



CASINOS GROUPE TRANCHANT

TEXAS HOLD'EM POKER

RÈGLES DU JEU



JE DOIS ME PRÉSENTER À LA TABLE DE JEU AVEC UNE MISE INITIALE DITE « CAVE », QUE JE DISPOSE BIEN EN ÉVIDENCE SUR LE TAPIS. LA SOMME TOTALE DE CES MISES CONSTITUE MON TAPIS. JE NE DISPOSE QUE D'UNE SEULE MAIN ET NE PEUT PAS MISER SUR DES EMBLEMES VACANTS.

LE CASINO A LA POSSIBILITÉ DE DÉTERMINER, A CHAQUE DÉBUT DE SÉANCE, LA VERSION DE TEXAS HOLD'EM POKER PRATIQUÉE A LA TABLE DE JEU : TEXAS HOLD'EM LIMIT, TEXAS HOLD'EM POT LIMIT, TEXAS HOLD'EM NO LIMIT. LA VERSION DU TEXAS HOLD'EM POKER PRATIQUÉE ET SES MODALITÉS SPÉCIFIQUES FONT L'OBJET D'UN AFFICHAGE PERMANENT.

COMMENT JOUER ?

L'ATTRIBUTION DES PLACES

La partie débute en présence de **2 joueurs minimum** ; et il ne peut pas y avoir plus de **10 joueurs assis** à la table de jeu.

Si je suis **debout**, je ne peux pas participer au jeu. Si toutes les places sont déjà attribuées, j'ai la possibilité de me faire inscrire sur une **liste d'attente** placée sous la responsabilité du Chef de partie qui attribue des places assises de façon aléatoire. Je ne suis **pas autorisé à changer de place**.

Je peux m'absenter en laissant **mes mises** à la table de jeu. Celles-ci sont alors sous la surveillance du croupier. Dans le cas où je m'absente au-delà de la durée maximale prévue au règlement intérieur du casino, le Chef de partie les **consigne** à mon nom ; et procède à l'attribution de ma place vacante. Si je ne réclame pas mes mises consignées avant la fin de la séance, elles sont portées au registre des orphelins.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le croupier mélange un **jeu de 52 cartes** devant les joueurs. La partie débute par le placement d'un marqueur (BOUTON). Pour déterminer la **place du BOUTON**, le croupier saisit les cartes de trèfle, en distribue une à chaque joueur face ouverte en commençant par sa gauche. La carte la plus forte détermine l'emplacement du BOUTON.

Avant chaque donne, les 2 joueurs placés immédiatement à gauche du BOUTON sont tenus de déposer sur le tapis une **mise initiale obligatoire** :

1. Le **1^{er} joueur dépose une mise (SMALL BLIND)** égale à la moitié de la mise minimum de la table.
2. Le **2^{ème} joueur dépose une mise (BIG BLIND)** dont le montant est au minimum égal à celui de la SMALL BLIND et au maximum le double.
3. Le casino peut autoriser (règlement intérieur) l'utilisation d'une **3^{ème} mise initiale facultative (OPTION)**. Le 3^{ème} joueur situé à gauche du BOUTON peut alors déposer une OPTION dont le montant est le double de celui de la BIG BLIND.

Après avoir vérifié toutes les mises initiales, le **croupier distribue les cartes, une par une, figures cachées**, en commençant par le joueur assis à la gauche du BOUTON et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. **Chaque joueur reçoit 2 cartes** qu'il est tenu de protéger. Les cartes ne doivent en aucun cas être tenues sous le niveau de la table. **Au cours d'une partie, le joueur a la possibilité de se RECAVER**. Aucune RECAVE n'est acceptée pendant un coup. A l'issue de la donne, les joueurs prennent connaissance de leur main. Le croupier procède alors au **1^{er} tour d'enchères**.

Le joueur situé à gauche du joueur ayant misé la BIG BLIND prend la parole en premier :

- Il peut **PASSER** ; et pose ses cartes devant lui, faces cachées.
- Il peut **SUIVRE** ; et dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède.
- Il peut **RELANCER** ; et dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède.

Les joueurs suivants (jusqu'au joueur ayant misé la SMALL BLIND) se déterminent de la même façon. Le joueur ayant misé la SMALL BLIND prend alors la parole :

- Il peut **PASSER** ; et pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise.
- Il peut **SUIVRE** ; et complète sa SMALL BLIND afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède.

- Il peut **RELANCER** ; et complète sa **SMALL BLIND** afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède.

Le joueur ayant misé la **BIG BLIND** prend ensuite la parole :

- Il peut **PASSER** ; et pose ses cartes devant lui, faces cachées. Il perd sa mise.
- Il peut **SUIVRE** ; et complète sa **BIG BLIND** afin d'égaliser la mise du joueur qui le précède.
- Il peut **RELANCER** ; et complète sa **BIG BLIND** afin qu'elle soit supérieure à la mise du joueur qui le précède.

Dans le cas où aucun joueur n'a relancé au cours du premier tour d'enchères, le joueur ayant misé la **BIG BLIND** peut annoncer **PAROLE** ou **CHECK**. Cette annonce met fin au 1^{er} tour d'enchères.

En cas de **RELANCE** du joueur ayant misé la **BIG BLIND**, le croupier procède à un nouveau tour d'enchères qui ne se termine qu'au moment où les joueurs encore en jeu ont tous suivi ou relancé.

1^{ER} TOUR POUR LES JOUEURS

Quand le 1^{er} tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées par tous les joueurs. Ces enjeux ramassés par le croupier sont placés au centre de la table et constituent le **POT**. A l'issue de ce premier tour, le croupier brûle la 1^{ère} carte du paquet et expose 3 cartes, figures en dessus, qui déterminent le **FLOP**. Ces 3 cartes sont communes à tous les joueurs encore en jeu. La partie se poursuit tant que 2 joueurs participent encore au jeu.

2^{ÈME} TOUR POUR LES JOUEURS ENCORE EN JEU

Le 1^{er} joueur à prendre la parole se situe immédiatement à gauche du **BOUTON** :

- Il peut annoncer **PAROLE** ou **CHECK** ; et laisse la parole au joueur suivant.
- Il peut **OUVRIR** ; et dépose une mise au moins égale à la **BIG BLIND** de la table.
- Il peut **PASSER** ; et pose ses cartes devant lui, faces cachées.

Le joueur suivant se détermine de la sorte :

- Il peut annoncer **PAROLE** ou **CHECK**, mais uniquement si le joueur précédent lui a laissé la parole ou a passé.
- Il peut **OUVRIR** ; et dépose une mise au moins égale à la **BIG BLIND** de la table, mais uniquement si le joueur précédent n'a pas déjà ouvert ou s'il a passé.
- Il peut **SUIVRE** ; et dépose une mise égale à celle du joueur qui le précède.

- Il peut **RELANCER** ; et dépose une mise supérieure à celle du joueur qui le précède.
- Il peut **PASSER** ; et pose ses cartes devant lui, faces cachées.

Tous les autres joueurs encore en jeu se déterminent de la même façon. Le tour d'enchères prend fin lorsque tous les joueurs ont annoncé **PAROLE** ou **CHECK**, ont **PASSÉ** ou ont **SUIVI** ou lorsque leur **RELANCE** a été suivie.

Quand le 2^{ème} tour d'enchères est terminé, le croupier ramasse les mises engagées pour les ajouter au **POT**. A l'issue de ce 2^{ème} tour, le croupier brûle la 1^{ère} carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le **TURN**. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des 3 cartes du **FLOP**.

3^{ÈME} TOUR POUR LES JOUEURS ENCORE EN JEU

Les joueurs se déterminent pour le 3^{ème} tour d'enchères. Une fois terminé, le croupier ramasse les mises engagées pour les ajouter au **POT**. A l'issue de ce 3^{ème} tour, le croupier brûle la 1^{ère} carte du paquet et expose une carte supplémentaire, figure en dessus, qui détermine le **RIVER**. Cette carte supplémentaire est commune à tous les joueurs encore en jeu en plus des 3 cartes du **FLOP** et de la carte du **TURN**. L'ensemble de ces 5 cartes constitue le **BOARD**.

DERNIER TOUR POUR LES JOUEURS ENCORE EN JEU

Le croupier procède au dernier tour d'enchères et les joueurs se déterminent. Une fois terminé, le croupier ramasse les mises engagées pour les ajouter au **POT**.

COMMENT ENCHÉRIR ?

Durant un **tour d'enchères**, j'ai la possibilité d'engager **la totalité de mon TAPIS en enjeu** sans dépassement des maxima de **RELANCE**.

Si tous les autres joueurs passent, je remporte la totalité du POT.

Dans le cas où le montant total de mon **TAPIS** est inférieur aux enjeux engagés par les autres joueurs, le croupier procède à la création de **2 POTS distincts** :

- Un **POT principal** constitué de mon TAPIS et d'une fraction équivalente de l'enjeu de chaque joueur qui a suivi ou relancé jusqu'alors. Si j'ai la main la plus forte, le croupier me remet le POT principal.

- Un **POT extérieur** constitué de tous les autres enjeux restants et engagés jusqu'à la fin du coup par les autres joueurs. Si j'ai la main la plus forte, le croupier remet le POT extérieur à la 2^{ème} main la plus forte du coup.

Dans tous les cas, si la main la plus forte est celle d'un autre joueur que moi, le croupier lui remettra tous les POTS.

MAIN GAGNANTE

Le croupier demande aux joueurs de procéder à l'abattage de leurs **2 cartes**.

La meilleure main est déterminée par une **combinaison de 5 cartes** à partir des 7 cartes à disposition des joueurs. La main gagnante est celle dont la combinaison est la plus élevée.

La plus haute des cartes qui composent la combinaison **départage les combinaisons équivalentes**.

En cas d'égalité entre les combinaisons de 2 joueurs ou plus, faisant appel à moins de 5 cartes, la main la plus forte sera celle comportant la carte du joueur la plus élevée en dehors de ces combinaisons.

En cas d'égalité parfaite, le POT sera partagé entre toutes les mains ex aequo. Il y a égalité parfaite lorsque les joueurs ont la même combinaison composée de 5 cartes issues de leurs 2 cartes ou de l'une de leurs 2 cartes et du BOARD, ou seulement du BOARD.

Le croupier remet au gagnant la totalité du POT, minorée du prélèvement légal.

Pour arrêter la partie, les 3 dernières mains devront être annoncées préalablement.



LES COMBINAISONS



PAIRE



FULL



DOUBLE PAIRE



CARRÉ



BRELAN



QUINTE FLUSH



QUINTE



QUINTE FLUSH ROYALE



COULEUR (OU FLUSH)



EN RÉSUMÉ

**J'achète des jetons
à la caisse**

**But du jeu :
Avoir la main gagnante !**

**Pour atteindre le but :
Je dois avoir la combinaison
la plus élevée.**



CASINOS

GT GROUPE TRANCHANT

AMNÉVILLE (57)
ARGELÈS-GAZOST (65)
BAGNÈRES-DE-BIGORRE (65)
CAGNES-SUR-MER (06)
DUNKERQUE (59)
LE GRAU-DU-ROI (30)
LUC-SUR-MER (14)
NÉRIS-LES-BAINS (03)
PAU (64)

POUGUES-LES-EAUX (58)
ROSCOFF (29)
SAINT-GERVAIS (74)
SÈTE (34)
VALRAS-PLAGE (34)
VILLERS-SUR-MER (14)
YPORT (76)
BÂLE (SUISSE)

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 »**