

Combinaisons au poker

Quelle que soit la variante de poker à laquelle vous vous adonnez, le but est de **constituer une combinaison de cartes appelée "main"** qui l'emporte sur celle de l'adversaire lors d'un abattage (showdown). En voici les règles de comparaison.

Les mains de poker

Une main de poker est constituée de 5 cartes (excepté pour le Badugi), **ni plus, ni moins**. Les joueurs encore en lice après le dernier tour d'enchères révèlent leur main et le moment est alors venu de comparer la force desdites mains.

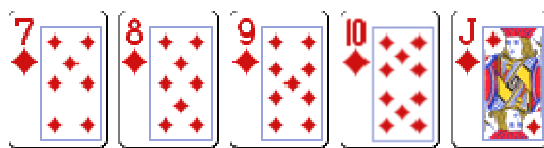
En ce qui concerne la valeur des mains, peu importe la couleur, il n'y a aucune hiérarchie entre les quatre couleurs : pique (spades), coeur (heart), carreau (diamond) et trèfle (clubs) sont sur un pied d'égalité.

Voici l'ordre des combinaisons, **de la plus forte à la plus faible** :



Quinte flush royale
(royal flush)

La Rolls Royce des mains de poker. Le dix, le valet, la dame, le roi et l'as de la même couleur.



Quinte flush
(straight flush)

Cinq cartes assorties (de la même couleur) qui se suivent. Ici, une quinte flush au valet (le valet étant la meilleure carte abattue).



Carré

(four of a kind ou quads)

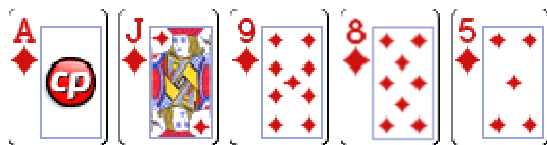
Quatre cartes identiques. Ici, un carré d'as kicker dix
(le dix étant la carte qui accompagne le carré).



Full

(full house)

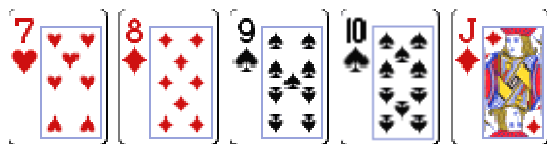
Un brelan et une paire. Ici, un full aux as par les dix.



Couleur

(flush)

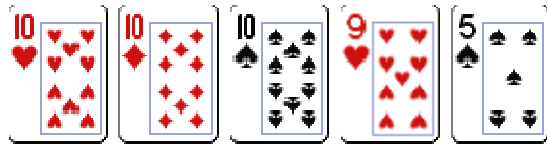
Cinq cartes assorties (de la même couleur). Ici, une couleur à l'as
(l'as étant la meilleure carte abattue).



Quinte ou suite

(straight)

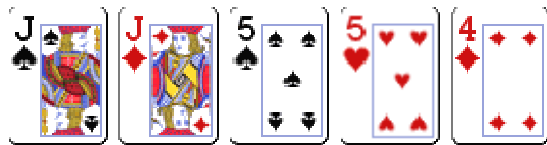
Cinq cartes qui se suivent. Ici, une quinte au valet
(le valet étant la meilleure carte abattue).



Brelan

(three of a kind, set ou trips)

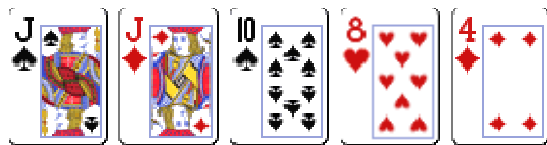
Trois cartes identiques. Ici, un brelan de dix kicker neuf
(le neuf étant la carte la plus haute qui accompagne le brelan).



Deux paires ou double paire

(two pairs)

Deux fois une paire (sans blague !). Ici, deux paires valet-cinq ou une double paire valet-cinq
(les doubles paires sont annoncées dans l'ordre décroissant)
kicker quatre (le quatre étant la carte qui accompagne la double paire).



Paire

(one pair)

Deux cartes identiques. Ici, une paire de valets kicker dix
(le dix étant la carte la plus haute qui accompagne la paire).



Carte haute ou hauteur

(high card)

Rien. Même pas une paire. Ici, une hauteur as
(l'as étant la meilleure des cartes de cette main).

Les Hi-Lo récompensent aussi la main la plus basse

Dans les variantes Hi-Lo (de l'anglais *high*, haut, et *low*, bas), le pot final est partagé équitablement entre le joueur abattant la meilleure combinaison et celui abattant la plus basse ne contenant aucune paire. Attention, j'ai bien écrit **la plus basse, pas la plus faible**. En effet, **les Lo ne tiennent compte ni des couleurs ni des quintes**.

La meilleure main de Lo, appelée **la roue**, est donc la suivante :



De plus, afin d'avoir un Lo valable, **il est nécessaire qu'aucune des cartes de votre combinaison ne soit supérieure au huit** (l'as peut être utilisé en Lo comme un 1). Ainsi, **A 2 3 4 9** n'est **pas un Lo**, à cause du neuf . C'est pourquoi on appelle aussi ces variantes Eight-or-Better (littéralement *huit ou mieux*).

Pour comparer deux Lo, on classe les cinq cartes de chaque main par ordre décroissant de force, puis on compare la première. En cas d'égalité, on compare le deuxième, et ainsi de suite.

Les meilleurs Lo sont donc, dans l'ordre décroissant de force :

- 5 4 3 2 A
- 6 4 3 2 A
- 6 5 3 2 A
- 6 5 4 2 A
- 6 5 4 3 A
- 6 5 4 3 2
- 7 4 3 2 A
- 7 5 3 2 A

etc.







Comparaison des forces des mains en cas d'abattage de combinaisons de même rang

Parfois, plusieurs joueurs abattent une combinaison de même rang. Par exemple, un joueur abat  et un autre  : ils ont chacun un brelan. **Il est temps de les départager en suivant les règles suivantes :**

L'as est la meilleure carte. Viennent ensuite, par ordre décroissant de force, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit, etc. et le deux.

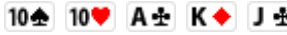
Si les joueurs abattent une hauteur : on classe les cartes de chaque main par ordre décroissant de force, et on compare la première de chaque main. Si elles sont de même force, on compare la deuxième, et ainsi de suite.

Ainsi :

-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 

Si les joueurs abattent une paire : la paire la plus élevée l'emporte (!). En cas d'égalité, on classe les trois autres cartes de la main de chaque joueur par ordre décroissant de force, et on compare la première (qu'on appelle le *kicker*). Si elles sont de même force, on compare la suivante et, le cas échéant, la dernière.

Ainsi :

-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 

Si les joueurs abattent une double paire : on classe les paires (de cartes) de chaque joueur par ordre décroissant, et on compare la première. En cas d'égalité, on compare la deuxième. Si l'égalité subsiste, on compare la carte accompagnant les deux paires de chaque joueur (qu'on appelle le *kicker*).

Ainsi :

- l'emporte sur
- l'emporte sur
- l'emporte sur

Si les joueurs abattent un brelan : le brelan le plus élevé l'emporte (!!). En cas d'égalité, on classe les deux autres cartes de la main de chaque joueur par ordre décroissant de force, et on compare la première de chaque main (qu'on appelle le *kicker*). Si elles sont de même force, on compare la dernière de chaque main.

Ainsi :

- l'emporte sur
- l'emporte sur
- l'emporte sur

Si les joueurs abattent une quinte : le joueur ayant la suite avec la plus haute carte l'emporte.

Ainsi :





- l'emporte sur

Si les joueurs abattent une couleur : on classe les cartes de chacune des mains par ordre décroissant de force, et on compare la première de chaque main. Si elles sont de même force, on compare la deuxième de chaque main, et ainsi de suite. Ainsi :

- l'emporte sur
- l'emporte sur
- l'emporte sur





Si les joueurs abattent un full : on compare les brelans de chaque main. En cas d'égalité, on compare la paire de chaque main.

Ainsi :

-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 

Si les joueurs abattent un carré : on compare le carré de chaque main. En cas d'égalité, on compare la carte qui accompagne le carré (qu'on appelle le *kicker*).

Ainsi :



-  l'emporte sur 
-  l'emporte sur 

Si les joueurs abattent une quinte flush : Comme pour la suite, le joueur ayant la quinte flush avec la plus haute carte l'emporte.

Ainsi :




-  l'emporte sur 

Si les joueurs abattent une quinte flush royale : il y a égalité (Statistiquement, j'ai raison de vous dire que cela ne vous arrivera jamais).

Si, malgré tous ces critères de comparaison, les mains n'ont pas pu être départagées (par exemple, un joueur abat  et un autre , alors il y a égalité. Le montant du pot est alors partagé entre les deux joueurs (je vous rappelle qu'il n'y a aucune hiérarchie entre les couleurs).



Je vous répète cinq sur cinq

Une main de poker est faite de cinq cartes exactement. Ainsi, au Texas Hold'Em par exemple, si le tableau est  et que vous possédez  en main, alors **vous n'avez pas trois paires**. En effet, votre main à l'abattage est , c'est-à-dire une double paire as-dix kicker neuf.