



Avec les Nuls, tout devient facile!

Poker Texas hold'em

POUR

LES NULS

- ✓ Les fondamentaux de cette variante du poker
- ✓ Les temps forts d'une partie : flop, turn et river
- ✓ L'art du bluff sans être bluffé
- ✓ Les différents tournois : parties privées, clubs professionnels et jeu sur Internet

**Mark « The Red » Harlan
François Montmirel**
Champions de poker



Ce livre à vocation technique ne constitue en aucun cas une incitation au jeu d'argent. Le poker et le poker sur Internet sont des jeux illégaux dans certains pays. Le lecteur est prié de se renseigner.

Poker Texas hold'em pour les Nuls

Titre de l'édition américaine : Texas Hold'em for Dummies

Publié par

Wiley Publishing, Inc.

111 River Street

Hoboken, NJ 07030 – 5774

USA

Copyright © 2006 Wiley Publishing, Inc.

Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

© Éditions First, 2007 pour l'édition française. Publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

ISBN : 9782754004480

ISBN numérique : 9782754037754

Dépôt légal : 2^e trimestre 2007

Traduction et adaptation : François Montmirel

Production : Emmanuelle Clément

Mise en page : KN Conception

Éditions First

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

e-mail : firstinfo@efirst.com

Site internet : www.pourlesnuls.fr

L'auteur

Mark « The Red » Harlan est né à Rawlins, dans le Wyoming, et a suivi exactement la voie qui lui avait été tracée. Armé d'un diplôme en mathématiques appliquées (d'une université qu'il déteste tellement qu'il répugne à la nommer), il s'est commis dans une carrière de vingt ans au sein de l'industrie informatique de la Silicon Valley.

L'expérience professionnelle de Red inclut le travail sur l'interface client pour Appel Computer, la conception du modèle d'enchères d'eBay, la supervision d'applications pour Danger (fabricants du T-Mobile Sidekick) et même la co-crédation de CyberArts Licensing, fournisseur du logiciel de poker pour Mansion et les sites de GamesGrid.

À 8 ans, il a remporté une course d'orientation dans les bois au sein des Cub Scouts, et cette overdose de victoire a définitivement façonné son esprit-si-souple-et-si-adaptable. Cette expérience l'a poussé à démarrer la même année le poker (« où tu gagnes des sous si tu gagnes tout court ») et il est devenu assez bon en 2005 pour être gagnant net dans les World Series of Poker.

Red appartient à l'American Society of Journalists and Authors et a déjà un beau parcours, des *Notes from The Fringe* écrites pendant les beaux jours d'Internet pour le compte d'InfoWorld, jusqu'à ce livre dont il est l'auteur principal et que tout le monde devrait posséder selon lui (c'est le cas de sa maman), *Le Poker Texas hold'em pour les Nuls* (First Éditions). Red s'occupe d'un site Web d'articles sur le poker, www.redsdeal.com, et accueille les courriels (sauf les spams) à l'adresse RedsDeal+HEFDgmail.com (n'oubliez pas le +).

Le traducteur-adaptateur

François Montmirel est né en Vendée mais il a passé son adolescence et la suite de sa vie en région parisienne. Après avoir passé ses diplômes en marketing et publicité, il s'est d'abord fourvoyé dans la télévision par câble puis dans les jeux vidéo (Nintendo). En 1993, il crée la société Joker Deluxe, ce qui lui a permis de côtoyer pendant dix ans les plus grands illusionnistes du monde et les pires joueurs de poker qui soient.

Le poker est sa passion. Il a écrit son premier manuel quand il était encore étudiant, aux éditions Hatier. En 1991, il devient professionnel du black-jack, collabore avec le magazine *Gamble* et publie *Poker gagnant*, en deux tomes, qui secoue les idées sur le poker en France.

Ses deux titres internationaux gagnés en 1998 et 2000 prouvent ses qualités de joueur, mais c'est surtout en traduisant *Le Poker pour les Nuls* en 2005 qu'il obtient la reconnaissance unanime du métier. Il se met alors à dispenser des cours de poker, et publie en 2006 le manuel considéré comme la bible du poker de tournoi : *Poker Cadillac*. Prolongement logique : le voilà aujourd'hui directeur scientifique de l'École française de poker. Son blog est le plus visité en matière de poker francophone : www.over-pair.com.

Poker Texas hold'em pour les Nuls est le quinzième livre qu'il a écrit/traduit sur le poker.

Dédicaces

Ce livre est dédié à ma maman, Marijane, et à mon frère, J. Scott Harlan, surtout parce que vous êtes comme deux îles saintes dans un monde qui devrait en avoir beaucoup plus, et aussi parce que vous m'avez supporté pendant toutes ces années.

Remerciements

Je remercie en premier lieu Leslie « All Ska » Dill qui m'a fourni les encouragements et le soutien, ainsi qu'un manque total de conseils, et c'était bien ce dont j'avais précisément besoin pendant la partie la plus stressante de ma vie. Tu sais ce que tu as fait. Je suis content que tu l'aies fait.

Supermercis à mon agent Margot « La Négociatrice flamboyante » Hutchison, pour m'avoir suggéré d'écrire ce texte et avoir relayé mes exigences un peu folles concernant les contrats.

Des mercis en plus pour Elizabeth « Points d'exclamation ! » Kuball pour m'avoir dirigé dans ce projet et n'avoir jamais raccroché quand je disais des folies au téléphone.

Un salut et un clin d'œil pour les Gridders : UCD Aces, ifoundnemo23 et yanksakex. Les gars, vous êtes la raison pour laquelle je travaille sur des sites de poker pour vivre, mais je ne l'ai pas su tout de suite.

Tardifs mais nécessaires, mes remerciements à : Josh « Birdhead » Carter pour son expertise continuelle en informatique et son soutien idéologique sans bornes ; Taqueria Eduardo (TE) pour ses CARNITAS, les plus belles de la planète ; Max « T'es pas Erik » Francis pour avoir alimenté les débats autour du poker, les prêts de sa bibliothèque de poker et l'accompagnement de TE ; Dino ; Konstantin Othmer pour ses faveurs et ses questions répétées ; Fishbon pour ne pas avoir laissé tomber ; Chris Derossi pour ses mille et une choses ; Radiohead pour être le seul groupe de rock qui vaille ; et Clarus au Bitmap Café.

Sommaire



Introduction 1

À propos de ce livre.....	2
Les conventions utilisées dans ce livre	2
Ce que vous pouvez vous passer de lire	3
Prérequis farfelus.....	3
Comment ce livre est organisé.....	4
Première partie : Tout est plus grand au Texas : bienvenue au Texas hold'em !.....	4
Deuxième partie : Le Texas hold'em pas à pas.....	4
Troisième partie : Augmentons les mises : stratégies avancées.....	4
Quatrième partie : Casinos, cercles et Internet : où jouer au hold'em	5
Cinquième partie : Les dix commandements.....	5
Le glossaire.....	5
Les icônes utilisées dans ce livre.....	5
Où aller maintenant	6

Première partie : Tout est plus grand au Texas : bienvenue au Texas hold'em ! 9

Chapitre 1 : Un premier regard au Texas hold'em11

Pourquoi voulez-vous jouer ?	12
La dynamique du jeu	13
L'importance de la position.....	13
Jouer pas à pas	14
Les cartes privatives	14
Approfondissons	17
Décryptez vos adversaires	17
Jouer des rôles	17
Glanez des chiffres.....	19
Les endroits où vous pouvez jouer	19
Les parties privées	20
Les casinos et les cercles	20
En ligne.....	21

Chapitre 2 : Reconnaître une main23

Hiérarchie des combinaisons	23
Carte isolée – main sans paire	25
Une paire	25
Deux paires (ou double paire)	25
Brelan	25
Quinte (ou suite, ou séquence)	25
Couleur	26
Full	26
Carré	26
Quinte flush	26
Quinte royale	27
Lire une main	27
Mains évidentes	27
Mains subtiles	29
La condamnation	30
Payer une main	32
Le gagnant	32
Mains à égalité	33

Chapitre 3 : Dis-moi comment jouer : les bases du Texas hold'em . .35

L'ordre de parole	35
Le bouton	36
Distribuer les cartes	37
Les cartes privatives	37
Le flop	39
La turn	39
La river	39
L'abattage	40
Des blinds à poster	42
Enchérir	43
Le hold'em en spread limit	44
Le hold'em à limites fixes	45
Le hold'em pot limit	45
Le hold'em no limit	46
L'importance de votre capital	48
Taille de capital recommandé	48
Monter et baisser les limites	50
L'étiquette du poker	52
Tenir vos cartes	52
Manipuler ses jetons	53
Jouer à son tour	54
Le pourboire	55

Garder un œil sur le jeu	55
Le hasard et vous.....	56

Deuxième partie : Le Texas hold'em pas à pas.....57

Chapitre 4 : Commençons avec deux cartes59

L'importance de la position	59
Le début de parole.....	60
Le milieu de parole	61
La fin de parole	62
Les mains que vous devez jouer en fonction de votre position.....	63
Surveillez vos adversaires	65
Le nombre de joueurs	65
Les mains que vous devez jouer, celles que vous devez éviter	67
Gagnantes probables.....	68
Perdantes probables.....	69
Mains limites	69
Suivre en voulant « passer ou relancer »	70

Chapitre 5 : Ajoutons le flop71

Ça passe ou ça casse	71
Flops de premier ordre	72
Bons flops	72
Flops marginaux.....	73
Flops résolument dangereux.....	73
Flops nuls de chez Nul.....	74
Les enchères au flop.....	75
Augmenter la taille de la table pour une enchère.....	75
Faire l'enchère.....	76
Payer l'ouverture.....	77
Faire monter la mayonnaise	79
Le check-raise	80
Obtenir une carte gratuite	82
Ce qu'est une carte gratuite.....	82
Empêcher la carte gratuite.....	83

Chapitre 6 : Ajoutons la turn85

Regarder une main se compléter	85
Faire un check-raise ou ouvrir, telle est la question.....	86
Les couleurs faites : l'exception notable	87
Recherchez les « améliorations cachées ».....	89
Mémoriser l'action	90

Deviner quand un joueur touche.....	90
Comprendre l'erreur.....	92
Chapitre 7 : Terminons par la river	95
Les enchères finales.....	95
Le check est courant	96
La traversée de l'ouragan de feu	97
Enchérir avec modération	98
Décidez si vous vous laissez bluffer	99
Montrer sa main... ou non ?	99
À l'affût des erreurs	103

Troisième partie : Augmentons les mises : stratégies avancées..... 105

Chapitre 8 : Jouez les joueurs	107
Cataloguer les joueurs.....	108
Joueurs agressifs contre joueurs passifs.....	108
Décider entre large et serré.....	109
Combinez vos évaluations	110
Rechercher les tells	112
Rechercher le bon endroit au bon moment	112
Qui agit et qui n'agit pas ?	113
Regarder les mains des autres	114
Écouter ce que disent les gens	115
Réactions involontaires	116
Rater tout le reste... ..	117
Piquer droit sur les détails	118
Évaluer la table dans l'ordre	118
Regarder les individus.....	119
Chapitre 9 : Le bluff, où rien n'est ce qu'il paraît	121
Les bases du bluff	122
À votre tour de ne rien lâcher.....	122
Ne bluffez pas les joueurs qui sont moins bons que vous	123
Rendre votre bluff cohérent	124
Quand bluffer.....	125
Bluffer sur l'image de « prédictibilité »	125
Regardez votre main de l'extérieur	126
Bluffer dans la bonne partie.....	127
Qui bluffer	129
Pourchasser les personnalités faibles	129

Tirer avantage d'autres situations.....	130
Le semi-bluff.....	131
Quand utiliser le semi-bluff	131
Pourquoi le semi-bluff ?	132
Que se passe-t-il quand le bluffe rate ?	133
Chapitre 10 : Maximisez vos gains avec le check-raise et le piège .	135
Le check-raise	135
Bluffer sur un check-raise.....	136
Jouer une bonne main avec un check-raise.....	136
Dans quelles conditions faire un check-raise	137
Dans quelles phases du coup faire un check-raise	138
Piéger en sous-jouant	139
Dans quelles conditions vous pouvez sous-jouer	139
La double théorie du sous-jeu	140
Sous-jouer est presque un art	141
Maximisez vos gains	141
Décider quand lever le pied	142
Faut-il checker ou ouvrir à la river ?	142
Chapitre 11 : Camouflez votre style	143
L'anticipation tout au long de la partie.....	143
Façonner un style	144
Changez de style	146
Évitez les embûches	146
Quand les joueurs agressifs se limitent à suivre	147
Relancer et sur-relancer après avoir checké, en limites fixes	148
Jugez quand vous êtes dominé.....	148
Chapitre 12 : Un regard sur les mathématiques	151
Fouiller un fait de fiction en maths et poker	151
Quand c'est assez près, c'est assez bon	152
Comprendre les joueurs est plus important que comprendre les chiffres.....	153
Les maths en raccourci	154
Comptez vos outs	154
Calculez votre cote financière.....	156
Un raccourci vers les maths	157
Combinez les outs et les cotes	157
Utilisez des raccourcis	157
Prenez en compte les cotes implicites	158
Les coin-flips.....	159
Utilisez les maths à votre avantage.....	163

Un peu de mémorisation peut vous mener loin	163
Calculs plus détaillés.....	164
Chapitre 13 : Encore plus loin dans la connaissance	167
La théorie des jeux.....	168
Ce que « théorie des jeux » veut dire	168
Comprendre comment l'utiliser.....	168
Encaissez grâce à la « théorie de l'équité »	170
Croisez l'animal de la psychologie avec la bête des mathématiques.....	171
Retour à	176
 <i>Quatrième partie : Casinos, cercles et Internet : où jouer au hold'em</i>	 179
Chapitre 14 : Rien ne vaut une bonne partie privée	181
Déterminez le niveau et le type de jeu.....	181
Identifiez les mises et les jeux.....	182
Jouez avec des amis	183
Rencontrez des étrangers.....	184
Ce que vous devez céder	185
Écumer le pot	185
Chargez-vous des amuse-gueule	186
Ce que vous pouvez obtenir	186
Profiter de la situation	186
Regarder l'action	187
Rechercher l'inhabituel.....	187
Chapitre 15 : Choisir Internet : les parties en ligne	191
Choisir un site.....	192
Explorer les bonus.....	194
Surveillez vos arrières	197
Traquez les robots.....	197
Repérez la collusion	198
Chapitre 16 : Visitez les casinos et les cercles	201
Jouer dans une salle professionnelle	201
Le personnel	201
Vos débuts	203
Explorez vos possibilités	204
Éviter les erreurs typiques	207

Miser comme il faut	207
Jouer à son tour	208
Relancer dans les règles	208
Surveiller son argent	208
Jouer seulement sa propre main	209
Essayer de décrocher le jackpot	210
Encaisser le jackpot	210
Se qualifier pour les jackpots	212

Chapitre 17 : Mesurez-vous dans les tournois 213

Des différences de taille	213
Les bases du tournoi	214
Le rebuy et l'add-on	217
Structures de prix	220
Comprendre la position en jetons	221
Votre tapis à votre table	222
Votre tapis dans le tournoi	222
Gérez votre tournoi	223
Des tables qui éclatent	223
Vos prouesses dans le troupeau	223
Ajustements de siège	226
Faire éclater la bulle	227
Ajustez votre style pour gagner le prix	228
Gardez un œil sur l'échelle des prix	228
Partager le prix	228

Cinquième partie : La Partie des dix 231

Chapitre 18 : Dix différences entre le poker réel et le poker en ligne 233

Ne pas émettre de tells en jeu réel	233
S'ajuster à la vitesse	234
Comprendre la position	235
Ouvrir l'espace	235
Accéder à son argent	235
Devenir « sérieux » dans la vraie vie	236
Ajouter des maths en ligne	236
Payer un pourboire au donneur	237
Changer de crèmerie	237
Comptabiliser son argent en ligne	237

Chapitre 19 : Dix (ou à peu près) erreurs courantes239

Jouer trop de mains de départ.....	239
Jouer fatigué	240
Jouer hors de sa limite financière.....	240
Faire trop de coin-flips en tournoi	240
Ne pas tenir compte des informations sur les adversaires	241
Devenir impatient.....	241
Rester trop longtemps dans une partie dure	242
Laisser ses émotions prendre le dessus	242
Traiter l'argent d'Internet comme de l'argent factice	243

Chapitre 20 : Dix façons d'améliorer votre partie privée245

Vers des cartes dignes de vous	245
Vers des jetons dignes de vous	246
Vers des repas dignes de vous	246
Vers un éclairage digne de vous	247
Le poker, c'est du vent	247
Les poubelles	247
Le nettoyage.....	248
Des chaises semblables.....	248
Une table de premier ordre	248
Louer le matériel	249

Chapitre 21 : Dix bad beats251

Red contre Spudnut	251
Une femme vaincue par la folie	252
Hellmuth s'arrache les cheveux.....	252
Max et couleur.....	253
Moneymaker, acte 1	253
Moneymaker, acte 2	253
Quand la quinte tousse	254
No limit contre no money	254
Mr Agressif contre Johnny Conservateur	255
Tous les bad beats n'en sont pas forcément.....	255

Chapitre 22 : Dix choses que vous pouvez faire pour vous améliorer257

Étudier pour mieux faire	257
Partager son style de jeu	258
Suivre de près son capital.....	258
S'entraîner physiquement.....	259
Creuser les maths	259

Surfer sur les sites de poker	260
Lire un magazine gratuitement.....	260
Jeter l'éponge quand cela s'impose	261
Varier ses adversaires	262
Ne vous cantonnez pas au hold'em.....	262
Glossaire bilingue	.263
Index alphabétique	.287

Introduction

Allumez la télévision, consultez la presse, passez dix minutes dans une librairie ou visitez un supermarché et vous aurez une idée de la place qu'a prise le Texas hold'em dans le public. Il y a vingt ans, quand je jouais au hold'em dans un casino américain, il n'était pas rare que des gens m'arrêtent pour me demander comment on y jouait. (Je pense que j'ai la bonne tête du gars-qui-a-l'air-inoffensif-alors-on-va-lui-demander.) Aujourd'hui, même ma mère me parle du hold'em.

Le hold'em est un jeu désespérément simple. Il comporte quatre occasions d'enchérir : préflop, flop, *turn*, *river* ; et cinq annonces d'enchères : checker, ouvrir, suivre, relancer et passer. Pourtant cette mécanique simpliste ouvre un boulevard à la vérité et au mensonge, à l'ennui et à la peur, à la technique et à la malchance – en d'autres termes, à peu près tout ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue.

Le hold'em est à la fois un jeu de hasard et un jeu d'adresse – et, chose exaspérante, l'un et l'autre connaissent des fortunes diverses. Inutile de dire que cette interaction est ce qui rend ce jeu douloureux à certains moments et palpitant à d'autres. Si vous voulez trouver un pigeon, ne restez pas à une table d'échecs. Et même, si vous détestez vous faire piétiner par le hasard, ce sera un bon service à rendre à votre pression artérielle que de préférer le tricot au hold'em.

Curieusement, 95 % des gens qui pratiquent le hold'em dans un club professionnel perdent de l'argent – à cause de la nature insidieuse du *rake*, ce prélèvement opéré sur chaque pot par le club. Mais ne perdez pas espoir pour autant. On peut vaincre au hold'em, et en ayant acheté ce livre, puis en vous y référant souvent, vous êtes sur la bonne voie.

À propos de ce livre

Ce livre est un large panorama du Texas hold'em.

Tous les livres de la collection « Pour les Nuls » sont conçus pour devenir des références. Inutile de le lire du début à la fin. Mon conseil est de le considérer comme une salade : fouinez et commencez par les morceaux qui vous semblent les plus goûteux, tout en gardant pour la fin ceux qui vous semblent les plus sophistiqués.

Dans certains des derniers chapitres, il m'arrive de faire référence à des concepts que j'ai déjà développés précédemment, mais c'est fait exprès. Je vous ramène toujours aux fondamentaux pour des petites piqures de rappel.

Ne paniquez pas au fil de votre lecture. Ces pages contiennent beaucoup de choses et personne ne vous oblige à vous souvenir de tout. Vous pouvez toujours faire un retour en arrière pour vous rafraîchir la mémoire.

Les conventions utilisées dans ce livre

Un *terme nouveau* est toujours écrit en italique et sa définition n'est jamais très loin. Si vous êtes un lecteur en diagonale et si vous vous heurtez à un nouveau mot que vous ne connaissez pas, revenez quelques pages en arrière pour le retrouver en italique avec sa définition à proximité (ou consultez le glossaire ou l'index). L'italique est aussi utilisé pour signaler une emphase – et il m'arrive de temps en temps d'être emphatique !

Le caractère Monofont est utilisé pour les sites Web et les adresses e-mail. Ce livre n'en contient pas énormément et vous n'avez pas besoin d'un ordinateur pour apprendre à jouer au Texas hold'em, mais il est certaines références au cyberspace qui sont loin d'être inutiles.

Les encadrés gris ne sont pas indispensables au livre, mais ils font généralement référence au texte d'à côté pour l'illustrer, à moins que je n'y essaie de vous faire rire. Vous en trouverez un à la fin de cette introduction.

Ce que vous pouvez vous passer de lire

Pas de panique quand vous rencontrez un paragraphe signalé par une icône Technique. Elle sert à compléter le corps du texte en lui apportant un autre éclairage.

Deux chapitres peuvent être éliminés à la première lecture parce qu'ils peuvent présenter une difficulté qui les fait planer au-dessus des autres :

- ✓ **Chapitre 13** : Il concerne la théorie des jeux et ne peut être vraiment compris que quand on a bien assimilé le reste du livre.
- ✓ **Chapitre 22** : Assimilez bien les autres sujets de ce livre avant d'essayer de vous améliorer. **Souvenez-vous** : Bâtir une maison sympa et solide n'est possible que si vous avez de bonnes fondations.

Prérequis farfelus

Je suis parti du principe que vous saviez un minimum de choses – quitte à les acquérir à travers ce livre, pour éviter un embarras futur. Je considère donc :

- ✓ **Que vous avez l'habitude des cartes.** Vous savez donc qu'un jeu comporte 52 cartes, quatre couleurs (pique, cœur, carreau, trèfle) de treize cartes chacune. Vous savez ce que sont le valet (noté J), la dame (Q), le roi (K) et l'as (A).
- ✓ **Que vous préférez battre les gens au poker que les voir vous battre.**
- ✓ **Que votre expérience du poker est comprise entre zéro et beaucoup.**
- ✓ **Que vous cherchez à améliorer votre façon de jouer, de quelque niveau qu'elle soit, maintenant.**
- ✓ **Qu'essayer en vain d'attirer l'attention d'une serveuse est pire que de faire une pause à votre table quand vous n'avez pas besoin d'elle.**

Comment ce livre est organisé

J'ai organisé ce livre en parties pour en rendre la lecture plus digeste.

Première partie : Tout est plus grand au Texas : bienvenue au Texas hold'em !

Le chapitre 1 donne une synthèse de concepts plus larges que vous croiserez dans ce livre : le *fonctionnement* de ce jeu, *comment* on y joue et *où* on y joue.

Le reste de cette partie traite de la hiérarchie des combinaisons du poker, de la façon de lire une main, des enchères, des *blinds* et de l'étiquette. Cette section parle aussi d'une des facettes les plus *importantes* du jeu : votre capital.

Deuxième partie : Le Texas hold'em pas à pas

Cette section couvre en détail les enchères et le déroulement des actions autour de vos cartes fermées, du flop, de la *turn* et de la *river*. Il inclut le fait de recueillir des indices sur la force comparée de votre main ainsi que des subtilités comme le *check-raise*.

Troisième partie : Augmentons les mises : stratégies avancées

C'est là que commencent les choses sérieuses : savoir comment jouer les adversaires, bluffer et les piéger. Cette partie inclut aussi la question des chiffres (dont les cotes) et la théorie des jeux.

Si vous ne deviez approfondir qu'une seule partie de ce livre, c'est bien celle-là !

Quatrième partie : Casinos, cercles et Internet : où jouer au hold'em

Si vous pouvez jouer au poker quelque part, c'est ici que j'en parle. C'est aussi l'endroit où vous allez disputer les tournois.

Cinquième partie : La Partie des dix

Tous les grands titres de la collection « Pour les Nuls » ont une « partie des dix ». Dans la mienne, vous trouverez :

- ✓ Une comparaison entre le jeu réel et le jeu en ligne.
- ✓ Les erreurs les plus répandues au hold'em.
- ✓ Les meilleures manières pour améliorer votre partie privée.
- ✓ Les bad beats (parce que tout le monde aime les films d'horreur).
- ✓ Les façons de s'améliorer.

Le glossaire

Seuls quelques livres de la collection « Pour les Nuls » proposent un glossaire (seuls quelques livres sur le poker aussi), mais le poker est tellement envahi par un argot que j'ai senti l'urgence d'en faire un. Les expressions intervenant pour la première fois dans le texte sont imprimées en *italique* et sont suivies par leur définition – le glossaire en dresse la liste par ordre alphabétique en fin de volume.

Les icônes utilisées dans ce livre

Les icônes sont ces petits dessins en marge du texte. Elles sont destinées à attirer votre attention pour une raison particulière :



Cette icône signale une suggestion destinée à vous faire mieux jouer.



Le but de cette icône est de vous éviter de faire un mauvais pas.



Cette icône signale un point de texte ardu dans son contenu. Si vous lisez un texte « High-tech » que vous ne comprenez pas, pas de panique : vous n'en avez pas besoin pour améliorer votre style de jeu.



Cette icône signale une information très importante.



Cette icône signale les cas réservés aux enchères *no limit*. Même si je déconseille fortement aux débutants de se frotter aux parties d'argent *no limit*, il en va tout autrement en matière de tournois.

Où aller maintenant

L'endroit où vous allez vous rendre maintenant est à votre entière discrétion. Si vous n'avez jamais joué au hold'em ou au poker avant, commencez donc par le chapitre 1. Si vous y avez déjà joué mais que vous vouliez combler des carences, je vous suggère de démarrer au chapitre 8 et d'essayer d'en savoir plus sur vos adversaires. Si vous avez déjà beaucoup joué et que vous ayez acquis ce livre par hasard ou par curiosité, allez donc au chapitre 13.

Et n'oubliez pas, si vous voulez entrer en contact avec moi, visitez mon site www.redsdeal.com ou envoyez-moi un message à redsdeal+hefd@gmail.com. Je réponds à tout ce que je reçois tant que ce ne sont pas des spams.

Mon capital et ce livre

Avant que je commence à écrire ce livre, c'est aux World Series of Poker 2005 que j'ai joué au hold'em pour la dernière fois (gagnant net, merci beaucoup). Je pensais que je jouerais pendant que j'écrirais, pour rendre le jeu plus vivant.

Jouant seulement en tournois, au long de trois mois, et en jouant seulement des tournois dont le *buy-in* était moins que 33 dollars (sauf ceux pour lesquels j'avais gagné mon entrée par un *satellite*, ou tournoi qualificatif), j'ai gagné :

✓ 3 596,85 dollars en cash.

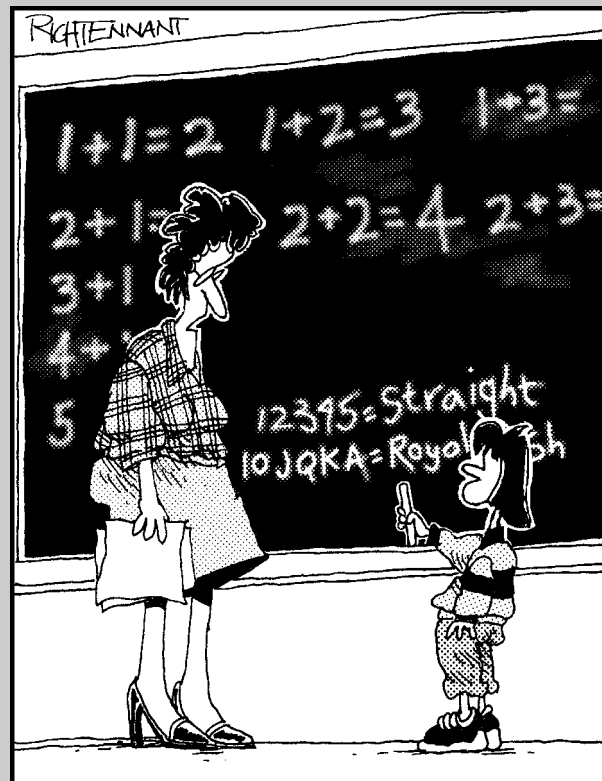
✓ Une place pour un satellite à 535 dollars pour participer au Championnat du monde WSOP à 10 000 dollars.

✓ Une place pour un satellite à 535 dollars pour participer au H.O.R.S.E. (Hold'em, Omaha, Razz, Seven stud, Seven stud high-low).

Je précise que ce n'est pas pour frimer, mais pour illustrer un point : comme on joue au hold'em contre des gens, on peut y gagner. J'ai gagné en n'utilisant rien d'autre que des années de pratique combinées avec les concepts que je développe dans ce livre.

Première partie

Tout est plus grand au Texas : bienvenue au Texas hold'em !



« Nous étudions l'arithmétique, Emily,
pas le Texas hold'em. »

Dans cette partie...

Prenez-la comme une familiarisation avec le Texas hold'em. Je vous présente les mains, la mécanique du hold'em, le déroulement du jeu et les bases du capital. Du flop à la toute fin du coup, tout est là.

Chapitre 1

Un premier regard au Texas hold'em

.....

Dans ce chapitre :

- ▶ Définir son objectif pokérien
 - ▶ Mesurer l'étendue du jeu
 - ▶ Apprécier les fondamentaux du jeu
 - ▶ Trouver un lieu pour jouer
-

Il y a vingt ans, le Texas hold'em vivait dans un relatif obscurantisme aux États-Unis, et en Europe, c'était encore le cas, il y a quelques années seulement. Quand je jouais dans les casinos, je rencontrais souvent des gens qui me posaient des questions sur le jeu... parce qu'ils n'y connaissaient rien !

Seulement voilà : en 2003, un certain Chris Moneymaker est arrivé et a gagné le Championnat du monde de poker WSOP, encaissant deux millions de dollars alors qu'il s'était qualifié sur Internet pour seulement 40 dollars ! À peu près au même moment, le World Poker Tour est devenu le programme télé le plus regardé de l'histoire du Travel Channel, et le poker en ligne s'est imposé au point d'enregistrer une moyenne de plus de 120 000 joueurs à l'instant t !

La folie du poker est devenue telle que ma maman elle-même me dit à propos des tournois télévisés : « C'est comme du capitonnage. Tu dois vraiment être attentif pour saisir les nuances. » Ce n'est pas exactement la façon dont je regarde le jeu qui importe ici, mais le fait qu'elle-même se plaise à le regarder !

Dans ce chapitre, je vous donne un panorama de tout ce que vous pouvez attendre de ce livre. Lisez-le donc puis sautez au chapitre qui vous plaira.

Oh oui, et bonne chance à vous ! Et comme on dit pour démarrer un tournoi, *shuffle up and deal...*

Pourquoi voulez-vous jouer ?



Avant même de vous risquer à une table de cartes, vous devez vous demander : « Qu'est-ce que je fais ici ? »

Voici les réponses possibles à cette question :

- ✓ Je veux juste passer un bon moment avec mes amis.
- ✓ Je veux affûter mon style de jeu.
- ✓ Le hold'em a été détecté par mon radar mental et je veux en savoir plus sur lui.
- ✓ Je veux gagner de l'argent.

Votre raison peut être une combinaison de plusieurs d'entre elles. Mais définir votre motivation principale me paraît primordial.

Ce que je vais dire maintenant vous semblera farfelu, mais je vous assure que je n'ai jamais été aussi sérieux de ma vie : vous ne devez *pas* vous fixer comme objectif de gagner de l'argent. La pression médiatique et l'intérêt du grand public pour le hold'em alimentent l'espoir que vous pouvez gagner, que vous devez gagner, et que vous gagnerez effectivement.

La mauvaise nouvelle est que 95 % environ des gens qui pratiquent le poker dans des établissements officiels perdent de l'argent. C'est le rake qui rend ce jeu si difficile à battre. Le *rake* est ce prélèvement opéré par la maison à chaque pot joué (voir le chapitre 3), et comme la chance apporte un élément de précarité supérieur à votre capacité de gagner, vous devez vraiment maximiser vos gains et minimiser vos pertes pour ne pas voir l'épaisseur de votre portefeuille se réduire inexorablement.

Si vous décidez que votre motivation première est autre que gagner, vous ne vous surpasserez jamais dans l'espoir de la victoire. Et croyez-moi, *personne* à la table ne discutera votre décision s'il vous est égal de perdre ou de gagner.

Comprenez-moi bien. Une de mes motivations est que je joue pour gagner – si je ne le fais pas, je dois m'attendre à des pertes pour les heures et les jours qui suivent. Comme vous affrontez d'autres mortels – des gens faillibles et pleins de fierté –, vous pouvez gagner. Mes amis et moi-même l'avons prouvé mathématiquement sur un laps de temps suffisant.

Mais gagner requiert persévérance, attention et concentration. Lire ce livre est un bon départ. Continuez. Ce faisant, vous êtes déjà au-dessus de la moyenne des joueurs de poker du dimanche – le temps est venu d'affûter vos armes.

La dynamique du jeu

Pour commencer à aborder la complexité du hold'em, vous devez en comprendre deux éléments de base : votre position et la façon dont le jeu est distribué.

L'importance de la position

Dans les clubs en ligne ou en réel, un *bouton* (jeton spécial) signale le joueur qui distribue virtuellement les cartes. Après chaque coup, le bouton passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur assis à gauche du bouton poste une mise automatique appelée le *petit blind*, et celui qui est assis à gauche du *petit blind* poste lui aussi une mise, appelée le *surblind* ou *gros blind*. Petits et gros *blinds* sont des mises obligatoires payées avant le premier tour de donne. Les autres joueurs, eux, reçoivent leurs cartes « gratuitement ». (Pour en savoir plus sur le bouton et sur les *blinds*, voyez le chapitre 3.)

Les joueurs, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, décident s'ils jouent ou s'ils *passent*. Le premier à parler est le joueur assis à gauche du *surblindeur*.

Au hold'em, votre position relative aux autres joueurs est essentielle. Si vous vous trouvez parmi les premiers à parler, vos cartes doivent être meilleures que si vous vous trouviez parmi les derniers à parler – surtout s'il reste beaucoup de joueurs en course. En effet, plus vous parlez tard et moins vous serez surpris par un joueur qui relance inopinément. (Pour en savoir plus sur la position, voyez le chapitre 4.)

En parlant parmi les derniers, vous pouvez vous permettre de jouer des mains plus faibles dans l'espoir de casser les rêves des adversaires si jamais vous touchez un flop adéquat. Les *cotes du pot* (le rapport entre ce que le pot peut vous rapporter et l'espoir d'améliorer votre main) vous indiquent qu'il faut parfois payer l'enchère, même avec une main qui semble marginale. (Pour en savoir plus sur les cotes et sur le côté mathématique du hold'em, voyez le chapitre 12.)

Jouer pas à pas

Comme tous les jeux de cartes, le hold'em observe une procédure rigide quant à l'ordre de donne et d'enchères. (Le chapitre 2 présente un diagramme avec les mains si vous voulez les voir en action à la table.)

Les cartes privatives

Au début d'un coup de hold'em, quand les deux *blinds* ont été postés, tous les joueurs reçoivent chacun deux cartes faces en bas. Ce sont leurs cartes *privatives*. Puis les joueurs décident s'ils *suivent* les *blinds* (en misant à hauteur du *surblind*), les *relancent* (en misant au-delà) ou *passent* (en quittant le coup, simplement en rendant leurs cartes privatives au donneur).

Dans la forme d'enchères appelée à *limites fixes*, les enchères sont de hauteur connue à l'avance. En *no limit*, les joueurs ont toute latitude pour fixer leur enchère à la hauteur qui leur plaît. (Pour en savoir plus sur les différentes sortes d'enchères et leur maniement, voyez le chapitre 3.) Dans le chapitre 4, vous en saurez plus sur les types de mains qu'il faut jouer selon votre position, et comment il faut les jouer.



Si on vient de vous inviter à une partie de poker et si vous n'avez plus assez de temps pour lire le chapitre 4, voici une règle générale que je donne aux débutants et qui fonctionne admirablement :

Si vos deux cartes privatives ne valent pas au moins 10, passez.

Bon, cela semble caricatural, c'est vrai, mais au moins vous ne jouerez que des cartes que vous auriez dû jouer.