

## **OBJECTIF**

**Face à vos adversaires, formez la meilleure combinaison de 5 cartes en choisissant parmi vos 2 cartes personnelles et les 5 cartes communes découvertes sur la table.**

## **De 2 à 10 joueurs**

Avant de jouer, achetez en caisse votre cave (somme minimum demandée pour prendre place à la table).

## **À SAVOIR**

Au poker, chaque joueur est à son tour donneur : il distribue les cartes pour la table. Au casino, c'est le croupier qui s'en charge. Un bouton blanc marqué d'un D permet d'identifier le donneur. Après chaque tour, ce bouton se déplace au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## **DÉROULEMENT DU JEU**

### **Blinds**

Avant la donne, les 2 joueurs à gauche du donneur placent des mises obligatoires : les blinds. Le 1er pose la petite blind et le deuxième place la grosse blind. Le montant de ces mises est indiqué à la table de jeu.

### **La donne**

Le croupier distribue à chaque joueur assis 2 cartes « face cachée ».



## Les enchères

Une fois les cartes distribuées, le joueur placé à gauche de la grosse blind parle en premier, il peut soit :

- Passer (fold), il jette alors ses cartes.
- Suivre (call), il s'aligne sur la plus haute mise.
- Relancer (raise), il double au minimum la mise la plus haute.

Dans la version **No limit** du poker, pas de maximum de relance, le joueur peut faire tapis (all-in) : miser tous ses jetons en une seule fois. Un tour de mises se finit lorsque tous les joueurs qui ont des cartes ont engagé la même mise. Les mises engagées constituent **le pot**.

## Le flop

Le croupier dépose 3 cartes découvertes sur la table. Un nouveau tour d'enchères débute. Le 1er joueur après le donneur parle en premier.

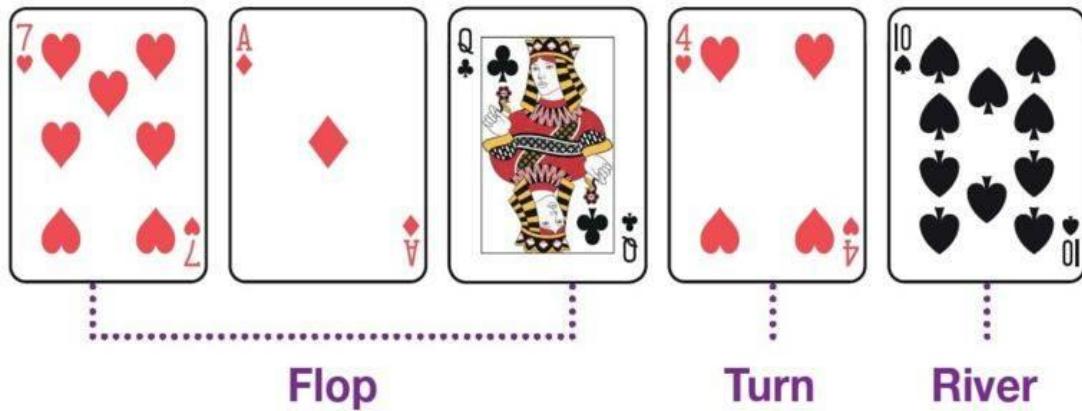
A ce stade, le joueur a une option de jeu supplémentaire : **Checker**. Il ne mise pas et attend de voir ce que font ses adversaires. Dès qu'un joueur mise de l'argent, cette option n'est plus possible.

## Tournant (Turn)

Le croupier dépose une 4ème carte commune sur la table, suivie d'un 3ème tour d'enchères.

## Rivière (River)

Le croupier tire une 5ème et dernière carte commune. Un ultime tour d'enchères a lieu avant le dévoilement des jeux.



## Gains

Le croupier identifie la main gagnante et paye le vainqueur avec le pot.

Avant de démarrer un nouveau jeu, le croupier déplace toujours le bouton au joueur suivant et effectue un mélange des cartes.

## COMBINAISONS DU POKER

CARTE HAUTE (carte la plus forte)		COULEUR (5 cartes de la même couleur)	
PAIRE (2 cartes identiques)		FULL (1 paire + 1 brelan)	
DOUBLE PAIRE (2 x 2 cartes identiques)		CARRÉ (4 cartes identiques)	
BRELAN (3 cartes identiques)		QUINTE FLUSH (5 cartes qui se suivent de la même couleur)	
QUINTE (5 cartes qui se suivent)		QUINTE FLUSH ROYALE (Quinte la plus haute et de la même couleur)	

L'as peut être utilisé comme la carte la plus petite devant le 2 ou comme la plus forte, derrière le Roi.

**BON JEU !**