



AMIS DE MERDE

Variante TEXAS HOLD'EM

Cette variante d'Amis de merde se joue de 2 à 10 joueurs.

Préparation

Laissez de côté le matériel contenu dans la boîte du jeu et prenez un paquet de cartes à jouer classique (non inclus dans le jeu, faut pas abuser).

But du jeu

Le but du jeu est de remporter les jetons de vos amis de merde en ayant la meilleure main ou en les poussant à jeter leurs cartes : formez la meilleure combinaison de 5 cartes en choisissant parmi vos 2 cartes personnelles et les 5 cartes communes visibles sur la table. C'est bien simple : dès que la partie commence, vous n'avez plus de véritable ami autour de cette table.

Les règles de base du poker sont conservées, notamment la valeur des mains.

Principe de base du poker

Au poker, chaque joueur devient donneur à tour de rôle : il distribue les cartes pour la table. Un bouton (*dealer/donneur*) permet d'identifier le donneur. Au casino, c'est le croupier qui s'en charge. Après chaque tour, le bouton se déplace de joueur en joueur dans le sens horaire, tel un virus contagieux.

Déroulement d'une manche

1. BLINDS (MISE FORCÉE)

La manche commence plus ou moins bien pour vous selon que vous vous trouvez plutôt à gauche ou plutôt à droite du donneur. Comme en politique, en fait. Avant la distribution des cartes, les 2 joueurs à gauche du donneur placent des mises forcées : les *blinds*. Le joueur placé à gauche du donneur place la petite *blind* (et non pas la petite blonde) et le joueur à sa gauche la grosse *blind* (et non pas la grosse dinde). Le montant de ces mises est indiqué à la table de jeu.

2. DONNE

Le donneur bat les cartes et demande à la personne à sa droite de couper, sans se faire mal, avant de les distribuer. Dans le cas où il y a un croupier, ce dernier s'occupe de la distribution des cartes.

Le donneur/ croupier distribue à chaque joueur 2 cartes face cachée, en partant de la petite *blind* (et toujours pas de la petite blonde). Chaque joueur prend connaissance de ses cartes, mais personne ne les révèle : ce sont vos seules 2 cartes personnelles, que personne ne doit voir (PERSONNE, même pas vous !).

3. MISES

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur, en commençant par le joueur placé à gauche de la grosse *blind* (...) et en continuant dans le sens horaire, doit annoncer ce qu'il fait. Il peut soit :

- » **Se coucher** (*fold*), il jette alors ses cartes (sur un autre joueur, si possible).
- » **Suivre** (*call*), il s'aligne sur la plus haute mise.
- » **Relancer** (*raise*), il double au minimum la mise la plus haute (tout en respectant le code de la route).

4. FLOP

Après le premier tour de mises, le donneur/croupier dépose 3 cartes face visible sur la table, communes à tous les joueurs. Jamais 2 sans 3, après tout. Les cartes posées sur la table constituent le **tableau**. Combinées aux deux cartes personnelles de chaque joueur, elles constituent la « main » de chaque joueur.

5. CUL DE CHOUETTE

Pour cette étape, il vous faudra 3 dés. Lancez-les et annoncez votre combinaison. Les règles à l'Aquitaine ne sont pas valables dans le Texas Hold'em... Oups, attendez, je me trompe de jeu. Bon, si vous n'avez pas la référence, tant pis pour vous.

6. NOUVEAU TOUR DE MISES

Un nouveau tour de mises débute. Le joueur à gauche du donneur commence à miser.

À ce stade, les joueurs ont une nouvelle option :

» **Checker** : le joueur ne mise pas et attend de voir ce que font ses adversaires (vous pouvez en profiter pour checker les joueurs autour de la table d'un geste de la main).

Dès qu'un joueur mise de l'argent, cette option n'est plus possible. Jeu de main, jeu de vilain.

7. TOURNANT (TURN)

Le donneur/croupier dépose une 4^e carte commune sur la table, puis on effectue un 3^e tour de mises. Sloubi 1, sloubi 2, sloubi 3... Il faut aimer les chiffres.

8. RIVIÈRE (RIVER)

Le donneur/croupier tire une 5^e et dernière carte commune. Un dernier tour de mises a lieu avant que les joueurs ne dévoilent leur main. Le suspense est à son comble.

9. ABATTAGE (SHOWDOWN)

Chaque joueur présente une main de 5 cartes choisies parmi ses 2 cartes personnelles et les 5 cartes du tableau. La combinaison de 5 cartes du joueur peut inclure ses 2 cartes personnelles, 1 seule carte personnelle, ou même aucune (on dit alors qu'il « joue le tableau »). Le donneur/croupier identifie la main gagnante et paye le vainqueur avec le **pot** (s'il est vieux, vous pourrez y faire de bonnes soupes). En cas d'égalité, celui-ci est partagé.

Avant de démarrer une nouvelle manche, le donneur donne toujours le bouton au joueur suivant et mélange les cartes.

