gebruik sapaw op de combinaties van tegenstanders om restkaarten af te stoten terwijl je eigen hand flexibel blijft. Houd de diepte van de voorraadstapel in de gaten om je Gelijkspeloproepen optimaal te timen.

Het sapaw-mechanisme is uniek en krachtig. Bijleggen op de combinaties van tegenstanders verlaagt je restpunten zonder dat je eigen combinaties voor anderen zichtbaar worden. Het timen van de Gelijkspeloproep is een cruciale vaardigheid, waarvoor je de handgroottes en combinatiestatus van beide tegenstanders moet inschatten.