

8. le dernier parieur montre ses cartes en premier et la meilleure combinaison de 5 cartes remporte la totalité du **POT** (ensemble des jetons miser jusque là).
9. Si 2 ou plusieurs joueurs ont des mains de rang équivalent ou si la meilleure combinaison est formée par les 5 cartes communes alors le pot est partagé.
10. Si à n'importe quel moment un joueur mise et que personne ne suit ou ne relance alors il remporte le pot et n'est pas obligé de dévoiler ses cartes.
11. Une fois le pot attribué au(x) vainqueur(s), le bouton désignant le donneur est déplacé au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) et les deux joueurs suivants placent alors les blinds. La distribution de cartes peut alors commencer.



Sarl Explorimport
2 rue Robert Schuman
44400 Rezé
Tel : 02 40 78 56 43
Fax : 02 40 26 97 72

www.poker-production.fr

Toutes reproductions sans l'accord de la marque Poker Production est strictement interdite



Règles de bases

Le **Texas Hold'em No Limit** est un jeu de poker qui se joue de 2 à 10 personnes par table. L'objectif est de former la meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les 2 cartes privatives non découvertes appartenant à chaque joueur et les 5 cartes communes qui sont posées faces découvertes sur la table. (cf. carte des mains pour les différentes combinaisons et l'ordre d'importance).

Les cartes sont distribuées soit par les joueurs eux-mêmes chacun à leur tour, soit par un croupier (le donneur étant dans chacun des deux représenté par un **BOUTON** ou **DEALER**). Dans tous les cas le **BOUTON** se déplace à chaque coup de droite à gauche.

Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre et une par une, en commençant par le joueur à gauche du **DONNEUR**. Entre chaque coup les cartes sont mélangées par le donneur et « coupées » par le joueur à droite du donneur.

Au démarrage de la partie chaque joueur reçoit un nombre déterminé de jetons que l'on appelle « **TAPIS** ».

www.poker-production.fr

Toutes reproductions sans l'accord de la marque Poker Production est strictement interdite

1. Mise des blinds : Avant le début de chaque tour les 2 joueurs à gauche du donneur posent une mise à l'aveugle (blind), mises forcées respectivement, **SMALL BLIND** et **BIG BLIND** équivalent à la moitié de la mise minimum et à la mise minimum (exemple : mise minimum égale 2 alors small blind = 1 et big blind = 2). Ces enchères forcées ont pour but de créer un enjeu à chaque début de tour.

2. Distribution des cartes privatives : Une fois que les blinds sont posées, les cartes privatives sont distribuées une par une à chaque joueur.

3. 1^{er} tour d'enchère : le premier tour d'enchère peut alors avoir lieu. Le premier à parler est le joueur placé à gauche du big blind puis suivent les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Les différentes possibilités pour chaque joueur sont les suivantes :

- a. « je me couche » (fold) : je jette mes cartes et je ne suis plus en jeu pour ce tour.
- b. « je suis » (call) : j'égalise l'enchère la plus haute effectuée avant moi et je reste alors en jeu.
- c. « je relance » (raise) : je mise au minimum le double de la plus haute enchère effectuée avant moi et au maximum jusqu'à la hauteur de mon tapis (annonce « tapis » ou « all-in »)

Le premier tour d'enchère se termine quand la plus haute enchère a été égalisée ou que l'ensemble des joueurs est « couché ».

4. Le donneur distribue alors le FLOP après avoir **BRULE** la première carte du paquet (il la met de côté sans la dévoiler, ceci afin d'éviter la tricherie). Le flop est constitué de 3 cartes posées faces visibles sur la table et sont communes à tous les joueurs.

5. Le deuxième tour d'enchère démarre, sur le même principe que le premier avec une possibilité supplémentaire : tant qu'aucune mise n'a été effectuée, chaque joueur peut dire **PAROLE** ou **CHECK** ce qui signifie qu'il ne mise pas et se réserve le droit de parler une fois qu'une mise aura été faite par un autre joueur. Il aura alors la possibilité de se coucher, de suivre ou de relancer. Ce tour d'enchères commence par le premier joueur à gauche du donneur et toujours en jeu.

6. Le tour d'enchère terminé, le donneur brûle à nouveau la première carte du paquet et pose la suivante sur la table à côté du flop (face visible), elle est appelée le **TOURNANT** ou **TURN**. Suit alors un nouveau tour d'enchère semblable au deuxième.

7. Une fois le tour d'enchère terminé, le donneur brûle à nouveau la première carte du paquet et retourne une dernière carte appelée la **RIVIERE** ou **RIVER** qui est donc la 5^{ème} carte visible du **TABLEAU** ou **BOARD** (ensemble des cartes communes). Suit un quatrième et dernier tour d'enchère identique aux 2 précédents.

Si plusieurs joueurs sont encore en jeu à la fin de ce tour d'enchère, les cartes cachées sont alors dévoilées