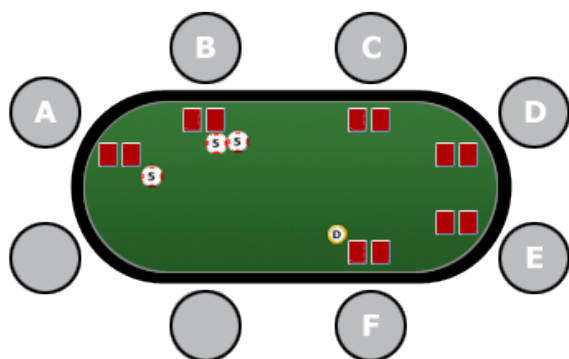


LE GUIDE RAPIDE DU TEXAS HOLD'EM

GÉNÉRALITÉS

Texas Hold'em est un jeu de cartes dont certaines sont dites « communes », ce qui signifie que certaines cartes sont distribuées face découverte au milieu de la table et sont partagées par tous les joueurs. Chaque joueur reçoit deux cartes appelées « pocket cards » ou « hole cards » qu'il utilise avec les cinq cartes communes pour former la meilleure main de cinq cartes possible.

Le joueur qui reçoit en dernier ses cartes est considéré comme le donneur. Le bouton du donneur est alors placé devant lui. À la fin d'une main, le bouton du donneur est passé au joueur suivant (dans le sens des aiguilles du montre).



PLACEMENT DES BLINDS

La plupart des mains au poker commencent par un tour de mise forcé. Cette mesure garantit qu'il y aura de l'action à chacune des mains. Texas Hold'em se joue avec deux blinds (= une mise avant de recevoir les pocket cards) placés avant la distribution des cartes par les deux premiers joueurs situés à gauche du donneur. Le petit blind est placé par le premier joueur à gauche du dealer et le gros blind par le second. Le gros blind correspond toujours à la mise min. à la table et le petit blind équivaut à sa moitié.

Au cours d'un tour de mise, les joueurs ont, chacun à leur tour, le choix entre les options suivantes :

Bet: Miser (mettre de l'argent dans le pot)

Call: Suivre (miser la même somme qu'un autre joueur)

Fold: Passer (donner ses cartes au donneur, ce qui équivaut à abandonner)

Check: Parole (ne rien miser et passer son tour si aucun pari n'a encore été placé)

Raise: Relancer (augmenter la mise d'un autre joueur)

Re-Raise: Re-relancer (augmenter la relance d'un autre joueur)

PREMIER TOUR – LE PRE FLOP, DISTRIBUTION DES CARTES

Une fois les blinds placés, le donneur distribue deux cartes face cachée à chaque joueur. Le donneur distribue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les deux cartes sont appelées « hole cards » ou « pocket cards ».

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur décide s'il veut miser. La personne après le gros blind est la première à parler.

Au cours du premier tour, il est impossible de dire « Parole », seules les options suivantes sont disponibles : miser, suivre, relancer ou passer. Tous les joueurs doivent placer la même somme dans le pot pour continuer à jouer. Si un joueur relance, tous les autres joueurs doivent suivre ou re-relancer, ou passer (ce qui équivaut à abandonner).

SECOND TOUR – LE FLOP

Le donneur retourne trois cartes sur la table – le flop. Ces trois cartes sont des cartes communes et peuvent être utilisées en combinaison avec les deux cartes face cachée que possède chaque joueur.

Les joueurs restants commencent maintenant le deuxième tour de mise. Le joueur placé à gauche du donneur est le premier à parler. Il dispose des options suivantes : parole, miser, suivre, relancer ou passer.

Tous les joueurs doivent placer la même somme dans le pot ou se coucher avant la fin du tour de mise.

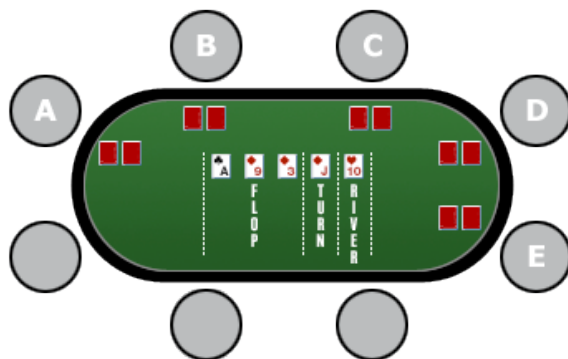
À partir de maintenant, les mêmes règles sont appliquées pour les mises et relances à chaque tour de mise.

TROISIÈME TOUR - LE TURN

Le donneur retourne la quatrième carte commune sur la table. Chaque joueur a désormais six cartes à sa disposition. Un nouveau tour de mise commence alors.

QUATRIÈME ET DERNIER TOUR – LE RIVER

La cinquième et dernière carte commune est retournée. Un nouveau tour de mise commence alors.



LE SHOWDOWN

En tout, cinq des sept cartes sont utilisées pour former une main. Cela signifie que chaque joueur doit former la meilleure main de cinq cartes possible à partir de ses deux cartes et des cinq cartes communes. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos propres cartes, vous pouvez « jouer le tapis » si la meilleure main possible s'y trouve. Les joueurs restants montrent maintenant leurs cartes afin de déterminer le gagnant. Si un/une joueur/euse montre ses cartes et que vous n'êtes pas en mesure de les battre, vous n'êtes pas obligé de montrer vos cartes.

LE GUIDE RAPIDE DU TEXAS HOLD'EM

CLASSIFICATION DES MAINS



1. **Royal flush**, la meilleure main au poker. Elle se compose de ARDV10 de la même couleur. Les couleurs étant toutes égales, toutes les royal flushes le sont aussi.



2. **Straight flush**, une suite de cinq cartes de même couleur, comme 76543 de coeur. L'As peut être utilisé comme carte basse pour former 5432A, la straight flush la plus basse.



3. **Carré**, quatre cartes de valeur identique accompagnées d'un "kicker", comme 44442. Classification en fonction du carré, si bien que 44442 bat 3333R.



4. **Full**, trois cartes de valeur identique accompagnées de deux autres cartes également de même valeur, par exemple 777VV. Classification en fonction du brelan, si bien que 44422 bat 333AA.



5. **Flush ou couleur**, cinq cartes de même couleur, par exemple AV942 de coeur. Classification en fonction de la meilleure carte, puis en fonction de la carte suivante etc., si bien que AV942 bat AV876. La couleur ne sert pas à départager en cas d'égalité.



6. **Quinte**, cinq cartes à la suite, par exemple 76543. L'As peut être utilisé comme carte haute (ARDV10) ou basse (5432A). Les suites "Around the corner" comme 32ARD ne sont pas autorisées.



7. **Brelan**, trois cartes de valeur identique accompagnées de deux kickers de différente valeur, par exemple RRR84. Classification en fonction du brelan, si bien que RRR84 bat DDDAK mais que DDDAK bat DDDA7.



8. **Deux paires**, deux cartes de même valeur, deux autres cartes de même valeur et kicker d'une autre valeur, par exemple RR 449. Classification en fonction de la paire haute, puis de la paire basse et, en dernier lieu, en fonction du kicker si bien que RR449 bat DDJJA, RR22Q ou RR445.



9. **Une paire**, deux cartes de même valeur accompagnées de trois kickers de différente valeur, par exemple AAR53. Classification en fonction de la paire, puis de chaque kicker si bien que AAR53 bat AAR52.



10. **Carte haute**, n'importe quelle main différente des mains ci-dessus, par exemple RV542 de couleurs différentes. Classification en fonction de la plus haute carte, puis de la seconde, comme pour un flush. La couleur ne sert pas à départager en cas d'égalité.

La couleur ne sert pas à départager en cas d'égalité. Seules les cinq meilleures cartes de chaque main sont prises en compte. En cas d'égalité, le pot est partagé de manière égale entre les vainqueurs.

CHAT ET ABRÉVIATIONS AU POKER EN LIGNE

nh	Nice hand (Belle main)
vnh	Very nice hand (Très belle main)
gg	Good going (Belle partie)
lol	Laugh out loud (Lorsque l'on trouve qqch de drôle)
ty	Thank you (Merci)
wp	Well played (Bien joué)

QUELQUES POURCENTAGES

- **Flush (cinq cartes de même couleur)** : si vous avez quatre cartes de même couleur, la probabilité de faire un flush – lors du turn ou du river – est de 35,0%.
- **Open-ended Straight (par ex. 5678 et vous avez besoin d'un 4 ou d'un 9)** : La probabilité de faire une open-ended straight – lors du turn ou du river – est de 31,5%.
- **Inside Straight (par ex. 4578 et vous avez besoin d'un 6)** : La probabilité de faire une inside straight – lors du turn ou du river – est de 16,5%.
- **Trips (brelan)** : La probabilité de former un brelan avec une paire après le flop – lors du turn ou du river – est de 8,4%.

VALEUR DES MAINS DE DÉPART

Vos deux « pocket cards » ou « hole cards » sont le seul facteur qui différencie votre main de celle des autres joueurs. Savoir comment la jouer est donc essentiel. Vous avez bien plus de chances de l'emporter avec une paire AA (ace/ace) qu'avec une combinaison 7-3. Jouer les bonnes mains de départ. Savoir se coucher lorsqu'elles sont mauvaises. Les combinaisons peuvent avoir une valeur différente (bonne ou mauvaise) en fonction de votre position lors de la main. Voir 'POSITION DE JEU' ci-dessous.

LES 20 MEILLEURES MAINS DE DÉPART (le (c) signifie « de même couleur », ce qui est toujours mieux que de couleur différente)

01. AA	11. ADix(c)
02. RR	12. RV(c)
03. DD	13. AD(c)
04. VV	14. 99
05. AR(c)	15. DV(c)
06. DixDix	16. RDix(c)
07. AD(c)	17. 88
08. AV(c)	18. DDix(c)
09. AR	19. A9(c)
10. RD(c)	20. AV

POSITION DE JEU

Lors d'une partie de poker, être le dernier à parler est un avantage énorme. Dans cette position, vous regardez tout d'abord ce que font vos adversaires avant de prendre une décision. Pour devenir un bon joueur, il est nécessaire de savoir pleinement tirer avantage de cette position.

FOLD OU PASSER

Peu importe le tour de mise, si vous n'avez rien et que rien ne peut vous aider à améliorer votre main, il est judicieux de se coucher immédiatement, à moins de vouloir tenter un coup de bluff évidemment !

Vous souhaitez en savoir plus ? Allez sur <http://www.pokerroom.com/poker/poker-school.html> pour plus d'infos sur les différentes stratégies et pour consulter les guides des autres jeux !