

mes premiers jeux de cartes

# POKER JUNIOR

Règle de jeu



**DUCALE**  
le jeu français

Le poker se joue à deux ou plus. Chaque joueur fait le pari qu'il va avoir la meilleure combinaison de cartes pour remporter la mise.

## Règles pour les débutants

### Le POKER fermé

Ce jeu permet d'apprendre les valeurs des « mains » du poker (voir à la fin du livret). Il se joue de 3 à 8 joueurs.

Les cartes sont mélangées et un donneur est désigné.

Le donneur va distribuer 5 cartes à chaque joueur, une à une, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il commence par son voisin de gauche. Quand tous les joueurs ont leurs 5 cartes, le joueur à la gauche du donneur place sa mise au centre de la table. Il est obligé de miser. La valeur de la mise est décidée en début de partie et peut augmenter au bout de quelques tours.

Les joueurs regardent leurs cartes (il faut les garder secrètes et ne pas les montrer aux autres joueurs !) et misent alors dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceux qui pensent avoir une trop petite main pour remporter la mise disent qu'ils se « couchent » et laissent leurs cartes, faces cachées, devant eux. Ils sont hors-jeu pour cette manche.

Si un joueur pense gagner, il place sa mise au centre (de même valeur que celle du premier joueur).

Lorsque tout le monde a misé ou s'est couché chaque joueur va annoncer la « main » qu'il possède. On compare les mains et la meilleure remporte le pot (toutes les mises).

En cas d'égalité, le pot est partagé à parts égales.

Le premier joueur qui a misé devient le donneur et la partie suit son cours. . .

Le gagnant est celui qui a remporté le plus au bout d'un temps déterminé ou lorsque tous les joueurs n'ont plus de quoi miser sauf le gagnant.

## **Le POKER TEXAS Hold'em**

Ici, le but va être d'avoir la meilleure main en combinant les deux cartes de chaque joueur et les cinq cartes visibles communes à tous qui sont au centre de la table. Le jeu se joue de 2 à 10 joueurs.

Le donneur ne va distribuer que deux cartes aux joueurs, faces cachées. Il va aussi placer trois cartes au centre de la table, faces visibles ; les deux dernières seront révélées après le tour des mises. Le joueur à sa gauche place sa mise.

Les joueurs peuvent alors regarder leurs cartes.

Les joueurs décident de miser ou de se coucher. Une fois le tour des mises terminé, le donneur va retourner deux cartes supplémentaires au centre.

Chaque joueur va devoir combiner ses deux cartes avec les cinq de la table pour trouver la meilleure combinaison de cinq cartes possible, deux cartes ne seront pas prises en compte. Les joueurs n'utiliseront pas forcément les mêmes cartes communes.

On compare les mains des joueurs et le meilleur remporte le pot.

Le premier joueur qui a misé devient le donneur et ça continue...

## **Règles pour les Joueurs confirmés**

Ce sont les mêmes règles que pour les débutants mais avec des tours d'enchères en plus. C'est là que toute la célèbre stratégie du poker entre en jeu : le Bluff !

Faire croire aux autres joueurs que l'on a une petite main pour finalement remporter le pot ou que l'on a un super jeu alors que l'on n'a rien pour les faire se coucher les uns après les autres...

## **Le POKER fermé avec enchères**

On distribue les cartes comme dans la règle simple. Le premier joueur n'est pas obligé de miser et peut se coucher

et sortir du jeu. Sinon il ouvre la mise en annonçant la valeur qu'il souhaite miser. Le joueur suivant peut se coucher ou il peut « suivre » et miser la même somme. Il peut aussi « relancer » ; c'est-à-dire qu'il va miser plus que la mise du joueur précédent. Par exemple la mise de départ est de 10, il relance et mise 30. Les joueurs suivants devront alors choisir de suivre à 30, de relancer ou de se coucher jusqu'au joueur ayant misé ou relancé au départ qui, pareil, doit décider de se coucher ou de suivre (il ajoute alors 20 à sa mise pour atteindre les 30).

Un joueur peut décider de faire « tapis », c'est-à-dire qu'il va miser tous ses jetons (ou billets) restants. S'il perd, il est éliminé de la table et ne peut plus jouer.

Si d'autres joueurs ont relancé au-dessus de son tapis (mais qu'il n'a pas pu suivre parce qu'il n'a plus de jetons) et qu'il gagne, il remporte alors le pot à hauteur de son tapis. Les enchères supérieures sont remportées par le joueur ayant la seconde meilleure main.

## **Le POKER TEXAS Hold'em avec enchères**

Il faut décider de l'enchère de départ, par exemple 10. Le joueur à gauche du donneur place une petite mise (« small blind » en anglais) qui correspond à la moitié de la mise de départ (grosse mise ou « big blind ») qui est posée par le joueur suivant.

2 cartes sont distribuées aux joueurs, faces cachées. Le joueur à la gauche du joueur ayant placé la grosse mise parle en premier. Il peut :

- Passer («fold»).
- Suivre («limp») en égalisant la mise de départ.
- Relancer («raise») en misant plus que la mise de départ.

Chaque joueur, pour rester en jeu, doit égaliser la mise la plus haute. Lorsque toutes les mises sont équivalentes, le donneur «brûle» une carte : sans la retourner il la met hors-jeu. Il retourne alors les 3 cartes suivantes, le «flop», qui seront les 3 premières cartes commune au centre. On repart alors pour un tour d'enchères, avec une possibilité en plus : la Parole (check) pour le premier joueur à s'exprimer et qui est cette fois celui situé à gauche du donneur. Tant que personne ne mise, chaque joueur peut «checker». Le tour d'enchères fini, le donneur «brûle» la carte suivante et retourne une 4<sup>e</sup> carte commune appelée «turn», un nouveau tour d'enchères démarre, puis il «brûle» encore une carte et retourne la dernière carte commune, la «river», et un dernier tour d'enchères démarre. On compare les combinaisons. Le gagnant est le joueur qui possède la combinaison la plus forte ou le dernier restant en course.

# valeurs des mains au poker, du plus faible au plus fort

## 1. carte la plus forte (High card)



La carte la plus élevée gagne. En cas d'égalité, la deuxième carte. En cas d'égalité, la troisième carte, etc.

## 2. Paire (one Pair)



Toute paire de cartes de même valeur. En cas d'égalité, la carte la plus élevée gagne.

### 3. DEUX Paires (TWO Pairs)



Toute paire de cartes de même valeur plus une autre paire de cartes de même valeur. Si la paire la plus élevée est la même pour les deux mains, la plus élevée des deux autres paires gagne. En cas d'égalité, la carte la plus élevée (la cinquième) gagne.

### 4. Brelan (Three of a Kind)



Trois cartes de même valeur.



## 5. suite ou quinte (straight)



Cinq cartes consécutives de couleur différente. L'as peut être la carte la plus ou la moins élevée.

## 6. couleur (Flush)



Cinq cartes non consécutives de même couleur. La carte la plus élevée d'un 'Flush' détermine le vainqueur en cas d'égalité.

## 7. Full (Full House)



Un 'Three of a kind' plus une 'Paire'. En cas d'égalité, le 'Three of a kind' le plus élevé gagne, sinon la paire la plus élevée.

## 8. carré (Four of a kind)



Quatre cartes de même valeur.

## 9. Quinte flush (straight Flush)



Cinq cartes consécutives de même couleur. La carte la plus élevée du 'Straight Flush' détermine le vainqueur en cas d'égalité.

## 10. Quinte Flush Royale (ROYAL Flush)



Les cinq cartes les plus élevées, du 10 à l'as, de la même couleur.



**DUCALE**  
*le jeu français*

# POKER JUNIOR

**FABRIQUÉ EN FRANCE**

54130 Saint-Max - FRANCE

[www.jeux-ducale.fr](http://www.jeux-ducale.fr)

Illustrations : Nicolas BERNARD

Veuillez conserver les références du fabricant.  
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Danger d'étouffement dû aux petites pièces.



**F** FRANCE ONLY