

Teen Patti

3-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Tener la mejor mano de 3 cartas o sé el último jugador de pie.

PREPARACIÓN

- 3-6 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Todos los jugadores apuestan inicial (bota) en la banca.
- Reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador.

PUNTUACIÓN

- Trail > Secuencia Pura > Secuencia > Color > Pareja > Carta Alta.
- Tres Aces es el trail más alto; A-2-3 de color es la secuencia pura más alta.

Consejo: Juega ciego temprano para presionar a oponentes y mantener tus costos de apuesta bajos.

EN TU TURNO

- Elige jugar ciego (sin mirar) o visto (después de mirar tus cartas).
- Apuesta, iguala, sube o retírate. Los jugadores ciegos apuestan a la mitad de la tasa.
- Cuando quedan dos, solicita una comparación para comparar manos.

Teen Patti (que significa 'tres cartas' en hindi) es uno de los juegos de cartas más populares en el sur de Asia, especialmente en India. A menudo comparado con póquer de tres cartas, combina elementos de apuestas, faroles y clasificación de manos en un ambiente social rápido. Es un elemento básico de celebraciones de Diwali y reuniones familiares.

Objetivo

Tener la mejor mano de tres cartas en la comparación, o sé el último jugador restante después de que todos los demás se retiren.

Preparación

1. **Jugadores:** 3-6 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas (sin comodines).
3. **Reparto:** Cada jugador coloca una apuesta inicial (bota) en la banca. El repartidor reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador, una a la vez.

Jugabilidad

1. **Ciego o Visto:** En tu turno, elige jugar ciego (sin mirar tus cartas) o visto (después de mirar). Los jugadores ciegos apuestan la mitad de la cantidad que los jugadores vistos deben apostar.
2. **Apuestas:** El juego procede en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador puede apostar (igualar o subir) o retirarse. Un jugador ciego apuesta mínimo igual a la apuesta actual; un jugador visto apuesta mínimo el doble de la apuesta actual.
3. **Comparación:** Cuando solo quedan dos jugadores, cualquiera puede solicitar una comparación. Si ambos son vistos, ambos pagan la apuesta actual. Si uno es ciego, solo el jugador visto puede solicitar una comparación.
4. **Comparación lateral:** Un jugador visto puede solicitar una comparación lateral (compromiso) con el jugador visto anterior, comparando manos en privado. La mano más débil se retira.

Puntuación

1. **Trail (Trío):** Tres cartas del mismo rango. Tres Aces es el más alto.
2. **Secuencia Pura (Escalera de Color):** Tres cartas consecutivas del mismo palo. A-2-3 es el más alto.
3. **Secuencia (Escalera):** Tres cartas consecutivas de diferentes palos.
4. **Color (Color):** Tres cartas del mismo palo, no en secuencia.
5. **Pareja:** Dos cartas del mismo rango. La pareja más alta gana; si es igual, la kicker decide.
6. **Carta Alta:** Cuando no se hace otra combinación, la carta más alta determina el ganador.

Variaciones

- **Mufflis:** Las clasificaciones de mano se invierten, así que la mano más débil gana.
- **AK47:** Los Aces, Reyes, 4s y 7s son cartas comodín.
- **Mejor de Cuatro:** Reparte 4 cartas; los jugadores eligen la mejor combinación de 3 cartas.
- **Caza de Comodín:** Una o más cartas se designan aleatoriamente como comodines locos para la ronda.

Consejos y Estrategias

- Jugar ciego temprano ejerce presión psicológica sobre los oponentes mientras mantiene tus apuestas bajas.
- Observa los patrones de apuesta de los oponentes para signos de manos fuertes o débiles.
- Retírate temprano con manos débiles para preservar tu bankroll para oportunidades más fuertes.

Consejos y estrategia

Comienza ciego para mantener tus apuestas bajas y aplicar presión. Presta atención a cómo los oponentes apuestan después de mirar sus cartas. Retírate manos débiles temprano en lugar de perseguir la banca.

La dinámica ciego vs. visto es central a la estrategia de Teen Patti. Jugar ciego fuerza a jugadores vistos a apostar el doble, creando una ventaja de costo. Los jugadores hábiles alternan entre juego ciego y visto para manipular el tamaño de la banca.