

CE GUIDE A ETE CREE PAR FORZAITALIA21.SI VOUS ETES EN POSSESSION DE CELUI-CI VOUS N 'AVEZ PAS LA POSSIBILITE DE DIVULGUER CELUI-CI DE QUELQUES MANIERES QU'IL SOIT SOUS PEINE DE POURSUITES

Obtenez du succès au Poker:

Gagner au TEXAS HOLDEM **LA METHODE COMPLETE**



1. Les probabilités de départ

Au début de chaque tour de jeu de Texas Hold'em, vous recevez deux cartes qui constituent votre **main de départ**.

Tous les bons joueurs de poker vous le diront, c'est la force de votre main de départ qui influe d'abord le plus sur les résultats !

Aussi, jouer les mains qui méritent d'être jouées et abandonner les mains sans intérêt est la **règle numéro 1** pour gagner au poker.

1 L'évaluation de votre main de départ

Chaque main de départ (par exemple As-Valet, 10-7, etc..) a une probabilité de gagner qui est connue à l'avance et qui dépend du nombre de joueurs.

Par exemple, avec une paire d'As (la meilleure main de départ), vous avez 85% de chance de gagner contre un autre adversaire et 31% si vous jouez contre neuf adversaires.

Le plus important n'est pas de retenir tous les pourcentages par coeur mais de savoir situer la force de votre main.

Retenez simplement que plus il y a de joueurs impliqués dans un coup et plus vos chances de gagner diminuent, quelque soit la valeur de votre main.

Par exemple, c'est pour cette raison qu'il est généralement conseillé de miser avant le Flop (tirage des trois cartes) avec une très bonne main de départ, afin de forcer les mains moins fortes à se coucher et ainsi préserver vos chances de gagner.

2 Les probabilités des mains de départ

Les deux tableaux ci-dessous vous indiquent vos chances de gagner pour une sélection de mains de départ qui vaillent le coup d'être jouées.

Prenez le temps de comparer les différentes mains entre elles afin de comprendre leur hiérarchie.

2 JOUEURS

A-A	85%
K-K	82%
Q-Q	79%
J-J	77%
10-10	75%
9-9	72%
8-8	68%
A-K assorties	66%
7-7	66%
A-Q assorties	65%
A-J assorties	64%
A-K non assorties	64%
A-10 assorties	63%
A-Q non assorties	63%
A-J non assorties	63%
K-Q assorties	62%
6-6	62%
A-9 assorties	61%
A-10 non assorties	62%
K-J assorties	61%

10 JOUEURS

A-A	31%
K-K	27%
Q-Q	23%
A-K assorties	22%
A-Q assorties	20%
J-J	20%
K-Q assorties	20%
A-J assorties	19%
K-J assorties	19%
A-10 assorties	19%
Q-J assorties	19%
A-K non assorties	18%
K-10 assorties	18%
Q-10 assorties	18%
J-10 assorties	18%
10-10	17%
A-Q non assorties	17%
A-9 assorties	17%

K-Q non assorties	16%
10-9 assorties	16%

Légende :

A : As (Ace en anglais)
K : Roi (King en anglais)
Q : Reine (Queen en anglais)
J : Valet (Jack en anglais)

Toutes les mains de départ présentées sont des mains de départ avec des espérances de gains positives, c'est à dire que nous vous conseillons de les jouer dans la plupart des circonstances car elles sont généralement gagnantes sur le long-terme.



2. Les probabilités d'améliorations

Imaginez : vous êtes en train de jouer une partie de Texas Hold'em, le flop vient d'être distribué et vous obtenez une **double paire**.

Légitimement, vous espérez toucher un **Full** au Turn ou à la River...

Mais connaissez-vous vos chances d'obtenir ce **Full** ?

Heureusement, il existe une formule mathématique simple pour calculer vos chances d'obtenir une meilleure main au Flop, et cela quelle que soit votre main de départ !

1 Comptez les cartes

En sachant qu'il existe 13 cartes de chaque couleur dans un jeu de carte complet (soit 52 cartes), vous pouvez facilement calculer le nombre de cartes qui amélioreront votre jeu.

Reprenons notre exemple : vous avez une double paire, disons **As-As** et **Roi-Roi**, vous savez donc qu'il reste 2 as et 2 rois dans le jeu, soit **4 possibilités d'améliorations** au total pour toucher le **Full** !

2 Évaluez vos chances

Grâce à la formule ci-dessous, vous allez donc pouvoir calculer vos chances d'améliorer votre jeu :

(possibilités d'améliorations X 4) - (probabilités d'améliorations - 8) = % chances d'améliorations

Avec notre exemple, la probabilité d'obtenir un Full en ayant touché une double paire au Flop est donc :

$(4 \times 4) - (4 - 8) = (16) - (-4) = 16 + 4 = 20$ soit **20% de chance** de toucher un Full

Avec un peu de pratique, vous serez bientôt capable de calculer vos chances d'améliorations en quelques instants !

3 En résumé

Voici un tableau récapitulatif des situations les plus courantes auxquelles vous êtes confronté :

Main au Flop	Vous espérez...	Possibilités d'améliorations	Chance d'améliorations
Tirage suite par les bouts + tirage couleur	Suite ou couleur	15	53%
4 cartes assorties	Couleur	9	35%
Tirage suite par les bouts	Suite	8	32%
Tirage suite par le ventre	Suite	4	20%
Double-Paire	Full	4	20%
Paire	Brelan	2	14%

Remarque : les chances d'améliorations du tableau ont été calculées à partir de la formule mathématique expliquée sur cette page. Cette formule ne donne pas la probabilité exacte que l'évènement se produise mais une estimation très proche de la réalité.

Lexique :

Tirage suite par le ventre : indique qu'il ne vous manque plus qu'une carte pour obtenir une suite et qu'il s'agit d'une carte centrale

Tirage suite par les bouts : indique que vous avez 4 cartes qui se suivent. Il ne vous manque donc plus qu'une carte pour obtenir une suite, soit par le bas, soit par le haut.



3. Les statistiques (1/2)

Au poker, nombreux sont les joueurs débutants qui accusent la malchance d'être responsable de leurs défaites...

Et pourtant ! Si la chance (ou la malchance, c'est selon) peut être indiscutablement un facteur important dans les résultats à court terme, celle-ci est quasi-insignifiante dans les résultats de long-terme.

Pourquoi ? Parce ce que nous sommes tous égaux devant les statistiques.


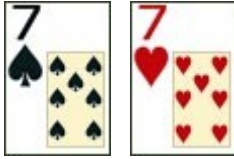
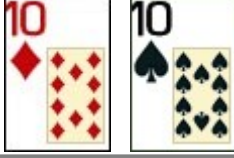

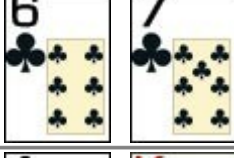


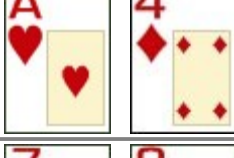


Alors si vous souhaitez gagner sur le long-terme, mettez les statistiques dans votre manche !

J'ai récapitulé pour vous toutes les statistiques utiles au Texas Hold'em. Mémorisez-les et mettez les à votre profit !

1 Les mains de départ

Le tableau ci-dessous donne les probabilités de recevoir chaque type de main (une paire, deux cartes assorties...) en début de partie.

Mains de départ	Exemple	Probabilités
Paire d'As		0.45%

AA, RR, DD, VV		1.80%
10-10 à 2-2		4.20%
Une paire		5.90%
2 cartes assorties		23.50%
2 cartes assorties et consécutives		4.00%
As-Roi (assorti ou non)		1.20%
As-Roi, As-Dame ou As-Valet		3.60%
As-X		14.40%
Cartes consécutives		15.7%
Mains sans intérêt particulier		env. 70%

Conseils à partir de l'analyse du tableau :

La dernière ligne indique qu'environ 70% des mains que vous allez recevoir ne valent pas le coup d'être jouées. C'est à dire que si vous jouez ces mains (comme 7-2, Valet-6, etc...), vous êtes à peu près assuré d'être perdant sur le long-terme...

Apprenez à sélectionner vos mains de départs au maximum pour ne garder que les meilleures, celles

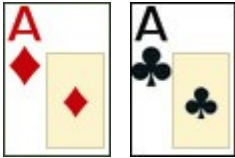
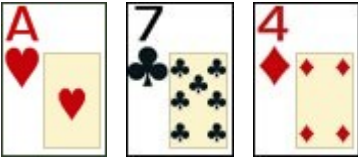

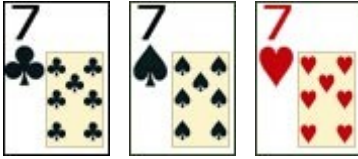
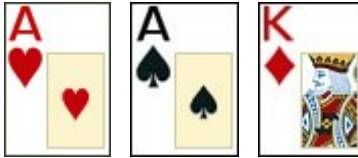
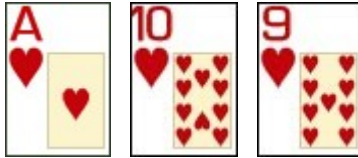
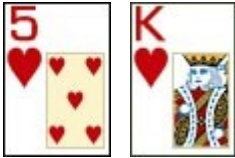
qui ont de réelles chances de gagner (ce qui vous donne environ 30% des tirages). C'est là qu'intervient une qualité majeure du bon joueur de poker : **la patience** !






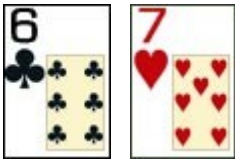
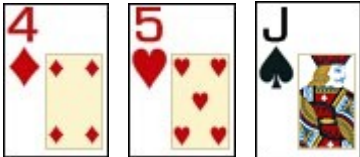
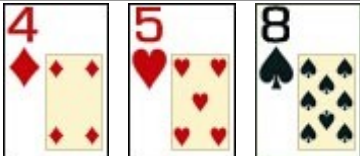
Gardez aussi à l'esprit que ces statistiques sont également valables pour vos adversaires. Si le joueur situé à votre droite relance systématiquement, dites-vous que comme vous, il a 30% de chance de recevoir des cartes qui justifient une relance !

2 Les probabilités d'améliorations au Flop

Dans la majorité des cas, vous devez améliorer votre main de départ pour gagner un pot, notamment sur le Flop (tirage des trois cartes).

Par exemple, la paire 2-2 a 12% de se transformer en brelan (soit une chance sur dix environ). En fonction des mises de vos adversaires et grâce au tableau ci-dessous, vous avez des éléments en main pour prendre les meilleures décisions (se coucher, suivre ou relancer) :

Mains de départ :	Amélioration au Flop	Probabilité
Ex: 	Brelan Ex : 	12%
	Full Ex :  ou : 	0.75%
	Carré Ex : 	0.25%
	Couleur Ex : 	0.85%
2 cartes assorties Ex: 	Tirage à couleur	10.90%

	Ex : 	
2 cartes splittées	Paire	32.40%
Ex: 	Ex : 	
	Double Paire	2%
	Ex : 	
	Full	0.10%
Ex : 		
2 cartes consécutives	Tirage suite par les bouts	8.90%
Ex: 	Ex : 	
	Suite	1%
Ex : 		

Conseils à partir de l'analyse du tableau :

Si vous avez deux cartes assorties, par exemple Roi-5 dans la couleur coeur et que vous êtes confronté à une mise élevée, vos chances d'avoir un tirage à coeur (c'est à dire que deux des trois cartes du Flop soient des coeurs) sont de 10.90%.

C'est à dire assez faible ! Par contre si jouez contre 9 adversaires et que vous êtes le dernier à parler, cela peut valoir le coup de voir les trois cartes du Flop vu l'argent que contient le pot. Tout est affaire de jugement !

D'une manière générale, estimez vos chances d'obtenir des cartes favorables et ensuite prenez vos décisions en fonction de l'environnement de la table : montant du pot, position, taille des tapis, nombre de joueurs, jeu présumé des adversaires, mises des adversaires... C'est dans ce sens que les statistiques doivent servir votre jeu !



4. Les statistiques (2/2)

Après avoir étudié les statistiques des mains de départ (voir [statistique 1/2](#)), le complément essentiel est maintenant de connaître ses chances de succès !

Imaginez : vous êtes en train de jouer une partie de Texas Hold'em.

Après avoir soigneusement sélectionné vos mains de départ, vous décidez de rentrer dans un coup avec As-Roi.

Le flop (tirage des trois premières cartes) est distribué et vous obtenez une **double paire As-Roi** !

Légitimement, vous souhaitez transformer cette double paire en **Full** au Tournant (tirage de la quatrième carte) ou à la Rivière (tirage de la dernière carte)...

Quelles sont vos chances d'obtenir ce **Full** ?

1 Un petit peu de maths et le ciel s'éclaircit...

Avec cet exemple, calculons les chances d'avoir le full espéré avec le rapide calcul suivant :

1) Cartes connues : **5** (les trois cartes du Flop plus les deux cartes en mains)

2) Cartes inconnues : **47** ($52 - 5 = 47$ cartes)

3) Cartes qui donnent un Full : **4** (deux As plus deux Rois restants)

Ce qui vous donne 4 possibilités sur 47 d'obtenir un Full au Tournant et 4 possibilités sur 46 à la Rivière, soit exactement **16.47%** de chance...

Mais avons-nous besoin de connaître exactement ce pourcentage pour bien jouer ? Heureusement, non !

Sans le savoir, vous avez calculé vos "outs" (cartes qui peuvent améliorer votre jeu, soit 4 dans notre exemple).

En calculant vos outs, vous obtiendrez toujours un chiffre compris entre 1 et 15. Ce chiffre, il suffit de le multiplier par 4 pour avoir une bonne approximation de vos chances !

Reprenons notre exemple, en appliquant cette formule, nous obtenons à présent :

4 (nombre d'outs) $\times 4 = 16\%$ de chances d'obtenir un Full au Tournant ou à la Rivière.

Vous voulez connaître vos chances d'avoir le Full uniquement au Tournant ? Divisez ce chiffre par 2 et vous obtiendrez une approximation acceptable.

Dans notre exemple, il y a donc 8% de chance d'obtenir votre full dès le tournant.

2 Les stats à connaître

Le tableau ci-dessous présente les cas de figures les plus fréquents après le Flop. Par exemple, si vous touchez une paire sur le Flop, retenez que vous n'avez que 4% de chance de la transformer en brelan au Tournant et 8.5% sur le Tournant et la Rivière réunis.

Après le Flop, vous avez	Vous souhaitez	Nombre d'outs	Probabilité au Tournant	Probabilité au Tournant ou à la Rivière
Rien	Une Paire	6	13%	24%
Une Paire	Un Brelan	2	4%	8.5%
Une Double Paire	Un Full	4	8.5%	16.5%
Un Brelan	Un Carré	1	2%	4%

Une suite par le ventre	Une Suite	4	8.5%	16.5%
Une suite par les bouts	Un Breelan	8	17%	31.5%
4 cartes assorties	Une Couleur	9	19%	35%
Un tirage quinte flush (suite par les bouts + couleur)	Une Quinte Flush, une Suite ou une Couleur	15	32%	54%

Lexique :

Tirage suite par le ventre : indique qu'il ne vous manque plus qu'une carte pour obtenir une suite et qu'il s'agit d'une carte centrale

Tirage suite par les bouts : indique que vous avez 4 cartes qui se suivent. Il ne vous manque donc plus qu'une carte pour obtenir une suite, soit par le bas, soit par le haut.

Si vous souhaitez être incollable sur les probabilités pour prendre vos décisions (se coucher, suivre ou relancer) dans les meilleures conditions, prenez dès maintenant le bon réflexe de calculer vos "outs" après le Flop.

Ensuite, faites la correspondance avec le tableau ci-dessous ou bien faites la multiplication par 4 pour avoir vos chances !

Avec une bonne connaissance des statistiques, vous pourrez ainsi vous concentrer sur les autres variables : style de jeu de votre adversaire, taille des tapis, position, montant des mises...et devenir ainsi un joueur de poker redoutable !

Nbre d'outs	Probabilité au Tournant	Probabilité à la Rivière	Probabilité au tournant et Rivière réunis
1	2.13%	2.17%	4.26%
2	4.26%	4.35%	8.42%
3	6.38%	6.52%	12.49%
4	8.51%	8.7%	16.47%
5	10.64%	10.87%	20.35%
6	12.77%	13.04%	24.14%
7	14.89%	15.22%	27.84%
8	17.02%	17.39%	31.45%
9	19.15%	19.57%	34.97%
10	21.28%	21.74%	38.39%
11	23.40%	23.91%	41.72%
12	25.53%	26.09%	44.96%
13	27.66%	28.26%	48.1%
14	29.79%	30.43%	51.16%
15	31.91%	32.61%	54.12%



5. L'importance de la Position

Au Texas Hold'em, pour évaluer la valeur de vos mains, votre position autour de la table est une

donnée essentielle ! La position représente la distance qui vous sépare de la personne qui distribue les cartes, le **donneur**.

Par exemple, le **donneur** distribue les cartes. Les deux personnes à sa gauche sont appelées le **Small Blind** et le **Big Blind** (le Small Blind paie à l'aveugle une moitié de mise tandis que le Big Blind paie une mise entière). La personne derrière le Big Blind est appelée "**Under the Gun**" (sous le fusil) car c'est la première personne à pouvoir choisir son action : se coucher, suivre le Big Blind ou bien relancer.

Dans une table à 10 joueurs, on dit que les joueurs les plus proches du Big Blind sont en "**Early position**" (position hâtive) tandis que les joueurs plus près du donneur sont en "**Late position**" (position tardive). Quant aux joueurs situés au milieu, ils sont en "**middle position**", c'est à dire en position moyenne.

La force de votre main dépend en partie de votre position ! En effet, la meilleure position est celle du donneur car au moment de parler pour la première fois il connaît déjà les actions de tous les autres joueurs. De ce fait, en fonction des mises des autres joueurs et de sa main, le donneur peut prendre une décision plus réfléchie que par exemple le joueur "under the gun", et ainsi maximiser ses gains ou minimiser ses pertes potentielles.

Tout l'intérêt de la position est donc d'avoir plus d'informations par rapport à d'autres joueurs au moment de jouer.

Exemple après le Flop

Regardons à présent concrètement l'influence que votre position peut avoir sur la valeur d'une main.

Prenons le cas de figure suivant, vous avez une paire de valet :



Et le Flop donne les cartes suivantes :



❶ Vous jouez en "Early position", par exemple "Under the gun".

Vous êtes donc le premier à parler. Vous avez une très bonne main de départ mais malheureusement il y a la possibilité qu'un de vos adversaires touche une paire de dame. Que faire ?

Une stratégie conseillée est de suivre le montant du Big Blind en espérant que tous vos adversaires suivent ou se couchent, avec ainsi la possibilité qu'un Valet arrive au Tournant.

Dans le cas possible où un adversaire relance après vous, il est conseillé de vous coucher. En effet, il y a fort à parier que l'adversaire possède une dame et surclasse votre paire de valet. Dans ces conditions, espérer avoir un valet au Tournant est très aléatoire et vous avez beaucoup plus à perdre qu'à gagner.

❷ Vous jouez en "Late position", par exemple le donneur.

Quand arrive votre tour de jeu, vous connaissez toutes les actions de vos adversaires. Si un ou plusieurs joueurs ont relancé, vous êtes à peu près sûr qu'un joueur a touché une dame et donc vos

chances de gagner le pot sont faibles. La meilleure chose à faire est alors de se coucher, vous faites ainsi l'économie d'une mise !

Inversement, si personne n'a relancé, vous avez dans ce cas de figure deux bonnes raisons de relancer.

La première, c'est qu'en cas d'absence de relance de vos adversaires, vous pouvez raisonnablement penser que personne n'a touché la paire de dame. Aussi, votre paire de valet est probablement la main la plus forte.

La seconde, et cela est valable quelque soit votre main, est de profiter au maximum de votre position. En effet, vous pouvez essayer de "voler le pot", c'est à dire faire croire aux autres joueurs que vous avez une dame pour les faire se coucher.

Cela est possible uniquement parce que vous avez l'avantage de jouer en dernier. En "Early position" ou "Middle position", il serait très dangereux d'essayer de voler le pot !

En conclusion

Un joueur averti en vaut deux ! Vous avez vu dans cet exemple que vous pouvez tirer avantage de votre position pour prendre les meilleures décisions, soit en relancant à un moment clef ou bien en abandonnant une main. Cela n'est pas facile, le Poker n'est (heureusement) pas une science exacte et c'est donc à vous de vous faire votre propre expérience !

Nous pouvons résumer l'importance de la position dans votre stratégie de jeu comme suit :

- En "**Early position**", vous ne pouvez pas jouer toutes les mains que vous souhaitez dans la crainte des mains des adversaires qui vous suivent.
- En "**Late position**", vous pouvez jouer plus de mains car vous avez une meilleure idée des forces en présence.



6. Jouer avant le Flop

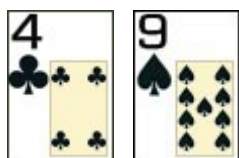
Les **meilleurs joueurs** de Texas Hold'em accordent une importance primordiale à la sélection des mains de départ et n'hésitent pas à se coucher quand ils le jugent nécessaire.

En effet, leur stratégie est de jouer un minimum de mains mais avec un maximum de réussite !

Pour y arriver à votre tour, la qualité première est de faire preuve de **patience**.

1) La patience

Statistiquement, environ **2/3 des mains** que vous allez recevoir ne présentent pas grand intérêt, c'est à dire que sur le long-terme, vous serez plus souvent perdant que gagnant avec ces mains, par exemple :



Avec une main de ce type, il est vivement conseillé de se **coucher**.

Quand ce type de main se répète, faire preuve de patience est donc la meilleure garantie pour ne pas perdre des mises inutilement.

Lorsque qu'une main retient votre attention, vous devez ensuite l'évaluer dans le contexte de la partie : c'est à dire par rapport à **votre position** autour de la table. En effet, avec vos deux cartes en mains avant le Flop, c'est le seul élément dont vous disposez !

2) La position

Plus vous jouez en position tardive et plus vous disposez d'informations sur les autres joueurs et donc plus votre main est potentiellement forte.

Ainsi, avec une main de force assez moyenne, par exemple :



- **En position tardive** : en fonction des mises des autres joueurs, vous êtes en mesure de choisir votre meilleure action : se coucher, suivre, ou relancer et "voler le pot".
- **En position hâtive** : vous n'avez pas le recul nécessaire pour prendre la meilleure décision. De nombreux joueurs prendront donc la décision de se coucher dans cette situation. Eventuellement, il est possible de suivre pour voir le Flop mais vous devez espérer que les joueurs situés après vous ne vous relanceront pas. La situation est donc inconfortable.

Pour en savoir plus sur la position, [cliquez ici](#).

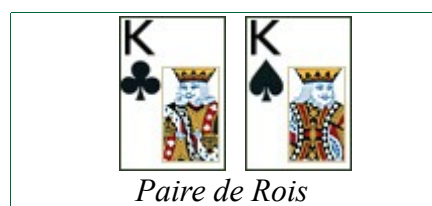
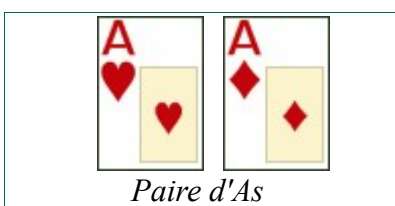
3) En résumé :

Le choix des mains que vous décidez de jouer avant de découvrir le Flop est décisif pour vos chances de succès sur le long-terme. Pour faire le bon choix, ayez bien à l'esprit les deux notions suivantes :

- Jouer systématiquement toutes les mains est **une erreur**. Au contraire, faites preuve de patience et laissez tomber les mains sans intérêt.
- Prenez en compte votre **position** : plus vous jouez en position tardive et plus la valeur de vos mains est relativement forte par rapport à celles de vos concurrents.

Avec quelles mains de départs relancer ?

Voici ci-dessous un tableau récapitulatif des principales mains de départ avec lesquelles **relancer** :

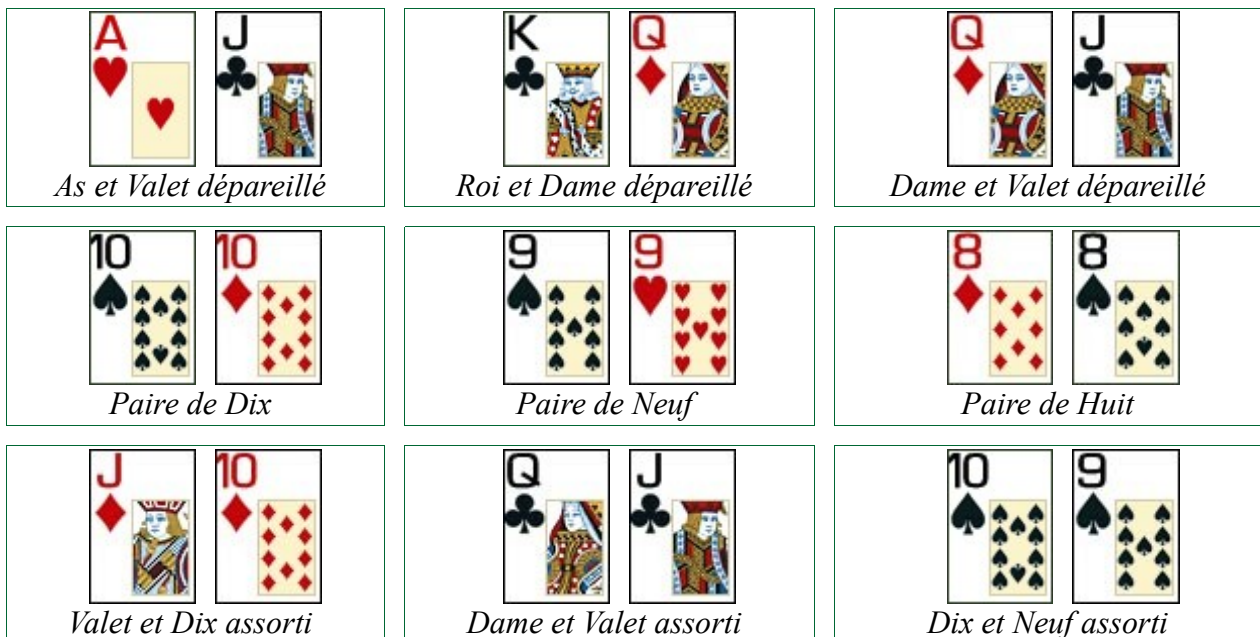


Ces mains de départ sont les plus fortes que l'on puisse recevoir. Pour les rentabiliser au maximum, relancer, quelle que soit votre position, apparaît comme la meilleure stratégie.

Avec quelles mains de départ suivre ?

Voici ci-dessous un tableau récapitulatif des principales mains de départ avec lesquelles il est

recommandé de **suivre**, quelle que soit votre position :



Ces mains sont moins fortes que les précédentes mais présentent l'avantage que si le Flop vous est favorable, vous avez alors de très bonnes chances d'avoir une main gagnante.

Dans le cas contraire, si aucune carte n'améliore votre jeu ou si les tirages suite et couleur vous paraissent périlleux, il est préférable que vous laissiez tomber votre main.



7. Jouer en tournoi

Le Poker prend une autre dimension quand il est pratiqué en tournoi. En effet, affronter des dizaines ou des centaines de joueurs en même temps demande des qualités bien spécifiques.

Avec un peu d'entraînement, vous serez peut-être en mesure de jouer les premières places d'un tournoi garanti à 25000€, où pourquoi pas vous qualifier à un [prestigieux tournoi international](#) grâce aux tournois satellites.

1) Caractéristiques du Poker de tournoi

- **Egalité entre tous les participants** : tous les joueurs commencent avec le même nombre de jetons. Par exemple, à un tournoi à 10€ l'entrée et 10 participants, vous commencez avec 1500 jetons et votre objectif est de finir premier avec les 15 000 jetons de la table.
- **Evolution des Blinds** : au fur et à mesure du tournoi, le montant des Blinds augmente, ce qui donne de plus en plus d'enjeu à la partie.

Par exemple, sur un tournoi qui compte 100 participants, le niveau des Blinds augmente toutes les 12 minutes. Avec 1500 jetons de départ, les Blinds du départ sont 10/20 tandis qu'au dernier niveau ils montent jusqu'à 60 000/120 000 !

- **Elimination directe** : quand vous n'avez plus de jetons, vous êtes éliminé sans aucune possibilité de revenir en jeu.

La distribution des gains varie en fonction du nombre de participants et du droit d'entrée du tournoi. Habituellement, entre 10% et 30% des joueurs gagnent au moins l'équivalent du droit d'entrée du

tournoi.

Par exemple, sur un tournoi avec 98 joueurs au départ et un droit d'entrée de 10€, la distribution des gains est la suivante :

PLACE	POURCENTAGE	GAINS
1	30.00%	294.00
2	19.50%	191.10
3	12.50%	122.50
4	9.50%	93.10
5	8.00%	78.40
6	6.50%	63.70
7	5.00%	49.00
8	4.00%	39.20
9	3.00%	29.40
10	2.00%	19.60

A la différence d'une partie en [cash games](#), votre but en tournoi est donc d'abord d'arriver dans les places payées !

2) Quelle stratégie adopter ?

Les stratégies en tournoi sont aussi nombreuses que le nombre de participants ! Cependant, voici ci-dessous deux exemples de stratégies de base déjà utilisées par de nombreux joueurs :

- **Si vous visez les places payées**

Il est conseillé de concentrer ses efforts sur le long-terme, c'est à dire d'évaluer son classement dans le tournoi et de mesurer le chemin qu'il reste à parcourir pour y accéder. Le but est donc d'éviter de prendre des risques démesurés pour gagner un pot. Par exemple, engager tout son tapis en étant proche des places payées !

Cela ne doit pas cependant vous empêcher de prendre quelques risques, car vous devez développer votre tapis pour faire face à l'augmentation des Blinds.

- **Si vous visez la première place**

Il s'agit de jouer très agressif, en effectuant des relances très importantes pour inciter vos adversaires à faire tapis et donc vous constituer rapidement une cave très importante. Avec cette stratégie, le joueur ne se soucie donc pas d'arriver dans les places payées et prend des risques importants, mais potentiellement plus rémunérateurs !

Dès le début du tournoi, vous êtes "à bloc" pour envoyer le tapis et prendre tout de suite de l'avance sur vos adversaires !

En fonction de votre style de jeu, de vos objectifs et du contexte de votre table, c'est donc à vous de définir la stratégie la plus adaptée.



8. Jouer en cashgames

Une partie de Poker jouée en "**Cash games**" est une partie où vous misez directement votre argent sur la table. Cela demande donc une certaine confiance dans votre jeu, spécialement quand vous jouez en Texas Hold'em No Limit où vos adversaires peuvent faire tapis à tout moment !

Sur les parties en "Cash games" sont très facilement accessibles, en cliquant sur les onglets ci-

dessous :



Pour plus d'informations pour bien choisir votre table, [cliquez ici](#).

❶ Principes de bases

Pour être gagnant sur le long-terme, maximiser les bonnes mains de départ et laisser tomber celles qui sont médiocres sont des principes reconnus par tous les bons joueurs de Poker !

Dans cette perspective, la [sélection des mains de départ](#) est primordiale. Une fois que vous avez sélectionné votre main de départ, votre deuxième objectif est de la jouer du mieux possible, c'est à dire miser quand vous avez la meilleure main sur la table et vous coucher si un adversaire a une meilleure main.

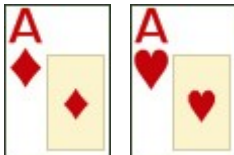
C'est assez facile à dire, mais dans la pratique c'est une autre histoire ! Un concept important au Poker est lié à celui-ci est de ne pas faire d'**erreur**.

❷ Qu'est ce qu'une erreur au Poker ?

Au Poker, une erreur peut vous faire perdre de l'argent mais également vous en faire gagner ! Ce qui est important de retenir, c'est qu'à **long terme**, les erreurs font toujours perdre de l'argent.

Il convient aussi de faire la distinction entre une "**erreur**" et un "**bad beat**" (manque de chance en français) :

- Vous faites une "**erreur**" si vous misez de l'argent alors que vous n'avez que peu de chances de remporter le pot.
Une erreur classique en Texas Hold'em No Limit est de jouer à n'importe quel prix une paire d'As, qui est la meilleure [main de départ](#) possible...



Vous vous retrouvez à la rivière (tirage de la 5ème carte) dans la configuration suivante :



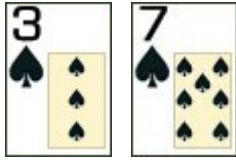
Typiquement, si vous êtes amené à jouer contre un adversaire qui mise très fort, il est préférable de se coucher.

Pourquoi ? parce que votre paire d'As a toutes les chances d'être battue par les mains ci-dessous, comme le laisse supposer la forte relance de votre adversaire.

Une **Suite** :



ou bien une **Couleur** :



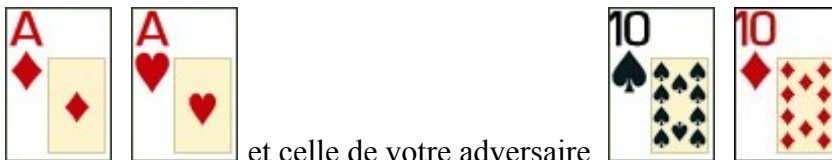
Une mise de votre part constituerait une erreur, dans le sens où vous avez peu de chance de remporter le pot. Ceci-dit, au Poker tout est toujours possible et il existe bien quelques chances pour que vous remportiez le pot.

Si vous gagnez le pot dans cette configuration, rappelez-vous bien que cela est surtout dû à la chance ! Sur le long-terme, il est généralement improbable de répéter cette chance et vous n'avez donc pas d'intérêts à miser dans ces conditions...

- A l'inverse, un "**bad beat**" ("manque de chance" en français) arrive quand vous avez de très bonnes chances de gagner le pot mais que vous êtes battu par un adversaire qui avait très peu de chances de l'emporter.

Imaginons par exemple une partie de Texas Hold'em No Limit en un contre un :

Votre main de départ est toujours :



et celle de votre adversaire

Statistiquement, vous êtes largement favori avec une **paire d'As** contre une **paire de 10**.

Le Flop donne les cartes suivantes :



C'est à vous de jouer en premier : vous décidez de miser fortement pour profiter de votre paire d'As.

Votre adversaire réfléchit : il vous imagine par exemple avec une paire de 8 et il se sent en force avec sa paire de 10. Il décide donc de jouer très agressif et de faire tapis !

Vous réfléchissez et vous aussi à votre tour, vous sentez qu'il a une paire de 8. Vous suivez donc son tapis !

Vous dévoilez en même temps vos cartes et vous vous rendez compte que votre paire d'As surclasse sa paire de 10. Mais attention, deux cartes doivent être encore tirées... Ce qui donne au Tournant :



Cette Dame de trèfle ne change en rien votre situation. Arrive ensuite le tirage de la Rivière :



Un 10 de coeur ! Contre toute probabilité, votre adversaire touche la seule carte qui pouvait le sauver et gagne le pot avec un brelan de 10 contre votre paire d'As. Vous venez donc d'être victime d'un "**bad beat**" !

③ Conclusion

Une "**erreur**" est donc une mise perdue à cause d'une faute de jeu tandis qu'un "**bad beat**" est une mise perdue à cause des aléas du tirage.

Tout joueur de Poker rencontre des "bad beats" et aussi déplaisants qu'ils soient, ils ne doivent pas vous empêcher de miser. En effet, pour un "bad beat" subi, vous gagnerez probablement plusieurs pots importants.

Pour résumer, pour gagner sur le long-terme sur les tables de type "cash games", il est important de sélectionner du mieux possible ses mains de départ et de commettre ensuite le moins d'erreurs possible. Quant aux "bad beats", ils font simplement parti du jeu !



9. Le semi-bluff

Au Poker, un bluff consiste à miser ou à relancer avec une main inférieure à celles de ses adversaires. Savoir bluffer est une notion assez difficile à maîtriser mais indispensable à tous les joueurs de Poker !

Si vous n'êtes pas familier avec la technique du bluff, nous vous conseillons dans un premier temps d'essayer le **semi-bluff**.

① Définition du semi-bluff

Le semi-bluff correspond à une mise ou à une relance avec une main moins forte que celles des adversaires. A la différence du bluff, quand vous faites un semi-bluff, le tirage des prochaines cartes peut vous apporter des possibilités d'améliorations !

Avec le semi-bluff, vous pouvez gagner le pot par deux moyens :

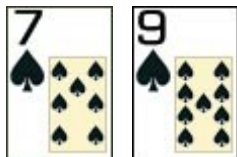
- Tous vos adversaires se couchent suite à votre mise élevée
- Vous touchez une des possibilités d'améliorations, ce qui vous donne une main beaucoup

plus forte

② Exemple de semi-bluff

Vous commencez une partie de Texas Hold'em No Limit sur une table à 10 joueurs, et vous êtes à la position du donneur, la meilleure possible (voir [l'importance de la position](#)).

Votre main de départ :



C'est à votre tour de jouer, quatre joueurs ont suivi et vous décidez de suivre à votre tour.

Au final, vous vous retrouvez donc à 6 au moment du Flop, le big blind ayant fait parole :



A la suite du tirage, vos adversaires décident de faire tous parole.

A cet instant précis, votre main ne vaut pas grand chose mais les conditions paraissent très favorables à un **semi-bluff** :

1. Tous vos adversaires ont fait parole et vous êtes le dernier à parler
2. Vous avez 4 cartes de pique, vous êtes sur un tirage couleur et d'après les probabilités d'amélioration de votre jeu, vous estimez à [35% vos chances de toucher la couleur](#).
3. Sachant qu'aucun de vos adversaires n'a misé, ce qui laisse penser qu'aucun d'eux ne possède une dame, vous les intimiderez donc probablement en faisant croire que vous en avez une.

Vous décidez donc de **miser fortement** car :

1. Si tous vos adversaires se couchent, vous remportez directement le pot
2. Si un joueur vous suit, vous avez quand même une chance de remporter le pot grâce à vos possibilités d'amélioration (dans cet exemple, vous pouvez toucher une couleur).

Ne perdez pas de vue que le semi-bluff est un bluff et qu'à ce titre votre objectif premier est d'ammener vos adversaires à **se coucher** !



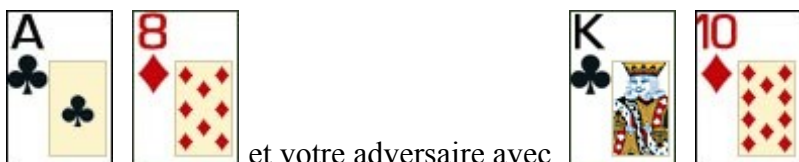
10. Le Bluff

Le **Bluff** est une arme dévastatrice au Poker mais difficile à manier ! Sa définition est simple : faire croire à votre adversaire que vous possédez la meilleure main et donc qu'il est dans son intérêt de se coucher... et de vous laisser remporter le pot !

① Exemple de Bluff

Rentrons dans le vif du sujet avec un exemple de bluff, en Texas Hold'em No Limit, lors d'une finale des championnats de monde du Poker.

Les deux joueurs se battent pour le titre , imaginez que vous débutez avec :



et votre adversaire avec

Avant le Flop, vous faites une mise et votre adversaire vous suit. Le pot devient déjà substantiel.

Le Flop donne les cartes suivantes :



A cet instant de la partie, votre adversaire a la meilleure main, **une paire de 10**. C'est à lui de parler, il a le jeu suffisant pour effectuer une mise, mais il décide de faire "**parole**", dans l'espoir de vous surprendre après.

C'est à votre tour de jouer, vous décidez aussi de faire "**parole**". Le tournant donne la carte suivante :



Votre adversaire décide de miser pour profiter de sa paire de 10. Vous prenez alors la décision de le **relancer** alors que vous n'avez rien ! Il suit votre relance. On arrive donc à la rivière :



Un 4 de carreaux, cette dernière carte ne change pas le rapport de force.

Votre adversaire fait "**parole**" et tout de suite après vous **faites tapis** !

Bien que votre adversaire possède la meilleure main (une paire de 10), il se couche et vous remportez le pot.

- **Pourquoi ?** parce que votre adversaire a interprété votre relance au Tournant comme un signe de force de votre part.
- **Comment ?** vous n'avez montré aucun signe de faiblesse et la façon dont vous avez joué laisse supposer que vous avez la meilleure main, alors qu'il n'en est rien !

2 Conseils pour manier le bluff

Placer un Bluff au cours d'une partie n'est pas une chose facile et demande un peu d'entraînement et d'opportunisme.

Voici quelques conseils pour y arriver :

1. Ne bluffez pas trop souvent au risque de rendre votre stratégie prévisible
2. Ne bluffez pas contre un joueur qui a déjà déjoué un de vos bluffs
3. Abstenez-vous si plus de 3 joueurs sont encore en jeu

4. Bluffez quand la valeur du pot mérite que l'on s'y intéresse
5. Bluffez uniquement quand les probabilités de votre adversaire d'avoir un jeu fort sont faibles

③ Conclusion

Le **Bluff** doit être un choix réfléchi de votre part : c'est à dire que si vous misez, vous pensez que vos adversaires interpréteront cette mise comme un signe de force et préféreront se coucher.

Pour cela, vous devez "**préparer**" votre bluff, c'est à dire vous assurer que les conditions nécessaires sont réunies : cartes sur la table, valeur supposée des mains de vos adversaires, nombre de joueurs, [votre position](#) autour de la table, montant du pot, nombre de cartes à venir, profil des joueurs de votre table...

Une fois réunies toutes ces informations, évaluez vos chances de réussites !



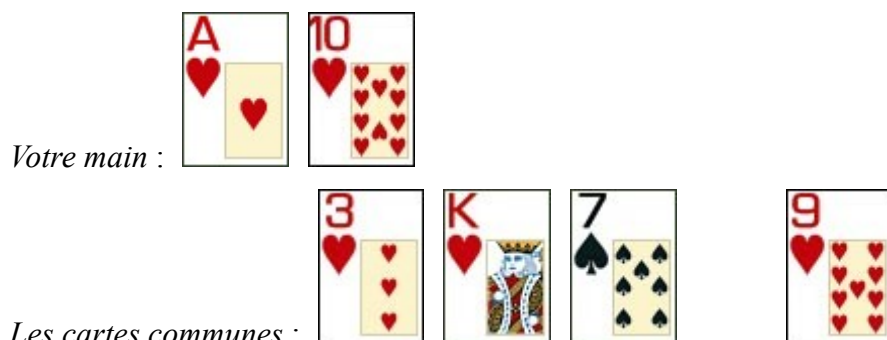
11. Jouer le tournant

Au Texas Hold'em, le **Tournant** est le tirage de la 4ème carte commune. Bien négocier le tournant, c'est savoir faire payer vos adversaires quand vous avez du jeu et se coucher quand les conditions le demande !

① Les cas de figures au tournant

Quatre cas de figures sont généralement constatés au moment de jouer le tournant. Regardons les sans plus attendre !

- **1er cas de figure : un jeu énorme !**



Analyse :

A ce stade de la partie vous avez le jeu le plus fort (une couleur à l'As). La stratégie conseillée est de miser fortement. Pourquoi ? Car si vous ne misez pas, vous perdez une bonne opportunité de prendre des jetons supplémentaires et votre objectif doit être de construire progressivement un pot conséquent.

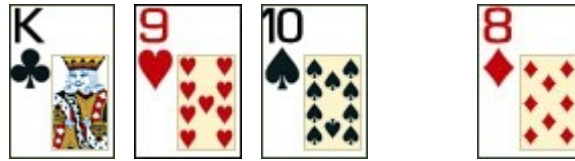
Si vous misez trop fort, il est possible que vos adversaires se couchent : faites donc attention à ne pas trop les dissuader de vous suivre.

- **2ème cas de figure : une bonne main**

Une "bonne main" est une main qui peut suffire pour gagner et qui, à ce stade de la partie, possède des [possibilités d'améliorations](#).



Votre main :



Les cartes communes :

Analyse :

Vous avez la paire maximum (une paire de Roi) et êtes donc en bonne position pour remporter le pot, surtout que la Rivière (tirage de la dernière carte commune) peut vous apporter un Roi ou un 3. Cependant, vous devez prendre en considération que vos adversaires peuvent avoir des meilleures mains (par exemple A-A , D-V, 6-7...).

Si les enchères ne sont pas trop élevées, la stratégie conseillée dans cette configuration est de suivre. Relancer fortement n'est pas conseillé car vous pouvez perdre gros si un adversaire a touché une suite par exemple.

- **3ème cas de figure : tirage suite ou couleur**

Prenons le cas où vous êtes sur un **tirage suite** : à la rivière, tirage de la dernière carte commune, vous espérez toucher la carte qui complétera votre suite.



Votre main :



Les cartes communes :

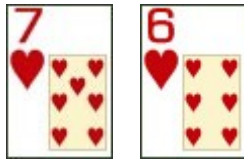
Analyse :

Dans ce cas de figure et d'après les [probabilités d'améliorations](#), vous avez environ 15% de chance de toucher un Roi ou un 8 à la rivière, synonyme de suite et donc très probablement de jeu maximal.

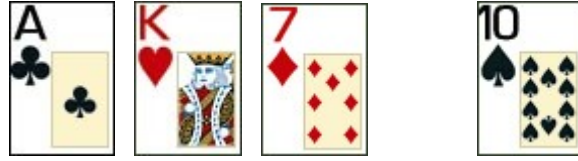
A ce stade de la partie, vous n'avez rien en main , aussi votre décision dépend en grande partie du contexte du jeu :

- *Le montant du pot est très faible* : il est préférable de se coucher car suivre un adversaire signifie prendre beaucoup de risque pour un gain modéré.
- *Les enchères sont élevées* : il est là aussi conseillé de passer car d'après les statistiques (15% de chance de toucher une suite), "le jeu n'en vaut pas la chandelle" !
- *Dans les autres configurations* : si le pot est élevé et les enchères pas trop hautes, la stratégie conseillée est de suivre. Ensuite, avec un tirage favorable, vous êtes en position de force pour remporter un gros pot.
- **4ème cas de figure : un jeu faible**

Un **jeu faible** est un jeu où vous n'avez aucune combinaison ou bien une combinaison qui a très peu de chance de remporter le pot.



Votre main :



Les cartes communes :

Analyse :

Avec la main 7-7 vous avez une paire basse sans possibilité de suite ou de couleur. Dans ce contexte, face à n'importe quelle relance il est conseillé de se coucher.

En effet, si vous suivez et que vous ne touchez pas un 7 à la rivière, ce qui risque d'arriver dans la très grande majorité des cas, vous serez dans l'embarras au prochain tour d'enchère car avec un jeu aussi faible, il vous sera très difficile de remporter le pot. La stratégie conseillée est donc de se coucher au tournant pour faire ainsi l'économie d'une mise inutile.

2 Adaptez votre jeu !

Comme vous le savez probablement déjà, le Poker n'est pas une science exacte. Au Texas Hold'em et sur le tournant en particulier, vous devez toujours prendre vos décisions en gardant à l'esprit les paramètres suivants :

- *Nombre de joueurs sur la table* : plus le nombre de joueurs est faible et plus en général la valeur relative de votre jeu est importante. Par exemple, une paire 10-10 contre 9 joueurs est souvent considérée comme une faible combinaison alors qu'avec un faible nombre d'adversaires, cette même paire peut-être redoutable !
- *La position* : plus vous jouez près du donneur, et plus vous bénéficiez d'informations pour prendre votre décision.
- *Le comportement de vos adversaires* : si vous avez remarqué qu'un joueur suivait toujours avec n'importe quelle main, agissez en conséquence : relancez le même si vous n'avez pas le meilleur jeu ! Au contraire, si un joueur d'habitude très prudent vous relance, il y a de bonnes chances pour qu'il ait touché un jeu très fort, un Full par exemple. Faites attention !
- *Votre stratégie de jeu* : les conseils ci-dessus ne s'appliquent pas si vous êtes dans une stratégie de bluff ou de semi-bluff vis-à-vis de vos adversaires !

En conclusion, les conseils présentés sur cette page sont généralement utilisés par les meilleurs joueurs de Poker et ont pour objectif de vous faire gagner sur le long-terme.

Si vous avez du jeu, le tournant est une occasion de faire monter le pot, ne tombez pas dans le piège de sous-jouer votre main en espérant vous rattraper à la rivière !



12. Jouer la rivière

Au Texas Hold'em, la rivière (river en anglais) correspond au tirage de la cinquième et dernière carte commune. Il s'agit donc du moment crucial où chaque joueur connaît la valeur exacte de sa main finale !

1 Les situations les plus fréquentes

En fonction de la valeur de votre main à la rivière, trois cas de figures sont généralement

envisageables.

Découvrons-les dès maintenant :

- **Avec un jeu fort**

Un jeu fort est une main qui a très peu de chances d'être battue.

Il s'agit incontestablement de la meilleure situation... Votre objectif étant d'augmenter la taille du pot, vous devez espérer que vos adversaires suivent votre mise et ne se couchent pas.

La stratégie conseillée est de calculer précisément la taille de votre mise : c'est à dire pas trop élevée pour dissuader vos adversaires de miser mais suffisamment haute pour rentabiliser votre main.

Par exemple :



Votre main :



Les cartes communes :

Vous avez ici un brelan de roi et vous ne pouvez être battu que par un brelan d'as. Dans tous les autres cas, vous êtes gagnant. Vous avez donc un jeu fort.

En fonction des mises et de la lecture de vos adversaires, misez la somme maximale avec laquelle vous pensez que vos adversaires suivront.

Cas particuliers : si vous vous retrouvez contre un joueur qui a l'habitude de jouer très agressif ou de bluffer, vous pouvez utiliser la technique suivante : le parole/relancer (check/raise en anglais). Explications : si vous êtes le premier à parler, faites parole. Votre adversaire va donc miser et après relancez le. En jouant de cette manière, vous pouvez gagner potentiellement deux mises si votre adversaire décide de suivre votre relance.

- **Avec un jeu moyen**

Regardons directement l'exemple suivant :



Votre main de départ :



Les cartes communes :

Vous êtes ici sur un tirage couleur à carreaux. A la rivière, en lieu et place du carreau espéré, un valet tombe, ce qui vous donne une paire de valet. Compte tenu des cartes sur la table, vous savez que vous pouvez être battu par de nombreuses combinaisons (par exemple par une paire de dame) mais vous savez aussi que vous avez quelques chances de remporter le pot.

Cet exemple illustre un cas où la force de votre jeu est considérée comme moyenne.

Dans le cas où vous avez donc un jeu moyen, la clef pour s'en sortir est de bien considérer votre [position](#) autour de la table.

Vous êtes parmi les premiers à parler ? si vous misez et que quelqu'un suit après vous, vous êtes a peu près sûr que cette personne a du jeu et que par conséquent elle peut vous battre. En effet, les joueurs avec des mains faibles ne peuvent quasiment que passer dans cette situation. Vous êtes alors en mauvaise situation pour remporter le pot.

Vous êtes parmi les derniers à parler ? Agissez en connaissance de cause. Si par exemple, tous les joueurs avant vous ont fait parole, une mise assez importante de votre part les incitera peut-être à se coucher. Cette position est idéale pour tenter un [bluff](#).

D'une manière générale, bien jouer ses mains moyennes est un exercice délicat où une bonne connaissance de vos adversaires est un atout considérable pour être gagnant sur le long terme.

- **Avec un jeu faible**

Un jeu faible est un jeu où vous avez peu de chance de remporter le pot.

Par définition, la meilleure décision est donc se coucher et de ne pas miser inutilement de l'argent... Cependant, dans certains cas précis, vous pouvez tenter un [bluff](#) si les conditions suivantes sont réunies :

- vous jouez en position tardive et aucun de vos adversaires n'a misé.
- vous avez une bonne lecture du jeu de vos adversaires et vous sentez que ceux-ci n'ont pas spécialement de jeu.
- vos adversaires ne vous ont jamais encore surpris de faire un bluff
- le nombre d'adversaires encore en course est limité

Nous venons de voir les situations les plus classiques auxquelles vous pouvez être confronté sur la rivière. Cependant, pour bien négocier chacune de ces trois situations, il est notamment très utile de développer une bonne analyse de vos adversaires.

2 Conseils d'ordre général sur la rivière

Ci-dessous quelques conseils pour être le plus efficace possible sur la rivière.

- **Restez vigilant sur les combinaisons possibles**

Il peut arriver de rester trop concentré sur son propre jeu et de ne pas voir des combinaisons qui paraissent improbable encore quelques secondes auparavant... Typiquement, une possibilité de couleur ou de suite qui apparaît. En effet, votre paire d'As du début est en grand danger si 3 cartes ou plus de la même couleur apparaissent sur la table !

- **Analysez vos adversaires**

Une bonne connaissance de vos adversaires est toujours un atout très utile pour prendre les bonnes décisions. Dans certaines situations (particulièrement si vous avez un jeu moyen), il s'agira même de votre principale arme pour prendre vos décisions.

- **N'oubliez pas d'avoir du jeu !**

Quand vous arrivez à la rivière, et si vous avez suivi attentivement les conseils de notre école de Poker, vous devriez être bonne position pour remporter le pot. Autrement, il aurait certainement mieux fallu vous coucher. Pour plus de détails, n'hésitez à consulter nos aides sur le [tournant](#) et le [flop](#) !



13. La technique du check-raise

Dans l'arsenal de tout bon joueur de Poker, il y a une technique qui figure toujours en bonne position : le **check/raise**. Pourquoi ? Parce que bien utilisée, il s'agit d'une technique rémunératrice !

① Définition du check/raise

Faire un check/raise (attendre/augmenter en français), cela consiste à **faire parole** quand c'est à votre tour de jouer et **relancer** la mise de votre adversaire, lors du même tour d'enchère. Pourquoi faire ? Pour augmenter la taille du pot et maximiser vos gains !

② Exemple de check/raise

Vous êtes installés confortablement à une table de Texas Hold'em No Limit et vous arrivez au Flop dans la configuration suivante :



Votre main :



Le Flop :

Avec votre paire de roi accompagnée d'une dame, vous savez qu'à ce stade de la partie vous avez de très grandes chances d'avoir le meilleur jeu. Votre ambition légitime est donc d'augmenter la taille du pot.

Comment faire ? Une stratégie efficace peut être de faire un check-raise à vos adversaires. Vous êtes en early position, c'est à dire l'un des premiers à parler.

Si vous misez, le risque est que vous dissuadez vos adversaires de vous suivre.

Admettons que vous avez la réputation à la table d'être un joueur prudent. En cas de mise de votre part, surtout en early position, vos adversaires pourraient deviner que vous avez un jeu fort et donc prendre la décision de se coucher, à votre désavantage.

Par conséquent, au lieu de miser directement, vous préférez faire un check/raise. C'est à dire que vous décidez de faire parole pour observer les réactions de vos adversaires. Faire parole signifie aussi que vous envoyez un signal de faiblesse, concernant la valeur de votre jeu, à vos adversaires.

Après votre action de faire parole, un adversaire effectue une mise, les autres adversaires se couchent et vous devez parler à nouveau. Le montant pas trop élevé de la mise vous incite à croire que votre adversaire a un jeu plus faible que le votre, par exemple une paire de 10.

Vous mettez donc votre plan à exécution ! C'est à dire que vous relancez votre adversaire.

Vous venez donc de placer un check-raise !

③ Pourquoi faire un check-raise ?

Quel est l'intérêt de la technique ? Si votre adversaire suit, l'équivalent de deux mises auront été placées dans le pot. Dans le cas où vous auriez joué de manière plus classique, par exemple si vous misez en premier et que vous attendez qu'un adversaire vous suive, vous n'auriez peut-être remporté qu'une seule mise, au lieu de deux avec le check-raise.

Autre avantage non négligeable, le check/raise est une technique qui permet de faire varier votre style de jeu, de manière à surprendre vos adversaires. Dans l'exemple ci-dessus, votre adversaire aurait très bien pu suivre votre relance en pensant déceler un [bluff](#) de votre part !

Le check-raise est donc une technique qui peut se révéler redoutable dans certaines situations. Cependant, gardez toujours à l'esprit que pour rentrer dans un check-raise, il vous avoient un très bon jeu en main.

En effet, nous avons vu que l'intérêt du check-raise est de pousser vos adversaires à mettre plus d'argent dans le pot !



14. Jouer les paires moyennes

Au Texas Hold'em, jouer avec une paire qui va de 7-7 à 10-10 est généralement considéré comme jouer avec une paire moyenne. Il s'agit d'une des [mains de départ](#) les plus difficile à jouer !

Pourquoi ? parce qu'une erreur est très vite arrivée avec ce type de jeu : soit vous relancez votre adversaire dans de mauvaises conditions, soit vous vous couchez alors que vous aviez la meilleure main.

La façon dont vous allez jouer votre paire moyenne dépend grandement du stade de la partie : avant ou après le Flop.

1 Jouer la paire moyenne avant le Flop

Prendre la bonne décision avec une paire moyenne, par exemple 8-8, consiste à relancer, suivre ou se coucher en prenant compte de divers paramètres : le montant des mises, votre position, la lecture de vos adversaires....

- **Quand relancer ?**

Statistiquement, avec une paire moyenne, vous avez de très bonnes chances de remporter le pot contre un seul adversaire. Avec 8-8 par exemple, vous avez 68% de chance de battre votre adversaire en duel ! (cf [probabilités des mains de départ](#)).

Ces statistiques doivent guider votre relance : à partir du moment où vous prenez la décision de relancer, cela doit se faire de manière à vous retrouver en tête à tête au Flop. Votre relance doit donc être suffisamment forte compte tenu des forces en présence.

Si deux joueurs suivent votre relance, soyez sur vos gardes : une paire moyenne a peu de chance de gagner sans amélioration (c'est à dire trouver son brelan) dès que deux adversaires sont dans la partie.

- **Quand suivre ?**

Si vous estimez que les conditions ne sont pas réunies pour vous retrouver en duel, vous pouvez vous contenter de suivre.

Suivre au Flop implique que vous décidez de payer uniquement pour voir le Flop, en espérant toucher votre brelan. Si cela arrive, il s'agit d'une situation très confortable : vos adversaires n'ont aucun moyen de vous évaluer avec une main aussi forte et vous pouvez donc les faire payer très cher !

Si vous suivez, c'est donc dans votre intérêt qu'un maximum de joueurs fassent de même. Plus le nombre de joueurs rentrés dans le coup est important et plus vous pourrez potentiellement augmenter la taille du pot si vous touchez votre brelan.

A la différence de la relance où l'objectif est de se retrouver en duel, notons bien qu'avec la décision de suivre, l'objectif est au contraire d'être nombreux au Flop !

- **Quand se coucher ?**

La lecture du jeu de vos adversaires est primordiale pour envisager la décision de se coucher. Si le montant des enchères est élevé et que vous pensez que cela cache un jeu fort chez votre adversaire, il est certainement préférable de se coucher.

En effet, gagner le pot revient à ce que vous touchiez votre brelan sur le Flop, ce qui est statistiquement peu probable. Par conséquent, faire l'économie d'une mise importante et se coucher apparaît comme la meilleure décision.

- **Pour résumer**

D'une manière générale, remporter le pot avec une paire moyenne signifie que votre main s'améliore au Flop, en touchant le brelan. Cette [probabilité d'amélioration](#) est cependant assez faible. En tenant compte de ce postulat de départ, vous pouvez avant le flop :

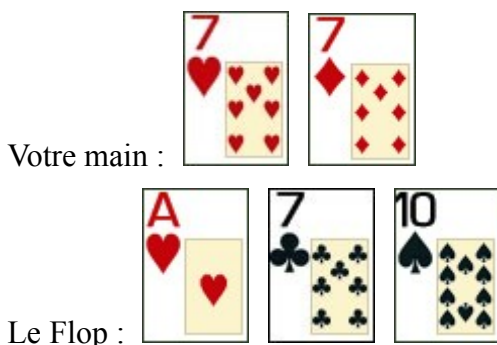
- **relancer** si vous pensez pouvoir vous retrouver en duel, cas de figure où les statistiques sont à votre avantage
- **suivre** si beaucoup de joueurs rentrent dans le pot, au tel cas vous pouvez fortement rentabiliser votre main si vous touchez le brelan
- **vous coucher** si le montant des enchères est élevé

2 Jouer la paire moyenne après le Flop

Après le flop et plus généralement au tournant et à la rivière, la stratégie à suivre est relativement simple.

3 cas de figures sont possible : vous touchez le brelan, une ou plusieurs cartes supérieures apparaissent sur le Flop, aucune carte supérieure n'apparaît sur le flop.

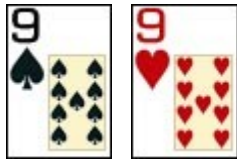
- **Vous touchez votre brelan**



C'est le cas de figure idéal ! Avec votre brelan de 7, vous avez probablement la meilleure main autour de la table. Vous ne pouvez être battu que par AS-As ou 10-10.

Votre objectif doit être maintenant d'augmenter la taille du pot, par exemple en faisant un [check-raise](#).

- **Des cartes supérieures apparaissent sur le flop**



Votre main :



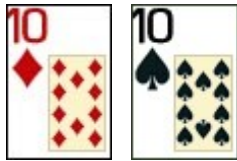
Le Flop :

Il s'agit d'une situation inconfortable. Il suffit en effet qu'un seul de vos adversaires soit en possession d'un valet ou d'un as pour dominer votre paire de 9.

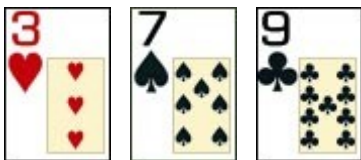
Dans ce cas, votre objectif doit être d'aller jusqu'au tournant pour le moins cher possible, c'est à dire recevoir une carte gratuite.

Si un adversaire mise, les chances que celui-ci possède une paire supérieure à la votre (Valet-Valet ou As-As) sont trop importantes pour que vous puissiez le suivre. La stratégie conseillée est donc de se coucher.

- **Aucune carte supérieure n'apparaît sur le Flop**



Votre main :



Le Flop :

Avec votre paire de 10, vous êtes en position favorable pour remporter le pot. La stratégie conseillée est donc de miser pour augmenter la taille du pot. Miser présente aussi l'avantage de dissuader les joueurs encore en course qui pourraient avoir des cartes supérieures en main, par exemple Valet-Roi, au cas où une carte supérieur apparaîtrait au [tournant](#) ou à la [rivière](#).



15. Lire ses adversaires

Quel joueur n'a jamais rêvé de voir les cartes de ses adversaires, où même rien qu'une seule ? Bien que cela soit impossible, et heureusement pour la beauté du sport, peut-être avez-vous déjà eu l'impression d'être dans la situation inverse...

Par quel miracle mon adversaire a-t-il deviné mon bluff ? Pourquoi s'est-il couché aussi tôt ? Si au cours d'une partie vous vous posez fréquemment ces questions, il y a fort à parier que votre adversaire ait réussi à analyser votre style de jeu...

Pour éviter autant que possible cette situation, et au contraire piéger vos adversaires, il est primordial d'apprendre à lire vos adversaires sur Internet !

① Comprendre le jeu de ses adversaires

Bien entendu, aucun joueur au monde ne peut prétendre évaluer correctement le jeu de ses adversaires dans 100% des cas. Seulement, il est vrai que certains joueurs y arrivent mieux que d'autres...

Quels sont les indices pour lire ses adversaires ? Les éléments ci-dessous peuvent vous aider à vous forger une opinion du type de joueur que vous affrontez :

• Le pourcentage de Flop

Le pourcentage de Flop correspond à la fréquence de Flop qu'un joueur voit. Par exemple, 50% signifie qu'un tour sur deux, le joueur va payer les Blinds et les relances éventuelles pour voir les cartes qui vont tomber au Flop.

Cette donnée est souvent un indice précieux : si un joueur voit 90% des Flops, il est possible que ce joueur arrive au Flop dans certains cas avec des mains médiocres. A l'inverse, un joueur qui voit 10% des Flops a un profil plus "serrure", c'est à dire qu'il ne contribuera au pot que s'il a touché un jeu très fort (du niveau de A-A ou A-K par exemple). Pour plus d'informations sur comment jouer avant le Flop, [cliquez ici](#).

En fonction de la fréquence des Flops vus par vos adversaires, vous pouvez donc déjà avoir une idée du style de jeu de ceux-ci : plutôt **agressif** ou **prudent**. Prenez en compte cette donnée dans vos décisions !

A titre de comparaison, 30% est la moyenne constatée des pourcentages de Flop vus pour un joueur sur une table de 10 personnes. A partir de cette moyenne, vous pouvez donc faire une idée du type de joueur que vous affrontez, comme le montre le tableau ci-dessous :

Joueurs agressif	+40%
Joueur sélectif	25%-40%
Joueur prudent	0-25%

• Le jeu de vos adversaires à posteriori

Un autre moyen d'avoir des informations pertinentes sur le style de jeu de vos adversaires est de rejouer les coups à posteriori. Dès que les cartes d'un joueur sont dévoilées sur la table, il est souvent intéressant de rejouer le coup en se mettant à sa place.

Voici ci-dessous le type de comportement que vous chercherez à débusquer :

- Si tout le monde fait parole, ce joueur mise systématiquement
- Quand ce joueur a un jeu très fort et qu'il est presque sûr de gagner, sa technique préférée est le [check-raise](#)
- Ce joueur est capable d'aller jusqu'au bout d'un coup même avec un jeu faible, pour être sûr de ne pas avoir été bluffé

De nombreux comportements de ce type sont en fait détectable en observant les joueurs.

L'intérêt de la technique est de mieux comprendre la façon de miser de vos adversaires et cela en fonction de la valeur de leur main. Quand viendra votre tour d'affronter ce joueur, vous pourrez ainsi mieux comprendre quel jeu se cache derrière sa mise.

Après avoir jeté leurs mains, de nombreux joueurs profitent du temps qu'ils disposent pour observer le jeu de leur adversaire et sont ainsi à l'affût des informations qu'ils peuvent tirer. Faites de même !

Avoir une lecture assez juste du jeu de ses adversaires est une aide précieuse à la prise de décision même si cela ne constitue en rien une garantie. En effet, des joueurs aiment varier leur style de jeu pour surprendre leurs adversaires.

Cependant, si vous pensez voir un [bluff](#) derrière une relance importante de votre adversaire, il est important de suivre son instinct... Dans le pire des scénarios, cela vous donnera une information supplémentaire !

2 Astuces sur le comportement des joueurs sur Internet

Le Poker sur Internet possède ses propres caractéristiques. A vous de les utiliser au mieux pour tirer des informations de vos adversaires !

• La vitesse de réponse

La vitesse à laquelle un joueur fait parole ou bien relance peut-être considérée comme un indice de la force du jeu de votre adversaire. Pour bien l'utiliser, il est important que vous ayez déjà observé votre adversaire auparavant.

Par exemple, certains joueurs prennent systématiquement beaucoup de temps quand ils ont un jeu très fort. D'autres au contraire vont relancer immédiatement à leur tour de jeu. Il s'agit d'un indice supplémentaire que vous pouvez prendre en compte quand vous évaluez le jeu d'un adversaire.

• Les options de jeu automatique

Certains joueurs utilisent les options de jeu automatique. En cochant la case "suivre tout" par exemple, cela permet au joueur de faire autre chose en étant assuré qu'il suivra toutes les mises possibles de ses adversaires.

Quand cette option est activée, cela se voit concrètement par la durée de réponse très courte du joueur. Il est par exemple probable que dans le cas d'une personne qui coche la case "suivre tout", la valeur de sa main soit très forte.

Savoir lire correctement le jeu d'un adversaire demande de la pratique et les [erreurs](#) sont parfois inévitables, surtout quand on débute. Mais plutôt que de se focaliser sur celles-ci, il est important de les intégrer dans le processus d'apprentissage. Heureusement, les erreurs du début sont souvent plus que compensées par une bonne lecture du jeu par la suite !

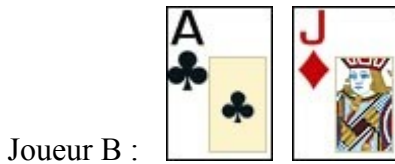
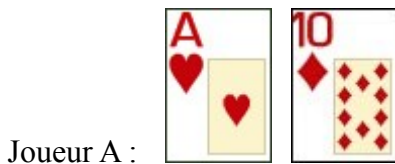


16. Jouer le kicker

Au Poker, le kicker est le nom de la plus haute carte d'une main, après avoir retiré les combinaisons. Par exemple, si vous avez une paire de valet dans votre main et un valet sur le Flop, le kicker est ici votre deuxième carte fermée.

Dans notre exemple, si votre adversaire a aussi une paire de valet, alors c'est le kicker qui va départager les deux mains. Au Texas Hold'em, il n'est donc pas rare que le kicker fasse la décision... Le pot prenant alors la direction du joueur qui a le kicker le plus fort !

1 Illustration du rôle du kicker



A priori, les deux mains de départs apparaissent de force égales. Pourtant, les statistiques montrent que les valeurs des deux mains sont très inégales. En effet, le joueur A a seulement 30% chance de remporter le pot contre 70% pour le joueur B en face à face.

Quels sont les cas de figures qui peuvent arriver ?

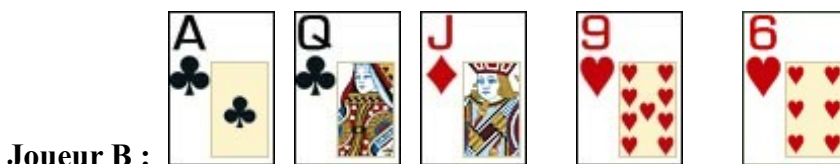
- **Cas numéro 1 : Le joueur B gagne (70% des cas)**

Il s'agit du cas le plus probable, avec par exemple le tirage suivant :



Le tirage ne donne ni de Valet ni de 10. Par conséquent, les deux joueurs ont une paire d'As et le joueur B va remporter le pot grâce à son kicker : le Valet surclasse le 10 du joueur A.

Rappel : Au Texas Hold'em, la valeur des mains est constituée de la meilleure combinaison de 5 cartes. Ce qui donne dans notre exemple :



La combinaison de 5 cartes du joueur B est plus forte que la combinaison du joueur A. Le joueur B remporte donc le pot.

- **Cas numéro 2 : le joueur A gagne (30% des cas)**

Compte tenu de la situation, le joueur A est dans l'obligation de toucher un 10 sur le tirage des cartes, afin de pouvoir bénéficier d'une double paire et ainsi battre le joueur A.

Pour gagner, le joueur A a besoin d'un tirage comme celui ci-dessous :



Ici le joueur A remporte le coup avec une double paire A-A et 10-10. Cependant, ce cas de figure est relativement peu probable par rapport à toutes les autres combinaisons où le joueur B est gagnant.

2 Conseils sur le rôle du kicker

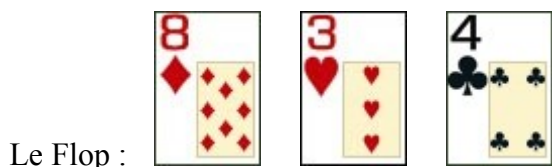
La notion de kicker est étroitement lié à la sélection des [mains de départ](#).

C'est à dire qu'avec une main du type Roi-2, les circonstances peuvent vous forcer à vous coucher avant le Flop, par exemple :

- si le montant des enchères est élevé : cela présume un jeu relativement fort chez vos adversaires, comme Roi-Dame. Même si vous touchez un Roi au Flop, vous avez toutes les chances de perdre le coup à cause de votre kicker.

- si vous jouez en [early position](#) : le fait de jouer avant les autres joueurs constitue déjà en soi un handicap. Pour ce faire, la condition quasi-indispensable est d'avoir un jeu très fort, or cela n'est pas possible avec un kicker faible.

A l'opposé, jouer avec un kicker très fort doit être considéré comme un avantage. Par exemple, si vous débutez avec As-8 est que le Flop donne un 8, le kicker de votre main est l'As :



Vous avez ici la paire la plus haute sur le Flop (8-8) accompagnée par un As, qui est aussi le meilleur kicker possible.

Pour vous battre, vos adversaires auront alors besoin au minimum d'une double paire car en supposant qu'un adversaire est une paire de 8, il y a de fortes chances pour que vous fassiez la différence avec votre kicker !

Vous êtes donc dans une situation confortable et une mise élevée apparaît être comme une bonne stratégie.



17. La technique du slow play

Au Texas Hold'em, lorsqu'on a la chance d'avoir une main très forte d'entrée de jeu, la

problématique se résume souvent à la question suivante : comment faire pour rentabiliser au mieux cette main ?

Au même titre que le [check-raise](#), le slow play (jeu lent en anglais) est une technique qui, dans certains cas, permet de faire payer plus cher vos adversaires !

1 Définition du slow-play

Faire un slow play, cela consiste à faire croire à vos adversaires que vous avez un jeu faible alors qu'il n'en est rien. En procédant de la sorte, vous espérez qu'un maximum de joueurs restent dans la partie pour pouvoir rafler un pot plus important par la suite.

Concrètement, le slow play peut se jouer de deux manières :

-**Faire parole** à votre tour de jeu si aucune mise n'a été effectuée ou si vous êtes le premier à parler.

-**Suivre** vos adversaires si un joueur a ouvert précédemment.

Le slow play se joue donc en mettant un minimum de jetons au pot afin de rester dans la partie. De cette manière, vous ne dévoilerez que peu d'informations sur la vraie force de votre jeu. Aussi, il est plus probable que vos adversaires restent dans la partie car ils n'ont pas d'informations sur la vraie force de votre jeu.

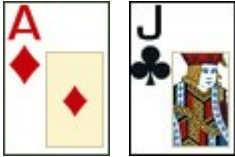
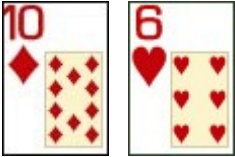
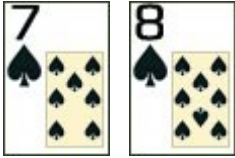

Imaginons que vous faites un slow play après le Flop : vos adversaires n'ont pas à payer ou alors très peu pour voir le [tournant](#). Dans le jargon du poker, cela s'appelle donner une carte gratuite.

Donner une carte gratuite à vos adversaires n'est pas anodin et peut permettre d'améliorer les jeux de vos adversaires. Avec un meilleur jeu, ceux-ci auront donc tendance à plus miser... Ce qui est votre objectif initial compte tenu du fait que vous pensez être en possession d'une des mains les plus fortes, voire la plus forte !

2 Illustration du slow-play

Sur une table de Texas Hold'em, imaginez-vous en train d'affronter trois joueurs.

Les mains en présence sont les suivantes :

Votre jeu (jeu A)	Jeu B
	
jeu C	jeu D
	

Vous êtes à la [position](#) "under the gun" (sous le fusil en anglais) c'est à dire que vous êtes le premier à parler. Le joueur B parle en deuxième position, suivie du joueur C et du joueur D. Vous décidez de suivre le Big Blind et tous vos adversaires font de même, si bien que tous les joueurs arrivent au Flop, qui donne :

• Le Flop



Le [Flop](#) vous a été particulièrement généreux car vous recevez une suite à l'As ! Avec une telle main, vous savez que vous avez toutes les chances de remporter le pot et vous décidez donc de faire un slow-play, pour maximiser la taille de celui-ci.

Les actions de chaque joueur sur le Flop sont les suivantes :

-*Joueur A (vous)* : Vous êtes le premier à parler et appliquez donc le slow play en faisant parole, alors que vous avez à ce moment le jeu le plus fort sur la table.

-*Joueur B* : avec une paire de 10, le joueur B ne se sent pas assez fort pour ouvrir et décide de faire parole, pour étudier le jeu de ses adversaires.

-*Joueur C* : avec ses connecteurs de la même couleur (7 et 8 de pic), le joueur C est positionné à la fois sur un tirage couleur et un tirage suite, quoi que peu probable. Son jeu n'est donc pas encore fait, il décide de faire parole.

-*Joueur D* : c'est le dernier joueur à parler. Avec une paire de Dame et un tirage suite (si un valet apparaît au tournant ou à la rivière), il sent qu'il a un jeu assez fort, surtout que tous les joueurs avant lui ont fait parole. Le joueur D décide par exemple de faire une petite mise, pour tester les forces en présences.

Tous les joueurs ont une idée en tête pour remporter le pot et décident donc de suivre la mise du joueur D pour les raisons suivantes :

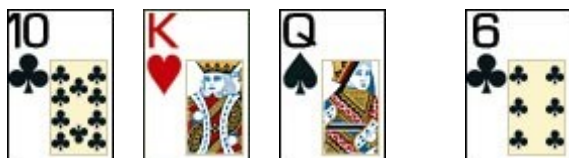
-*Joueur A (vous)* : vous êtes dans une logique de slow play, vous suivez afin de rester dans le coup.

-*Joueur B* : avec une paire de 10, il décide de rester dans le coup car la mise est petite, en espérant surprendre ses adversaires plus tard si un brelan devait tomber.

-*Joueur C* : de même que pour le joueur B, le faible montant à suivre incite à le joueur C à rester dans le coup.

• Le Tournant

La quatrième carte commune donne le tirage suivant :



Si vous aviez misé avant en fonction de la force de votre jeu sur le Flop, vous auriez fait payé cher vos adversaires pour arriver au tournant, or ici ce n'est pas le cas. Vos adversaires ont donc bénéficié d'une carte gratuite (le 6 de trèfle), compte tenu du fait que vous auriez pu les faire payer cher.

L'arrivée du 6 change donc la physionomie de la partie. Regardons les actions de chaque joueur :

-*Joueur A (vous)* : toujours dans votre logique de slow play, vous dites parole pour masquer la force de votre jeu.

-*Joueur B* : avec une double paire (10 et 6), le joueur B a un bon jeu. Il décide de faire une mise de taille moyenne.

-*Joueur C* : le joueur C sait que pour espérer remporter le pot, il devra toucher un 9 à la Rivière et que les probabilités sont faibles. De plus, il analyse que si le joueur B mise maintenant, et cela combiné au fait que le joueur D ait misé au tour d'avant, il y a de fortes chances qu'il joue contre des adversaires ayant des jeux faits. Les chances de gagner lui paraissant donc hasardeuses, il préfère ne plus contribuer au pot et se coucher.

-*Joueur D* : avec sa paire de Dame plus un tirage suite, le joueur D décide de suivre, car selon lui le 6 ne change rien à la situation précédente.

De ce fait, c'est de nouveau à votre tour de parler, à savoir répondre à l'ouverture du joueur B. Fidèle à votre stratégie, vous vous contentez de suivre.

• La rivière

Le tirage de la cinquième carte donne à la [rivière](#) donne :



Vous n'êtes plus que trois joueurs en course et chaque joueur possède une main faite.

-*Joueur A (vous)* : toujours avec votre suite qui démarre à l'As, vous savez que vous avez le jeu le plus fort.

-*Joueur B* : avec une double paire 10-6, le joueur B pense être dans une bonne situation.

-*Joueur D* : le valet a permis au joueur D de toucher une suite, ce qui était son meilleur tirage possible.

Le tour d'enchère commence :

-*Joueur A (vous)* : vous décidez de faire parole, en espérant que votre slow play a fonctionné, c'est à dire que les jeux de vos adversaires se soient améliorés.

-*Joueur B* : avec sa double paire, le joueur B pense être en mesure de remporter le pot. Il effectue donc une mise importante.

-*Joueur D* : le joueur D a une très bonne main grâce au valet qu'il vient de toucher. Il relance donc la mise du joueur B avec une mise plus importante !

C'est de nouveau à votre tour de parler. Vous êtes dans une excellente situation puisque vous avez la meilleure main possible (une suite à l'as) et vos adversaires pensent gagner.

Sur-relancer la relance du joueur D apparaît comme une bonne stratégie : vos adversaires seront surpris de cette action de votre part et peuvent penser qu'il s'agisse de'un bluff, alors qu'il n'en ait rien...

Dans le pire des cas, vos adversaires se couchent et vous remportez le pot.

En comparant avec une stratégie plus "classique", c'est à dire si vous aviez misé fort au début à la place de faire un slow play, vos adversaires se seraient peut-être couchés et vous n'aurez pas

remporté les mises ultérieures...



18. Limit, No Limit ou Pot Limit ?

Au Poker, il n'existe pas une seule façon de jouer au Texas Hold'em mais en fait trois ! Les trois types de jeu varient en fonction de la structure d'enchère que vous choisissez: No Limit, Pot Limit ou bien Limit.

Si les règles de bases sont exactement les mêmes pour les trois versions, la limite associée fait toute la différence au niveau des sensations de jeu !

Pour choisir le jeu qui vous convient le mieux, vous trouverez ci-dessous les caractéristiques principales des trois limites.

① Le Texas Hold'em No Limit (sans limite)

- **La structure d'enchère (ex: table 1€/2€)**

Si vous entrez sur une table de Texas Hold'em No Limit, disons une table 1€/2€, le chiffre de gauche correspond au montant du Small Blind tandis que le chiffre de droite est le montant du Big Blind.

En mode No Limit, la seule contrainte de mise est que celle-ci soit au minimum égale au big blind, c'est à dire 2€. Ensuite, si vous décidez de miser plus, vous êtes entièrement libre d'en fixer le montant !

Le tableau suivant récapitule les enchères pour une table 1€/2€.

	Montant	
Small Blind	1€	Chiffre de gauche
Big Blind	2€	Chiffre de droite
Mise minimum	2€	Montant du Big Blind
Mise maximale	illimitée	Jusqu'au montant du tapis

- **L'impact sur le jeu**

En mode No Limit, la structure d'enchère permet de choisir librement le montant de vos mises. Ainsi, la règle est généralement que vous miserez d'autant plus que votre jeu est fort et que vous vous coucherez d'autant plus facilement que votre jeu est faible.

Votre objectif est de prendre les tapis de vos adversaires et pour cela tous les coups sont permis : [semi-bluff](#), [bluff](#), [check-raise](#), [slow play](#)... N'hésitez pas à consulter toutes nos aides consacrées au Texas Hold'em No Limit !

En mode No Limit, la maîtrise de ses émotions et faire preuve de patience sont très souvent des gages de réussites. En effet, il n'est pas rare de jouer pendant des heures et de ne rien gagner, avant de remporter un gros tapis sur un seul coup !

② Le Texas Hold'em Limit (avec limite)

- **La structure d'enchère (ex: table 1€/2€)**

Au Texas Hold'em Limit, le montant des mises et des relances est prévu à l'avance.

Prenons l'exemple d'une table 1€/2€ :

Le chiffre à gauche (1€) correspond au montant du Big Blind tandis que le chiffre de droite (2€) est le montant du "Small Bet" (petit pari en anglais).

Le Small Bet est la mise prédéfinie durant les deux premiers tours de mise. Dans les deux tours de mise suivant, le montant prédéfini est alors appelé le "Big Bet" (gros pari en anglais), qui correspond à deux fois le petit pari.

Sur une table 1€/2€, on obtient donc :

	Montant	
Small Blind	0.50€	Moitié du Big Blind
Big Blind	1€	Chiffre de gauche
Small Bet	1€	Montant du Big Blind
Big Bet	2€	2x le montant du Small bet

A aucun moment, il n'est donc possible de faire des mises ou relances inférieures ou supérieures au Small Bet avant le flop et sur le flop. La même règle s'applique sur le tournant et la rivière avec le Big Bet.

- **Quel impact sur le jeu ?**

A la différence du Texas Hold'em No Limit où vous vous battez pour gagner les tapis de vos adversaires, si possible sur un coup, l'objectif du Texas Hold'em Limit est de gagner des pots afin de faire fondre au maximum le tapis de vos adversaires.

Le montant des enchères étant fixé à l'avance, la signification d'une mise est moins évidente à interpréter car vous ne pouvez pas dire : "j'ai un très bon jeu donc je relance trois fois ta mise !". Par conséquent, la notion de Bluff est moins présente qu'en mode sans limite et statistiquement, la meilleure main remporte plus souvent le pot.

La question de miser ou pas en Texas Hold'em avec Limit dépend beaucoup plus de la force de votre jeu, car vos adversaires suivront plus facilement qu'en mode No Limit. Concrètement, pour espérer gagner un maximum de pots, il est conseillé de choisir avec encore plus de soin vos mains de départ et donc d'avoir une connaissance des probabilités plus poussée.

2 Le Texas Hold'em Pot Limit (limite de pot)

- **La structure d'enchère (ex: table 1€/2€)**

Le mode Pot Limit signifie que lorsque vous prenez la décision de miser, votre mise maximum ne pourra excéder le montant du pot commun.

Les Blinds sont calculés de la même manière qu'en mode No Limit, c'est à dire que sur une table 1€/2€ le montant du Small Blind est de 1€ et le montant du Big Blind est 2€.

La mise minimum est quant à elle égale au Big Blind, soit 2€. A aucun moment, il ne peut être possible de miser un montant inférieur. Par contre, la mise maximale est variable et se calcule comme suit :

Mise maximale = Montant du pot + Mises en cours + Montant à suivre + Mise précédente

Cela paraît compliqué ? Prenons un exemple !

Le montant du pot est de 100 € et la personne juste avant vous vient de placer une mise de 10€. Vous avez un super jeu et souhaitez faire la relance maximale. Celle-ci correspond donc au montant du pot (100€) plus les mises en cours (10€) plus le montant à suivre (toujours 10€) et enfin la mise précédente (encore 10€), soit un total de 130€.

Imaginons que la personne après vous décide elle aussi de faire une relance maximale, suite à votre

relance déjà maximale ! Le calcul de la relance devient le suivant : le montant du pot (100€) plus les mises précédentes (10€ + 130€ soit 140€) plus le montant à suivre (130€) plus la mise précédente (encore 130€), soit cette fois un total de 500€.

Le calcul de la mise maximale est effectuée automatiquement et vous ne pourrez jamais dépasser cette limite.

Voici le tableau récapitulatif pour une table 1€/2€ :

	Montant	
Small Blind	1€	Chiffre de gauche
Big Blind	2€	Chiffre de droite
Mise minimum	2€	Montant du Big Blind
Mise maximum	limite du pot	cf formule ci-dessous

Mise maximale = Montant du pot + Mises en cours + Montant à suivre + Mise précédente

• Quel impact sur le jeu ?

Comme vous pouvez l'imaginer, les mises maximales en mode Pot Limit augmentent très vite ! Aussi, sur vos premières mises pre-flop et au niveau du flop, il est très peu probable d'engager le tapis. Par contre, sur le tournant et la rivière, si des mises ont été faites précédemment, il devient possible souvent possible d'engager son tapis sur un coup.

Néanmoins, il s'agit d'un bon compromis entre les modes Limit et No Limit, particulièrement pour les joueurs qui sont plutôt frileux à l'idée d'engager son tapis sur un seul coup au départ !

La contrepartie est que si vous avez un super jeu, vous ne pourrez pas miser autant que vous voudrez !



19. Jouer As - Roi

Au Texas Hold'em, la main de départ As-Roi est particulièrement difficile à manier ! En effet, même s'il s'agit d'une des meilleures mains de départ, As-Roi est quand même battu par une paire de deux...

Par conséquent, pour pouvoir maximiser vos gains ou bien économiser vos jetons (ce qui au poker revient à la même chose !), un peu de technique permet d'éviter bien des déconvenues !

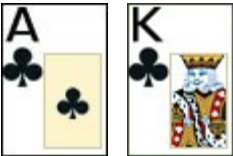

❶ As-Roi en face à face : une main très forte !

A la différence d'une paire d'As ou d'une d'une paire de Roi, **As-Roi** n'est pas une main faite. Souvent, pour avoir le meilleur jeu, vous devrez donc toucher un bon tirage au Flop (un As, un Roi ou une possibilité de suite).

Ceci-dit, en face à face, les [probabilités](#) vous donnent gagnant à 65%, avec peu de différences si vous avez As-Roi assorti ou non. Dans le cas où votre adversaire jouerait avec une paire servie inférieur, par exemple une paire de 10 ou de 6, vos chances de gagner sont d'environ d'une sur deux.

La seule situation où vous êtes perdant est si vous jouez contre Roi-Roi (30% de chance de gagner) ou As-As (seulement 6% de chance !). C'est la situation à éviter...

Pour résumer avec As-Roi en face à face :

Mains	Vos chances de gagner en face à face
	66%
	64%

② As-Roi contre 9 adversaires : bien, mais...

Plus le nombre de joueurs est important autour de la table et plus la chance de gagner avec As-Roi devient faible. Ainsi, la chance de gagner sur une table de 10 joueurs descend à 22% avec une main assortie, et 18% si les deux cartes ne sont pas de la même couleur.

Mains	Vos chances de gagner sur une table de 10
	22%
	18%

Enfin pour avoir une vue complète de la valeur de As-Roi, il faut garder à l'esprit que les chances de toucher un as ou un roi sont de **une chance sur trois**. Pour en savoir plus sur ce sujet, vous pouvez consulter les [probabilités d'améliorations](#).

Compte tenu des pourcentages de réussite avec As-Roi, certaines stratégies peuvent être élaborées !

② Stratégies classiques pour jouer As-Roi

Comme nous venons de voir, As-Roi est une main de tirage, c'est à dire que votre main ne vaut presque rien si elle ne s'améliore pas ensuite.

En gardant cela à l'esprit, la façon de jouer As-Roi dépendra fortement de votre situation générale autour de la table. Schématiquement, vous êtes soit dans une situation soit confortable, soit inconfortable.

- **En situation confortable**

Vous jouez en **position tardive**, avec un **tapis de jetons élevé**, une **bonne lecture du jeu** et un **moral d'acier** !

Dans une telle situation, de nombreux joueurs vont choisir de miser fortement avant le flop avec As-Roi, par exemple 5 fois le montant du Big Blind (soit 5 euros si vous jouez à une table 0.50€/1€). Pourquoi ? Car la mise élevée envoie un signal fort à vos adversaires. Voici les principaux avantages :

- Si tous vos adversaires se couchent, vous remportez un pot facilement.

- Vous limiterez nécessairement le nombre de joueurs dans le coup, ce qui augmente vos probabilités de gagner.
- Vous prenez le leadership sur la table, vos adversaires peuvent donc vous voir avec une paire d'As ou une paire de Roi. Vous pourrez l'exploiter ensuite.

Etant donné que vous êtes sur un tirage et que votre main n'est pas faite, si un de vos adversaires vous relance fortement avant le flop ou part carrément à tapis, la stratégie conseillée est alors de se coucher. En effet, votre adversaire aura probablement en main As-As ou Roi-Roi !

Le tirage du Flop apporte trois cartes communes et en fonction de celles-ci, cela va impacter votre façon de jouer.

Le flop est favorable :

Par exemple, le Flop arrive et donne les cartes suivantes :



Ici, vous avez la paire maximale : une paire de Rois. De plus, vous avez le meilleur [kicker](#) possible avec votre as. Ensuite, grâce à la forte relance que vous avez effectuée précédemment, vous êtes assez optimiste sur le fait que vos adversaires ne possèdent pas de petites cartes comme 3 ou 9. De ce fait, peut-être qu'un de vos adversaires vous a suivi avec Dame-Valet, ce qui voudrait dire qu'il peut toucher une suite si un dix apparaissait !

Or, ce n'est pas ce que vous souhaitez ! Vous allez donc miser fortement afin de ne pas donner une carte gratuite à votre adversaire. Néanmoins, si vous touchez un tirage extrêmement favorable, un [slow-play](#) peut être une bonne technique.

Le flop est non favorable :

Imaginons que le flop arrive et donne trois cartes qui n'améliorent pas votre main :



Dans ce cas, vous pouvez effectuer quand même une forte mise. Pourquoi ? Car avec votre forte relance d'avant le Flop, vous avez montré aux autres joueurs que vous avez du jeu, éliminant donc de la partie des joueurs avec des petites cartes comme 4, 3 ou 8.

Aussi, dans une majorité de cas semblables, une forte mise vous fera gagner le pot.

Si un adversaire vous suit ou vous relance, vous aurez par contre la quasi-certitude que ce joueur a une paire. Etant donné que vous avez besoin d'un roi ou d'un as au [tournant](#) ou à la [rivière](#) pour améliorer votre jeu, il est préférable de se coucher pour ne pas risquer un nombre inconsidéré de vos jetons sur un tirage aléatoire.

- **En situation inconfortable**

Vous avez une **position avancée**, une **pile de jetons assez faible**, une **mauvaise lecture de jeu de vos adversaires**...

Dans une telle situation, votre objectif doit être d'éviter d'engager trop de jetons dans une situation que vous ne pourrez maîtriser après.

Ceci-dit, As-Roi reste une main particulièrement forte, la stratégie est donc de miser raisonnablement, par exemple 2 ou 3 fois le Big Blind (soit 2 ou 3 euros sur une partie à .50€/1€). En procédant de cette manière, vous allez constituer un pot assez important tout en ne payant pas

trop cher pour le voir le [flop](#) que vous aurez de bonnes chances de remporter grâce à la forte valeur de votre main.

Une fois que le flop est tiré, c'est après à vous d'apprécier si celui-ci vaut la peine d'être joué, en fonction des cartes du Flop, de votre lecture des adversaires, de votre position autour de la table et du montant des mises de vos adversaires...

3 Conclusion

En conclusion, As-Roi est une meilleures mains possibles de recevoir mais peut-être aussi la plus difficile à jouer. Dans la plupart des cas, vous devrez miser fortement pour pouvoir l'exploiter au maximum. Si un adversaire vous suit et que vous n'avez touché de tirage, jetez votre main. La difficulté d'As-Roi réside dans le fait qu'il ne s'agisse pas d'une main faite et d'être battu par une paire de 2...

Une erreur classique chez les débutants qui se laissent séduire trop facilement par cette main ! Ne commettez pas cette erreur et prenez votre temps au début pour jouer cette main, après quelques essais, vous trouverez les automatismes qui vous permettront de remporter un maximum de pots !



20. Les styles de jeu

Au Texas Hold'em, avoir une vue objective de son niveau de jeu est aussi important que de pouvoir analyser celui de ses adversaires. C'est une aide qui est bien utile pour optimiser ses mains !

Profitez des statistiques à votre disposition pour mieux connaître votre jeu et ainsi vous situer par rapport à vos adversaires. Bien entendu, il existe peut-être autant de styles de jeu que de joueurs mais il est possible de les catégoriser sous forme d'animaux !

1 Utilisez les statistiques

Pour analyser plus facilement votre style de jeu, on vous met parfois à votre disposition un outil de statistiques.

Prenons l'exemple d'un joueur qui clique sur l'onglet "**Statistiques**" en bas à droite d'une table

INFORMATIONS SUR LE JEU		ACTIONS		MOMENT DE LA PENSE	
Mains jouées	61	Gagnées sans abattage :	64%		
Mains remportées :	63%	Gagnées avec flops vus :	63%		
Flops vus :	77%	Abattages gagnés :	66%		

Par défaut, nous arrivons sur "**Informations sur le jeu**". A votre disposition :

- le nombre de mains jouées
- le pourcentage de mains remportées (dans cet exemple, 63% des 61 mains jouées)
- le pourcentage de flop vu ainsi que d'autres informations sur les abattages, c'est à dire le dévoilement de vos cartes.

Les statistiques ne portent que sur 61 mains jouées, ce qui n'est pas forcément très significatif. Néanmoins nous apprenons que ce joueur remporte la plupart des coups qu'il joue !!

En cliquant ensuite sur "**Actions**", nous obtenons des statistiques sur les actions de jeu :

INFORMATIONS SUR LE JEU	ACTIONS	MOMENT DE LA PASSE	
Passer :	8%	Mise :	23%
Check :	26%	Relance :	14%
Suivre :	26%	Sur-relance :	0%

Les statistiques indiquent maintenant que ce joueur a préféré se coucher sur seulement 8% des 61 mains qu'il a jouées. Il ne sélectionne donc quasiment pas ses mains de départ ! Ensuite, le joueur check (faire parole en anglais) et suit respectivement dans 26% des cas.

Après la mise et relance pour 23% et 14%. Au final, les statistiques apparaissent équilibrées : dans environ 25% des cas, il check, suit ou fait une mise. Les 25% restants sont partagés entre l'action de passer et les relances.

Enfin, quand vous cliquez sur "**moment de la passe**", vous obtenez :

INFORMATIONS SUR LE JEU	ACTIONS	MOMENT DE LA PASSE	
Passe avant flop :	8%	Passe sur rivière :	3%
Passe sur flop :	8%	Sans passer :	74%
Passe sur tournant :	5%		

Ces statistiques vous permettent de voir à quel moment vous sortez du coup. Dans cet exemple, le joueur va au bout de la partie dans 74% des cas !

Au final, en analysant les statistiques de ce joueur, nous apprenons que c'est un joueur qui gagne beaucoup (63% des mains jouées), que son style de jeu est assez équilibré (check, suit et mise pour 25%, relance ou passe dans les 25% restants) et va au bout des coups dans 74% des cas.

2 Comment analyser mon jeu ?

Pour avoir une idée précise de la façon dont vous jouez, vous devez en permanence vous poser les questions suivantes :

- Est ce que je joue passif ou agressif ?
- Est ce que je joue serré ou large ?

En répondant à ces deux questions, vous pourrez déjà avoir une vision éclairée de votre jeu.

• Est ce que je joue passif ou agressif ?

La passivité ou l'agressivité se caractérise par le montant de mises. Un joueur passif aura ainsi une forte tendance à suivre ses adversaires, à faire des ouvertures de faible montant et faire tapis qu'à de très rares occasions.

A l'inverse, le joueur agressif misera des sommes importantes, relancera régulièrement ses adversaires, voire même n'hésitera pas à les sur-relancer ! Bien entendu, faire tapis n'effraie pas le joueur agressif !

• Est ce que je joue large ou serré ?

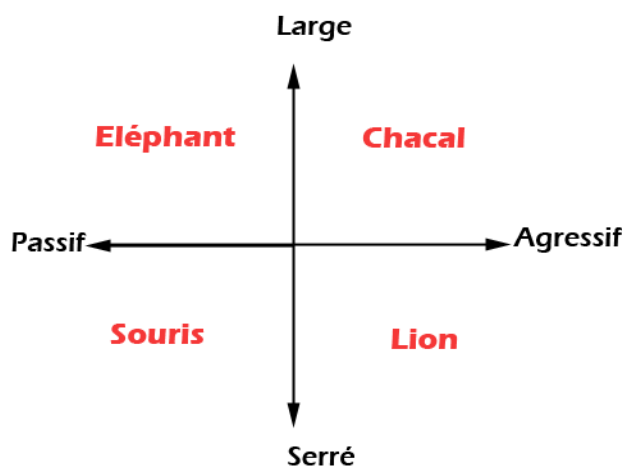
Cette question se rapporte essentiellement à la sélection des mains et le nombre de fois où vous rentrez dans un coup.

Le joueur large se caractérise ainsi par le nombre de coups élevés dans lesquels il va rentrer. La plupart du temps, il se contentera de jouer des mains très moyennes comme Dame-5, avec l'espoir de toucher un Flop favorable.

Le joueur serré, au contraire, accordera une importance toute particulière à la sélection de ses mains de départ. Il n'entrera donc que très rarement dans un coup avec la main Dame-5 du joueur large ! La probabilité de gagner des mains de départ est l'alliée précieuse de ce type de joueur !

③ Jouez-vous plutôt souris, éléphant, chacal ou lion ?

D'après "Poker Cadillac" de François Montmirel, il est possible de catégoriser les joueurs sous forme d'animaux en fonction de l'agressivité et du nombre de mains jouées par vos adversaires. Cela donne le schéma suivant :



- **Eléphant : joueur large et passif**

L'éléphant est le type de joueur qui va perdre le plus sur le long-terme. Il essaie de rentrer dans un maximum de coups pour voir les cartes et quand il obtient du jeu, il ne mise pas assez pour pouvoir maximiser sa main. C'est un profil de jeu très répandu chez les débutant.

- **Souris : passif et serré**

C'est un joueur très prudent dans la sélection de ses mains de départ. De ce fait, quand la souris rentre dans un coup, toute la table est au courant que ce joueur a un très bon jeu ! Sur le long-terme, ce type de joueur sera donc également perdant à cause de son manque d'audace.

- **Le Chacal : large et agressif**

Le chacal est un joueur très déroutant ! Il rentre dans un maximum de coups avec toujours la volonté farouche de faire coucher ses adversaires. Son arme favorite ? Des mises et des relances élevées ! Il peut ainsi se constituer de vraies petites fortunes rapidement. Revers de la médaille, il peut aussi perdre gros tout aussi vite . Le chacal a tendance à gagner sur le long-terme, surtout s'il affronte des éléphants et des souris, car contrairement à ces joueurs, il est totalement imprévisible !

- **Le lion : serré et agressif**

Le lion est un joueur à la fois imprévisible et prudent. Il rentre dans relativement peu de coups mais quand il le fait, il fait payer ses adversaires un maximum. Il a une très bonne connaissance des statistiques et il est capable de bluffer à bon escient. C'est le profil même du joueur qui est gagnant sur le long-terme.



21. Gérer au mieux son argent

Le poker est un jeu d'argent. De cette affirmation connue de tous découle une règle importante : gérer ses fonds en vrai banquier !

Que vous jouiez avec des petits montants ou des grosses sommes, avoir une gestion optimisée de votre argent est un gage de réussite sur le long-terme, croyez-le !

① Votre budget poker : la bankroll

L'argent dont vous disposez pour jouer au poker est appelée la bankroll. En fonction de vos parties,

cette bankroll vous allez soit la fructifier, soit l'effriter voir même la perdre totalement...

Par exemple, le joueur ci-dessous a une bankroll de 156 euros. C'est à dire que cette somme représente tout l'argent que ce joueur alloue au poker.

INFOS POKER	
Solde de votre compte:	156.01
Points de joueur fréquent	0
Bonus actuels :	40.00
Horloge serveur (GMT) :	11/05 09:40
Joueurs en ligne :	2074

Lors de vos sessions de poker, plutôt que de jouer des sommes différentes selon vos envies, nous vous conseillons d'avoir une approche de long-terme : c'est à dire d'avoir une bankroll de départ et adapter le choix de vos parties en fonction de celle-ci.

Cette règle respectée, vous allez pouvoir vous concentrer sur votre objectif : maximiser vos gains sur le long-terme, ou bien en d'autres termes augmenter votre bankroll !

2 Définir le montant de sa bankroll

Pourquoi il est important de bien choisir sa bankroll de départ ? Parce ce que son montant va influencer directement la façon dont vous allez jouer.

La règle première est donc de jouer uniquement avec l'argent que vous pouvez vous permettre de perdre !

Le montant de votre bankroll doit vous permettre de :

- **Perdre plusieurs parties sans descendre à 0**

Malheureusement, chaque joueur aussi bon qu'il soit, connaît au moins une fois dans son parcours une période de vaches maigres. Le montant de la bankroll doit donc être suffisamment élevée pour vous couvrir.

Concrètement, si vous jouez uniquement des [tournois](#), le droit d'entrée (buy-in) ne doit pas être plus élevé qu'environ 1/15ème de votre bankroll totale. Par exemple, si votre bankroll est de 500€, vous ne devriez pas jouer de tournois avec des coûts d'entrées supérieurs à 30€. Si vous ne rentrez pas dans les places payées de plusieurs tournois consécutivement, votre avenir de joueur de poker n'est pas remis en cause.

En tournois :

Droit d'entrée (buy-in)	Bankroll conseillée
3€ + 0.15€	45€
5€ + 0.50€	80€
10€ + 1.00€	165€
20€ + 2.00€	330€
50€ + 5.00€	825€
240€ + 10€	3750€
650€ + 50€	10500€

Si vous jouez uniquement en [cashgames](#) (parties en argent réel), alors la bankroll conseillée dépend de la [limite](#) à laquelle vous jouez. En général, 300 fois le montant du Big Blind pour les parties en Limit et 1000 fois le montant du Big Blind en mode No Limit.

En mode Limit :

Montant de la table	Bankroll conseillée
0.05€/0.10€	30€
0.15€/0.25€	75€

0.25€/0.50€	150€
0.50€/1.00€	300€
1€/2€	600€
2€/4€	1200€
5€/10€	3000€
25€/50€	15000€

En mode No Limit :

Montant de la table	Bankroll conseillée
0.05€/0.10€	100€
0.15€/0.25€	250€
0.25€/0.50€	500€
0.50€/1.00€	1000€
1€/2€	2000€
2€/4€	4000€
5€/10€	10000€
25€/50€	50000€

• Jouer votre meilleur jeu

La règle d'or est de jouer sur des tables avec des [limites](#) où vous avez une profondeur de tapis suffisante pour voir venir.

Imaginez la situation suivante en Texas Hold'em No Limit sur une table de 5 joueurs :



Votre main de départ :

Vous êtes sur une table 1€/2€, ce qui veut dire que la personne avec le petit blind paie 1€ d'entrée de jeu et la personne avec le gros blind 2€.

Vous êtes le premier à parler. Admettons que vous attaquez fort avec une relance de 16€ (8 fois le gros gros blind) car vous avez repéré un joueur très agressif, qui a tendance à miser des sommes inappropriées la plupart du temps... La personne à côté de vous se couche et ce joueur agressif relance à 60€. Les deux joueurs de Blinds se couchent et c'est donc à votre tour de répondre à la relance du joueur agressif, pour vous retrouver ou pas en duel avec lui.

Le montant de votre bankroll va avoir un impact sur la suite des événements :

1. Avec une bankroll de 200€ (100 fois le Big Blind)

La décision n'est pas facile à prendre. Si vous suivez, vous engagez la majeure partie de votre bankroll et perdre ce coup hypothèque probablement votre avenir immédiat de joueur de poker...

Cet exemple montre que si jouez avec une bankroll trop petite, le risque est ainsi d'être plus vulnérable aux coups de bluff de vos adversaires et donc de commettre des [erreurs](#) plus facilement en se couchant avec la meilleure main.

2. Avec une bankroll de 2000€ (1000 fois le Big Blind)

La bankroll plus élevée va vous donner plus sérénité dans votre prise de décision. Avec une paire de Dame, vous avez la troisième meilleure main de départ possible et le caractère particulièrement agressif vous laisse supposer que celui-ci tente un coup de bluff...

Suivre la relance de votre adversaire apparaît donc comme une décision raisonnable par bien des aspects.

③ Conclusion

Gardez toujours à l'esprit que si vous jouez à une table avec la majorité de votre bankroll, c'est que vous donnez la priorité à la chance du court terme par rapport à vos espérances de gains sur le long-terme.

C'est donc à vous de définir le pourcentage de votre bankroll à jouer sur une partie, sans hypothéquer votre jeu sur le long-terme.

Voici quelques conseils pour gérer au mieux votre bankroll :

- Adaptez le montant des tables en fonction de votre bankroll : si vous arrivez dans la partie basse de votre bankroll, n'hésitez pas à descendre d'un cran les enchères. C'est le meilleur moyen d'enrayer la chute et de reprendre le dessus !

Au contraire, montez de niveau si votre bankroll vous en donne la possibilité.

- Choisissez vos tables avec attention : le but est de vous asseoir à une table où vous vous sentez à l'aise. Si vos premières mains à une table laissent supposer que les joueurs adverses sont d'un très bon niveau, n'hésitez pas à en changer. Des milliers de tables sont disponibles sur Internet !

- Adaptez votre bankroll à votre [style de jeu](#) : si vous jouez très défensif, vous aurez probablement besoin d'une bankroll moins importante que celle d'un joueur agressif, à niveau égal.

Contrairement à un cliché répandu, les bons joueurs de poker ne sont pas des flambeurs prêts à jouer leur chemise dès qu'ils ont un as en main !

Au contraire, les meilleurs, ceux qui gagnent sur le long-terme, sont ceux qui savent gérer leur bankroll. Le plus difficile étant de gérer le facteur chance (ou plutôt malchance !) qui joue un rôle certain dans les résultats à court-terme.

Par exemple, la plupart des joueurs professionnels ne jouent pas plus de 5% de leur bankroll sur une partie, quitte à redescendre de niveau de table si les circonstances l'exigent !



22. Jouer As - As

As-As ou la main rêvée ! Difficile de ne pas afficher sa satisfaction au moment de la recevoir, tranquillement installé devant son ordinateur...

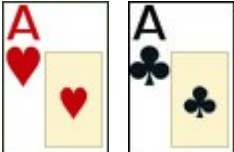
Et pourtant ! Si les chances de victoires sont bien au rendez-vous, maximiser ses gains n'est pas forcément une chose facile...

Dans certains cas, notamment chez les joueurs débutants, As-As peut même se retourner contre son propriétaire et alors attention aux dégâts !

① As- As : les statistiques à retenir

Tout d'abord, les chances de recevoir la main As-As avant le Flop (tirage des trois cartes) ne sont que de 0.45%. Raison de plus pour la jouer du mieux possible !

Le tableau suivant montre vos chances de gagner en fonction du nombre de joueur à votre table :

Votre main	Contre 9 adversaires	Contre 4 adversaires	En face à face
	31%	52%	85%

Comme vous le savez très probablement, la paire d'As est la main qui vous donne les meilleures chances de remporter le pot. De 85% en face à face, vos chances descendent graduellement plus le nombre de joueurs dans le coup est élevé, jusqu'à 31% contre 9 adversaires.

2 Comment maximiser ses gains avec As-As ?

Avant de jouer As-As, et plus généralement comme à chacune de vos mains, prenez le temps d'analyser les variables suivantes :

- Jouez-vous en [tournoi](#) ou en [cashgames](#) ? En tournoi, si vous êtes proche de la sortie, faire tapis est conseillé tandis qu'en cashgames, vous n'avez pas les mêmes impératifs temporels.
- votre image à la table : votre [style de jeu](#) est-il plutôt agressif, prudent ou totalement masqué ?
- votre [position](#) à la table : êtes-vous plutôt près du donneur ou dans les premiers à parler ?

Les réponses à ces questions permettent d'adapter votre façon de jouer à l'environnement de votre table, pour en tirer le meilleur profit !

En effet, la diversité des situations au Texas Hold'em No Limit est telle que chaque coup mérite d'être pensé différemment, même avec As-As !

Ceci-dit, voici un conseil qui a fait ses preuves sur la façon de jouer As-As :

Relancer avant le Flop environ 3 fois le Big Blind quelle que soit votre position.

Par exemple, si vous êtes le premier à parler et que vous jouez sur une table 0.50€/1€, relancez à hauteur de 3€ (trois fois le Big Blind de 1€).

L'intérêt d'une telle relance est quelle permet en général :

- **De limiter le nombre de joueurs dans la partie**

Nous l'avons vu dans la première partie, plus le nombre de joueurs est élevé et plus vos chances de gagner diminuent. L'objectif est donc d'éviter de rentrer dans un coup avec trop de joueurs et de tomber sur un Flop comme :



Avec un tel tirage, il est très possible qu'au moins un de vos adversaires soit proche de la suite ou de la couleur à carreaux. L'erreur typique du débutant est donc de continuer à miser sous l'effet "euphorique" de la paire d'As et de ne pas prendre en compte les tirages possibles qui surclassent la paire d'As. Attention à la chute !

Ne tombez pas dans le panneau et prévoyez le coup avant le Flop grâce à une relance d'environ trois fois le Big Blind. Si vous jouez sur une table agressive, vous pouvez augmenter à 5 ou 6 fois le Big Blind et inversement si vous jouez sur une table serrée. C'est une affaire de jugement de votre part !

Ainsi, c'est la seule parade pour éviter de vous retrouver avec trop de joueurs sur le coup...

Quand vous arrivez ensuite sur le Flop avec maximum deux adversaires, vous serez en position pour jouer agressivement votre paire d'As dans la majorité des Flops que vous allez recevoir. Gardez l'idée directrice de ne pas donner de "cartes gratuites", c'est à dire misez de façon à ce que vos adversaires ne puissent pas toucher gratuitement une carte qui complète un tirage.

- **D'apater le chaland...**

Une relance de 3 fois le Big Blind présente l'avantage de ne pas dévoiler la vraie force de votre jeu (à moins que vous ayez un style de jeu super prudent). Un adversaire avec une main forte comme 10-10 ou Roi-Dame peut donc très bien vous relancer, et ainsi contribuer à l'augmentation du pot.

Ou mieux, faire tapis ! Quelque soit le jeu de votre adversaire, vous partirez favori. Ce n'est pas une garanti de gagner à tous les coups, mais vous devez faire confiance aux statistiques et aller aussi à tapis ! Après ce sont les risques du métier...

Cependant, si le montant des mises engagées n'est pas trop élevé et que vous êtes dans une situation confortable, vous pouvez décider de ne pas tout miser sur un coup, même en étant favori. C'est très compréhensible !

③ Conclusion

La plupart du temps, une relance de trois fois le Big Blind avant le Flop va vous permettre de jouer votre paire d'As dans les meilleures conditions. Cette relance vous permet :

1. De limiter le nombre de joueurs dans le pot
2. De ne pas trop dévoiler la vraie force de votre jeu à vos adversaire
3. De potentiellement gagner gros si un de vos adversaires vous relance et va à tapis.

Cette façon de jouer As-As est généralement conseillée.

Si vous êtes un bon joueur et que vous avez une bonne lecture de vos adversaires ainsi que des Flops, vous pouvez aussi varier votre jeu ponctuellement et vous contenter de suivre avant le Flop.

Cette stratégie est plus risquée et elle porte un nom : le [slow play](#) !

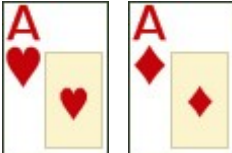




23. Les surnoms des mains

En plusieurs centaines d'années d'existence, de nombreux surnoms ont été attribué aux mains du poker.

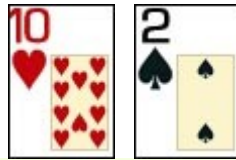
Parmi ceux-ci, certains ne manquent pas d'humour !

A votre tour, découvrez les et plongez dans la culture du poker...

Noms	Mains	Remarques
American Airlines		Du nom de la célèbre compagnie aérienne.
Cow Boys ou King Kong		
Cow Girls		

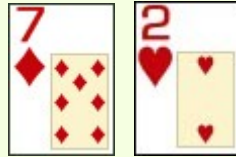
Big Slick			Signifie "le plus beau à regarder" en anglais. Quelque fois aussi appelées Korean Airlines..
Anna Kournikova			Les mauvaises langues disent que c'est joli à regarder mais que ça perd tout le temps...
Big Chick			Signifie "la plus belle femme à regarder" en anglais
"Dead's man" Hand			En référence à "James Butler Hickok", shérif américain assassiné au moment où il remportait un coup avec cette main...
Black Jack			En référence au jeu de Black Jack ou As-Valet est précisément la meilleure main.
Love			Roi et dame de coeur...
Kojak			En référence à la série télévisée
Jackson 5			Du nom du célèbre groupe de Motown
German Virgin			Une "vierge allemande". (Prononcez "Nein Nein !")
Route 66			Du nom de la célèbre route américaine...
Speed Limit			Vitesse maximum autorisée sur route aux Etats-Unis (55 miles par heure)

Doyle Brunson's



Le célèbre joueur américain a remporté deux championnats du monde (77 et 78) avec cette main pourtant marginale "Main de la bière" en anglais. 7-2 est la plus mauvaise main de départ possible.

Beer Hand



Pour la jouer, il faudrait donc être en état d'alcoolémie avancée..



24. Les cotes du pot

Au Texas Hold'em, combien de fois vous êtes-vous posé la question suivante :

Est ce que cela vaut la peine de suivre la mise de mon adversaire ?

Suivre, se coucher ou bien relancer...Pas toujours facile de faire son choix dans le temps imparti !

Heureusement, il existe un moyen assez simple pour avoir une idée précise de la meilleure décision à prendre (se coucher, suivre ou relancer) en toute circonstances : les cotes du pot.

Cette méthode nécessite des notions de [statistiques](#) et doit être utilisée en complément des autres variables qui influent sur le jeu : la [position](#), la [lecture des adversaires](#), le montant du tapis, une stratégie de [bluff](#)...

① Définition des cotes du pot

Calculer la cote du pot, c'est faire le rapport entre l'argent contenu dans le pot et vos chances de gagner.

En d'autres termes, cela revient à calculer d'un point de vue statistique si l'argent contenu dans le pot justifie une mise de votre part, compte-tenu des chances de gagner que votre main vous autorise.

Quand se servir des cotes du pot ?

A tout moment quand vous souhaitez miser, pour savoir si cela en vaut la peine. Plus spécifiquement, deux cas de figures se dégagent :

1) Vous êtes en train de gagner

Vous avez grosso modo le choix entre maximiser vos gains et prendre quelques risques (technique du [slow-play](#) par exemple) ou bien "sécuriser" votre main pour avoir un gain immédiat.

Nous verrons plus bas comment "casser les cotes du pot" pour sécuriser votre main.

2) Vous "espérez" gagner le coup

Tout dépend des cartes à venir car il est probable que vous gagnerez le coup si un Valet ou un 6 est tiré (vous donnant par la même occasion une suite).

Cependant, tant que vous ne touchez pas votre suite, vous avez un jeu certainement perdant.

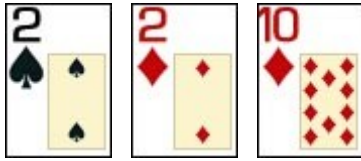
Alors, que faire si un adversaire fait une mise ? En utilisant les cotes du pot, vous pourrez avoir une idée si cela vaut la peine de continuer le coup.

② Un exemple d'utilisation des cotes du pot

Vous avez en main les cartes :



Le Flop a apporté les trois cartes suivantes :



Le pot constitué est de 50€ et vous n'avez plus qu'un adversaire encore en course. Celui-ci mise 10€ dans le pot.

Calculer les cotes du pot, *c'est avoir un allié statistique qui va vous dire si statistiquement vous avez intérêt ou non à suivre la mise de votre adversaire.*

Tout d'abord, quelles sont vos chances de gagner ?

Avec quatre cartes assorties vous avez 20% de chance de toucher une couleur sur le tirage de la prochaine carte (cf notre aide sur [les statistiques](#)).

20% de chance représente une chance sur cinq de gagner mais aussi quatre chance sur cinq de perdre le coup.

Par conséquent, pour être financièrement intéressant, il faut que les gains du coup que vous allez remporter soient plus important que les pertes des quatre autres coups.

Ici, le pot contient 60€ (50€+la mise de 10€ de votre adversaire).

Vous pouvez donc miser $0.20 \times 60 = 12€$ sans compromettre vos chances pour la suite.

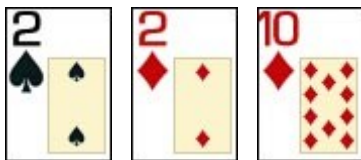
Votre adversaire ayant misé une somme inférieure à 12€, vous pouvez donc le suivre car vos chances de gagner le justifie.

E "Casser" les cotes de vos adversaires

Reprenons la situation précédente mais cette fois ci dans la peau de votre adversaire avec le jeu :



Et le Flop est toujours :



Le pot est de 50€ et c'est à vous de parler.

Avec un brelan de deux et à moins que votre adversaire ait une paire de 10, vous avez ici très certainement le meilleur jeu à ce stade de la partie.

Alors, qu'est ce qui peut mettre votre main en danger ? Une couleur à carreaux par exemple...

2 possibilités s'offrent à vous : essayer de maximiser vos gains en espérant que votre adversaire ne touche pas la couleur ou bien "sécuriser" cette main.

Admettons que vous souhaitiez "sécuriser" votre main. Comment faire ? En cassant les cotes de votre adversaire !

Pour casser la cote, vous devez miser agressivement, par exemple 30€.

Avec un pot total de 80€, votre adversaire peut raisonnablement vous suivre jusque :

$$0.20 \times 80 = 16\text{€}$$

Or, vous avez misé 30€, ce qui veut dire que pour votre adversaire, vous suivre est une stratégie potentiellement très risquée car il n'a qu'une chance sur cinq de toucher une couleur...

Vous lui avez cassé la cote de son tirage couleur et préférera vraisemblablement se coucher plutôt que de tenter le diable...



25. Jouer en tant que chip leader

Vos chances de gagner dépendent des cartes, de votre position et surtout de la taille de votre tapis. Vous avez sur la table le plus d'argent en jeu : vous êtes le chip leader !

Peu importe votre style de jeu, il vous est déjà arrivé à un moment ou un autre d'être chip leader... Pourtant combien de fois n'avez vous pas réussi à sécuriser votre tapis et par la suite perdu l'ensemble de vos gains ? La plupart du temps, si vous jouez votre statut solidement, vous recevrez le respect des autres joueurs. Vous serez en mesure d'éliminer les petits tapis et de voir le votre progressivement augmenter.

1 Vous êtes en position de force : impressionnez vos adversaires

Si vous sous-jouez vos mains, même votre paire de Roi ne vous fera pas gagner. Vous ne voulez pas que vos adversaires obtiennent une couleur, une quinte ou encore deux paires ? C'est le moment de jouer agressif : ramassez les petites et les grosses blinds. L'erreur principale des chip leader est de laisser les autres joueurs voir le flop... Ne les laissez pas, à moins qu'ils payent pour !

2 Vous avez le choix : sélectionner vos mains

Une autre erreur également répandue est de vouloir jouer un maximum de mains. vous devez vous demander "Paierai-je pour mon jeu si j'avais peu de jetons ? Si non, ne tentez pas le diable, maintenez votre avance !

Un doute sur le fait de jouer ou non votre main ? Consultez nos leçons sur les probabilités de départs et les probabilités d'améliorations

3 Gagnez du temps et observez vos adversaires

Ne vous sentez pas non plus invincible, vos adversaires jouent pour prendre votre place et vous voler un maximum de jetons. Un bon jeu est un jeu raisonné. N'ayez pas peur de vous retirer et vous coucher sur des coups que ne vous sentez pas. Vous pourrez alors prendre le temps d'observer le jeu de la table et récupérer des indices précieux qui vous serviront pour la suite de votre partie. Au poker plus qu'ailleurs, le temps c'est de l'argent !

Les avantages en tant que chip leader

- Vous avez potentiellement plus de chances d'avoir des gains élevés.
- Vous mettez d'avantage de pression sur vos adversaires. Ils éviteront de se frotter à vous car vous êtes capables de les sortir en un seul coup.
- Avoir un gros tapis vous donnera toujours une plus grosse marge de manoeuvre : en cas de

coup dur vous pouvez vous refaire facilement.



26. Les tête à tête

Jouer en tête à tête est un très bon moyen d'améliorer votre connaissance du Poker.

En face à face, personne ne peut se cacher : vous entrez dans le vif du sujet ! Le tête à tête vous apprend toutes les facettes du poker. L'agressivité, la sélection des mains, le bluff, la lecture du jeu, la valeur des blinds : ces éléments sont d'une importance capitale pour maîtriser son sujet.

❶ L'agressivité : l'arme des pros

Accrochez-vous, les tête à tête sont déconseillés aux cardiaques !

Vous avez deux manières de gagner : soit vous montrez une meilleure main, soit votre adversaire se couche. Vous vous rappelez que certains professionnels jouent sans regarder leur mains, c'est le moment de penser comme eux ! Imaginez que vous ne voyez pas vos mains et que votre adversaire fait de même : vous avez 50 % de chance de gagner. Pour avoir plus de chance de gagner, vous devez donc forcer votre adversaire à se coucher plus souvent que vous. Impressionnez le, faites lui peur : misez et relancez !

❷ Vos chances s'améliorent !

En tête à tête, même une très mauvaise main peut gagner. Il est impossible de jouer serré puisqu'on est obligé de payer une blind à chaque tour. Vous devez donc jouer à fond certaines mains afin que votre adversaire ne voit pas le flop « gratuitement » et ainsi ne pas augmenter ses chances de gagner. Des cartes qui se suivent, une figure et bon kicker, une paire de roi, une paire d'as : attaquez ! Ces jeux vous habitueront à augmenter les mises et à jouer vos cartes jusqu'au bout, que le flop vous aide ou non.

Les probabilités sont la base du poker. Vous devez connaître les pourcentages des mains de départ et leurs possibilités d'amélioration. Les probabilités vont être différentes que vous soyez à une table pour dix ou en tête à tête.

Vous devez être large et jouer à fond un maximum de mains :

2 JOUEURS	
A-A	85%
R-R	82%
D-D	79%
V-V	77%
10-10	75%
9-9	72%
8-8	68%
A-R assorties	66%
7-7	66%
A-D assorties	65%

A-V assorties	64%
A-R non assorties	64%
A-10 assorties	63%
A-D non assorties	63%
A-V non assorties	63%
R-D assorties	62%
6-6	62%
A-9 assorties	61%
A-10 non assorties	62%
R-V assorties	61%
10 JOUEURS	
A-A	31%
R-R	27%
D-D	23%
A-R assorties	22%
A-D assorties	20%
V-V	20%
R-D assorties	20%
A-V assorties	19%
R-V assorties 7-7	19%
A-10 assorties	19%
D-V assorties	19%
A-R non assorties	18%
R-10 assorties	18%
D-10 assorties	18%
V-10 assorties	18%
10-10	17%
A-D non assorties	17%
A-9 assorties	17%
R-D non assorties	16%
10-9 assorties	16%

③ La position est un élément crucial dans les parties en tête à tête

Vous devez jouer un poker d'attaque quand vous êtes dealer et un poker défensif quand vous ne l'êtes pas. Le principal avantage du dealer est qu'il a le droit à trois tours de mise après le flop, ce qui signifie qu'il a le droit d'attaquer agressivement trois fois son adversaire.

- Vous êtes petite blind : vous agissez en premier, vous devez donc être agressif. De nombreux joueurs disent qu'il n'y a qu'une seule manière de jouer en tant que petite blind, c'est de relancer à tous les coups. Cherchez à savoir quelle est la relance nécessaire afin que votre adversaire se couche, vous prendrez moins de risques tout en jouant agressif.

- Vous êtes grosse blind : vous devez avant tout faire attention au jeu de la petite blind. Certains

vont vous inciter à voir le flop en misant peu : ils vous poussent à avoir confiance en votre jeu. N'oubliez pas que vous devez contrer leurs attaques avant tout et ne pas surestimer vos cartes : ne relancez pas avant le flop. Si votre adversaire dit parole au flop, une relance est fortement suggérée. S'il relance par la suite, vous pouvez toujours vous coucher. Limitez les dégâts, n'hésitez pas à vous coucher quand vous défendez... Au prochain tour vous pourrez jouer agressif en étant petite blind. Adaptez votre technique à votre adversaire. Certains seront passifs en attaque au début afin de vous donner plus de liberté et vous surprendre par la suite. Ayez l'oeil !

Important : prenez en compte avec la valeur des blinds.

Il faut jouer de plus en plus agressif selon l'avancement de la partie. Les blinds sont devenues énormes et chacun des joueurs peut bientôt perdre : jouez tout ! Vous aurez au moins 50 % de gagner et cela poussera votre adversaire à se coucher sur des mains fragiles.

4 La taille du tapis : être chip leader !

Vous êtes chip leader, n'hésitez pas à profiter de votre avantage. Un gros tapis peut vous permettre d'être plus agressif : votre adversaire sera d'avantage porté à se coucher et à attendre une grosse main.

N'hésitez pas à consulter la leçon : [Jouez en tant que Chip Leader](#).

Vous maîtrisez maintenant les tête à tête

Jouer des un contre un sera certainement difficile pour vous dans un premier temps, mais cette faculté deviendra un avantage prépondérant face aux autres joueurs. Avec quelques parties à votre compteur, votre jeu va réellement se modifier.

- Vous allez gagner en Cashgame. Vos adversaires continuent à jouer en ne prenant pas en compte les possibilités d'améliorations en tête à tête : vous allez ramasser leurs tapis !
- Imaginez vous à la fin d'un grand tournoi, vous êtes en finale ! Jouez agressif, abstenez vous parfois de regarder vos cartes, attaquez avec votre tapis : sortez le grand jeu !