

# Teen Patti

3-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Avere la miglior mano di 3 carte o essere l'ultimo giocatore rimasto.**

## PREPARAZIONE

- Da 3 a 6 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Tutti i giocatori versano la posta (boot) nel piatto.
- Distribuire 3 carte a faccia in giù a ciascun giocatore.

## PUNTEGGIO

- Tris > Sequenza pura > Sequenza > Colore > Coppia > Carta alta.
- Tre Assi è il tris più alto; A-2-3 dello stesso seme è la sequenza pura più alta.

*Consiglio: Giocare alla cieca all'inizio per fare pressione sugli avversari e mantenere basse le puntate.*

## AL TUO TURNO

- Scegliere di giocare alla cieca (senza guardare) o a carte scoperte (dopo aver guardato).
- Puntare, chiamare, rilanciare o ritirarsi. I giocatori alla cieca puntano a metà tariffa.
- Quando rimangono due giocatori, richiedere un confronto per comparare le mani.

Teen Patti (che significa 'tre carte' in hindi) è uno dei giochi di carte più popolari nell'Asia meridionale, in particolare in India. Spesso paragonato al poker a tre carte, combina elementi di puntata, bluff e classifica delle mani in un ambiente sociale veloce. È un elemento essenziale delle celebrazioni del Diwali e dei raduni familiari.

## Obiettivo

Avere la miglior mano di tre carte al confronto finale, o essere l'ultimo giocatore rimasto dopo che tutti gli altri si sono ritirati.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte (senza jolly).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore versa una posta (boot) nel piatto. Il mazziere distribuisce 3 carte a faccia in giù a ciascun giocatore, una alla volta.

## Svolgimento del gioco

1. **Alla cieca o a carte scoperte:** Nel proprio turno, scegliere di giocare alla cieca (senza guardare le proprie carte) o a carte scoperte (dopo aver guardato). I giocatori alla cieca puntano la metà dell'importo che devono puntare i giocatori a carte scoperte.
2. **Puntata:** Il gioco procede in senso orario. Ogni giocatore può puntare (chiamare o rilanciare) o ritirarsi. La puntata minima del giocatore alla cieca è uguale alla posta corrente; la puntata minima del giocatore a carte scoperte è il doppio della posta corrente.
3. **Confronto:** Quando rimangono solo due giocatori, uno dei due può richiedere un confronto. Se entrambi sono a carte scoperte, entrambi pagano la posta corrente. Se uno è alla cieca, solo il giocatore a carte scoperte può richiedere un confronto.
4. **Confronto laterale:** Un giocatore a carte scoperte può richiedere un confronto laterale (compromesso) con il precedente giocatore a carte scoperte, confrontando le mani in privato. La mano più debole si ritira.

## Punteggio

---

- **Tris (Tre di un tipo):** Tre carte dello stesso valore. Tre Assi è il massimo.
- **Sequenza pura (Scala a colori):** Tre carte consecutive dello stesso seme. A-2-3 è la più alta.
- **Sequenza (Scala):** Tre carte consecutive di semi diversi.
- **Colore (Flush):** Tre carte dello stesso seme, non in sequenza.
- **Coppia:** Due carte dello stesso valore. Vince la coppia più alta; se uguali, decide il kicker.
- **Carta alta:** Quando non si forma nessun'altra combinazione, determina il vincitore la carta più alta.

## Varianti

---

- **Mufli:** La classifica delle mani è invertita, quindi vince la mano peggiore.
- **AK47:** Assi, Re, 4 e 7 sono jolly.
- **Best of Four:** Distribuire 4 carte; i giocatori scelgono la miglior combinazione di 3 carte.
- **Joker Hunt:** Una o più carte vengono designate casualmente come jolly per la manche.

## Consigli e strategie

---

- Giocare alla cieca all'inizio mette pressione psicologica sugli avversari mantenendo basse le puntate.
- Osservare i pattern di puntata degli avversari per segnali di mani forti o deboli.
- Ritirarsi presto con mani deboli per preservare il bankroll per opportunità più forti.

### Consigli e strategia

---

Iniziare alla cieca per mantenere basse le puntate e applicare pressione. Prestare attenzione a come gli avversari puntano dopo aver guardato le loro carte. Ritirarsi presto con mani deboli piuttosto che inseguire il piatto.

La dinamica tra gioco alla cieca e a carte scoperte è centrale nella strategia del Teen Patti. Giocare alla cieca costringe i giocatori a carte scoperte a puntare il doppio, creando un vantaggio sui costi. I giocatori esperti alternano tra gioco alla cieca e a carte scoperte per manipolare la dimensione del piatto.