

Texas Hold'em Poker

PETIT LEXIQUE

Abattage

C'est le fait de montrer ses cartes à la fin d'un coup : le dernier relanceur abat ses cartes et si un autre joueur peut battre sa combinaison il abat aussi ses cartes.

Board (le)

On appelle Board l'ensemble des cartes communes. Combinées avec celles de la main d'un joueur, elles lui permettent de former une combinaison.

Bouton :

Le Bouton désigne le donneur. Dans un Casino, le donneur est fictif car il est remplacé par le croupier. Le bouton est le dernier à parler durant tous les coups, excepté au premier tour d'enchères. Pour déterminer la place du bouton, le croupier saisit les cartes de trèfles, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte détermine l'emplacement du bouton.

« Brûler une carte » :

Retirer une carte du paquet sans que personne ne la voit.

Buy-in

Ce sont les frais d'inscription à un Tournoi.

Cave

Les joueurs doivent se présenter à la table de jeu avec une mise initiale dite « cave » constituée de plaques et jetons dont le change est effectué en caisse. Le montant minimum de la cave initiale est déterminé par la direction de l'établissement à chaque début de séance et ne peut plus être modifié avant la séance suivante.

Call

C'est le fait de payer pour voir : Le joueur s'aligne en payant le prix à payer, ce qui permet de rester en jeu.

CASINO D'AGON-COUTAINVILLE
02 33 47 06 88

PASINO D'AIX-EN-PROVENCE
04 42 59 69 00

CASINO D'ANDERNOS
" LE MIAMI "
05 56 82 00 65

CASINO D'ANNEMASSE
04 50 87 07 87

CASINO D'ARCACHON
05 56 83 41 44

GRAND CASINO DE BANDOL
04 94 29 31 31

GRAND CASINO
DE BEAULIEU-SUR-MER
04 93 76 48 00

CASINO DE BERCK-SUR-MER
03 21 84 87 58

CASINO DE BOULOGNE-SUR-MER
03 21 99 20 60

GRAND CASINO DE CABOURG
02 31 28 19 19

CASINO DE CALAIS
"LE TOUQUET'S"
03 21 19 16 66

PALM BEACH CASINO - CANNES
04 97 06 36 90

CASINO DE CONTREXEVILLE
03 29 08 01 14

CASINO DE DIEPPE
02 32 14 48 00

CASINO DE DIVONNE-LES-BAINS
04 50 40 34 34

CASINO D'EVAUX-LES-BAINS
05 55 65 67 33

GRAND CASINO
DE FORGES-LES-EAUX
02 32 89 50 50

CASINO DE GREDOUX-LES-BAINS
04 92 78 00 00

CASINO D'HAUTEVILLE-LOMPNES
04 74 40 07 07

CASINO DES PALMIERS
HYÈRES
04 94 12 80 80

EDEN CASINO - JUAN-LES-PINS
04 92 93 71 71

CASINO "LES FLOTS BLEUS"
LA CIOTAT
04 42 83 40 63

CASINO DE LA GRANDE MOTTE
04 67 56 46 46

CASINO DE LA ROCHE POSAY
05 49 86 20 10

CASINO "LE LYON VERT"
LA TOUR DE SALVAGNY
04 78 87 02 70

CASINO DE LA TREMBLADE
05 46 76 88 86

GRAND CASINO
DE LA TRINITE-SUR-MER
02 97 55 75 25

CASINO "LE LYDIA"
LE BARCARES
04 68 86 07 13

PASINO DU HAVRE
02 35 26 00 00

CASINO "LES QUATRE SAISONS"
LE TOUQUET
03 21 05 16 99

GRAND CASINO DE LYON
"LE PHARAON"
04 78 17 53 53

CASINO DU PALAIS
DE LA MEDITERRANEE - NICE
04 92 14 68 00

CASINO DE PALAVAS LES FLOTS
04 67 68 00 01

CASINO
DE PLOMBIERES-LES-BAINS
03 29 30 00 21

CASINO DE PLOUESCAT
02 98 69 63 41

CASINO DE PORNIC
"CASINO DU MOLE"
02 40 82 26 87

CASINO DE PORNICHET
02 40 61 05 48

CASINO DE ROYAT
04 73 29 52 52

PASINO
DE SAINT AMAND-LES-EAUX
03 27 48 19 00

CASINO "LE LION BLANC"
SAINT GALMIER
04 77 54 01 99

CASINO "LE VEGAS"
SAINT HONORÉ-LES-BAINS
03 86 30 70 99

CASINO DE SAINT NECTAIRE
04 73 88 54 71

CASINO DE SALIES DE BEARN
05 59 38 31 31

CASINO "LA ROTONDE"
PLENEUF VAL ANDRE
02 96 72 85 06

CASINO DE VICHY
"LES 4 CHEMINS"
04 70 97 93 37

CASINO DE VICHY
"GRAND CAFE"
04 70 97 07 40



Pour jouer comme un As...



Les règles
du Texas Hold'em Poker

www.partouche.com

07070207 - www.complus.nc

Texas Hold'em Poker

LES RÈGLES AU CASINO

LE PRINCIPE DU JEU :

C'est la variante du poker la plus jouée au monde. Comme au Poker traditionnel, le but du jeu est d'obtenir la meilleure "Main", c'est à dire la meilleure combinaison possible de 5 cartes.

LA SPÉCIFICITÉ DU JEU :

Chaque joueur reçoit 2 cartes "fermées", (seulement visibles par lui). Ensuite 5 cartes "ouvertes" seront posées au milieu de la table : ces dernières sont communes à tous les joueurs, elles sont dites "ouvertes". La partie se joue avec 2 joueurs minimum et 10 au maximum.

CONSTITUER LA MEILLEURE MAIN :

Il s'agit donc de faire la meilleure combinaison possible de 5 cartes, à partir des 7 cartes qui vous sont proposées : 2 cartes fermées qui vous sont distribuées et 5 cartes ouvertes successivement posées au centre de la table.

LE DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu de 52 cartes est mélangé par le donneur. Au Casino, le croupier prend le rôle du donneur, il est aussi appelé "dealer" : il assure la distribution des cartes, anime la partie et veille au bon déroulement du jeu. La partie débute par le placement d'un marqueur appelé "bouton". La donne se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et carte par carte.

3 FAÇONS DE JOUER AU TEXAS HOLD'EM POKER

LE TEXAS LIMIT HOLD'EM : le montant de chaque relance, pour ce type de Poker, est définie au préalable à la table, il est limité.

LE TEXAS POT LIMIT HOLD'EM : le montant de chaque relance est limité à trois fois le montant de la dernière relance en plus du montant du pot. La relance doit toujours être au minimum du double de la dernière relance.

LE TEXAS NO LIMIT HOLD'EM : le montant de chaque relance est limitée à la hauteur du tapis de chaque joueur. La relance doit être toujours au minimum du double de la dernière relance (sauf en cas d'un "tapis").

Pour le Texas Hold'em Poker NO LIMIT, Distribution des deux cartes fermées

Le croupier prend le rôle du donneur. Le rôle du "bouton" est déterminé en début de partie.

Après avoir déterminé le "bouton", le premier joueur situé à gauche du bouton dépose une mise dite **petite blind** égale à la moitié de la mise minimum de la table. Le second joueur dépose une **grosse blind** dont le montant est au minimum égale à celui de la petite blind et au maximum le double.

Le croupier distribue ensuite deux **cartes "fermées"** une par une à chaque joueur : seul le joueur peut les voir et les utiliser. Il commence la distribution par le joueur assis à gauche du bouton et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand tous les joueurs possèdent leur jeu, ils peuvent prendre connaissance de leur main. Le **premier tour d'enchères** peut commencer.



Le premier tour d'enchères

Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la **grosse blind** prend la parole en premier. Ainsi, le joueur a le choix : de **passer** et de ne pas rentrer dans le jeu, de **suivre** en déposant une mise égale à celle du joueur qui le précède ou de **relancer** en déposant une mise supérieure à celle du joueur qui le précède. Et ainsi de suite jusqu'au joueur de la petite blind.

De même celui-ci peut alors passer et perdre sa mise, suivre en complétant sa petite blind pour égaler la mise du joueur précédant ou relancer en augmentant sa petite blind en la rendant supérieure à la mise du joueur précédant. Le joueur de la grosse blind dispose des mêmes possibilités.

Le tour d'enchères ne s'achève que lorsque tous les joueurs ont misé la même somme ou se sont couchés. Le croupier ramasse alors les mises engagées par tous les joueurs et la place au milieu de la table : cela constitue le **pot**.

À l'issue de cette première enchère, le croupier **"brûle"** la première carte du paquet et expose à tous les joueurs trois cartes : c'est **"le flop"**.



Le flop et le second tour d'enchères

Le croupier procède alors au **deuxième tour d'enchères** pour les joueurs encore en jeu. Le premier joueur à relancer se situe immédiatement à gauche du bouton. Le joueur peut : annoncer **"check"** et ainsi laisser la parole au joueur suivant, ouvrir et déposer une mise au moins égale à la grosse blind de la table ou passer en abandonnant la partie.

De même pour le joueur suivant, s'il relance, sa mise doit être au minimum du double de la dernière relance et ne doit dépasser la somme du tapis de chaque joueur. Il en est de même pour le joueur de la petite blind et celui de la grosse blind.

Le second tour d'enchères prend fin lorsque tous les joueurs ont annoncé "check", ont passé ou ont suivi.

Quand le second tour est terminé, le croupier ramasse la mise et l'ajoute au pot situé au centre de la table.

À l'issue de ce deuxième tour, le croupier expose une carte supplémentaire (la quatrième) au jeu visible de tous les joueurs : c'est le **turn**.



Le turn et le troisième tour d'enchères

Le croupier procède alors au **troisième tour d'enchères** pour les joueurs encore en jeu. Il se déroule exactement pareil qu'au second tour d'enchères. À la fin de cette troisième enchère, le croupier rassemble les nouvelles mises et les joint au pot situé au centre de la table.

À l'issue de ce troisième tour, le croupier expose à tous les joueurs la cinquième carte du jeu : c'est le **river**. Cette carte vient compléter les trois du **flop** et celle du **turn**.

L'ensemble de ces cinq cartes constitue le **board**.



Le quatrième et dernier tour d'enchères

Le croupier procède au **dernier tour d'enchères** pour les joueurs encore en jeu. Il se déroule exactement pareil qu'au troisième tour d'enchères. À la fin de cette quatrième enchère, le croupier rassemble les nouvelles mises et les joint au pot situé au centre de la table.

Le river



L'abattage final

À la fin de ce tour d'enchères, le joueur gagnant la partie est celui qui possède la meilleure **main**. Elle est déterminée par une combinaison de cinq cartes à partir des sept cartes à disposition des joueurs. La main gagnante est la main du joueur dont la combinaison est la plus élevée. La plus haute des cartes qui composent la combinaison départage les combinaisons équivalentes.

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.

En cas d'égalité entre les combinaisons de deux joueurs ou plus, faisant appel à moins de cinq cartes, la main la plus forte sera celle comportant la carte du joueur la plus élevée en dehors de ses combinaisons. Cette carte arbitre est appelée le **"Kicker"**. C'est celui qui possède la plus forte qui est le gagnant.

En cas d'égalité parfaite, le pot sera partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de cinq cartes issues de leurs deux cartes et du board, ou seulement du board.

Durant un tour d'enchères, un joueur a la possibilité de mettre en jeu la totalité de son **tapis** sans dépasser le maximum des relances établi, dans ce cas, si tous les autres joueurs passent, le joueur ayant engagé son tapis remporte le pot. En revanche, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que celui ayant engagé son tapis, le croupier lui remettra tous les pots.

Texas Hold'em Poker

LES COMBINAISONS

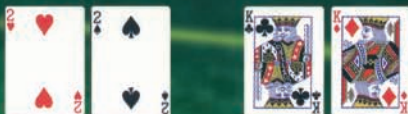
La carte forte
(High card)



La paire
(One pair)



La double paire
(Two pair)



Le brelan
(Three of a kind)



Quinte ou suite
(Straight)



La carte forte (High card)

Si une main n'entre dans aucune combinaison, elle est classée selon sa carte la plus forte. Deux mains sont comparées en utilisant les cartes fortes. Si elles sont identiques, on compare les secondes cartes les plus fortes et ainsi de suite.

La Paire (One pair)

Une Paire est constituée de deux cartes identiques. La main avec la plus haute paire gagne. Si les paires sont identiques, ce sont les kickers qui sont utilisés pour déterminer le gagnant, en commençant par la carte la plus haute, puis par la 2^{ème} et finalement la dernière carte.

La Double Paire (Two pair)

La main avec la plus forte paire gagne. Si les deux plus fortes paires sont identiques, alors ce sont les paires les plus faibles qui entrent en jeu. Si elles sont identiques, alors c'est le kicker (carte non combinée) qui détermine le vainqueur.

Le Brelan (Three of a kind)

Un Brelan est constitué de trois cartes identiques. Le plus fort Brelan gagne. Si deux joueurs ont le même brelan, alors les deux kickers (cartes non combinées) sont utilisés pour déterminer le gagnant. Le brelan est aussi appelé Trips. Si vous avez une paire et que vous obtenez un brelan avec le flop, on l'appelle aussi un Set.

Quinte ou suite (Straight)

Une quinte est constituée de 5 cartes qui se suivent numériquement. La quinte avec la plus haute carte gagne. AKQJT est la plus haute quinte, 5432A est la plus petite. (5432A est aussi appelée un wheel.)

Texas Hold'em Poker

LES COMBINAISONS

Couleur (Flush)



Le full (Full house)



Le carré (Four of a kind)



La quinte flush (Straight flush)



La flush royale (Royal flush)



La Couleur (Flush)

Une couleur est constituée de 5 cartes de la même couleur. La couleur qui a la carte la plus forte gagne. Si deux couleurs ont la même plus forte carte, celle qui a la meilleure 2^{ème} carte gagne et ainsi de suite.

Le Full (Full house)

Un full est constitué d'un brelan et d'une pair. Celui qui a le plus haut brelan gagne. Si deux joueurs ont le même brelan, celui qui a la plus haute paire gagne. Le full est aussi connu sous le nom de Boat .

La Carré (Four of a kind)

Le Carré est constitué de quatre cartes identiques. Le plus haut carré gagne. Dans le cas où le carré est sur le board, alors celui qui a le plus haut kicker gagne.

La Quinte flush (Straight flush)

Une quinte flush est constituée de 5 cartes de la même couleur qui se suivent numériquement. La plus haute quinte flush gagne. 5432A est la plus faible quinte flush.

La Flush royale (Royale flush)

AKQJT est la plus haute quinte flush : elle est appelée la quinte royale.

Combinaison

L'objectif du Poker c'est de former la Combinaison (la main) de cinq cartes la plus forte. Par ordre croissant : Paire, 2 Paires, Brelan, Quinte, Couleur, Full, Carré, Quinte Flush.

Check

Passer son tour. Un joueur qui check renonce à relancer le coup. On fait un Check quand on est déjà "au niveau" des enchères, que l'on n'a pas besoin de s'aligner : cela permet de rester en jeu, sans parier à nouveau.

Flop (le)

Après le premier tour d'enchères, le donneur distribue les trois cartes suivantes côte à côte, faces en l'air. Elles constituent ce que l'on appelle le flop, c'est-à-dire les trois premières cartes du tableau.

Kicker

En cas d'égalité parfaite, faisant appel à moins de cinq cartes, la carte du joueur la plus élevée en dehors de ses combinaisons remporte la manche.

Petite blind et Grosse blind

C'est une mise obligatoire due à la position du joueur. Le 1^{er} joueur situé à gauche du bouton doit miser une petite blind et le joueur à gauche de celui-ci doit poser sa grosse "blind". Ces "blind" sont définies par le casino.

Pot

Somme des enchères de tous les joueurs rassemblée au centre de la table.

Relance

Le joueur qui relance mise plus d'argent que ses adversaires.

River

Dépôt de la cinquième carte. Carte visible par tous les joueurs. Elle engendre l'abattage final.

Tapis

Miser la totalité de ses jetons.

Turn

Moment où le croupier dépose la quatrième carte sur le board. Carte visible par tous les joueurs. Elle engendre la quatrième et dernière enchère.