

# LUSKE POKER

*"Give a little bit, give a little bit of your chips to me!"*



## Tock-Poker

**Nombre de joueurs :**  
de 2 à 10

### Nécessaire :

- Jeu de Tock-Poker de 52 cartes
- 80 jetons de poker (20x5 / 20x20 / 20x50 / 20x100)
- Bouton donneur

### Présentation

Le Tock-Poker est une version d'apprentissage spéciale du poker. La différence entre un jeu de cartes normal et un jeu de cartes de Tock-Poker ? Le dos des cartes du Tock-Poker est marqué. Ces marques aident les débutants à découvrir le jeu. Elles permettent en fait d'avoir une idée des cartes en jeu. En observant attentivement, on apprend à évaluer la valeur d'une main par rapport à celle des autres joueurs.

### Les marques

Les marques donnent deux types d'informations :

- la carte est-elle de cœur, de pique, de carreau ou de trèfle ?
- la carte a-t-elle peu ou beaucoup de valeur ?

L'as est signalé par la marque d'un as. Plus la marque est grande, plus la valeur de la carte est importante.

Il existe trois tailles différentes :

- **Petite**  
La valeur faciale de la carte est 2, 3, 4 ou 5.
- **Moyenne**  
La valeur faciale de la carte est 6, 7, 8 ou 9.
- **Grande**  
La valeur faciale de la carte est 10, V, D ou R. V = "Valet", D = "Dame", R = "Roi".
- **As**  
L'as est la seule carte entièrement identifiable. Il peut être utilisé comme un 1 ou comme un 11 dans une partie.

### Préparatifs

Comme avec le Texas Hold'em, les droits d'entrée (dits « cave ») doivent être définis pour tous les joueurs. Il s'agit du nombre de jetons que chaque joueur peut acheter en début de partie. Le nombre total de jetons peut également être réparti de façon équitable entre tous les joueurs.

Le donneur est ensuite choisi par tirage. Le joueur tirant la carte ayant la valeur la plus élevée devient le premier donneur. Le donneur change à chaque nouvelle main en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Pour connaître le donneur, un bouton donneur est posé sur la table, devant le donneur.

## Tock-Poker – Règles du jeu

### Objectif

Le but du Tock-Poker est d'apprendre à jouer au poker. En utilisant à bon escient les symboles figurant au dos des cartes, vous pouvez apprendre à évaluer votre meilleure main. En comparant votre main à celle des autres joueurs, vous pouvez améliorer l'aperçu d'une partie.

Au Tock-Poker, comme dans le Texas Hold'em, vous devez obtenir la meilleure combinaison de cartes possible. On appelle cela une « main ». Comme avec le Texas Hold'em, une main se compose de la plus forte combinaison possible de cinq cartes, choisies à partir de deux cartes privatives (cartes « fermées/faces cachées ») et de cinq cartes visibles de tous (« cartes communes » ou « board »).

Il est donc primordial de connaître les différentes combinaisons. Elles sont décrites ultérieurement au chapitre « Classement des mains au poker ».

### Déroulement d'une partie

Avant la distribution des cartes, le joueur à gauche du donneur doit faire une première mise obligatoire (dite ante) préalablement convenue. Il s'agit là de la petite blind ou small blind (petite mise obligatoire). Le joueur à gauche de la petite blind doit mettre une mise au moins deux fois égale à la petite blind. Il s'agit là de la grande blind ou big blind (grande mise obligatoire). Ces deux types de mises permettent d'avoir toujours des jetons prêts à être remportés.

C'est à partir de maintenant que la partie diffère du Texas Hold'em. Une fois que les deux joueurs à gauche du donneur (petite blind et grande blind) ont placé leur première mise, chaque joueur se voit distribuer deux cartes privatives « fermées » (face cachée contre la table). Elles sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre, une par une. Le premier joueur qui reçoit une carte est le joueur à gauche du donneur (en position de petite blind). Le donneur distribue ensuite les cinq cartes communes avec faces cachées contre la table). Chaque joueur a le droit de regarder ses propres cartes, mais il doit les placer côte à côte, faces cachées contre la table, à la vue des autres joueurs. Le premier tour de mise commence alors.

*ASTUCE : maintenant que toutes les cartes sont sur la table, il est judicieux de prendre le temps d'observer leurs positions au sein du jeu. Les symboles au dos des cartes fournissent une indication sur les mains que les autres joueurs et vous-même pouvez avoir. En combinant les symboles des cinq cartes communes et vos deux cartes privatives, vous pouvez déterminer la plus forte main possible.*

*Rappelez-vous qu'une main se compose de cinq cartes sur les sept cartes disponibles en tout. De toute évidence, vous ne connaissez pas la valeur exacte des cinq cartes communes. Mais si vous êtes bien attentif, vous pouvez comparer votre main à celle de vos adversaires.*

Pour poursuivre la partie, le joueur à gauche de la grande blind doit miser au moins autant que cette dernière. Dans ce cas, on dit que le joueur « suit » (action de suivre). Il peut également augmenter la mise (« relancer ») ou, s'il estime que ses chances de remporter la partie sont minces, peut abandonner sa main et poser ses deux cartes faces cachées contre la table. Dans ce cas, on dit que le joueur « se couche » (action de se coucher). Le joueur est alors exclu du tour. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Chaque joueur décide ce qu'il va faire à chaque tour. Le tour de mise se termine lorsque plus personne ne relance. En d'autres termes, tous les joueurs ont misé la même somme ou ne sont plus dans la partie. Les joueurs ayant placé des blinds (mises obligatoires) comptent les jetons de ces mises par rapport à leur premier tour de mise. Si la mise est relancée, ils doivent simplement ajouter la différence afin de rester dans la partie.

*ASTUCE : il est par conséquent possible de ne pas prendre part au jeu lors du premier tour, avant le début des mises. Si vous êtes assis à la position de la petite blind, cela vous coûtera seulement votre première mise. La grande blind vous coûtera le double de la mise minimale. Dans tous les autres cas de figure, cela ne vous coûtera rien.*

Une fois le tour de mise terminé, le donneur retourne trois des cinq cartes communes, de la gauche vers la droite : c'est ce que l'on appelle le « flop ». S'ensuit alors un nouveau tour de mise. Une fois que tous les joueurs ont élaboré leur stratégie, une quatrième carte du board est retournée : c'est ce que l'on appelle le « tournant » (ou turn). S'ensuit un autre tour de mise. Une fois que la cinquième et dernière carte du board a été retournée (« rivière », ou river), le dernier tour de mise commence.

#### **Vainqueur**

Si un seul joueur mise et que tous les autres joueurs se couchent, le joueur restant est le vainqueur. Il remporte la mise totale (dite « pot ») et n'est pas obligé de montrer ses cartes.

Après le dernier tour de mise, les mains de chaque joueur encore en jeu sont comparées entre elles : on appelle cela « l'abattage » (ou showdown). Le joueur avec la meilleure main remporte le pot.

Si les mains de certains joueurs sont identiques, le pot est alors divisé entre eux.

**Pour plus d'informations sur le Poker « Tock », consultez le site [www.tock-poker.com](http://www.tock-poker.com).**

## Règles du jeu du Texas Hold'em

**Nombre de joueurs :**  
de 2 à 10

**Nécessaire :**

- Jeu de 52 cartes
- 80 jetons de poker (20x5 / 20x20 / 20x50 / 20x100)
- Bouton donneur

**Préparatifs**

Au début d'une partie, une cave est définie pour tous les joueurs. Il s'agit du nombre de jetons que chaque joueur peut acheter en début de partie. Le nombre total de jetons peut également être réparti de façon équitable entre tous les joueurs.

Le donneur est ensuite choisi par tirage. Le joueur tirant la carte ayant la valeur la plus élevée devient le premier donneur. Le donneur change à chaque nouvelle main en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Pour connaître le donneur, un bouton donneur est posé sur la table, devant le donneur.

## Déroulement d'une partie

**Objectif**

Le but de la partie est de former la meilleure main possible afin de remporter le pot (total de jetons misés par les joueurs). Une main se compose de la plus forte combinaison possible de cinq cartes, choisies à partir de deux cartes privatives (cartes « fermées/faces cachées ») et de cinq cartes visibles de tous (« cartes communes » ou « board »).

**Déroulement d'une partie**

Avant la distribution des cartes, le joueur à gauche du donneur doit faire une première mise obligatoire (dite ante) préalablement convenue. Il s'agit là de la petite blind (petite mise obligatoire). Le joueur à gauche de la petite blind doit mettre une mise au moins deux fois égale à la petite blind. Il s'agit là de la grande blind (grande mise obligatoire). Ces deux types de mises permettent d'avoir toujours des jetons prêts à être remportés.

Le donneur distribue deux cartes privatives à chaque joueur, une par une, face cachée contre la table (« fermées »). Le premier joueur qui reçoit une carte est le joueur à gauche du donneur (en position de petite blind). Le joueur à gauche de la grande blind pose la première mise.

Afin de rester dans la partie, chaque joueur doit, à son tour, miser au moins autant que le joueur à sa droite. Dans ce cas, on dit que le joueur « suit » (action de suivre). Un joueur peut également augmenter la mise (« relancer ») ou, s'il estime

que ses chances de remporter la partie sont minces, peut abandonner sa main et poser ses deux cartes privées faces cachées contre la table. Dans ce cas, on dit que le joueur « se couche » (action de se coucher). Le joueur est alors exclu du tour. Le tour de mise se termine lorsque plus personne ne relance. En d'autres termes, tous les joueurs ont misé la même somme ou ne sont plus dans la partie.

Les joueurs ayant placé des blinds (mises obligatoires) peuvent au départ compter les jetons de ces mises par rapport à leur premier tour de mise. Si la mise est relancée, ils doivent simplement ajouter la différence afin de rester dans la partie.

Une fois que tout le monde a misé, le donneur met de côté la première carte du tas (on dit qu'il la « flambe/brûle »). Il retourne ensuite sur la table les trois cartes suivantes, faces visibles. Il s'agit du flop. Ces trois cartes sont les trois premières cartes (sur un total de cinq cartes communes) utilisées dans la partie. Les joueurs doivent constituer la meilleure main de poker possible en combinant ces cartes communes et les deux cartes privées distribuées à chaque joueur (se reporter au chapitre ultérieur « Classement des mains au poker » des présentes règles du jeu).

S'ensuit alors un nouveau tour de mise. Le donneur met à nouveau de côté la première carte du tas. Une quatrième carte est alors retournée sur la table, face visible. Il s'agit du « tournant ». S'ensuit un autre tour de mise. Enfin, une cinquième et dernière carte est retournée sur la table, face visible. Il s'agit de la « rivière » (river). S'ensuit alors le dernier tour de mise.

#### **Vainqueur**

Si un seul joueur mise et que tous les autres joueurs se couchent, le joueur restant est le vainqueur. Il remporte la mise totale (dite « pot ») et n'est pas obligé de montrer ses cartes.

Après le dernier tour de mise, les mains de chaque joueur encore en jeu sont comparées entre elles : on appelle cela « l'abattage » (ou showdown). Le joueur avec la meilleure main remporte le pot.

Si les mains de certains joueurs sont identiques, le pot est alors divisé entre eux.



## Glossaire du poker

Ce qui est bien avec le poker, c'est que les joueurs du monde entier parlent tous le même langage. Au cours d'un tournoi officiel, vous devez parler uniquement la langue du pays accueillant la compétition. Cela permet au responsable du tournoi de s'assurer que les joueurs ne pratiquent pas quelques arrangements entre eux, ce qui est formellement interdit ! Le cas échéant, l'anglais sera choisi comme langue par défaut, car il est parlé dans une certaine mesure par tous les joueurs. Voici un glossaire décrivant le jargon du poker (avec la traduction française lorsqu'elle existe) :

- **All-in (Tapis)** : si vous misez tous vos jetons d'un coup, on dit que vous « faites tapis ».
- **Ante** : (petite) mise obligatoire disposée avant la distribution des cartes.
- **Bet (Mise)** : montant misé.
- **Big blind (Grande blind)** : mise obligatoire placée par le deuxième joueur à gauche du donneur.
- **Board (Cartes communes/Tableau/Flop)** : cartes communes placées sur la table faces visibles. Egalement dénommées « flop ».
- **Call (Suivre)** : placer la même mise qu'un autre joueur.
- **Check (Parole)** : ne miser aucun jeton. Cela est autorisé uniquement tant qu'aucune mise n'a été placée. Vous pouvez signaler que vous dites parole en frappant sur la table.
- **Cartes communes** : voir Board.
- **Bouton donneur** : jeton sans valeur utilisé pour indiquer le joueur qui est le donneur, dans le cas où aucun donneur n'a été choisi à la table (comme dans les tournois ; dans les parties amicales, les joueurs ont ce bouton chacun leur tour).
- **Down/Hole Cards (Cartes fermées/faces cachées)** : les deux cartes privées de chaque joueur.
- **Draw (Tirage)** : main incomplète, généralement quatre cartes d'une quinte ou d'une couleur.
- **Chips (Jetons)** : jetons de jeu.
- **Flop** : voir Board.
- **Fold (Se coucher)** : ne pas suivre, ne plus participer à une main.
- **Heads-up (Face-à-face)** : deux joueurs jouant l'un contre l'autre.
- **Hole cards** : voir Down/Hole cards.
- **Kicker (Acolyte)** : la plus haute carte non utilisée dans une main.
- **Loose (Large)** : joueur jouant de nombreuses mains.
- **Monster (Monstre)** : une bonne main qui devient imbattable après le flop.
- **Nuts** : la meilleure main possible dans une main donnée.
- **Tilt (« Perdre les pédales »)** : jeu désordonné provoqué par le comportement irrationnel du joueur (on dit que le joueur « perd les pédales »).
- **Off suited (Dépareillé)** : deux cartes de deux couleurs différentes, comme un cœur et un pique, etc.
- **Outs** : cartes permettant d'améliorer une main non victorieuse.
- **Pass** : les joueurs britanniques utilisent souvent l'expression « pass » lors-

- qu'ils veulent « se coucher ».
- **Pocket pair (Paire pocket)** : joueur détenant deux cartes privées du même rang.
  - **Pot** : nombre total de jetons misés.
  - **Raise (Relancer)** : augmenter la précédente mise.
  - **Reraise (Sur-relancer)** : augmenter la précédente mise augmentée.
  - **River (Rivière)** : dernière carte retournée avant le dernier tour de mise.
  - **Small blind (Petite blind)** : mise obligatoire placée par le joueur à gauche du donneur.
  - **Set (Brelan)** : trois cartes de même rang.
  - **Showdown (Abattage)** : moment où les joueurs encore en jeu comparent leurs mains.
  - **Slow-play (Sous-jouer)** : avoir une bonne main et miser faiblement afin d'inciter les autres joueurs à rester et à miser davantage lors des prochains tours.
  - **Suited (Assorti)** : cartes de la même couleur, comme par exemple deux cœurs.
  - **Tell** : comportement pouvant trahir le joueur et révéler, consciemment ou inconsciemment, des indications sur sa main.
  - **Tight (Prudent/serré)** : joueur ne jouant que les mains très fortes.
  - **Turn (Tournant)** : quatrième carte commune.



## Ranking of poker hands

(Ranked from the weakest to the strongest hand)

### 1. High card



The highest card. In the event of a tie, the second highest card wins. In the event of a tie, the third highest card wins, etc. The example shows an Ace High Card.

**(Höchste Karte)** Die höchste Karte. Bei mehreren „High Cards“ gewinnt die zweithöchste Karte. Bei einem Gleichstand gewinnt die dritthöchste Karte usw. Im Beispiel ist die „High Card“ ein Ass.

**(Carte haute)** La plus haute carte. En cas d'égalité, c'est la deuxième carte la plus forte qui permet de remporter la main. En cas d'égalité, c'est la troisième carte la plus forte qui permet de remporter la main, etc. L'exemple ci-contre décrit une carte haute par l'as.

De hoogste kaart ('High Card'). Bij gelijkspel wint de tweede hoogste kaart. Bij gelijkspel wint de derde hoogste kaart enz. Het voorbeeld toont een 'High Card' Aas.

### 2. One pair



Any two cards of the same rank. The example shows a pair of nines. The highest pair wins. In the event of a tie, the highest card outside the pair wins.

**(Ein Paar)** Zwei Karten des gleichen Wertes. Das Beispiel zeigt ein Paar Neunen. Das höchste Paar gewinnt. Bei mehreren Paaren gewinnt die höchste Karte neben dem Paar.

**(Paire (ou paire simple))** Deux cartes de même rang. L'exemple ci-contre décrit une paire de 9. La plus haute paire remporte la main. En cas d'égalité, c'est la carte la plus forte après la paire qui permet de remporter la main.

Eén paar ('Pair') van kaarten met dezelfde waarde. Het voorbeeld toont een paar negens. Het hoogste paar wint. Bij gelijkspel wint de hoogste kaart ('High Card') buiten dat paar.

### 3. Two pair



Any pair of cards of the same rank plus another pair of cards of the same rank. If two hands have the same highest pair, the highest rank of the second pair wins. In case of a draw, the highest fifth card wins.

**(Zwei Paare)** Ein beliebiges Paar identischen Kartenwertes mit einem weiteren Paar identischen Kartenwertes. Haben zwei Blätter das gleiche höchste Paar, gewinnt das höhere zweite Paar. Sind beide Paare wertgleich, gewinnt die fünfte Karte.

**(Double paire)** Combinaison d'une paire de même rang et d'une autre paire de même rang, différente de la précédente. Si deux mains possèdent une double paire identique, c'est le rang le plus élevé de la seconde paire qui permet de remporter la main. En cas d'égalité, c'est la cinquième carte ayant le rang le plus élevé qui permet de remporter la main.

Eén paar met dezelfde waarde plus een ander paar met dezelfde waarde. Indien beide handen hetzelfde hoogste paar hebben, wint de hoogste waarde van het tweede paar. Bij twee even hoge paren wint de hoogste vijfde kaart.

#### 4. Three of a kind



Any three cards of the same rank. The example shows a three of a kind of twos.

**(Drilling)** Drei beliebige Karten des gleichen Wertes. Das Beispiel zeigt einen Drilling mit Zweien.

**(Brelan)** Trois cartes de même rang. L'exemple ci-contre décrit un brelan de 2.

Drie kaarten met dezelfde waarde. Het voorbeeld toont 'Three of a kind' met tweeën.

#### 5. Straight



Five cards of consecutive ranks of different suits. Aces can count as high (11) or low (1). The example shows a straight from 6 to 10. If the ace is used as a 1, it is also counted as a 1 and not as an 11.

**(Straße)** Fünf aufeinander folgende Karten verschiedener Farbe. Das Ass kann hoch (11) oder niedrig (1) gewertet werden. Das Beispiel zeigt einen „Straight“ von 6 bis 10. Wird das Ass als „1“ verwendet, erhält es auch den Punktwert „1“ und nicht „11“.

**(Quinte)** Ou « suite ». Cinq cartes de rangs consécutifs de couleurs différentes. Un as vaut 11 ou 1. L'exemple ci-contre décrit une quinte de 6 à 10. Si l'as est utilisé comme un 1, il vaudra 1 et non 11.

Vijf opeenvolgende kaarten met verschillende kleur. De aas ('Ace') kan hoog 11 of laag 1 zijn. Het voorbeeld toont een 6 tot 10 'Straight'. Wanneer de Aas als 1 wordt gebruikt, telt hij ook als 1 en niet als 11.

## 6. Flush



Five cards of non-consecutive ranks of the same suit. The example shows a flush of diamonds. In case of a draw, the highest card of a flush wins.

Fünf nicht aufeinander folgende Karten gleicher Farbe. Das Beispiel zeigt einen „Karo-Flush“. Bei mehreren „Flushs“ gewinnt die höchste Karte.

*(Couleur)* Ou « flush ». Cinq cartes de rangs non consécutifs de même couleur. L'exemple ci-contre décrit une couleur à carreau. En cas d'égalité, c'est la carte ayant le rang le plus élevé de la couleur qui permet de remporter la main.

Vijf niet opeenvolgende kaarten van eenzelfde kleur ('Suit'). Het voorbeeld toont een 'Flush' in ruiten. De hoogste kaart van een 'Flush' bepaalt de winnaar.

## 7. Full house



A three of a kind plus a pair. In case of a draw, the highest three of a kind wins.

Ein Drilling und ein Paar. Bei mehreren „Full House“ gewinnt der höchste Drilling.

*(Full)* Ou « full house ». Brelan + paire. En cas d'égalité, c'est le brelan ayant le rang le plus élevé qui permet de remporter la main.

Drie dezelfde ('Three of a kind') plus een paar. Bij gelijkspel wint de hoogste 'Three of a kind'.

## 8. Four of a kind



Four cards of the same rank. In case of a draw, the highest four of a kind wins.

*(Vierling)* Vier beliebige Karten des gleichen Wertes. Bei mehreren Vierlingen gewinnt der höchste.

*(Carré)* Quatre cartes de même rang. En cas d'égalité, c'est le carré ayant le rang le plus élevé qui permet de remporter la main.

Vier kaarten met dezelfde waarde. Bij gelijkspel wint de hoogste 'Four of a kind'

### 9. Straight flush



Five cards of consecutive ranks of the same suit. In case of a draw, the highest card of the straight flush wins.

Fünf aufeinander folgende Karten gleicher Farbe. Bei mehreren „Straight Flushes“ gewinnt der mit der höchsten Karte.

*(Quinte flush)* Cinq cartes de rangs consécutifs de même couleur. En cas d'égalité, c'est la carte ayant le rang le plus élevé de la quinte flush qui permet de remporter la main.

Vijf opeenvolgende kaarten van eenzelfde kleur. Mocht het voorkomen dat er meer 'Straight Flushes' zijn, bepaalt de hoogste kaart de winnaar.

### 10. Royal flush



The five highest cards, from ten to ace, of the same suit.

Die fünf höchsten Karten derselben Farbe von 10 bis Ass.

*(Quinte flush royale)* Les cinq cartes les plus fortes d'une même couleur, à savoir du 10 à l'as.

De vijf hoogste kaarten, van tien tot aas, van eenzelfde kleur.