

Teen Patti

3-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter a melhor mão de 3 cartas ou ser o último jogador restante.

PREPARAÇÃO

- 3-6 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Todos colocam ante (boot) no pote.
- Distribua 3 cartas viradas para baixo para cada jogador.

PONTUAÇÃO

- Trail > Sequência Pura > Sequência > Cor > Par > Carta Alta.
- Três Ases é o trail mais alto; A-2-3 do mesmo naipe é a sequência pura mais alta.

Dica: Jogue cego no início para pressionar oponentes e manter seus custos de aposta baixos.

NA SUA VEZ

- Escolha jogar cego (sem espiar) ou visto (olhando suas cartas).
- Aposte, pague, aumente ou desista. Jogadores cegos apostam pela metade.
- Quando restarem dois, peça um show para comparar as mãos.

Teen Patti (que significa 'três cartas' em hindi) é um dos jogos de cartas mais populares do sul da Ásia, especialmente na Índia. Frequentemente comparado ao poker de três cartas, combina elementos de apostas, blefe e classificação de mãos em um ambiente social dinâmico. É presença obrigatória nas celebrações de Diwali e reuniões familiares.

Objetivo

Ter a melhor mão de três cartas no showdown, ou ser o último jogador restante após todos os outros desistirem.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas (sem coringas).
3. **Distribuição:** Cada jogador coloca um ante (boot) no pote. O dealer distribui 3 cartas viradas para baixo para cada jogador, uma por vez.

Jogabilidade

1. **Cego ou Visto:** Na sua vez, escolha jogar cego (sem olhar suas cartas) ou visto (após olhar). Jogadores cegos apostam metade do valor que jogadores vistos precisam apostar.
2. **Apostas:** O jogo segue no sentido horário. Cada jogador pode apostar (pagar ou aumentar) ou desistir. A aposta mínima de um jogador cego é igual à aposta atual; a aposta mínima de um jogador visto é o dobro da aposta atual.
3. **Show:** Quando restarem apenas dois jogadores, qualquer um pode pedir um show. Se ambos estiverem vistos, ambos pagam a aposta atual. Se um estiver cego, apenas o jogador visto pode pedir o show.
4. **Sideshow:** Um jogador visto pode pedir um sideshow (confronto) com o jogador visto anterior, comparando mãos em particular. A mão mais fraca desiste.

Classificação das Mãos

- **Trail (Trinca):** Três cartas do mesmo valor. Três Ases é a mais alta.
- **Sequência Pura (Straight Flush):** Três cartas consecutivas do mesmo naipe. A-2-3 é a mais alta.
- **Sequência (Straight):** Três cartas consecutivas de naipes diferentes.
- **Cor (Flush):** Três cartas do mesmo naipe, não consecutivas.
- **Par:** Duas cartas do mesmo valor. O par mais alto vence; se iguais, a carta desempadora decide.
- **Carta Alta:** Quando nenhuma outra combinação é formada, a carta mais alta determina o vencedor.

Variantes

- **Mufflis:** A classificação das mãos é invertida, então a pior mão vence.
- **AK47:** Ases, Reis, 4s e 7s são coringas.
- **Melhor de Quatro:** Distribua 4 cartas; os jogadores escolhem a melhor combinação de 3 cartas.
- **Caça ao Coringa:** Uma ou mais cartas são aleatoriamente designadas como coringas selvagens para a rodada.

Dicas e Estratégias

- Jogar cego no início pressiona psicologicamente os oponentes enquanto mantém suas apostas baixas.
- Observe os padrões de aposta dos oponentes em busca de sinais de mãos fortes ou fracas.
- Desista cedo com mãos fracas para preservar sua banca para oportunidades melhores.

Dicas e estratégia

Comece cego para manter suas apostas baixas e aplicar pressão. Preste atenção em como os oponentes apostam após olharem suas cartas. Desista com mãos fracas cedo em vez de insistir no pote.

A dinâmica cego vs. visto é central para a estratégia do Teen Patti. Jogar cego força jogadores vistos a apostar o dobro, criando uma vantagem de custo. Jogadores habilidosos alternam entre jogo cego e visto para manipular o tamanho do pote.