

# Cours et méthode pour apprendre à jouer et gagner au poker

## par [Gagner-aux-jeux.info](http://Gagner-aux-jeux.info)

Le poker texas hold'em se joue avec un jeu de 52 cartes. Les cartes de base sont numérotées de 2 à 10. Plus la carte est élevée, plus sa valeur augmente. Les cartes appelées "figures" sont les valets, les dames et les rois. La carte la plus forte est l'As. Un jeu de 52 cartes est séparé en 4 sortes : les piques, les coeurs, les carreaux et les trefles. Chaque couleur compte 13 cartes ( du 2 à l'As ).

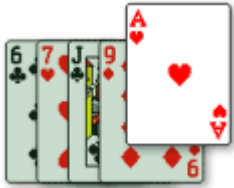

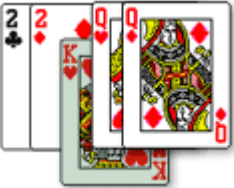
Exemple :

2 ♣ - 3 ♣ - 4 ♣ ... Roi ♣ - As ♣

Traduction des "cartes fortes" au poker :

En Français	En Anglais	Noté sur les cartes
As	Ace	A
Roi	King	K
Dame	Queen	Q
Valet	Jack	J
Dix	Ten	T ou 10

Au Poker Texas Hold'em, l'objectif est d'avoir la meilleure combinaison de cinq cartes, afin de remporter l'argent contenu dans le pot central. Voici le classement des mains (combinaison de cinq cartes) de la plus faible (carte haute) à la plus forte (quinte flush royale) :

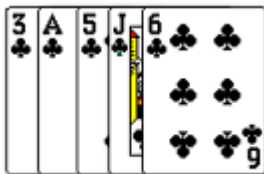
	<p><b>Carte Haute ( High card )</b> : Si vous n'avez absolument aucune combinaison, alors la valeur de votre main correspond à la carte la plus forte en votre possession (dans votre jeu ou bien sur les cartes communes de la table). Par exemple, un As si vous avez un as en main et que les cartes communes sont toutes inférieures.</p>
	<p><b>La paire ( One pair )</b> : La Paire est constituée de deux cartes de la même valeur. Par exemple, deux Dames. Si les deux joueurs ont une meme paire, on considerera une troisieme carte. Par exemple, Q-Q-K-4-3 bat Q-Q-9-3-2 puisque le roi est plus fort que le neuf. On appellera cette main : une paire de Dames au Roi</p>
	<p><b>La Double paire ( Two pair )</b> : Comme son nom l'indique, cette main est composée de deux paires différentes. Si deux joueurs ont chacun deux paires, on considere la paire la plus haute pour determiner le gagnant. Par exemple, Q-Q-5-5-3 bat 8-8-2-2-J puisque la dame est plus forte que le huit. En cas d'egalite sur la premiere paire, on considere la deuxieme paire. Par exemple Q-Q-T-T-5 bat Q-Q-8-8-J puisque la paire de dix bat la paire de huit. En cas d'egalité sur les deux paire, on considere la 5eme carte.</p>



**Le brelan ( 3 of a kind )** : Le brelan est une main qui comporte trois carte de meme valeur. Si deux joueurs ont un brelan, le gagnant est celui qui possede le brelan le plus élevé. Par exemple, Q-Q-Q-T-4 bat 5-5-5-Q-2 puisque la dame est superieur au cinq. Si deux joueurs ont le meme brelan, on considere la 4eme carte ( ou la 5eme en cas d'egalité de la 4eme carte ). Q-Q-Q-A-5 bat Q-Q-Q-J-2 puisque l'As est plus fort que le valet ( J ).



**La suite ( Straight )** : Une suite est une serie de 5 cartes qui se suivent. Si deux joueurs ont une suite, on regarde la carte la plus élevé pour déterminer le gagnant. Par exemple, Q-J-10-9-8 bat 8-7-6-5-4 puisque la dame est superieur au huit. En cas d'egalite de suite, le pot ( l'argent ou jetons mis au milieu de la table ) est partagé. L'As permet de faire une suite dans les deux sens : A-K-Q-J-T ou A-2-3-4-5 ( l'As pouvant etre considéré comme la carte la plus forte ou la plus faible ).



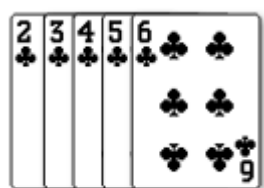
**La couleur ( Flush )** : La couleur est composé de 5 carte de la meme couleur. Si deux joueurs ont la meme couleur, c'est la carte la plus forte qui determine le gagnant. Par exemple  
 A ♣ - J ♣ - 6 ♣ - 5 ♣ - 3 ♣ bat  
 K ♣ - T ♣ - 6 ♣ - 5 ♣ - 3 ♣ puisque l'As est superieur au Roi. On parle alors de "couleur à l'As".



**Le full ( Full house )** : Le full ( ou main pleine ) est composé d'un brelan et d'une paire. Si deux joueurs ont un full, le gagnant est celui qui possede le brelan le plus élevé. Par exemple, Q-Q-Q-J-J bat 5-5-5-T-T puisque le brelan de Dame bat le brelan de Cinq. Si deux joueurs ont le meme brelan , le gagnant sera celui qui possede la meilleur paire ( Q-Q-Q-J-J bat Q-Q-Q-T-T puisque les Valets ( J ) battent les Dix ( T ). Si deux joueurs ont un meme full, le pot est partagé.



**Le carré ( 4 of a kind )** : Le carré est une main qui comporte 4 cartes de la meme valeur. Si deux joueurs ont un carré different, le gagnant est celui qui possede le carré le plus fort. Par exemple, A-A-A-A-J bat 5-5-5-5-K puisque l'As est superieur au cinq. Si deux joueurs ont le meme carré, on considere la 5eme carte pour determiné le gagnant.



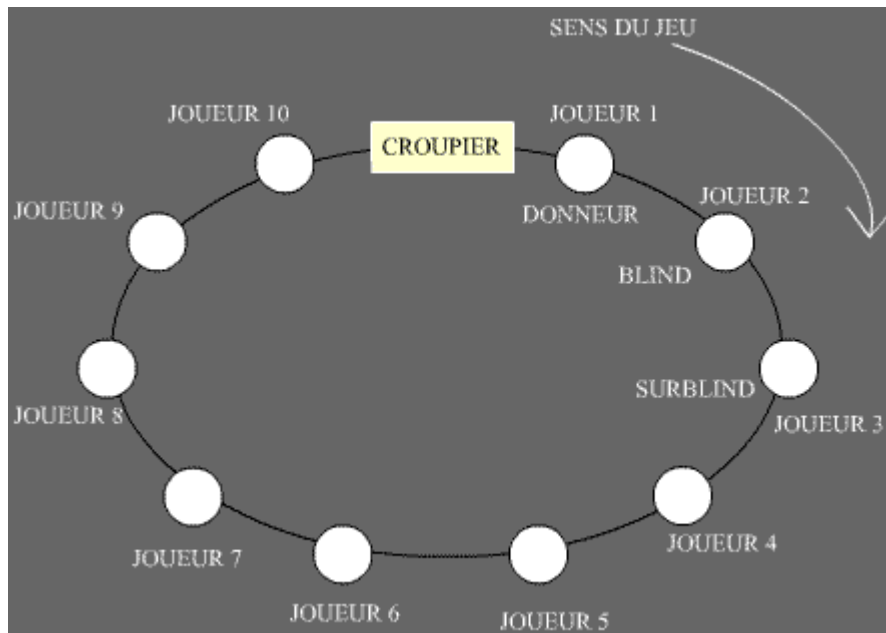
**La suite couleur ( Straight flush )** : Une suite couleur est une main de 5 carte qui se suivent et qui sont de meme couleur. Si deux joueurs ont une suite couleur, le gagnant est celui qui possede la suite la plus élevé. Par exemple  
 7 ♣ - 8 ♣ - 9 ♣ - T ♣ - J ♣ bat  
 2 ♣ - 3 ♣ - 4 ♣ - 5 ♣ - 6 ♣ puisque le valet ( J ) est superieur au six.



**La suite royal a couleur ( Royal flush )** : La plus forte main au poker. Elle est composée de l'As, du Roi, de la Dame, du Valet et du 10 de la meme couleur. Cette main est imbattable puisqu'il n'y a rien au dessus.

Au poker texas hold'em, la partie se joue dans le sens horaire ( sens des aiguilles d'une montre ). Un croupier professionnel est chargé de melanger les cartes et de les distribuer. Dans notre exemple ci dessous ( photo "sens du jeu" ), se trouve à coté du croupier "le donneur virtuel". C'est a partir de lui que va commencer le jeu. **DONNEUR** : C'est le joueur qui est placé sur le siège d'où les cartes vont être distribuées. La position du donneur est symbolisée par le Bouton, un disque vert avec un "D" au milieu. Le joueur tout de suite à sa gauche mise le Small Blind ( mise obligatoire ), et le joueur d'après mise le Big Blind (qui est généralement le double du Small Blind).

A chaque fin de partie, le bouton "donneur" change de joueur. Le donneur actuel le passe a son voisin de gauche qui devient par la suite le nouveau donneur virtuel. etc,... jusqu'a faire le tour complet de la table, pour repartir pour un tour.



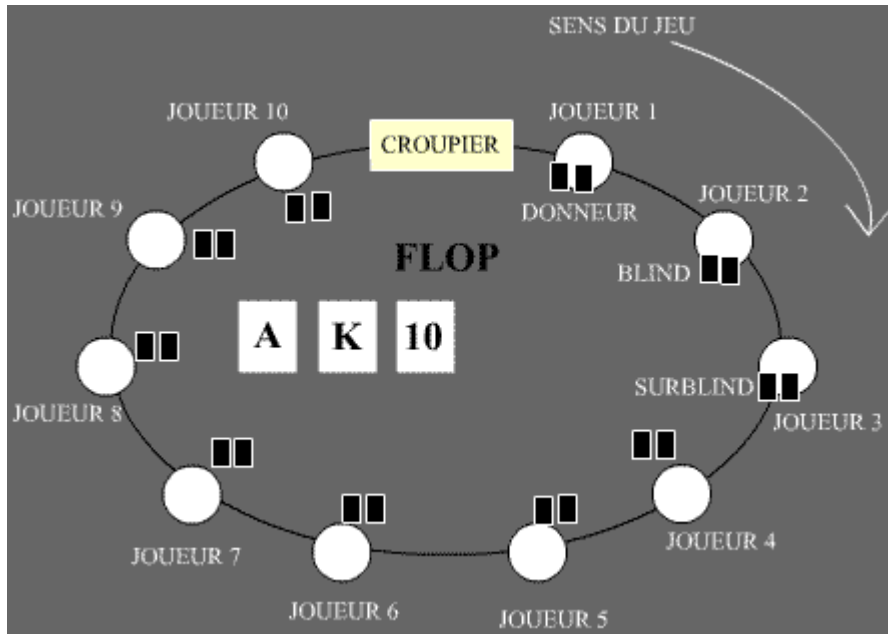
Lorsque le bouton à été donné a un joueur, les deux suivants mettent la petite mise obligatoire ( blind ) et la grosse mise obligatoire ( big blind, en general le double du blind ). Ensuite le croupier donne deux cartes fermées, une par une, a chaque joueurs de la table. )

S'ensuit un premier tour d'enchere. Le premier joueur a gauche du big blind a plusieurs choix possible. Il regarde d'abord ses cartes puis peut decider de :

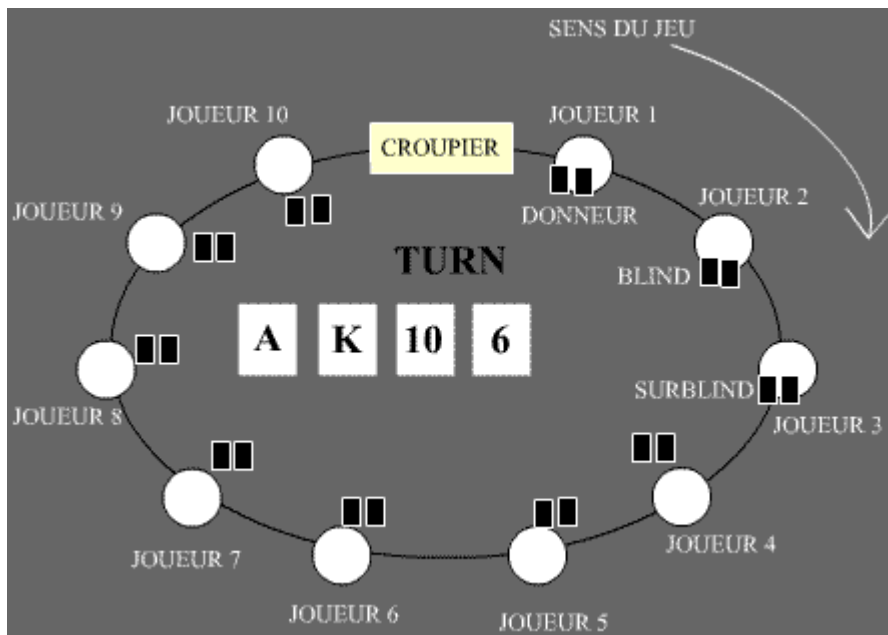
- Se coucher - Fold - ( il jette ses cartes sans miser et ne peut plus continuer a jouer jusqu'au prochain tour )
- Suivre le big blind - Call - ( il met la meme mise que le big blind pour rester dans le jeu )
- Relancer le big blind - Raise - ( il mise comme le big blind mais remet une, deux, ou plusieurs fois la mise en plus )

Chaque joueur doit faire de meme. En cas de relance, les autres joueurs, s'ils veulent rester en jeu, doivent mettre le meme montant que le relanceur. Ou bien le sur-relancer au moins du double. etc...

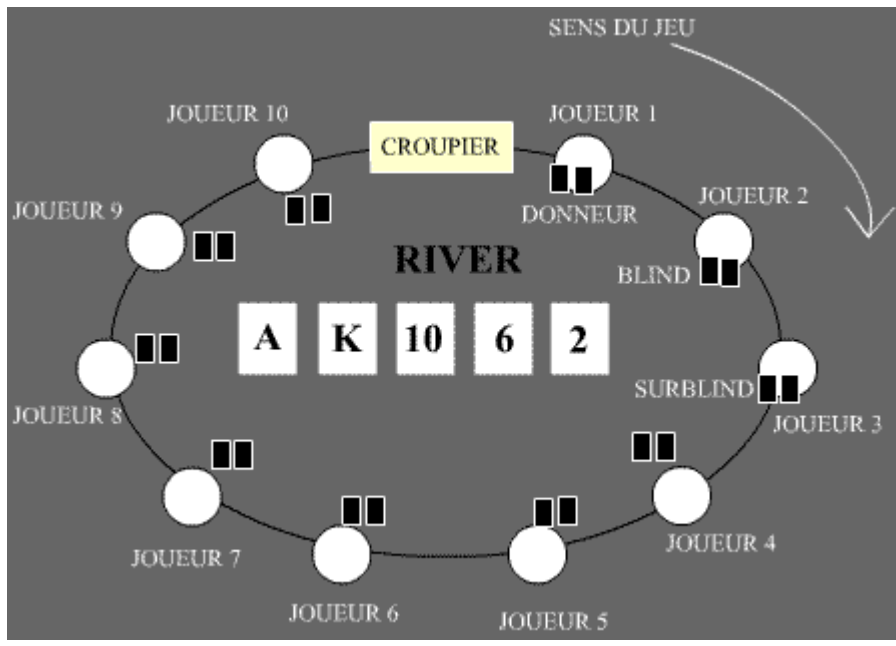
A la fin du premier tour d'enchere, le croupier etale trois cartes sur la table ( apres en avoir "bruler" une - une carte est retirée du paquet pour cette partie et jusqu'au prochain coup, ce qui evite la triche ). L'etalage des trois cartes s'appelle "le Flop" :



S'ensuit un deuxieme tour d'enchere. A ce stade là, c'est au Blind de parler en premier et non au joueur apres le big blind comme lors du premier tour d'enchere ( appelé aussi tour Preflop ). A la fin du tour d'enchere du Flop, le croupier brule une carte et étale la quatrieme carte, appelé "la Turn" :



S'ensuit un troisieme tour d'enchere. Puis le croupier brule une carte et etale la cinquieme carte, appelé "la river" :



S'ensuit un quatrieme tour d'enchere. A la fin du tour d'enchere les joueurs encore restant montrent leurs cartes et le gagnant est determine selon la force de ses cartes. Il remporte alors l'argent ( ou les jetons ) mis au milieu de la table lors des tours d'encheres precedents.

La structure de partie determine les sommes que les joueurs peuvent miser au cours d'une main. Les mises peuvent etre d'un montant fixe ou à votre choix, selon la structure adoptée. Il existe trois types de structures au poker :

- La limite fixe ( Texas hold'em Limit Fixe )
- La limite du pot ( Texas hold'em Pot Limit )
- Le sans limite ( Texas hold'em No Limit ) Variante la plus joué a ce jour.

### **La Limite Fixe :**

Dans cette formule, le montant des mises est fixé à l'avance et est le meme pour tous les joueurs. Par exemple, si vous jouez au 1\$-2\$, les mises sont invariablement de 1\$ pour les tours d'encheres "preflop" et "flop" et de 2\$ pour les tours d'encheres "turn" et "river". Si l'enchere est de 1\$, un joueur doit placer une mise de 1\$, ni plus, ni moins. Si un joueur desire relancer, il le fait de 1\$ supplémentaire pour un total de 2\$. Chaque mise doit etre faite en increments de 1\$ ( et ensuite de 2\$ pour les deux derniers tours d'encheres ).

Cette formule d'encheres aide les joueurs débutants puisqu'ils ne peuvent pas faire une trop grosse erreur. Au 1\$-2\$, un joueur ne peut perdre que 1 ou 2 dollars sur une mise. Dans les autres structures de jeu au poker, un joueur peut perdre son tapis en entier au cours d'une seule tournée d'encheres, ce qui peut etre désastreux pour le joueur débutant.

### **La Limite du Pot :**

Lorsque la structure est à la limite du pot, cela signifie que chaque joueur peut miser ou relancer d'un montant égal au pot ( POT : argent ou jetons mis au milieu de la table lors des tours d'encheres ). S'il y a 100\$ dans le pot, le maximum qu'un joueur peut miser est de 100\$.

Lorsqu'un joueur a misé, il faut prendre en consideration le montant de la mise et l'inclure dans le pot pour déterminer le montant total du pot. De la meme façon, si un joueur desire relancer la mise, on doit ajouter le montant à égaliser et l'ajouter au pot pour connaitre le nouveau montant maximum possible de relance. C'est un peu complexe comme calcul mais on s'habitue à force de jouer.

Par exemple s'il y a 100\$ au centre de la table et que mon adversaire mise 50\$, je dois d'abord égaliser les 50\$ ce qui fait un total de 200\$ dans le pot ( 100\$ originel + 50\$ de la mise adverse + mes 50\$ dollars ). Je peux ensuite relancer d'un montant maximal de 200\$ ( la nouvelle valeur du pot ) pour une mise totale de ma part de 250\$ ( 50\$ de mise + 200\$ de relance ).

Dans cette formule d'enchere, la somme minimale que l'on doit miser est équivalente au montant du Big Blind. Donc, si les blinds sont de 5\$ et 10\$, la mise minimum au cours d'unemain est de 10\$. Contrairement à la Limit Fixe, la mise ne double pas dans les dernieres encheres. La mise minimum est toujours de 10\$ tout au long de la main.

Lorsqu'un joueur desire relancer, le montant de sa relance doit etre, au minimum, équivalent à la somme de la mise ou de la relance qui est devant lui. Par exemple, si un joueur mise 100\$, son adversaire doit relancer au moins à 200\$ ( 100\$ pour égaliser et 100\$ pour relancer ). De la meme façon, si le gros Blind est de 100\$, la relance minimum est de 100\$ pour un total de 200\$. Un joueur peut relancer de tout montant de plus de 200\$ jusqu'à concurrence de ce qu'il y a dans le pot ( pour autant, bien entendu, qu'il possède ce montant dans son tapis propre ).

Si un joueur desire sur-relancer, il se doit de le faire en misant au moins le montant de la relance. Ainsi, dans le cas où un joueur relance le gros Blind qui est de 100\$ à un total de 325\$ - soit une relancede 225\$ - un joueur suivant doit relancer à 550\$ minimum ( 225\$ pour égaliser et 225\$ additionnel pour la relance ).

### **Le Sans Limite :**

La structure sans limite ( ou No Limit ) ressemble beaucoup à la formule "Limite du Pot" que nous venons de voir. La principale différence tient au fait que chaque joueur peut miser tout son tapis à n'importe quel moment durant la main. Meme si le pot contient 200\$, un joueur peut miser 1000\$. Ici aussi, la relance minimale est toujours au moins égale à la somme du gros Blind.

## Les différents profils des **joueurs de poker**

Le **poker** est un jeu où différentes personnes s'affrontent. Chacun avec sa personnalité, son caractère, son vécu et sa façon de réagir selon les situations.

Ce qui a pour conséquence de trouver différentes façons de **jouer** aux **tables de poker**.

Il y a deux facteurs qui vont influencer sur la façon de **jouer au poker** : le nombre de mains et la façon de les **jouer** :

- **Jouer "lache ou serré" :**

Certains **joueurs** jouent énormément de mains. Ils vont **jouer** plus de la moitié du temps. C'est à dire plus de 50 % des mains qu'ils vont recevoir...

A court terme cela peut payer surtout si une chance incroyable les accompagne ! Mais à long terme, ils seront indubitablement perdant. La **sélection de ses mains** est impératif en début de **tournoi** si l'on veut durer. En **cash game**, les "bonnes mains" permettent de grossir son capital argent...

D'autres jouent plus "serré". Ils jouent moins souvent, ce qui peut sembler ennuyeux mais qui rapporte tellement plus...

La sélection de ses mains est d'une importance capitale, rappelez-vous en en permanence. Ne cherchez pas pourquoi vous devez rentrer dans "un coup" mais plutôt pourquoi vous ne devriez pas y entrer ...

Partez du principe qu'à réception de votre main, vous ne devez pas **jouer** sauf si... ( bonnes cartes, bonne position sur la table, adversaires "fragiles", ... )

C'est ce qui fera la différence entre les perdants et vous ! Quoi qu'il arrive, essayez, du moins en début de **tournoi** ou en **cash game**, de ne pas jouer plus de 15-20% de vos mains.

- **Jouer "passif ou agressif" :**

La seconde façon de jouer au poker est dans la manière dont vous allez jouer vos mains. Si vous ne relancez jamais ou très peu, ou que vous ne faites que suivre au lieu de relancer vous êtes un joueur "passif".

Au contraire, un joueur qui mise et relance souvent est considéré comme "agressif".

La meilleure façon de jouer au **poker** est de jouer "serré - agressif". N'allez pas souvent dans un **pot** mais quand vous le faites, faites-le de manière agressive afin de réduire le champ adverse et de **remporter le pot**.

Vous apprendrez plus tard à jouer plus "lache" surtout en milieu de **tournoi** afin de "voler les blinds" pour financer les prochains tours de tables en prévision de l'augmentation des blinds ( cas des **tournoi** ).

- **Les profils bestiaux :**

**Phil Hellmuth Jr**, grand **champion de poker**, définit dans son livre **POKER PRO** cinq types de **joueurs** différents :

### **LE CHACAL :**

Le chacal joue "large et agressif". Il relancera souvent pour peu qu'il est une main un tant soit peu jouable. Il peut remporter nombres de **pots** successivement et faire grossir son **tapis** comme personne. Mais à long terme il risquera de le perdre tout aussi vite. Le chacal est un "maniaque" qui va vous relancer à tout bout de champs. N'hésitez donc pas à le suivre ou le relancer dès que les **cartes** vous seront favorables...

### **L'ELEPHANT :**

L'elephant est un "suiveur" patenté... Il va suivre quoi qu'il arrive parce qu'il pense que son **jeu** est le meilleur.

Il distribue ses **jetons** tant qu'il peut... et c'est tant mieux car c'est un adversaire à qui vous pouvez prendre de l'**argent** quand vous possédez de bonnes **cartes** et que le jeu vous arrange.

Ce n'est pas un **joueur** dangereux sauf pour un chacal qui tentera indéfiniment de le **bluffer**.

### **LA SOURIS :**

La souris est très conservatrice et joue "serré". Elle ne s'aventurera pas à relancer avec une paire de 7 ( 7-7 ) ou une consécutive ( 7-8, Q-J, ... ) Elle ne jouera que les bonnes **cartes** et si elle relance attendez vous à affronter une paire d'**As** servie, paire de **Roi** ou A-K assortis.

### **LE LION :**

est un adversaire dur qui sait **jouer** "serré" mais peut très bien relâcher son **jeu** quand il sent que vous êtes faible et qu'il peut vous **bluffer** de temps à autres ou qu'il sent que vous essayez de le **bluffer**. Il a un bon sens de l'observation et sait quand il doit relancer ou passer.

C'est donc un adversaire à redouter.

### **L'AIGLE :**

L'aigle est un **joueur** d'exception que l'on trouve uniquement dans les **parties d'argent** à grosses mises ou dans les grand **championnat de poker**.

C'est l'élite du **poker**, un véritable **joueur professionnel** qui sait comment repérer votre façon de **jouer**, vos faiblesses et ne fera de vous qu'une bouchée...

Jusqu'à ce que vous deveniez, à votre tour, un aigle !

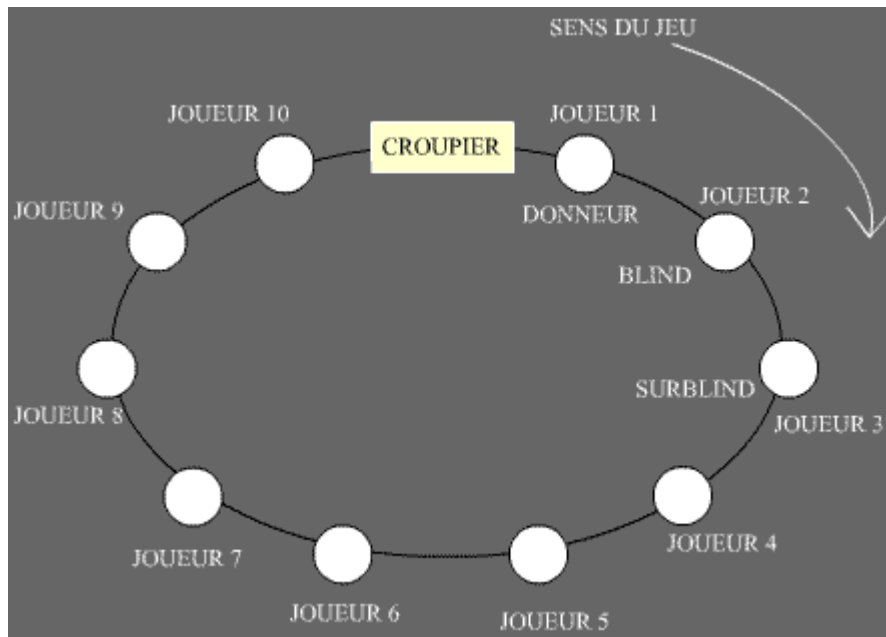
Ne vous frottez pas à ce genre d'adversaire ( ainsi qu'au lion, dans une moindre mesure ) tant que vous n'aurait pas engrené une énorme expérience tactique et pratique du **poker**.

Plusieurs elements sont essentiels pour gagner au poker. Mais lorsque l'on débute, il faut, avant toutes choses, apprendre à selectionner les mains de départ ( les deux cartes que vous recevez ) par rapport à votre position sur la table.

La selection de votre main de départ et la position sur la table, va déterminer votre façon de jouer au cours de la partie.

Il y a une multitude de cartes à ne pas jouer au debut d'une partie sous peine de voir son tapis fondre comme neige au soleil...

Nous nous servons de la photo ci dessous pour mieux comprendre la notion de position :



Au commencement d'une partie de poker, c'est le joueur n°4 qui commence à parler ( il est aussi appelé "under the gun" ou UTG parce qu'il est sous pression, étant le premier à parler ).

Le joueur n°1 est le donneur virtuel, les joueurs n° 2 et 3 mettent les mises obligatoires, donc c'est au joueur n°4 de parler en premier ( il parle en premier uniquement au debut d'un tour de jeu, lorsque les cartes apparaissent - le flop - c'est au petit blind de commencer à parler ( joueur n°2 ) et ce jusqu'à la fin de la partie, ou main, en cours.

Nous allons diviser les mains de départ en trois groupe, correspondant aux trois categories de joueurs à la table :

GROUPE 1 : Joueur 4, joueur 5 et joueur 6

GROUPE 2 : Joueur 7, joueur 8 et joueur 9

GROUPE 3 : Joueur 10, Joueur 1 - donneur - et joueur 2 - Blind

Le joueur 3 est un cas à part puisqu'il a déjà mis le gros blind, il n'a donc plus qu'à "checker" ( reste en jeu sans avoir à miser du fait de sa double mise de départ obligatoire ), dans le cas où personne n'a relancé avant lui, mais nous verrons ce cas plus loin.

Le **Goupe n°1** peut jouer des cartes comme :

**A-A / K-K / Q-Q / A-Ks** ( le "s" signifie "assortie" soit deux cartes de la meme couleur, dans notre cas c'est donc As et Roi de la meme couleur - deux coeur, deux pique, deux trefle ou deux carreaux )

Il est meme conseiller de relancer au moins de trois à cinq fois le surblind pour faire passer un bon nombre d'adversaire apres vous. Nous verrons plus loin qu'il vaut mieux avoir le moins d'adversaire possible avec ce genre de mains.

Le **Goupe n°2** :

TT - AQs - AJs - KQs - AK - 99 - JTs - QJs - KJs - ATs - AQ

Le **Goupe n°3** :

T9s - KQ - 88 - QTs - 98s - J9s - AJs - KTs - 77 - 87s - Q9s - T8s - KJ - QJ - JT - 76s - 97s - Axs ( le "x" voulant dire n'importe quel carte assortie ) - 65s - 66 - AT - 55 - 86s - KT - QT - 54s - K9s - J8s - 75s - 44 - J9 - 64s - T9 - 53s - 33 - 98 - 43s - 22 - Kxs - T7 - Q8s

Les Groupes N° 2 et 3 sont jouables uniquement si personne n'a relancé avant bien entendu. Nous etudierons le relance et les cartes à jeter, un peu plus loin.

Partez du principe que plus vous "parlez tot" , en debut de parole comme les joueurs 4, 5 et 6, plus vous devez avoir une main forte pour jouer et encore plus pour relancer. Comme vous etes en debut de parole vous ne savez pas ce que vont faire les autres apres vous, si vous suivre - "call" - juste le big blind, avec une main comme 7-2 non assortie et qu'un joueur apres vous relance de 5 fois le surblind, vous etes dans l'obligation de jeter votre main du fait de sa faiblesse absolu ! N'en esperez rien. Vous perdez donc une mise betement pour avoir joué une main injouable dans cette position.

Pour résumer : plus vous parlez tot, plus votre main doit etre forte et plus vous parlez tard, fin de parole comme les joueurs N° 9, 10, 1 et 2, plus votre main peut etre "lache", comme A2 ou K-9. Sans qu'il y ai eu une relance avant, bien entendu. Auquel cas, jetez votre main sans hésitation ( du moins au début de votre carriere de joueur de poker, vous apprendrez plus tard à décrypter vos adversaires et donc a jouer plus de main meme en cas de relance ).

Les quelques conseils qui suivent valent aussi bien pour les parties d'argent ( cash game ), que pour les tournois de poker en général.

Apprenez les et gardez les bien en tete, ou mieux en face de vous ( imprimez les ! ).

### 1. **La patience**

La patience est primordiale au poker, c'est ce qui va decider si vous allez perdre ou gagner à long terme.

Partez toujours, et je dis bien TOUJOURS, du principe suivant : Pourquoi je peux rentrer dans le coup ( dans la partie ) ?

Par principe, vous devez jeter votre main, SAUF si c'est une tres bonne main et/ou si j'ai la bonne position sur la table, si personne n'a relancé, ...

Statistiquement, vous recevrez une bonne main 2 fois sur 10 ( soit 20% du temps ). Et oui, le poker est un jeu de patience, du moins si vous souhaitez etre gagnant. Cela peut paraitre ennuyeux a la longue mais n'oubliez pas que pour gagner, il faut savoir respecter certains principes ( ce que font tous les plus grands joueurs de poker du monde ).

### 2. **La selection des mains**

Selectionnez vos mains comme indiqué précédement ( plusieurs tableaux recapitulatif sont disponibles dans la section "Docs" ).

Vous ne serez que gagnant à long terme.

### 3. **Jouez de maniere serré et agressive**

Les plus grand champion de poker joue de cette façon. En selectionnant vos mains de départ et en les jouant agressivement. N'hésitez pas a relancer et sur-relancer vos bonnes mains surtout en fin de parole.

### 4. **Observez vos adversaires**

Point primordiale. L'observation vous permet de trouver une ou plusieurs failles dans la façon de jouer de votre adversaire. Comment joue t'il ses mains en debut de parole ? ( si vous pouvez les voir apres un abattage des mains en fin de jeu ), a quel emplacement de la table relance t'il ? de combien ? Met-il du temps pour miser ? a t'il peur ? etc...

Chaque details à son importance, la façon dont il met ses jetons sur le tapis ( cas de partie en "live" - en vrai, casino ou cercle de jeux ), baisse t'il les yeux quand il a un jeu fort, faible, moyen, ... Servez vous de ces details pour lui mettre la pression, relancer le pour le tester, par exemple.

### 5. **Variez votre jeu**

Afin de ne pas etre "lu" par votre adversaire ( les lions et les aigles savent parfaitement decrypter votre comportement si vous ne variez pas votre jeu ), varier le.

Ne misez pas toujours la meme somme lors de vos relance ou sur-relance. Ne le faites pas toujours de la meme place. Relancer de temps a autres en milieu de parole, si vous avez un jeu "jouable" ( style K-10s ou 10-J non assortie, par exemple ).

Si vous etes en fin de parole et que personne n'a misé avant vous, relancez pour faire peur aux blind et big blind afin de voler leurs mises ( meme avec des mains faible, cela fonctionne tres souvent ).

ATTENTION toutefois à ne pas le faire trop souvent dans cette position, sinon vous serez vite catalogué comme "voleur de blinds".

## 6. **Prenez du recul**

Si vous venez de perdre un gros coup, ne paniquez pas, ne partez pas en "TILT" ( terme employé pour un joueur qui pète les plombs et commence à jouer n'importe comment du fait d'une grosse défaite précédente ).

Respirez un grand coup , faites un tour, prenez un verre d'eau, écoutez un peu de musique pour vous détendre et oublier votre mauvais coup. Ne laissez pas vos adversaires détecter chez vous un mouvement de panique, auquel cas ils en profiteront pour vous destabiliser rapidement.

## 7. **Sachez jeter vos mains**

Ne vous "mariez" pas avec vos mains ou votre jeu. Sachez jeter vos cartes quand la situation l'exige.

Si vous avez une paire de Valet ( J-J ) et que le Flop présente un As ( A ), un Roi ( K ) ou une Dame ( Q ), il peut y avoir danger, surtout s'il y a une mise ou une relance.

Votre adversaire peut avoir fait une paire supérieure à la votre et vous risquez de perdre pas mal de jetons ( ou d'argent ).

Idem si vous avez floppé la "paire max" sur le flop et que ce flop contient trois cartes de la même couleur, pouvant donner une couleur ( ou une suite dans le cas de cartes consécutives ) à votre adversaire mais pas à vous.

Les cotes sont essentiels au poker. Elles permettent de savoir s'il est rentable de rentrer dans un "coup" ou non.

Il faut savoir manier les cotes du pot et les probabilités de voir une carte arriv , qui nous permettra de remporter le pot. Nous allons voir cela simplement, pour vous permettre de manier ces "armes" le plus facilement du monde.

La grande majorit  des d cisions de poker devraient  tre bas es sur l'esp rance math matique de chaque jeu. M me si la plupart du temps il est impossible de d terminer avec exactitude l'esp rance d'une d cision, on peut n anmoins souvent estimer si elle est positive ou n gative. Cela devient plus facile avec l'exp rience.

Les chances de remporter le pot par rapport   notre main, par rapport au nombre de joueurs dans la main et surtout l'impact de l'argent pr sent dans le pot sont des concepts bas s sur les math matiques qui doivent  tre consid r s dans nos d cisions strat giques.

Et comme nous le verrons plus tard, chacune de vos d cisions doit avoir un fondement math matique, m me si vous vous basez beaucoup sur le comportement humain. Et dans certaines situations, ce sont les math matiques seules qui dictent enti rement la d cision.

Parmi ces aspects math matique du poker, on retrouve les cotes du pot et les cotes implicites, qui sont des concepts essentiels   bien ma triser pour connaitre du succ s comme joueur de poker.

### **La cote du pot**

Au poker, l'argent   gagner, ce qu'il y a dans le pot, a une incidence majeure sur la strat gie.

Essentiellement, plus le pot est gros ( par rapport aux mises habituelles dans la partie ), plus il est int ressant d'essayer de le gagner et donc moins vous avez besoin d'une bonne main pour tenter de le remporter, puisqu'il en vaut le coup.

Les cotes du pot sont le rapport qui existe entre ce qu'il y a   l'enjeu et ce que vous devez ajouter pour continuer la main.

Pour d terminer la cote du pot, il faut calculer le rapport entre le montant qu'il faut ajouter pour  galiser la mise par rapport au montant qui est d j  dans le pot.

Par exemple, si votre adversaire mise 10\$ et qu'il y a d j  55\$ dans le pot, vous aurez alors une cote du pot de 65:10. Le calcul est le suivant : Il y a 65\$ dans le pot ( 55\$ plus la mise de 10\$ de votre adversaire ) et vous devez ajouter 10\$ pour  galiser. La cote est donc de 65 : 10 ou 6,5:1

### **Les cotes du pot appliqu es**

Lorsque vous avez une main qui a une valeur imm diate, comme par exemple un brelan, la meilleur strat gie est la plupart du temps de miser pour rentabiliser votre main pendant qu'elle est la main gagnante.

En contrepartie, lorsque vous n'avez pas la meilleur main, vous avez ce que l'on appelle un "tirage". Les tirages peuvent devenir les mains les plus profitables du poker. On d finit pr cis ment un tirage comme une main qui n'est pas la meilleur en ce moment mais qui pourrait "tirer" une carte qui la rendrait gagnante.

Par exemple, si vous avez quatre cartes de suite comme 5-6-7-8 et votre adversaire a une paire de valet, il vous bat en ce moment. Cependant, si la prochaine carte est un 4 ou un 9, vous aurez alors une suite, ce qui deviendra la meilleure main.

Evidemment, pour qu'il y ait un tirage, il faut qu'il reste des cartes   donner. Si toutes les cartes ont  t  distribu es, aucun tirage n'est plus possible, puisque aucune autre carte ne sera donn e.

Or donc, si votre main est un tirage, il faut  valuer les chances que vous avez de compl ter votre main par rapport   l'argent que vous remporterez si votre main est compl t e.

Dans un premier temps, il faut calculer quel est le montant    galiser par rapport au montant qui est d j  dans le pot. Reprenons l'exemple plus haut : votre adversaire mise 10\$, et il y a 55\$ dans le pot, vous aurez alors une cote du pot de 6,5:1.

Il faut ensuite calculer les chances d'améliorer notre main. Supposons que vous avez un 5-6-7-8. Il y a dans le paquet quatre "4" et quatre "9" qui peuvent compléter votre tirage à la suite. Il y a donc huit cartes sur 48 ( 52 cartes dans le paquet moins les quatre cartes de votre main ) qui vous donneront la main gagnante. Les probabilités d'améliorer votre main sont donc de 8/48. En cote, cela fait 48:8 soit 5:1.

Lorsque la cote du pot ( dans cet exemple 6,5:1 ) est supérieure à la cote ( ou probabilité ) de compléter votre main ( 5:1 ), votre jeu a une espérance positive si vous égalez la mise, peut importe si le tirage est frappé ou non. Dans ce cas ci, vous serez payé plus que les chances de gagner la main, ce qui en fait une bonne situation.

Une règle simple vous permettra de vous souvenir de tout ceci sans attraper une indigestion... Une méthode simple est de multiplier vos cartes favorables par deux, puis d'ajouter deux à ce résultat. Cela donne un pourcentage approximatif des chances de compléter votre main au Turn ou à la River. Supposez que vous ayez un tirage couleur au Turn. Vous avez neuf cartes favorables ( 13 couleurs dans le jeu moins vos 4 couleurs à vous ).

$9 \times 2 = 18$  et  $18 + 2 = 20$ . C'est assez proche des 19,6% de chances réelles. ( Vous trouverez un tableau récapitulatif des pourcentages de chances dans la section "Docs".

Les implications stratégiques sont simples : si vous avez 10% de chances de gagner, le prix à payer pour suivre ne doit pas être supérieur à 10% du pot total. Avec 32% de chances, vous pouvez payer une mise jusqu'à un tiers de la taille du pot.

Gardez cette dernière formule en tête et vos calculs s'en trouveront simplifiés...

L'image que vous donnez sur une table de poker à son importance. Votre façon de jouer, de relancer, de miser ou de vous coucher à tel ou tel moment, va forger, dans la tête de vos adversaires, une image de votre jeu.

Il faudra donc en tirer parti par la suite.

Par exemple : si vous jouez de manière serrée, vous ne jouez pas souvent, vous relancez peu, mais quand vous le faites, c'est avec une main monstrueuse. Et cela à plusieurs reprises. Au bout d'un moment, vos adversaires vont se méfier de vos relances, et donc ce sera le meilleur moment pour "bluffer" un coup et jouer avec des "poubelles" ( cartes très faibles comme 7-2 non ass ou 8-4 ) en milieu ou fin de parole.

A user tout de même avec précaution, surtout si vous voyez des "lions" - joueurs solides - à votre table.

Idem si vous jouez souvent, dans pas mal de coups, vos adversaires auront tendance à vous suivre plus souvent ( vous prenant pour un joueur large ), et lorsque vous miserez gros, avec un gros jeu évidemment, vous pourrez les piéger et prendre pas mal de jetons ( ou d'argent ).

Savoir s'adapter au jeu de ses adversaire vous permet de jouer vos main en toute quiétude.  
Partez d'un principe universelle au poker :

**Sur une table serrée, jouez large**  
**Sur une table large, jouez serré**

Sur une table serrée, les joueurs sont conservateurs, bluff peu, relance seulement lorsqu'ils sont une tres bonne mains, etc...

Les occasions de relance sont nombreuses, vous pouvez volez les blinds assez souvent, tenter des bluff monstrueux, ... mais attention en cas de relance voir de sur-relance, vous avez à faire à un gros jeu en face de vous, donc prudence.

Sur une table large, au contraire, les joueurs jouent beaucoup, bluff pas mal, relance a tout va, charge a vous de jouer serré à ce genre de table car lorsque votre main sera bonne, voir tres bonne, vous pourrez rentabiliser au maximum au vu du nombre important de joueurs ayant misé et alimenté le pot.

A votre arrivée sur une table de poker ( en live ou sur internet ) analysez le comportement des joueurs. Vos adversaires jouent ils souvent ? De combien relancent ils ? De quels positions ? Quelles cartes montrent ils à la riviere ( River ) ? Autant d'indice qui vous permettrons de connaitre la "texture" d'une table de poker.

N'oubliez pas que sur les tables large, il y a pas mal de bluffeur, et comme chacun sait, un bluffeur est aussi bluffable...

Reconnaitre une table large d'une table serrée :

#### 1. **TABLE LARGE :**

- La table est "broyante". Les joueurs parlent beaucoup ( ou chat beaucoup - sur internet ) ce qui diminue leur concentration
- Les bluff sont légion
- Les relances sont quasi systematiques
- Il y a toujours du monde au Flop
- Les joueurs "solides" savent quand meme jeter leurs cartes des qu'ils sentent un danger
- Les chacals et les éléphants sont bien représentés

Donc jouez serré sur ce genre de table, sélectionnez bien vos mains et ne vous aventurez pas avec 7-2, meme assortie, preflop "Under The Gun" ( début de parole ).

#### 2. **TABLE SERREE :**

- Les joueurs jouent peu
- Relance rarement, ne s'aventure pas avec n'importe quel carte
- Peu de bluff, ce qui vous laisse l'opportunité de le faire...
- Beaucoup de souris et/ou de lions sur ces tables
- Parlent tres peu
- Jouent un poker d'école et donc savent bien jouer ( la plupart du temps )

Charge à vous de bluffer de temps à autres lorsque vous sentez que personne en va relancer. Tentez en milieu ou fin de parole, pour voler les blinds par exemple.

Au poker, attaquer est primordiale pour protéger sa main. Ne dit-on pas, la meilleure défense c'est l'attaque ?

C'est même impératif au poker, afin de ne pas perdre un "coup" et perdre de l'argent ou des jetons.

Voyons en quoi l'attaque est importante :

Vous jouez Preflop avec une main comme : A ♠ - K ♦

Vous relancez de 4 fois le surblind pour "éradiquer" un maximum d'adversaire preflop. Tout va bien, la plupart des joueurs se couchent sauf le bouton ( donneur virtuel ) et le big blind, qui vous suivent tous les deux.

Le Flop arrive : K ♣ - 7 ♥ - 2 ♣

Vous avez donc "floppé" une paire max avec "kicker max" ( le kicker est la carte qui accompagne votre carte qui fait la paire avec le flop ). A priori pas de souci, d'autant plus que vous voyez mal vos adversaires avoir suivi votre relance avec des cartes comme 7-2, pouvant donner une double paire sur ce flop ( suivre une relance preflop de 4 fois le surblind avec 7-2 est impensable sauf en cas de défaillance mentale ... ).

Donc tout va bien pour l'instant. Sauf que le flop présente deux "trefles". Si un de vos deux adversaires possède déjà deux trefles, il peut tenter d'aller à la turn ( la carte suivante ) pour compléter sa couleur et vous prendre tous vos jetons.

Dans ce cas, il faut attaquer pour protéger votre main contre ce type d'adversaire, casser sa cote financière par rapport au pot et le décourager de suivre financièrement.

Prenons le cas d'un pot actuel, au flop, de 100\$.

Si vous misez "doucement", du style à 30% du pot ( soit 30\$ ), vous laissez une cote pour suivre, à votre ou vos adversaires.

Si vous misez trop fort, 120% du pot ( soit 120\$ ), vous pouvez faire croire à un bluff, pour "arracher le coup" au nez et à la barbe de votre adversaire, il se rebiffera et tentera le coup quand même en suivant votre mise et "tenter sa couleur". Ce qui arrive assez fréquemment.

Le mieux serait donc de miser de manière "standart" dans ce genre de coup, c'est à dire à 70% du pot, ( soit 70\$ ). Cela "cassera" la cote financière de vos adversaires ( tout en leur signifiant que vous avez du jeu actuellement ) qui passeront la plupart du temps, s'ils sont sur un tirage couleur, suite ou avec une simple paire plus faible.

Tester les mains de vos adversaire vous permet de déterminer avec quoi ils peuvent bien jouer et situer la force de votre main a vous, par la meme occasion.  
Cela vous permet de savoir s'il est dangereux ou non de rester dans un coup.

Avec quoi votre adversaire peut il bien jouer ?

- A t'il une main pour suivre une relance ?
- Peut il sur-relancer ?
- Peut etre a t'il une main qu'il couchera a la moindre relance, meme minime ?

Vous ne pouvez repondre à ces questions qu'en testant les mains adverses par un relance ou une sur-relance, tant preflop qu'au flop.

Vous pouvez tester Preflop, lorsqu'un adversaire relance, de le sur-relancer pour voir ce qu'il compte faire. Mais attention : ne le faite qu'avec une main qui a quand meme un certain potentiel comme 10-10, K-Qs, 9-9,...

S'il se contente de suivre, il n'a probablement pas les As ( A-A ) les roi K-K ou les dames Q-Q ( a moins qu'il sous joue sa main, ce qui peut se révéler dangereux pour lui meme ).

Par contre s'il vous sur-sur-relance, stoppez tout et couchez vous, sinon vous risquez de perdre pas mal de jetons ( il doit certainement posseder une grosse paire superieur au Valet ( > J-J ) voire A-Ks ).

De la meme façon, vous pouvez simplement relancer deux adversaires qui ont simplement suivi la mise du big blind, avant vous. Notamment si le joueur Under The Gun ( le premier a parler dans la partie ) a simplement suivi le big blind. Il peut camoufler un gros jeu et essayer de piéger les autres joueurs sans relancer.

S'il suit votre relance, attendez vous a voir un bon jeu en face de vous, par contre s'il vous sur-relance, il y a danger : jeter vos cartes.

Le Check and Raise ( Parole et relancer ) n'est plus ni moins qu'une "arme" de déstabilisation de l'adversaire. C'est ce que l'on appelle "une embusquade".

Le but du Check and Raise est de déstabiliser votre adversaire mais aussi de connaître la force de sa main, implicitement.

Exemple d'un Check and Raise en position UTG ( under the gun , le premier a parler ) :

1. Vous checkez ( ou suivez une mise )
2. un autre joueur suit également
3. Un troisieme joueur ( au bouton ) relance au triple
4. Vous sur-relancez le troisieme joueur au double de sa sur-relance

Et la, je peux vous garantir que le troisieme joueur va se poser une foule de questions...  
Pourquoi relance t'il ? A t'il un gros jeu ? A t'il détecté mon bluff ? etc...

Le troisieme joueur, qui est bouton, donc dans les derniers a parler, essaie peut etre d'arracher le coup en essayant de voler le pot, et donc relance avec un peu tout et n'importe quoi.

Le probleme est que vous l'avez sur-relancé. Ce qui peut l'amener à penser que vous détenez un gros jeu. Donc vous avez deja un ascendant sur lui, du moins psychologiquement à ce moment du coup.

S'il essaie effectivement de voler le pot avec une main moyenne ou tres moyenne, il passera sans broncher ( au pire il attendra un petit moment, comme s'il reflechissais, pour faire "style"... )

Partez quand meme du principe que s'il suit votre sur-relance, il est fort probable qu'il est un jeu monstre, donc n'ouvrez pas forcement "bille en tete" au prochain tour. il est probable qu'il essaiera de vous tendre un piege et de vous prendre vos jetons. Faites un Check ou une petite mise et voyez comment il réagit. S'il ouvre ( mise plus ou moins consequence ) couchez vous.

Vous pouvez aussi pratiquer le "Blocking Bet". C'est a dire : vous misez preflop, votre adversaire relance, vous suivez.

Lorsque le flop arrive, selon votre jeu bien evidentement il vous faut avoir un jeu "jouable", commencer a miser a 70% du pot. La plupart du temps, si votre adversaire n'a rien touché au flop, il se couchera sans poser probleme. Mais s'il suit, mefiez vous, ou vous relance, alors il peut avoir un jeu superieur au votre, et la encore, couchez vous.

Le semi bluff vous servira essentiellement à voler les blinds, si précieux en tournoi du fait de l'augmentation régulière des blinds.

Le semi bluff se fait avec une main qui possède quand même un certain potentiel comme

T ♥ - 8 ♥ / 10 ♣ - J ♣ ou 5 ♦ - 6 ♦

Quelques conseils avant de vous lancer dans un bluff ou semi bluff :

1. Ne montrez jamais vos bluff ( ne montrez pas vos cartes quand vos adversaires se sont couchés ) !!!
2. Ne bluffez pas si trop de joueurs sont dans le coup ( on peut bluffer une personne mais rarement plusieurs )
3. Ne bluffez pas n'importe qui ( en particulier les chacals ou les elephants )
4. Ne bluffez pas dans n'importe quel position a la table ( évitez les bluff preflop "under the gun"... )

Exemple de semi bluff :

Vous possédez T ♥ - 8 ♥

Vous suivez le big blind, et deux autres joueurs aussi.

Arrive le Flop : K ♦ - J ♦ - 2 ♥, vous donnant tirage quinte ( suite ) et tirage couleur "backdoor" ( backdoor veut dire qu'il vous manque deux cartes pour compléter )

Le joueur n°1 check, le second joueur également. Vous pouvez penser que personne n'a de jeu fait ( a moins de camoufler une grosse main mais improbable dans notre cas ).

A ce moment la, vous ouvrez a 70% du pot, comme si vous aviez quelque chose. Un joueur suit et l'autre se couche.

Arrive au Turn : 4 ♥, vous donnant cette fois ci un véritable tirage couleur a coeur.

Vous ouvrez à hauteur du pot et votre adversaire vous suit, probablement lui aussi sur un tirage quelconque.

La River : A ♣, ce qui ne vous donne rien mais votre adversaire peut être perturbé par l'arrivée d'un as et sans avoir complété sa couleur ou sa quinte ( suite ).

C'est alors à vous d'ouvrir encore pour tester votre adversaire, qui se couche face à votre mise, probablement dû à son tirage manqué et à l'As qui vient d'apparaître.

Mais n'oubliez pas de bluffer avec parcimonie, afin de ne pas être repéré et être suivi plus souvent dans vos bluff.

L'incitation au bluff est une technique dont on parle rarement mais qui est dévastateur pour votre adversaire.

Le but du jeu est de laisser votre adversaire croire que vous n'avez pas grand chose afin de le laisser miser et de lui prendre un maximum de jetons ( ou d'argent ).

Exemple flagrant ( et qui arrive assez souvent pour peu que l'on joue souvent au poker ) :

Vous possédez cette main : A ♥ - 8 ♥ et vous êtes Big Blind.

Les joueurs de début de parole ont jeté leurs mains. Un joueur en milieu de parole relance à 3 fois le surblind. Tous le monde se couchent. Votre tour arrive et, ma foi, votre main vous paraît assez jouable financièrement au vu de la mise obligatoire que vous avez déjà mise ( votre Big Blind ).

Donc vous suivez.

Arrive le Flop : J ♥ - 7 ♥ - 2 ♥

Et là vous vous retrouvez avec une "couleur max" ( couleur à l'As ). Le bonheur absolu !

Mais ATTENTION à ne pas vous emballer. N'essayez même pas de miser quoique ce soit à ce stade. Vous possédez la meilleure main actuellement, donc n'affolez pas votre adversaire et laissez le croire que vous n'avez rien.

Donc vous checké, votre adversaire pense naturellement que vous n'avez rien ou que la couleur vous fait peur. Il va vous faire croire qu'il la possède ou qu'il joue avec un brelan de Valet ( J ).

Il se met donc à miser à hauteur du pot pour arracher le pot, vous attendez un peu, faisant mine de réfléchir et de calculer vos chances, vos probabilités, vos cotes, ... puis vous suivez sa relance.

La Turn arrive : 9 ♠

Rebelotte, vous checké, votre adversaire essaie de nouveau de bluffer et d'arracher le pot, il mise encore à hauteur du pot. Vous suivez sa mise encore une fois.

La river : 4 ♣. Même s'il possède un brelan de valet ou une couleur au Roi ( K ), il ne peut vous battre donc afin de ne pas l'effrayer vous continuez à checker. Et pour finir, soit il continue à vouloir arracher le pot en miser encore à hauteur du pot, soit il fait tapis pour vous impressionner et là, ... vous suivez et abbatez vos cartes en lui montrant votre belle couleur à l'As.

Votre adversaire se sera "enferrer" tout seul en misant continuellement afin de vous faire passer

Cibler un adversaire consiste à choisir qui vous allez attaquer ou contre attaquer.

Il est bien évident que s'attaquer à un adversaire qui possède un énorme tapis et une expérience du jeu accru, est une folie pur.

Vous devez sélectionner qui attaquer et à quel moment du jeu.

Attaquer un joueur consiste à le contre-attaquer pour l'isoler.

Exemple :

Un joueur en début de parole ( under the gun ) relance preflop. Tout le monde passe. Vous êtes au bouton avec A♥ - J♥

Vous sur-relancez dans le but de finir le coup à deux ( avec le relanceur under the gun ) et chasser du coup les deux blindeurs.

En sur-relançant, vous ciblez délibérément le joueur qui a relancé précédemment. Alors que lui ne visait personne en particulier dès le début du coup.

Une autre attaque preflop consiste à chasser le Big Blind. Vous êtes Blindeur et personne avant vous n'a suivi ni relancé. Vous pouvez relancer au triple pour chasser le Big Blind du coup ( fonctionne aussi au bouton pour voler les blinds ).

L'attaque au flop est encore plus sensible : L'attaque d'un adversaire se fait s'il y a au moins trois joueurs en tout.

Exemple : Denis parle en premier et est un bon joueur que vous ne souhaitez pas affronter. Il check. Alain est votre cible. Il mise. C'est à vous de parler. Comme vous ne voulez pas que Denis, le bon joueur, reste dans le coup, vous sur-relancez Alain afin de l'isoler et de chasser Denis du coup.

À moins que Denis est checké dans l'intention de camoufler une grosse main, ou de faire un check raise, il se couchera sans poser problème. Et vous vous retrouverez avec Alain en tête à tête, comme prévu.

Avant de vous attaquer à différents adversaires, vous devez d'abord les "cataloguer". Savoir qui joue bien, qui joue mal, qui relance à tout va, qui joue serré, et le tout dans quel position à la table ...

Nous vous conseillons de commencer par "analyser" les trois premiers joueurs de la table, pendant un bon quart d'heure. Idem pour les trois suivants pendant 1/4 d'heure, et pareillement pour les trois derniers. Cela vous donnera un aperçu de qui fait quoi, où et comment.

Charge à vous ensuite d'attaquer les joueurs les plus faibles et si possible qui ont des petits tapis.

Vous voici arrivé à la fin des cours de poker en ligne. À présent vous savez suffisamment de chose sur le poker de tournoi ( et cash game dans une moindre mesure ) pour commencer à bien jouer au poker en ligne et gagner plus souvent.

Entraînez vous sur les tournois gratuits chez Titan Poker : 6 tournois de poker gratuits chaque jour sur TitanPoker - avec des dotations de 50 à 200\$, tout en jouant gratuitement. De plus, une fois par semaine, deux gros tournois gratuits avec des dotations de 1000\$ et 5000\$ sont disponibles. Un **bonus exceptionnel de 150% jusqu'à 500\$** vous est réservé grâce à notre coupon bonus special : [BONUS150 - VISITEZ TITANPOKER](#) -

**JOUEZ MAINTENANT**

**Cours et méthode pour apprendre à jouer et gagner au poker**

par [Gagner-aux-jeux.info](#)