

# Tongits

3 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Esvazie sua mão (Tongits) ou tenha o menor deadwood quando o jogo terminar.

## PREPARAÇÃO

- 3 jogadores, baralho padrão de 52 cartas.
- Primeiro jogador recebe 13 cartas, os outros recebem 12 cada.
- As cartas restantes formam o monte de compra.

## PONTUAÇÃO

- A=1, cartas numéricas=valor de face, V/D/R=10 pts cada.
- Tongits (mão vazia) vence automaticamente.
- Empate ou monte vazio: menor deadwood vence. Jogadores sem combinações estão Queimados.

*Dica: Faça pelo menos uma combinação cedo para evitar ser Queimado e ficar fora da disputa.*

## NA SUA VEZ

- Compre uma carta do monte ou da pilha de descarte.
- Faça combinações de conjuntos/sequências e encaixe (sapaw) nas combinações de qualquer jogador.
- Descarte uma carta para encerrar sua vez.

Tongits é o jogo de cartas mais popular das Filipinas, um jogo no estilo canastra para exatamente três jogadores. Os jogadores compram e descartam cartas enquanto formam combinações (conjuntos e sequências), tentando reduzir o deadwood (pontos de cartas não combinadas) da mão a zero ou ter o menor deadwood quando o jogo terminar. Um jogador pode vencer fazendo Tongits (esvaziando a mão), pedindo Empate ou tendo a menor contagem quando o monte acabar.

## Objetivo

Esvazie sua mão combinando todas as cartas (Tongits), ou tenha a menor contagem de deadwood quando o monte acabar ou um Empate for pedido.

## Preparação

1. **Jogadores:** Exatamente 3 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** O primeiro jogador (determinado por rotação) recebe 13 cartas. Os outros dois jogadores recebem 12 cartas cada. As cartas restantes formam o monte de compra.

## Jogabilidade

1. **Compra:** Na sua vez, compre uma carta do monte ou pegue o descarte do topo.
2. **Combinação:** Baixe combinações válidas (três ou mais cartas do mesmo valor, ou três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe).
3. **Sapaw (Encaixe):** Adicione cartas às combinações existentes de qualquer jogador na mesa, incluindo as dos oponentes.
4. **Descarte:** Encerre sua vez descartando uma carta virada para cima na pilha de descarte.
5. **Tongits:** Se você combinar ou encaixar todas as cartas restantes da sua mão, você vence imediatamente com Tongits.
6. **Pedido de Empate:** Se você já fez pelo menos uma combinação, pode pedir Empate em vez de comprar uma carta. Todos os jogadores revelam suas mãos e comparam os totais de deadwood. O solicitante vence em caso de empate.
7. **Desafio:** Um oponente pode desafiar um pedido de Empate se acreditar que tem deadwood igual ou menor.

## Pontuação

---

- Valores das cartas: Ases = 1, cartas numéricas = valor de face, figuras (V, D, R) = 10 pontos cada.
- Tongits (esvaziar a mão): vitória automática. O vencedor cobra de ambos os oponentes com base nos totais de deadwood deles.
- Empate ou monte vazio: o jogador com menor deadwood vence. Deadwood empatado favorece o solicitante do Empate ou o último jogador a fazer uma combinação.
- Um jogador que não fez nenhuma combinação está 'Queimado' e não pode contestar um pedido de Empate.

## Variantes

---

- **Tongits com Coringas:** Adicione coringas como cartas selvagens que podem substituir qualquer carta em uma combinação.
- **Tongits Progressivo:** Pontos se acumulam ao longo de múltiplas rodadas, com o primeiro a atingir uma pontuação alvo perdendo.
- **Tongits Go:** Uma versão digital com multijogador online, rankings e torneios.

## Dicas e Estratégias

---

- Faça combinações cedo para evitar ser Queimado, o que impediria você de contestar um pedido de Empate.
- Use sapaw (encaixe nas combinações dos oponentes) para reduzir seu deadwood sem revelar seus próprios planos de combinação.
- Rastreie a pilha de descarte e as combinações dos oponentes para antecipar suas estratégias.

### Dicas e estratégia

---

Faça combinações cedo para evitar ser Queimado. Use sapaw nas combinações dos oponentes para reduzir deadwood mantendo sua mão flexível. Monitore a profundidade do monte para cronometrar seus pedidos de Empate de forma ideal.

A mecânica do sapaw é única e poderosa. Encaixar cartas nas combinações dos oponentes reduz seu deadwood sem construir suas próprias combinações visíveis. Cronometrar o pedido de Empate é uma habilidade crítica, exigindo que você avalie o tamanho da mão e o estado das combinações de ambos os oponentes.