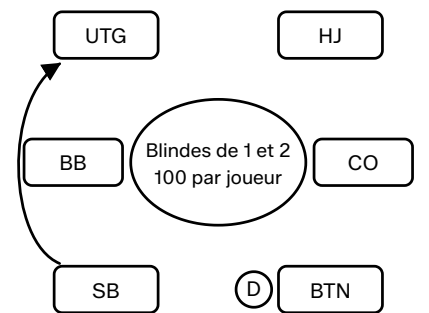


Texas Hold'em : distribue et joue ta première main

Texas Hold'em no-limit, blindes 1/2, unités sans valeur.

Le D marque le siège du bouton



Depuis SB, carte par carte, dans le sens horaire

PRÉPARE LA TABLE

- Retire les jokers du paquet de 52 cartes et trouve un objet qui servira de bouton.
- Compte 80 jetons marqués 1 et 140 jetons marqués 5.
- Donne à chacun dix jetons de 1 et dix-huit jetons de 5, soit 100 unités.
- Laisse au milieu les 20 jetons de 1 et les 32 jetons de 5 qui restent, en réserve pour les échanges.
- Écris les deux valeurs là où tout le monde peut les voir. La teinte d'un jeton ne veut rien dire en soi.

DISTRIBUE UNE MAIN, DANS L'ORDRE

- 1 Mélange, propose la coupe et place le bouton devant le joueur qui distribue cette main.
- 2 La petite blinde met 1 et la grosse blinde met 2, avant qu'une seule carte ne quitte le paquet.
- 3 Distribue carte par carte, face cachée, depuis la petite blinde dans le sens horaire, jusqu'à ce que chacun en ait deux.
- 4 Les enchères commencent avant le flop, par le joueur à gauche de la grosse blinde. Le tour se termine quand chaque joueur qui peut encore agir a parlé et égalé la plus grosse mise, et la grosse blinde garde l'option de raiser même si personne n'a raisé.
- 5 Brûle la carte du dessus face cachée, puis retourne trois cartes face visible : le flop. Désormais, le premier joueur en jeu à gauche du bouton parle en premier.
- 6 Brûle encore une carte, puis retourne une quatrième carte face visible à côté du flop. Un nouveau tour d'enchères suit.
- 7 Dernière carte brûlée, puis la cinquième carte commune. Le tour d'enchères qui suit est le dernier.
- 8 Attribue le pot, ramasse les cartes et avance le bouton d'un siège dans le sens horaire.

Personne n'a encore misé

Personne n'a encore misé : tu peux checker ou miser. Folder est aussi permis : tu abandonnes alors la main.

Tu fais face à une mise

Face à une mise, tu peux folder, caller ou raiser. Si, depuis ta dernière action, seul un all-in inférieur à un raise complet a ajouté des jetons, tu peux caller ou folder, mais pas raiser.

En heads-up, l'ordre change. Le bouton paie la petite blinde de 1 et l'autre joueur la grosse blinde de 2, et le bouton est servi en dernier : la grosse blinde reçoit donc la première carte. Le bouton parle en premier avant le flop et en dernier sur les streets suivantes.

QUELLE MAIN BAT QUELLE AUTRE, LA MEILLEURE EN HAUT

1 Quinte flush royale



6 Quinte



2 Quinte flush



7 Brelan



3 Carré



8 Double paire



4 Full



9 Paire



5 Couleur



10 Carte haute



Une main compte toujours exactement cinq cartes, et tu joues les cinq meilleures de tes sept. Quand deux joueurs ont la même paire, on compare les trois autres cartes de la plus haute à la plus basse, et la première qui diffère tranche. Ces trois cartes sont les kickers. En cas d'égalité sur les cinq cartes, le pot est partagé et aucune sixième carte ne les départage.

Six sièges, 100 unités chacun, blinds de 1 et 2.

LE POT APRÈS CHAQUE STREET

STREET	CE QUE FONT LES JOUEURS	POT
Blindes	SB met 1 et BB met 2 avant qu'aucune carte ne soit distribuée.	3
Préflop	UTG et HJ foldent. CO calle 2. BTN raise à 6, ce qui fixe le total de la street à 6. SB et BB foldent, et CO ajoute 4 pour arriver à 6.	15
Flop	CO parle maintenant en premier et checke. BTN mise 10 dans un pot de 15 et CO calle 10.	35
Turn	CO checke et BTN checke derrière. Rien n'entre dans le pot.	35
River	CO mise 12 et BTN calle 12. Les deux joueurs ont parlé et les mises sont égales : les enchères sont terminées.	59

Board

Q♠8♥3♣2♦7♠

BTN

A♥Q♦

CO

Q♥9♦

Les deux joueurs ont une paire de dames. BTN joue Q♠ Q♦ A♥ 8♥ 7♠ et CO joue Q♠ Q♥ 9♦ 8♥ 7♠. L'as de BTN bat le neuf de CO en troisième carte, donc **BTN ramasse les 59**.

Un all-in inférieur à un raise complet ne rouvre pas les enchères. Blindes de 1 et 2 : A raise à 6, B calle 6 et C fait all-in pour 8. C n'augmente la mise que de 2, moins que le dernier raise complet de 4 : continuer coûte 2 de plus à A, qui peut caller ou folder.

QUAND UN STACK S'ÉPUISE, LE POT SE DIVISE

Quatre joueurs mettent des jetons au cours de la main : A 20, B 50, C 80 et D 10 avant de folder.

Board

K♣9♥7♦4♠2♣

A

K♦K♥

B

A♠A♥

C

Q♥Q♠

LE POT	UNITÉS	QUI PEUT LE GAGNER	QUI LE REMPORTE
Pot principal	70	A, B et C	A, avec un brelan de rois
Pot annexe	60	B et C	B, avec une paire d'as
Rendu	30	Personne ne l'a égalé	C le récupère

Le pot principal, ce sont les 20 premiers de A, de B et de C, plus les 10 que D a laissés en foldant : 70. Le pot annexe, ce sont les 30 que B et C ont chacun mis au-delà de 20 : 60.

Règles de la Tournament Directors Association

L'association a publié la version 1.0 en 2024. Les règles de maldonne et d'all-in données ici en viennent, et le floor d'un tournoi suit ce règlement dès que l'événement l'adopte.

Règlement de la salle de poker

Le règlement propre à une salle de poker régit ses cash games et tranche des conventions comme le jeton impair. Il ne vaut que dans cette salle. Les règles de cash game de PokerStars Live en sont un exemple publié.

Robert's Rules of Poker

La version 11, plus ancienne, sert de référence aux procédures des parties à la maison, comme remplacer une seule carte fermée exposée. Une salle qui publie son propre règlement suit plutôt celui-ci.