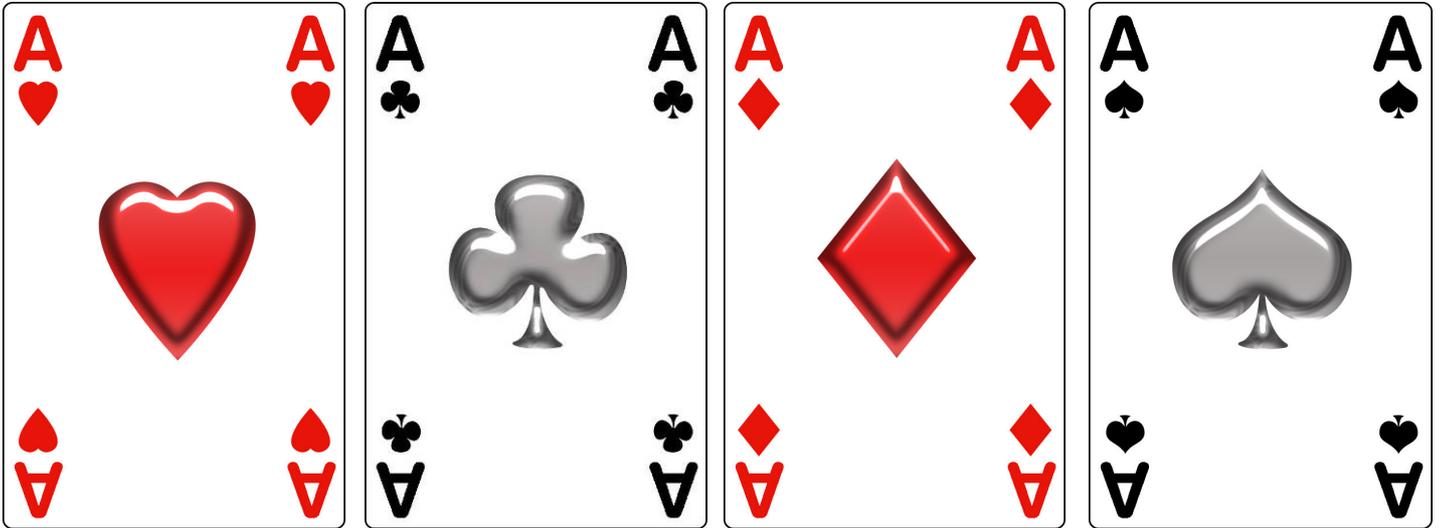


Emmanuel AVITIS

Quintessence DU POKER



Règles, Tactiques et Subtilités



LE TEXAS HOLD'EM

QUINTESSENCE – VERSION 2.3.28 – 24/09/2005

PREAMBULES	<i>Page 2</i>
Remerciements	
LES PRINCIPAUX JEUX DE POKER	<i>Page 3</i>
Texas Hold'em	
Omaha	
Omaha High-Low	
7-Card Stud	
INTRODUCTION AU POKER HOLD'EM	<i>Page 4</i>
Règles de base	
Une fausse image du Poker	
Les compétences d'un bon joueur selon Patrick BRUEL	
LES REGLES DE TOUS LES POKERS (Extraits)	<i>Page 5</i>
LE POKER HOLD'EM EN PRATIQUE	<i>Page 6-8</i>
Début d'un coup	Page 6
1 ^{er} Tour avant le Flop	Page 6
2 ^{ème} Tour : Le Flop	Page 7
A savoir : Le 'Check-Raise'	Page 7
A savoir : Le 'All-in' ou 'Tapis'	Page 7
3 ^{ème} Tour : Le Turn	Page 8
4 ^{ème} Tour : The River	Page 8
LES COMBINAISONS DU POKER	<i>Page 9</i>
LES JETONS DU POKER	<i>Page 10-11</i>
Valeur des jetons selon leur couleur	Page 10
Les différents types de jetons	Page 10
Le nom des jetons selon leur design	Page 11
Constitution d'une boîte de jetons	Page 11
LES CARTES DU POKER	<i>Page 12</i>
LES SUBTILITES DU POKER	<i>Page 13</i>
LES TACTIQUES DU POKER HOLD'EM	<i>Page 14-20</i>
Comment jouer les mains de départ	Page 14
Comment gérer les relances au 1er tour	Page 15
Comment gérer le Flop	Page 16
Jeu sur le Tournant	Page 17
Jeu sur la Rivière	Page 19
Cinq conseils pour gagner	Page 20
AFFICHETTE TYPE TOURNOIS ENTRE AMIS	<i>Page 21</i>
ORGANISATION D'UNE PARTIE ENTRE AMIS	<i>Page 22-26</i>
Mise en place	Page 22
L'affichette	
Matériel minimum	
Les caves de départ	
Début de la partie	
La régulation des mises obligatoires	Page 23
Les Blinds	
Les 'Ante'	
La régulation des relances	Page 24
Limit Hold'em	
Spread-Limit	
Pot-Limit	
No-Limit	
La régulation des Caves	Page 25
Les Recaves	
Les 'Add-on'	
La distribution des Jetons	Page 26
Le paiement des places	Page 26
LES ADAGES DU POKER HOLD'EM	<i>Page 27</i>
LEXIQUE DU POKER HOLD'EM	<i>Page 28</i>

PREAMBULE

Le Poker qui est un jeu très pratiqué de part le monde n'en est en France qu'à ces balbutiements. Pourtant l'histoire voudrait que le poker moderne soit issu du jeu français le 'Poque' que les premiers immigrants français vers un monde nouveaux auraient exporté à la Nouvelle Orléans.

De plus, la législation contraignante sur l'organisation de jeux d'argent en France est également un frein à l'essor du Poker dans notre hexagone.

Toutefois il faut savoir que dans le Poker moderne on ne joue pas son argent. La somme des jetons est fictive. On peut jouer entre amis sans aucun gain. Certains, pour rendre une partie plus attrayante décident d'une somme fixe, un droit de s'asseoir pour jouer à une table. Le gagnant de la partie remporte le montant des participations qui peut être très modeste. Entre amis vous pouvez décider d'un droit de participation d'un montant de 1€ voire 5€ maximum. Pour une partie à quatre cela représente un prix de 20€ maximums pour le gagnant.

Enfin, depuis 2005, un frémissement non négligeable sur la progression du poker en France c'est fait ressentir notamment grâce aux retransmissions télévisuelles des grands tournois sur Canal+ et sur Eurosport. Notons aussi une émission très divertissante, 'Hollywood Poker' sur la chaîne E !Entertainment où des stars du show-biz US jouent au Texas Hold'em dans une ambiance décapante.

De plus, il est très facile aujourd'hui de jouer contre d'autres joueurs sur internet avec les nombreux sites en ligne.

Le livre que je vous propose ici est le premier 'e-book' (livre sur internet) gratuit et optimisé pour être imprimé directement sur n'importe quelle imprimante avec des feuilles normales au format classique A4. Cela évite de se fatiguer les yeux sur un écran d'ordinateur. Vous pouvez agraffer les feuilles pour reconstituer le livre. Je conseille aussi l'utilisation de protège documents avec vues. Ce sont ces livrets constitués de feuilles transparentes reliées entre elles et dans lesquelles on peut glisser ses propres feuilles pour les protéger. On en trouve dans tous les coins papeterie. Choisissez si possible un protège documents avec 'couverture personnalisable' comme cela vous pourrez y glisser la première page de cet ouvrage sur le poker, qui fait justement office de couverture.

Quintessence est une œuvre simple et complète pour bien commencer à jouer au Poker. Il s'agit du meilleur condensé possible inspiré de nombreux sites internet qui proposent des tutoriaux gratuits et accessibles à tous. Je remercie ci-après les principaux sites où vous trouverez de nombreux compléments pour parfaire et améliorer votre stratégie au Poker.

Je remercie principalement le site <http://www.princepoker.com/> dont j'ai tiré la partie sur « Les tactiques du poker Hold'em » et qui est une traduction de Lou Krieger qui a écrit de nombreux livre sur le poker malheureusement en anglais pour la plupart.

Enfin, une nouvelle partie de ce livre est entièrement personnelle. Elle intéressera beaucoup d'entre vous puisque enfin, vous saurez en six pages seulement, tous sur « L'organisation d'une partie entres amis ». Le nombre de jetons par joueur, la cave de départ, l'évolution des 'Blinds', les Recaves, le paiement des gains etc.... Je ne pense pas qu'il y ai plus simple et plus complet comme explication en ce moment sur internet.

Cet ouvrage est ouvert, c'est à dire qu'il sera en constante évolution et amélioration. Il ne traite pour l'instant essentiellement que du poker 'Texas Hold'em' qui est le jeu des grand tournois. N'oubliez pas de vérifier régulièrement l'existence d'une nouvelle version sur le site où vous l'avez téléchargé.

Toutes vos remarques sont biens venues a l'adresse suivante : quintessence.poker@free.fr

REMERCIEMENTS :

- CANAL+ & Patrick BRUEL <http://www.canalplus.fr/pid168.htm>
- POKER.FR <http://www.poker.fr>
- CLUB POKER <http://www.clubpoker.net>
- COUP DE POKER <http://www.coupdepoker.com>
- PRINCE POKER <http://www.princepoker.com>
- E-POKER <http://www.e-poker.org/>
- HOME POKER <http://www.homepokertourney.com>

LES PRINCIPAUX JEUX DE POKER

◆ Texas Hold'em (plus de détail page 6)

Alias « Le Vegas ». C'est avec cette variante que se joue chaque année à Las Vegas la finale des Championnats du monde de Poker.

On peut jouer de trois façons différentes :

Limit Hold'em : le montant de chaque mise est limitée et définie au préalable à la table. La mise ou la relance est la valeur que l'on peut rajouter en plus de l'enchère du joueur précédent.

Exemple : une table 1\$-2\$ signifie que la mise est de 1\$ au 1^{er} et 2^{ème} tour (avant le *flop* et au *flop* -voir ci-après-) et 2\$ au 3^{ème} et 4^{ème} tour ('the turn' et 'the river'). Les poker a 1\$-2\$ sont des poker dit *low limit* (mise basse).

Pot Limit Hold'em : on peut relancer d'un montant qui ne doit pas être supérieur à ce qui se trouve à ce moment-là dans le pot.

No Limit Hold'em : on peut miser tous ses jetons n'importe quand. Si on mise tous ses jetons, on fait « *tapis* » ou « *all in* ».

Au Texas Hold'em, chaque joueur reçoit 2 cartes fermées ou privées, visibles de lui seul. Par ailleurs, au fur et à mesure du coup, 5 cartes au total seront dévoilées au centre de la table. Elles sont dites 'ouvertes' et seront à la disposition de tous les joueurs de la table. Chaque main est déterminée par la combinaison de 5 cartes parmi les 7 qui sont à la disposition du joueur (4 ouvertes+1 fermé Ou 3 ouvertes+2 fermées).

Il y a 4 tournées d'enchères au Texas Hold'em. Au *Limit Hold'em*, une mise et 3 relances sont permises pour chaque tournée ou coup. Chaque joueur peut : passer, ouvrir, dire *check*, suivre, relancer. (Vous comprendrez après).

1) Avant de distribuer les cartes, 2 Blinds (le '*Little Blind*' et le '*Big Blind*' qui sont généralement de 1\$ et 2\$) sont mis au pot par les deux premiers joueurs qui sont immédiatement à gauche du donneur. Il s'agit de deux mises obligatoires avant la distribution des cartes privées.

2) Chacun reçoit 2 cartes fermées. La parole est au joueur situé à gauche du *Big Blind* : il peut se coucher (passer), miser, ou relancer le *Big Blind*. La tournée d'enchère continue avec les autres joueurs : chacun peut prendre l'une de ces 3 décisions.

3) Après la fin du premier tour d'enchères, le donneur retourne et place au centre de la table 3 cartes ouvertes et visibles de tous : c'est le *flop*. La seconde tournée d'enchères commence : cette fois, la parole est au joueur situé à gauche du *bouton*. Il peut miser ou dire *check* si personne n'a encore misé. Lorsque quelqu'un mise, on ne peut plus dire *check* mais seulement suivre, relancer ou se coucher.

4) Après la fin du second tour d'enchères, le donneur retourne une carte ouverte supplémentaire : le '*tourant*' ou '*the turn*'. Le troisième tour d'enchères commence. Au "Limit Hold'em", le montant de la mise double à partir du dévoilement de la carte du '*tourant*' (Limit 1\$-2\$, la mise passe à 2 \$). La parole est à nouveau au joueur situé à gauche du '*bouton*' ou '*donneur*'.

5) Après la fin du troisième tour d'enchères, le donneur retourne une cinquième et dernière carte ouverte : la *rivière*. Le dernier tour d'enchères a lieu.

6) Lorsqu'il est terminé, le joueur qui a été suivi par tous les autres montre son jeu. S'il est le meilleur, il remporte le pot. Sinon, celui qui a un jeu meilleur le montre et ramasse le pot.

◆ Omaha

La différence avec le Texas Hold'em est que le donneur distribue 4 cartes fermées à chacun des joueurs. Il est donc plus facile d'avoir de grosses mains, alors méfiance : de bonnes mains au Hold'em ne valent pas lourd au Omaha ! Attention, la combinaison finale de 5 cartes doit comporter impérativement 2 cartes fermées sur 4, ainsi que 3 sur les 5 du tapis.

◆ Omaha High-Low

Même chose que le Omaha, sauf qu'après l'abattage des cartes, le pot est partagé en deux (*split*) entre la plus haute main de la table et la plus basse. La main la plus basse de la table, appelée le "Low", ne peut pas inclure de carte supérieure au 8. Si personne n'a de "Low", on applique la règle de l'Omaha classique ("High" uniquement donc).

En ligne (mais les casinos donnent le même conseil), il est recommandé d'abattre son jeu quel qu'il soit, et de laisser le croupier déterminer qui a gagné. Pour cela, ne pas cocher l'option automatique "*Muck cards*" (qui existe sur beaucoup de serveurs).

◆ 7-Card Stud

Très pratiqué au USA. La majeure différence avec le Hold'em et le Omaha, c'est que les cartes découvertes ne sont pas communes aux joueurs, elles restent privées mais elles sont visibles par tous et elles ne sont pas placées au centre de la table mais devant chaque joueur. Pour commencer, tous les joueurs reçoivent trois cartes : deux cachées (en main) et une découverte sur table. Un premier tour d'enchères a lieu, puis une carte supplémentaire (la quatrième) est distribuée découverte devant chacun des joueurs encore en lice. Un second tour d'enchères a lieu, puis l'on distribue une cinquième carte, toujours découverte. Troisième tour d'enchères, puis sixième carte. Quatrième et dernier tour d'enchères. Enfin, la septième et dernière carte est distribuée, mais cela-là est fermée.

Avec ses 7 cartes, dont 4 sont découvertes, chacun doit réaliser la plus forte combinaison.

A noter qu'il existe aussi le Stud High-Low, sur le même principe du Omaha : la main la plus basse de la table gagne aussi.

INTRODUCTION AU POKER HOLD'EM

Rappelez vous toujours cette vérité criante: "Le monde du Poker n'est régi que par 5 actions: passer, checker, ouvrir, suivre et relancer.

◆ Les Règles de base : (plus de détail page 6)

Le poker traditionnel est un poker fermé (cartes de l'adversaire non visible). Le Texas Hold'em est un poker ouvert, c'est-à-dire que certaines cartes sont visibles par tous.

♠ Dans cette nouvelle version du poker (le Hold'em), chaque joueur ne reçoit que 2 cartes privées que lui seul peut regarder, puis cinq cartes communes sont exposées au centre de la table, visibles de tous.

♠ Le but du jeu reste le même, constituer la combinaison de cinq cartes la plus forte possible avec une ou deux de ses cartes privées.

Les mises, et les relances qui sont faites tout au long de la partie permettent d'augmenter les enchères. Les joueurs suivent, se couchent ou bluffent et celui qui remporte la mise est celui qui a le meilleur jeu, ou qui a réussi à en convaincre les autres.

Le tournoi le plus prestigieux du Hold'em est le World Poker Tour. Il se joue en No limit Hold'em et il se tient 15 fois par an dans les plus grands casinos du monde, attirant en moyenne 5 millions de téléspectateurs.

◆ Une Fausse image du Poker

Le poker moderne et ses variantes sont peu connus par les français qui gardent encore en une image caricaturale et très américaine d'une partie de Poker. Oubliez les images désuètes des films US avec une partie de Poker au fond d'une cave lugubre, des piles de billets sur la table, et des règlements de comptes au calibre 38. Rien de tout cela ! On ne joue pas l'argent de son ménage au poker moderne. Il se joue entre amis ou en tournois avec des règles très précises concernant l'argent. On ne joue que des jetons qui ont une valeur fictive, et le prix d'une participation à une partie est très modeste. (voir Page 22 et suivantes)

Autre élément important, le carré d'As est loin d'être la combinaison la plus forte au Poker. Ne vous fiez donc pas l'illustration sur la couverture de ce livre. Fiez vous plutôt au titre du livre car les combinaisons les plus fortes au Poker sont la Quinte Flush et la Quinte Royale (voir Page 9).

◆ Les compétences d'un bon joueur de poker selon Patrick BRUEL

Patrick BRUEL, <http://www.canalplus.fr>

- Un bon joueur doit avoir des notions solides en mathématiques, il doit connaître les pourcentages, et savoir qu'il a une chance sur 8 d'avoir un brelan si il détient une paire. Il faut comprendre les maths du poker, avant d'espérer jouer pour de l'argent.

- Un bon joueur doit maîtriser la discipline. La mentalité d'un gagnant et d'un perdant les sépare : le gagnant pense qu'il va gagner, le perdant pense le contraire. Il vaut mieux pour ces perdants se contenter de jouer aux dés ou à la roulette, où il espère simplement avoir de la chance. Un gagnant n'espère pas avoir de la chance, il espère simplement que les autres joueurs n'auront pas de chance. Les bons joueurs comprennent très vite que chaque jeu a sa stratégie. Ils savent qu'ils ne sont pas parfaits, et en cas de perte ils ne s'empressent pas d'accuser les autres, mais tentent d'apprendre de leurs erreurs, afin de mieux jouer la prochaine fois. Un joueur discipliné sait quand il doit continuer et surtout quand il doit s'arrêter. Il doit savoir reconnaître lorsque la chance lui sourit, et savoir s'arrêter même s'il mène.

- Un bon joueur doit être fin psychologue. Même si un joueur est odieux dans la vraie vie, il ne peut se permettre d'être égocentrique lorsqu'il s'installe à une table de poker. Il doit tenter de comprendre les autres joueurs, essayer de penser comme eux, là ça rejoint l'art du comédien, comprendre les décisions qu'ils prennent et pourquoi. Un pro essaye toujours de répondre à ces questions :

1. Que détient mon adversaire ?
2. Qu'est-ce que mon adversaire croit que j'ai ?
3. Qu'est-ce qu'il croit que je crois ?

La réponse à ces questions est la première étape, savoir utiliser ces réponses est la deuxième et plus importante étape. Un pro saura utiliser ces données, en jouant doucement, rapidement, et en bluffant, afin de confondre son adversaire.

- Un bon joueur doit aussi maîtriser la compréhension des risques et des bénéfices auxquels il s'expose. Il doit savoir combien il doit miser et combien il doit garder pour ne pas se retrouver trop vite hors circuit. Un bon joueur, en général ne prend pas trop de risques. En termes économiques, une personne est soit neutre, soit elle aime le risque ou pas du tout. Celui qui aime le risque est capable de miser tout en ayant une chance de 50% de rafler la mise. Les neutres, et ceux qui n'aiment pas le risque ne se lanceront dans ce genre de pari risqué.

LES REGLES DE TOUS LES POKERS

La bible de référence sur les règles du poker et sur le comportement lors d'une partie de poker est le livre de Bob Ciaffone, un expert américain sur le Poker, intitulé simplement « POKER » et édité chez Bornemann (1996).

Vous pouvez trouver sa traduction en résumé et en français par François Montmirel sur le site Club Poker à l'adresse suivante : http://www.clubpoker.net/download/fichiers/Regles/Regles_FM.pdf Cet auteur, joueur de Poker, a aussi un site perso où il vend ses propres livres, ici : <http://www.priceminister.com/boutique/joker95>

La version intégrale et en anglais des règles de Bob Ciaffone, toujours sur le site Club Poker : <http://www.clubpoker.net/download/fichiers/Regles/RobsPkrRules5.pdf>

EXTRAITS) :

◆ Début de la partie / Donne des cartes / Respect des moments de paroles.

En arrivant à la table, on tire les places au sort, (Art1).

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (Art2).

Chaque joueur commence la partie avec une somme en jetons appelé "Tapis" ou encore "Cave".

Tous les jetons de la partie doivent être sur table et on ne doit pas les cacher, (Art3 & Art4).

Chaque joueur reçoit ses cartes au début de la partie, il en est responsable. Il doit protéger sa main (Art5).

La carte à distribuer est toujours sur le dessus du paquet et on ne doit jamais donner la dernière carte du jeu (Art 6 & Art 7).

En cas de carte retournées et de maldonnes, consulter l'Art 8 & Art 9.

Un joueur confronté à une enchère supérieure à son tapis à le droit de la suivre à la hauteur de son tapis (Art10).

Pour le détail des relances, voir l'Art 11

Pour le bon déroulement de la partie, chaque joueur doit faire attention de parler à son tour pour ne pas causer de problèmes. (Art12). Une carte brûlée est une carte qui est sortie du jeu par le règlement du jeu en cours ou autre voir Art13. Donne prématuré Art 14. Les mots et gestes qu'il ne faut pas faire.

◆ Les enchères

Une enchère non suivie gagne le pot (Art16).

Une enchère insuffisante d'un joueur non décaivé doit être complétée ou abandonnée au pot (Art 17).

Une enchère doit se faire en une seule fois. Le joueur a le droit de rassembler ses jetons devant lui avant de faire l'enchère (Art 18).

Si un joueur enchéri d'une somme et rajoute ensuite, c'est une enchère inacceptable (Art19).

L'enchère d'un jeton est considérée comme un suivi si elle n'est pas précisée vocalement comme une enchère (Art 20).

◆ Passer, s'embusquer

" Parole" est une annonce régulière et son interdiction doit être signalé avant le début de la partie (Art21).

L'embuscade, c'est annoncer une parole pour ensuite relancer (Art22).

◆ Constitution d'une main et abattage

Une main est dite irrégulière si elle réponds au critères de l'article 24 Une combinaison au poker est formé de 5 cartes. Le payeur d'une relance, paye pour voir et c'est donc à lui de voir le jeu du relanceur, le payeur n'est pas tenu de montrer son jeu consulter l'Art 25 qui est très complet. En cas d'abattage multiples, le sens d'abattage suit les aiguilles d'une montre. (Art26). La couleur des cartes ne rentre pas en compte. (Art27)

◆ Attribution d'un pot et arrangements

Seul le donneur attribue un pot lorsque tout le monde est d'accord (Art 28).

Un arrangement consiste à attribuer ou diviser un pot sans se montrer les cartes. (Art 29). Un jeton indivisible est attribué de la façon la plus juste qui soit en fonction des tapis. (Art 30)

◆ Défauts de jeu et collusion

Si un paquet est reconnu défectueux, les joueurs récupèrent les jetons versés au pot. Le coup gagné par un joueur lui est acquis si le paquet est reconnu défectueux par la suite. (Art31 & Art 32). L'intérêt de chaque joueur lui est propre, aucun joueur ne doit jouer dans l'intérêt d'un autre sinon il y a collusion (Art33)

Un joueur peut demander à déplacer un spectateur si il le trouve gênant pour un motif prononcé (Art34). Un temps de réflexion maximum peut être établie avant la partie. C'est au donneur de compter et de prévenir le joueur du reste de son temps (Art35). Les décisions du chef de partie sont sans appel dès lors qu'elles sont justes. (Art36). La quinte constitué "As, 2, 3, 4, 5" est réputé valable à toutes les tables de poker (Art37)

LE POKER HOLD'EM EN PRATIQUE

Introduction) Début d'un coup

On place un « bouton D » devant le donneur (celui qui distribue les cartes, ici joueur n°5). Si on joue avec un donneur permanent (toujours le même), il peut jouer aussi si on est entre amis mais en général le donneur permanent ne joue pas. Comme chaque joueur doit distribuer les cartes chacun son tour, dans ce cas du donneur permanent, le bouton symbolise la personne qui normalement devrait distribuer. (Jeton spécial avec l'inscription « D » ou « Dealer » pour Donneur). Cela indique aussi la place du blind et surblind qui se trouve successivement à la gauche du donneur.

En effet, au Hold'em, seulement deux joueurs paient pour que les premières cartes du coup soient distribuées à tous les joueurs. Il s'agit du premier joueur (n°1) à gauche du

donneur (bouton D) qui est le petit « Blind » ou « Blindeur », et le deuxième joueur (n°2) après le bouton qui est le gros « Blind » ou « Surblind » (car il doit miser le double du blindeur). Ces deux montants sont connus par convention au début de la partie.

Le blindeur (joueur n°1) mets obligatoirement une somme préétablie (habituellement le chip, qui est le plus petit jeton unitaire) suivi du surblindeur, qui lui mets l'équivalent du double du blind: Le surblind (Joueur n°2).

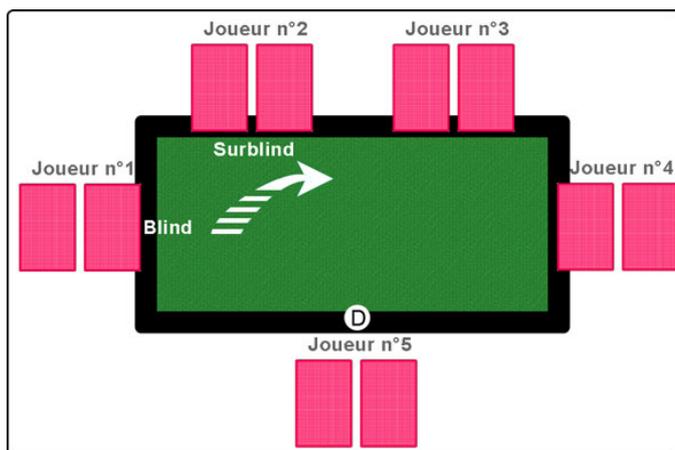
Après le mélange du jeu par le donneur, le joueur à droite du donneur coupe le jeu. Le donneur distribue les deux cartes privées une par une à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et sans brûler la première carte. Ensuite commence vraiment le 1er tour de parole.

1^{er} Tour avant le FLOP) Le 1er tour d'enchère ou de « parole » :

Le premier joueur à parler est le joueur situé à gauche du surblindeur (Joueur n°3). Il a trois options possibles. Mais avant la distribution du Flop lors du premier tour d'enchère, il ne peut pas Checker (rester dans le jeu sans miser), car il y a déjà une mise en cours, celle du blindeur et du surblindeur.

Le Joueur n° 3 peut donc :

- Passer : Il donne ses cartes au donneur et abandonne le coup.
- Suivre : Il mets l'équivalent du surblind et continue le coup, cela n'est pas considéré comme une enchère.
- Relancer : Il mise ce qu'il veut, mais forcément supérieur au Surblind. Attention : Au Texas Hold'en il ne peut y avoir qu'une mise suivie de trois relances maximum par tour !



A Savoir : Lorsque le tour de parole reviendra au blindeur, ce dernier pourra déduire le montant de son blind si il décide de suivre ou de relancer une ouverture. Par contre si il passe, il perd son blind. Idem pour le surblindeur.

A Savoir : Lors du premier tour d'enchère, le premier à parler est la première personne à gauche du surblindeur (ici Joueur n°3). Pour les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} tour d'enchère, c'est la première personne encore en lice à gauche du bouton qui parle en premier.

1^{er} Tour avant le FLOP) Le joueur suivant (Joueur n°4) peut :

- Passer
- Suivre (Si le Joueur n°3 a relancé, alors pour suivre, le joueur n°4 doit mettre autant au pot que la relance du n°3)
- Relancer

1^{er} Tour avant le FLOP) Le joueur suivant (Joueur n°5, donneur dans l'exemple) peut également :

- Passer
- Suivre (à hauteur du Surblind ou à hauteur de ce qu'a fait le Joueur n°4 si il a relancé)
- Relancer

1^{er} Tour avant le FLOP) Ensuite, le Joueur n°1 qui est blindeur et déjà engagé dans le coup à hauteur de son blind peut :

- Passer : auquel cas il laisse son blind au pot et donne ses cartes au donneur.
- Suivre : il égalise la dernière relance en fonction de son blind. Si il n'y a pas eu de relance, il complète son blind pour égaliser à la hauteur du surblind.
- Relancer : Il doit égaliser la dernière relance et augmenter la mise.

1^{er} Tour avant le FLOP) Le joueur n°2 qui est surblindeur peut :

- Passer :
 - Si son surblind a été relancé, il abandonne le coup et il perd son surblind.
 - si son surblind n'a pas été relancé, cela consiste pour lui à Checker et il reste pour le tour suivant.
- Relancer :
 - Si il y a eu une relance, il doit l'égaliser et augmenter la mise.
 - si il n'y a pas eu de relance de son surblind, il peut miser ce qu'il veut sans avoir à égaliser.

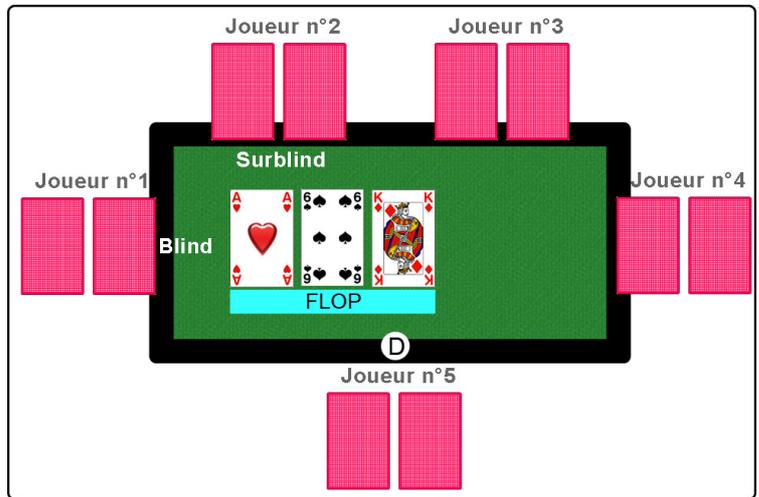
1^{er} Tour avant le FLOP) Pour passer au tour suivant (le Flop) :

- Si l'enchère la plus haute n'a pas été suivie, le coup s'arrête et le pot revient à celui qui a fait cette enchère. Cela peut-être le surblind qui gagne le coup si ce dernier n'a été relancer par personne, mais il ne gagne que le petit Blind.
- Le premier tour d'enchère s'arrête si le Surblind ou si une relance a été suivi par au moins un joueur. On passe au 2^{ème} tour.

LE TEXAS HOLD'EM

2^{ème} Tour : le FLOP) Etalage du flop:

Le donneur brûle une carte (il écarte la carte du dessus du jeu), et étale les trois cartes suivantes face en l'air au milieu de la table. Ces 3 cartes constituent le FLOP et elles sont communes à tous les joueurs encore dans le coup à ce moment de la partie.



2^{ème} Tour après le FLOP) Commence le deuxième tour d'enchère.

La première personne à parler est la première personne encore dans le coup à la gauche du donneur. Il peut tous faire sauf suivre ou relancer puisqu'il est le premier à parler. Il s'agit souvent du petit Blind si il n'a pas passé au 1^{er} tour.

A Savoir: La première personne à parler ne peut pas passer car c'est une mauvaise parole.

➤ Le premier joueur qui parle a le choix entre :

- Checker : il laisse la parole au joueur suivant mais reste en jeu sans miser en disant « Check ».
- Ouvrir : il fait une enchère supérieure à la dernière enchère du 1^{er} tour.

A Savoir: En aucun cas le premier joueur qui parle au commencement d'un tour d'enchère ne doit dire je passe (j'abandonne). Cet acte est considéré comme une mauvaise parole. Il doit ou Checker ou Ouvrir.

A Savoir: « Check » (en tapant deux coup sur la table) : on passe sans miser mais aussi sans abandonner. Possible si on est le premier à Checker ou si tous les joueurs précédents ont fait de même.

➤ Les joueurs suivant peuvent :

- Passer / suivre / Relancer
- Checker : Possible si tous les joueurs avant ont fait de même.

2^{ème} Tour après le FLOP) Pour passer au tout suivant (Le Turn) :

Le deuxième tour d'enchère continue et se déroule comme le premier tour d'enchère jusqu'à ce que :

- Un joueur qui relance soit suivi sans sur-relance : On passe au troisième tour.
- Un joueur qui relance ne soit suivi par personne : Le coup s'arrête et le joueur remporte le pot.

A Savoir: Il doit y avoir au moins deux joueurs encore dans le coup pour passer au tour suivant, sinon le dernier relanceur remporte le coup et donc le pot.

A Savoir: Si tous les joueurs font « Check » on passe au tour suivant sans que personne n'ait misé et on dévoile la carte du TURN. On dit que c'est une carte Gratuite puisque il n'y a eu aucune surenchère.

A Savoir) Le Check-Raise :

La gestion de la carte gratuite est très particulière. Un joueur qui a un jeu très fort peu cacher son jeu en espérant qu'au tour suivant un autre joueur trouvera également un bon jeu avec la carte supplémentaire et tombera dans le piège. Le joueur piégé ouvrira les enchères ou fera une ou plusieurs relances au bonheur du joueur malin qui n'attend que ça ! Que le pot devienne le plus gros possible. A son tour le joueur malin fera monter les enchères en relançant. Ce joueur doit être bien sûr que son jeu est le meilleur.

Il s'agit de la tactique du 'Check-Raise'. On passe une première fois pour laisser l'autre parier et mieux relancer sa mise. En effet il est fort possible que si l'on avait parié dès le départ, le joueur pas sûr de son jeu passe. Dans le cas du 'Check-Raise' on fait parier l'autre joueur au moins une fois de plus. C'est déjà ça de gagner si après il se couche en comprenant que votre jeu est plus fort.

La tactique du 'Check-Raise' peut s'appliquer avec une carte gratuite en passant au tour suivant si tous les joueurs font Check. Mais cette tactique peut aussi s'appliquer au sein d'un même Tour. Si vous voulez faire un 'Check-Raise' et que vous êtes dans les premiers à parler, vous checker, puis si un joueur relance, vous le relancer à

nouveau dans le même Tour. Il est pris au piège de sa relance et doit vraiment se demander si votre jeu est bien celui qu'il croit ? Plus fort que le sien !

La tactique du 'Check-Raise' est valable dans tous les Tours. Sauf que dans le 1^{er} tour il faut suivre (et non pas checker) avant de relancer.

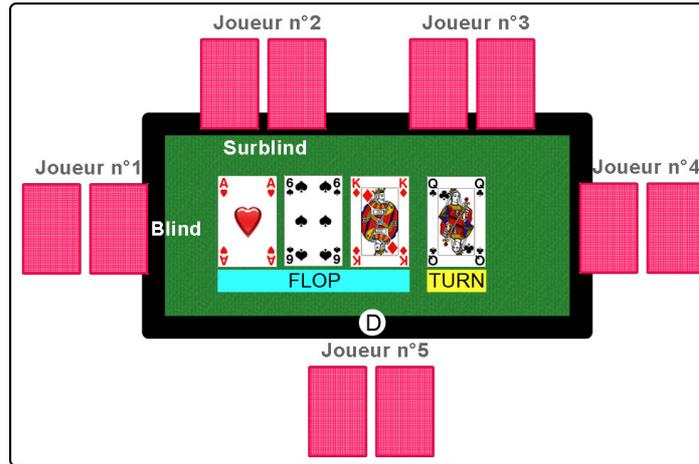
A Savoir) Le 'All in' ou 'Tapis' :

Cela consiste pour un joueur n°1 à parier tous ces jetons. Les autres joueurs n'ont que deux possibilités. Faire pareil ou passer. Si un autre joueur n°2 fait de même, il parie l'équivalent en jeton du joueur n°1 si sa cave est plus importante, sinon il dépose lui aussi tous ces jetons même si il en a moins que le joueur n°1. A ce niveau du jeu, les enchères sont terminées, les joueurs n°1 & 2 retournent leur deux cartes privées et on dévoile les cartes qui restent à découvrir si il y en a. Le joueur qui a le jeu le plus fort remporte le pot. Si le joueur n°2 perd, il reste en course si sa cave était plus importante que celle du joueur n°1 puisqu'il lui reste des jetons. Sinon la partie est terminée pour lui.

Le 'all in' est possible dès le premier tour et même avant l'abatage du flop lorsque les joueurs n'ont que deux cartes.

3^{ème} Tour : le TURN) Etalage du Turn :

Le donneur brûle une carte et pose la suivante face en l'air au milieu de la table à la suite des autres. C'est la carte appelée "THE TURN"

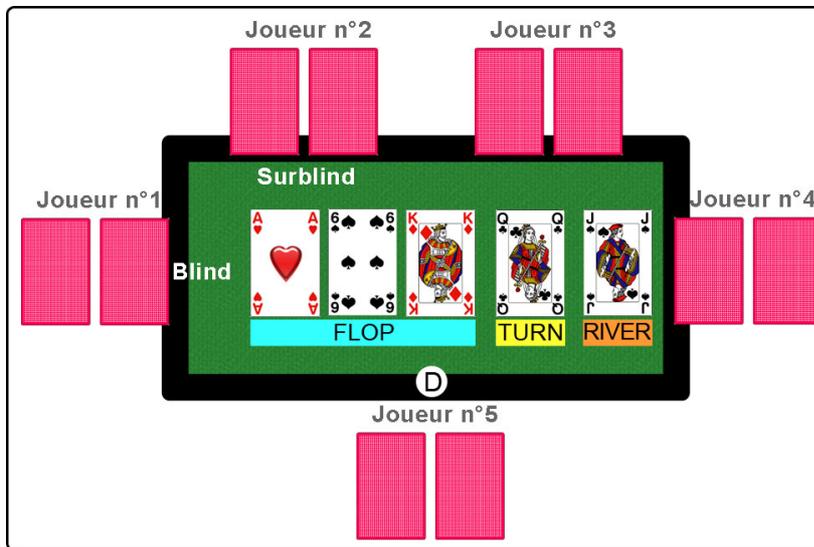


3^{ème} Tour après le TURN) Vient alors le troisième tour de parole.

Le joueur qui parle en premier est le premier joueur encore dans le coup à la gauche du donneur.

- Le premier joueur qui parle a le choix entre :
 - Check / Ouvrir (il ne peut pas passer : mauvaise parole)
- Les joueurs suivant peuvent :
 - Passer / suivre / Relancer
 - Checker : Possible si tous les joueurs avant ont fait de même.
- Ensuite le tour d'enchère continue et se déroule comme le 2^{ème} tour d'enchère jusqu'à ce que :
 - Un joueur qui relance soit suivi sans sur-relance par au moins un joueur : on passe au 4^{ème} tour.
 - Un joueur qui relance ne soit suivi par personne : Il gagne le coup et donc le pot.

4^{ème} Tour : The RIVER) Le donneur brûle une carte et étale la carte suivante qui s'appelle : «THE RIVER »



4^{ème} Tour après The RIVER) Viens alors le dernier tour de parole.

Le premier joueur à parler est le joueur à la gauche du donneur encore dans le coup.

- Le premier joueur qui parle a le choix entre :
 - check / Ouvrir (il ne peut pas passer : mauvaise parole)
- Les joueurs suivant peuvent :
 - Passer / suivre / Relancer
- Le coup s'arrête lorsque :
 - La plus haute enchère n'a pas été suivie. Le joueur qui a enchéri remporte le coup et personne ne montre ses cartes.
 - Au moins un joueur a suivi la plus haute enchère. Alors les joueurs ayant payés montrent leurs cartes. C'est l'*abattage* ou le *dévoilement*. Le jeu le plus fort remporte le coup et donc le pot.
 - Tous les joueurs ont checker. Ils montrent leurs cartes. Le plus gros jeu l'emporte.

LES COMBINAISONS DU POKER

Utiles:

A = ACE AS (ou 1)
 K = KING ROI
 Q = QUEEN REINE
 J = JACK VALET
 T = TEN 10

♥ Cœurs Hearts
 ♣ Trèfles Clubs
 ♦ Carreaux Diamonds
 ♠ Pics Spades

La Suite = Quinte simple (5 cartes consécutives qui n'ont pas la même couleur).

Une couleur = 5 cartes non consécutives mais de même sigles :
 cœurs- trèfles - Carreaux - Pics

Ou ♥♥♥♥♥ Ou ♣♣♣♣♣
 Ou ♦♦♦♦♦ Ou ♠♠♠♠♠

Termes des enchères :

BET = Ouvrir une enchère
 CALL = Suivre
 RAISE = Relancer
 ALL IN = Tapis

Quinte royale	
Quinte flush	
Carré	
Full	
Couleur	
Suite	
Brelan	
Deux paires	
Une paire	
Carte isolée	

LES JETONS DU POKER

◆ Valeur des jetons selon leur couleur

◆ Le Rapport couleur/valeur à Las Vegas : (Blank signifie non marqué au centre)

- BLANK White Six Stripe Poker Chips (blanc)	1\$ (ou 1€)
- BLANK Red Six Stripe Poker Chips (rouge)	5\$ (ou 5€)
- BLANK Blue Six Stripe Poker Chips (bleu)	10\$ (ou 10€)
- BLANK Green Six Stripe Poker Chips (Vert)	25\$ (ou 25€)
- BLANK Yellow Six Stripe Poker Chips (jaune)	50\$ (ou 50€)
- BLANK Black Six Stripe Poker Chips (noir)	100\$ (ou 100€)
- BLANK lavend Six Stripe Poker Chips (Mauve)	500\$ (ou 500€)



(Clay 'Sopranos' ▲)

◆ Le marquage des valeurs :

Si vous souhaitez constituer une mallette de jetons pour jouer chez vous, il est préférable de ne pas avoir de jetons avec une valeur inscrite. Avec des jetons non marqués, vous pouvez le cas échéant changer leur valeur afin de les adapter au nombre de joueur et aux Recaves si il y en a. En outre, cela vous habituera pour les vrais tournois qui sont en général avec des jetons non marqué en valeur. Par contre les jetons peuvent être personnalisés, mais sans valeur. (Pas comme ici en rouge '5\$')



◆ Les différents types de jetons :

◆ Les jetons en plastiques : 'Plastic chips', sont les plus communs, peu apprécié pour le Poker.

◆ Les jetons en argile : 'Clay chips', étaient parmi les jetons les plus courants. Ce sont les plus agréables au toucher et ils sont facilement personnalisables. Ainsi, on peut les faire frapper de son logo ou en acheter déjà personnalisés par une entreprise célèbre.

Ces jetons qui perdaient de leur attrait au profit des jetons composites, retrouvent aujourd'hui un regain d'intérêt. Cela est dû à leur composition même en argile, considéré comme plus 'noble' que le plastique des composites. Seul reste le problème de leur fragilité. Les 'clay' de qualités sont aussi les jetons les plus chers.

Il y a aussi beaucoup de faux 'clay' en vente. Un vrai 'clay' est cassable et non recouvert de plastique.

En outre, il y a des 'clay' de 11,5g qui sont souvent des jetons avec une vraie base d'argile mais alourdi par une pièce en métal, le tous recouvert de plastique ! (voir photo du soit disant 'clay' de 11,5g déchiré) Le plastique enlève tout l'intérêt du 'clay' et de son touché incomparable. Les vrai 'clay' peuvent aller de 8g à 13g. Difficile de s'y retrouver sur internet !



◆ Les jetons composites (ABS) : Egalement agréable au toucher, ils pèsent 11,5g en général. Leur confection de métal enrobé de plastique leur confère une très grande résistance. Ce sont vos jetons si vous souhaitez qu'ils durent longtemps.

◆ Le nom des jetons selon leur design :

◆ **Avant propos :** Les jetons les plus prisés actuellement ont six bandes autour du cercle (3 doubles bandes). Le centre est personnalisable. Ce sont ces jetons que l'on retrouve dans la série TV des « Sopranos ». On les trouve en 'clay' de 8g ou 'composite' de 11,5g.

(Ci contre un Clay 'Sopranos' 6 stripes, 2 colors ►)

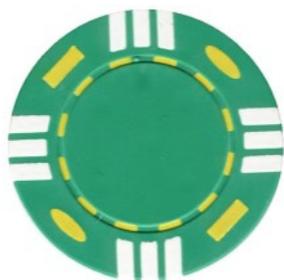
Les jetons les plus résistants sont en composite. Ceux qui ont le meilleur touché sont les 'clay'. Les jetons types font 39 ou 40mn de diamètre et ils pèsent 8g ou 11.5g pour la plupart.

Certain jetons ont la dénomination de « Pro » et font 13g. Question de goût en réalité car certain pro du poker préfèrent des jetons le plus légers possible comme les 'clay' de 8g.

◆ **Le nom selon leur 'Stripe' :**

Il s'agit du nombre de bande autour du jetons pour des jetons a deux ou trois couleurs.

(12 stripes, 3 colors ▼)



(Un composite 'Dice' ▲)

(Des Clay 'Suited' ▲)

(Des composites 'AK' ▲)

◆ **Le nom selon leur 'Frappe' :**

Parmi les jetons très appréciés, il y a les jetons à deux ou trois couleurs qui sont frappés. C'est-à-dire avec un marquage simple qui rappelle en général les pictogrammes des jeux de cartes ou de dés.

Les 'Dices' avec des dés.

Les 'Suited' qui représentent les pictogrammes des cartes à jouer ♥ ♣ ♠ ♦

Les 'AK' qui représentent des cartes à jouer AS et King (Roi)



A savoir : Toutes ces catégories de jetons se retrouvent aussi bien en 'clay' qu'en composite. C'est une erreur d'associer automatiquement des 'Suited' ou des 'Dice' à des jetons en composite. Vous devez savoir clairement le type de jeton dont il s'agit ('clay' ou 'composite') pour ne pas avoir de mauvaise surprise. Parmi les plus appréciés, les 'Suited & Diamond' (ici en composite blanc et rouge).

◆ Constitution d'une boîte de jetons

◆ Combien de jetons ? C'est la question fatale. Je dirais que cela dépend de la hauteur des piles que vous souhaitez devant vous et de leur valeur. Mais en général il vous faudra 300 jetons au minimum pour cinq joueurs.

◆ Les boîtes de 300 jetons ont en général 6 colonnes de 50 jetons, donc : 2 colonnes de jetons blanc (100) et 1 colonne de chaque autre couleur (50x4) a savoir rouge, bleu, vert, noir.

La couleur mauve de 500\$ sera peu utilisée même pour les petits tournois de nos provinces. Mais si vous aimez le mauve ou si vous voulez frimer avec des jetons mauves auxquels vous attribuerez une valeur de 100 \$ au lieu des 500 \$ habituel, libre a vous.

De même on retrouve rarement les jetons jaunes de 50\$ dans les boîtes type de Las Vegas. On préfère utiliser les 25\$.

La valeur fictive totale d'une boîte de 300 jetons sera de $100+250+500+1250+5000= 7100\$$ (ou €).

Mais dans ce cas de 300 jetons pour 5 joueurs, vous n'aurez pas des montagnes de jetons devant vous surtout si vous acceptez les Recaves et Add-on (voir Organisation d'une partie entre amis).



LES CARTES DU POKER

Le Poker se joue à 52 cartes et sans joker.
Il existe trois types de cartes : les cartes en carton, celles toilées et celles plastifiées.
Il y a aussi deux styles de cartes : Les cartes françaises (format poker et 4 index) et les cartes américaines (format bridge et 2 index croisés).
Ce sont les américaines avec lesquelles il est d'usage de jouer au Poker.



◆ Les cartes en carton

Ce sont les cartes les plus communes, elles font généralement partie de la variété dite 'française' et tout le monde en a un jeu, vous aussi certainement.
Les grandes marques : Ducale, Grimaud, Heron : toutes fabriquées par France Cartes.

◆ Les cartes toilées

Habituellement au format américain, elles se retrouvent fréquemment aux tables de Poker.

Les grandes marques : Bicycle, Bee, Tally-Ho.

Ces marques sont souvent des noms de casinos. On les reconnaît avec le motif sur le verso de la carte qui leur est propre.

Leur prix reste modeste (quelques euros).



Ces cartes, contrairement à celles en carton, présentent l'avantage d'être relativement résistantes et peuvent parfaitement convenir pour jouer au Poker.

◆ Les cartes plastifiées dites aussi PVC

Ce sont les meilleures cartes. Le fait qu'elles soient plastifiées les rend plus résistantes aux pliages et marquages en tous genres.

La grande marque : KEM ! Attention, il y a deux versions des cartes Kem PVC. La version Originale et la version nouvelle dite 'new KEM' qui est de bien meilleure facture.

Autres marques américaines appréciées : Gemaco- Franck Lee import
Autres marques 100% plastic : COPAG les cartes Brésilienne.

Le prix des cartes PVC : Entre 7€ à 12€ le jeu unique de 52 cartes.
L'investissement est très rentable aux vues de la durée de vie des cartes.



NEW KEM – Style 'ARROW'

◆ Les Formats des cartes

- La taille Poker (wide size) : $2^{n1/2} \times 3^{n1/2}$ soit 6.35cm x 8.89cm
- La taille Bridge (narrow size) : $2^{n1/4} \times 3^{n1/2}$ soit 5.72cm x 8.89cm

Les cartes à la taille Poker sont plus large et sont les préférés des joueurs amateurs. Mais bizarrement dans la plupart des casinos, des grand clubs de Poker et lors des grands tournois, c'est le format bridge qui est souvent utilisé.

Visuel Normal d'une carte :
(Régular Index)



Visuel Loupe d'une carte :
(Super Index)



Enfin, il y a le choix entre des index aux quatre coins des cartes (voir COPAG), ou seulement deux index en diagonales et inversés.

LES SUBTILITES DU POKER *(En construction)*

◆ Généralités :

- ◆ Contrairement à ce que l'on croit, le carré d'as ou de tout autre carte n'est pas du tout la combinaison la plus forte au Poker. C'est la Quinte de couleur qui est le jeu maître au poker, c'est-à-dire cinq cartes qui se suivent et de même couleur (Cœur, pique, carreau, trèfle).
- ◆ En réalité, les combinaisons à rechercher ou dont il faut se méfier à chaque coup de poker sont la couleur et la quinte simple. En effet, 90% des coups gagnant au poker se situent entre les combinaisons de la paire et de la couleur. Le Full, le Carré, la Quinte flush ou la Quinte Royale sont extrêmement rare.
- ◆ Au Hold'em, tous se joue à la distribution de votre main, c'est-à-dire vos deux cartes privées.
- ◆ Bien connaître ces « Outs ». (Les cartes qui restent dans le jeu et qui peuvent compléter votre main favorablement).

◆ Le profil de l'adversaire

Le Profil d'un adversaire se divise en trois catégories :

- Son style de jeux. Ouvre-t-il souvent ? Il relance même avec un jeu moyen ou il passe ? Est-ce qu'il tente le moindre coup avec des mains parfois limites ou est-il assez prudent pour suivre.
- Son style de pari : Comment il parie ? La quantité d'argent misé. Large ou serré dans ces ouvertures ou relance, selon si son jeu était bon ou moyen (visible à l'abattage).
- Ses « Tells » ou mimiques. Ce sont ces gestes, ses attitudes, son comportement au moment où il voit sa main ou au moment où il doit prendre une décision.

Le style de jeux est plus facile à analyser chez un bon joueur que chez un mauvais.

Un bon joueur à certaine constante :

- Il joue très prudemment et ne prend jamais de risque. Il est « fade ».
- Il est agressif uniquement dans certaine phase de jeux. Il est « réfléchi ».
- Il est fade puis après un bon coup il devient agressif. Il est « impulsif ».
- Il tente le moindre coup, dans presque toutes les situations. Il est « agressif ».
- Il est agressif puis fade puis agressif sans raison visible. Il est « dépressif ».

Il faut rapprocher le comportement d'un joueur dès qu'il a sa main (ses « tells ») et son style de jeux avec ses cartes réelles lors du dévoilement. C'est cette analyse qui permettra de savoir par avance si la main du joueur est bonne ou mauvaise (un bluff). Si on constate un comportement, on peut par avance prévoir son action et vérifier dans les faits si on a vu juste.

◆ Ce que font les bons joueurs (BJ) :

- ◆ Le flop n'apporte rien à deux grosses cartes → Passe
- ◆ Le flop n'apporte rien à une grosse paire → Surlance
- ◆ Le BJ à une grosse paire, et il sort un petit flop. Pour piéger ses adversaires et leur faire croire qu'il n'a que deux grosses cartes, il va suivre et non pas relancer.
- ◆ Le BJ à une petite main voire une petite paire, il sort un petit flop, et il lui semble qu'il y a au moins une grosse main chez ces adversaires, si le Turn est un As ou K Ou Q → Passe
- ◆ Le BJ qui a une paire jouable type Q-Q ou J-J, va relancer pour intimider et éliminer ceux qui n'ont qu'une grosse carte de type AS ou K, pour éviter qu'il ne tire une grosse paire au tirage du flop.
- ◆ Celui qui 'Checke' ou se contente de suivre lors des trois premiers tours, attend une couleur ou une quinte. Si au 4ème tour il ouvre et relance, c'est qu'il a son jeu. Si il bluffe il est gonflé !

◆ Ce que font les mauvais joueurs (MV) :

- ◆ Il sort un flop de petites cartes dépareillées, un BJ lance et un MJ
 - le suit → Il a deux grosses cartes.
 - le surlance → Il a une grosse paire.
- ◆

LES TACTIQUES DU POKER HOLD'EM

Par Lou Krieger – Traduction <http://www.princepoker.com/>

A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	
AK												K
AQ	KQ											Q
AJ	KJ	QJ										J
A10	K10	Q10	J10									10
A9	K9	Q9	J9	10-9								9
A8	K8	Q8	J8	10-8	9-8							8
A7	K7	Q7	J7	10-7	9-7	8-7						7
A6	K6	Q6	J6	10-6	9-6	8-6	7-6					6
A5	K5	Q5	J5	10-5	9-5	8-5	7-5	6-5				5
A4	K4	Q4	J4	10-4	9-4	8-4	7-4	6-4	5-4			4
A3	K3	Q3	J3	10-3	9-3	8-3	7-3	6-3	5-3	4-3		3
A2	K2	Q2	J2	10-2	9-2	8-2	7-2	6-2	5-2	4-2	3-2	2

Cartes dépareillées

A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
A-A													A
A-K	K-K												K
A-Q	K-Q	Q-Q											Q
A-J	K-J	Q-J	J-J										J
A-10	K-10	Q-10	J-10	10-10									10
A-9	K-9	Q-9	J-9	10-9	9-9								9
A-8	K-8	Q-8	J-8	10-8	9-8	8-8							8
A-7	K-7	Q-7	J-7	10-7	9-7	8-7	7-7						7
A-6	K-6	Q-6	J-6	10-6	9-6	8-6	7-6	6-6					6
A-5	K-5	Q-5	J-5	10-5	9-5	8-5	7-5	6-5	5-5				5
A-4	K-4	Q-4	J-4	10-4	9-4	8-4	7-4	6-4	5-4	4-4			4
A-3	K-3	Q-3	J-3	10-3	9-3	8-3	7-3	6-3	5-3	4-3	3-3		3
A-2	K-2	Q-2	J-2	10-2	9-2	8-2	7-2	6-2	5-2	4-2	3-2	2-2	2

Paires et Cartes de mêmes couleurs (Cœur/trèfles...)

 Jouer en toutes positions
 Jouer en milieu ou fin de parole
 Jouer seulement en fin de parole
 Ne jamais jouer

Les mains de départ sont les deux cartes qui vous sont distribuées avant de connaître le flop.

◆ Les chiffres de base du poker

- Pour une main de deux cartes, il y a seulement 169 combinaisons possibles de deux cartes.
- Après le flop, ce sont déjà 71% (5/7^{ème}) des cartes possible pour son propre jeu qui sont déjà connues.

◆ Comment jouer les mains de départ? 1^{er} tour) avant le Flop

◆ LES DIFFERENTES MAINS DE DÉPART 1^{er} tour) avant le Flop

Chacune de ces 169 combinaisons de départ entre dans seulement cinq catégories uniques:

- les paires : A-A / 6-6
- les connecteurs ou cartes consécutives (qui se suivent) : J-10 / 8-7
- les brèches ou cartes quasi consécutives (avec une rupture dans la suite) : Q-10 / 9-7 / 10-6
- les connecteurs assortis (même couleur).
- les brèches assorties

C'est tout. Cinq catégories. C'est tout ce que vous avez à retenir. Si vous ne recevez pas une paire, vos cartes seront soit assorties ou non assorties, connectées ou avec une brèche.

A Savoir : LES PETITES BRÈCHES FONT PLUS DE SUITES :

Règle générale, plus la brèche est petite, plus c'est facile de faire une suite. Supposons que vous détenez 10-6. Votre seule possibilité de suite est 9-8-7. Mais si vous détenez 10-9, vous pouvez faire une suite avec K-Q-J, Q-J-8, J-8-7 et 8-7-6. Comme pour toute règle, il y a des exceptions. Une main comme A-K peut seulement faire une suite. Ça lui prend Q-J-T. Un A-2 est dans le même bateau et nécessite un 5-4-3. Bien qu'elles soient connectées, ces mains peuvent faire une suite seulement, parce qu'elles sont aux extrémités de la gamme.

A Savoir : Le plus important au Hold'em c'est la position. Plus vous serez en début de parole moins vous jouerez de coup. Certaines paires sont jouables en toutes positions. A-A / K-K // Q-Q et J-J a jouer puis aviser selon le Flop. Les autres paires sont a jouer avec réflexion.

◆ LES MAINS JOUABLES EN DEBUT DE PAROLE ou POSITION (Celui qui parle en premier après le surblind)

Se sont les grosses cartes :

- Paires: De as à Sept
- Cartes Assorties: A-K // K-Q // K-J // K-10 /// Q-J /// Q-10 //// J-10 //// J-9
- Non-assorties: A-K // K-Q // Q-J // K-10 /// Q-J

◆ MAINS JOUABLES EN POSITIONS INTERMÉDIAIRES

Lors des parties avec de nombreux joueurs, si vous êtes le cinquième, sixième ou septième joueur à parler, vous êtes en position intermédiaire et pouvez jouer des plus petites paires tel que des six et des cinq. Vous pouvez également ajouter 10 mains assorties additionnelles et quatre combinaisons non-assorties à votre répertoire de mains jouables si le pot n'a pas été relancé.

Combinaisons à rajouter à sus de celle des mains de début de parole :

- Paires: cinq et six
- Assorties: A-9 / A-8 / A-7 / A-6 // K-9 /// Q-9 /// Q-8 /// J-8 //// 10-8 ///// 9-8 (Pas K-8 car la suite n'est plus possible)
- Non assorties: roi avec un 10 - reine avec un valet ou un 10 - valet avec un 10

◆ MAINS JOUABLES EN DERNIÈRES POSITIONS

En dernières positions, vous avez l'avantage de parler le dernier ou avant-dernier. Ce qui a pour résultat que vous pouvez ajouter une variété de mains à votre arsenal. La plupart sont des spéciaux à bon prix qui devraient être joués seulement si le pot n'a pas été relancé. De plus, vous devrez avoir assez de discipline pour les laisser aller si le flop ne donne rien de moins qu'une abondance de cartes amicales.

Paires: quatre, trois et deux

Assorties: as avec un 5, 4, 3 ou 2 - roi avec un 8, 7, 6, 5, 4, 3 ou 2 - valet avec un 7 - 10 avec un 7 - 9 avec un 7 ou 6 - 8 avec un 7 ou 6 - 7 avec un 6 ou 5 - 6 avec un 5 - 5 avec un 4

Non-assorties: roi avec un 9 - reine avec un 9 - valet avec un 9 ou 8 - 10 avec un 9 ou 8 - 9 avec un 8 ou 7 - 8 avec un 7

Si vous êtes débutant à ce jeu, avez joué sans discrimination, ou avez une philosophie que n'importe quelles deux cartes peuvent gagner, vous pourriez croire que ces recommandations sont trop serrées. Elles ne le sont pas. En fait, elles sont un peu lâches.

Une main comme Kc-2c, bien que jouable, est lamentable pour une main de Hold'em. Si vous flopez un roi et qu'il y a une bonne action, c'est assez apparent que quelqu'un d'autre a un roi avec un acolyte plus gros que la vôtre. Si vous flopez un deux, vous vous êtes garanti la plus basse paire du tableau. Même si vous êtes incroyablement chanceux et flopez une couleur, il n'y a pas d'assurance qu'elle est la meilleure couleur. Le meilleur flop que vous pouvez espérer est quelque chose comme Ac 2h 2s, lequel vous donne trois deux avec un bon acolyte. Vous avez également un tirage de couleur par derrière et - ce qui est plus important - un as sur le tableau garanti un appel ou deux de n'importe quel adversaire qui détient un as. Tout de même, Kc 2c et beaucoup d'autres mains jouables en position tardive sont vulnérables dans plusieurs directions, et cela prend une certaine habileté pour naviguer à travers les eaux boueuses d'un pot de Hold'em dans un canot chancelant comme celui-ci.

◆ Comment gérer les relances ? *au 1^{er} tour) avant le Flop*

◆ UNE RELANCE AVANT VOTRE TOUR DE PAROLE

Si le pot a été relancé avant que ce soit votre tour d'agir, vous devez resserrer significativement les mains que vous jouez. Des joueurs perspicaces pourraient relancer avec presque tout en position tardive si personne n'est dans le pot à l'exception des blinds, mais si un joueur relance à partir d'une position hâtive, donnez-lui crédit pour une bonne main et couchez toutes les mains sauf les plus fortes. Souvenez-vous que vous avez besoin d'une main plus forte pour égaliser une relance que pour en instiguer une. Après tout, si vous relancez, vos adversaires pourraient se coucher, vous permettant de gagner les blinds par défaut. Si vous en appelez d'une relance, vous devez donner crédit à votre adversaire, et vous ne devriez en appeler seulement si vous croyez que votre main est encore plus forte.

◆ LORSQU'UN JOUEUR RELANCE APRÈS QUE VOUS AYEZ OUVERT

Lorsqu'un adversaire relance après que vous ayez ouvert, vous êtes pratiquement obligé à suivre sa relance pour voir le flop, et ensuite décider de la meilleure marche à suivre. Mais lorsque vous ouvrez pour ensuite être relancé et re-relancé par un troisième adversaire, vous devriez jeter votre main à moins qu'elle soit extrêmement forte. Supposons que vous ayez égalisé avec une main telle que 10h 9h. Ce n'est pas parce que cette main peut être jouable dans une partie docile que vous devez la jouer. La façon idéale de jouer des mains spéculatives comme celle-ci est d'une position tardive, avec un nombre élevé d'adversaires, et dans un pot qui n'a pas été relancé. Dans ces cas, une telle main en vaut le coup. Après tout, vous pouvez toujours la jeter si le flop est non favorable.

Quand devriez-vous relancer ? Le Hold'em est un jeu qui demande d'être agressif ainsi que sélectif. Vous ne pouvez pas gagner à long terme en égalisant passivement. Vous devez instiguer votre part de relances, et voici quelques mains qui peuvent être relancées. Vous pouvez toujours relancer avec une paire d'as, de rois, de reines, de valets ou de dix. En fait, si quelqu'un a relancé devant vous et que vous avez une paire d'as, de rois ou de reines, allez-y et re-relancez. Vous avez probablement la meilleure main de toute façon. Re-relancer protège votre main en limitant le champ, ce qui minimise les chances que quelqu'un soit chanceux sur le flop. Vous pouvez aussi relancer quand vous détenez un as assorti d'un roi, d'une reine ou d'un valet, ou d'un roi assorti d'une reine. Si vos cartes sont non-assorties, vous pouvez relancer quand vous détenez un as avec un roi ou une reine, ou un roi avec une reine. Si vous êtes dans une position tardive et personne n'a égalisé les

blinds, vous pouvez relancer avec n'importe quelle paire, un as avec n'importe quel acolyte, un roi avec une reine, un valet, un 10 ou un 9. Lorsque vous relancer dans cette situation, vous espérez que les blinds – qui sont, après tout, des mains aléatoires – se couchent. Mais même s'ils jouent, votre as ou roi sera probablement la meilleure main si personne ne s'améliore.

◆ Comment gérer le FLOP ? 2^{ème} tour) après dévoilement du Flop

Le Hold'em a son moment précis, son moment important, et c'est le flop. Au contraire du stud à sept cartes, dans lequel chaque carte qui suit à votre main de départ sont distribuées une par une parsemées de tournées d'enchères, lorsque vous voyez le flop au Hold'em, vous regardez à cinq-septième de votre main. C'est 71% de votre main, et le coût est seulement une seule tournée d'enchères. Les implications de ceci devraient être très claires : Si le flop ne complète pas votre main, c'est terminé. Jouer des mains non favorites après le flop est une manière certaine de perdre de l'argent. Après le flop, la relation entre les mises et les cartes à venir est inversée. À ce moment, vous aurez à dépenser 83 pourcent du coût potentiel de la main pour le 29 pourcent restant de la main!

◆ COMPLÉTER SA MAIN OU LA COUCHER

C'est ça le concept. Compléter sa main peut prendre l'une de trois formes :

- Le flop complète votre main parce qu'il l'améliore (3^{ème} carte pour un brelan / une ou deux carte couleur ou Quinte)
- Il offre un tirage qui devrait bien payer si vous frappez fort à la Turn.
- Vous avez une grosse paire avant le flop. Si vous n'améliorez pas une grosse main (brelan ou un tirage possible couleur ou quinte) avec un bon potentiel d'être payé, sauvez-vous, et ce immédiatement.

◆ LES FLOPS QUE VOUS ALLEZ AIMER

La plupart du temps, vous n'aimerez pas le flop, mais il y aura ces rares moments où il vous ira comme un gant. Quand vous serez assez chanceux de flopper une suite de couleur, un carré, une main pleine ou la meilleure couleur, votre inquiétude majeure ne sera pas si vous allez gagner, mais combien d'argent vous pourrez tirer de vos adversaires. Votre première tâche à accomplir est d'examiner la texture du flop. Vous devez ensuite essayer de déterminer quels adversaires ont une main complétée ou un tirage à une main qui serait deuxième à la vôtre, en vous basant sur les mises avant le flop.

◆ SURCARTES

Devriez-vous jouer des surcartes, ou non? Plusieurs de vos adversaires vont couramment appeler avec des surcartes. Supposons que vous égalisez avant le flop avec K-J, vous êtes contre trois adversaires, et le flop est 8-6-3 avec des couleurs différentes. Que devriez-vous faire si un joueur mise? Devriez-vous égaliser, en espérant que la prochaine carte sera un roi ou un valet – une des six cartes restantes du paquet qui vous donnerait la main gagnante? Ou êtes-vous mieux en vous couchant, et attendre un flop qui va avec votre main? Prendre une bonne décision implique la connaissance de vos adversaires et les mains qu'ils jouent. Ensuite, examinez le flop. Est-ce le type de flop qui aura tendance à frapper un ou plusieurs adversaires? Ou, est-il tellement dispersé que c'est probable qu'aucun des vos adversaires ait une paire? Vous devriez également savoir combien de joueurs sont dans la main. Plus il y a d'adversaires, plus il y a de chances que le flop ait frappé au moins l'un d'eux. Si vous ne savez pas quoi faire, soyez prudent jusqu'à ce que vous ayez assez d'expérience pour être confortable dans ces situations.

◆ FLOPPER UN TIRAGE

Lorsque vous flopez un tirage à la couleur ou à la suite, vous aurez à décider si vous continuez avec votre tirage. Voici comment prendre cette décision. Vous aurez besoin de plusieurs adversaires afin que la grosseur du pot contre-balance les probabilités mathématiques de compléter votre main. Combien en avez-vous besoin? Si vous en affrontez trois ou plus, ça en vaut la peine. Si vous détenez deux grosses cartes, telles que A-Q, vous êtes probablement favori contre un seul adversaire peu importe si vous complétez votre main. Aussi, vous gagnerez peut-être en faisant une paire sur le tournant ou la rivière. Parfois, deux grosses cartes seront suffisantes pour gagner au dévoilement.

◆ POSSIBILITÉS MULTIPLES

Occasionnellement, vous flopez une main qui offre une multitude de possibilités. Disons que vous avez 8h 7h et que le flop est 7c 6d 5h. Vous avez flopez la meilleure paire, ainsi qu'un tirage à la suite, et vous avez un potentiel de couleur par derrière. Une main qui a plus d'une façon de gagner est plus forte que chacune de ses caractéristiques individuelles. Votre paire pourrait gagner par elle-même. Vous pourriez améliorer à un triple ou deux paires. Vous pourriez faire une suite sur le tournant ou la rivière, ou une couleur si les deux prochaines cartes sont des cœurs. Voici un autre exemple : vous détenez Ac Jc et le flop est Ah 9c 4c. Les chances sont que vous avez la meilleure main et que vous êtes favori pour gagner même si votre main ne s'améliore pas. Vous pourriez également être chanceux et votre main pourrait devenir une main de grande qualité. Un valet vous donne deux paires, un ace vous donne trois as et n'importe quel trèfle fait la meilleure couleur. Avec une telle main, vous voulez de l'action. Faites grossir le pot en misant ou en relançant. Et si vous pensez qu'un de vos adversaires va miser, vous pouvez essayer de passer-relancer.

◆ SIX CONSEILS POUR UN JEU GAGNANT SUR LE FLOP

Voici six conseils qui vous aideront à jouer le flop avec succès :

1. Si le flop ne complète pas votre main, vous aurez à la jeter la plupart du temps. Le flop définit votre main.
2. Lorsque vous flopez une grosse main, donnez la chance à vos adversaires de faire une main qui sera deuxième, mais essayez de ne pas leur donner une carte gratuite qui pourrait vous battre.
3. Si vous êtes nouveau au Hold'em, soyez prudent. Ça coûte moins cher.
4. Lorsque vous avez une main avec des possibilités multiples, jouez-la rapidement. Elle a une valeur qui excède chacune de ses caractéristiques.
5. Sélectionnez bien les mains que vous allez jouer autant avant le flop que sur le flop, mais soyez agressifs lorsque vous avez une main qui le mérite.
6. Si vous flopez un tirage, continuez tant que le pot offre un plus grand retour que la cote de compléter votre main.

◆ JEU SUR LE TOURNANT 3^{ème} tour) après dévoilement du Turn

Certains experts du poker ont suggéré que le tournant se joue tout seul. Bien que vous ne pouvez pas jouer le tournant sur le pilote automatique, vous ne devriez pas vous retrouver dans le pétrin à moins que vous ayez fait l'erreur de voir le tournant lorsque ce n'était pas justifié. Si tel est le cas, vous jetterez probablement votre argent dans une mauvaise situation. La plupart du temps, vous ne verrez même pas le tournant. Vous aurez couché la majorité de vos mains avant le flop, et jeté d'autres lorsque vous aurez vu que le flop n'allait pas avec votre main. S'il n'y a pas de bonnes raisons d'être dans le pot sur le tournant, vous devriez vous être couché. Il est très facile de dissiper votre fond une mise à la fois. C'est exactement ce que font les joueurs faibles, appelant une mise et ensuite une autre. Bien que appeler une seule mise peut être insignifiant, collectivement, cela peut vous casser. Si vous vous êtes rendus au tournant, vous devriez avoir une bonne main, une main qui promet, ou une raison de croire qu'un bluff peut rapporter le pot.

Quoi faire si vous vous améliorez? Votre main peut s'améliorer de deux façons, la première, et meilleure, survient lorsque la carte du tournant aide votre main. Mais vous pouvez également profiter si vous aviez une bonne main avant le tournant et – bien qu'il n'améliore pas votre main – il n'améliore pas les mains de vos adversaires non plus. Si vous avez les deux meilleures paires sur le tournant et qu'un adversaire mise, vous devriez habituellement relancer. Si vous êtes dans une position tardive et qu'aucun de vos adversaires n'a agi, allez-y et misez. Si vous êtes dans une position hâtive, passez avec l'intention de relancer si vous êtes assez certain qu'un de vos adversaires va miser. Si vous croyez que vos adversaires vont peut-être passer aussi, oubliez la passe-relance et misez. Si vous avez la meilleure main, le fait de miser ajoute de l'argent dans le pot et fait payer quiconque veut tirer contre vous. Mais ce n'est pas une stratégie sans risques. Si votre adversaire a fait un set ou a tourné une suite, vous pouvez compter sur le fait d'être relancé ou re-relancé.

Et lorsque vous ne l'avez pas? C'est malheureux, mais vrai : La plupart du temps, la carte sur le tournant ne vous aide pas. Qu'est-ce qu'un joueur peut faire? Si vous avez une bilatérale ou un tirage à la couleur, et que vous êtes contre deux adversaires ou plus, appelez toute mise sur le tournant. Par contre, si le tableau a une paire, et qu'il y a une mise et une relance devant vous, faites attention. Vous êtes peut-être devant une main pleine. Si vous l'êtes, vous tirerez mort. Vous pourriez être devant un set ou deux paires. Encore un fois, la connaissance de vos adversaires vous aidera à déterminer ce qu'ils pourraient détenir. Si vous êtes contre quelqu'un qui ne relance jamais un tableau assorti sans qu'il puisse battre une couleur, jetez votre main. Si le tournant ne vous a pas aidé et qu'il y a une mise devant vous, non seulement le coût a été rehaussé, mais le nombre de tournées d'enchères futures a diminué. Vous avez moins d'opportunités de punir vos adversaires si vous complétez votre main. De plus, plusieurs d'entre eux vont probablement se coucher sur le tournant aussi, vous laissant avec moins d'adversaires à punir, si vous deviez être chanceux sur la rivière.

◆ DEVRIEZ-VOUS CONTINUER AVEC VOTRE TIRAGE?

Flopper une quatre couleur ou une bilatérale est une situation courante. Si c'est relativement peu coûteux, vous resterez invariablement pour la carte de tournant - en particulier lorsque vous êtes certain que votre main sera la meilleure si vous la complétez. Mais, la majeure partie du temps, la carte de tournant sera une brique. Après tout, si vous avez floppé une quatre couleur, il n'y a seulement que neuf cartes restantes de votre sorte dans le paquet. Même si vous ne complétez pas votre suite ou couleur sur le tournant, c'est habituellement profitable de voir la carte de rivière dans l'espoir que vous serez sauvés et que vous pourrez récolter les profits. Devriez-vous check-relancer ou miser? Supposez que vous aviez Q-J, floppé une bilatérale lorsque 10-9-5 est apparu sur le tableau, et avez fait votre main lorsqu'un 8 est apparu sur le tournant. Si vous êtes vraiment chanceux, un de vos adversaires a 7-6 ou J-7 et a fait une suite plus petite. Vous aimeriez voir cela, puisqu'il serait mort.

Si vous essayez de check-relancer et vos adversaires passent derrière vous, vous avez perdu de l'argent. Devriez-vous miser, en espérant de mettre plus d'argent dans le pot? Ou, êtes-vous mieux de check-relancer et essayer pour un plus grand retour, considérant que, vous ne pourrez pas mettre aucun argent dans le pot du tout si vos adversaires passent également? Il est temps de mettre votre chapeau de Sherlock Holmes et de vous transformer en détective en reconstruisant le déroulement de la main. Y a-t-il eu beaucoup d'action avant le flop, suggérant que vos adversaires ont de grosses mains ou grosses paires? Ont-ils relancé sur le flop, suggérant qu'ils ont tenté de forcer les tirages à se coucher? Ou est-ce qu'ils ont seulement passé et égalisé, suggérant qu'ils avaient également des tirages, qu'ils ont complétés maintenant, mais des plus faibles que le vôtre? Un

adversaire tenant une seule grosse paire pourrait également passer, puisqu'il y a des possibilités de suite sur le tournant. Si vous pensez que c'est le cas, vous êtes bien mieux d'y aller avec une mise, puisqu'il peut appeler, mais jeter sa main s'il mise et que vous relancez.

Si votre adversaire était également sur un tirage, vous pourriez vouloir checker, espérant qu'il essaiera de voler le pot en bluffant. Une autre possibilité est qu'il ait fait une suite plus petite que la vôtre et misera d'une position tardive. Si c'est le cas, vous pouvez relancer avec l'assurance qu'il ne couchera pas sa main - même s'il suspecte que vous ayez la suite noix. C'est une situation dans laquelle se rappeler du déroulement de la main est plus important que savoir les tendances de vos adversaires. Si vous pouvez déduire quel genre de main - ou de mains - vos adversaires sont susceptibles de détenir, vous pouvez décider si il est mieux de miser ou d'essayer de passer-relancer. Rappelez-vous, à moins que vous pensiez que votre adversaire misera et appellera votre relance, miser est l'option préférable.

◆ LE BLUFF SUR LE TOURNANT

Supposez que vous ayez relancé avec A-K avant le flop, puis misé contre deux adversaires lorsque le flop était J-7-3. Vous ne suspectez aucune bonne main, et vous savez que vos adversaires sont assez solides pour se coucher lorsque ils pensent qu'ils sont battus. Puisque vos adversaires doivent considérer la possibilité que vous détenez une surpaire ou un valet avec un bon acolyte, il sera difficile pour eux d'égaliser avec n'importe quoi de moins qu'une main comme J-8. Naturellement, si vos adversaires sont des stations d'appel, ils appelleront avec presque n'importe quoi et vous devrez devenir assez bon pour savoir leurs habitudes, de sorte que vous n'essayiez pas de bluffer quelqu'un qui ne couche jamais une main. Un bon joueur comprendra également que vous pourriez miser une main comme A-K. Mais il pourra ne pas appeler même si il détient une main comme 8-7, puisqu'il ne pourra pas être certain de ce que vous avez et pourrait être battu s'il se trompe à propos de votre bluff. Votre mise peut faire coucher un adversaire avec la meilleure main. Même s'il appelle, la rivière pourrait apporter un as ou un roi et vous gagner le pot. Mais, si vous misez et êtes relancés, jetez votre main. Certainement, quelqu'un pourrait essayer de vous déjouer, mais cela n'arrive pas assez fréquemment pour s'inquiéter de cela, en particulier dans des parties de limites basses. La majeure partie du temps, vous serez battus lorsque vous êtes relancés dans cette situation.

◆ DEVRIEZ-VOUS BLUFFER SUR LE TOURNANT?

Savoir quand tenter un bluff sur le tournant est une décision difficile. Ces cinq conseils peuvent vous aider à décider.

1. Ne bluffez pas les joueurs mauvais. Pour battre un joueur mauvais, vous allez simplement devoir dévoiler la meilleure main.
2. Connaissez votre adversaire. Jettera-t-il une main, appellera-t-il "... pour vous garder honnête?"
3. Pensez-vous que votre adversaire a un tirage, et couchera-t-il sa main s'il ne s'améliore pas sur le tournant?
4. Combien d'argent est dans le pot? Plus le pot est gros, plus il est probable que quelqu'un égalisera simplement à cause de la taille du pot. La plupart des joueurs abandonneront un petit pot plus facilement qu'un gros.
5. Passez en revue mentalement le déroulement de la main. Vos habitudes de mises ou de relances font-ils croire à un bon joueur que vous avez une grosse main? S'il ne croit pas que vous tenez une main bien meilleure, ne bluffez pas.

◆ SEPT CONSEILS DU TONNERRE POUR AMÉLIORER VOTRE JEU SUR LE TOURNANT

Bien qu'il ne soit pas aussi difficile de jouer le tournant que le flop, voici quelques conseils pour les décisions critiques auxquelles vous ferez face.

1. Relancez lorsque vous avez les deux paires supérieures sur le tournant, à moins que le tableau soit assorti ou autrement menaçant.
2. Si vous avez une bilatérale ou une quatre-couleur avec deux adversaires ou plus, égalisez toute mise sur le tournant. Cependant, si le tableau est coordonné et il y a une mise et une relance devant vous, soyez prudent. Vous pourriez faire face à une main pleine.
3. Misez, ou passez (avec l'intention de relancer), lorsque vous êtes sûr que vous avez la meilleure main. Faites payer les adversaires qui sont sur un tirage.
4. Si vous détenez un tirage, vous devriez essayer de compléter votre main aussi économiquement comme possible.
5. Si vous avez une main avec laquelle vous appelleriez, miser - plutôt que d'appeler - est une stratégie supérieure si vous pensez qu'il y a une chance que votre mise fera coucher votre adversaire.
6. Soyez alerte pour un nouveau tirage sur le tournant. Il pourrait vous permettre de continuer de jouer une main que vous auriez autrement couchée.
7. "Devrais-je passer-relancer ou miser?" Cette question revient fréquemment. À moins que vous pensiez que votre adversaire misera et appellera votre relance, vous devriez miser vous-même.

◆ JEU SUR LA RIVIÈRE 4^{ème} tour) après dévoilement de 'The River'

Si vous êtes toujours dans la main avant cette carte de rivière, vous devriez avoir une main forte, ou un tirage à ce que vous croyez être la meilleure main si vous la complétez. Si vous jouez avec des adversaires prudents, ce qui peut avoir commencé comme une confrontation entre cinq ou six joueurs sera réduit à deux - ou peut-être à trois - une fois que toutes les cartes communes auront été exposées.

◆ VALEUR RÉALISÉE VS VALEUR POTENTIELLE

Avant la dernière carte, beaucoup de considérations stratégiques sont basées sur les chances d'améliorer votre main. Vous pourriez, par exemple, miser une main qui consiste en une paire et une quatre-couleur. Pris ensemble, cette paire et son potentiel pour une couleur, avec la possibilité d'améliorer à deux paires ou un triple, ont rendu ce jeu profitable. Et sa valeur était composée d'une valeur réalisée et potentielle.

Une fois que la carte de rivière est exposée, votre main n'a plus de valeur potentielle. Sa valeur est entièrement réalisée - pour le meilleur ou pour le pire. Si ce tirage ne s'est pas matérialisé, vous vous retrouvez avec une paire, et cela peut ne pas être assez pour gagner le pot. De plus, votre pensée stratégique doit également changer. Vous n'avez plus de potentiel sur lequel baser vos décisions.

◆ QUE DEVRAIS-JE FAIRE QUAND JE COMPLÈTE MON TIRAGE?

Beaucoup de débutants au Hold'em checkent automatiquement une bonne couleur d'une position hâtive, espérant passer-relancer, embusquant de ce fait leurs adversaires pour un mise additionnel. D'autres misent toujours. Ce sont deux stratégies très différentes. Laquelle est correcte? Règle générale sur le check-relancer- voici la première règle générale sur le check-relancer: Faites-le lorsque vous croyez que vous aurez la meilleure main la plupart du temps que vous serez appelés. La seconde règle générale sur le passer-relancer est que vous devez être assez certains que votre adversaire misera si vous checkez. Ce n'est pas plaisant de checker une grosse main et voir vos adversaires checker derrière vous, particulièrement lorsque vous savez qu'ils auraient appelé si vous aviez misé. Si vous n'êtes pas certains que vous détiendrez la meilleure main si vous êtes appelés, ou si vous n'êtes pas sûr qu'un de vos adversaires misera si vous checkez, ne check-relancez pas.

◆ PAIRE SUPÉRIEURE SUR LA RIVIÈRE

Un éternel dilemme est quoi faire quand vous détenez la paire supérieure contre un ou deux adversaires et que toutes les cartes ont été données. Vous devez alors choisir entre passer ou miser, ou si votre adversaire agit en premier, d'appeler, de vous coucher, ou de relancer. Si vous êtes observateur, vous aurez noté que certains adversaires miseront presque toujours une paire supérieure sur la rivière, à moins qu'il y ait menace d'une couleur ou suite. D'autres, misent rarement une paire, même lorsque le tableau n'est pas menaçant. La plupart, cependant, tombent quelque part dans le milieu. C'est une question de jugement. Il n'y a aucune formule magique pour vous aider à déterminer la meilleure ligne de conduite, mais il y a certaines choses que vous pouvez faire pour éclaircir votre décision.

Supposons que vous êtes le premier à parler et relancez avant le flop avec A-K. Deux adversaires appellent. Vous misez sur le flop et le tournant. À ce moment, le tableau est A-Q-4-7-9 non-assorti. Toutes les cartes ont été données, personne ne s'est couché, et c'est votre tour d'agir. Devriez-vous miser ou checker? Vous battrez n'importe quelle paire, mais perdrez contre n'importe quelle deux paires. À moins qu'un de vos adversaires détenait une paire de neuf et ait fait un set sur la rivière, vous pouvez probablement écarter l'idée qu'il y a un set contre vous. S

Si un de vos adversaires avait floppé ou tourné un triple, il aurait relancé sur le tournant – lorsque les limites ont doublé. Votre véritable inquiétude, bien sûr, est si l'un de vos adversaires détient deux paires. Si un adversaire détenait A-Q, il aurait probablement relancé avant le flop, égalisé sur le flop, et aurait probablement relancé votre mise sur le tournant. Un adversaire détenait A-7, A-4, Q-4, ou Q-7 aurait probablement relancé sur le tournant. Si vos adversaires relanceraient avec n'importe quelle deux paires et appelleraient avec des mains moins fortes, telles que A-8 ou Q-J, vous voulez miser. S'ils avaient fait deux paires sur le tournant, c'est à ce moment qu'ils auraient relancé. À moins qu'ils détiennent A-9, Q-9, 9-7, ou 9-4, votre mise sur la rivière sera appelé et vous gagnerez. Imaginez maintenant le même scénario mais cette fois, votre adversaire est premier à parler. S'il mise, est-ce que vous devriez vous coucher, appeler, ou relancer, et s'il check, devriez-vous miser? Si votre adversaire est très agressif et tend à jouer avec trop de force des mains faibles, vous pouvez relancer si vous soupçonnez qu'il mise une main plus faible que la vôtre. S'il est un joueur serré, appelez seulement sa mise. S'il est une vraie roche qui bluffe rarement, voir jamais, et qu'il mise sur la rivière, jetez n'importe quoi de plus faible que la paire supérieure avec un très bon acolyte. La clé, naturellement, est de connaître vos adversaires et leurs tendances. Détenir la paire supérieure sur la rivière est une situation très courante, et il est important que vous appreniez à bien la jouer.

◆ LORSQUE LE POT DEVIENT GROS

Les pots deviennent parfois très gros, en particulier quand il y a eu une relance avant le flop. Ceci peut lier un bon nombre de joueurs au pot, et si le flop donne un tirage à la couleur ou à la suite à vos adversaires, vous pouvez être certain qu'ils seront là à la fin. Si les cartes de suites ou de couleurs ne tombent pas, un mise éliminera habituellement tous les adversaires qui tiraient. Souvent, il n'y a seulement que deux ou trois adversaires contestant un gros pot sur la rivière. Vous pourriez être impliqué avec la deuxième paire, ou peut-être la paire supérieure avec un acolyte marginal, et votre adversaire mise. Vous détenez une main que vous jetteriez si le pot était petit, mais avec tout cet argent au centre de la table, que devriez-vous faire?

Supposons que vous jouiez dans un jeu de Hold'em 3\$-6\$ et le pot est 90\$ avant que vous atteigniez la rivière. Si votre adversaire mise, le pot contient maintenant 96\$, et il vous offre 16-contre-1 sur votre argent. Si vous appelez et êtes battus, le coût est seulement de 6\$ additionnel. Si vous jetez votre main et votre adversaire bluffait, vous avez fait une erreur de 96\$. La réponse doit être évidente. Si vous pensez que ceci pourrait être une situation dans laquelle votre adversaire blufferait plus d'une fois sur 16, allez-y et appelez. Si vous êtes sûr que votre adversaire ne blufferait jamais, alors vous pouvez confortablement jeter votre main. Vous êtes toujours mieux de commettre une petite erreur en appelant avec une main perdante qu'une erreur catastrophique en couchant la main gagnante. Dans la situation citée ci-dessus, même si votre adversaire bluffait seulement une fois dans 10, vous êtes bien mieux d'appeler que de vous coucher. Si vous deviez appeler 10 fois, vous perdriez 6\$ à neuf occasions, pour une perte de 54\$. À la 10ème occasion, vous gagneriez un pot de 96\$, pour un bénéfice net de 42\$. Si vous divisez ce 42\$ de bénéfice par chacune des 10 fois que vous avez appelé, votre décision d'appeler vaut 4.20\$ chaque fois que vous la faite - indépendamment de si vous gagnez ce pot en particulier.

Si vous parlez en second et pensez qu'il y a une chance que vous avez la meilleure main, même si vous ne vous considérez pas le favori, vous pourriez relancer si votre adversaire mise. En faisant cela, vous pourriez obliger le troisième adversaire à coucher sa main. Si le premier adversaire misait une main faible en espérant que vous alliez vous coucher, il pourrait maintenant se coucher s'il soupçonne que vous détenez une grosse main. Ce type de jeu ajoute également de la mystification à votre jeu, mais comme tous les jeux trompeurs, vous devez l'employer intelligemment.

◆ CINQ CONSEILS POUR NAVIGUER LA RIVIÈRE

Le jeu sur la rivière peut être complexe. Suivez ces conseils et vous éviterez les problèmes en cours de chemin.

1. Une fois que la carte de rivière est tournée, votre main n'a plus de valeur potentielle. Sa valeur a été réalisée.
2. Votre décision de checker ou miser si personne n'a agi, ou de coucher, appeler, relancer, ou re-relancer s'il y a eu de l'action, peut être basée seulement sur la valeur réalisée de votre main.
3. Lorsque vous faites deux paires, ce sera habituellement la meilleure main. Mais si le tournant ou la rivière apporte une troisième carte assortie, faites attention - votre adversaire pourrait avoir fait une couleur.
4. Lorsque vous êtes en tête-à-tête et le pot est gros, il vaut mieux de se tromper en appelant avec la main la plus faible que de coucher la gagnante.
5. Sur-appeler exige une main qui est assez forte pour battre les mains qui appelleront normalement.

◆ CINQ CONSEILS POUR GAGNER AU HOLD'EM

Si vous jouez au Hold'em correctement, vous aurez incorporé tous ces conseils à votre jeu.

1. Jouez peu de mains de la position hâtive. Vous coucherez un bon nombre de mains, mais vous sauvez de l'argent.
2. La position est critique au Hold'em. Certaines mains que vous coucheriez en position hâtive peuvent être relancées en position tardives.
3. Le flop vous complète bien ou vous vous couchez: Si le flop n'aide pas votre main, considérez vous coucher, indépendamment de la façon dont votre main pouvait avoir l'air avant le flop.
4. Plusieurs de vos adversaires joueront A-K aussi fortement qu'une paire d'as ou de rois, mais elle n'est pas aussi forte. A-K est une main à tirage puissante, mais elle a habituellement besoin d'aide sur le flop pour gagner le pot.
5. Le Hold'em ne fait seulement que ressembler au Stud à sept cartes. En réalité, c'est un jeu très différent dû à l'utilisation de cartes communes, de l'aspect important de la position, et du fait que sur le flop, vous verrez 71 pourcent de votre main pour une simple tournée de mise.

Lou Krieger est l'auteur d'une rubrique de stratégie de poker pour le magazine Card Player. Vous pouvez visiter son site internet à www.loukrieger.com.



LE TEXAS HOLD'EM

No-Limit

5€

La Cave d'Entrée

Cave d'Entrée : 700 en jetons

Recaves : 700 en jetons

ADD-ON : 700 en jetons

Double ADD-ON : 1400 en jetons

(Par joueur : 1 Recave ou 1 Add-on OU 1 double Add-on)

FIN DES RECAVES : 1h30 (Level 4)				
1 ADD-ON : Level 5 à 7 // Double ADD-ON : Level 8 à 10				
FIN DES ADD-ON : Level 10				
SCHEDULE BLIND				
Level	écoulement du temps		Blind	Surblind
1	Départ	0h : 00min	1€	2€
2	+ 30 min	0h : 30min	5€	10€
3	+ 30 min	1h : 00min	10€	20€
4	+ 30 min	1h : 30min	20€	40€
5	+ 30 min	2h : 00min	25€	50€
6	+ 30 min	2h : 30min	50€	100€
7	+ 20 min	2h : 50min	100€	200€
8	+ 20 min	3h : 10min	150€	300€
9	+ 20 min	3h : 30min	200€	400€
10	+ 20 min	3h : 50min	300€	600€
11	+ 20 min	4h : 10min	400€	800€
12	+ 20 min	4h : 30min	500€	1000€
13+	+500 par niveau supplémentaire		1000€	2000€
Level 1 à 6 : + 30min				
Level 7 à 13 et suivant : + 20min				

Valeur Des jetons

Blanc: 1
 Rouge: 5
 Bleu: 10
 Vert: 25
 Jaune: 50
 Noir: 100
 Mauve: 500

Places Payées

1^{er} : 50%
 2^{ème} : 25%
 3^{ème} : 15%
 4^{ème} : 10%

ORGANISATION D'UNE PARTIE ENTRE AMIS

La meilleure façon d'organiser une partie de poker chez soi avec des amis, est de suivre autant que possible les règles des vrais tournois tout en combinant la non élimination rapide des joueurs les plus faible avec la maîtrise temporelle d'une partie pour qu'elle ne soit pas interminable.

Pour cela vous allez trouver ici le meilleur compromis pour jouer au Texas Hold'em chez vous avec vos amis.

◆ Mise en place

1. L'affichette :

Si possible, faites une affichette avec la variante du poker auquel vous allez jouer. N'oubliez pas de préciser le type d'enchère possible. Ex. : « Limit Texas Hold'em » (et de préciser les limites, *voir ci-après*). Exemple d'affichette *page 21*.

Vous indiquerez aussi sur l'affichette :

- la valeur de la cave de départ en jetons.
- les possibilités de recave et Add-on avec leur valeur (*voir ci-après*).
- La valeur des 'Blinds' avec un tableau: fixe ou évolutif (*voir ci-après*).
- La valeur des jetons selon leur couleur (*voir page 10*).
- Les places payées si il y en a (*voir ci-après*)

Si vous jouez toujours au même poker, ne marquez ni date ni heure sur votre affichette. N'hésitez pas à la mettre bien à la vue de tous chaque fois que vous recevrez chez vous, car au poker il est important que les règles soient clairement annoncées.

2. Matériel minimum :

- Une table avec des sièges adaptés à la table.
- Important aussi, disposer d'un tapis de jeux, le plus grand possible. Il en existe à des prix raisonnable sur internet comme des nappes, mais en feutrine pour les jeux de cartes. C'est pratique et cela s'adapte à toutes les tables.
- Un jeu de carte. Honorez vos hôtes avec un jeu en bon état et si possible avec des cartes en plastique.
- Le nombre de jetons suffisant pour tous les joueurs. Chaque joueur peut apporter son set de jetons, l'important est que les jetons ne soient pas marqués de valeur. Même des jetons de styles différent importe peu. C'est la couleur du jeton qui compte.
- Une bonne horloge, voire un chronomètre, pour savoir la valeur des Blinds (*voir tableaux page suivante*).

3. Les caves de départ (ou cave d'entrée) :

Normalement en tournois, chaque joueur doit payer sa cave d'entrée (ou de départ) afin de recevoir ces jetons.

Entre amis, si vous êtes novices ou si vous ne voulez pas jouer d'argent, je vous conseille de faire payer une participation de 1€ symbolique par joueur. Cela symbolise le paiement de la cave de départ par les joueurs afin qu'ils reçoivent leurs jetons ou qu'ils aient le droit d'utiliser les leurs. Cela donne aussi un caractère plus solennel à la partie et les joueurs seront moins désinvoltes. En outre cela limitera les Recaves et Add-on qui entraînent des parties interminable (vous comprendrez ci-après).

Sinon entre amis, les paiements des caves de départ peuvent se situer entre 1€ et 20€ si on veut rester raisonnable. La fourchette entre 5€ et 10€ est parfaite surtout si on accepte les recaves et Add-on (vois ci-après).

4. Début de la partie

Les règles du poker veulent que les places à la table soient tirées au sort. 2 méthodes :

a) Entre amis, mettre le jeton spécial 'Dealer' ou tout signe distinctif indiquant le Donneur à la place prévu pour le premier donneur.

Chaque place est tirée au sort une après l'autre en commençant par celle du donneur puis les places suivantes à sa gauche.

Mélangez le paquet de carte. Chaque joueur tire une carte n'importe où dans le paquet. La carte la plus faible désigne le donneur. Si la carte la plus faible est double, tirée au sort par deux joueurs, les deux joueurs ayant cette même carte retirent une carte. La plus faible désigne celui qui s'assoit.

Tous les joueurs non encore assis retirent une carte pour la place suivante. Attribuer toutes les places ainsi.



b) Une méthode plus simple et rapide si il y a 13 joueurs maximum. Sur la table, placer devant chaque place une carte visible, toutes de même couleur (que des cartes trèfles par exemple). Préparez séparément un paquet avec les mêmes cartes mais d'une autre couleur. Mélangez les. Chaque joueur tire une carte qui lui indique sa place.

La partie se déroule selon la procédure expliquée en *page 6 et suivante*. Mais il y a encore quelques subtilités que vous devez maîtriser sur le déroulement d'une partie.

◆ La régulation des mises obligatoires :

Il s'agit de permettre à la partie d'évoluer si des joueurs sont trop timides dans leur mise non obligatoire.

◆ LES BLINDS

Il s'agit de mises obligatoires que doivent acquitter les deux premiers joueurs à la gauche du Donneur. Le 'Little Blind' ou Petit Blind et le 'Big Blind' ou Grand Blind (ou Surblind). Pour les détails voir *Page 6 et suivantes*.

1. Les Blinds évolutifs :

C'est ici que la règle permet de faire évoluer la partie avec des joueurs trop timorés. La valeur des Blinds augmente au fur et à mesure que la partie avance. Les Gros Blind font de même puisque leur valeur est toujours le double du 'Little Blind'. Ainsi les joueurs qui chacun leur tour deviennent Petit Blind et Gros Blind se retrouvent dans une position où ils doivent autant que possible défendre leur mise lorsque celle-ci devient importante.

La meilleure façon de calculer l'évolution des Blinds est en fonction du temps. Une augmentation toute les 30min pour une partie classique. Mais on peut accélérer le jeu en réduisant le temps entre chaque augmentation des Blinds. La règle des Blinds précisant leur évolution doit être affiché sous forme de tableau. En anglais on appelle ces tableaux les 'Blinds Schedule'.

Il faut bien sûr adapter la valeur des Blinds en fonction du nombre de joueurs et du nombre de jetons dont vous disposez. Tous va dépendre de la valeur du plus petit 'chip' (jeton) que vous aurez décidé : 1\$, 5\$ ou 10\$. Généralement c'est 5\$ en tournois privés de petite envergure. Entre amis 1\$ est préférable.

Le tableau que vous pouvez placer sur votre affiche (ou deux affichettes si la place vous manque), est composé comme suit. Il comporte 3 colonnes. La première colonne indique des 'Level' (=niveau). Ces 'Level' correspondent à une durée fixe qui est ajoutée à chaque niveau et qui doit être précisée en bas de votre tableau (voir ci-dessous).

Le premier tableau ci-dessous précise la durée des 'Level' avec une colonne supplémentaire. Vous pouvez choisir cette option pour votre affiche entre amis et pour plus de clarté. Sinon le tableau à sa droite fait l'affaire.

Level	Partie normale – Entre Amis		Blind	Surblind
1	Au Départ	0h : 00 min	1	2
2	+ 30 min	0h : 30 min	5	10
3	+ 30 min	1h : 00 min	10	20
4	+ 30 min	1h : 30 min	20	40
5	+ 30 min	2h : 00 min	25	50
6	+ 30 min	2h : 30 min	50	100
7	+ 30 min	3h : 00 min	100	200
8	+ 30 min	3h : 30 min	150	300
9	+ 30 min	4h : 00 min	200	400
10	+ 30 min	4h : 30 min	300	600
11	+ 30 min	4h : 30 min	400	800
12	+ 30 min	4h : 30 min	500	1000
13+	+500 par niveau supplémentaire		1000	2000
<i>Partie accélérée : +15min ou +20min Level 1 à 13</i>				

Partie Entre amis		
Level	Blind	Surblind
1	1	2
2	2	4
3	5	10
4	15	30
5	25	50
6	50	100
7	100	200
8	150	300
9	200	400
10	300	600
11	400	800
12	500	1000
13+	1000	2000
+500 par Level en plus		
Partie normale : +30min par Level		
Partie accélérée : +20min par Level		

Ci-dessous, deux manières supplémentaires de faire évoluer les 'Blinds' lors des tournois type :

Blinds Schedule – Tournois Type I		
Level	Blind	Surblind
1	10	20
2	15	30
3	20	40
4	25	50
5	50	100
6	75	150
7	100	200
8	150	300
9	200	400
10	300	600
11	400	800
12	500	1000
13	600	1200
14	800	1600
15	1000	2000
16+	1500	3000
Level 1 à 7 : +30min		
Level 7 à 16 : +20 min		

Blinds Schedule – Tournois Type II		
Level	Blind	Surblind
1	25	50
2	50	100
3	75	150
4	100	200
5	150	300
6	200	400
7	300	600
8	500	1000
9	700	1400
10	1000	2000
11	1500	3000
12+	2000	4000
+ 500 par niveau supplémentaire		
Level 1 à 12 : +30min		

Maintenant, le mieux pour calculer automatiquement l'évolution des Blinds en fonction de la valeur de vos jetons, est d'utiliser le programme « Chips & Blinds Calculator » que vous pouvez télécharger sur notre site <http://quintessence.poker.free.fr>

Ce programme s'ouvre avec EXCEL de Microsoft et il est vraiment efficace. Vous pouvez même imprimer directement une affichette type automatique avec le tableau des Blinds etc.... comme celle de la page 21.

Ce programme calcule automatiquement :
- Le nombre de jetons par joueur et par couleur.
- L'évolution des mises obligatoires (Blinds).
- Le nombre de jetons par joueur pour les Recaves.
- Le paiement des joueurs



C'est le premier et seul programme de calcul de jetons automatique pour POKER que je connaisse. Et on peut être fier puisque c'est l'équipe de Club-Quintessence qui l'a fait.

2. Les Blinds fixes :

Vous pouvez décider de donner un valeur fixe aux Blinds durant toute la partie, mais c'est fortement déconseillé pour ne pas rendre la partie trop fade. Cela est compréhensible si vous avez trop peu de jetons pour jouer.

◆ La réglementation des 'Ante'

Un 'Ante' est une mise obligatoire par tous les joueurs avant la distribution des cartes. C'est un peu la même règle que les 'Blinds' sauf qu'ici tous les joueurs payent. Aucune réglementation n'interdit les 'Ante' au Texas Hold'em. Mais il y aurait doublon avec les 'Blinds' car deux joueurs auraient deux mises obligatoires. Il est donc d'usage de ne pas utiliser les 'Ante' au Poker Texas Hold'em.

◆ La régulation des relances

Il s'agit des mises non obligatoires et libres que chaque joueur décide de faire ou de ne pas faire au cours d'un coup. Pour plus de clarté dans le déroulement d'une partie, ces mises que l'on appelle aussi les enchères, peuvent être encadrées afin d'éviter les excès de certains joueurs.

◆ 1^{er} principe de base : le nombre des relances

Après une première mise (ou ouverture) par un joueur, il est d'usage au Hold'em de n'accepter que trois relances supplémentaires au maximum. Après une troisième relance, les autres joueurs suivent ou se couchent (passent).

◆ 2^{ème} principe de base : la hauteur des relances

Lorsqu'un joueur ouvre les enchères et qu'il fait donc une mise au dessus de la valeur du 'Big Blind' (ou Surblind), la règle de base est que pour relancer par-dessus cette enchère, les joueurs suivants devront augmenter l'enchère au moins à hauteur de ce qu'a rajouter le joueur précédent.

Exemple : La valeur du 'Big Blind' est de 20\$. Le premier joueur après le 'Big Blind' (ou Surblind) ouvre et mise 50\$, soit 30\$ de plus que le 'Big Blind'. Le premier joueur suivant qui souhaitera relancer cette mise devra rajouter au moins 30\$ en plus de la mise précédente. Soit 80\$ minimum au total.

◆ Les limites fixes, Limit Hold'em :

Au 'Limit Hold'em', les joueurs ne peuvent augmenter les mises que dans les limites prédéfinies.

Exemple : Une partie en 'Limit Hold'em' 5\$-10\$. Les joueurs ne peuvent augmenter les mises que de 5\$ au 1^{er} et 2^{ème} Tour (Voir page 6 et 7) et de 10\$ au 3^{ème} et 4^{ème} Tour (voir Page 7). C'est-à-dire que si un joueur mise 40\$ pendant le 2^{ème} Tour, le joueur suivant ne pourra que passer, suivre à 40\$, ou relancer à 45\$ soit 5\$ de plus maximum.

◆ Le cas particulier des 'Spread-Limit' :

Dans une partie au 'Spread-Limit Hold'em' 2\$-20\$, les joueurs peuvent augmenter les mises du montant qu'ils veulent entre les limites prévues, soit ici entre 2\$ et 20\$ pour tous les tours. Un joueur pourra donc augmenter la mise de 17\$ si il veut, mais toujours en respectant le principe de la règle de base à savoir qu'il doit augmenter l'enchère au moins à hauteur de ce qu'a rajouter le joueur précédent.

◆ Le Pot-Limit :

Dans ce cas du 'Pot-Limit Hold'em' un petit calcul est nécessaire. Le principe est que le joueur qui veut augmenter la mise au maximum autorisé peut le faire à la hauteur du Pot au moment ou il mise. Ici un exemple s'impose pour bien comprendre :

- Le 'Little Blind' mise 5\$ → Le Pot = 5\$
- Le 'Big Blind' mise 10\$ → Le Pot = 15\$
- Le joueur suivant (3) suit à 10\$ → Le Pot = 25\$
- Le joueur suivant (4) veut augmenter la mise au maximum, il dit 'Pot'.
La mise du joueur n°3 étant de 10\$, le joueur n°4 commence par miser 10\$
→ Le Pot = 35\$
- C'est après ce paiement de la mise minimum pour suivre que l'on calcule la valeur du Pot. Donc ici le Pot=35\$
Le joueur n°4 rajoute 35\$ à sa mise initiale de 10\$, soit une enchère totale de 45\$. Le Pot est maintenant de 70\$.

◆ Le No-limit Hold'em :

Ici, il n'y a pas de limite aux montants des ouvertures et des relances. Chaque joueur peut jouer ce qu'il veut, le maximum étant son tapis, c'est-à-dire la totalité de ces jetons. Le joueur qui mise tous ces jetons dit « Tapis » ou « All-in ». A ce moment de la partie, tous les autres joueurs restants ne peuvent que suivre ou passer. Le joueur qui suit, fait aussi 'Tapis' mais il ne met pas tous ces jetons si son tapis est plus important que le 1^{er} joueur qui a fait tapis (voir détail page 7).

Au Texas 'No-limit', quand un joueur fait tapis, l'élimination est brutale si il perd le coup. En général, le joueur qui fait 'tapis' ne pourra pas Recaver même si il l'a annoncé avant le coup (voir 'Les Recaves' page 25). Mais entre amis, si l'annonce à été faite avant le coup, on peut accepter le retour du joueur si il rachète dans les temps une cave d'entrée.

◆ La régulation des Caves :

Une cave est la somme d'argent fictive en jeton que possède chaque joueur. Au début d'une partie, tous les joueurs ont la même somme en jetons. Il s'agit de la 'cave de départ' ou 'cave d'entrée'. Il est utile de préciser la valeur de la cave de départ sur l'affichette si vous en faites une, ainsi que son prix d'achat pour participer.

Comme nous l'avons vu Page 24, les caves de départ ont un prix, même très modeste. Ce prix est important car au poker entre amis, il est possible de se refaire une santé en cours de partie pour ne pas être éliminé trop vite. Voici les deux méthodes possibles. On peut autoriser une seule méthode (la recave par exemple), mais généralement les deux sont réalisables au cours d'une partie car leur éventualité n'intervient pas au même moment.

◆ Les Recaves :

Une partie de poker commence par une période de Recave qui débute au commencement de la partie et qui dure en général entre 1h et 1h30. Durant cette période, les joueurs peuvent reprendre une cave de départ pour le même droit d'entrée qu'ils ont payé pour leur 1^{ère} cave, mais seulement si ils sont décaqués, c'est-à-dire qu'ils ont perdu tous leur jetons.

Pour avoir droit à une Recave, le joueur en difficulté doit :

- Avoir sa cave en cours à zéro jetons. C'est-à-dire que le joueur devra attendre de ne plus avoir assez de jetons pour terminer sa mise.
- Avoir annoncé avant un nouveau Coup son intention de Recaver pour ne pas surprendre par pure tactique ses adversaires qui peuvent penser qu'il ne pourra pas suivre le coup et qu'il devra arrêter de jouer.
- Avoir annoncé au début d'un nouveau Tour son intention de Recaver si le joueur a engagé beaucoup de jetons au tour précédent et qu'il s'est mis en difficulté pour suivre ou relancer.
- Payer sa Recave au même montant que sa participation pour sa 1^{ère} cave.
- Etre dans une partie ou la période de Recave n'est pas terminée.
- Ne pas avoir dit 'Tapis' ou 'All-in'

◆ Les 'Add-on' :

La grande différence avec la Recave, c'est que dans la période des 'Add-on' tous les joueurs peuvent racheter une cave supplémentaire et quelques soit leur tapis. Le joueur peut même être le plus fourni en jetons de toute la table, il peut acheter un 'Add-on'.

Si on accepte les Add-on et que le prix de la cave d'entrée est très faible (entre 1€ et 5€), l'idéal est de limiter le nombre d'Add-on : soit un nombre limité d'Add-on possible par joueur, soit l'impossibilité d'acheter des Add-on après un certains temps, soit les deux solutions.

On peut aussi décider une seule Recave ou un seul Add-On par joueur. Ainsi, un joueur ne pourra pas cumuler une Recave puis un 'Add-on'.

A savoir : Que faire lorsque un coup en cours est à cheval entre la fin de la période des Recaves et le début des Add-On ?

- Dès que la période des Recaves est terminée, si il y a un coup en cours, un joueur peut se Recaver si il à moins de jetons que la valeur du 'BIG BLIND' (ou surblind) en cours. On termine le coup sans Add-on possible.
- Au coup suivant, les Recaves ne sont plus possibles et tous les joueurs en lice peuvent acheter un 'Add-on'.

A savoir : Au Texas Hold'em, un coup comporte 4 tours d'enchère possible comprenant la distribution d'un nouveau jeu de carte à chaque joueur, puis le dévoilement du Flop, du Turn et de la River.

◆ Les doubles 'Add-on' :

Au bout d'un certain temps dans une partie de poker, la valeur des mises obligatoires (Blinds) devient très élevée. Ainsi, le joueur qui achète un Add-on se retrouvera de nouveau très vite en mal de jetons. C'est pourquoi, après un certain temps, généralement le vers le Level 8 (environs 3h30 de jeux), pour le même montant que l'achat d'un Add-on, on vous distribue le double de sa valeur.

Cette pratique du 'Double Add-on' doit être indiquée en début de partie.

◆ La distribution des jetons :

Combien de jetons et de quelle couleur par joueur ? C'est la question fatale et la difficulté des joueurs amateurs. Tous va dépendre des jetons dont vous disposez.

a) 1^{er} Principe de base : calculer la cave de départ

- 1- Définissez la valeur de vos jetons en fonction de leur couleur (ex : rouge=5)
- 2- Comptez combien vous avez de jetons par couleur.
- 3- Calculez la somme fictive que représente ces tous vos jetons (ex : 50 jetons rouge de 5\$=250\$)
- 4- Divisez le total fictif de vos jetons par le nombre de joueur.
- 5- Si vous accepter les Recaves, multipliez par 2 le nombre de joueur, et si vous acceptez aussi les 'Add-on' multipliez par 3 le nombre de joueurs dans le '4' ci-dessus.
- 6- Ca y'est, vous connaissez le montant provisoire de votre cave de départ.

b) 2^{ème} Principe de base : nombre de jetons par couleur et par joueur.

Ici le principe est simple. C'est sa mise en œuvre qui est plus complexe.

L'idée est de distribuer d'abord le plus possible les jetons ayant des petites valeurs pour les 'Caves de Départ', et de distribuer les jetons de plus grandes valeurs à l'unité pour les Recaves et 'Add-on' si il y en a. Cela est logique si on considère que les mises obligatoires augmentent au fur et à mesure de la partie. Les joueurs qui vont prendre des 'Add-on' auront plus besoin de jetons de forte valeur unitaire (des noirs de 100\$ par exemple) en fin de partie, qu'au début.

Le véritable casse tête commence ici. Combien de jetons blancs à 1\$, de rouges à 5\$ et de bleus à 10\$ par joueur pour que chacun ait la même somme fictive. Si on a que trois couleurs, doit on en garder une pour les Recaves et Add-on.

Ce casse tête a une réponse. Le programme 'Chips & Blinds Calculator' va calculer tous cela pour vous en fonction de vos jetons et du nombre de joueur. N'hésitez pas à le télécharger sur notre site <http://quintessence.poker.free.fr>

A titre d'exemple, voici un tableau des principales situations avec les valeurs fictives des jetons selon Las Vegas (voir page 10). Pour plus de détails et de possibilités sur le nombre de jetons par couleur et par joueur pour les Recaves et Add-on, utilisez le programme 'Chips & Blinds Calculator' :

Nombre de joueur Nombre de jetons	Cave de Départ (Jetons par joueur)	Cave de Départ si Recave	Cave de Départ Si Recave Et Add-on	Total des jetons
3 joueurs / 200 jetons	195 30 Blancs – 33 Rouges	95 30 Blancs – 13 Rouges	55 30 Blancs – 5 Rouges	100 Blancs – 100 Rouges
4 joueurs / 200 jetons	150 25 Blancs – 25 Rouges	70 25 Blancs – 9 Rouges	50 25 Blancs – 5 Rouges	100 Blancs – 100 Rouges
3 joueurs / 300 jetons	720 30 B – 33 R – 15 B – 15V	365 30 B – 32 R – 15 B – 1V	255 30 B – 31 R – 7B	100 Blancs – 100 Rouges 50 Bleus – 50 Verts
4 joueurs / 300 jetons	535 25 B – 25 R – 11 B – 11V	280 25 B – 24 R – 11 B – 1V	190 25 B – 23 R – 5 B	100 Blancs – 100 Rouges 50 Bleus – 50 Verts
5 joueurs / 300 jetons	435 20 B – 20 R – 9 B – 9V	230 20 B – 19 R – 9 B – 1V	150 20 B – 18 R – 4 B	100 Blancs – 100 Rouges 50 bleus – 50 verts
3 joueurs / 500 jetons	3495 30 B – 33 R – 30 B – 30V 15 J – 15 N	1890 30B – 32R – 30B – 30V 13 J	1235 30B – 31R – 30B – 30V	100 Blancs – 100 Rouges 100 Bleus – 100 Verts 50 Jaunes – 50 Noirs
4 joueurs / 500 jetons	2570 25 B – 25 R – 22 B – 22V 11 J – 11 N	1415 25 B – 24 R – 22 B – 22V 10 J	910 25 B – 23 R – 22 B – 22V	100 Blancs – 100 Rouges 100 bleus – 100 verts 50 jaunes – 50 noirs
5 joueurs / 500 jetons	2100 20 B – 20 R – 18 B – 18V 9 J – 9 N	1145 20 B – 19 R – 18 B – 18V 8 J	740 20 B – 18 R – 18 B – 18V	100 Blancs – 100 Rouges 100 bleus – 100 verts 50 jaunes – 50 noirs
6 joueurs / 500 jetons	1670 15 B – 16 R – 15 B – 15V 7 J – 7 N	915 15 B – 15 R – 15 B – 15V 6 J	610 15 B – 14 R – 15 B – 15V	100 Blancs – 100 Rouges 100 bleus – 100 verts 50 jaunes – 50 noirs
7 joueurs / 500 jetons	1400 10 B – 14 R – 12 B – 12V 6 J – 6 N	745 10 B – 13 R – 12 B – 12V 5J	490 10 B – 12 R – 12 B – 12V	100 Blancs – 100 Rouges 100 bleus – 100 verts 50 jaunes – 50 noirs

◆ Le Paiement des places :

Quelque sois le nombre de joueur en tournois, il n'y a en général jamais plus de 9 places payées. Vous êtes libre de l'attribution des gains. Toutefois le programme 'Chips & Blinds Calculator' vous donnera le nombre de joueurs payés avec leur pourcentage et cela automatiquement.

- 1 à 3 joueurs : 1 places payée : 1^{er} 100%
- 4 à 6 joueurs : 2 places payées : 1^{er} 60% / 2^{ème} 40%
- 7 à 10 joueurs : 3 places payées : 1^{er} 50% / 2^{ème} 30% / 3^{ème} 20%
- 11 à 13 joueurs : 4 places payées : 1^{er} 40% / 2^{ème} 30% / 3^{ème} 18% / 4^{ème} 12%
- Etc ...

◆ Toutes les principales variantes du poker

Voir sur le site : <http://www.clubpoker.net/showpage/?id=5>

ADAGES & EXPRESSIONS DU POKER HOLD'EM

AVOIR LE BOUTON : Permet de parler en dernier, ce qui est un avantage considérable.

AVOIR UN MONSTRE : Désigne une main « énorme ».

BAD BEAT : Perdre le coup sur la dernière carte, alors qu'on était archi-favori.

BEAUTIFUL MOVE : « Bien joué », Belle action, Beau geste.

BACK IN THE BUSINESS : Revenir dans la course.

BACK TO BACK : Deux fois de suite.

DRAWING DEAD : Tirer une carte sans possibilité d'amélioration.

FAMILY POT : Quand tous les joueurs de la table sont dans un coup.

FLUSH DRAW : Lorsqu'il ne manque qu'une carte à un joueur pour faire une « Couleur ».

FULL HOUSE : Un Full, c'est-à-dire, un brelan et une paire.

HE'S STEAMING : « Péter les plombs ».

LIMP IN : Suivre au lieu de relancer, quand on a une bonne main.

ON THE RUSH : Etre dans une période faste.

ON TILT : Jouer de façon risquée par « colère ».

OUT OF POSITION : Avoir le désavantage de parler en dernier.

OVER THE TOP : Relancer quelqu'un qui vous a relancé.

PETITE MAIN : Deux petites cartes dépareillées ou seulement une paire après le flop (Même paire max : A-A).

PETIT JEUX : On a une petite main et sort un petit flop, même si on a un début de suite (3 cartes) ou une paire.

PETIT FLOP : petites cartes dépareillées sans tirage possible a quinte ou a couleur.

POKER FACE : Visage impassible.

QUINTE PAR LE VENTRE : Il n'y a qu'une carte centrale qui puisse faire une Quinte.

ROCK : Désigne un joueur très prudent.

SHORT STACK : Indique un joueur très pauvre en jetons.

SHUFFLE UP AND DEAL : Mélangez les cartes et distribuez. Phrase mythique pour déclarer le tournoi ouvert.

SIDE POT : Un second pot pour les joueurs toujours dans le jeu après qu'un joueur ait fait « tapis ».

SLOW PLAY : Miser moins que votre main avec un bon jeu, pour piéger l'adversaire.

STACK : Tas de jetons dont disposent les joueurs.

STRAIGHT DRAW : Lorsqu'il ne manque qu'une carte à un joueur pour faire une quinte.

STRING BET : S'y reprendre à plusieurs fois pour miser ses jetons, sans avoir annoncé la somme. C'est interdit.

SUITED CONNECTOR : Avoir 2 cartes de même couleur qui se suivent.

SUITE PAR LE VENTRE : Pour faire la quinte, une seule carte possible par le milieu.

TIRAGE JEU MAX : Jeu qui ne peut pas être battu.

TIRAGE QUINTE PAR LES 2 BOUTS : 4 Cartes consécutives pouvant faire une quinte par le bas ou par le haut.

TOP PAIRE : Avoir en main la même carte que la plus forte carte du tapis.

THE TURN : Le tournant du coup.

THE RIVER : Le torrent de la vérité. La carte 'The River' accentue les écarts ou ne change rien au du tour précédent entre les joueurs restant dans 80% des cas ; ou alors renverse la situation de manière dramatique dans les 20% de cas restant.

PETIT JEUX & GROS TURN : On passe. Même si on a un début de suite ou couleur (3 cartes) ou une paire, si le turn est une forte carte (A-K-Q-J) → passe.

LEXIQUE

ALL IN : Miser tous ses jetons en une seule fois, au risque de tout perdre.

ANTE : Mise obligatoire pour tous les joueurs avant que les cartes ne soient distribuées. (VERSION STUD)

AMBUSCADE : Parole + Relance (Check+Raise) Passer et laisser l'autre parier pour mieux le relancer ensuite.

BIG BLIND : Mise de départ obligatoire pour le deuxième joueur placé à gauche du bouton.

BLIND : Mise de départ obligatoire pour le premier joueur placé à gauche du bouton.

BLINDEUR : Premier joueur placé à gauche du bouton.

BOUTON : Etre au bouton c'est être le donneur. Dans les parties avec un donneur non joueur (comme dans les cercles avec croupiers), le bouton est un jeton blanc en général qui est placé devant le donneur fictif. La donne commence par le joueur situé à gauche du bouton.

CALL (SUIVRE) : Le joueur suit en misant la même somme que le joueur précédent pour rester dans le jeu.

CARTE GRATUITE : Quand il n'y a aucune enchère avant de retourner une carte.

CHECKER (Parole) : Rester dans le coup sans miser, si personne n'a misé auparavant.

CHECKRAISE : Passer et laisser l'autre parier pour mieux le relancer ensuite.

DEAL : Distribuer les cartes.

Dealer's Choice : Le donneur choisit la variante de poker qu'il souhaite jouer pour le coup. Il choisit entre plusieurs boutons sur lesquels sont inscrits tous les styles de poker. Celui dont l'inscription correspond au poker qu'il veut jouer est placé devant lui.

DONNE : La donne est la distribution des cartes.

KICKER : Deuxième carte utilisée pour soutenir la meilleure carte.

OUTS : Cartes restant dans le jeu pouvant faire gagner la main.

PAROLE : Rester dans le coup sans miser, si personne n'a misé auparavant. On passe la parole au suivant.

PETIT BLIND : Mise de départ obligatoire pour le premier joueur placé à gauche du bouton.

RAISE ou RELANCER : Le joueur augmente la mise sur son adversaire.

SHUFFLE UP AND DEAL : Mélanger les cartes et les distribuer. Phrase mythique pour déclarer le tournoi ouvert.

SMALL BLIND : Mise de départ obligatoire pour le premier joueur placé à gauche du bouton.

SUIVRE : Le joueur suit en misant la même somme que le joueur précédent pour rester dans le jeu.

SURBLIND : Deuxième joueur placé à gauche du bouton OU Mise de départ obligatoire pour le deuxième joueur placé à gauche du bouton.

SURBLINDEUR : Deuxième joueur placé à gauche du bouton.

TAPIS : Faire tapis, miser tous ses jetons en une seule fois, au risque de tout perdre.

TELL : Comportements qui peuvent trahir le joueur et donner des indications aux autres joueurs.