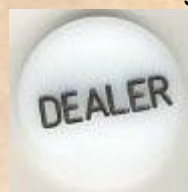


POKER Les règles du Texas Holdem

L'organisateur d'une partie privée peut toujours introduire une **règle** particulière. Il est donc important de lui demander quelles sont les **règles** qui vont s'appliquer pendant la partie. (comme par exemple la **règle** qui s'applique au small blind et au big blind.)

Début

Pour commencer, on détermine le premier donneur –Dealer- en distribuant à chacun une carte et le joueur possédant la plus forte carte deviendra le premier donneur et recevra le jeton le représentant. Chaque joueur distribuera les cartes à tour de rôle avec changement de donneur à chaque nouveau coup.



Jeton placé devant le donneur

Classiques



Le Démon du Jeu

Avant la distribution des cartes, deux joueurs vont devoir miser en aveugle, c'est çà dire avant même d'avoir vu leurs cartes. Cette mise est obligatoire :

Le joueur situé immédiatement à gauche du donneur mise le **blind**, (ou small blind) d'une valeur de 1 jeton-unité par exemple. Ce joueur est le **blindeur**.

Le joueur situé à gauche du blindeur mise le **surblind**, (ou big blind) correspondant au double du Blind. Ce joueur est le **surblindeur**.

Les enchères

Les enchères sont les annonces faites par chaque joueur. Il est important de les organiser de façon précise avant le début de la partie. Trois systèmes sont possibles :

- Le poker « **no limit** » qui n'impose aucun plafond sur les enchères. Cela donne l'avantage aux joueurs les plus fortunés qui peuvent dénaturer le jeu par des mises disproportionnées qui assomment les autres joueurs.
- Le poker « **pot limit** » qui plafonne l'enchère au contenu du pot courant. (exemple : si le pot contient 1000, alors la relance maximum autorisée sera elle aussi de 1000.)

Classiques



Le Démon du Jeu

- Le poker à **enchères limitées** qui impose une enchère maximum à chaque tour, sous forme structurelle.

exemple : Hold'em à 1 / 2 / 10 signifie :

Blind de 1 unité

Surblind de 2 unités

Enchères des deux premiers tours par montants de 2 unités.

Enchères des deux derniers tours par montants de 10 unités.

La partie peut maintenant commencer, et va se dérouler en une succession de **coups**.

Chaque coup se divise en quatre phases successives maximum, appelées Tours d'enchères.

Le premier tour d'enchères

Le donneur distribue alors deux cartes (groupées) à chaque joueur, en commençant par celui qui est à sa gauche. Chaque joueur prend connaissance de ses cartes après que le donneur se soit servi. Ces deux cartes sont dites «fermées» car elles ne peuvent être vues et donc utilisées que par le joueur qui les possède.

Le premier joueur à parler est le joueur à gauche du big blind. Le joueur a le choix entre 3 possibilités : **suivre** à hauteur du big blind, **relancer** à une enchère plus élevée que le big blind (dans les limites d'enchères imposées) ou simplement **passer** en couchant ses mains.

Quoiqu'il en soit, le tour d'enchères ne s'achèvera que lorsque tous les

Classiques



Le Démon du Jeu

joueurs auront misé la même somme ou se seront couchés. (le small blind, lui, sera toujours contraint de miser pour égaliser la mise minimale et continuer à jouer. Si tous les joueurs se sont contenté de suivre, le Surblindeur n'a pas à faire de mise supplémentaire car il a déjà contribué équitablement au pot.)

Si un joueur a relancé et n'est suivi par aucun autre joueur, il remporte le pot, sans avoir à montrer ses cartes, et c'est déjà la fin du coup.

Dès que tous les adversaires sont à la même hauteur d'enjeu, toute relance devient interdite, sinon on pourrait relancer à l'infini.

Ce premier tour d'enchères prendra donc fin lorsque tous les joueurs restant en lice (au moins deux) également appelés joueurs « actifs » auront misé le même montant.

A ce moment, tous les jetons misés par tous les joueurs sont rassemblés au centre de la table, et forment le **pot**.

Le second tour d'enchères

Le donneur prend le paquet de cartes et « brûle » celle du dessus du talon: c'est-à-dire qu'il la pose face cachée à l'écart sur le tapis (elle ne sera pas jouée), et étale les **trois cartes** suivantes, face visible, pour former le **Flop**. Ces cartes sont des cartes communautaires. Elles sont connues de tous les joueurs et peuvent être utilisées par tous les joueurs pour constituer la combinaison gagnante.

A partir du second tour d'enchères, les joueurs ont une nouvelle option de jeu. Ils peuvent dire « **Parole** » : ils s'abstiennent de miser tant qu'aucun joueur n'a misé et si tous les joueurs disent parole, le tour d'enchères s'achève lorsque le donneur dit lui aussi « Parole ».

Si un joueur mise, « ouvre » les enchères, tous les joueurs ayant dit



Classiques

parole doivent parler à nouveau et suivre, relancer ou passer.

Le troisième tour d'enchères

Lorsque le second tour d'enchères est achevé, le donneur brûle la carte du dessus du talon et étale la quatrième carte commune, face visible, près des trois autres. Cette carte est appelée « le **Tournant** » ou « **fourth street** » ou « Turn ».

Les joueurs ont les mêmes options que lors des enchères au flop.

Le quatrième et dernier tour d'enchères

Après le troisième tour d'enchères, le donneur brûle la carte du dessus du talon et étale la cinquième carte, face visible, près des quatre autres. Cette carte est appelée « **la Rivière** » ou « **fifth street** » ou « River ».

Cette carte est la dernière carte commune. avec le flop et le tournant, elle forme le tableau. toutes les cartes utilisables par le joueur, les cinq communes et les deux cartes fermées sont désormais connues.

A la fin de ce tour d'enchères, c'est le joueur qui présente la meilleure combinaison de cinq cartes qui remporte le pot. Un joueur peut également remporter le pot si sa relance n'est pas suivie et que tous ses adversaires se couchent. Dans cette situation le joueur remporte le pot sans avoir à dévoiler sa main.

C'est donc la fin définitive du coup. Le tour de donne change, avec un nouveau donneur (celui qui est assis immédiatement à gauche de l'actuel donneur. pareil pour le blind et le surblind). Ainsi chacun sera à son tour Donneur, Blindeur et Surblindeur.

Classiques



Le Démon du Jeu

Attention :

Durant un coup, il peut arriver qu'un joueur ne possède plus assez de jetons pour suivre une enchère. Il n'est pas exclu pour autant de ce coup. Comme il lui est interdit de se « recaver » avant la fin de ce coup, il lui est permis de miser les derniers jetons qu'il lui reste. On dit qu'il fait « tapis » ou qu'il est « all in » ou encore qu'il est « tapé ». (le tapis est la totalité de jetons qu'un joueur possède à un moment donné de la partie).

A partir de ce moment, on constitue un **pot parallèle** avec les autres joueurs qui continuent de miser après lui, pot auquel le joueur « tapé » n'a pas droit. Si, lors de la confrontation des mains son jeu est le plus fort, ce joueur remportera le pot principal. Le pot parallèle sera ensuite remis à la prochaine combinaison gagnante parmi les joueurs encore en lice.

Les Combinaisons au poker

Quinte Flush

Une quinte flush est la main la plus forte possible qui s'obtient sans carte gagnante. Si plus d'une main possède une quinte flush, la carte la plus élevée l'emporte. 5 as battent 5 rois, qui battent à leurs tours 5 reines, et ainsi de suite selon le rang des cartes.

Classiques



Le Démon du Jeu

Quinte

Une quinte est la meilleure main naturelle. Une quinte est une combinaison de séquence (5 cartes qui se suivent, comme 7-8-9-10-v) et qui sont de la même couleur. Dans une séquence régulière Vous pouvez avoir un as haut (A R R V T) ou bas (A-2-3-4-5). Un as haut dans une quinte est appelé quinte royale et est considérée comme la main naturelle la plus haute.

Carré

Un carré est une combinaison formée de 4 cartes de même valeur 4 AS ou 4 dames. Si il y'a 2 ou plus de mains qualifiées la main qui possède le plus haut rang gagne.

Full (main pleine)

Une main pleine est une combinaison formée par un brelan et une paire comme R-R-R-3-3. Lorsque qu'il y a 2 mains pleines le brelan détermine le gagnant. Par exemple J-J-J-5-5 sera plus fort que 10-10-10-A-A. Si pour une raison quelconque le brelan ne détermine pas le vainqueur il faut que la paire décide. Par exemple R-R-R-A-A- sera R-R-R-10-10.

Flush (couleur)

Un flush (couleur) est une main où toutes les cartes sont de la même suite comme cinq cartes carreaux par exemples. En cas d'égalité c'est le joueur ayant la carte la plus forte qui gagne.

Suite

Classiques



Le Démon du Jeu

5 cartes se suivent mais n'appartiennent pas à la même suite (il ne peut pas y avoir une combinaison de 4 suites). Un exemple de quinte 2-3-4-5-6. L'as peut être une carte haute ou basse. Lorsqu'il y'a match nul entre 2 quintes, la plus élevée des quintes l'emporte.

Brelan

3 cartes de même rang avec des cartes ne formant pas une paire. Encore une fois le brelan le plus élevé l'emporte. K-K-K-2-4 battra Q-Q-Q-2-3. Si les deux ont le même rang, la règle de la plus haute carte est prise en compte avec les 2 cartes restantes.

Double paire

Deux paires distinctes. Le plus haut rang de la paire gagne l'égalité. Si les mains possèdent la même paire élevée, la seconde paire gagne. Si les deux mains possèdent les mêmes paires, la plus haute l'emporte.

Paire

Une paire de 3 cartes distinctes. La paire la plus élevée gagne. Les cartes les plus élevées gagnent. Une paire de 3 cartes distinctes, la paire possédant le plus haut rang gagne.



Classiques