



STUD-7 - Stud à 7 cartes

Le Stud à 7 cartes est la version la plus populaire du stud et on y joue entre deux et huit joueurs.

Chaque joueur reçoit en tout sept cartes :

3 faces en bas et 4 faces en l'air.

On joue au Stud à 7 cartes en enchères fixes (« limit »).

Objectif

L'objectif consiste à former la meilleure combinaison de cinq cartes parmi les sept cartes reçues.

Mises forcées

Ante

Le stud à 7 cartes est habituellement joué en misant un ante qui est à peu près égal au cinquième de la petite limite.

Chaque joueur doit payer l'ante avant de recevoir ses cartes.

L'ante constitue le début du pot mais ne compte pas dans les enchères que les joueurs sont amenés à faire ensuite.

Bring in

Après le premier tour de donne, quand chaque joueur a une carte face en l'air et deux cartes faces en bas, la personne qui arbore la plus petite carte face en l'air doit payer d'office le "bring in", ce qui signifie qu'il doit poster la moitié de la petite limite au pot.

Si deux ou trois joueurs ont la plus petite carte, c'est celui qui possède la carte la moins forte par sa couleur

(à savoir du plus fort au moins fort, Pique Coeur Carreau et Trefle) qui doit payer le bring-in.

Cette mise compte comme l'ouverture du pot, ce qui signifie que, si personne ne la relance,

le joueur qui a mis le bring-in n'a rien à miser d'autre pour voir la carte suivante et se voit dans l'obligation de checker !

Tours d'enchères

Il y a cinq tours d'enchères.

En Stud à 7 cartes à enchères fixes, les enchères s'incrémentent selon la petite limite lors des deux premiers tours d'enchères, puis selon la grande limite lors des trois derniers.

Si par exemple vous êtes à la table 3-6, les enchères des deux premiers tours

s'incrémenteront
de 3 en 3 et celles des trois derniers tours s'incrémenteront de 6 en 6.
Un maximum de trois relances est autorisé à chaque tour d'enchères.

1. Premier tour d'enchères (« 3rd street »)

Deux cartes sont données faces en bas et une carte est donnée face en l'air à chaque joueur.
Le joueur doté de la carte visible la plus basse doit poster le bring in en misant la moitié de la petite limite.
Il peut choisir de relancer en misant la totalité de la petite limite (on dit alors qu'il « complète »).
La parole circule dans le sens horaire, chaque joueur choisissant de passer, de suivre ou de relancer.
Toutes les enchères de ce tour-là doivent être égales à la petite limite.

2. Deuxième tour d'enchères (4th street)

Une quatrième carte est donnée face en l'air aux joueurs.
Celui qui possède la plus grosse combinaison visible (à ce stade, la meilleure combinaison possible est la paire d'As) doit parler en premier.
Il peut choisir de passer, de check ou d'ouvrir.
Si deux joueurs ou plus possèdent la combinaison la plus forte, c'est le plus près du donneur qui doit parler en premier.
La parole circule dans le sens horaire comme précédemment.
Si un joueur arbore une paire à ce stade, lui-même et les autres joueurs peuvent ouvrir à la grande limite s'ils le souhaitent.
En-dehors de ce cas, les enchères de ce deuxième tour doivent toutes être égales à la petite limite.

3. Troisième tour d'enchères (5th street)

Une cinquième carte est donnée face en l'air aux joueurs.
La parole tourne comme lors du tour d'enchères précédent, la plus forte combinaison devant parler en premier.
Attention : les enchères de ce tour doivent toutes être égales à la grosse limite.

4. Quatrième tour d'enchères (6th street)

Une sixième carte est donnée face en l'air aux joueurs.
La parole tourne comme dans le tour d'enchères précédent.
Les enchères de ce tour doivent toutes être égales à la grosse limite.

5. Cinquième tour (7th street)

Une septième et dernière carte est donnée FACE EN BAS aux joueurs.
La parole tourne comme dans le tour d'enchères précédent.
Les enchères de ce tour doivent toutes être égales à la grosse limite.
Dans le cas rare où les huit joueurs sont toujours dans le coup à ce stade, il n'y a plus assez de cartes pour tout le monde.
Le donneur sort une carte face en l'air et la met bien en vue de tous : c'est la septième carte de la main de chacun et elle est commune à tous les joueurs.

