

Tonk

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Maak je hand leeg of zorg voor het laagste puntentotaal wanneer de ronde eindigt.

OPZET

- Deel 5 kaarten aan elke speler uit (sommige varianten gebruiken 7).
- Leg de resterende kaarten als trekstapel neer met één kaart open als aflegstapel.
- Een uitgedeelde hand van 49 of 50 wint direct (Tonk).

SCORE

- Uitgaan (hand leeg): win de inzet van elke speler.
- Kloppen en winnen: win de inzet van elke speler.
- Kloppen en verliezen: betaal dubbel aan elke speler.
- Tonk bij uitdelen (49-50): win dubbele inzet.

Tip: Klop vroeg als je handtotaal erg laag is; wachten riskeert het trekken van hoge kaarten.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trekstapel of aflegstapel.
- Leg sets (3 of meer van dezelfde rang) of reeksen (3 of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) neer.
- Leg kaarten aan op bestaande combinaties, ook die van tegenstanders.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen, of klop in plaats van trekken.

Tonk is een snel rummyachtig kaartspel dat populair is in stedelijke gemeenschappen in de Verenigde Staten. Spelers proberen de puntwaarde van hun hand te verminderen door combinaties (sets en reeksen) te leggen, of door snel uit te gaan als hun hand al laag is.

Doel

Maak je hand leeg of zorg voor het laagste puntentotaal wanneer iemand de ronde beëindigt. Boeren, vrouwen en heren zijn 10 punten waard, Azen zijn 1 punt, en cijferkaarten tellen op nominale waarde.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten (sommige varianten gebruiken 7). Leg de resterende kaarten als trektafel neer met één kaart open als aflegstapel.
4. **Directe winst:** Als je een uitgedeelde hand hebt met een totaal van 49 of 50, roep dan onmiddellijk 'Tonk!' en win dubbele inzet.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek één kaart van de trekstapel of aflegstapel.
2. **Combinaties leggen:** Leg sets (3 of meer kaarten van dezelfde rang) of reeksen (3 of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) op tafel.
3. **Aanleggen:** Voeg kaarten uit je hand toe aan bestaande combinaties op tafel, ook aan die van tegenstanders.
4. **Afleggen:** Eindig je beurt door één kaart af te leggen.
5. **Uitgaan:** Als je je hand leegmaakt, win je de ronde.
6. **Kloppen:** In plaats van te trekken kun je 'kloppen' als je denkt het laagste handtotaal te hebben. Alle spelers tonen dan hun hand.

Scoren

- **Uitgaan:** Win de afgesproken inzet van elke speler.
- **Kloppen en winnen:** Win de inzet van elke speler.
- **Kloppen en verliezen:** Als iemand anders een gelijk of lager totaal heeft, betaal je dubbel aan elke speler.
- **Tonk (49-50 bij uitdelen):** Win dubbele inzet van iedereen.

Tips en strategieën

- Klop vroeg als je handtotaal erg laag is — wachten riskeert het trekken van hoge kaarten.
- Leg combinaties agressief neer om je handwaarde snel te verlagen.
- Houd bij welke kaarten gespeeld zijn om te beoordelen of kloppen veilig is.

Tips & strategie

De sleutelbeslissing in Tonk is wanneer je klopt versus wanneer je doorspelt. Een hand van 15 of minder is meestal de moeite van het kloppen waard, maar schat eerst in wat je tegenstanders waarschijnlijk hebben.

Tonk belooft snel beslissen. Anders dan bij langzamere rummyvarianten weten de beste spelers precies wanneer het risico van doorspelen niet meer opweegt tegen de potentiële winst.