

# POKER

## Équipement et installation

1. Un **jeu de 52 cartes** sans jokers.
2. Joueurs : **1 croupier** et **jusqu'à 10 joueurs**.
3. Des **jetons** pour miser. Les dénominations habituelles sont : blanc = 1 \$, rouge = 5 \$, bleu = 10 \$, vert = 25 \$, noir = 100 \$
4. Pour la première partie, la **rondelle** est placée devant le premier joueur à la droite du croupier. À chaque partie, la rondelle est déplacée dans le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer l'ordre des mises.

**Objectif du jeu** : D'obtenir la meilleure main de 5 cartes en vous servant de vos 2 cartes individuelles et des 5 cartes communes.

## Procédure de pari

**Options** : lors des rondes de mises, lorsque la situation le permet, les joueurs peuvent :

- **Passer** : ne pas engager de mise mais conserver ses options si un autre joueur engage une mise.
- **Suivre** : engager dans la cagnotte le même montant de mise que le joueur précédent.
- **Relancer** : engager dans la cagnotte un montant de mise plus élevé que le joueur précédent.
- **Abandonner** : ne plus engager de mise et perdre son droit de remporter la cagnotte. Ce joueur devient inactif jusqu'à la prochaine mise.

**Important** : Les joueurs doivent être au moins égaux au joueur qui possède la mise la plus élevée sur la table. Chaque fois qu'un joueur **augmente** sa mise, tous les autres joueurs doivent **suivre** la mise, **relancer** encore une fois la mise, ou **abandonner**. Les joueurs ne peuvent passer que lorsque leur mise est équivalente à la plus haute mise sur la table. Exception : Si un joueur a **tout misé** en engageant tous les jetons qu'il lui reste, il n'aura pas besoin de relancer ou d'abandonner.

**Ordre** : Les mises se poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que :

- a) Tous les joueurs actifs ont **abandonné**. OU
- b) Tous les joueurs à l'exception de 1 ont **abandonné**. Dans ce cas, le dernier joueur actif gagne automatiquement la cagnotte.

## Procédure du jeu

**Des mises à l'aveuglette** : le **premier** et le **deuxième** joueurs à la gauche de la rondelle doivent engager respectivement une **petite mise à l'aveuglette** et une **grosse mise à l'aveuglette** avant que la première carte ne soit distribuée. Ces mises doivent respecter les montants indiqués par le croupier.

**La première ronde** : Le croupier distribue 2 cartes à chaque joueur, face cachée. Les joueurs jouent leur **premier tour de mises**. En partant du 3e joueur à la gauche de la rondelle, tous les joueurs (incluent celui qui a fait la petite mise à l'aveuglette) doivent **suivre** la **grosse mise à l'aveuglette**, **relancer** ou **abandonner**.

**Le flop**: Le croupier distribue 3 cartes communes. Puis, on procède à la **deuxième ronde de mises**.

**Le tournant**: Le croupier distribue une 4e carte commune. Une **troisième ronde de mises** s'ensuit

**La rivière**: Le croupier distribue 5e carte commune. Une **quatrième et dernière ronde de mises** est alors effectuée.

**La confrontation** : Chaque joueur qui est toujours actif compose la main de poker de cinq cartes ayant la valeur la plus élevée. Il peut utiliser n'importe quelle combinaison de ses deux cartes et les cinq cartes communes pour former sa combinaison.

Le joueur remporte la cagnotte lorsqu'il possède la main dont la combinaison a la valeur la plus élevée.

## Les combinaisons

Les combinaisons, dans l'ordre décroissant, sont les suivantes :



**Quinte royale** : as, roi, dame, valet et 10 de la même couleur.



**Quinte** : cinq cartes consécutives de la même couleur.



**Carré** : quatre cartes de la même valeur.



**Main pleine** : trois cartes de la même valeur et une paire.



**Couleur** : cinq cartes de la même couleur.



**Séquence** : cinq cartes consécutives sans égard à la couleur.



**Brekan** : trois cartes de la même valeur.



**Double paire** : deux paires.



**Paire** : deux cartes de la même valeur.



**Carte haute** : carte dont la valeur est la plus élevée.

Les As sont forts. Les as peuvent être utilisés pour former une quinte ou une séquence as-2-3-4-5.

## Résolution des égalités

Lorsque plus d'une main de cinq cartes comporte des combinaisons identiques, celle qui comporte la carte HORS combinaison dont la valeur est la plus élevée, est la main gagnante.

Toutes les suites sont équivalentes.

Si toutes les cartes hors combinaison sont de valeur égale, ces mains sont considérées comme identiques. La cagnotte est partagée entre les gagnants lorsque ceux-ci possèdent une main identique.

# POKER

## Equipment and Setup

1. One **52-card deck** without jokers.
2. Players: **1 dealer**, and **up to 10 players**.
3. **Chips** to bet with. The standard denominations are: white = \$1, red = \$5, blue = \$10, green = \$25, black = \$100
4. At the beginning of the first game, the **puck** is placed in front of the first player to the right of the dealer. The puck is moved clockwise each game to determine the betting order.

## Game Objective

To obtain the best 5-card poker combination using your 2 hole cards and the 5 community cards.

## Betting Procedure

**Options:** During the betting, situation permitting, players may:

- **Pass (Check):** Decline to place a bet but retain the right to do so later if an opponent places a bet.
- **Call:** Match the preceding player's bet.
- **Raise:** Bet an amount higher than the amount bet by the preceding player.
- **Fold:** Stop placing bets and forfeit the right to win the pot. This player becomes **inactive** until the next deal.

**Important:** Players must match the player with the highest bet on the table. Any time a player **raises** their bet all other players must **call** the bet, **raise** the bet once again, or **fold**. Players can only **check** when their current bet matches the highest bet on the table. Exception: If a player has gone **all in** by betting all of the chips they have left, they do not need to call or fold.

**Order:** Betting continues in a clockwise direction, until:

- a) All active players have **checked**. OR
- b) Every player, except 1, has **folded**. In this case, the last remaining active player automatically wins the pot.

## Game Procedure

**Blind bets:** The first and second players to the left of the puck must post a "**small blind**" and a "**big blind**" before the first card is dealt. The amount of these bets must be within the limits indicated by the dealer.

**The deal:** The dealer gives each player 2 cards, all face down. Players do their **first betting round**. Starting with the third player to the left of the puck, all players (including the one who made the small blind) must **call** the **big blind**, **raise**, or **fold**.

**The Flop:** The dealer deals 3 community cards. Players do a **second betting round**.

**The Turn:** The dealer deals a 4th community card. Players do a **third betting round**.

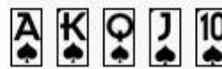
**The River:** The dealer deals a 5th community card. Players do a **fourth and final betting round**.

**The Showdown:** During the showdown, each player who is still active forms the highest possible ranking five-card poker combination possible. He may use any of his 2 hole cards and the 5 community cards to form a combination.

The player with the highest ranking combination wins the pot.

## The Combinations

The poker combinations, in decreasing order, are as follows:



**Royal Flush:** Ace-King-Queen-Jack-10 of the same suit



**Straight Flush:** Five cards of the same suit in consecutive ranking



**Four of a Kind:** Four cards of the same rank



**Full House:** Three-of-a-kind and a pair



**Flush:** Five cards of the same suit



**Straight:** Five cards in consecutive ranking, regardless of suit



**Three of a Kind:** Three cards of the same rank



**Two Pairs:** Two pairs



**Pair:** Two cards of the same rank



**High Card:** The highest ranking card

Aces are high. An Ace may be used to complete a straight flush or an Ace-2-3-4-5 straight.

## Resolving Ties

When more than one player has identical combinations, the five-card hand with the highest ranking card that is NOT part of the combination submitted is the winning hand.

All suits are considered equal.

If all the cards that are not part of a combination are of equal rank, the hands are considered to be identical. If two or more players have identical hands, the pot is split evenly among these players.