



CASINOSDUQUEBEC.COM 18+

Jeu : aide et référence
1800 461-0140

aidejeu.com

FSC



LA MAIN CRÈVE-CŒUR (BAD BEAT) DU SALON DE POKER

Le jeu de la main crève-cœur du salon de poker est offert dans les salons de poker des casinos du Québec aux tables désignées de poker Texas Hold'em avec croupier. Le jeu de la main crève-cœur permet aux joueurs concernés de remporter un pourcentage du lot progressif ou fixe correspondant, selon le cas, lorsque l'un d'eux possède une main qui comporte une combinaison prédéterminée, mais qui, malgré sa valeur élevée, est perdante lors de la confrontation*.

Lorsque cette main crève-cœur est offerte le cas échéant, le lot progressif ou fixe de la main crève-cœur du salon de poker est constitué par le prélèvement d'un montant de 1 \$ de chaque cagnotte issue de chacune des parties de poker Texas Hold'em comportant 20 \$ ou plus.

* Certaines conditions s'appliquent. Pour obtenir plus de détails, voir les règles complètes du jeu de la main crève-cœur du salon de poker pour le poker Texas Hold'em avec croupier.

LE JEU

Le nombre maximal de joueurs permis à une table de poker Texas Hold'em est de 10.

LES CARTES

Le Texas Hold'em se joue avec un paquet de 52 cartes. La valeur des cartes dans l'ordre décroissant est l'as, le roi, la dame, le valet, le 10, le 9, le 8, le 7, le 6, le 5, le 4, le 3 et le 2. L'as peut cependant être utilisé pour former une quinte ou une séquence as-2-3-4-5.

LES COMBINAISONS

Les combinaisons au Texas Hold'em, 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 : un brelan et une paire

COULEUR : cinq cartes de la même couleur

SÉQUENCE : cinq cartes consécutives sans égard à la couleur

BRELAN : 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

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, parmi les cinq cartes des mains en cause, est la main gagnante. Si, par contre, toutes les cartes hors combinaison sont de valeur égale, ces mains sont considérées comme identiques.

Ce document présente un résumé des principales règles du poker Texas Hold'em avec croupier. Pour connaître l'ensemble des règles applicables au poker Texas Hold'em avec croupier, consultez les règles complètes du jeu. En cas de divergence entre les règles énoncées dans ce dépliant et les règles complètes du jeu, ces dernières prévalent.
10-541.80-201409





Le **poker Texas Hold'em** est actuellement le jeu de poker le plus populaire du monde. À ce jeu, les joueurs se mesurent les uns aux autres.

COMMENT JOUER

À partir de sept cartes, vous devez tenter d'obtenir la main de cinq cartes dont la valeur est supérieure aux mains des autres joueurs.

LA RONDELLE

À chacune des parties, une rondelle est déplacée dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque position de jeu, pour déterminer l'ordre de distribution des cartes et l'ordre à respecter pendant les rondes de mises. Pour la première partie, la rondelle est placée devant la première position à la droite du croupier.

LES MISES À L'AVEUGLETTE

Des mises à l'aveuglette doivent être engagées par les premier et deuxième joueurs à la gauche de la position identifiée par la rondelle. Ceux-ci doivent engager respectivement une petite mise à l'aveuglette et une grosse mise à l'aveuglette avant que la première carte ne soit distribuée.

Un nouveau joueur doit engager une grosse mise à l'aveuglette pour prendre part à la prochaine partie à une table où une partie est déjà en cours.

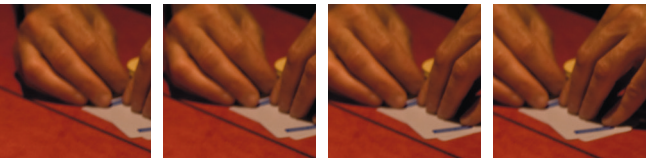
LES MISES ÉCART (STRADDLE) ET GRAND ÉCART (DOUBLE STRADDLE)

Le premier joueur à la gauche de celui qui a engagé la grosse mise à l'aveuglette (en fonction de la position de la rondelle) peut effectuer une mise Écart (Straddle) en engageant le double du montant de la grosse mise à l'aveuglette avant que la première carte ne soit distribuée. De plus, le premier joueur à la gauche de celui qui a engagé une mise Écart peut faire une mise Grand Écart (Double Straddle) en engageant, selon ce qui est indiqué à la table de jeu, soit une fois et demie le montant de la mise Écart ou soit le double du montant de la mise Écart avant que la première carte ne soit distribuée.

LA PREMIÈRE RONDE DE CARTES ET LA PREMIÈRE RONDE DE MISES

En commençant par le premier joueur à la gauche de celui identifié par la rondelle, le croupier distribue, une à une, à chaque joueur, une première carte, face cachée, puis une deuxième carte, également face cachée. Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs deux cartes, la première ronde de mises débute.

- Si aucune mise Écart ou Grand Écart n'a été engagée, c'est à partir de la première position à la gauche du joueur qui a engagé la grosse mise à l'aveuglette que les joueurs peuvent suivre, relancer ou abandonner.
- Si une mise Écart a été engagée, c'est à partir de la première position à la gauche du joueur qui a engagé la mise Écart que les joueurs peuvent suivre, relancer ou abandonner. Cependant, si une mise Grand Écart a aussi été engagée, c'est à partir de la première position à la gauche du joueur qui a engagé la mise Grand Écart que les joueurs peuvent suivre, relancer ou abandonner.



LE « FLOP » ET LA DEUXIÈME RONDE DE MISES

Le croupier brûle la carte du dessus du paquet puis distribue trois cartes communes, appelées le « flop ». Puis, on procède à la deuxième ronde de mises.

LE « TOURNANT » ET LA TROISIÈME RONDE DE MISES

Le croupier brûle la carte du dessus du paquet et distribue une quatrième carte commune, appelée le « tournant ». Une troisième ronde de mises s'ensuit.

LA « RIVIÈRE » ET LA QUATRIÈME RONDE DE MISES

Le croupier brûle la carte du dessus du paquet et distribue une cinquième carte commune, appelée la « rivière ». Une quatrième et dernière ronde de mises est alors effectuée.

VOS OPTIONS

Durant les rondes de mises, lorsque la situation le permet, vous pouvez :

- **PASSER** : ne pas engager de mise, mais conserver vos options si un autre joueur engage une mise.
- **MISER** : engager une mise dans la cagnotte.
- **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 celui engagé par le joueur précédent.
- **ABANDONNER** : ne plus engager de mise et perdre votre droit de remporter la cagnotte.

LA CONFRONTATION

Pendant la confrontation, chaque joueur qui est toujours en possession de ses deux cartes compose la main de cinq cartes ayant la valeur la plus élevée dans le but de remporter la cagnotte. Il peut utiliser ses deux cartes et trois des cinq cartes communes, une de ses deux cartes et quatre des cinq cartes communes ou encore utiliser les cinq cartes communes.

LA CAGNOTTE

Vous gagnez et remportez la cagnotte lorsque vous possédez la main dont la combinaison a la valeur la plus élevée lors de la confrontation. La cagnotte est partagée entre les gagnants lorsque ceux-ci possèdent chacun une main identique.