

Le Texas Hold'em est la variante du poker la plus jouée au monde et la plus médiatisée. C'est dans cette variante que se jouent les finales des plus grands tournois de poker, dont le fameux Main Event des World Series Of Poker tous les ans à Las Vegas couronnant le vainqueur par le titre de Champion du Monde de Poker.



Bracelet en or blanc et diamants remporté par le vainqueur du Main Event des World Series Of Poker 2008.

Egalement appelé tout simplement le Hold'em, ou bien en France le Vegas, le poker Texas Hold'em est surnommé "**la cadillac du poker**" car c'est un jeu qui s'apprend en quelques minutes mais dont il faut des années pour en maîtriser les nombreuses subtilités. Apparu dans les années 30 aux Etats-Unis et plus particulièrement dans l'état du Texas, le mot Hold'em signifie littéralement "tenez-les" en parlant des cartes. Ce jeu se pratique autour d'une table composée de 2 à 10 joueurs. Au-delà de 10 joueurs, le jeu se pratique sur plusieurs tables et avec plusieurs jeux de cartes, on parle alors d'un tournoi de poker.

But du jeu :

Il ne faut pas s'y tromper, le but du jeu au poker n'est pas de réaliser une meilleure [combinaison](#) de 5 cartes que ses adversaires mais bien de leur **prendre tous leurs jetons** (Chips). Le poker est donc un jeu de cartes ET de jetons, contrairement à ce que peut être la belote ou le tarot.

Ainsi, pour gagner, nul besoin d'avoir obligatoirement une [quinte](#) ou une [couleur](#), il suffit parfois d'avoir juste une meilleure carte en main que son adversaire pour remporter le coup et

recupérer ses jetons. Il est également possible de gagner en forçant son adversaire à se coucher au cours du coup en lui montrant, par le biais de ses propres mises, que l'on a une meilleure main que lui. Et évidemment, il est possible aussi de bluffer!



Le but du poker : prendre les jetons de ses adversaires comme ici tommy lors de l'épisode 2 de la Saison 2 du Championnat Live de l'ACP.

Résumé des règles :

Le Texas Hold'em est probablement la variante du poker aux règles les plus simples. Il se joue avec un jeu de 52 cartes, chaque joueur reçoit la même quantité de jetons, qui constitue le

tapis

, et

2 cartes fermées

, appelées également

cartes privées

, qui sont connues de lui seul. Le premier tour d'enchères a lieu, puis le donneur ou le croupier découvre 3 cartes qui sont

communes

à tous les joueurs : le

Flop

. Un nouveau tour d'enchères a lieu, puis le donneur retourne une carte supplémentaire commune à tous les joueurs qui s'ajoute au Flop : le

Turn

. Nouveau tour d'enchère, puis une dernière carte commune, la

River

, est retournée. Le dernier tour d'enchères a lieu, puis s'il reste plus d'un joueur en jeu on compare la force des mains. La meilleure

[combinaison](#)

de 5 cartes formée avec les 2 cartes fermées et les 5 cartes communes est déclarée gagnante du coup et le joueur remporte les jetons qui ont été misés lors de chaque tour d'enchères.



Au Texas Hold'em, c'est la meilleure [combinaison](#) de 5 cartes réalisée avec les 2 cartes privées et les 5 cartes communes qui remporte le coup.

Déroulement d'un coup de Texas Hold'em No Limit en détails :

LES BLINDS

Avant que le **donneur** (Dealer), ou le croupier dans un casino, ne distribue les cartes, les joueurs placés à la gauche de celui-ci doivent au préalable miser la **petite blind**

(Small Blind) et la

grosse blind

(Big Blind). Ces mises forcées "à l'aveugle" ont pour but de donner un enjeu au coup qui va se dérouler en obligeant les joueurs à être moins timorés. En effet, s'il n'y avait pas ces mises obligatoires, les joueurs n'auraient aucun intérêt à jouer. En revanche, avec les blinds, les joueurs sont obligés de jouer pour récupérer ces mises qu'ils ont perdues. La valeur de la grosse blind est toujours le double de la valeur de la petite blind. A noter qu'en tournoi, la valeur des blinds augmente dans le temps, on appelle cette augmentation des blinds "la structure des blinds".

Le donneur est symbolisé par un gros jeton, appelé **bouton**, sur lequel est inscrit soit le mot "dealer" soit tout simplement la lettre "D". Le bouton se déplace autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre, de joueur en joueur, et à la fin de chaque coup. Ainsi, chaque joueur recevant le bouton devient le donneur de cartes. Chaque joueur est donc donneur à tour de rôle.



Sens de parole et positions au poker Texas Hold'em.

Une fois les blinds misées, le donneur distribue deux cartes face cachée à chaque joueur. Ces deux cartes fermées constituent la main de départ.

1^{er} TOUR D'ENCHERES : PRE-FLOP

Le premier joueur à "parler" est celui qui est placé immédiatement à gauche du joueur qui a misé la grosse blind. On dit qu'il a la position **UTG** (Under The Gun) car il a le désavantage de parler le premier. Trois choix s'offrent à lui selon l'évaluation qu'il fait de la valeur de ses cartes, de sa position par rapport au bouton et du profil de ses adversaires :

- il peut **payer** en jetons le montant de la grosse blind, on dit qu'il suit l'enchère (Call) ce qui lui permet de rester dans le coup,

- il peut **relancer** (Raise) pour élever le niveau des enchères, forçant de ce fait ses adversaires à miser davantage s'ils veulent rester dans le coup, et pour augmenter la valeur du **pot**

(la quantité de jetons en jeu). La relance doit être au minimum le double de l'enchère précédente (ici, le double de la grosse blind) et au maximum du montant de son propre tapis.

Dans ce dernier cas, le joueur annonce alors "

tapis!

" (All in!),

- il peut **passer** (Fold) s'il estime que le prix à payer est trop élevé aux vues des circonstances, dans ce cas il ne participe pas au coup et rend ses cartes, face cachée, au donneur.

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 **suivi**. Il peut aussi **relancer**, au moins du double, ou décider de **passer**.

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 coup suivant démarre alors.

LE FLOP

Le donneur, après avoir écarté ou "brûlé" la première carte du dessus du paquet pour éviter toute tricherie, retourne 3 cartes qu'il pose sur la table face visible. Ces trois premières cartes sont appelées le **flop** et sont communes à tous les joueurs.

Selon que le flop complète ou non les cartes que les joueurs ont en main, qu'il leur apporte un tirage (c'est une combinaison presque faite) ou une main faite (si l'on touche une combinaison gagnante au flop, on dit généralement que le joueur "touche son flop"), les joueurs peuvent

décider de la façon dont ils vont jouer le coup, l'idéal étant de jouer de manière à prendre un maximum de jetons à ses adversaires, c'est ce qu'on appelle **optimiser** un coup.

2^{ème} TOUR D'ENCHERES : POST-FLOP

Le deuxième tour d'enchères se déroule sur le même principe que le premier, chaque joueur pouvant **miser**, **relancer** ou **passer**. Le premier joueur à "parler" est cette fois le joueur directement à gauche du bouton. Ce joueur ne peut pas passer en étant premier de parole.

Tant qu'aucune mise n'a été faite, un joueur peut dire **check** ou **parole**, ce qui signifie qu'il ne mise pas mais reste dans le coup et se réserve le droit de miser ou de passer plus tard dans le coup, quand d'autres joueurs se seront déclarés. Il peut arriver que tous les joueurs checkent ou que les mises éliminent un ou plusieurs joueurs. Le coup peut encore se terminer là si un joueur mise et que personne ne le suive. On passe au tour suivant lorsque tous les joueurs se sont alignés sur la mise la plus haute ou qu'ils ont tous dit check.

LE TURN

Une fois le 2^{ème} tour d'enchères terminé, le donneur brûle la carte au-dessus du paquet et pose la carte suivante face visible à côté des trois premières cartes du flop. Cette carte est appelée le **turn** ou **tournant**. Quatre cartes ouvertes sont maintenant visibles par les joueurs et un troisième tour d'enchères commence.

3^{ème} TOUR D'ENCHERES

Comme lors du 2^{ème} tour d'enchères, c'est le joueur à gauche du donneur restant encore dans le coup qui parle en premier. Les joueurs peuvent **miser**, **relancer**, **passer** ou **checker** s'il n'y a pas eu de mise avant leur tour de parole.

LA RIVER

Le donneur brûle pour la dernière fois une carte du dessus du paquet et pose une 5^{ème} et dernière carte à côté des quatre cartes déjà présentes. Cette carte s'appelle la **river** ou **rivière**. Les cinq cartes communes sont maintenant visibles, elles forment le **tableau** (Board).

4^{ème} ET DERNIER TOUR D'ENCHERES

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

miser, **relancer**, **passer** ou **checker** s'il n'y a pas eu de mise avant leur tour de parole. Si tous les joueurs décident de checker ou de miser le même nombre de jetons, on passe alors à l'abattage des cartes.

LE SHOWDOWN OU ABATTAGE DES CARTES

Si tous les joueurs ont décidé de checker ou de miser le même nombre de jetons, on procède à l'abattage des cartes privées de chaque joueur afin de savoir lequel d'entre eux a la meilleure combinaison de 5 cartes et ainsi connaître celui qui va remporter le **pot**, c'est à dire la totalité des jetons qui ont été misé durant les quatre tours d'enchères précédents. Cette phase du jeu s'appelle le **showdown**.

Si tous les joueurs ont décidé de checker lors du 4^{ème}

tour d'enchères, c'est le premier joueur à gauche du bouton qui montre ses deux cartes privées en premier. Les joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre peuvent alors soit montrer leurs cartes privées si leur combinaison de 5 cartes est meilleure que celle du joueur les précédant, soit de jeter leurs cartes sans les montrer s'ils n'ont pas réussi à faire une meilleure combinaison que le joueur les précédant. En cas de mise ou de relance lors du 4^{ème}

tour d'enchères, c'est alors le joueur qui a misé ou relancé en premier qui doit montrer ses deux cartes privées en premier. Si les joueurs suivants ont une meilleure combinaison, ils doivent montrer leurs cartes privées. Si ce n'est pas le cas, ils peuvent décider de jeter leurs cartes sans les montrer.



Au Texas Hold'em, le board est constitué du Flop, du Turn et de la River

Le poker Texas Hold'em peut se jouer selon trois formes d'enchères. Ainsi, les mises peuvent

être jouées en **limit**, en **pot limit** ou en **no limit**. Le choix se fait avant de débiter une partie. Voici leurs différences :

- **limit** : en limit Hold'em, il n'est possible de relancer **uniquement qu'au double** de l'enchère précédente. Ainsi, pré-flop, si la valeur de la grosse blind est de 2, pour relancer, le seul montant possible sera 4, ni plus ni moins. Ensuite, si un joueur veut sur-relancer, il pourra le faire de 8 mais pas de plus. En limit Hold'em, les mises sont doublées lors des deux derniers tours d'enchères, après le Turn et la River. Ainsi, lors d'une partie où la petite blind et la grosse blind sont respectivement de 1 et de 2, la mise minimale aux deux premiers tours d'enchères sera de 2, mais sera de 4 dans les deux derniers tours d'enchères. En limit Hold'em, les joueurs ne peuvent pas faire "tapis".

- **pot limit** : en pot limit Hold'em, les joueurs peuvent relancer d'un montant compris entre le double de la mise adverse précédente et le montant total du pot constitué des mises des joueurs depuis le début du coup, mais pas plus. En pot limit Hold'em, les joueurs ne peuvent pas faire "tapis". Exemples :

- s'il y a 200 au pot, et aucune mise avant le joueur, ce joueur peut miser un montant compris entre la valeur de la grosse blind et le montant du pot, soit 200 au maximum.
- s'il y a 200 au pot, et qu'un joueur a misé 100, un autre joueur peut alors relancer au maximum d'un montant de 500 (300 pour payer le montant du pot + 200 pour relancer).
- s'il y a 200 au pot, et que deux joueurs ont misé 100, un autre joueur peut alors relancer au maximum de 600 (400 pour payer le montant du pot + 200 pour relancer).

- **no limit** : en no limit Hold'em, les joueurs n'ont aucune limite pour relancer, ils peuvent donc miser tout leurs jetons et faire tapis. Le minimum pour une relancer est toujours le double de la mise initiale, mais en no limit Hold'em, il n'y a pas de maximum pour une relance contrairement au limit Hold'em et au pot limit Hold'em.