

Le Démon du Jeu

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

Avant la distribution des cartes, deux joueurs vont devoir miser en aveugle, c'est à 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.)

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



Classiques



Le Démon du Jeu

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 (une à une) 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 joueurs auront misé la même somme ou se seront couchés. (le small blind, lui, sera toujours contraint de miser pour égaler 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 parole doivent parler à nouveau et suivre, relancer ou passer.



Classiques



Le Démon du Jeu

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 les joueurs, 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.

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.



Classiques

Les Combinaisons au poker

Le Démon du Jeu

Classement des combinaisons de la plus forte à la plus faible

Quinte Flush Royale

La **quinte flush royale** est la meilleure des mains de poker. C'est une quinte à l'As, doublée d'une couleur, il n'en existe que 4 (à pique, coeur, carreau et trèfle) et elles sont de force égale.



Quinte Flush

Une quinte Flush est une Quinte (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 (As-R-D-V-T) ou bas (As-2-3-4-5).



Carré

Un carré est une combinaison formée de 4 cartes de même valeur (4 AS ou 4 dames).



Full (main pleine)

Un Full est une combinaison formée par un brelan et une paire comme R-R-R-3-3. Lorsque qu'il y a deux fulls gagnants, le brelan détermine le gagnant. Par exemple 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.



Classiques





Le Démon du Jeu

Flush (Couleur)

Un flush (couleur) est une main où toutes les cartes sont de la même couleur (5 carreaux ou 5 trèfles par exemples). En cas d'égalité c'est le joueur ayant la carte la plus forte qui l'emporte.



Quinte (Suite)

5 cartes qui se suivent mais qui n'appartiennent pas à la même couleur. Un exemple de quinte AS-2-3-4-5. L'AS peut être une carte haute ou basse. (T-V-D-R-AS) Lorsqu'il y a égalité 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 détermine le gagnant.



Paire

Une paire de 2 cartes identiques. La paire la plus élevée gagne. Autrement dit, une paire de valet bat une paire de dix.



Carte Isolée

Si aucune combinaison n'a été réalisée, c'est la plus haute carte qui gagne. Si deux mains ont la même haute carte c'est alors la plus haute carte des cartes restantes décide.



Classiques