

# Règles du jeu

Ultimate Texas Hold'em est une variante du fameux poker Texas Hold'em. Ultimate Texas Hold'em diffère du Texas Hold'em par le fait qu'il se joue contre la banque au lieu de se jouer contre les autres joueurs.

L'objectif de Ultimate Texas Hold'em est de battre la main du croupier en constituant la meilleure main de cinq cartes possible, avec les deux cartes distribuées au joueur et les cinq cartes communes distribuées au milieu de la table.

Un nombre illimité de joueurs peut jouer simultanément à une table de Ultimate Texas Hold'em. Chaque joueur ne peut occuper qu'une seule place à la table.

Le Ultimate Texas Hold'em se joue avec un jeu normal de 52 cartes dont les jokers sont exclus. Le jeu est mélangé après chaque partie.

Au début de la partie, vous placez une mise sur l'emplacement ANTE. Lorsque votre mise ANTE a été placée, une mise BLIND de la même valeur est automatiquement placée pour vous par le système.

Le croupier distribue deux cartes face visible pour vous et deux cartes face cachée pour lui. Après une courte pause, le croupier distribue trois cartes communes face visible au milieu de la table (ce qu'on appelle le « Flop »). Après une pause, le croupier distribue deux cartes communes finales (appelées le « Tournant » et la « Rivière »).

Vous-même et le croupier pouvez utiliser les cartes de votre main et les cartes communes pour obtenir la meilleure main de cinq cartes.

Pendant les pauses du jeu, vous pouvez décider de faire PLAY (JOUER) ou CHECK (PAROLE).

La mise PLAY vous donne trois possibilités pendant le jeu d'augmenter votre mise ANTE. Vous ne pouvez toutefois l'augmenter qu'une fois pendant chaque partie. Plus vous augmentez tôt, plus vous pouvez miser d'argent et

potentiellement gagner. CHECK signifie que vous ne faites rien et que vous maintenez votre mise initiale.

Le gagnant est celui de vous deux (du croupier et de vous-même) qui a la meilleure main, constituée avec cinq des sept cartes disponibles.

## Mises secondaires

### MISE TRIPS

La mise TRIPS est une mise secondaire facultative que vous pouvez placer avant le début de la partie.

Cette mise est placée sur l'emplacement de mise TRIPS qui clignote une fois que votre mise ANTE a été acceptée.

La mise TRIPS vous fait gagner lorsque votre main finale de cinq cartes est un brelan ou mieux, quelle que soit la main obtenue par le croupier.



Toutes les mises doivent être placées avant la fin du délai de mise. Une fois que le délai de mise a expiré, le croupier commence à distribuer les cartes. Pendant la partie, vous aurez des possibilités de placer une mise PLAY, mais les décisions qui vous seront proposées n'affecteront pas le résultat de votre mise TRIPS.

À la fin du tour, le croupier retourne toutes ses cartes faces en l'air et annonce le résultat. Les joueurs gagnants sont informés par un message animé sur l'écran :

## Mains gagnantes

Les cartes sont classées individuellement par ordre décroissant : as (ou un), roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2.

Un as peut être la carte la plus forte d'une Quinte (A, R, D, V, 10) ou la plus basse (5, 4, 3, 2, A).

Mains possibles de la plus forte à la plus basse :



La Quinte flush royale est une Quinte flush qui contient l'as, le roi, la dame, le valet et le 10, dans la même couleur. En cas d'égalité, le joueur reçoit sa mise initiale en retour et le résultat du jeu est une ÉGALITÉ.



Une Quinte flush est une main de cinq cartes de la même couleur se suivant dans l'ordre, par exemple : neuf, huit, sept, six et cinq de cœur. Deux Quintes flush sont départagées en comparant la carte la plus forte de chaque. En cas d'égalité, le joueur reçoit sa mise initiale en retour et le résultat du jeu est une ÉGALITÉ.



Un Carré est une main avec quatre cartes de même rang et une autre carte quelconque. Par exemple, quatre as dans votre main constituent un Carré d'as. Les carrés de rang plus élevé battent ceux des cartes de rang inférieur. S'il y a deux Carrés de même rang, la cinquième carte (le « kicker ») est utilisée pour déterminer le gagnant. En cas d'égalité, le joueur reçoit sa mise initiale en retour et le résultat du jeu est une ÉGALITÉ.



Un Full est une main avec trois cartes de même rang et deux autres cartes d'un autre rang, par ex., trois rois et deux six. Entre deux Fulls, c'est celui dont le groupe de trois cartes est de rang le plus élevé qui gagne. Si les trois cartes ont la même valeur dans un Full (et qu'il y a donc égalité), les deux cartes de la

même valeur sont départagée en fonction du rang de chacune. En cas d'égalité, le joueur reçoit sa mise initiale en retour et le résultat du jeu est une ÉGALITÉ.



Une Flush est une main de cinq cartes de la même couleur mais qui ne se suivent pas, par exemple cinq trèfles. Deux Flushes sont départagées comme des mains avec une carte haute. C'est la main possédant la carte de plus haut rang qui détermine le gagnant. Si la carte de plus haut rang des deux mains est la même, ce sera la seconde carte de plus haut rang qui déterminera le gagnant et ainsi de suite, jusqu'à trouver une différence.



Une Quinte est une main qui contient cinq cartes qui se suivent d'au moins deux couleurs différentes, par ex., neuf, huit, sept, six et cinq dans au moins deux couleurs. Deux Quintes sont départagées en comparant la carte la plus forte de chaque main. Deux Quintes avec la même carte haute sont de valeur égale (et donc une égalité), car les couleurs ne permettent pas de les départager.



Un Brelan est une main contenant trois cartes de même rang plus deux cartes d'un rang différent et différentes entre elles. Par exemple, un joueur avec trois rois dans sa main aurait un Brelan de rois. Le Brelan de la valeur la plus forte bat celui de la valeur la plus faible. Si les deux mains possèdent un Brelan de même valeur, les kickers (c'est-à-dire les deux autres cartes de la main) permettent de les départager.



Une Double paire constitue une main avec deux cartes de même rang, plus deux autres cartes de même rang (mais différent du rang de la première paire), plus une autre carte dont le rang est différent des deux premiers. Par exemple, deux as et deux rois constituent une Double paire. Pour départager les mains avec Double paire, les paires du rang le plus élevé sont comparées en premier, et la plus forte gagne. Si les deux mains ont la même paire la plus forte, c'est alors la seconde paire qui est comparée. Si les deux mains ont une Double paire identique, c'est le kicker de valeur la plus haute qui détermine le gagnant.



Une paire est une main contenant deux cartes de même rang (par ex., deux rois), plus trois cartes d'un rang différent et différentes entre elles. La paire est la main la plus basse pour laquelle vous pouvez recevoir un gain. La paire du rang le plus élevé bat la paire de rang inférieur. Si les deux mains ont la même paire, les kickers sont comparés en ordre décroissant et celui qui a la valeur le plus haute détermine le gagnant.



Une carte haute est une main de poker constituée de cinq cartes quelconques ne remplissant aucune des conditions ci-dessus. Essentiellement, aucune main n'est constituée et la seule chose significative de la main du joueur est sa carte la plus forte. Si les deux mains ont la même valeur de carte supérieure, les autres cartes de la main sont comparées en ordre décroissant pour déterminer le gagnant.

## Résultats et rapports de jeu

Les résultats sont déterminés en comparant les meilleures mains de 5 cartes du joueur et du croupier (en combinant les 2 cartes du joueur/croupier avec les 5 cartes communes).

Le croupier doit avoir une paire ou mieux pour se qualifier.

Si le joueur gagne, les mises ANTE et PLAY paient comme suit :

- La mise Ante paie 1 : 1 si le croupier se qualifie avec une paire ou mieux.
- La mise Ante est à égalité si le croupier ne se qualifie pas.
- La mise Jouer paie 1 : 1 quelle que soit la main du croupier.

## Tableau de référence rapide des résultats

Pour voir rapidement les résultats du jeu (si vous gagnez, perdez ou êtes à égalité).

Résultat	ANTE	BLIND	JOUER
Le croupier ne se qualifie pas et vous gagnez	Égalité	Gagné	1:1
Le croupier ne se qualifie pas et vous perdez	Égalité	Perdu	Perdu
Le croupier se qualifie et vous gagnez		Gagné	Gagné 1:1
Le croupier se qualifie et vous perdez		Perdu	Perdu
Le croupier se qualifie et vous êtes à égalité	Égalité	Égalité	Égalité
Le joueur passe		Perdu	Perdu –

\* La mise Blind paie selon le tableau des rapports Blind ci-dessous.

## BLIND

Main	Rapport
Quinte flush royale	500:1
Quinte flush	50:1
Carré	10:1
Full	3:1
Flush	1.5:1
Quinte	1:1
Toutes les autres mains	Égalité

## TRIPS

Main	Rapport
Quinte flush royale	50:1

Main	Rapport
Quinte flush	40:1
Carré	30:1
Full	8:1
Flush	7:1
Quinte	4:1
Brelan	3:1

Le rapport TRIPS se base sur le rang de votre meilleure de 5 cartes sur 7 et paie sans tenir compte du croupier et indépendamment du fait que le joueur place ou non une mise JOUER.

Un dysfonctionnement annule tous les rapports et le jeu.

## Retour au joueur

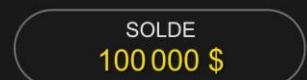
En supposant un jeu parfait, le Retour au joueur théorique est :

- Mise principale totale : 99,47 %
- Mise principale initiale : 97,82 %
- Mise Trips bonus : 96,50 %.

## Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table, qui peuvent changer de temps à autre. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.



Dans la vue immersive, le CHRONOMÈTRE vous indique le délai de mise dont vous disposez encore. Une fois le temps écoulé, la mise n'est plus possible, plus aucune mise n'est acceptée.



Dans la vue classique, le FEU TRICOLORE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

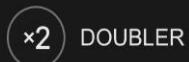
REMARQUE : ne réduisez pas la taille de votre navigateur et n'y ouvrez pas d'autre onglet pendant que le délai de mise est ouvert et que vous avez des mises placées sur la table. Ceci pourrait être interprété comme une sortie du jeu et vos mises seraient par conséquent refusées pour ce tour de table en particulier.

Le bouton RÉPÉTER permet de répéter toutes les mises de la partie précédente. Ce bouton est disponible uniquement avant que le premier jeton soit placé.



RÉPÉTER

Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.



DOUBLER

Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



## Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



## Prenez une décision

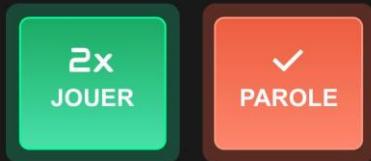
Une fois vos cartes distribuées, votre combinaison de cartes et la fenêtre « PRENEZ UNE DÉCISION » s'affichent.



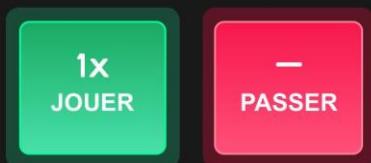
Vous devez maintenant choisir entre PLAY 4x (augmenter 4x) ou PLAY 3x (augmenter 3x) la valeur de votre mise ANTE ou CHECK (décider de ne pas augmenter). Si vous choisissez PLAY 4x ou PLAY 3x, aucune autre possibilité de décision ne sera proposée dans la partie et la valeur appropriée du jeton (ANTE 4x ou ANTE 3x) sera placée sur l'emplacement de mise PLAY. Si vous choisissez de CHECK, d'autres possibilités de décision vous seront proposées par la suite lors de la partie en cours. Si vous n'avez pas pris de décision avant que le délai de décision ait expiré, la décision CHECK sera effectuée automatiquement. L'indicateur de délai de mise affichera le message : CHECK AUTO.



Trois cartes communes (appelées le « Flop ») sont maintenant affichées. Si vous choisissez CHECK à l'étape précédente, vous avez la possibilité de choisir PLAY 2x (augmenter 2x) ou CHECK. Si vous choisissez PLAY 2x, aucune autre possibilité de décision ne sera proposée dans la partie et la valeur appropriée du jeton (ANTE 2x) sera placée sur l'emplacement de mise PLAY. Si vous choisissez CHECK, une autre possibilité de choisir une mise PLAY vous sera proposée lors de la partie en cours. Si vous n'avez pas pris de décision avant que le délai de décision ait expiré, la décision CHECK sera effectuée automatiquement. L'indicateur de délai de mise affichera le message : CHECK AUTO.



Les deux dernières cartes communes (appelées le « Tournant » et la « Rivière ») sont maintenant affichées. Si vous avez choisi CHECK à l'étape précédente, vous avez la possibilité de choisir PLAY 1x (augmenter 1x) ou de FOLD. Si vous choisissez PLAY 1x, la valeur appropriée du jeton sera placée sur l'emplacement de mise PLAY. Si vous choisissez de PASSER, aucune mise JOUER ne sera placée et vous perdrez vos mises ANTE et BLIND.



Si le délai de décision a expiré et que vous n'avez pas encore pris la décision de PLAY 1x ou de FOLD, votre main passera automatiquement et vous perdrez vos mises ANTE et BLIND. L'indicateur de délai de mise affichera le message : FOLD AUTO.

## Statistiques de décision

Indiquent le pourcentage de décisions prises par tous les joueurs lors de la phase de décision actuelle.

## Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



## Numéro de jeu

Chaque tour de jeu est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

# 21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

## Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



## Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



## Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



## Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate

est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

## Politique de déconnexion

Si vous êtes déconnecté d'une partie alors que le délai de mise n'est pas arrivé à son terme, toutes les mises placées seront annulées et vous seront restituées. Si vous vous déconnectez après la clôture des mises, les mises placées restent valables et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

## Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inapproprié et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les priviléges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

## Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.



## Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE

FONCTION

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Répète votre mise la plus récente. Cliquer sur la BARRE D'ESPACE une deuxième fois pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	<p>Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quitter le mode plein écran</li> <li>• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)</li> </ul>