

THE ULTIME WESTERN.COM

EPIC LIVING IMMERSIVE ADVENTURES

Règles de l'aventure grandeur nature
Version 2021

SOMMAIRE

1. LE JEU DE ROLE
2. LE FAIR PLAY
3. LA SIMULATION
4. ANNEXES

LES REGLES DU JEU D'AVENTURE ULTIME WESTERN

Ces règles reposent avant tout sur le Jeu de Rôle, le Fair-play et la Simulation.

NOTA : Nous avons souhaité une simplification radicale des règles par l'utilisation d'un simple jeu de **32 cartes** (à vous de le fournir) et la règle de carte la plus simple du monde...

La Bataille !

Une bataille de carte = 1 essai/tirage

1. LE JEU DE RÔLE – L'AVENTURE

Vous seul pouvez insuffler à votre personnage cette petite étincelle qui lui donnera une réelle existence aux yeux des autres. C'est par ses attitudes, son langage et son histoire que votre personnage deviendra crédible.

Soyez aventureux, l'aventure sourit aux audacieux.

2. LE FAIR-PLAY

La confiance est nécessaire entre tous les participants, joueurs et organisateurs.

Il n'y a pas de contrôle systématique, donc le **Fair-play et le Fun** de chacun sont essentiels à la sécurité et au bon déroulement, à l'intérêt et au plaisir du jeu.

Ces règles ne sont pas un descriptif exhaustif de toutes les situations de jeu possibles. Il peut vous arriver des choses incompréhensibles ou inattendues qui échappent totalement aux règles de jeu que vous connaissez. Dans ces situations là, soyez d'autant plus Fair-play et jouez le jeu, car dans tous les cas, les organisateurs sont là pour contrôler le bon déroulement du jeu.

3. LA SIMULATION

Le Jeu de Rôle est **un jeu de simulation**. On y simule des personnages et les situations dans lesquelles ils se trouvent. Malgré des situations bien réelles (négociations, énigmes, ...) nous sommes amenés à en simuler certaines autres, soit pour des raisons de sécurité (combats, blessures) soit pour des raisons ludiques (métiers, compétences).

Les règles de simulation mises en place ont pour but de permettre à chacun de jouer son rôle, tout en donnant de la cohérence à cette diversité. Il est donc indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toute situation.

Sexe : la règle de la chanson !

Si deux personnages désirent partager un moment "intime" entre eux, ils devront **se tenir par les deux mains et chanter ensemble à grosse voix !...** Ils réalisent ensuite un tirage de carte « bataille ». Celui qui perd n'est plus totalement maître de ses émotions et doit alors divulguer une information (Non inventée : Soit sur son background, soit apprise au préalable).

Costumes

Les films et BD Western abondent d'exemples, nous privilégions l'univers de type western spaghetti des années 70. Le bon la brute et le truand, etc... restent les meilleures références.

Attention, le jean n'existait pas encore ! Préférez-lui le velours côtelé ou le pantalon à toile.

Foulards

Une personne dont le visage est masqué ou caché par un foulard est une personne mystérieuse dont **on ne reconnaît pas l'identité**.

En termes de jeu, cela veut dire que vous ne saurez reconnaître le personnage qui était masqué lors d'une action dont vous avez été témoin. Que vous ayez reconnu le sexe, la corpulence, la voix, ou même le costume du personnage qui n'a pas changé n'y change rien. Il était masqué, il ne vous a laissé qu'une impression vague.

Mots de commande Orgas et geste

Les mots de commande "Time stop" – "Time in" sont uniquement utilisés par les orgas pour les besoins « éventuels » de mise en place d'une scène...

Time stop : tout le monde doit s'immobiliser et fermer les yeux (mise en place d'une scène par les orgas).

Time in : tout le monde peut reprendre le jeu normalement.

Enfin, si vous avez un quelconque problème, n'hésitez pas à faire appel à un orga.

Si vous êtes hors jeu (votre personnage est mort par exemple) vous circulez avec le **poing droit levé** pour vous rendre en zone Orga ou aux toilettes par exemple.

Le « Bang-Bang »

Certains personnages ont un mot débile « Bang-Bang », qu'ils font suivre d'une annonce. Exemple : BANG BANG « Là ! T'as trop la trouille non ? ». Le personnage qui reçoit l'annonce suit donc l'indication ! Peut importe ce qu'il fait, pense, ... Il a vraiment la trouille !

Ce sont des éléments simples et qui ont pour but de rajouter du fun et des surprises.

Ouverture et forçage de serrures et cadenas, destruction de portes

Il est opportun de prévenir un Orga du coffre/porte que vous souhaitez ouvrir (au cas ou dans leur course à la tentative désespérée de gestion du chaos, ils aient oublié d'y placer un objet important par exemple !!!!).

Les serrures en jeu seront simulées par de une carte à jouer plastifiée « serrure ».... Les clefs aussi (la même carte marquée « Clé »).

Vous pouvez donc :

- Ouvrir la serrure en vous procurant la « clé »
- **Crocheter** la serrure en piochant une carte dans votre paquet et appliquant les éventuels BONUS si vous avez la compétence « crochetage ». Vous pouvez tenter de refermer une serrure crochétée en procédant de la même manière. Si vous ne réussissez pas, la serrure reste ouverte.
- **Forcer** la serrure avec une barre à mine peut suffire à condition de le simuler pendant un temps correspondant à la moitié de la valeur du chiffre, à l'inférieur (Exemple : carte serrure 11 = 5mn de grands coups de barre qui font bien du bruit !)
- **Forcer** la serrure en tirant dedans avec une arme à amorces, le nombre de tirs étant fonction de la résistance de la serrure ou du cadenas divisé par 2 (exemple Carte Serrure 8 = faudra 4 tirs !).

- **Enfoncer** une porte de bâtiment (hors coffres forts etc...) où il faut simuler de manière bruyante toute tentative (idem forçage à la barre à mine !)
Tout le monde peut essayer de crocheter une serrure ! (malus -2 à votre carte). Si vous réussissez (votre carte tirée est plus forte que la carte de la serrure), vous ouvrez mais la serrure sera automatiquement détruite (chiffonnez ou déchirez la carte en la laissant sur place)...et quelqu'un pourrait s'en apercevoir !

Les serrures avec une croix Rouge ne sont pas forçables avec une barre à mine, des coups de pistolets ou des tentatives pour l'enfoncer !!! Elles ne peuvent qu'être « crochetée » ou ouvertes avec la bonne clé.

Poison/drogue

Dans le cas où vous subissez les effets de **poisons ou drogues**, ceux-ci vous seront décrits par un Orga ou par votre agresseur. Essayez au mieux de simuler votre état.

Pickpocket

Dans le cas où vous subissez un pickpocket, vous retrouverez un petit papier, glissé quelques part... Venez voir les orgas afin de voir si le pickpocket à réussi son office et vous aura délesté de quelque chose !

Enveloppes, documents et bouteilles pouvant se trouver quelque part...

Il est possible que, lors de vos aventures et autres sorties dans le désert aride, vous trouviez des enveloppes :

Type pistage = vous ne pouvez l'ouvrir que si vous avez la compétence !!

Type Event = ouvrez-là pour savoir ce qu'elle contient, puis remettez-là en place pour le suivant !

Bouteille d'eau = elles simulent une source et indiquent la quantité de bétail que la source peut approvisionner. Intéressant dans le désert ! A laisser sur place car on ne déplace par une source (ne pas boire !)

Ligne télégraphique...

Le télégraphe est arrivé. Il est arrivé à plusieurs reprises que la ligne soit coupée... Elle a pu être réparée par des personnes bien intentionnées.

3.1 Le combat

Le combat est l'une des situations de jeu comportant le plus de stress. L'utilisation d'armes, même factices, exige un contrôle de soi permanent. Toute personne peut demander à interrompre un combat pour cause de terrain dangereux ou à cause de toute autre situation dangereuse ou proscrite.

Les attitudes proscrites en combat sont les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme), les coups de haut en bas, les coups à la tête ou à la gorge, ainsi que les coups portés dans toute partie sensible du corps. Sont également interdits tous contacts physiques tels que ceinturages, prises, immobilisations, crocs en jambe, coups de poing et plus généralement tout comportement dangereux.

Dans ce cadre, vous devez respecter une attitude générale visant à éviter la violence et les accidents. Vous ne devez pas mettre de force dans les coups que vous portez. Pour y

parvenir évitez les mouvements fouettés qui emmagasinent une énergie cinétique importante.

Vous pouvez jouer la colère mais restez en toute occasion maître de vous-même. **Vous êtes responsable de la sécurité d'autrui.**

Dosez votre style de jeu ; face à quelqu'un d'impressionnable ou que vous ne connaissez pas réduisez vos élans lyriques. **La frontière entre le jeu et la réalité doit toujours être clairement identifiée.**

3.1.1 Le système de simulation

Le combat est basé sur l'utilisation d'armes à amorces et en latex. Les dégâts et leurs conséquences seront uniquement réglés par le système des cartes à jouer chez le médecin.

Les Armes à Amorces :

Il s'agit de répliques (ou jouets) qui utilisent des amorces rondes permettant de simuler un bruit de détonation. Ce sont les seules armes autorisées sur site. Seuls les membres de l'organisation sont autorisés, dans certains cas, à utiliser des armes à blanc.

IMPORTANT CASCADEURS & SITE DE JEU : Compte tenu de l'aspect particulier du site et des personnels locaux, il est à noter que ces derniers utilisent des pistolets à balles à blanc qui font nettement plus de bruit que nos amorces (même les poudres noires). Ces armes à blanc ne doivent pas être utilisées par les joueurs pour les raisons suivantes :

- ils ne vous les laisseront pas...
- ils ont l'habitude et savent s'en servir en toute sécurité (pas vous) !
- vous ne savez pas vous en servir,

Il n'y a aucune compétence particulière pour utiliser une arme à feu factice. Tout le monde sait appuyer sur une gâchette !

Lors d'un combat, vous visez et vous tirez.

Seuls certains tireurs « très expérimentés » pourront annoncer le légendaire « **Torse** » !

S'il n'y a aucune annonce lors d'un combat avec armes à feu, on considère que **vous choisissez la partie du corps où vous avez pris la (ou les) balles !**

Quand on vous tire dessus à **bout portant (<1m)** sans localiser précisément le tir, on considère que vous avez été touché au torse.

Exemple :

Alan et Matt décident de dessouder Joe et Garret dans leur concession minière !

Le combat s'engage et ça tire dans tous les coins !

Matt est touché – il choisi le bras gauche,

Alan s'en prend une – il choisi la jambe droite,

Joe s'est fait shooter par Alan qui lui a annoncé « Torse », il s'effondre...Mis à terre.

Garret s'est enfuit après avoir touché Matt.

Alan et matt sont blessés. Ils ne peuvent pas profiter de l'occasion pour fouiller leurs affaires et préfèrent se retirer pour se faire soigner avant que Garret revienne.

Joe est à terre, inconscient (car touché au torse)...

Bien qu'Alan ait la compétence premiers soins, il est trop salement amoché pour l'utiliser !

Bien sur, la cible est touchée **uniquement** si l'amorce a bien fait feu. De même, la cible doit être en vue pour que le tir fasse mouche (attention à la distance de tir et aux couvertures et protections éventuelles).

Par souci de sécurité, il est interdit de tirer à bout portant dans les yeux/oreilles d'une personne.

Note sur les armes en latex :

Vous pouvez utiliser n'importe quels types d'armes si elles sont conçues de manière à ne blesser personne. Elles sont vérifiées par les Organisateur et retirées si elles sont jugées dangereuses. De même, les costumes doivent être dépourvus d'accessoires dangereux pour les autres joueurs ou susceptibles d'abîmer les armes. Outre les règles destinées à la sécurité de tous, vous devez respecter du mieux que vous pouvez l'esthétisme du combat. Pour cela évitez les coups à répétitions non armés dits «coups mitraillette».

Note : le vol se joue au fair-play.

Vous pouvez voler l'arme d'un perso, mais vous devez laisser son objet au joueur.

3.1.2 Vie et Mort d'un personnage

Nous n'utilisons pas le système des points de vie...

Il existe un vocabulaire caractérisant les différents statuts possibles d'un personnage :

Mise à terre : un personnage est **mis à terre** lorsqu'il encaisse un impact (d'arme en latex) ou un coup (d'arme à amorces) sur le torse...

Le personnage est alors comme **laissé pour mort**...

S'il s'agit d'un **assommé**, dans ce cas le personnage reste à terre inconscient 5 mn minimum avant de se relever avec une bonne migraine mais en état de pleine forme.

Laissé pour mort : un personnage reste à terre inconscient 5 mn minimum avant de tenter de survivre à sa blessure. Passé ce délai, le personnage peut alors reprendre conscience tout en ayant le statut **blessé**.

Les premiers soins, apportés rapidement pendant 3 mn, permettent de passer immédiatement au statut blessé et donc de reprendre conscience.

Blessé : Un personnage est **blessé** s'il a reçu un impact ou un coup sur une partie du corps (hors torse) ou s'il reprend conscience après avoir été Mis à terre. Il ne peut plus effectuer aucune action violente (course, combat, ...), ni utiliser le membre touché, ni se concentrer sur aucun problème intellectuel, technique ou médical de difficulté élevé. Il est **mis à terre** dès qu'il encaisse quelle que soit sa localisation un nouveau coup ou impact.

Il doit absolument trouver un personnage ayant la compétence **Médecine** pour espérer s'en sortir (avec peut être des séquelles...). Plus il attend, plus le Malus de guérison sera important ! (1 point par tranche de 10mn).

- Voir les sections exemple, premiers soins, médecine

Coup de grâce : lorsqu'un personnage est **mis à terre**, on peut choisir de l'achever en lui infligeant 1 coup ou impact supplémentaire de façon « appuyée » mais toujours indolore. Le coup ou l'impact doit être donné sans précipitation (durée de quelques secondes) et avec détermination en disant « coup de grâce ». Le personnage est considéré comme **mort**.

Il faut avoir une raison valable (vengeance, scénario, ...) pour faire un coup de grâce, et le faire savoir à sa victime (=> *par exemple : Tiens Salopard, ça c'est pour Butcher Bill !*)

Mort : le personnage hélas est hors-jeu et doit immédiatement se présenter au PC de l'Orga.

Menace : On peut choisir de menacer sa victime avec une arme. Durant toute l'opération d'intimidation, l'arme doit rester au contact de la victime. Pour ce faire, il faut surprendre la victime en plaçant l'arme dans son dos et en annonçant « **menace !** ».

L'agresseur peut ensuite décider de stopper sa menace pour blesser sa victime en criant "**blesse**". Une fois le menacé **mis à terre**, l'agresseur peut, s'il le souhaite, décider d'achever sa victime en criant "**coup de grâce**".

Assommer : vous pouvez être la victime d'un joueur qui vous surprend, porte un coup (non violent) dans le dos entre les deux épaules et vous annonce « assommé ! ». Vous êtes alors **mis à terre** (vous n'êtes pas **blesse** à votre réveil, sauf cas particulier).

Bagarre : l'affrontement à mains nues entre deux personnages se caractérise par une bagarre. Avant le combat, chaque personnage tire une carte de son jeu au hasard et la présente à l'adversaire qui aura fait de même. Le gagnant est le vainqueur automatique du combat qui va à présent être simulé.... Le perdant termine **Assommé**.

3.2 Compétences des personnages

Chaque personnage reçoit ses compétences en fonction de son background et du choix des organisateurs.

La Compétence débile (Bang Bang !) : Certaines compétences portées sur votre background sont indiquées comme « compétence débile ». C'est de la déconne mais pouvant avoir une action en jeu.

Par exemple : « Bang Bang ! Par ici mon chéri ! » = sans avoir besoin de coucher, tu charmes un personnage, et il/elle se "débrouille" tout seul. Il/elle a vraiment été séduit, et rien ne se passe entre vous. Pour le "résultat", la règle de l'amour s'applique. Ne fonctionne qu'une fois par jour.

Certaines compétences débiles, dont vous pourriez subir les effets, vous renvoient aux Orgas pour la résolution.

Ambidextre : permet de changer de bras/main si touché par un coup ou un impact.

Le légendaire TORSE (limité en nombre – cf. votre fiche)

Permet d'annoncer « Torse » lors d'un shooting. La personne visée et clairement identifiée est alors touchée au torse et tombe immédiatement car **Mise à terre**. Elle est limitée en nombre d'utilisation par jour sur votre background.

Colts et autres revolvers : – distance maxi 10 m.

Winchester et autres carabines : – distance maxi 20 m.

Shotguns : – distance maxi 10 m.

Armurier : permet de remettre en état de marche ou de réparer une arme à amorce. Tout personnage a la capacité de simuler la mise hors service d'une arme en l'entourant d'un ruban (scotch, ...).

Temps de réparation : durée pour enlever entièrement le ruban + test de fonctionnement.

Crochetage (Bonus à votre carte de 1 à 5) : permet de crocheter une serrure (porte, menottes,...) sans utiliser la manière brute et donc discrètement...

Connaissance des poisons / drogues (Bonus à votre carte de 1 à 5) :

Cette compétence permet de :

- reconnaître des symptômes liés à des drogues/poisons
- reconnaître des drogues/poisons naturels (selon l'aspect / le visuel / l'odeur...)
- reconnaître des drogues / poisons fabriqués

Fabrication des poisons/drogues (Bonus à votre carte de 1 à 5)

Cette compétence permet, de fabriquer des drogues et poisons (si matériel adéquat et recette)

Connaissance particulière (Bonus à votre carte de 1 à 5) : lois ou comptabilité ou histoire ou ... : comme son nom l'indique !

Triche au Poker : Le joueur reçoit alors une main de 3 cartes de poker (les mêmes qui seront utilisées pour les jeux de cartes). Il peut donc à loisir changer ses cartes en piochant tout ou partie de son stock de tricheur. A lui d'être suffisamment discret et malin pour ne pas se faire prendre s'il décide de tricher...

Lire, Ecrire : La plupart des gens sait lire et écrire sa langue maternelle (même si c'est parfois un peu laborieux) ... Certains personnages peuvent savoir lire et écrire d'autres langues exotiques (chinois, japonais, russe, ...).

Fausse : Permet de créer de faux documents ou d'identifier des faux (documents, billets de banque, ...).

Orpailleur : Permet d'identifier le minerai d'or et les valeurs associées à l'or (ce que vaut une pépite !) ... Nous vous fournirons la grille d'analyse des valeurs avec votre enveloppe lors du brief.

Morse : savoir utiliser un appareil de télégraphe et l'alphabet morse pour coder et décoder des messages...

Premiers soins : permet en simulant des soins (avec bandage de fortune, etc..) de stabiliser une blessure de type **coups** ou **impacts** aux membres ou au torse d'un individu en 3 mn de soins.

On évite ainsi, au personnage ayant reçu les premiers soins, de subir les malus d'aggravation de la blessure (-1 par tranche de 10mn). Il est dans l'état blessé.

Médecine (Bonus ou malus à votre carte de 1 à 5) : permet en simulant des soins avec des bandages pendant 10 mn de faire passer une personne de l'état **blessé** à la pleine forme. Permet aussi de faire la différence entre un mort et une personne **laissée pour mort** ou inconsciente. Permet également de faire les **premiers soins**.
Nous vous fournirons la grille de résolution avec votre enveloppe joueur pendant le brief.

Exemple :

Bob a pris une balle au torse suite à un tir annonçant Torse. Il est Mis à terre.

Ernest en à pris une dans la cuisse...Il est blessé.

*Bob reste **Mis à terre** inconscient pendant 5mn, sans recevoir de **Premiers Soins**, puis se relève dans l'état **Blessé**.*

*Ernest se traîne **Blessé** sans recevoir de **Premiers soins***

Ils mettent 20mn pour trouver le médecin...

Ils arrivent chez le médecin qui allonge Bob sur la table et le soigne pendant 10mn, puis :

Le médecin tire une carte de son paquet (= 7) pour la qualité du soin.

Bob fait de même (dame = 12) pour la gravité de sa blessure.. Mais comme il a erré pendant 20mn, il a 2pts de malus... Donc la valeur est de 14 (12+2) ! pas bon ça !

*Le médecin confronte les cartes sur **sa grille de résultats** et annonce son verdict : « Tu es mort...hémorragie du thorax »*

Pour Ernest, même procédure...

Le médecin tire une carte de son paquet (Roi = 13)

Ernest fait de même (= 10), mais comme il a erré pendant 20mn, il a 2pts de malus aussi... Donc a valeur est de 12 !!

*Le médecin confronte les cartes sur **sa grille de résultats** et annonce son verdict : « ok, tu t'en sort mais ta jambe est raide...»*

Conclusion :

Vaut mieux pas trop attendre pour consulter sinon ça s'aggrave.

PS : ne vous inquiétez pas, les médecins sont pas des bouchers (enfin...).

Pièges (Bonus ou malus à votre carte de 1 à 5) : permet le désamorçage de pièges mécaniques ou naturelles (voir zorgas).

Un piège déclenché (pétard ficelle, cordelette que vous touchez, carte piège, ...) cause automatiquement la **mise à terre** du personnage.

Torture (Bonus ou malus à votre carte de 1 à 5) : permet de faire avouer un personnage. Le tortionnaire et la victime tirent chacun leur carte et confrontent le résultat. Si le tortionnaire l'emporte, il doit « travailler » pendant 5 mn sa victime avant de pouvoir lui poser ses questions.

La victime doit alors répondre la vérité aux 2 questions qui seront posées. Sinon, la victime continuera à pouvoir mentir aux questions posées. La torture ne peut être appliquée sur la victime qu'une seule fois.

La torture terminée la victime tombe inconsciente et est **blessée**.

Duel (Bonus ou malus à votre carte de 1 à 5) :

Vous avez des nerfs d'acier et êtes capable d'affronter la mort en face ...

Le duel se fait entre 2 personnages, en face à face. Le duel se règle avant par un discret tirage de carte entre les duellistes et application des bonus de duel.

Vous simulez le duel, et le personnage qui a perdu au tirage des cartes, s'écroule **mis à terre...**

Pistage (Bonus ou malus à votre carte de 1 à 5)

Fin limier, vous avez un don naturel pour repérer la moindre trace et interpréter certains signes vous permettant de suivre une piste dans la nature. Les indices d'une piste sont matérialisés par une ENVELOPPE PISTE avec une valeur et UNE INFORMATION contenue dans l'enveloppe. Si vous réussissez votre action de pistage (vous gagnez contre la valeur), vous pourrez décacheter l'enveloppe et lire les indications (attention, seul vous, pouvez les lire !). Une personne n'ayant pas la compétence PISTAGE ne voit pas l'enveloppe...(même si elle a le nez dessus !).

Pour le reste... une carte tirée au hasard sera le meilleur moyen de gérer votre action de Conduite d'un éléphant par exemple, (le fun, toujours le fun !...).

Valeurs de votre jeu de cartes (quelque soit la couleur)

7	7
8	8
9	9
10	10
Valet	11
Dame	12
Roi	13
As	14

4. ANNEXES

4.1 Argent du GN

Pour le GN et pour des questions de facilité, il n'y a que des **Dollars américain** (copies de billets d'époque), allant de billets de 1\$ à 100\$, que l'on soit au Mexique ou aux Etats-Unis.

Pour l'Or... Si vous avez une compétence « Orpailleur », vous pourrez connaître la valeur d'une pépite ! Sinon ben rien... C'est peut être de l'or... ou pas et vous ne savez absolument pas combien ça vaut en dollars !

4.2 Jouer au Poker ET Tricher au Poker

Pour le GN, tout le monde peut jouer au Poker et pour des questions de simplicité, nous avons choisi le **Texas Hold'hem**, car connu de presque tous, bien qu'inventé plus tard. Vous pouvez aussi choisir d'autres formes de Poker si vous les connaissez ! Une mallette et des jetons seront disponibles au Saloon.

Concernant le Texas Hold'hem, aucune règle n'impose de n'avoir les cartes sur la table.

Concernant la Triche (qui est une compétence !), certains sont plus malins et ceux qui auront cette compétence dans leur back se verront attribuer quelques cartes de plus. A eux de les utiliser ou pas, à leur risque de se faire prendre ou pas... Tu veux tricher ! ben vas-y ! Nous comptons sur votre rôle-play pour gérer entre vous les situations !

Pour mémoire, voici les combinaisons de Hold'hem par ordre Décroissant

Quinte Royale A  R  D  V  10 

C'est une **suite** de 5 cartes de même couleur dont la carte la plus haute est l'As (= plus haute **quinte flush**).

Quinte Flush 6  7  8  9  10 

Cinq cartes **consécutives** de la même **couleur** (c'est une **suite** colorée).

Carré 2  2  2  2 

Quatre cartes **identiques**.

Full 9  9  9  V  V 

Un **brelan** et une **paire**. En cas d'égalité, le brelan le plus fort l'emporte.

Couleur 5  8  V  D  2 

Cinq cartes de **même couleur**. En cas d'égalité, la couleur possédant la carte la plus forte l'emporte.

Suite 7  8  9  10  V 

Cinq cartes qui se suivent. En cas d'égalité, la suite ayant la carte la plus forte l'emporte.

Brelan 2  2  2 

Deux paires D  D  5  5 

En cas d'égalité, voir la règle de la "Kicker card" ci-dessous.

Une paire D  D 

En cas d'égalité, de nombreux organisateurs utilisent la "Kicker card" pour départager. Quoiqu'il arrive, au Texas Hold'em il faut toujours présenter 5 cartes. Donc, par exemple, si deux joueurs ont chacun une paire de dame, en dehors de ses 2 dames le joueur possédant la carte la plus haute remporte la main. Cette carte est la "Kicker card".

Pour ceux qui n'arrivent pas à retenir l'ordre des combinaisons, retenir simplement "Suite Couleur Full" et le reste viendra tout seul...