

# POKER FERMÉ (1/4)

DÉBUTANT |  52 |  6+ |  3 à 8

## BUT DU JEU

Ce jeu permet d'apprendre les valeurs des « mains » du poker.

## MISE EN PLACE DU JEU

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.

## DÉROULEMENT DU JEU

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...

## FIN DE LA PARTIE

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.

## VARIANTE POKER FERMÉ AVEC ENCHÈRES

En plus des cartes, il se joue avec des jetons qui servent à miser.

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 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.

*Les règles de jeu*

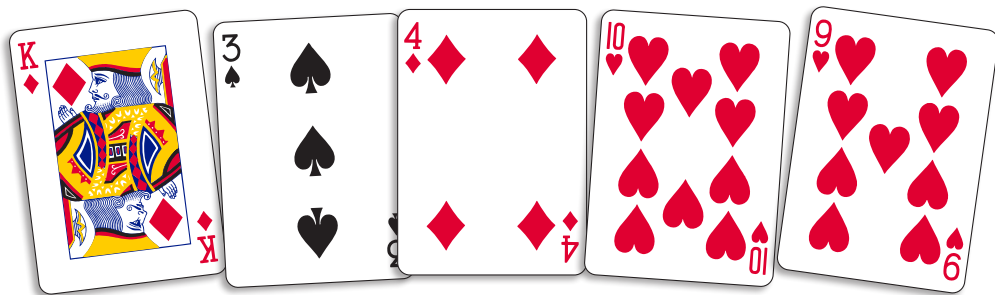


**DUCALE**  
le jeu français

### DU PLUS FAIBLE AU PLUS FORT

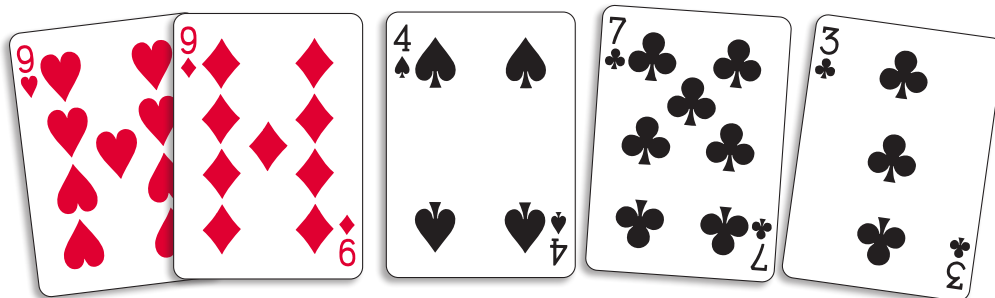
#### Carte la plus forte (High card)

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



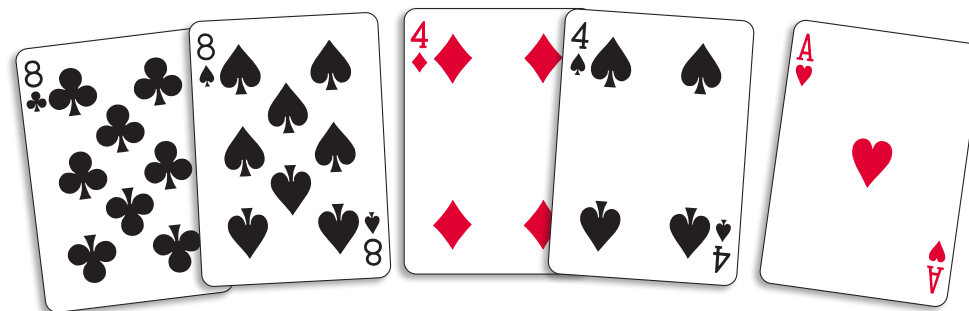
#### Paire (One pair)

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



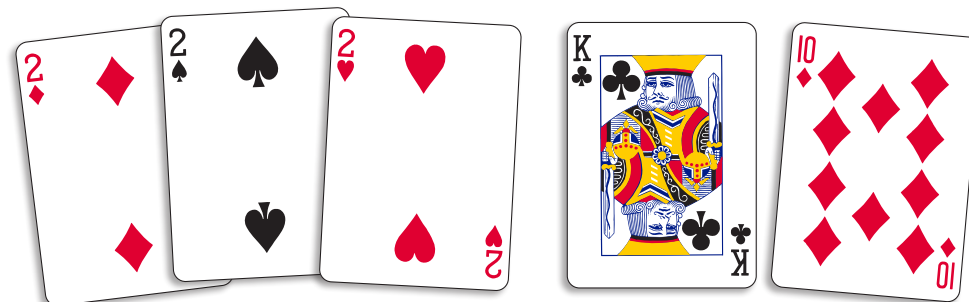
#### Deux paires (Two pairs)

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<sup>e</sup>) gagne.



#### Brelan (Three of a kind)

Trois cartes de même valeur.



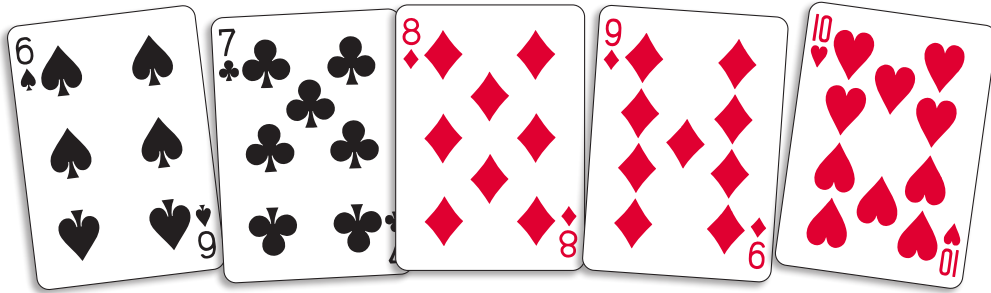
*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français

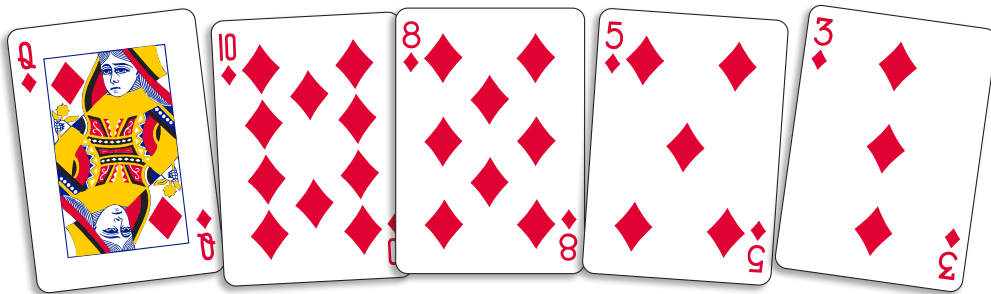
### Suite ou quinte (Straight)

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



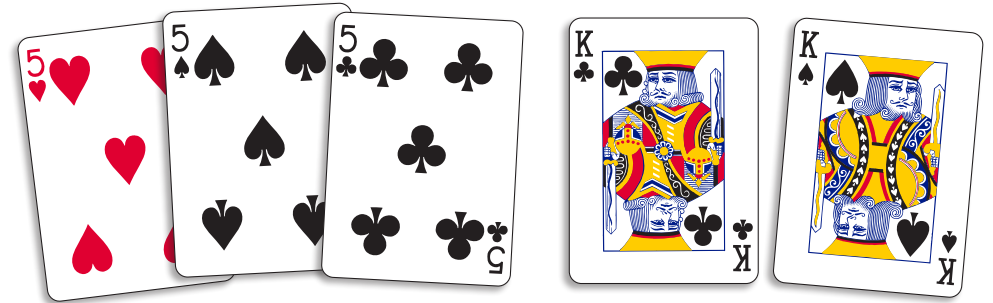
### Couleur (Flush)

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



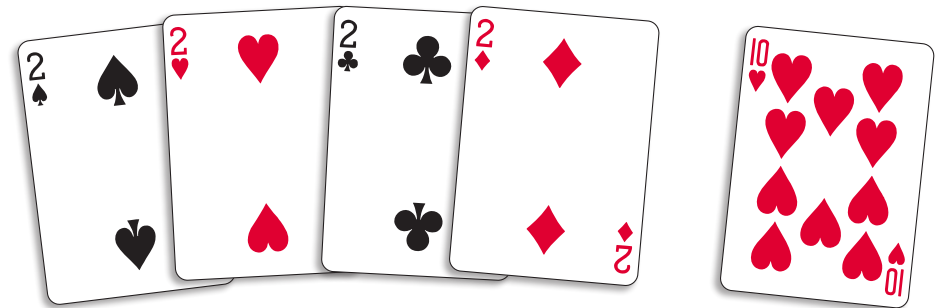
### Full (Full house)

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*

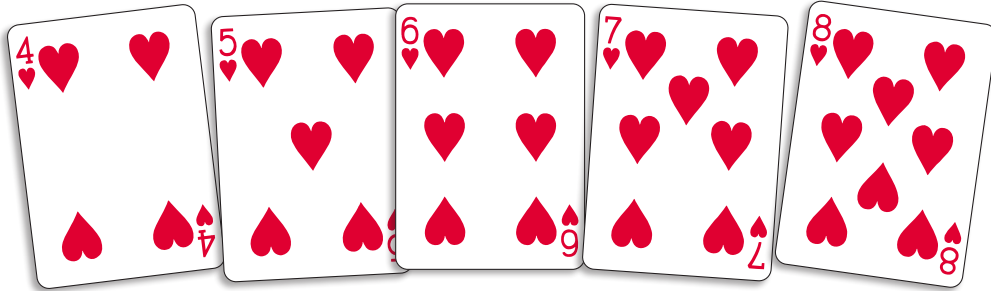


**DUCALE**  
le jeu français

### Quinte flush (Straight flush)

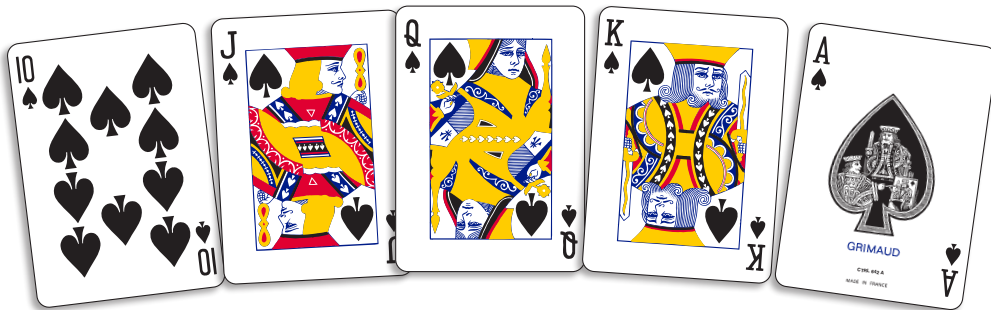
Cinq cartes consécutives de la même couleur.

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