LE JEU DE CARTE DE POKER :

Le poker se joue avec un jeu de 52 cartes. Les cartes sont numérotées de 2 à 10 et de Valet à As : (valeur ascendante, 2 etant la plus petite carte et As la plus forte)
2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As

Traduction des "cartes fortes" :

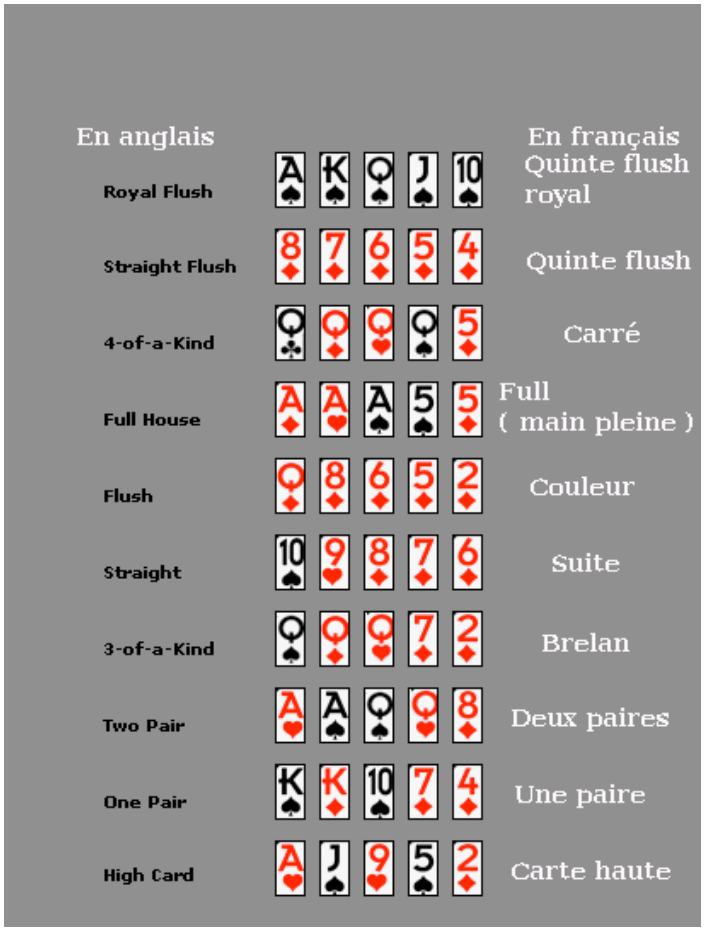
En Français	En Anglais	Noté sur les cartes
As	Ace	A
Roi	King	K
Dame	Queen	Q
Valet	Jack	J

Chaque serie de cartes (du 2 à l' As) est composé d'une couleur respective :

Pique ♠ Trefle ♣ Carreau ♦ Coeur ♥

Il y a donc 13 carte de la meme couleur, soit quatre couleurs : 52 cartes (13 cartes x 4 couleurs par series)

Au poker, le gagnant est celui qui a la main la plus forte (ou la plus faible, dans certains types de poker).
Voici une chronologie du jeu de poker (de la plus forte à la moins forte) :



ROYAL FLUSH (ou suite royal à couleur) est une suite (carte qui se suivent) de la meme couleur partant de l'As jusqu'au 10.

STRAIGHT FLUSH (ou suite à couleur) est une suite de la meme couleur mais ne commençant pas par un as (Ex : 8-7-6-5-4 ou Valet-10-9-8-7)

4 OF A KIND (ou Carré) est une combinaison de 4 cartes identiques (4 Dames, 4 rois, 4 10, 4 Valets, ...)

FULL HOUSE (ou main pleine) est une combinaison de 3 cartes identiques et deux cartes identiques (Ex : A-A-A-5-5 , 10-10-10-3-3, ...)

FLUSH (ou Couleur) est une combinaison de 5 carte de la meme couleur.

STRAIGHT (ou Suite) est une combinaison de cartes qui se suivent mais n'ayant pas la meme couleur (Ex : 10-9-8-7-6, Q-J-10-9-8, ...)

3 OF A KIND (ou Brelan) est une combinaison de trois cartes identiques (Ex : Q-Q-Q-5-9, A-A-A-6-7, ...)

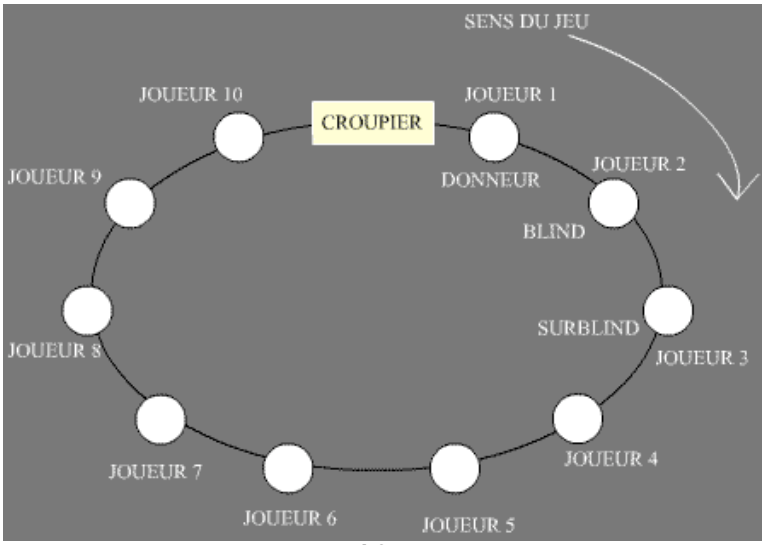
TWO PAIR (ou Deux paires) est une combinaison de deux cartes identiques + deux autres cartes identiques 5 Ex : A-A-Q-Q-6, K-K-5-5-2)

ONE PAIR (ou Une paire) est une combinaison de deux cartes identiques (Ex : Q-Q-5-9-10, 8-8-6-K-J, ...)

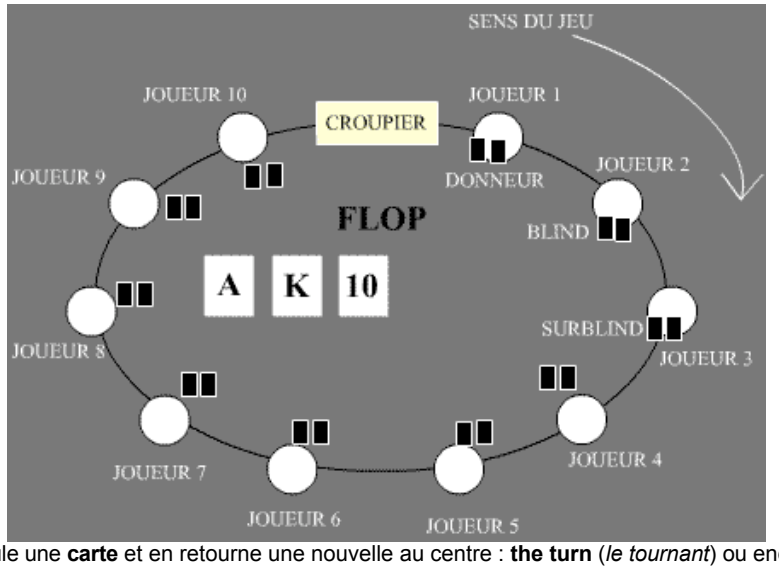
HIGH CARD (ou Carte haute ou Carte superieur) est une carte la plus forte dans un jeu ou une combinaison. Si aucun des joueurs n'a de combinaison de cartes et que le jeu ne leur apporte rien, c'est celui qui a la carte la plus forte qui remporte le coup (Ex "A-K" gagne contre "10-J"), l'As etant superieur au J ou au 10 de votre adversaire.

Comment jouer au poker

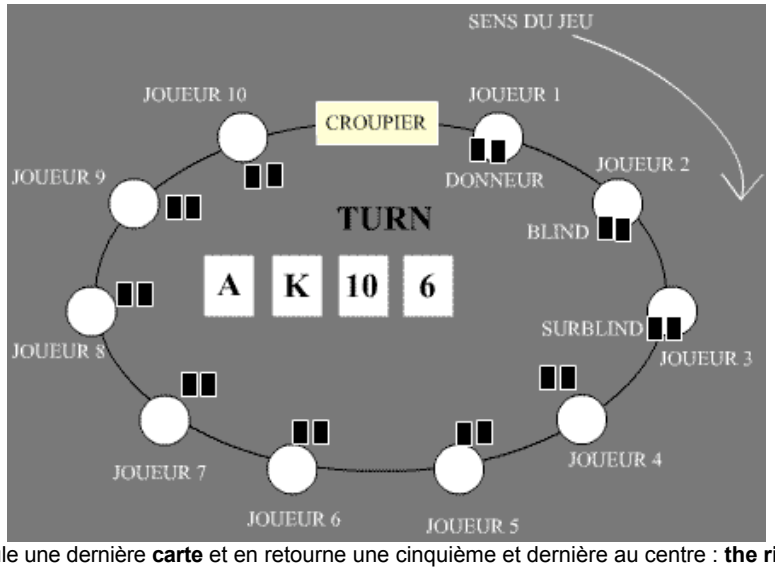
- Avant la distribution des cartes, les deux joueurs à la gauche du donneur doivent s'acquitter des *blinds*.
- Le joueur qui a le jeton du **donneur** (*dealer*), appelé aussi le **bouton**, distribue les **cartes**, sauf en présence d'un croupier, qui se charge alors de l'opération ; mais celui qui a le bouton est tout de même appelé *donneur*.
- La distribution se fait en deux tours horaires : chaque fois, une **carte** est donnée face cachée à chaque joueur. À la fin de la donne, les joueurs ont donc deux **cartes**, dont eux seuls ont connaissance. Le joueur a la responsabilité de protéger sa main, notamment lorsqu'il prend connaissance de son **jeu**. Ces deux **cartes**, les seules que le joueur recevra individuellement, ne seront éventuellement dévoilées qu'au moment du **showdown** (*l'abattage*).



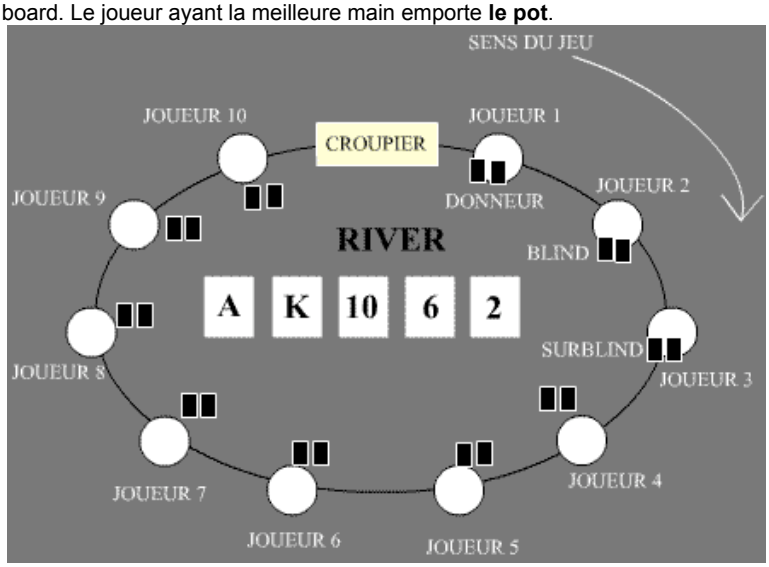
- Après la distribution, commence un tour de mise **pré-flop** qui débute par le joueur à la gauche de la grosse blind et continue dans le sens horaire.
- Après le premier tour de mise, le donneur étale le **flop** après avoir *brûlé* une **carte** (elle est mise de côté) : trois **cartes** sont retournées faces visibles ; ces **cartes** sont communes à tous les joueurs. Combinées avec les deux **cartes** « privées » que chaque joueur tient cachées, elles serviront à la constitution des mains. Les cartes communes constituent le **board** (*le tableau*).
- Nouveau tour de mises



- Le donneur brûle une **carte** et en retourne une nouvelle au centre : **the turn** (*le tournant*) ou encore **fourth street** qui servira aussi dans les combinaisons de chaque joueur.
- Nouveau tour de mises



- Le donneur brûle une dernière **carte** et en retourne une cinquième et dernière au centre : **the river** (*la rivière*) ou encore **fifth street**.
- Dernier tour de mises
- Le **showdown** (*l'abattage*) : les mains des **joueurs** encore en jeu s'affrontent.
- Chaque joueur présente une main de cinq cartes combinée comme il le désire de ses deux **cartes** privées et des cinq **cartes** du board. Le joueur ayant la meilleure main emporte **le pot**.



- Le donneur passe alors le bouton au joueur à sa gauche, celui qui était donc de petite blind, un nouveau coup peut alors commencer.
- Pendant un tour d'enchere, vous avez la possibilité de choisir entre plusieurs actions :

  Vous coucher : (vos **cartes** ne sont "pas bonnes" et vous decidez de vous retirer de ce tour et donc vous etes hors du coup pour ce tour de jeu)

  Passer : Vous restez dans le jeu sans miser ni vous coucher si les autres joueurs avant vous ont fait de meme (Sauf en debut de partie lors du tour d'enchere pre-flop où seul le Big Blind à la droit de dire "je passe" - "check" en Anglais - du fait de sa mise initiale)

  Egaliser : Un joueur avant vous fait une mise et donc "ouvre la partie". Vous pouvez suivre son enchere (Ex : un joueur ouvre à 2$, vous pouvez rester dans la partie en misant vous aussi 2$)

  Miser : C'est à votre tour de parler et personne n'a "ouvert" (les joueurs se sont couchés ou ont passés). Vous pouvez commencer à miser si vous le souhaitez.

  Relancer : Un ou plusieurs **joueurs** avant vous ont misés et vous estimez que votre main merite une relance afin de persuader d'autres joueurs à se coucher pour restreindre les "concurrents" sur ce coup (Ex : Deux joueurs ont misés avant vous et ils en restent 5 apres vous, vous possedez A-A ou K-K, vous decidez de relancer de 5 fois le surblind pour "chasser du coup" le plus de joueurs possible afin de "reduire votre champ adverse".

Structure des parties de poker

- LA STRUCTURE D'UNE PARTIE DE **POKER**:

  La structure d'une partie détermine les sommes que les **joueurs** peuvent miser au cours d'une main. Les mises peuvent etre d'un montant fixe ou à votre choix, selon la structure adoptée.
  Il existe trois type de structure au **poker Texas Hold'Em** :
  La limite fixe (**Texas Hold'Em LIMIT**)
  la limite de pot (**Texas Hold'Em POT LIMIT**)
  et le sans limite (**Texas Hold'Em NO LIMIT**)

- **Texas Hold'Em LIMIT** :

  Dans cette structure de **jeu**, le montant des mises est fixé à l'avance pour tous les **joueurs**.
  Contrairement au **NO LIMIT** ou **POT LIMIT**, au **LIMIT** le **blind** et **surblind** sont de la moitié des mises initiales (Dans une partie à 1-2, le **blind** est à 0,5$ et le **surblind** à 1$)
  Si vous **jouez** dans une partie à 1-2, les mises sur les deux premier tours d'enchere (**preflop** et **flop** : voir notre lexique pour les termes techniques), sont de 1$ (hors blind). Les deux tours suivant (**turn** et **river**), les mises sont de 2$. Vous ne pouvez donc pas miser plus a chaque fois ce qui, pour un débutant, le sauve de perdre son **tapis** sur une seule main comme au **texas Hold'em NO LIMIT**, ou l'on peut miser son **tapis** à n'importe quel moment de la partie.
  Exemple : Si, **preflop**, un adversaire mise 1$, et que vous decidiez de relancer, vous ne pouvez relancer que d' 2 $ (soit deux dollars en tout 1$ pour suivre + 1$ pour relancer).

- **Texas Hold'Em POT LIMIT** :

  Pour miser au **POT LIMIT** (comme au **NO LIMIT**) il faut obligatoirement que la mise minimum corresponde au Big Blind (Partie à 1-2 : mise minimum = 2$). Sauf pour le Blind qui lui ne mettra que 1$
  En "limite de pot", vous ne pouvez miser ou relancer qu'à hauteur du pot (somme total des mises, situé au milieu du tapis).
  S'il y a 50$ dans le "pot", vous ne pouvez donc pas miser ou relancer plus que 50$.
  S'il y a 50$ dans le pot et que le **joueur** avant moi "ouvre" à 25$, si je veux le relancer je peux le faire à concurrence de 125$ maximum : 50$ du pot + 25$ de l'adversaire + mes 25$ pour suivre = 100$ au pot + relance de 100$ (valeur actuel du pot) = 125$ La relance minimum sera du double de la mise adverse : Votre adversaire mise 50$, vous devez donc relancer au minimum de 100$ (le double de sa mise).

- **Texas Hold'Em NO LIMIT** :

  En **NO LIMIT** (sans limite) les jeu se joue comme au **POT LIMIT** (structure d'enchere, blind et big blind identique) mais vous n'avez plus de limite sur vos relances ...
  Vous pouvez meme miser tout votre tapis si cela vous "chante"... A **jouer** donc avec une extreme prudence sous peine de perdre son tapis sur un seul coup !

Les differents profils des joueurs de poker

Le **poker** est un jeu où differentes personnes s'affrontent. Chacun avec sa personnalité, son caractere, son vecu et sa facon de reagir selon les situations.
Ce qui a pour conscequence de touver differentes façon de **jouer** aux **tables de poker**.
Il y a deux facteurs qui vont influer sur la façon de **jouer au poker** : le nombres de mains et la façon de les **jouer** :

- **Jouer "lache ou serré"** :

  Certains **joueurs** jouent énormement de mains. Ils vont **jouer** plus de la moitié du temps. C'est a dire plus de 50 % des mains qu'ils vont recevoir...
  A court terme cela peut payer surtout si une chance incroyable les accompagnent ! Mais à long terme, ils seront indubitablement perdant. La **selection de ses mains** est imperatif en debut de **tournoi** si l'on veut durer. En **cash game**, les "bonnes mains" permettent de grossir son capital argent...
  D'autres jouent plus "serré". Ils jouent moins souvent, ce qui peut sembler ennuyeux mais qui rapporte tellement plus...
  La selection de ses mains est d'une importance capital, rappelez vous en en permanence. Ne cherchez pas pourquoi vous devez rentrer dans "un coup" mais plutot pourquoi vous ne devrez pas y entrer ...
  Partez du principe qu' à reception de votre main, vous ne devez pas **jouer** sauf si... (bonnes cartes, bonnes position sur la table, adversaires "fragiles", ...)
  C'est ce qui fera la difference entre les perdant et vous ! Quoi qu'il arrive, essayez, du moins en debut de **tournoi** ou en **cash game**, de ne pas jouer plus de 15-20% de vos mains.

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

  La seconde façon de jouer au poker est dans la maniere dont vous aller jouer vos mains.
  Si vous ne relancez jamais ou tres peu, ou que vous ne faites que suivre au lieu de relancer vous etes un joueurs "passif".
  Au contraire, un joueur qui mise et relance souvent est considéré comme "agressif".

  La meilleure façon de jouer au **poker** est de jouer "serré - agressif". N'allez pas souvent dans un **pot** mais quand vous le faites, faites le de maniere agressive afin de reduire le champ adverse et de **remporter le pot**.
  Vous apprendrez plus tard à jouer plus "lache" surtout en milieu de **tournoi** afin de "voler les blinds" pour financer les prochains tours de tables en prevision de l'augmentation des blinds (cas des **tournoi**).

- **Les profils bestiaux** :

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

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

  L'ELEPHANT :
  L'elephant est un "suiveur" patenté... Il va suivre quoi qu'il arrive parce qu'il pense que son **jeu** est le meilleur.
  Il distribue ses **jetons** tant qu'il peut... et c'est tant mieux car c'est un adversaire à qui vous pouvez prendre de l'**argent** quand vous possedez de bonnes **cartes** et que le jeu vous arrange.

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

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

LE LION :
est un adversaire dur qui sait **jouer** "serré" mais peut tres bien relacher son **jeu** quand il sent que vous etes faible et qu'il peut vous **bluffe**r de temps à autres ou qu'il sent que vous essayez de le **bluffer**. Il a un bon sens de l'observation et sait quand il doit relancer ou passer.
C'est donc un aversaire à redouter.

L'AIGLE :
L'aigle est un **joueur** d'exception que l'on trouve uniquement dans les **parties d'argent** à grosses mises ou dans les grand **championnat de poker**.
C'est l'élite du **poker**, un véritable **joueur professionnel** qui sait comment reperer votre façon de **jouer**, vos faiblesses et ne fera de vous qu'une bouchée...
Jusqu'à ce que vous deveniez, à votre tour, un aigle !
Ne vous frottez pas à ce genre d'adversaire (ainsi qu'au lion, dans une moindre mesure) tant que vous n'aurait pas engrengé une enorme experience tactique et pratique du **poker**.

Quelques conseils pour bien jouer au poker

Avant de vous lancer dans des **tournois de poker** ou **parties de cash game** (argent réel), vous devez bien maitriser certaines notions mathématiques comme : les probabilités et les cotes.
Elles ont une importances capital dans votre façon de **jouer** puisqu'elles determinent si vous avez une chance de remporter le coup ou non (hors **bluff** bien evidemment !)
Je vous conseil donc de bien lire attentivement les livres de **François Montmirel** "**poker de tournoi**" et "**poker cadillac**" ainsi que "**poker pro**" de **Phil Hellmuth** Jr

- **Conseils recapitulatifs** :

  Avant de commencer un tournoi ou une partie de **cash game**, soyez bien reposé. Le manque de sommeil diminue votre attention et votre capacité à distinguer les pieges, les **bluff** et le type d'adversaire qui vous fait face.

  Choisissez des tables de **cash game** à la mesure de votre portefeuille et votre experience du **poker** : N'attaquez pas une partie de **cash game** à 10-20 si vous ne possedez que 500$ sur votre compte et cela pour deux raisons :
  Premierement, ce genre de partie est jouée, de par les montant important des le **flop**, par des **joueurs** experimentés, donc qui sauront tout de suite repérer votre manque d'experience.
  Deuxiemement, sur n'importe quel table de **cash game**, il vaut mieux avoir une marge de securité quand à votre **tapis** et donc votre **cash**. Prevoyez au moins un montant au moins égal à 100 fois le **surblind** avant d'arriver sur une **table de poker**. Ex : dans une partie à 1-2, il est plus prudent d'arriver avec 200$ pour faire face à tout imprevus... Si vous n'avez pas de bonne **cartes** pendant un petit moment, vous pourrait toujours continuer à jouer meme en ayant perdu quelques blinds...
  Si vous perdez 20$ ou 30$ à cause des blinds ou avec une relance qui ne vous à rien rapportée, vous avez toujours de quoi vous retourner et prendre un gros pot plus tard puisqu'il vous reste de quoi vous battre.

  Avant de vous assoir sur une table (virtuellement sur internet ou en vrai), regardez attentivement la **partie** et la façon dont les autres jouent. Vous pourrais ainsi determiner qui joue bien, qui joue mal, qui joue "sérré", ...
  Vous ne commencerez pas à jouer à l'aveuglette mais avec une avance qui vous permettra de suivre "un chacal" si vous avez de bonnes mains et de jeter vos "mauvaises cartes" face à "une souris".
  En ce qui concerne les **freerolls** (**tournoi de poker gratuit** qui vous permet de remporter de l'argent réel), ne vous alarmez pas si vous ne finissez pas toujours dans les **places payées**. C'est un autre monde où la chance à une grande place au vu du nombre impressionnant de joueurs et de la façon de jouer. Les **freerolls** vous permettrons dans un premier temps de vous faire la main sur des **tournoi** et d'affiner votre jeu au fur et à mesure...

N'oubliez pas de jouer "serré-agressif" dans vos debut de **tournoi de poker** afin de vous constituer un bon capital pour le reste du **tournoi**, sans avoir à perdre vos **jetons**.
Laissez les autres "s'egorger" entre eux... Si en debut de **tournoi** un "cowboy" fais **ALL-IN** (tapis) et qu'un autre suit, laissez les se battres entre eux, un des deux est certain d'etre sorti du **tournoi** et vous rapprochera d'autant plus des **places payées**. Ne vous effrayez pas des tapis enormes qui s'ammoncelles pour certains en debut de **tournoi** en vous disant : "Si je ne joue pas rapidement je vais me faire sortir à cause des blinds...". Tout va bien, vous etes en debut de **tournoi** et vous avez votre temps. Les **tapis** qui grossissent vite diminue aussi vite puisqu'ils sont le fait de "coboy chanceux" qui agissent comme des chacals (voir profils bestiaux).
Prenez votre temps, jouez "serré" en **debut de tournoi** et tout se passera le mieux du monde.

Les strategies pour jouer au poker

Les strategies pour jouer au poker. Dans cette section de cours, je vais vous donner les **strategies de base** pour bien **jouer au poker** mais à un niveau qui releve du bon debutant à joueur moyen.
Les strategies pour devenir un bon, voir un excellent **joueur de poker**, releve de la competance de certains "grand maitre" comme **Phil Hellmuth Jr**, **Doyle Brunson**, ou encore **François Montmirel**... Je vous conseil donc de lire leurs livres afin de completer vos connaissances du **poker strategique**. (Livres que vous pouvez trouver dans la section LIBRAIRIE ET JEUX de ce site.)
Quoi qu'il arrive, un bon conseil : lisez, lisez et relisez le plus possible tout ce qui peut vous faire avancer au **poker**.
Je possede bien des livres sur le **poker** et à chaque fois que je les reprends, j'apprend toujours quelque chose de nouveau. Une chose qui m'avait échappé lors d'une lecture precedente, ou une situation vecue lors d'un **tournoi** sans me rappeler des conseils que j'avais lu... C'est tres important de relire souvent ses classiques afin de ne pas se perdre dans sa façon de **jouer** et garder des reperes sans prendre, à la longue, de mauvaises habitudes.

- **Strategies de base au poker Texas Hold'em** :

  Commencez par minimiser les situations marginales afin de maximiser vos profits.
  Ne vous lancez pas dans un tour avec K-J non assortis (de deux couleurs differentes) en etant premier à parler dans la **partie**, par exemple.
  Pour **jouer** "serré - agressif", il faut le faire avec de "bonnes mains". Si vous partez avec A-A (Deux As servis) en debut de parole, vous pouvez vous permettre de relancer quel que soit votre position à la table (Debut de parole, milieu ou fin de parole).
  Meme chose avec K-K, Q-Q ou A-K assortis (Les deux **cartes** de la meme couleur Ex : les deux à piques)

- **Le jeu preflop en début de parole** :

  Le debut de parole se caracterise par les trois places apres le Big BLind, sur une table de 10 personnes.
  Etant le premier (denomé Under The Gun ou UTG - sous pression parce qu'il est le premier à parler) ou dans les premiers à parler, vous ne savez pas ce que vont faire les autres **joueurs** apres vous, donc prudence sur votre façon de **jouer**.
  Comme citée predcedemment, ne vous lancez pas en position hative (debut de parole) avec des **cartes** marginales comme J-10 non assortis ou une paire de 2 (2-2) qui peut etre battu par n'importe quel paire superieur.
  Pensez qu'un adversaire peut tres bien relancer apres vous donc mieux vaut avoir une bonne main pour pouvoir suivre et ne pas perdre betement une mise pour avoir voulu jouer avec n'importe quoi.

  Je vous conseil les dix mains suivantes et aucunes autres ! :
  A-A / K-K / Q-Q / A-K (assortis) / J-J / 10-10 / 9-9 / 8-8 / A-Q (assortis) / 7-7

  Vous pouvez vous permettre de relancer et/ou suivre une relance "forte" en debut de parole avec les paires suivantes :
  J-J / Q-Q / A-K / K-K / A-A

  Avec une paire de 10 (10-10) ou moins et jusqu'à 7-7, je vous conseil de seulement suivre la mise de depart, à savoir le meme montant que le Big Blind ou au pire de suivre une petite relance (Ex : Deux fois le surblind, dans une partie à 1-2, si un adversaire relance à 4$ vous pouvez suivre mais pas avec une relance à 10$).

- **Le jeu preflop en milieu de parole** :

  Les position de milieu de parole (positions intermediaires) sont caracterisées par la 4eme, 5eme et 6eme place apres le Big blind (donc à sa gauche).
  En milieu de parole, vous avez deja une tendance sur le **jeu** d'une partie de vos adversaire, à savoir les premieres positions.
  Vous savez donc, par exemple, que si un joueur de debut de parole a suivi ou relancé, il doit avoir une "tres bonnes mains" (du moins en théorie). Vous devez donc jouer avec prudence la aussi mais si personne n'a relancé (vos adversaire se sont couchés ou ont simplement suivi sans relancer), vous pouvez jouer des mains comme A-10 assortis, A-J non assortis, K-Q non assortis, 7-7 ou 6-6. Je le repete, dans l'unique eventualité où il n'y a pas eu de relance.
  Si vous avez une des mains du TOP 5 (voir plus haut) relancez sans vergogne afin de reduire votre champs adverse.

- **Le jeu preflop en fin de parole** :

  La fin de parole (dernieres positions ou positions tardives) est caracterisé par le bouton (donneur virtuel) et l'avant bouton à sa droite (aussi appelé Cut Off).
  C'est une bonne position parce que vous savez ce que vos adversaires ont décidés de faire et combien de **joueurs** restent en jeu. Dans cette position, sans que personne n'ai relancé, vous pouvez jouer des **cartes** comme :
  2-2, 3-3, 4-4, 5-5, K-J assortis, K-T ass., Q-J ass., J-T ass., A-10 non ass., K-J non ass., Q-J non ass., et J-10 non assortis.
  Si 5 ou 6 **joueurs** sont present dans le pot, il vaut mieux jouer une consecutive assortis plutot que non assortis (10-9 assortis est preferable à Q-J non assortis).
  Vous pouvez relancer et suivre avec les meme mains qu'en position intermediaires si personne n'a relancé avant vous.

- **En position de BLINDS** :

  En tant que Blindeur (Blind ou Big Blind), vous parlez en dernier lors des mises preflop, ce qui en dit long sur ce que vous savez du **jeu** de vos adversaires, à savoir s'ils ont miser, relancer, etc...
  De plus, de par votre mise initiale, il vous en coute moins cher que les autres pour aller voir le flop. Ce qui vous permet de jouer avec des mains plus marginales comme 7-8 ass. ou 10-J ass.
  Mais là où les choses se corsent, c'est au moment du flop puisque etant Blind ou Big blind, vous etes le premier ou le second à parler !

- **Le Flop** :

  Le flop est le moment où voyez ou non la force de votre main. Si le flop affiche K-7-2 (depareillé, de trois couleurs differentes) et que vous ayez K-J, vous etes en bonne posture puisque vous avez la paire superieur (votre roi + celui du flop) avec un **kicker** de bonne facture (le **kicker** : Deuxième **carte** utilisée pour soutenir la meilleure **carte**).
  Mais si le flop ne vous arrange pas (reprenons le cas de votre main K-J) flop : 5-6-7 (dont deux cartes de la meme couleur), n'insistez pas et jeter votre main à la moindre mise adverse. En effet dans ce flop il y a trop de possibilité de **quinte** et/ou **couleur** pour vos adversaires, sauf si bien entendu votre K-J est assorti aux deux **cartes assortis** du flop auquel cas vous pouvez vous permettre de suivre une mise ou une relance moyenne, en esperant toucher votre cinquieme **carte** à couleur au tournant. N'oubliez pas que le flop devoile à 70% la valeur de votre **jeu**, ce qui est donc une indication pour la suite du **jeu**.
  Faites aussi attention : si vous avez A-x (x etant n'importe quels cartes) du style A-5 et que le flop devoile : A-J-8, vous avez la paire superieur mais avec un **kicker** faible. Donc si plusieurs personne mise pour aller jusqu'au tournant (turn), attendez vous à affronter un A-10 ou A-K (voir J-8), ce qui veut dire que vous etes deja battu...
  Pensez toujours à votre **kicker** et demandez vous s'il à ses chances. Vous avez effectivement la paire superieur sur ce coup mais votre adversaire aussi mais avec un **kicker** superieur (A-10 ou A-K) ce qui veut dire que vous perdez ! Son **kicker** etant superieur au votre.

  Autre exemple :

  Flop : 9♦ - 10♦ - Q♣

  Vous possedez A♥ - Q♠

  Vous possedez la paire superieure mais il y des possiblilitées de **suite** (**quinte**) ou de **couleur** (**flush**) pour vos adversaires.
  Il faut donc leur couper l'herbe sous le pied en misant ou relançant fortement afin de restreindre leurs envies de voir plus loin pour **toucher leur jeu**. Il faut casser leur **cotes financieres** et leur faire penser que vous avez deja fait votre **suite** par exemple. Par contre, si un ou deux adversaires sur relance, attendez vous à ce qu'ils aient deja touché leur **suite** ou espere desesperement toucher leur **suite ou couleur** à la prochaine **carte**. Dans ce cas, abandonnez le coup, ce peut etre trop dangereux, vous n'etes certainement plus favori pour la victoire.
  Les **cartes** allant de 9 jusqu'à l'As sont les **cartes** qui sont le plus souvent jouées, donc il est fort probable que vos adversaires, apres une surrelance, aient touché leur **jeu**. Ce n'est plus votre interet de suivre.

Mais sur un flop : 7♦ - 3♣ - Q♠

toujours avec votre main : A♥ - Q♠

vous avez la paire superieur avec le meilleur **kicker**. Pas de **suite ou couleur** à l'horizon donc vous partez confiant. Vous pouvez attendre le tournant pour jouer agressivement mais il est inutile de prendre des risques. Vous pouvez deja arracher le pot des maintenant en miser à 75% du pot (si le pot est à 10$ - miser 7,5$ c'est la mise standart pour faire comprendre que vous avez quel que chose de fort et qu'il est inutile de suivre ...)

- **Le Tournant (Turn)** :

  Au tournant, les mises augmenteront par rapport à celles du flop. Au **limit**, elles seront du double et au **sans limite**, elles seront habituellement plus elevées qu'au flop.
  C'est a ce moment là qu'il faut bien faire attention à ce que l'on fait. Calculer la **cote du pot** devient necessaire pour savoir si le fait de continuer est rentable ou non.
  Si vous avez une bonne main, c'est le moment de la rentabiliser et forcer les autres à miser plus ou à se coucher et remporter le pot. Mais attention : si un adversaire relance à se moment là, il est fort probable qu'il ai touché son **jeu** (**couleur ou suite, brelan** etc...) evaluez donc bien la force de votre jeu et prenez la decision adequat ! Suivre - relancer ou vous coucher c'est à vous de voir selon ce que vous avez pu constater dans la façon de **jouer** de cet adversaire.
  En tant que novice du **poker**, mieux vaut ne pas pousser votre agressivité trop souvent au tournant, vous deviendrai trop previsible, à utiliser donc que de temps à autres afin de ne pas nuire à vos profits futur.

- **La riviere (River)** :

  Sur la riviere, la situation s'eclaire deja plus, puisque toutes les **cartes** sont presentes et l'on peut réellement discerner la valeur de son **jeu** et de celui des adversaires. Une **couleur** est elle possible ? **une suite** ? **un carré** ? Selon la façon de **jouer** de vos adversaires et votre **jeu** à vous, vous pouvez predire à peu de choses pres quelles sont vos chances de remporter le coup.
  Si vous avez A ♥ - K ♠ et que la riviere donne : K-8-2-5-9 (avec quatre couleurs differentes), vous avez la paire superieur avec le meilleur **kicker**, sans danger de suite ou de couleur. Selon comment aura misé votre adversaire, vous pouvez deviner qu'il n'a pas grand chose. Au pire la paire max aussi mais avec un moins bon kicker (Ex : K-Q).
  Mais mefiez vous il peut aussi avoir touché une double paire (avec une main comme K-8). A vous de bien discerner sa façon de miser à cet instant. Une petite mise peut etre un signe de faiblesse et il essaye de vous chasser sans prendre trop de risque. Si vous n'etes pas sur de vous et que vous etes le premier à parler, passer (check) afin de voir coment va se comporter votre adversaire et agissez en conséquence.
  S'il passe aussi vous allez donc à l'abbatage et comparer vos **cartes** respectives, mais s'il mise, certainement par depit pour "arracher le coup", vous pouvez toujours le relancer et ainsi le faire coucher pour prendre le pot à sa place.
  Mais avec un flop comme : K-Q-J-10-6, il y a de fortes chances que votre adversaire fasse sa suite (un 9 ou un As lui suffirait, donc deux des **cartes** les plus jouées). A vous ensuite de voir si vous "voyez" votre adversaire sur une suite ou pas, afin de ne pas miser inutilement et perdre plus de **jetons** (ou **d'argent**).

Vous avez la possibilité de regarder POKER TV dans notre section POKER TV. C'est une chaine dédié au poker qui diffuse 24 H / 24 des reportages et tournoi de poker. C'est un excellent moyen de voir toutes les situations possibles au poker et comment les resoudre...

N'hesitez pas à acheter les meilleurs livres sur le poker conçu par les meilleurs joueurs du monde. Ils developpent plus en details tout ce que vous venez d'apprendre.
Vous apprendrez notamment à calculer la cote d'un pot, les probabilités de chance sur un coup, le bluff, le semi bluff, la meilleure façon de jouer vos cartes selon votre position, etc...
Je ne le repeterai jamais assez : plus on lis de livres, meilleur on devient !!!
Vous explorerai toutes sortes de situations et d'experiences vécu par de grand champion et tirerai ainsi le plus grand benefice pour vos futurs parties et tournois !

Comment jouer les paires moyennes ?

Au No-limit Hold'em, les paires moyennes sont toujours difficiles à négocier. Pas assez fortes pour être serein, mais trop fortes pour ne pas leur donner une chance…Live Poker vous donne les meilleurs tuyaux pour en tirer le maximum, ou pour limiter les frais sans trop de dégâts.
Paire d'As ? Paire de Rois ? Facile, le coup est dans la poche (ou presque !). Et avec une paire de Dames ou de Valets, même si on ne se sent pas invincible, on envisage le coup avec une certaine confiance et un optimisme justifié. Une paire de Sept, de Huit, de Neuf, ou même de Dix, et les choses se compliquent. On se demande toujours comment aborder ces paires intermédiaires : vaut-il mieux être agressif ou au contraire privilégier un jeu tout en finesse ? Ma position est-elle favorable à l'une ou l'autre de ces deux options ? Et face à mes adversaires du jour, laquelle de ces techniques sera la plus payante ? Autant de questions dont les réponses sont variables.

Une seule certitude : si les grosses paires sont souvent gagnantes même sans amélioration, il est revanche bien difficile de remporter un pot dans lequel plusieurs joueurs sont impliqués avec une paire intermédiaire. A moins bien sûr d'avoir amélioré au flop. C'est-à-dire d'avoir trouvé son brelan. Soit à peine 12% de chances que cela arrive ! Par conséquent, dans 88% des cas, vous n'aurez guère plus après le flop que ce que vous aviez en main avant. Certes, une paire moyenne peut quelquefois s'avérer suffisante pour gagner au flop, si celui-ci est inoffensif (pas de possibilité de quinte ou de couleur, pas de grosses cartes…), autant dire une infime minorité de cas. Résultat des courses : pour gagner avec une paire moyenne, il faut améliorer au flop ! Sinon, il faudra « lâcher » le coup en cours de route, sous peine de perdre un « max » de jetons.
Alors comment jouer sa paire moyenne pour qu'elle devienne profitable ?
Jouez-la « masqué » !

Le joueur agressif qui choisit de relancer avec une moyenne paire comme il le ferait avec une grosse paire ou un « bel » As a pour unique espoir que tous les joueurs se couchent sans livrer combat. Car, dans le cas contraire, bon courage pour négocier un flop où les grosses cartes se bousculent, avec en plus un tirage à la couleur ! Or, dites-vous bien que, sur une table de 8 à 10 joueurs, même en relançant très fort, vous aurez toujours un « client ». Que vous ne ferez pas passer s'il a une grosse paire en main, un As bien accompagné ou tout autre bon jeu. Vous aurez donc inutilement perdu des jetons, là où il suffisait de « caller ».
C'est l'une des raisons pour lesquelles il est généralement déconseillé de relancer une moyenne paire pré-flop, mais ce n'est pas la seule.
La seconde raison est d'ordre plus technique : elle relève de la rentabilité et fait intervenir les pot odds, la cote financière. Puisque les paires intermédiaires n'ont que 12% de chances d'améliorer au flop (même si le gain n'est pas garanti à 100%, vous êtes en très bonne voie !), alors il faut que le « jeu en vaille la chandelle ». C'est-à-dire que les gains potentiels du coup doivent être à la hauteur des risques que vous prenez. En d'autres termes, il faut que le rapport entre la cote financière du pot et les chances de gains soit en votre faveur. Alors seulement vous aurez rentabilisé votre main.

Prenons un exemple concret

Vous avez une paire de Neuf en mains, et vous vous trouvez face à huit adversaires qui, comme vous, ont payé les 10 $ de blind pour voir le flop. Le pot est alors de 90$, ce qui signifie que, si vous remportez le pot, vous gagnerez 8 fois votre mise. Ce rapport mise/gains de 8 pour 1 (80$ gagnés pour 10$ misés) est en adéquation avec vos chances de gains, qui sont de 12% (7,5 contre 1). A l'inverse, si vous n'êtes que deux joueurs dans le coup pour un pot de 20$, vous ne remportez qu'une seule fois votre mise (10$ gagnés pour 10$ misés), ce qui constitue un retour sur investissement de 1 pour 1, donc très faible au regard des probabilités d'amélioration de votre main.

Ainsi, contrairement à ce que l'on pourrait peut-être croire, il ne faut pas isoler ses adversaires lorsqu'on a une paire moyenne en main. Car les paires intermédiaires ne sont statistiquement rentables qu'avec un pot très supérieur à votre mise, donc avec un maximum de joueurs dans le coup.

Enfin, troisième argument : la profitabilité. Dans l'hypothèse fastueuse où vous « touchez votre brelan », il va falloir que ça rapporte. Pour cela, il faudra que votre adversaire touche lui aussi son jeu. Et ce sera chose d'autant plus probable si le pot n'a pas été relancé et que de nombreuses mains intermédiaires sont entrées dans la partie. Ainsi, imaginons que vous avez une paire de Sept. Vos adversaires ont des mains moyennes telles que R-10, D-V ou A-3 assortis. Et là, le flop s'affiche : A, 7, 3. Inutile de vous dire qu'avec votre brelan de Sept bien camouflé, vous n'aurez aucun mal à soutirer une bonne pile de jetons à votre adversaire qui floppe deux miraculeuses paires…
On comprend mieux maintenant pourquoi la relance pré-flop est un choix tactique douteux, à la fois risqué et peu rentable.

Risqué, parce qu'en relançant avant le flop, vous pourriez vous retrouver face à une grosse paire (ou du moins une paire supérieure), contre laquelle vous partez perdant à 4 contre 1. De plus, vous vous exposez à sur-relance qui vous placerait alors devant une décision difficile, voire marginale.
Peu rentable, car en plus de vous priver d'une bonne cote financière, vous décourageriez certains joueurs ayant des mains intermédiaires de rentrer dans le coup, ceux-là mêmes qui seraient susceptibles de vous payer.

Apprenez à jeter votre paire

Même si cela peut paraître inconcevable de prime abord, il est des situations où il vaut mieux jeter sa paire de Sept ou de Huit avant le flop. C'est une décision encore plus pénible si on n'a pas « eu de jeu » depuis 40 minutes, mais elle peut être salvatrice. Car si vous vous obstinez envers et contre tout (et tous !) à jouer votre moyenne paire, vous

pourriez y laisser une bonne partie de votre tapis, sinon son intégralité. Comment faire pour éviter cela ?

La réponse est toute simple, mais elle mérite néanmoins d'être énoncée clairement : pour être sûr de ne pas s'accrocher à sa main et perdre tout un tas de jetons, il suffit de ne pas la jouer ! Oui, dans certaines situations précises, il peut être parfaitement raisonnable, et même vivement recommandé, de jeter sa paire avant le flop. Exemple : vous êtes UTG avec une paire de Huit, vous callez, un joueur relance, un autre passe, un autre encore sur-relance… et enfin un cinquième paye cette surenchère ! Vous la sentez comment, là, votre petite paire de Huit ? Avec toutes ces relances, payées rubis sur ongle, il y a fort à parier qu'une grosse paire (au moins) vous attend au tournant. Et même en considérant qu'il n'y a pas d'autre paire à la table mais uniquement des grosses cartes connectées, vous êtes certes légèrement favori face à des mains telles que A-R, A-V ou encore R-D prises séparément, mais vous êtes en revanche outsider à 2 contre 1 si vous les affrontez toutes à la fois. Sans compter que dans ce genre de situations, il est à prévoir que la suite du coup sera orageuse, que les jetons vont valser et les tapis s'envoler. Vous devrez donc absolument avoir « floppé » votre brelan pour rester dans le coup, car vous n'aurez pas de carte gratuite. Or, plus de 9 fois sur 10, il n'y aura pas de miracle…
Vous savez maintenant quelle est la façon la plus appropriée et la plus rentable de jouer les paires moyennes : caller, espérer qu'un maximum de joueurs entre dans le coup, ce qui vous garantit une bonne cote financière et augmente vos chances de tomber sur un adversaire qui, lui aussi, aura trouvé un jeu suffisamment gros pour vous payer (mais de préférence pas suffisamment gros pour vous battre …). Et à présent que ces mains « piège » n'ont plus de secret pour vous, vous ne les jouerez plus jamais au petit bonheur la chance ou au « feeling », mais comme un vrai pro. Vos adversaires n'ont qu'à bien se tenir !
Les 10 règles d'or
Les paires moyennes gagnent rarement sans amélioration (brelan ou mieux).
Les paires, quelles qu'elles soient, s'améliorent peu souvent (à peine plus d'une fois sur 10).
Les paires moyennes sont jouables si les enchères pré-flop ne sont pas élevées et que le pot est important, car alors votre cote financière est bonne.
Les paires moyennes doivent se jouer « masquées » et avec finesse.
Les paires moyennes, quand elles s'améliorent au flop, sont une arme redoutable pour attaquer des adversaires qui auraient floppé un gros jeu comme deux paires.
Pour gagner avec une paire moyenne, vous devez « toucher ». Sinon, apprenez à jeter vos cartes sans trop de regrets.
Méfiez-vous si vous avez affaire à de multiples surenchères pré-flop, car cela signifie presque à coup sûr qu'il y a – au moins – une grosse paire en face. Ne vous accrochez pas à une main dont vous savez qu'elle sera sûrement perdante.
Les paires moyennes sont parfaitement jouables face à une relance pré-flop, et peuvent être gagnantes si le board est inoffensif.
En short-handed, les paires moyennes se jouent comme des grosses paires.
Les paires moyennes sont de bonnes mains pour miser votre tapis pré-flop s'il ne vous reste que peu de jetons.

Les grosses Paires

Les Paires d'As, de Rois, de Dames sont des mains très fortes avec lesquelles il faut savoir doser ses relances pour minimiser les risques d'être battu par des mains inférieures tout en tâchant d'extraire le maximum des bons jeux susceptibles de payer. Mais quid des Valets ?

On joue quelquefois des heures entières juste pour l'émerveillement de découvrir l'une de ces mains exceptionnelles que sont les paires d'As, de Rois, de Dames et, dans une moindre mesure, la paire de Valets. Statistiquement, vous avez 0,45% de chances d'ouvrir une paire spécifique, en l'occurrence ici une de ces paires, soit une fois toutes les 221 mains (voir page Statistiques). Donc, en théorie, vous recevrez l'une de ces 4 paires spécifiques environ une fois toutes les 55 mains (221/4 = 55,25). Soit à peine 6 tours d'une table pleine de 9 joueurs ! On ne jurerait pas, et pourtant…

Mais quand ces paires pointent le bout de leur nez, surtout pas d'emballement et pas de précipitation. Car ces oiseaux rares sont souvent l'occasion de réaliser un profit substantiel, pour peu que l'on prenne le temps de réfléchir à la meilleure façon de les jouer en fonction de sa position, de son tapis et de la table. Or, les débutants (et quelques autres) sont si souvent terrorisés à l'idée de voir leurs As et autres grosses paires « brisés » par des mains de départ très nettement inférieures qu'ils font des relances démesurées (le fameux overbet), si bien qu'ils ne récoltent plus que les blindes. Dommage, non ? Le pendant inverse n'est d'ailleurs pas moins fréquent : par peur de n'être pas suivi, certains ne relancent pas pré-flop, ou alors font des relances si timides qu'elles sonnent comme une invitation ! Loin de toute stratégie, ces deux types de comportement relèvent de l'émotion pure : les très grosses paires sont une telle rareté qu'on ne veut pas les « gaspiller ».

Il existe bien entendu un juste milieu entre ces deux approches extrêmes et aussi maladroites l'une que l'autre. Voyons donc comment jouer ces paires de la façon la plus profitable possible, et dans quelle mesure il est judicieux ou pas de faire un slowplay avec ces mains de tout premier choix. Nous tenterons également de savoir s'il faut considérer la paire de Valets comme une grosse paire ou plutôt comme une paire intermédiaire.
AA, American Airlines
LA meilleure main de départ possible au Hold'em. 94,1% de chances de l'emporter face à AR, 89% face à deux cartes inférieures, 82% face à une autre paire et enfin 77% de chances de gain face à deux petits suited connectors ! Les chiffres sont éloquents, la paire d'As est l'écrasante favorite de n'importe quelle confrontation. Et si elle peut supporter un rival supplémentaire, les choses se compliquent sérieusement dans un match à quatre joueurs, et les chances de la paire d'As chutent de façon notable. C'est pourquoi, si grande soit la tentation d'attirer le maximum de clients dans le coup et de faire un slowplay avec votre paire d'As, n'y succombez pas : relancez avant le flop. Car un accident est vite arrivé… Par exemple, en ne mettant pas hors course la grosse blinde qui, avec 6-7 dépareillés et un flop 4,5,8 sans tirage couleur, vous vous exposez à laisser filer tout votre tapis (presque) sans vous méfier. Donc, la relance pré-flop vous permet de chasser les mains moyennes et de tirage, qui peuvent vous faire très mal quand elles touchent, tout en vous assurant de conserver l'avantage originel de vos As.

Outre ces aspects « préventifs », une relance pré-flop digne de ce nom (3 à 4 fois la surblinde) a aussi pour objectif de grossir le pot que vous vous apprêtez à remporter. Car en toute logique, si votre relance est substantielle, vous ne devriez être payés que par des mains solides par une belle paire (Dix et au-delà), ou par de gros suited connectors du type RD assortis. Dans la majorité des cas, vous affronterez donc un à deux adversaires, rarement plus ; contre lesquels vous êtes favori avec le type de mains évoquées, et qui risquent fort de payer toutes vos mises si le board est inoffensif pour le détenteur de la paire, ou si les gros connectors ont trouvé leur top pair.

Et si personne ne suit votre relance pré-flop, cela ne peut vouloir dire que deux choses. La première, la plus triviale, est tout simplement que personne n'avait un jeu qui méritait que l'on vous suive ; et, aussi frustrant que ce puisse être de ne ramasser que les blindes ou les mises de quelques limpers, dites-vous bien que vous sentiriez autrement plus lésé si votre paire d'As perdait contre une main du type 7-8 ou 9-10 dépareillés ! La seconde, que vous relancez trop rarement pour ne pas être « grillé » quand vous le faites. En d'autres termes, cela signifie que vous êtes frileux et prévisible. Ce qui n'est jamais bon au poker !
KK, King Kong
Tout comme la paire d'As, la paire de Rois ne supporte pas trop de compagnie. Il vous faut donc restreindre le champ d'action en relançant avant le flop (toujours au minimum 3 fois la surblinde), et ce depuis n'importe quelle position. Si vous avez plusieurs limpers avant vous, votre relance doit être plus importante encore car une cote intéressante pourrait finir par allécher beaucoup trop de monde à votre goût. Si vous êtes dans les premiers de parole et que vous subissez une sur-relance, ripostez en sur-relançant à votre tour ; de même, si un joueur parmi les premiers de parole relance, n'hésitez pas à le sur-relancer. Car il est à peu près sûr qu'à ce stade, vous avez la meilleure main de départ (bien sûr, les rencontres-catastrophe AA vs RR existent, mais elles sont somme toute assez rares).

Et tout comme la paire d'As, la paire de Rois est une main idéale pour « attraper » les jeux du type top pair/top kicker. Ainsi, si vous êtes callé par une un joueur ayant AV assortis et que le flop est V-x-x, votre adversaire aura le sentiment d'avoir le meilleur jeu. C'est ici que le slowplay prend tout son sens. Car il vous suffit de laisser votre adversaire mener la danse, de lui donner l'illusion qu'il a le meilleur jeu pour finalement le cueillir en lui tombant dessus au turn ou même à la river.

Passé l'effet de surprise, il pensera à un bluff de nécessité ou se dira qu'après tout ce qu'il a investi dans le coup, il ne peut décidément pas se coucher avec ce qui est, somme toute, un bon jeu. Dans un cas vous lui prenez tout, dans l'autre vous le forcez à réaliser un fold difficile et pénible.

Mais le problème avec la paire de Rois, c'est qu'elle s'effondre face à un As.
Or, typiquement, votre relance sera suivie par les joueurs ayant une paire, mais aussi par des mains du type AR, AD, voire AV. Et même si vous êtes largement favori face à ces mains (70/30), si un As venait à tomber au flop, vous êtes battu. Mais attention ! Cela ne signifie pas qu'à chaque fois qu'il y a un As au flop votre paire de Rois ne vaut plus rien. D'abord parce que vous pouvez toujours toucher un Roi (si, si, ça arrive). Ensuite et surtout parce que rien ne dit que votre adversaire a un As en main ! Il peut avoir suivi avec une paire inférieure, une main de tirage du type 10V assortis… Si vous lui faites sentir que l'As vous effraie, alors il lui suffira de vous bluffer. Mais si vous « sentez » qu'il a un As, alors laissez tomber et jetez votre paire de Rois sans remords et surtout sans un centime de plus. La meilleure façon de savoir si votre adversaire a un As ? La mise au flop. Si vous êtes premier de parole, misez par exemple la moitié du pot. S'il suit (voire relance), méfiez-vous, il a de bonnes chances d'avoir touché son As ou tout autre gros jeu.

Et si vous êtes second à parler, testez-le : misez s'il checke, et relancez-le s'il mise. Vous serez ainsi assez vite fixé… Au poker, il ne faut jamais oublier que les mises ne sont ni plus ni moins que des questions que l'on pose à ses adversaires : assumeras-tu mon enchère ? as-tu le meilleur jeu ? Et ils nous répondent exactement de la même manière…
Ces Dames sont dangereuses
La paire de Dames, en tant que main très forte, mérite elle aussi une solide relance pré-flop. Toujours pour se protéger des mains moyennes et marginales, pour limiter le coup à deux ou trois joueurs au maximum et pour grossir le pot. Mais ici, vous espérez aussi avoir écarté les mains du type RV ou A5, car les Dames, elles craignent à la fois les As et les Rois au flop.

Si un joueur se contente de suivre, et que le flop ne comporte ni As ni Roi (ce qui sera le cas les deux tiers du temps), alors jouez vos Dames comme les As ou les Rois : en misant. Vous gagnerez le pot arrêté si votre (ou vos) adversaire (s) n'a rien touché, piégerez celui qui aura top pair/ top kicker, et ferez commettre une faute à celui qui vous suivrait sur

un hypothétique tirage.

Cependant, à la différence de la paire d'As ou de Rois, la paire de Dames, quand elle est sur-relancée, ne peut guère faire mieux que de se contenter de caller dans le meilleur des cas. Car contrairement aux As et aux Rois, elle ne peut guère être sûre d'être la meilleure à ce stade, en particulier si la sur-relance vient d'un joueur réputé plutôt tight. Elle peut se retrouver face à AA, RR et, plus souvent, face à AR. Battue à contre 1 par les paires supérieures, la paire de Dames a à peine plus d'une chance sur deux face à AR. Si vous pouvez vous permettre de risquer votre tapis sur un coin flip* en cash game, il vous faudra y réfléchir à deux fois en tournoi, en particulier si votre survie est menacée. Mais les pros vous l'expliqueront mieux (voir encadré).

Comme vous pouvez le constater, le niveau de complexité de vos décisions augmente à mesure que la hauteur de votre paire diminue… Descendons encore d'un cran pour nous pencher sur la paire Valets.
Les Valets, des subalternes ?
La paire de Valets est sans aucun doute la plus difficile à jouer. En ce qui la concerne, la théorie se réduit à peu de choses près à un no man's land. Normal, c'est une paire relativement « bâtarde » : ni tout à fait une grosse paire, ni tout à fait une moyenne. En effet, la moitié du temps, le board contiendra une carte supérieure au Valet, et l'autre moitié la paire de Valets sera une overpair.

Alors, comment aborder ces Valets un peu casse-pieds ? De trois façons principales, selon votre position et les éventuelles relances adverses.

La première : la relance pré-flop. Si elle vous garantit le gain du pot arrêté, tant mieux. La bataille, qui s'annonce généralement rude avec les Valets, n'aura pas lieu. Si vous êtes suivi, soyez prêts à miser même si le flop comporte une overcard, car sinon, pourquoi relancer ? En effet rien ne sert de relancer pour finalement afficher votre faiblesse en checkant sur un flop musclé ; autant avouer tout de suite à votre adversaire que vous avez une paire inférieure en main. S'il joue au Hold'em depuis un peu plus d'une semaine, il devrait normalement en profiter pour miser, et ce quelles que soient ses cartes ! Et là, il vous sera en toute logique assez difficile d'assumer son enchère…

La seconde : limper. Si le flop affiche des cartes du type 10-4-2 et qu'un adversaire a A10, le coup pourrait alors s'annoncer assez sanglant…pour lui ! Car il y a assez peu de chances pour qu'il vous mette sur une overpair de Valets cachée. De même si vous touchez votre brelan au flop et qu'un joueur, lui, trouve top pair/top kicker, vous pouvez faire un carnage si vous vous y prenez habilement.

La dernière : le fold. La paire de Valets n'étant tout de même pas une paire de Deux, ne passez que si deux autres joueurs entrent dans une compétition de surenchères qui n'augure rien de bon pour vous. En effet, si l'un d'eux a peut-être AR, l'autre a forcément une paire supérieure aux Valets.
* Coin flip : coup à pile ou face

Paroles d'Experts en Femmes
Cinq pros nous livrent leur façon d'appréhender et de jouer la paire de Dames, « une main de premier ordre qui peut causer des problèmes de premier ordre »*, selon la formule du champion Erik Seidel.

* It's a premium hand that can cause premium trouble.
Men « the Master » Nguyen, 6 bracelets WSOP :
La stratégie est différente selon que vous êtes en début, en milieu ou en fin de tournoi. En début de tournoi, je conseillerais de miser all-in face à une relance, en espérant ne pas tomber sur la paire d'As ou de Rois. En milieu de tournoi, face à une relance, je déconseille le all-in, surtout si les profondeurs de tapis sont élevées. Mieux vaut tenter une sur-relance et attendre la réaction de votre adversaire, dont vous devriez, à ce moment-là, savoir s'il est un joueur serré ou très agressif et aviser en fonction de ces deux paramètres (sa réaction et son profil). En table finale, tout dépend de votre stack. Si vous êtes parmi les derniers en termes de jetons, le all-in s'impose. Sinon, contentez-vous de caller et de voir le flop. »
Antonio Esfandiari, 1 bracelet WSOP, 1 titre WPT :
« La paire de Dames est une main très forte, et le plus souvent, ce sera la meilleure main pré-flop. Mais si vous vous faites sur-relancer très fort avant même le flop, alors vous êtes peut-être battu. Jouez-la donc à la fois agressif et prudent ! »
Annie Duke, 1 bracelet WSOP :
« La façon de jouer une paire de Dames est indissociable de la situation. Mais, d'une façon générale, je ne m'emballe que rarement avec une paire de Dames. Au contraire, j'aurais même tendance à la sous-jouer pour créer la surprise et remporter un gros pot.

Avant que le poker ne soit si populaire, la paire de Dames n'était pas considérée comme une main extrêmement forte. Par exemple, c'est une main qui était régulièrement couchée face à un all-in. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas et je crois que c'est dû à la télévision, qui donne une vision un peu déformée du jeu car les retransmissions ne concernent que les tables finales et les formats short handed, où la valeur des mains de départ n'est plus du tout la même. »
Juha Helppi, 1 titre WPT :
« Même si j'aime jouer la paire de Dames de façon agressive, mais dans les tournois d'importance, il m'est arrivé assez souvent de jeter ma paire face à une grosse sur-relance. Car si l'on réfléchit bien, la plupart des relances et sur-relances viennent de la paire d'As, de Rois, de Dames, de Valets et AR. Les As et les Rois dominent ma main, les Dames, peu probable, car j'en ai déjà deux, et face à AR, c'est quasiment un coup de pile ou face. Il n'y a donc que contre la paire de Valets que je suis favori. Bien entendu, si le sur-relanceur est short stack, je suis, mais si les profondeurs de tapis sont grandes, je préfère encore me coucher. »
Paul Phillips, 1 titre WPT :
« Je fais comme si j'avais une paire d'As, mais je me laisse la possibilité de décider que mes Dames sont en fait des

Deux si mon adversaire semble penser que ses cartes ressemblent davantage aux As que les miennes ». Bien dit !

LE TILT !

La pression monte, les jetons tremblent. Sorte de furie passagère, le « tilt » affecte tôt ou tard n'importe quel joueur de poker, et peut même transformer les plus serrés en véritables tyrans. Mais le tilt n'est pas une fatalité ;
il faut simplement apprendre à le reconnaître pour le gérer au mieux.
Et lorsqu'il touche les autres, alors l'heure du jackpot a peut-être sonné !

Deux heures du matin. Vous êtes tranquillement en train de jouer depuis quelques heures, et jusqu'ici la soirée se passe à merveille. Vous êtes détendu, de bonne humeur, satisfait de votre jeu, et avez monté votre tapis initial de 200 à 1000 euros. La fatigue se faisant sentir, vous vous apprêtez à arrêter. Et là, catastrophe : votre brelan d'As est battu sur la river quand votre adversaire touche le seul et unique out qui lui donne une quinte flush. Evidemment, tous vos jetons y sont passés. Agacé, vous vous recavez et perdez de nouveau contre le même joueur. Une heure plus tard, vous avez épuisé votre portefeuille sans même avoir eu le temps de réaliser ce qui vous était arrivé. Un scénario familier ?
Le tilt dans le détail

Le tilt est un état psychologique particulier pendant lequel le joueur affecté perd littéralement les pédales. On ne parle pas ici de jouer un peu moins bien ou un peu plus large qu'à son habitude. C'est bien plus grave que ça. Un joueur en tilt a disjoncté au point de suivre ou de relancer avec des mains qu'il aurait couchées au premier coup d'œil dans son état normal.

Le joueur en tilt ne réfléchit plus à ce qu'il fait et prend ses décisions sur le coup de la colère, de la frustration, de l'émotion. Il ne calcule plus les cotes avant de suivre une mise et imagine que ses adversaires le bluffent tout le temps. Quand il ne réussit pas ses tirages, il bluffe presque systématiquement, c'est-à-dire beaucoup trop souvent. Malheureusement, ça ne finit pas là. Le plus grand danger pour un joueur en tilt est qu'il ne sait plus s'arrêter. Il va se recaver et se recaver encore dans des proportions qu'il ne se permettrait pas dans son état normal. Il ne faut pas oublier que le poker est un jeu où l'on gagne en cumulant de petits avantages qui se concrétisent sur le long terme, là où la chance n'a plus d'effets. Perdre une grande partie de votre bankroll sur une session ou en plus vous jouez mal est le pire qui puisse vous arriver. Et la recette pour un tel désastre est simple : TILTER ! Très logiquement, une session jouée sous l'emprise du tilt se conclut en général sur la perte d'une somme d'argent bien supérieure aux mises habituellement engagées. Rien de pire pour un joueur de poker !

Les facteurs favorisants les plus répandus sont nombreux, mais au premier rang de ces causes se trouvent bien évidemment les bad beats. Le risque de tilter augmente avec leur nombre, leur fréquence et la taille des pots concernés, et son ampleur est susceptible d'être décuplée si ces bad beats vous sont infligés par un joueur désagréable ou que vous n'aimez pas.

La frustration est une autre cause fréquente de tilt, par exemple quand vous n'avez pas de bonnes cartes ou quand un joueur très agressif vous vole toutes vos blindes.
La fatigue, la lassitude ou le stress auront également tendance à vous faire tilter beaucoup plus facilement que si vous étiez reposé et détendu. Attention aussi à l'excès d'alcool : rien de mieux pour brouiller votre lucidité et vous rendre irritable !

De même, les problèmes personnels et sentimentaux, les disputes familiales ou amoureuses rendent les joueurs extrêmement nerveux et donc plus propices à tilter.
Une dernière cause enfin, et pas des moindres : jouer des mises trop grosses par rapport à son bankroll. Dans le jargon du jeu, on appelle ça « jouer avec l'argent du loyer ». A bannir absolument !
Lassitude, fatigue, stress, problèmes persos !
Attention Tilt imminent
Les remèdes

Tout d'abord, il faut identifier les causes et les circonstances spécifiques qui,
chez vous, favorisent le tilt. Ce n'est certes pas une démarche aisée, car elle nécessite une introspection, une analyse lucide de votre personnalité et vos faiblesses, mais néanmoins indispensable quand on a l'ambition de pratiquer le poker

à un certain niveau et avec succès. Ensuite, fixez-vous comme règle inviolable de ne jamais jouer quand ces conditions sont réunies.

De façon plus générale, il faut s'astreindre et même se contraindre à ne pas jouer quand on n'est pas en état, physique ou émotionnel. Fatigue, alcool, choc émotionnel récent, problèmes d'argent doivent vous tenir à l'écart des tables de poker jusqu'à ce que votre situation se soit arrangée. Or, il faut bien reconnaître que la plupart de ces facteurs ont une tendance naturelle à inciter un joueur de poker à jouer ! Car quoi de plus simple que se réfugier dans le jeu quand tout va mal par ailleurs ? Le jeu comme dérivatif à la misère humaine, un grand classique que ne renierait pas un Dostoïevski… Mais jouer au poker pour se remonter le moral ou pour oublier ses ennuis n'est jamais une bonne idée. Si vous gagnez, peut-être ressortirez-vous de votre session le cœur un peu plus léger ; mais si vous commencez à perdre, alors la machine infernale peut se mettre en branle et plus rien ne pourra l'arrêter. Rien de nouveau ici : le poker est un jeu difficile qui demande du sang-froid et une bonne maîtrise de soi.

En cours de jeu, tâchez de rester positifs après une mauvaise série et ne blâmez pas les autres pour ce qui vous arrive. Si vous pensez que le dealer vous fait perdre, que les cartes sont contre vous, ayez la lucidité de reconnaître que vous êtes en train de tilter ! Pareil sur Internet : s'il vous vient à l'esprit que le site ne tire pas les cartes au hasard et favorise les autres joueurs à vos dépends, c'est qu'il est vraiment temps d'arrêter !

Surtout, ne restez à la table que si vous êtes en mesure de jouer votre meilleur jeu.
Si vous êtes meilleur que votre adversaire et continuez à jouer mieux que lui, vous récupérerez forcément votre argent sur le long terme. Mais l'idéal est encore d'admettre que vous êtes mentalement affecté, que par conséquent vos capacités de jeu et d'analyse sont diminuées, et qu'il vaut tout simplement mieux quitter la table. N'oubliez pas que les tables et leurs joueurs seront toujours là demain… et qu'il vaut toujours mieux s'arrêter gentiment perdant et rejouer plus tard dans de meilleures conditions, plutôt que de persister dans un schéma destructeur et finir la soirée dans la zone rouge.

Ce qui sépare les gagnants des perdants tient parfois à peu de chose. Ce qui est sûr, c'est que la gestion du tilt en fait partie. Les grands joueurs sont passés maîtres dans l'art de gérer leurs émotions. Ils ne tiltent plus que rarement, mais quand ça leur arrive (car, ne nous mentons pas, tout le monde tilte !), ils savent le reconnaître et parviennent ainsi à en limiter les effets.
Profiter des joueurs qui tiltent
Tout concept a son yin et son yang. Désastreux lorsqu'il vous affecte, le tilt peut s'avérer très lucratif lorsqu'il atteint un ou plusieurs joueurs à votre table. Car ces joueurs-là, comme tous les joueurs en tilt, paieront très souvent vos bonnes mains et essaieront de vous bluffer bien au-delà du raisonnable. Il y a donc deux règles d'or lorsque vous jouez contre des joueurs en tilt : la première est de diminuer la valeur de vos mains pour les suivre quand ils misent ou relancent, et la seconde est de ne surtout jamais les bluffer (car il vous suivront tout le temps).

Il existe même des techniques spécifiques pour maximiser ses profits face à un joueur en tilt. Vous pouvez par exemple essayer de l'isoler. Isoler un joueur consiste à relancer avec des mains plus marginales qu'à votre habitude dans le but de faire coucher les autres joueurs pour vous retrouver en tête à tête avec votre cible. Par exemple, vous avez une main intermédiaire au bouton, mettons AV dépareillés ou une paire moyenne. Un joueur en tilt relance le pot et il est suivi par un autre joueur. Cet autre joueur est assez conservateur et vous pensez qu'il se couchera si vous relancez, alors que le joueur en tilt, lui, vous suivra avec n'importe quelle main. Ce faisant, vous avez fait passer le seul joueur qui aurait pu rester légitimement dans le coup pour vous retrouver face à un joueur qui a une main probablement moins bonne que la vôtre. Donc avec l'opportunité d'un gros gain à la clé… Vous pouvez aussi laisser le joueur en tilt miser pour vous. Lorsque vous avez une main de premier ordre et que le joueur en tilt est à votre gauche, saisissez l'occasion de faire un check-raise. Non seulement vous le piégerez à coup sûr, mais vous risquez même d'attraper un ou deux joueurs qui suivront la mise du joueur en tilt simplement à cause de son état, alors qu'ils n'auraient pas suivi une enchère de votre part.

Attention toutefois à ne pas abuser de l'aubaine ! En effet, pratiquée à l'excès, l'attaque de joueurs en tilt peut s'avérer être un jeu dangereux. D'abord, vos adversaires peuvent finir par se rendre compte de votre petit jeu, et vous tendre des pièges à leur tour. Ensuite, les pots générés dans une lutte avec un joueur en tilt sont souvent très gros et peuvent vous faire très mal si vous les perdez. Dans ce cas, prenez garde à ne pas tilter à votre tour ; car le tilt est une maladie contagieuse !
Repérer les premiers signes avant coureurs. « C'est la faute du dealer », « c'est comme ça depuis 1 mois » : Attention ! Zone rouge !

Le tilt comme stratégie de jeu, une réalité !
Faire tilter les autres fait partie intégrante de la stratégie de certains. Dans la panoplie de ces petits rusés, tout un arsenal de techniques propres à transformer le plus pacifique des joueurs en véritable enragé ! Du trash talk au jeu volontairement erratique en passant par la provocation pure et simple, tout y est.

Ainsi, la méthode la plus courante et la plus violente est le recours au trash talk. Ceci est particulièrement vrai sur le Net où les insultes fusent dans la chat box. Bien au chaud derrière leur écran, ces joueurs au langage fleuri ne connaissent bien souvent aucune limite. Aux tables réelles, les attaques peuvent être directes, liées à la partie en cours ou même à des coups passés. Ces joueurs aiment à montrer leurs bluffs, mettent en doute vos talents en matière de poker, questionnent votre courage, pariant sur le fait que votre orgueil blessé affectera votre jugement par la suite.

D'autres, plus stratégiques, entrent avec des mains plus que marginales en début de partie dans le seul but de vous tromper sur leur niveau de jeu. Avec cette méthode, ils sont gagnants sur les deux tableaux : dans le cas où ils perdent quelques coups et montrent leur main, vous serez tentés de relâcher votre attention, de « desserrer » votre jeu quand vous les affrontez, bref, de les considérer comme des adversaires inoffensifs ; ils peuvent dès lors se remettre à jouer

leur meilleur jeu pour vous tomber dessus. Et s'ils venaient, par chance, à vous battre avec des mains sorties de nulle part, il y a de fortes chances pour que vous vous énerviez et passiez très vite en mode « tilt »…

D'autres sont plus subtils encore. Ils ralentissent le jeu pour vous exaspérer, jouent avant leur tour de parole, mais seront les premiers à se plaindre dès que vous prenez un peu de temps pour réfléchir. Le tout dans un seul but : vous faire perdre votre sang-froid et votre patience pour vous faire déjouer.
Ne tombez surtout pas dans le panneau. La meilleure réponse à ces diversions insidieuses sera toujours de garder votre calme et de continuer à analyser le jeu de vos adversaires rationnellement, sans tenir compte de leurs propos et de leurs feintes. Vous finirez même par acquérir un ascendant psychologique substantiel sur ce type de joueurs, qui ont tendance à tilter eux-mêmes quand ils s'aperçoivent que tous leurs stratagèmes sont vains.
Quoi qu'il arrive, ne soyez pas tentés par cette stratégie. De telles manœuvres, peu élégantes et peu éthiques, sont à proscrire de votre jeu. D'abord parce que le poker est un sport, avec tout ce que cela implique de noblesse et de fair-play. Ensuite parce qu'une attitude positive est la meilleure façon de bien jouer tout en passant un bon moment. Et enfin, parce que l'une des conséquences d'une ambiance détestable à une table est de faire partir les mauvais joueurs, ceux-là même qui devraient être traités le mieux possible, étant vos cibles de prédilection.
Encore pire sur Internet

Le joueur en tilt a ceci de particulier qu'il persiste à se recaver alors même qu'il sait pertinemment qu'il va continuer de perdre. En live, le fait d'avoir à retourner au distributeur ou à sortir son chéquier pour obtenir des jetons peut quelquefois être salvateur. Mais sur Internet, un click et vous voilà recavé. Pas le temps de réfléchir, de réaliser ce que vous faites. Tout est virtuel, les billets n'existent pas plus que les jetons, anéantissant ainsi toute notion d'argent. C'est la porte ouverte au désastre, car vous êtes facilement susceptible de perdre plus que vous ne pouvez vous le permettre.

La solution ? Ne jamais avoir plus de 5% de votre bankroll sur votre compte Internet. Au-delà d'une perte de cette ampleur en une seule et unique session, les effets psychologiques peuvent affecter votre jeu durablement.
Running bad, le cycle infernal

Personne n'est à l'abri de longues périodes de pertes. Même si vous êtes un bon joueur, généralement gagnant, le poker reste un jeu volatile où la chance a son mot à dire sur le court terme. Malheureusement, le court terme dure parfois plus longtemps que ce que l'on souhaiterait… Ces situations, légitimes au regard des statistiques, mettent néanmoins les nerfs à rude épreuve et augmentent sensiblement le risque de tilter.

Pour passer au travers de ces périodes de « malchance » sans être obligé de revendre sa voiture, vous devez être plus prudent qu'à l'accoutumée. La solution sera de diminuer les limites auxquelles vous jouez, au moins pour un temps, ou même de faire une pause de quelques jours. En effet, après plusieurs jours de pertes significatives, vous risquez de devenir insensible à des pertes qui, en temps normal, vous auraient accablé. Quelques jours de pause peuvent vous aider à regagner non seulement une certaine sérénité, mais aussi et surtout la notion de l'argent, primordiale quand on est joueur.
Le conseil du jour : le tilt en tournoi

Un des problèmes spécifiques du tilt en tournoi est l'impossibilité d'arrêter de jouer. Vous pouvez néanmoins faire une pause, marcher un peu pour vous calmer, prendre l'air si c'est possible, quitte à perdre quelques blindes ou antes. C'est une option à laquelle on ne songe pas naturellement dans le tourbillon de l'action, en particulier si on ne s'est préparé à cette éventualité, mais c'est une décision nécessaire si l'on veut encore avoir une chance dans le tournoi. Observez les champions, c'est ce qu'ils font tous.

LEXIQUE DU POKER

ALL IN OU FAIRE TAPIS :
Un joueur qui mise tous les jetons restants qu'il ou elle a sur la table. Les autres joueurs toujours actifs dans la partie peuvent miser ou relancer au dessus du montant total du joueur qui joue tout ce qu'il lui reste, et le joueur "All In" n'est pas obligé de miser à la hauteur des autres mises. Cependant, le joueur "All In" est uniquement éligible de gagner le pot au moment il est allé "All In" et suivi par les autres joueurs. Toutes le mises et les relances faites après ce point constituent une partie du pot qui est contestée par les autres joueurs.

ANTE :

Mise obligatoire pour tous les joueurs avant que les cartes ne soient distribuées.

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

AVOIR UN MONSTRE :
Désigne une main « énorme » style : A-A, K-K, Q-Q.

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

BACK IN THE BUSINESS :
Revenir dans la course.

BACK TO BACK :
Deux fois de suite.

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

BIG BLIND (surblind) :
Une mise désignée (placée avant que les cartes ne soit distribuées) faite par le joueur étant assis immédiatement à la gauche du joueur plaçant le Small Blind. Le Big Blind est normalement (cependant pas toujours) le double du Small Blind et est habituellement égal à la mise minimum après les premiers tours.

BLINDS :
Les mises qui doivent être faites par les joueurs étant assis directement à gauche donneur. Ils sont appelés " Blind" parce qu'ils doivent être fait avant que vous n'ayez reçu vos cartes. Le but des Blinds est de créer un pot et ainsi d'inciter les autres joueurs à miser.

BLUFF :
Faire croire aux autres joueurs que vous avez un meilleur jeu que celui que vous avez réellement, en misant ou relançant comme si vous aviez une très bonne main. En bluffant, vous allez peut être inciter les joueurs avec de meilleures mains que vous à passer avant de dévoilement des cartes et ainsi gagner le pot avec une faible main. A l'inverse vous avez peut être un très bon jeu et vous souhaitez que vos adversaires restent dans la partie et continuent à miser dans le pot. Vous pouvez bluffer en disant "parole" ou en suivant comme si vous aviez une main médiocre. Si vous relanciez par un important montant cela pourrait les effrayer.

BOARD :
Le centre de la table est appelé le Board. C'est où les cartes de Communauté (aussi appelé les cartes du Board) sont faces découvertes et où le pot se situe. Si vos meilleures combinaisons de 5 cartes sont constitués seulement des cartes de Communauté et d' aucune de vos cartes de Pocket, on a appelle ça "jouer le Board".

BOUTON :
Le bouton du Donneur, un disque vert avec un "D" au milieu est placé devant le siège de la personne qui sera le donneur durant la partie.

BRULER UNE CARTE :
Avant de commencer à distribuer les cartes, le donneur "brûle une carte", cela signifie qu'il met de côté la première carte du jeu de carte et commence avec la carte suivante.

BUY-IN :
C'est le montant de jetons que vous apportez à la table quand vous prenez un siège. Chaque table a un minimum buy-in et un maximum buy-in. Habituellement, le minimum est 10 fois le Big Blind, et le maximum est 100 fois Big Blind.

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

CARTES DE COMMUNAUTE :
Cinq cartes seront disposés à decouvert au milieu de la table. On les appelle aussi le flop, le Tournant et la Rivière.

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

CERCLE DE MISE :
L'ordre des mises se fait dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. Pour chaque partie, il peut y avoir un certain nombre de fois où le cercle sera répété.

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

CHECK AND RAISE :

Passer et laisser l’autre parier pour mieux le relancer ensuite (embusquade).

CLASSEMENT :
La valeur des cartes par rapport aux autres cartes (par exemple, un As a un rang supérieur par rapport à un roi). C’est également, la valeur de la main constituée de 5 cartes du joueur par rapport aux mains des autres joueurs (par exemple, un brelan de roi est plus fort qu'une paire).

DEAD BLIND :
Une amende est donnée si vous ne misez le blind alors que c'est à votre tour.

DEVOILEMENT DES CARTES :
Après que le dernier tour de mises ait été fini, tous les joueurs restants montreront leurs cartes afin de déterminer le gagnant en découvrant les cartes sur la table, face visible.

DONNEUR :
C’est le joueur qui est placé sur le siège d'où les cartes vont être distribuées. La position du donneur est symbolisée par le Bouton, un disque vert avec un "D" au milieu. Le joueur tout de suite à sa gauche mise le Small Blind, et le joueur d'après mise le Big Blind (qui est généralement le double du Small Blind).

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

ENCHERES :
Au Poker, le montant minimum de mise pour la table, de manière générale montré comme deux chiffres séparés par un slash (comme 2/4 ou $5/$10). Les Enchères donnent une indication de la richesse de la table - à quelle rapidité et à quelle hauteur le pot peut grossir. Plus hautes les enchères sont et plus riche est la table. Le premier chiffre est la mise minimum des deux premiers tours (Pre-Flop et Flop) et le second est pour les deux derniers tours (Tournant et Rivière). Il n'y a pas de symbole monétaire pour les tables "jouez pour le Fun". La mise minimum dans les jeux Sans Limite et Pot Limité est la même pour tous les tours, mais les enchères sont tout de même représentées par deux chiffres.($5/$5).

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

FLOP :
Les trois premiéres des cinq cartes que les joueurs ont en commun (elles sont placées sur la table après que le premier tour de mise ait été fait) sont appelées Flop.

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

FREEROLLS :
Partie de poker dont le droit d'entrée est de 0$ ou 0€ (gratuit). Tout un chacun peut y jouer sans payer. Par contre les meilleurs joueurs pourront remporter de l'argent, une participation à un tournoi payant avec un prizeroll important ou des cadeaux.

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

HE’S STEAMING :
“ Péter les plombs”.

KICKER :
Deuxième carte utilisée pour soutenir la meilleure carte.

JETONS :
Les jetons de poker sont utilisés pour placer des mises à la table. Quand vous apportez vos jetons à la table, le montant est déduit du solde de votre compte. Quand vous quittez la table, les jetons que vous prenez avec vous sont recrédités sur le solde de votre compte.

LAY DOWN :
Dans une situation risquée, se coucher alors qu’on a une bonne main.

LIMITES :
Il y a des limites sur le maximum possible de mises et de relances. En poker, il y a trois types de limites basiques: Limit, Pot Limit and No Limit. Dans le Poker Limit, les joueurs ont un montant limité qu'ils peuvent miser ou relancer quand c'est à leur tour de jouer - de manière générale c'est la mise minimum pour le tour. Avec Pot Limit, vous relancez à la hauteur du montant du Pot, et avec le No Limit vous avez la possibilité de relancer avec tous vos jetons restants sur la table .

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

MAIN :
Les meilleures cinq cartes que le joueur peut utiliser avec la combinaison de ses cartes de poker et des cartes de communauté.

MAIN DE POKER :
(Aussi appelée Main) une partie de poker qui va des mises des Blinds au dévoilement des cartes.

MISER :
Placer des jetons dans le pot en pariant que votre main battra ou égalera les autres mains.

MISER LE POT :
Faire une mise équivalente à la somme actuelle du pot.

MUCK :
Refuser de montrer vos cartes à la fin de la partie. Vous pouvez choisir de cacher vos cartes quand il y a une meilleure main que la votre (=quand il semble clair que vous ayez perdu) mais aussi quand vous avez gagné parce que tous les autres joueurs ont passé. Quand vous avez une main gagnante et qu'il y a un ou plusieurs joueurs actifs au moment du dévoilement final des cartes, vous devez montrer vos cartes.

NO LIMIT POKER :
Une partie de poker où les joueur peuvent miser n'importe quel montant dans chaque tour : cela peut aller de la mise minimum à toute la pile de jetons restants sur la table. Les joueurs ne peuvent pas apporter de jetons additionnels à la table du solde de leur compte pendant une partie en cours, mais ils peuvent obtenir des jetons entre les parties.

OBTENIR DES JETONS :
Convertir l'argent du Solde de votre Compte en jetons poker afin de continuer à jouer.

ON THE RUSH :
Etre dans une période faste.

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

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

OUT OF POSITION :
Ne pas être le dernier à parler.

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

PAROLE :
Rester dans la partie mais sans miser ou relancer. Parole vous permet de rester dans la partie sans risque ou coût. Vous pouvez dire Parole uniquement si vous êtes le premier joueur à parier ou si tous les joueurs qui vous précèdent ont dit Parole.

PASSER :
Abandonner votre main quand c’est à votre tour de miser. Vous avez choisi de ne pas miser et ainsi de ne pas rester dans la partie.

PAIRE SUPERIEURE :
Avoir en main la paire la plus élevée de la table.

PILE :
La pile de jetons que vous avez sur la table. C’est le montant de jetons que vous avez de disponibles pour miser dans la partie en cours.

POCKET CARTES :
Les cartes distribuées face au joueur uniquement, seulement ce joueur peut les voir. Elles sont aussi appelées "down cards" ou "hole cards".

POKER FACE :
Visage impassible.

POKER LIMIT :
Un jeu de Poker avec un montant limite fixé que les joueurs peuvent miser et un nombre prescrit de relances. Quand c'est votre tour, vous pouvez seulement miser ou relancer par un montant égal au minimum de ce tour.

POST BLINDS :
Pour placer la Mise du Blind, que ce soit le Small Blind ou le Big Blind, avant que vos Pockets Cartes ne vous soient distribuées.

POT :
Les jetons misés par tous les joueurs dans une partie de poker qui sont placés au centre de la table et qui seront donnés au gagnant de la partie.

POT LIMIT POKER :
Une partie où les joueurs peuvent miser de la mise minimum jusqu'à hauteur du montant du Pot.

PRELEVEMENT :
La Maison prend une partie du Pot. C'est une petite contribution prise par la maison pour le service offert en tant que courtier impartial permettant à de nombreux joueurs de jouer ensemble à des parties de poker justes, sécurisées et conformes aux règles.

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

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

REBUY :
C'est quand un joueur apporte plus de jetons à la table. Cela se passe la plupart du temps quand un joueur a perdu tous les jetons qu'il avait apporté à la table au départ. Un joueur peut "rebuy" à tout moment. Le montant maximum est fixé par le montant maximum permis à la table. Les "Rebuys" sont parfois autorisés durant un tournoi, ajoutant ainsi un nouveau niveau de complexité.

RE-RELANCER (SURRELANCER) :
Relancer au dessus de la relance. Si le joueur à votre droite augmente la mise de 2$ à 4$, alors vous relancez de 4$ en top et vous dites que vous "Re-Relancer".

RIVIERE :
La Rivière est la cinquième carte placée sur la table et elle correspond au dernier tour de mises. Elle est aussi appelée "Cinquième Rue".

ROCK :
Désigne un joueur très prudent.

SHORT STACK :
Indique un joueur très pauvre en jetons.

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

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

SIT IN :
Indiquer que vous désirez participer à la prochaine partie.

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

SMALL BLIND :
Une mise désignée (placée avant que les cartes ne soit distribuées) faite par le joueur étant assis immédiatement à la gauche du donneur. Le Small Blind est normalement (cependant pas toujours) la moitié de la mise minimum après les premiers tours.

SPLIT POT :
Un pot qui est partagé entre deux joueurs ou plus qui ont des mains égales au moment du dévoilement des cartes. Cela se passe fréquemment quand les cartes de communauté constituent la meilleure main possible, les joueurs restants se partagent le pot entre eux.

STACK :
Tas de jetons dont disposent les joueurs.

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

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

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

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

SUIVRE :
Miser le même montant que la précédente mise ou l'égaler en ajoutant des jetons mais ne pas miser un montant supérieur.

SURBLIND (bigblind) :
Une mise désignée (placée avant que les cartes ne soit distribuées) faite par le joueur étant assis immédiatement à la gauche du joueur plaçant le Small Blind. Le Big Blind est normalement (cependant pas toujours) le double du Small Blind et est habituellement égal à la mise minimum après les premiers tours.

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

TIGHT :
Désigne un joueur prudent.

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

TIRAGE COULEUR MAX :
Lorsqu'on a 5 cartes de la même couleur dont un As.

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

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

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

TOUR DE MISE :
(Aussi: Tour) L'ordre des mises faites par chaque joueur se fait dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. Pour chaque partie, il peut y avoir un certain nombre de fois où le cercle sera répété. Dans le Poker Hold'em, il y a 4 tours de mises : la distribution des Pocket Cartes (Pre-Flop), le Flop, le Tournant et la Rivière. Les blinds sont considérés comme part du Pre-Fold.

TOURNANT :
Le Tournant est la quatrième cartes de communauté et il commence le quatrième tour de pari. Il est aussi appelée la "quatrième rue".

LES POKERS EN LIGNE

Les meilleurs salles de poker en ligne

Primepoker
Salle de poker et logiciel en Français (page d'accueil du site en Anglais). Prime Poker vous offre 50% de Bonus jusqu'à 100$.

Des tournois de 30,000 garanti chaque jour et de 75,000 dollars tous les Dimanche.

Pokerroom
Chaque jours sur POKERROOM, plusieurs **freerolls** à 100 dollars sont proposés. Pas besoin de déposer d'argent sur leur site pour acceder à ces **freerolls**. Gagnez vos places pour les **World Series Of Poker** en participant aux **tournois qualificatifs WSOP** organisés par POKERROOM.

Titan Poker
Qualifiez vous pour les tournois de poker du WPT, de l'EPT et des WSOP. De plus, en partenariat avec ACTUAPOKER, un bonus de 150% vous est offert sur votre premier depot - code bonus : **BONUS150**. Chaque jours des **tournois de poker gratuit** sont organisé avec des dotations de 50$ a 5000$.

Playboy Poker
Playboy lance son propre site de poker en ligne ! Tout un programme : Freerolls journaliers de 200$ et 600$, tournois de 40,000$ chaque Dimanche, le 500,000$ Golden Cup et des places qualificatives pour les World Series Of Poker. Vous pouvez gagner un week end de folie avec Hugues Hefner et ses playmates pour une partie de poker d'anthologie ! Bien entendu, le tout parsemé de pin up de reves !

Everestpoker
Avec notre cagnotte d'1 Million de $ garanti et nos satellites de 3$ à 530$, l'Avalanche d'Everest Poker donne à tous l'opportunité de remporter d'énormes prix ! Jouez en mode gratuit ET gagnez gros ! Nous proposons des tournois en argent réel auxquels vous pouvez participer sans rien avoir à payer et qui offrent des prix en argent réel. Participez à un de nos tournois avec un buy-in de zéro $ pour éprouver le frisson du poker en argent réel.

Betclic poker
Des possibilté de gains exceptionnelles : Grâce aux tournois du BetClic Poker, gagnez en ce moment jusqu'à 1.000.000 $! Quelque soit votre niveau, mettez toutes les chances de votre coté grâce à notre école de Poker.

Ultimatebet poker
LE site de **poker** sur lequel joue **Phil Hellmut** Jr (Multiple champion du monde de **poker**). Les tournois satellites Aruba : qualifiez vous pour participez au tournoi d'un prize pool de 2,500,00 $!

Party Poker
Jouez au **poker** en ligne sur **PartyPoker**.com, la plus grande **salle de poker** du monde. Vous y retrouverez le **Texas Hold'em**, l'Omaha, l'Omaha Hi/Lo, le Stud à 7 cartes et le Stud à 7 cartes Hi/Lo. Nous avons une excellente **école de poker** et une multitude de **tournois** importants.

FullTiltPoker

Le site des **champions de poker**: Phil YVEY, Gus HANSEN, Mike MATUSOW, Jennifer HARMAN, ... inscrivez vous sur FullTiltPoker et affrontez les meilleurs en tournois ou en cash game !

Celebpoker
Freerolls de 250$ tous les Dimanchen des tournois de 30,000$ avec rebuy, et un bonus monstreux de 1000$ jusqu'a 250% sur votre premier depot !!!
Il n'y a plus aucune raison d'attendre.

Poker770
Le site Francophone de **Poker770** - Jouez pour le fun ou pour de vrai sur le plus grand site de **poker** 100% Francais
+ de 50 freerolls par semaine sans effectuer de dépot !

Bet365 poker
Tout les jours sur **BET365POKER**, vous pouvez jouer a 6 **freerolls** gratuitement sans deposer d'argent, mais vous pouvez en gagner ! Il suffit juste de vous inscrire sur **BET365POKER** et profiter de ces **freerolls**.
3 **freerolls** a 1000 dollars, 1 a 500 dollars, 1 a 250 dollars et 1 a 200 dollars.

Dream poker
Avec nos attractives promotions! Dreampoker vous propose un choix de bonus tels que (bonus de bienvenue 25% jusqu' a 50$, les 75$ de Parrainage, le Magic Hand), nos gigantesques prix (le tournoi Garanti de 250,000$ minimum toutes les Dimanches), DreamPoker a surement quelle que chose pour VOUS ! A vous de jouer!

AbsolutePoker
Gagnez des packs pour les tournois a 200,000$ garanti du week end ! Les tournois de qualifications pour l'Aruba Poker Classic et les WSOP. Tournois a 150,000$ tous les Samedi et 60,000$ tous les Dimanche.

Cdpoker
CDPoker est une nouvelle salle de poker en ligne plus innovante que jamais. Son design en 3dimensions et ses nombreuses options de tables avancées vont vous époustoufler. 15,000$ de prix garantis par tournois.

Interpoker
Participez aux tournois qualificatifs pour le Caribbean Poker Classic et les WSOP. Tournois de 3500$ a 20,000$ garanti chaque jour. Des packs tournois a gagner lors des satellites journaliers.

Poker Time
Tous les jours, 3 freerolls de 1,000$ texas hold'em no limit et un freeroll a 5,000$ par semaine, des tournois a 200,000$ et 250,000$ chaque semaine. Participez aux tournois qualificatifs pour les WSOP.