



*Avec les Nuls, tout devient facile!*

# ***Poker Texas hold'em***

POUR

# **LES NULS**

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

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



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

**Poker Texas hold'em pour les Nuls**

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

Publié par

**Wiley Publishing, Inc.**

111 River Street

Hoboken, NJ 07030 – 5774

USA

Copyright © 2006 Wiley Publishing, Inc.

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

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

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

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

ISBN : 9782754004480

ISBN numérique : 9782754037754

Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 2007

Traduction et adaptation : François Montmirel

Production : Emmanuelle Clément

Mise en page : KN Conception

Éditions First

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

e-mail : [firstinfo@efirst.com](mailto:firstinfo@efirst.com)

Site internet : [www.pourlesnuls.fr](http://www.pourlesnuls.fr)

## *L'auteur*

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

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

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

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

## *Le traducteur-adaptateur*

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

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

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

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

## *Dédicaces*

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

## *Remerciements*

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

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

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

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

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



# Sommaire



## ***Introduction ..... 1***

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

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

### **Chapitre 1 : Un premier regard au Texas hold'em .....11**

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

**Chapitre 2 : Reconnaître une main .....23**

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

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

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



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

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

### **Chapitre 4 : Commençons avec deux cartes .....59**

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

### **Chapitre 5 : Ajoutons le flop .....71**

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

### **Chapitre 6 : Ajoutons la turn .....85**

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

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

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

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

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

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

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

## **Chapitre 17 : Mesurez-vous dans les tournois ..... 213**

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

## ***Cinquième partie : La Partie des dix ..... 231***

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

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

**Chapitre 19 : Dix (ou à peu près) erreurs courantes .....239**

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

**Chapitre 20 : Dix façons d'améliorer votre partie privée .....245**

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

**Chapitre 21 : Dix bad beats .....251**

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

**Chapitre 22 : Dix choses que vous pouvez faire pour vous améliorer .....257**

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

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





# Introduction

---

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

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

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

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

## *À propos de ce livre*

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

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

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

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

## *Les conventions utilisées dans ce livre*

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

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

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

## *Ce que vous pouvez vous passer de lire*

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

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

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

## *Prérequis farfelus*

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

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

## ***Comment ce livre est organisé***

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

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

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

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

### ***Deuxième partie : Le Texas hold'em pas à pas***

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

### ***Troisième partie : Augmentons les mises : stratégies avancées***

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

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

Outsider, 276  
Ouverture, 77, 277  
Ouverture force, 277  
Ouvreur, 277  
Ouvrir, 17, 44  
Overcard, 277  
Overpair, 277

**P**

Paire max, 73, 277  
Paire splittée, 277  
Paire, 25, 277  
Parole (début de), 60, 269  
Parole (fin de), 60, 62, 271, 277  
Parole (milieu de), 61, 275  
Partage, 277  
Partie, 277  
Partie d'argent, 278  
Partie privée, 20, 278  
Passer, 13, 17, 44, 278  
Pauses, 218  
Personnalité, 144  
Petit blind, 13, 42  
Petit kicker, 65  
Pique, 278  
Play the board, 278  
Pocket pair, 278  
Points, 278  
Poker face, 38, 278  
Poker on line, 21, 103, 191  
Position, 59, 235, 278  
Pot, 14, 278  
Pot cut, 278  
Pot extérieur, 278  
Pot limit, 45  
Pot odds, 278  
Pot principal, 279  
Pot-limit, 278  
Poubelle, 279  
Pourboire, 55, 237, 279  
Préflop, 15, 138, 279  
Prélèvement, 36, 279

Prix, 228  
Props, 203  
Protéger, 279

**Q**

Quasi-consécutives, 279  
Quinte blanche, 279  
Quinte flush, 26, 280  
Quinte royale, 27, 280  
Quinte, 25, 279

**R**

Rabbit hunting, 280  
Rack, 280  
Rainbow, 39, 280  
Rake, 12, 36, 280  
Raymer (Greg), 38  
Razz, 280  
Read, 280  
Rebuy, 217  
Recave, 280  
Relancer, 17, 280  
Rentrer le tirage, 267  
Reraise, 280  
Ring game, 280  
River, 16, 39, 95, 139, 280  
Rôle, 17  
Roshambo, 169  
Roue, 280  
Royal flush, 280

**S**

Satellite, 281  
Scoop, 281  
Second best, 281  
Semi-bluff, 131, 281  
Séquence, 25  
Serré, 281  
Set, 281  
Seven card stud, 281  
Shill, 203, 281  
Shorthanded, 281  
Showdown, 281

Shuffle, 281  
Side game, 281  
Side-pot, 281  
Sit & Go, 282  
Sky's the limit, 282  
Slow play, 282  
Solide, 282  
Souris, 282  
Sous-jeu, 140  
Sous-jouer, 18, 282  
Spade, 282  
Splitté, 282  
Spread limit, 44, 282  
Stack, 282  
Steal the blinds, 282  
Steal the pot, 282  
Straight flush, 282  
Straight, 282  
String bet, 282  
Structure, 282  
Stud à 5 cartes, 283  
Stud à 7 cartes, 283  
Stud high-low, 283  
Stud, 283  
Style de jeu, 144, 258  
Suite, 25, 283  
Suited connectors, 283  
Suited, 283  
Suivre, 17, 283  
Supersatellite, 283  
Surbblind, 13, 42, 283  
Surblindeur, 13  
Surjouer, 283  
Sur-relancer, 283

**T**

Table, 248, 284  
Tableau, 16, 284  
Take out, 284  
Talon, 284  
Tapis, 32, 215, 222, 284  
Tells, 112, 233, 284

Tête-à-tête, 284  
Théorie des jeux, 168  
THNL, 284  
Tight, 284  
Tilt, 284  
Time, 284  
Timetable, 284  
Tip, 284  
Tirage, 285  
Tirage des places, 285  
Tirer mort, 285  
Tour d'enchères, 285  
Tour de donne, 285  
Tournoi, 231, 285  
Trèfle, 285  
Triages à couleur, 126  
Triages à quinte, 126  
Trips, 285  
Turn, 15, 39, 138, 285

**U**

Under the gun, 286  
Underdog, 286  
Underplay, 286  
UTG, 286  
Vitesse, 234  
Voler le pot, 286  
Voler les blinds, 286

**W**

Whee, 286  
Wild, 23  
WPT, 286  
WSOP, 286