

# Poker menteur

Au [poker menteur](#), on utilise 5 dés avec des valeurs de 1 à 6, ou 9, 10, valet, dame roi et as.

- En lançant les 5 dés, on peut obtenir des combinaisons particulières classables dans un ordre conventionnel :
  1. rien
  2. une paire
  3. deux paires
  4. un brelan
  5. une petite suite
  6. une grande suite
  7. un full
  8. un carré
  9. une quinte ou poker
- Justifier l'ordre de ces combinaisons sur base de l'analyse combinatoire.

From:

<https://dvillers.umons.ac.be/wiki/> - **Didier Villers, UMONS - wiki**

Permanent link:

[https://dvillers.umons.ac.be/wiki/teaching:exos:poker\\_menteur?rev=1383215560](https://dvillers.umons.ac.be/wiki/teaching:exos:poker_menteur?rev=1383215560)

Last update: **2013/10/31 11:32**

