

# Règles du Texas Hold'em

1. Un tirage au sort désigne le premier donneur et le signal par un bouton (dealer). La donne se fait dans le sens horaire. Les 2 joueurs assis à gauche du bouton posent chacun une mise d'office que l'on appelle les blinds. Il y a une petite mise (petite blind) et une grosse mise (grosse blind).
2. Chaque joueur reçoit deux cartes fermées. Le joueur assis immédiatement à gauche de la grosse blind parle en 1er.
3. Quand votre tour est venu de parler, vous avez le choix entre suivre (call), relancer (raise) ou passer (pass). Si vous êtes le blindeur et si personne n'a relancé, vous avez déjà misé la moitié de la somme requise (ou la totalité pour la grosse blind) pour rester dans le jeu et voir d'autres cartes, mais vous avez encore le droit de relancer. Si une relance a eu lieu avant vous, quelle que soit votre place, vous avez le choix entre sur-relancer (re-raise), suivre ou passer. Les cartes de chaque joueur qui a passé sont retirées de la table.
4. Le flop : Le donneur affiche 3 cartes ouvertes au milieu de la table : on appelle ces trois cartes le flop. Les joueurs qui sont encore en jeu tentent de combiner les cartes du flop avec leurs 2 cartes privées pour former la meilleure combinaison possible. Commence un deuxième tour d'enchères. Si personne n'a ouvert le tour, vous pouvez vous contenter de faire parole (check), ce qui vous permet de rester dans le coup sans rien payer. Mais si quelqu'un a misé, vous devez suivre ou relancer pour vous maintenir dans le coup et pouvoir voir la carte suivante. Si vous ne le faites pas, vous passez (pass) et vos cartes sont retirées de la table. Chaque relance doit être au minimum du double de la relance précédente.
5. Le tournant (turn) : Une 4ème carte vient rejoindre le flop. S'ouvre un troisième tour d'enchères. Là encore, chaque joueur parle à son tour, pouvant checker, suivre, relancer ou passer selon les décisions des joueurs précédents.
6. La rivière (river) : Une 5ème et dernière carte vient rejoindre le flop et le tournant. S'ouvre un 4ème et dernier tour d'enchères. Si un joueur se met à la hauteur d'une enchère adverse, il y a abattage des cartes et le pot (l'ensemble des mises) est attribué au joueur qui possède la meilleure main.
7. Si, à n'importe quel stade du coup, une enchère n'est ni suivie ni relancée par personne, celui qui l'a fait empoche d'office le pot sans être obligé de montrer ses cartes.
8. Quand le gagnant est désigné, le coup est terminé. Le bouton passe au joueur suivant et un nouveau tour commence. Les blinds augmentent après un temps déterminé (20 mn).

**Combinaisons :** dans l'ordre croissant de valeur :

Une paire : deux cartes de même valeur

Deux paires : deux fois deux cartes de mêmes valeurs

Un Brelan : Trois cartes de même valeur

Une Quinte : 5 cartes qui se suivent, peu importe les « couleurs » (L'as peut aller avec A,2,3,4,5 ou A,K,Q,J,10)

Une Couleur : 5 cartes de la même « couleurs » 5 cœurs, ou 5 piques par exemple

Un Full : 3 cartes de la même valeur + 2 autres cartes de la même valeur. Ex : 7,7,7,K,K

Un Carré : 4 cartes de la même valeur

Une Quinte Flush : 5 cartes qui se suivent et de la même « couleur »

Une Quinte Flush Royale : A,K,Q,J,10 à pique, cœur, carreau ou trèfle.

Chaque combinaison s'obtient en combinant avec les 5 cartes du tableau 0,1 ou 2 cartes de sa main, pour obtenir **la meilleure main de 5 cartes possible**.

Exemple particulier :

Tableau : A A 4 4 6

Main : 3 – 3 contre K – 8 Dans ce cas c'est K – 8 qui l'emporte, car la meilleure main de 5 cartes réalisable est A-A-4-4-K. La paire de 3 est condamnée par la double paire présente sur le tableau.