



TEXAS HOLD'EM

force croissante des mains ♦ **POKER** ♦ aide mémoire jesweb.net



1 Carte isolée
 Votre plus forte carte si vous n'avez aucune autre combinaison.



2 Paire
 Deux cartes de même rang.



3 Double paire
 Deux paires.



4 Brekan
 Trois cartes de même rang.



5 Quinte
 Cinq cartes qui se suivent.



6 Couleur
 Cinq cartes de même couleur.



7 Full
 Un brekan et une paire.



8 Carré
 Quatre cartes de même rang.



9 Quinte flush
 5 cartes qui se suivent de la même couleur. Si finit par un As, elle est royale.



Déroulement d'un tour

- ♦ Déterminez la mise minimale de départ, qu'on appelle la small blind (par exemple 5)
- ♦ Un des joueurs donne les cartes, c'est le dealer. Le joueur placé directement à sa gauche paie la small blind, son voisin de gauche paie le double, appelé big blind (par exemple 10)
- ♦ Le dealer distribue 2 cartes par joueur
- ♦ Pré-flop. Premier tour de mise, démarrant par le joueur à la gauche du big blind, et dans le sens horaire.
- ♦ Flop. Le dealer tire 3 cartes face visible
- ♦ Nouveau tour de mise, commençant par le joueur à gauche du donneur.
- ♦ Turn. Le donneur retourne une 4e carte visible.
- ♦ Nouveau tour de mise, démarrant toujours par le joueur à gauche du donneur.
- ♦ River. Le donneur retourne une 5e carte face visible.
- ♦ Dernier tour de mise.
- ♦ Si un joueur reste seul en course,

il gagne le pot sans montrer sa main. Sinon, dès que tous les joueurs restant ont misé la même somme, ils révèlent leur main. Chaque joueur présente une main de 5 cartes constituées de 0, 1 ou 2 de ses cartes propres complètes et par les cartes face visible. Le joueur ayant la meilleure main remporte le pot.

Les mises

Lors d'un tour de mise, chaque joueur peut :

- ♦ se coucher. Il défaisse ses 2 cartes et ne peut plus revenir en jeu pour cette partie.
- ♦ checker — uniquement si personne n'a encore misé de jetons pour ce tour. Il reste en jeu sans miser de jeton.
- ♦ suivre. Le joueur complète sa mise en cours pour égaliser avec la mise du joueur précédent.
- ♦ relancer. Le joueur complète sa mise en cours pour dépasser la mise du joueur précédent.
- ♦ Le tour de mise s'achève soit lorsque tous les joueurs se sont couchés sans un ; soit lorsque les joueurs restant ont suivi (tout le monde a alors placé la même mise).

Tapis (all-in)

Si un joueur n'a plus assez de jetons pour suivre, il peut faire tapis en misant tous ses jetons restants. S'il gagne, ses gains se limitent alors à ce que les autres auraient misé au dernier tour s'ils avaient misé la même valeur que le tapis. Il est à noter qu'un joueur peut aussi faire tapis même s'il a assez de jetons pour continuer.

Fin de partie

Les joueurs se mettent d'accord sur les conditions de fin de partie, qui peuvent être variées, par exemple :

- ♦ il ne reste plus qu'un joueur qui a encore des jetons, c'est-à-dire que tous les autres se sont fait éliminer.
- ♦ le temps convenu au départ est écoulé, le gagnant est alors celui qui a le plus de jetons.

Rappel

J - Jack - Valet ♦ Q - Queen - Dame ♦ K - King - Roi