



JOUER AU TEXAS HOLD'EM

Le Texas Hold'em se joue avec un jeu standard de 52 cartes, sans joker.
Chaque joueur combine une main de 2 cartes -qu'il est le seul à voir avec un tableau de 5 cartes communes étalées, par étapes, sur le tapis au milieu de la table.

Il s'agit de former la meilleure combinaison possible de cinq cartes avec ces 7 cartes disponibles.
On peut utiliser les 2 cartes de sa main, une seule ou même aucune.

Chaque joueur dispose de jetons (chips) qui représentent des valeurs définies et correspondent généralement à des sommes d'argent comme en casino ou en cercle. L'ensemble des jetons de chaque joueur constitue son "tapis".
On doit forcément miser tout ou partie de ses jetons si l'on veut participer à un coup, le but étant de remporter les mises des autres joueurs.
Vous remporterez donc le pot commun si vous constituez une meilleure combinaison que les autres ...ou si, en misant, vous réussissez à le faire croire à vos adversaires - ce qu'on appelle un bluff.

Il existe plusieurs formules du Texas Hold'em mais la plus excitante et la plus spectaculaire, celle "qui passe à la télé", est le No Limit Hold'em.
Cela signifie qu'un joueur a la possibilité de miser à tout moment la totalité de ses jetons en disant: "TAPIS!".
Ce jeu s'apprend en quelques minutes mais il faut des années pour en maîtriser les nombreuses subtilités...

COMBINAISONS

Voir la catégorie "les Combinaisons"

DONNE ET BOUTON

La donne et le "bouton" .
Dans les parties privées, chaque joueur distribue à son tour.
Mais dans les cercles ou les casinos, le donneur est toujours un croupier professionnel (sur internet, un logiciel).
C'est alors un objet rond ou "bouton" qui indique à tous le donneur virtuel de chaque coup.
Le bouton se déplace autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.
Quand vous serez au bouton, vous parlerez et devrez miser en dernier.
C'est un gros avantage. Sur les autres coups, votre stratégie sera différente selon votre position par rapport au bouton.
Vous serez notamment plus vulnérable si vous êtes de blind ou en position avancée.
Vous vous en rendrez vite compte et l'expérience vous enseignera à alterner agressivité et prudence selon là où vous êtes placés.

MISES OBLIGATOIRES

Avant que les cartes soient distribuées, les deux joueurs assis directement à gauche du donneur placent des mises forcées appelées les blinds (de l'anglais blind qui signifie aveugle).
Le but de ces blinds est déjà de constituer un enjeu, de créer un pot.
Le joueur assis directement à côté du donneur place devant lui la "petite blind "(small blind) et le joueur suivant, la "grosse blind " (big blind).
A noter que le montant des blinds est fixe dans les parties d'argent (déterminées d'avance selon le tarif de la partie) mais que dans les tournois, les blinds augmentent régulièrement.
On appelle cette augmentation « la structure des blinds ».

PROTOCOLE

- Une fois les blinds placés, le dealer distribue deux cartes à chacun.
Ce sera la main de départ.
- Les enchères commencent: le premier joueur à parler est le joueur placé à gauche de la grosse blind.
Trois choix s'offrent à lui selon l'évaluation qu'il fait de son jeu :
il peut payer en jetons le montant de la grosse blind (call), relancer (raise) ou passer (fold).

Toute relance doit être au minimum le double de l'enchère précédente (ici, le double de la grosse blind) et au maximum le montant de son propre tapis: le joueur dit alors:"Tapis!" ou "All in!"
- Chaque joueur parlera ensuite à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
S'il veut participer au coup il devra miser au minimum le montant de la dernière enchère.
Il annonce alors "Payé" ou "Call". Il peut aussi relancer (au moins le double...) ou décider de dire "Passe". Dans ce cas il ne participe pas au coup et rend ses cartes, faces cachées, au donneur.
- Ce premier tour d'enchères se termine quand la plus grosse mise a été égalisée et que les autres joueurs ont passé.
- Si un joueur mise et que personne ne le paye, il remporte le pot et le coup est terminé.

LE FLOP

- Le donneur (après avoir "brûlé" la première carte au-dessus du paquet pour éviter toute tricherie), découvre le flop: trois cartes, faces visibles, au milieu de la table.
- C'est donc le deuxième tour d'enchères sur le même principe que le premier, chaque joueur pouvant miser, relancer ou passer.
- Le premier joueur à parler est cette fois le joueur à gauche du bouton.
- Tant qu'aucune mise supplémentaire n'a été faite, un joueur peut dire "Check" ("parole"), ce qui signifie qu'il ne mise pas mais reste dans le coup et se réserve de miser (ou de passer) plus tard, quand d'autres se seront déclarés.
Il peut arriver que tout le monde "check" ou que les mises éliminent un ou plusieurs joueurs.
Le coup peut encore se terminer si un joueur mise et que personne ne le paye

LE TURN

Une fois le deuxième tour d'enchères terminé, le dealer brûlera la carte au-dessus du paquet et posera la carte suivante face visible à côté des trois premières. Cette carte est appelée "the turn " ou " le tournant ".
Quatre cartes ouvertes sont maintenant visibles par les joueurs et un troisième tour d'enchères commence.
C'est toujours le joueur à gauche du bouton qui parle en premier.
Comme sur le flop, le coup peut se terminer par la mise d'un seul joueur.
Il se poursuit si tout le monde "checke" ou si plusieurs joueurs misent...

LA RIVER

Le donneur brûle pour la dernière fois une carte et pose une 5ème et dernière carte au tableau.

Cette carte s'appelle "the river" ou "la rivière".

Les cinq cartes communes sont maintenant visibles.

Un dernier tour d'enchères commence par le joueur à gauche du bouton.

Plusieurs éventualités peuvent alors se présenter:

- Un joueur mise (plus ou moins gros) et le ou les autres joueurs qui étaient restés dans le coup jusqu'ici, passent.
Le joueur qui a misé remporte le pot sans avoir à montrer ses cartes (mais il peut le faire si il le souhaite.)
- "Check" général: tout le monde reste dans le coup sans miser.
Il va falloir comparer les combinaisons de chacun...
- Un joueur mise et un ou plusieurs "callent", c'est-à-dire qu'il(s) "paye(nt) pour voir"...

Dans ces deux derniers cas, on procède à l'ultime étape, le showdown.

SHOWDOWN

Le Showdown: qui a gagné?

Quand toutes les enchères sont terminées, c'est le moment décisif.

Les joueurs doivent montrer leurs cartes personnelles sur la table.

Celui qui remporte le pot est le détenteur de la meilleure main de poker de 5 cartes.

S'il y a égalité entre deux joueurs, le pot est partagé en deux.

Il faut bien avoir à l'esprit que la main retenue pour désigner le gagnant est celle formée de la meilleure combinaison formée de 5 cartes parmi les 7 qui sont à disposition du joueur.

Dans un certain nombre de cas, il y a égalité alors qu'on serait tenté de désigner un gagnant.

Par exemple, si au flop il sort Q-A-Q-Q-2 et que vous avez A-J contre un joueur qui a A-10, vous pourriez croire que vous l'emportez, mais en fait il y a égalité : la meilleur main possible est la même pour les deux.

C'est un full aux Dames par les As, on ne regarde donc pas le Valet et le 10 : le pot est partagé en deux.