

HOLD'EM POKER DE CASINO

RÈGLES DU JEU



LE HOLD'EM POKER DE CASINO EST UNE VARIANTE DU JEU DE POKER. CONTRAIREMENT AU TEXAS HOLD'EM POKER, LES JOUEURS DU HOLD'EM DE CASINO JOUENT CONTRE LA BANQUE. LE JEU DU HOLD'EM POKER DE CONTREPARTIE SE JOUE AVEC UN JEU DE CINQUANTE-DEUX CARTES. LE JEU DOIT ÊTRE NEUF ET PEUT SERVIR PLUSIEURS FOIS.

POUR JOUER, VOUS DEVEZ VOUS RENDRE DANS L'ESPACE DÉDIÉ AUX JEUX DE TABLE ET ACHETER VOS JETONS À LA CAISSE. LA NOTION DE CAVE N'EXISTE QU'AU TEXAS HOLD'EM, PUISQUE C'EST UN JEU DE CERCLE.

COMMENT JOUER ?

MISE EN PLACE DU JEU

Le croupier affecté à la table anime la partie et contrôle son bon déroulement, invite les joueurs à miser.

Après leur comptée et leur vérification, il mélange ostensiblement les cartes devant les joueurs. Un joueur suffit pour assister à la comptée et à la vérification des cartes.

Les cartes des joueurs sont, dans tous les cas, distribuées figures cachées. Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. Elles doivent demeurer de façon visible sur celle-ci.

(il faut qu'ils aient misés avant cf page suivante). Le fait qu'un joueur jette ses cartes faces cachées est considéré comme abandon de jeu.

Aucun joueur debout ne peut participer au jeu. Le nombre de joueurs assis, seuls susceptibles d'avoir une main, correspond au nombre d'emplacements marqués sur le tapis. Il est au maximum de sept.

Les joueurs ne disposent que d'une seule main et ne peuvent pas miser sur des emplacements vacants.

DÉROULEMENT DU JEU

Pour commencer la partie, les joueurs doivent mettre des mises équivalentes sur la première mise (*Ante*) et sur la case **SUPER ANTE**. Ils peuvent également miser sur la case **BONUS**.

JEU ET PAIEMENT DU BONUS

La case Bonus est facultative et indépendante du reste du jeu. Les mises qui y sont placées ne peuvent en aucun cas excéder dix fois le montant de la mise initiale dans la limite du maximum autorisé à la table.

Une fois toutes les mises disposées devant les joueurs présents et assis, le croupier distribue les cartes. De gauche à droite, il donne deux cartes faces cachées à chaque joueur, puis à lui-même.

Les joueurs, sans les montrer, regardent leurs cartes et ont maintenant le choix de :

- A)** Ne rien faire ;
- B)** Mettre une mise sur la case A 3 ou A 4, égale à 3 ou 4 fois leur première mise (*Ante*).

Une fois leur mise effectuée, les joueurs ne peuvent ni miser à nouveau, ni changer leur mise.

Le croupier procède alors à la donne des cartes collectives au centre de la table. Il « brûle » une carte, puis retourne les trois cartes suivantes (*le flop*). Les joueurs qui n'ont pas encore misé sur les cases A 3 ou A 4 ont le choix :

- A)** Ne rien faire ;
- B)** Miser sur la case A 2, égale à 2 fois la valeur de leur première mise (*Ante*) ;

Ensuite, le croupier « brûle » une carte, puis retourne une quatrième carte (« *le Turn* ») sur le tapis.

Les joueurs qui n'ont pas misé sur les cases A 2, A 3 ou A 4 ont le choix de :

- A)** Abandonner ;
- B)** Mettre une mise sur A0,5 T (*Turn*) égale à la moitié de leur première mise.

Ensuite, le croupier « brûle » une carte, puis retourne la cinquième et dernière carte (« *le River* ») sur le tapis.

Les joueurs qui ont misé sur la case A0,5 T (*Turn*) ont le choix de :

- A) Ne rien faire ;
- B) Miser sur la carte A0,5 R (*River*) avec une mise égale à la moitié de leur première mise.

La banque retourne ses 2 cartes et annonce sa meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant les 5 cartes ouvertes en commun au centre de la table. La banque a besoin d'au moins une paire pour être qualifiée.

QUAND LA BANQUE SE QUALIFIE :

Partant de droite à gauche, la banque combine les 2 cartes de chaque joueur avec les 5 cartes en commun pour obtenir le meilleur jeu de 5 cartes.

- A) Si la main du joueur est meilleure que la banque, les cases premières mises (*Ante*) et les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R gagnent l'équivalent des mises respectives.

La mise sur la case Super Ante est payée selon le tableau des paiements ci-dessous, repris sur le tapis à partir de la combinaison Quinte :

QUINTE FLUSH ROYALE : 500 pour 1 ;

QUINTE FLUSH : 50 pour 1 ;

CARRÉ : 10 pour 1 ;

FULL : 3 pour 1 ;

COULEUR : 3 pour 2 ;

QUINTE : 1 pour 1.

Pour toutes combinaisons inférieures, la mise reste, sans être ni payée ni ramassée.

- B) Si la main du joueur perd contre la banque, la mise sur Ante est perdue, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R ainsi que la case Super Ante sont perdues.

C) Quand les mains sont équivalentes, les mises sur les cases A 4, A 3, A 2, A 0, 5 T et A 0, 5 R, Ante et la case Super Ante restent au joueur sans gain ni perte.

QUAND LA BANQUE NE SE QUALIFIE PAS :

La banque, partant de droite à gauche, paie l'équivalent de la 1^{ère} mise (*Ante*) à chaque joueur. Il effectue ce paiement avant de regarder la combinaison de chaque joueur.

Toutes les autres mises, à l'exception du bonus (*voir ci-après*) ne sont ni payées ni ramassées.

La case Bonus est payée à partir du brelan, et selon le tableau de paiements ci-dessous et repris sur le tapis, dans tous les cas, banque qualifiée ou non, main du joueur supérieure à la banque ou non :

QUINTE FLUSH ROYALE : 50 pour 1 ;

QUINTE FLUSH : 40 pour 1 ;

CARRÉ : 20 pour 1 ;

FULL : 7 pour 1 ;

COULEUR : 6 pour 1 ;

QUINTE : 5 pour 1 ;

BRELAN : 3 pour 1.

Aussi, si la banque ne se qualifie pas, le croupier, pour les clients ayant misé sur la case Bonus, ouvre leur jeu et paye ou ramasse la mise selon que la main du joueur est supérieure ou non au brelan.

Le coup est nul quand les joueurs échangent des informations sur le contenu de leurs mains respectives. Par ailleurs, quelle que soit leur nationalité, les joueurs ne sont pas autorisés à parler une autre langue que le français ; seul l'usage des termes anglais employés au Hold'em Poker de contrepartie est autorisé.

FIN DE LA PARTIE

Une demi-heure avant la fermeture réglementaire, les trois dernières donnes sont annoncées.

LA MAIN GAGNANTE

Il n'y a pas vraiment de notion de « main gagnante », puisque les cas de figure sont multiples :

La banque se qualifie ou non, ce qui change les gains potentiels des joueurs.

Les joueurs ne jouant pas les uns contre les autres, certains peuvent gagner, d'autres non ou tous ou aucun. C'est une des différences avec le Texas Hold'em, où il ne peut y avoir qu'un gagnant, sauf en cas d'égalité ce qui n'est pas vraiment courant.



CASINOS

GT GROUPE TRANCHANT

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| AMNÉVILLE (57) | POUGUES-LES-EAUX (58) |
| ARGELÈS-GAZOST (65) | ROSCOFF (29) |
| BAGNÈRES-DE-BIGORRE (65) | SAINT-GERVAIS (74) |
| CAGNES-SUR-MER (06) | SÈTE (34) |
| DUNKERQUE (59) | VALRAS-PLAGE (34) |
| LE GRAU-DU-ROI (30) | VILLERS-SUR-MER (14) |
| LUC-SUR-MER (14) | YPORT (76) |
| NÉRIS-LES-BAINS (03) | BÂLE (SUISSE) |
| PAU (64) | |

www.groupetranchant.com



Accès +18 ans, non interdits de jeux, sur présentation d'une pièce d'identité.
Conception GIE Casinos Conseil & Service - RCS Paris 409 406 972. Crédit photo : Fotolia.com

« Jouer comporte des risques : endettement, dépendance... Appelez le 09-74-75-13-13 »