

VERSION SANS ENCHÈRES

Le but du jeu est 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.

MISE EN PLACE DU JEU

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.

DÉROULEMENT DU JEU

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.

FIN DE LA PARTIE

On compare les mains. Le gagnant est le joueur qui possède la main la plus forte. Le premier joueur qui a misé devient le donneur et ça continue...

VARIANTE AVEC ENCHÈRES

2 cartes sont distribuées aux joueurs, faces cachées. Le joueur à la gauche du joueur ayant placé la plus grosse mise parle en premier. Il peut passer (fold), Suivre (limp) en égalisant la mise de départ ou 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^e 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.

Fin de partie

On compare les mains. Le gagnant est le joueur qui possède la main la plus forte ou le dernier restant en course.

VALEUR DES MAINS

Voir fiche «Poker - Valeurs des mains».

Les règles de jeu

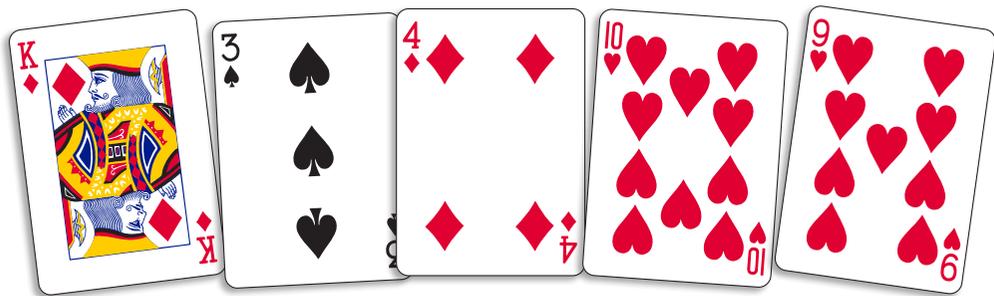


DUCALE
le jeu français

DU PLUS FAIBLE AU PLUS FORT

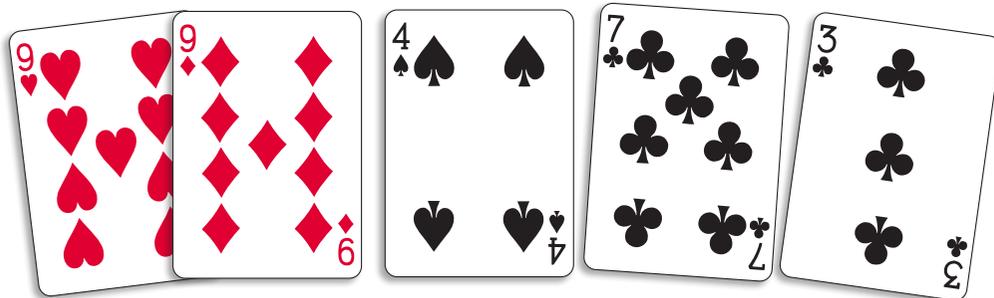
Carte la plus forte (High card)

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



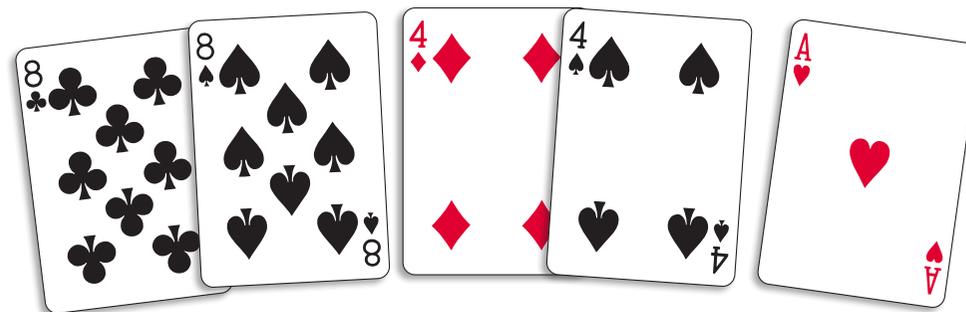
Paire (One pair)

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



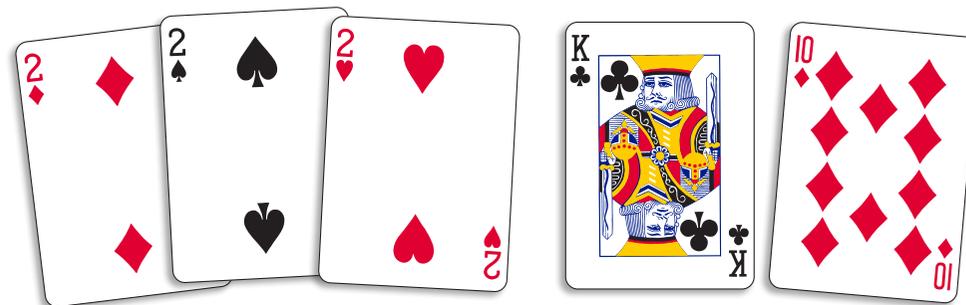
Deux paires (Two pairs)

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 5^e) gagne.



Brelan (Three of a kind)

Trois cartes de même valeur.



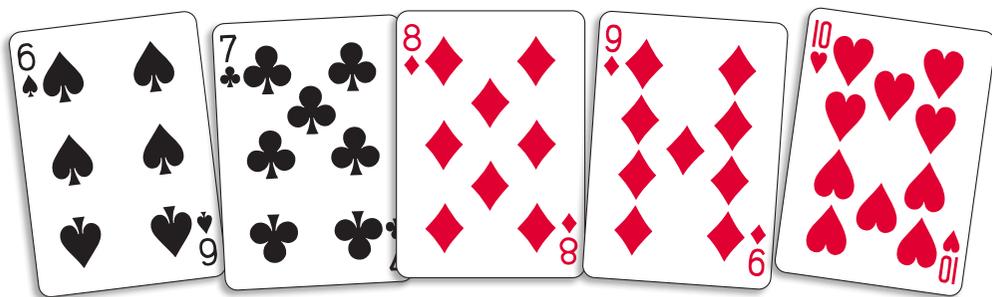
Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

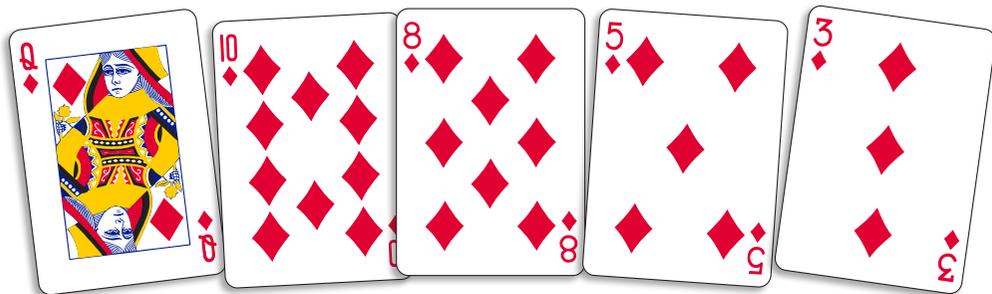
Suite ou quinte (Straight)

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



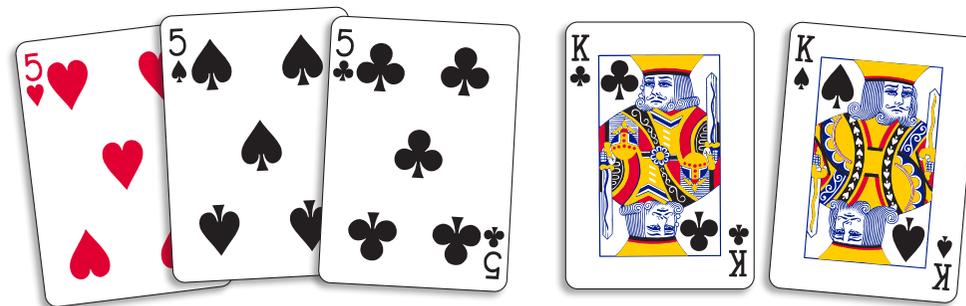
Couleur (Flush)

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



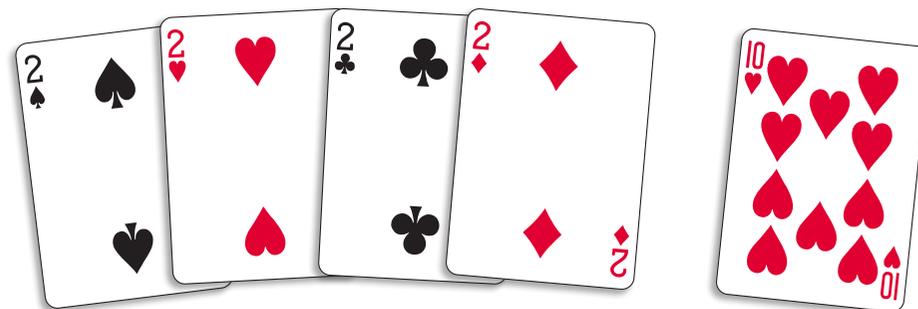
Full (Full house)

Un Brelan plus une paire.
En cas d'égalité, le Brelan le plus élevé gagne.



Carré (Four of a kind)

Quatre cartes de même valeur.



Les règles de jeu

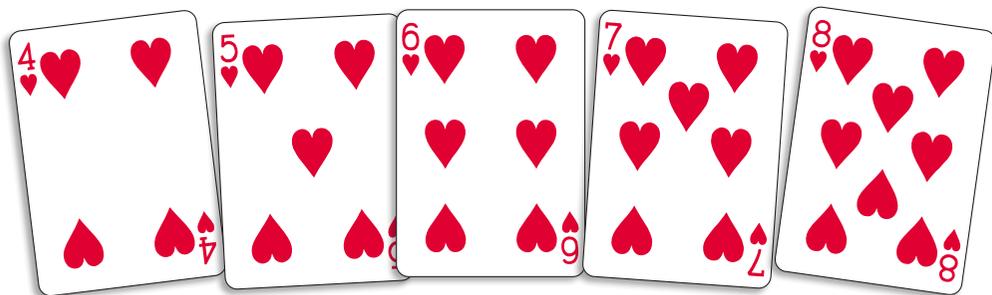


DUCALE
le jeu français

Quinte flush (Straight flush)

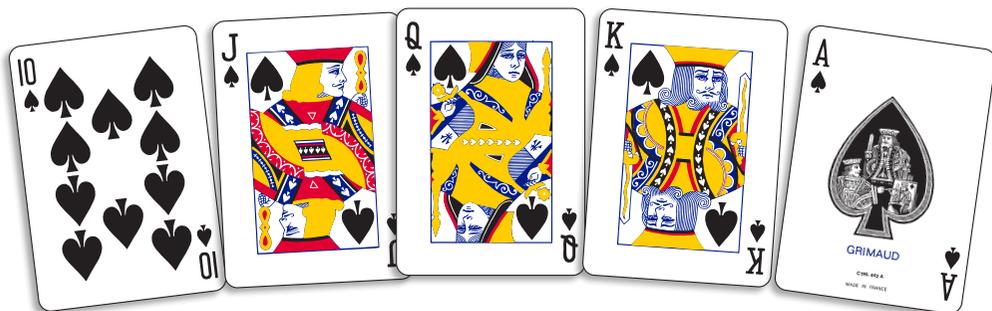
Cinq cartes consécutives de la même couleur.

En cas d'égalité, la carte la plus élevée détermine le vainqueur.



Quinte flush royale (Royal flush)

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



Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français