

# Teen Patti

3-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Die beste 3-Karten-Hand haben oder der letzte verbleibende Spieler sein.

### AUFBAU

- 3-6 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Alle Spieler setzen (Boot) in den Pott ein.
- 3 Karten verdeckt an jeden Spieler austeilen.

### WERTUNG

- Trail > Reine Folge > Folge > Farbe > Paar > Höchste Karte.
- Drei Asse ist der höchste Trail; A-2-3 in einer Farbe ist die höchste reine Folge.

*Tipp: Früh blind spielen, um Gegner unter Druck zu setzen und die eigenen Wettkosten niedrig zu halten.*

### AM ZUG

- Wählen, ob man blind (nicht gucken) oder offen (Karten ansehen) spielt.
- Setzen, mitgehen, erhöhen oder aufgeben. Blinde Spieler setzen zum halben Satz.
- Wenn zwei übrig sind, Aufdecken verlangen, um Hände zu vergleichen.

Teen Patti (bedeutet 'drei Karten' auf Hindi) ist eines der beliebtesten Kartenspiele in Südasien, besonders Indien. Oft mit Drei-Karten-Poker verglichen, verbindet es Elemente von Wetten, Bluffen und Handrangfolge in einem rasanten gesellschaftlichen Rahmen. Es ist ein fester Bestandteil von Diwali-Feiern und Familientreffen.

### Ziel

Die beste Drei-Karten-Hand beim Aufdecken haben oder der letzte verbleibende Spieler sein, nachdem alle anderen aufgegeben haben.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 3-6 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck (ohne Joker).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler legt einen Einsatz (Boot) in den Pott. Der Geber teilt 3 Karten verdeckt an jeden Spieler aus, einzeln.

### Spielablauf

1. **Blind oder Offen:** In deinem Zug wählen, ob man blind spielt (ohne die Karten anzusehen) oder offen (nach dem Ansehen). Blinde Spieler setzen die Hälfte des Betrags, den offene Spieler setzen müssen.
2. **Wetten:** Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler kann setzen (mitgehen oder erhöhen) oder aufgeben. Der Mindesteinsatz eines blinden Spielers entspricht dem aktuellen Einsatz; der Mindesteinsatz eines offenen Spielers ist das Doppelte des aktuellen Einsatzes.
3. **Aufdecken:** Wenn nur zwei Spieler übrig sind, kann jeder ein Aufdecken verlangen. Wenn beide offen sind, zahlen beide den aktuellen Einsatz. Wenn einer blind ist, kann nur der offene Spieler ein Aufdecken verlangen.
4. **Vergleich unter vier Augen:** Ein offener Spieler darf einen Vergleich (Sideshow) mit dem vorherigen offenen Spieler verlangen, wobei die Hände privat verglichen werden. Die schwächer Hand gibt auf.

## Punktwertung

---

- **Trail (Drilling):** Drei Karten desselben Rangs. Drei Asse ist der höchste.
- **Reine Folge (Straight Flush):** Drei aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe. A-2-3 ist die höchste.
- **Folge (Strasse):** Drei aufeinanderfolgende Karten verschiedener Farben.
- **Farbe (Flush):** Drei Karten derselben Farbe, nicht in Folge.
- **Paar:** Zwei Karten desselben Rangs. Höheres Paar gewinnt; bei Gleichstand entscheidet die Beikarte.
- **Höchste Karte:** Wenn keine andere Kombination gebildet wird, bestimmt die höchste Karte den Gewinner.

## Varianten

---

- **Mufflis:** Die Handrangfolge wird umgekehrt, sodass die schlechteste Hand gewinnt.
- **AK47:** Asse, Könige, 4er und 7er sind Jokerkarten.
- **Beste aus Vier:** 4 Karten austeilen; Spieler wählen die beste 3-Karten-Kombination.
- **Jokerjagd:** Eine oder mehrere Karten werden zufällig als wilde Joker für die Runde bestimmt.

## Tipps und Strategien

---

- Früh blind zu spielen setzt Gegner psychologisch unter Druck und hält die eigenen Einsätze niedrig.
- Wettmuster der Gegner beobachten, um auf starke oder schwache Hände zu schliessen.
- Mit schwachen Händen früh aufgeben, um das Guthaben für stärkere Gelegenheiten zu bewahren.

### Tipps & Strategie

---

Blind starten, um die Einsätze niedrig zu halten und Druck auszuüben. Darauf achten, wie Gegner nach dem Ansehen ihrer Karten setzen. Schwache Hände früh aufgeben, statt dem Pott hinterherzujagen.

Die Dynamik zwischen Blind und Offen ist zentral für die Teen-Patti-Strategie. Blind zu spielen zwingt offene Spieler, das Doppelte zu setzen, was einen Kostenvorteil schafft. Geschickte Spieler wechseln zwischen blindem und offenem Spiel, um die Pottgrösse zu manipulieren.