

Règle du Poker Hold'em : déroulement, combinaisons et conseils

Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre une main de Texas Hold'em sans bloquer la table

Le Texas Hold'em est la variante de poker la plus connue autour d'une table entre amis comme dans les parties plus sérieuses. Chaque joueur reçoit deux cartes cachées et tente de composer la meilleure main de cinq cartes avec les cartes communes révélées au centre. Le jeu demande de la patience, un peu de mémoire, beaucoup d'observation et quelques réflexes de prudence.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Poker Hold'em, chaque joueur utilise ses deux cartes cachées et les cinq cartes communes pour former la meilleure combinaison possible de cinq cartes. La manche se gagne soit en ayant la meilleure main à l'abattage, soit en faisant coucher tous les autres joueurs avant la révélation finale.

En bref

Réponse rapide : au Poker Hold'em, chaque joueur

Plusieurs joueurs autour d'une table

Matériel

Jeu de cartes, jetons, bouton donneur

Objectif

Former la meilleure main ou remporter le pot

Type

Jeu de cartes, enchères, stratégie

C'est un jeu complexe qui sollicite plusieurs heures d'apprentissage et de pratique.

Pour une première partie, l'idéal est de garder la hiérarchie des combinaisons sous les yeux et de jouer avec des mises symboliques, afin de comprendre le mécanisme sans transformer la soirée en examen de mathématiques appliquées.

Principe et but du jeu

Le but est de gagner le pot, c'est-à-dire l'ensemble des jetons misés pendant la manche. Pour y parvenir, deux chemins sont possibles : aller jusqu'à l'abattage avec la meilleure main, ou pousser les autres joueurs à abandonner avant la fin du coup. Chaque décision compte, car suivre une mise engage des jetons, relancer met la pression, et se coucher permet d'éviter de perdre davantage avec une main trop faible.

Règle du Poker Hold'em : déroulement, combinaisons et conseils

Regle.Net

Les cartes cachées

Chaque joueur reçoit deux cartes face cachée. Elles lui appartiennent et ne sont révélées qu'à la fin si le joueur est encore dans le coup.

Les cartes communes

Cinq cartes sont révélées au centre de la table en plusieurs étapes. Tous les joueurs encore en jeu peuvent les utiliser pour construire leur main.

Matériel et mise en place

Une partie utilise un jeu de cartes, des jetons pour représenter les mises et un jeton de donneur qui indique la position du donneur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les deux joueurs placés à gauche du donneur doivent poser les mises obligatoires : la petite blinde et la grosse blinde.

La grosse blinde, dont la valeur est le double de celle de la petite blinde, correspond à la mise minimale à la table. La valeur des blinds dépend des mises choisies pour la partie. Une fois les blinds payées, chaque joueur reçoit deux cartes distribuées une par une.

- Placez le bouton donneur devant le joueur concerné, puis faites tourner ce bouton à chaque nouvelle main.
- Le joueur à gauche du donneur pose la petite blinde, le joueur suivant pose la grosse blinde.
- Distribuez deux cartes cachées à chaque joueur, sans les montrer aux autres.

Déroulement d'une partie

Une manche suit un ordre précis. C'est ce cadre qui évite les débats sans fin du type "attends, on était déjà à la rivière ?". Les enchères alternent avec la révélation progressive des cartes communes.

- Pré-flop : après la distribution des deux cartes cachées, le premier tour d'enchères commence. Le premier joueur à parler est celui assis à gauche de la grosse blinde.
- Flop : le donneur révèle trois cartes communes face visible au centre de la table. Un nouveau tour d'enchères commence avec le premier joueur encore en jeu à gauche du donneur.
- Tournant : une quatrième carte commune est révélée. Les joueurs encore en jeu participent à un nouveau tour d'enchères.
- Rivière : une cinquième et dernière carte commune est révélée. Le dernier tour d'enchères a lieu.
- Abattage : si plusieurs joueurs sont encore en jeu, ils révèlent leurs cartes cachées. La meilleure main de cinq cartes remporte le pot.

Règle du Poker Hold'em : déroulement, combinaisons et conseils

Regle.Net

Règles particulières et cas fréquents

Lors d'un tour d'enchères, un joueur peut suivre la mise précédente, relancer, faire tapis ou se coucher. Suivre signifie ajouter assez de jetons pour rester dans le coup. Relancer signifie augmenter la mise. Faire tapis consiste à miser la totalité de ses jetons. Se coucher revient à abandonner la manche : le joueur remet ses cartes sans ajouter d'autres jetons.

Après le flop, si aucun joueur n'a encore misé pendant le tour, un joueur peut faire parole, c'est-à-dire rester dans le coup sans miser et laisser l'initiative au joueur suivant. Si tout le monde fait parole, le tour d'enchères se termine immédiatement.

Le poker utilise beaucoup de termes spécifiques. Si un mot bloque la table, mieux vaut vérifier rapidement plutôt que d'improviser une règle au milieu du coup : voir notre lexique pour mieux comprendre.

Combinaisons de cartes, de la plus faible à la plus forte

- Carte haute : aucune combinaison particulière, seule la carte la plus forte compte, par exemple un As ou un Roi.
- Paire : deux cartes de la même valeur, par exemple 2 Rois.
- Double paire : deux paires différentes, par exemple 2 Rois et 2 cartes "10".
- Brelan : trois cartes de la même valeur, par exemple 3 Rois.
- Suite : cinq cartes consécutives de couleurs différentes, par exemple 4? 5? 6? 7? 8?.
- Couleur, ou flush : cinq cartes non consécutives de même couleur, par exemple 1? 5? 8? 7? 10?.
- Full House : un brelan et une paire, par exemple 3 Reines et 2 Rois.
- Carré : quatre cartes de même valeur, par exemple 4? 4? 4? 4?.
- Quinte flush : cinq cartes consécutives de même couleur, par exemple 4? 5? 6? 7? 8?.
- Flush Royal : As, Roi, Dame, Valet et 10 de même couleur.

Tableau récapitulatif

Règle du Poker Hold'em : déroulement, combinaisons et conseils

Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Blindes	Les deux joueurs à gauche du donneur posent la petite et la grosse blinde avant la	La grosse blinde fixe la mise minimale de départ.
Pré-flop	Chaque joueur a deux cartes cachées et décide de suivre, relancer, faire tapis ou se coucher.	Ne vous accrochez pas à une main moyenne uniquement par
Flop	Trois cartes communes sont révélées, puis un nouveau tour d'enchères commence.	C'est souvent là que la force réelle de votre main se précise.
Tournant et rivière	La quatrième puis la cinquième carte commune sont révélées, chacune suivie d'enchères.	Plus les cartes communes avancent, moins il reste de
Abattage	Les joueurs encore en jeu montrent leurs cartes et comparent leur meilleure main de cinq cartes.	La meilleure combinaison remporte le pot.

Comment gagner ?

Pour gagner une manche, il faut soit posséder la meilleure main au moment de l'abattage, soit être le dernier joueur encore en jeu parce que tous les autres se sont couchés. À la fin du dernier tour d'enchères, les joueurs encore présents révèlent leurs cartes cachées, en commençant par le dernier joueur ayant relancé.

Le vainqueur est celui qui forme la meilleure main de cinq cartes à partir d'un ensemble de sept cartes : ses deux cartes cachées et les cinq cartes communes. Il n'est pas obligatoire d'utiliser exactement ses deux cartes cachées si les cartes communes permettent une meilleure combinaison.

Pour gagner une partie sur la durée, mieux vaut rester prudent et éviter de surenchérir avec un jeu moyen. Commencez par un jeu serré, fuyez les mains marginales, observez les habitudes de vos adversaires et ne misez pas plus que ce que votre coup raconte. Un bluff crédible vaut mieux qu'un grand théâtre qui sent la panique à trois mètres.

Enfin, si vous décidez de jouer de l'argent, jouez dans vos moyens et jamais avec des sommes liées à vos dépenses ou à votre train de vie quotidien. Le plaisir de jouer doit rester plus important que le montant du pot.

Erreurs fréquentes

Règle du Poker Hold'em : déroulement, combinaisons et conseils

Regle.Net

Confondre couleur et suite

Une couleur demande cinq cartes de même couleur. Une suite demande cinq valeurs consécutives. Les deux ne se mélangent que dans le cas d'une quinte flush.

Suivre trop souvent "pour voir"

Chaque curiosité coûte des jetons. Si votre main est faible et que les enchères montent, se coucher est parfois la meilleure décision.

Oublier la position du donneur

L'ordre de parole change beaucoup de choses. Le bouton donneur sert justement à savoir qui parle, qui paie les blindes et où commence l'action.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes où l'observation, la prise de risque et le bon timing comptent autant que les cartes en main, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches ou complémentaires.

Jeux de Cartes Tarot Rami Belote

Questions fréquentes

Combien de cartes reçoit chaque joueur au Poker Hold'em ?

Chaque joueur reçoit deux cartes cachées. Elles sont combinées avec les cinq cartes communes pour former la meilleure main possible de cinq cartes.

Que signifie faire tapis ?

Faire tapis signifie miser la totalité de ses jetons sur le coup en cours. Le joueur reste alors en jeu avec tous les jetons qu'il possède engagés dans le pot.

Peut-on gagner sans montrer ses cartes ?

Oui. Si tous les autres joueurs se couchent avant l'abattage, le dernier joueur encore en jeu remporte le pot sans avoir besoin de révéler ses cartes.

Quelle est la combinaison la plus forte ?

La combinaison la plus forte est la Flush Royal : As, Roi, Dame, Valet et 10 de même couleur.