

Tous les secrets et stratégies pour jouer et gagner !

Le Casino

**POUR
LES NULS**

A close-up photograph of a person's hand holding a red die. The hand is positioned over a blue roulette table, which is visible in the background. The table has various betting numbers and colors (red, black, green) on it. The lighting is bright, highlighting the hand and the die.

Kevin Blackwood
François Montmirel
Professionnel du poker

À mettre entre toutes les mains !

Le Casino pour les Nuls

Titre de l'édition américaine : Casino gambling for Dummies

Publié par

Wiley Publishing, Inc.

111 River Street

Hoboken, NJ 07030 – 5774

USA

Copyright © 1997 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.

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, du contenu, de la couverture ou des icônes, par quelque procédé que ce soit (électronique, photocopie, bande magnétique ou autre) est interdite sans autorisation par écrit des Éditions Générales First.

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'Auteur ou de ses ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

ISBN : 978-2-7540-0447-3

Dépôt légal : 2^e trimestre 2007

Nous nous efforçons de publier des ouvrages qui correspondent à vos attentes et votre satisfaction est pour nous une priorité. Alors, n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires :

Éditions First

27, rue Cassette

75006 Paris – France

e-mail : firstinfo@efirst.com

Site internet : www.efirst.com

Traduction : Marc Rozenbaum

Production : Emmanuelle Clément

Mise en page : Catherine Kédémos

Imprimé en France

En avant-première, nos prochaines parutions, des résumés de tous les ouvrages du catalogue. Dialoguez en toute liberté avec nos auteurs et nos éditeurs. Tout cela et bien plus sur Internet à : www.efirst.com

Le Casino

POUR
LES NULS

Kevin Blackwood
François Montmirel
professionnel du poker

FIRST
 Editions

Ce livre est dédié à mon père, Malcolm Blackwood. C'est lui qui, il y a longtemps, m'a appris la valeur de l'argent et m'a appris à être un joueur avisé : des leçons qui m'auront été bien utiles au cours de mon existence.

À propos de l'auteur

Kevin Blackwood a grandi dans une petite ville de la côte du Maine où l'on était très conservateur, sans s'imaginer qu'il se retrouverait un jour à Las Vegas, la ville de tous les péchés. Souhaitant devenir professeur d'université, il a suivi un cursus traditionnel et obtenu ses diplômes de premier et second cycles dans les spécialités éducation religieuse et histoire biblique.

C'est en 1984 que sa vie a soudain pris une autre orientation. Alors qu'il préparait sa thèse de doctorat à l'Université de l'Oregon, il a trouvé l'occasion d'apprendre à compter les cartes et a commencé à passer ses week-ends à jouer au Black Jack. L'attrait du monde des jeux d'argent l'a bientôt emporté sur l'intérêt qu'il portait à ses études. Enfin, un jour, après avoir vainement essayé de trouver une place sur le parking bondé de l'université, il a décidé de renoncer à ses projets d'enseigner l'Histoire ecclésiastique, et il a fait une croix sur ses études – pour mettre illico le cap sur Las Vegas.

Depuis, Blackwood vit ce que bon nombre de ses concitoyens considéreraient comme le rêve américain : il gagne son pain en ne travaillant qu'à temps partiel et empoche continuellement des gains aux tables de Black Jack du monde entier. Récemment, il a succombé à la mode du Texas Hold'em et a déjà gagné plusieurs tournois de poker.

Dans son parcours peu banal, Blackwood a trouvé l'inspiration pour écrire un roman, *The Counter* (Wooden Pagoda Press). Il a aussi écrit *Play Blackjack Like the Pros* (HarperCollins), le guide du Black Jack le plus complet, ainsi que des articles pour des magazines comme *Casino Player*, *Midwest Gaming and Travel*, *Blackjack Insider* et *Gambling.com*. Il est arrivé en demi-finale aux *World Series of Black Jack* en 2005 et en finale à l'*Ultimate Blackjack Tour* en 2006.

Kevin Blackwood habite dans l'Oregon. Marié depuis 25 ans, il a deux fils qui sont étudiants et un chat âgé de 22 ans qui est le chat le plus adoré depuis l'âge d'or des pharaons. Vous pouvez le contacter par courrier électronique à l'adresse kevinblackwood.com.

Remerciements

Un bon livre est toujours le résultat d'une collaboration. Plusieurs personnes ont pris sur leurs emplois du temps bien remplis pour me faire profiter de leurs conseils, de leurs idées, de leurs suggestions :

- ✓ Annie Duke, une joueuse de poker extraordinaire qui sait aussi magnifiquement écrire.
- ✓ Phil Hellmuth, une star du poker et la référence absolue pour tout candidat aux tournois de poker.
- ✓ Howard Lederer, qui est peut-être le champion de poker le plus admiré et le plus respecté.
- ✓ Antonio Esfandiari, un joueur de poker flamboyant qui m'a permis de l'accompagner et d'observer ainsi la manière dont réfléchit un joueur de carrure internationale.
- ✓ Russ Hamilton, champion des WSOP en 1994, un joueur vraiment impressionnant.
- ✓ Scott Fischman, une des plus brillantes étoiles montantes du poker.
- ✓ Anthony Curtis, éditeur du *Las Vegas Advisor*, un homme qui a la réponse à toutes les questions imaginables dans le domaine des jeux d'argent.
- ✓ Michael Shackleford, un mathématicien très doué et l'auteur de *Gambling 102*.
- ✓ Max Rubin, un des personnages les plus drôles et les plus hauts en couleur que j'aie jamais rencontré, qui a préfacé ce livre et qui m'a permis de m'inspirer de dix principes tirés de son livre *Comp City* (Huntington Press).
- ✓ Jake Soroka, qui a fourni plusieurs captures d'écran pour les illustrations de ce livre.
- ✓ Barry Meadow, un auteur remarquable qui m'a généreusement prêté plusieurs ouvrages pour m'aider dans mes recherches. Je regrette de n'avoir pas encore eu la possibilité de travailler avec lui sur un projet.
- ✓ Michael Traum, directeur des relations publiques du John Ascuaga's Nugget Casino, qui m'a fourni des captures d'écran, des illustrations et quelques documents utiles sur le Keno et le Bingo.
- ✓ Rod Wood, qui m'a prodigué ses conseils sur le vidéo poker.

- ✓ Barney Vinson, collègue en écriture d'ouvrages, dont la contribution à ce livre a été précieuse pour tout ce qui concerne la roulette.
- ✓ Steve C., qui a révisé les chapitres consacrés aux machines à sous et au vidéo poker.
- ✓ Barry Finn, qui a corrigé quelques erreurs dans le chapitre sur le poker.
- ✓ Tom Grieder, qui m'a fait profiter des informations qu'il a glanées dans ses recherches.
- ✓ Tim et Justin Wood, qui se sont chargés des graphiques et des tableaux.
- ✓ Tony Delise, directeur des machines à sous au John Ascuaga's Nugget Casino, qui m'a aidé à rédiger le chapitre sur le Keno et le Bingo.
- ✓ Mickey, qui m'a ouvert sa porte, et Tiffany Whitney, qui m'a aidé à rédiger les premiers chapitres.
- ✓ Mes agents, Matt Wagner (Fresh Books), Frank Scatoni et Greg Dinkin (Venture Literary), qui méritent un grand merci pour avoir permis la réalisation de ce projet. Merci également à Betsy Sheldon, à Tracy Boggier, à Chad Stevers et à Pam Ruble, qui m'ont aidé à peaufiner ce livre. Merci à Larry Barker pour son travail de mise en page et à Stanford Wong pour avoir proposé que je sois l'auteur de ce livre.
- ✓ J'ai bénéficié de l'aide inestimable de plusieurs excellents rédacteurs : Fara Kearnes, Rusty Fischer, Mark Salley et Swain Schep. Sans eux, je doute que j'aurais été capable de venir à bout de cet ouvrage, et la qualité du texte doit beaucoup à leur contribution. Fara a participé à la rédaction de plusieurs chapitres, et Swain y a ajouté un humour dont il aurait été regrettable de se passer. Cela fait maintenant trois livres que Mark m'aide à écrire, et j'apprécie énormément cette amitié qui se prolonge.
- ✓ Mais le plus grand merci, c'est à ma femme que je le réserve, car elle a corrigé pratiquement tout, et ses critiques ont été extrêmement pertinentes. Bien qu'elle ne soit pas joueuse, elle a pris un grand risque en m'épousant.

Sommaire

<i>Avant-propos</i>	XIX
---------------------------	------------

<i>Introduction</i>	1
---------------------------	----------

À propos de ce livre.....	2
Les conventions utilisées dans ce livre.....	3
Ce que vous n'êtes pas obligé de lire	3
Mon idée sur vous.....	3
Ce que vous trouverez dans ce livre.....	4
Première partie : Les bases du casino, tout ce que vous devez savoir avant de vous lancer.....	4
Deuxième partie : Aux tables de jeux.....	5
Troisième partie : Machines à sous, vidéo poker, paris sportifs, etc.	5
Quatrième partie : La partie des Dix	5
Cinquième partie : Annexes.....	5
Icônes utilisées dans ce livre.....	5
Par où commencer	6

<i>Première partie : Les bases du casino, tout ce que vous devez savoir avant de vous lancer</i>	7
--	----------

Chapitre 1 : Casino 101 : le casino comme si vous y étiez	9
--	----------

Au casino : de quoi il retourne	10
Ils connaissent le chemin de votre portefeuille.....	10
La maison fixe les règles du jeu	11
Une stratégie pour éviter de perdre votre argent.....	11
Les couleurs de l'arc-en-ciel	12
Les jeux : votre poison à vous, c'est lequel ?	13
Faisons le tour des tables	13
Jouez avec des machines.....	15
Où voulez-vous jouer ?	17
Le Nevada : l'État des jeux, état des lieux	17
Atlantic City : sur la côte Est, la rivale de Las Vegas.....	18
Quand les Américains jouent sur l'eau	19
Mesurez votre aptitude à jouer pour de l'argent	20



Chapitre 2 : Un petit tour au casino 25

Au casino, savoir c'est pouvoir	26
Trouvez votre chemin dans le dédale du casino	27
Le plus facile.....	27
Les machines à sous : un appât infailible.....	28
Les jeux de table : dans le cercle des intimes	29
Le bar : y est-on à l'abri de la tentation ?.....	30
Quand on passe à la caisse.....	31
Faites connaissance avec le personnel	32
Autour des tables : ceux qui servent les joueurs	32
Les employés des machines à sous.....	34
La gestion du casino.....	35
Pour votre tranquillité et votre sécurité	37
Le personnel de la sécurité	37
La surveillance : l'œil dans le ciel.....	38
Faites de la sécurité une affaire personnelle.....	38

Chapitre 3 : Question de chance : ce qu'il vous faut pour gagner 41

La chance : quelque chose qui fluctue, qui passe	42
Comment interviennent les probabilités	42
Événements indépendants	43
Événements dépendants.....	43
Parlons chiffres	44
Comment les casinos gagnent de l'argent : la marge du casino.....	45
Une commission.....	46
Moins que la cote réelle.....	46
Quand les enjeux se compliquent	47
Comment calculer les cotes.....	48
Combien ça rapporte	48
Comment obtenir l'avantage sur l'avantage du casino.....	49
Ne vous laissez pas induire en erreur par des mythes et autres superstitions	50
Suivre son intuition	50
Croire que certaines machines vous porteront chance	51
Du mauvais usage des probabilités.....	52
Étudier des tendances.....	53
Les conséquences d'une mémoire sélective.....	53
Compter sur une technique.....	53
Se retirer assez tôt.....	55
Quand on se berce d'illusions.....	55

Chapitre 4 : Gérez votre argent au casino 57

Se fixer un budget et s'y tenir.....	58
Jouez selon vos moyens	58
Déterminez votre seuil journalier	59
Limitez vos mises	60
De la cohérence dans vos paris	60
Limitez vos pertes	61
Le crédit du casino et le risque qu'il implique.....	63
Si vous demandez un crédit	63
Si vous ouvrez un compte au casino.....	64
Des marqueurs pour matérialiser votre crédit	65
Sachez trouver vos limites.....	66
Avant que le vent tourne	66
Connais-toi toi-même	67
Sachez faire la part du feu	68
Un verre, ça va... ..	69
Seriez-vous « accro » ?	69
L'aspect fiscal	70
En France	70

Chapitre 5 : Les bonnes manières au casino 71

Qu'allez-vous porter ?	72
Soyez à l'aise, mais pas trop quand même.....	72
Votre tenue de soirée	73
Vous fumez ?.....	73
À boire, à boire !.....	74
Sachez bien vous tenir à table.....	74
Connaissez vos limites.....	75
Avant de vous asseoir	75
Tu ne toucheras pas... et les autres commandements de ces tables	76
Distribuez des pourboires	77
Donnez un pourboire au croupier	77
Donnez un pourboire aux autres employés du casino	80
Ne donnez pas l'impression que vous trichez	82

Deuxième partie : Aux tables de jeux 85**Chapitre 6 : Un jeu où l'on bluffe : le poker..... 87**

Le B.A.-BA du poker	88
Respecter la hiérarchie.....	89
Qui est le donneur ?.....	92
Respecter l'étiquette	92

Mettez la ferme en jeu	93
Les bases en matière de pari.....	94
Respectez les limites quand vous misez	94
Sachez quand passer et quand vous coucher	95
Pour en savoir plus sur les relances	95
Le bluff, ou l'intérêt de tromper son monde	96
Comment miser quand on est raide.....	96
Les variantes les plus courantes du poker	97
Le Stud à sept cartes	97
Le Texas Hold'em.....	101
L'Omaha/8.....	105
Évitez les pièges du poker	106

Chapitre 7 : Le jeu où l'on gagne le plus facilement : le black jack 111

Les bases du black jack.....	111
La table du black jack.....	112
Évaluez votre jeu.....	112
Préparez-vous à jouer.....	113
Trouvez une table, et trouvez la position stratégique	113
Achetez des jetons.....	115
Les règles de la maison.....	116
La donne	117
Misé, c'est misé	117
Quand vous jouez votre main.....	118
C'est vous qui voyez.....	118
Au-delà de la chance	120
La stratégie de jeu à l'âge de l'informatique	122
Faire un side-bet	124
Le croupier dévoile son jeu	125
Le résultat des courses.....	126
Le protocole au black jack.....	126
Les erreurs les plus fréquentes	127

Chapitre 8 : Si vous aimez lancer les dés : le craps..... 129

Le craps, à quoi ça ressemble ?	129
Lancez les dés	130
Autour de la table	131
Qui tient les tables de craps ?	133
Il roule pour vous.....	134
Sachez vous tenir correctement à la table de craps	134
Le craps, mode d'emploi.....	135
Faites vos jeux.....	135
Le premier lancer.....	136
Faisons le point	136

Une stratégie pour miser	137
La mise de passe.....	137
La mise de venue « come ».....	138
La mise « ne passe pas » « don't pass »	139
La mise de non-venue « don't come ».....	140
Le pari « odds », ou les chances associées.....	141
Évitez les paris pour gogos.....	144
Résistez à la tentation du Grand 6 et du Grand 8	144
Renoncez aux mises « placer »	144
Ce que je pense des mises « acheter »	145
Comment disposer vos mises « poser »	145
Les mises de champ : pour les parieurs en herbe.....	146
Sachez refuser les mises de proposition	146
Dur, le pari difficulté.....	148
Chapitre 9 : Faites vos jeux... rien ne va plus ! : la roulette	149
La roulette, comme sur des roulettes.....	150
D'abord, réinventer la roue	150
Sur le tapis.....	151
Des jetons de différentes couleurs	153
Le rôle du croupier.....	154
À propos de paris : faut-il passer par les extérieurs ?.....	154
Connaissez vos limites (de table).....	155
Les paris intérieurs : risqués, mais payants.....	155
Les paris extérieurs : de meilleures chances, mais des gains moindres	156
L'étiquette de la roulette	158
Augmentez vos chances.....	159
Commençons par les bases.....	159
Roulette européenne et roulette américaine	160
Évitez les stratégies qui font chou blanc	160
Miser en fonction du passé	161
Rechercher un biais.....	161
Chercher une martingale.....	162
Chapitre 10 : Un jeu qui n'est pas réservé aux gros joueurs : le baccarat.....	165
Introduction au baccarat	166
Le baccarat traditionnel : gros enjeux, gros joueurs	168
Le mini-baccarat : moins de clinquant et des enjeux moindres	170
Comment jouer au baccarat	171
Où vous asseoir ?.....	171
Comment miser : sur le banquier (ou sur le joueur).....	172
Comment distribuer la donne	172
Comment tirer une nouvelle carte.....	173

Ne perdez pas votre temps	176
À parier sur l'égalité	176
À prendre des notes et compter les points	177
À compter les cartes	177
À compter sur votre intuition	177

Chapitre 11 : Les jeux de table les plus risqués 179

Le Stud Poker des Caraïbes	180
Un aperçu du Stud Poker des Caraïbes	180
Évaluez vos chances	183
Le Let It Ride, pour parier en rond	183
Aperçu d'une partie de Let It Ride	184
Ce que ça rapporte	186
Une stratégie simplifiée	187
Évitez l'option « side bet »	188
Le poker Pai Gow	188
Le Pai Gow : un aperçu	189
Calculez vos chances	191
Un peu de stratégie	191
Le poker à trois cartes, pour tripler le plaisir	192
Un aperçu du poker à trois cartes	192
Évitez les jeux de table les plus risqués	195

Troisième partie : Machines à sous, vidéo poker, etc. 199

Chapitre 12 : Les machines à sous 201

Comment jouer aux machines à sous	202
Il suffit d'appuyer sur le bouton	203
Comment fonctionne une machine à sous	204
Le réel et le virtuel	205
Adieu les pièces	205
Les différences d'une machine à sous à une autre	206
La règle de la multiplication	207
Les machines à plusieurs lignes de paiement	207
Les machines à thème	208
Les machines progressives	209
Les machines interactives	210
Les chances de gagner	211
Comment ne pas perdre son argent trop vite	211
Lisez le tableau des paiements	212
Comment choisir le type de machine	213
Comment choisir l'unité de mise	213
Quelle est la meilleure heure pour jouer ?	214
Le crédit maximal sur les jeux progressifs	214

Pour plus de plaisir	215
Votre code de conduite	216
Comment ne pas perdre « sa » machine.....	216
Attention à ceux qui jouent sur deux machines à la fois.....	217
Montrez que vous êtes bien élevé	217
Si vous jouez pour les compensations.....	217
Profitez des compensations	218
Bienvenue au club	219
Des sous !.....	219
Chapitre 13 : Le vidéo poker	221
Un poker ou une machine ?	221
Le vidéo poker et les machines à sous	222
Le vidéo poker et le poker traditionnel	222
Le secret du vidéo poker	224
Comment jouer au vidéo poker.....	224
Comment miser.....	224
Ne perdez pas trop vite votre argent	225
Pour avoir la meilleure main	225
Ramassez vos gains	226
Choisissez les meilleures machines	226
Quelle machine offre le meilleur rapport ?.....	227
« Short-pay » et « full-pay »	227
Les machines progressives	228
Les « Jacks or better » : le meilleur choix pour les débutants.....	229
L'analyse des paiements	229
Quand on y met un peu de stratégie.....	231
Tenez-vous-en au système... quoi qu'il arrive	235
Les autres machines de vidéo poker	235
Le Deuces Wild.....	235
Devenez multitâche.....	237
Les autres machines.....	238
Chapitre 14 : Le keno et le bingo.....	239
Les bases du keno.....	240
Comment jouer au keno.....	240
Comment remplir votre carton	241
Quand vous gagnez	244
Les variantes du keno	246
Augmentez vos chances de gagner au keno.....	247
En quoi consiste le bingo.....	248
Qui, que, quoi	248
Comment jouer au bingo	250
Des motifs plus intéressants	251
Un plus grand enjeu avec le « Coverall ».....	252

Les stratégies gagnantes au bingo	252
Où jouer	252
Quand les chances ne sont pas si mauvaises	253

Chapitre 15 : Les tournois..... 255

Quel tournoi peut vous convenir ?	256
Les tournois les plus lucratifs	257
Comment profiter des « overlays »	258
Trouver un « freeroll »	258
Participer à un tournoi	259
Quand vous vous inscrivez	260
Quand on vous file les jetons	260
Prenez place	260
Comment éliminer les concurrents	261
Une stratégie de base pour vaincre.....	261
Distinguez-vous au poker	262
Les tournois avec les jeux de table	265
Les tournois de machines à sous et de vidéo poker	266

Quatrième partie : La partie des Dix..... 269

Chapitre 16 : Dix destinations de choix pour jouer au casino 271

Deauville : le chic du chic à deux heures de Paris	272
Enghien-les-Bains : un casino à moins de 15 km de Paris	272
Monte Carlo : si vous voulez vous mêler à la jet-set	272
Las Vegas : si vous voyez les choses en grand.....	273
Atlantic City : une promenade légendaire sur la côte Est américaine	274
Reno et le lac Tahoe : une destination touristique de choix	274
Melbourne : le casino des antipodes	275
Jouez en haute mer	275
À la rencontre des Indiens d'Amérique : dans le Connecticut	276
À la rencontre des Indiens d'Amérique (suite) : en Californie	276

Chapitre 17 : Dix erreurs fréquentes à éviter quand vous jouez au casino..... 277

Jouer	278
Ne pas comptabiliser ses gains et ses pertes.....	278
Papillonner à droite et à gauche	278
Chercher la chance là où elle n'est pas.....	279
Abandonner trop facilement	279
Ne pas respecter la loi (de la probabilité).....	280
Compter sur un système de pari.....	280
Se laisser séduire	281

Pousser les limites un peu trop loin	281
Donner dans l'excès	282
Faire porter la responsabilité aux autres	282
Chapitre 18 : Dix moyens d'obtenir des compensations	283
Tout ce que vous demanderez, vous le recevrez	284
Une carte du club pour en mettre plein la vue au patron	284
Trouvez le point faible	285
Des mises plus fortes au moment où le patron vous observe	286
Des mises moindres quand le patron ne vous observe pas	286
Installez votre quartier général aux toilettes	287
Donnez l'impression que vous perdez de l'argent	287
Graissez la patte du personnel	287
À cheval donné, on ne regarde pas les dents	288
Soyez courtois et respectueux	288
<i>Cinquième partie : Annexes</i>	<i>289</i>
Annexe A : Glossaire	291
Annexe B : Ressources et références	299
Sites Web	299
Les Joueurs Anonymes	300
<i>Index</i>	<i>303</i>

Avant-propos

Vous aimez jouer ? Moi aussi. Et nous ne sommes pas les seuls, si l'on sait que chaque année, les Français jouent 1,5 % du produit intérieur brut de la France. En 2002, la consommation de jeux des Français dépassait 7 500 millions d'euros, et sur la saison 2005-2006, dans les casinos français, pas moins de 2,7 milliards d'euros ont été joués. Pourquoi tant de gens consacrent-ils davantage d'argent au jeu sous ses différentes formes qu'au sport, au cinéma ou à la musique ? Tout simplement parce que jouer est *amusant* !

Jouer peut être plus amusant encore quand vous savez ce que vous faites. Or, au casino, savoir jouer correctement implique généralement un investissement intellectuel et émotionnel considérable, dans lequel la plupart des gens ne sont tout simplement pas prêts à se lancer.

Voici un exemple éloquent d'erreur à laquelle on peut normalement s'attendre de la part d'un néophyte : si la mise minimale au black jack est de 100 euros dans un casino et de 10 euros dans un autre, ne revient-il pas évidemment moins cher de jouer dans le second casino ? Eh bien, pas du tout ! En réalité, *à condition de maîtriser une stratégie de base*, vous perdrez moins d'argent, au bout du compte, en jouant là où la mise minimale est à 100 euros.

« Comment cela ? », me demanderez-vous. Eh bien, les règles de ce même jeu sont certainement très défavorables aux joueurs dans le premier casino, si bien que chaque main coûtera au joueur non averti 25 centimes, tandis qu'avec les règles du black jack à 100 euros, calibrées d'une autre manière, ce coût ne sera que de 20 centimes pour une mise de 100 euros. Et les gains ? Eh bien, quand on joue gros, les gains sont bien plus importants.

À quel jeu vaut-il mieux jouer ? Baccarat ? Black jack ? Poker ? Roulette ? La décision sera fonction de votre compte en banque, de votre goût pour l'action et de votre aptitude à gérer vos émotions au jeu. Le principal objet de ce livre est de vous permettre de faire le point sur vous-même et de comprendre les avantages propres à chaque jeu.



Le Casino pour les Nuls

Kevin Blackwood est un des très rares joueurs professionnels à être capables d'écrire dans un langage compréhensible pour les joueurs occasionnels – en fait, dans le langage de tous les jours. Dans ce livre, il nous fait découvrir une étourdissante variété de jeux d'argent et nous explique comment perdre le moins d'argent possible tout en s'amusant davantage.

Amusez-vous bien !

Max Rubin,

Auteur de best-sellers
et champion de black jack.

Introduction

Dans l'Antiquité, déjà, les Chinois et les Égyptiens jouaient. Les Grecs et les Romains adoraient les jeux de hasard. Jules César prit le plus grand risque de sa vie lorsqu'il traversa le Rubicon en déclarant : « Le sort en est jeté ! » Même en Amérique, le jeu a déjà une longue histoire. Chez les Amérindiens, les paris étaient traditionnellement interdits, mais c'est avec des loteries que les pères fondateurs financèrent la naissance des États-Unis. On dit que Thomas Jefferson était un joueur invétéré.

Dans notre société aussi, le jeu est plutôt bien accepté. La vitalité des casinos et du Pari mutuel urbain atteste de la légitimité reconnue de cette forme de distraction. Cependant, aussi populaire qu'il soit, le jeu est risqué, surtout au casino.

En voici la raison : ceux qui gèrent les casinos sont des professionnels, des hommes d'affaires avisés qui savent comment réaliser des bénéfices. Ils disposent de la technologie et des ressources nécessaires pour mener à bien des recherches, affiner leur stratégie et faire prospérer leur entreprise.

Pourtant, le client moyen n'est pas un joueur professionnel. C'est le type qui se dit qu'en jouant quelques paquets de billets aux cartes avec son beau-frère, il a une chance de pouvoir s'offrir une belle retraite sur la Côte d'Azur. C'est celle qui, à l'occasion d'un séjour de vacances, décide de compter sur son intuition pour choisir la bonne machine à sous au bon moment. Ou bien ce couple qui est venu passer un week-end à Monte-Carlo, pour changer un peu, et qui se laisse tenter par la roulette.

Un joueur mal préparé – qui ne comprend pas comment tout cela fonctionne ni quelle est la cote – n'a pratiquement aucune chance de battre le casino à son propre jeu. Sachez ceci : ce sont les pertes réalisées par les gogos non avertis qui ont permis de construire, l'un après l'autre, tous les casinos et les hôtels luxueux qui bordent le *Strip*, cet impressionnant boulevard de Las Vegas. Il en est de même des casinos d'Atlantic City, de Tahoe et de Reno, et de bien d'autres encore. Dans les jeux d'argent, ne comptez surtout pas sur la chance du débutant, sur la bonne fortune des innocents ni sur l'intuition pour vous servir de guide.

Cela dit, rien ne vous oblige à marcher avec le troupeau jusqu'à l'abattoir. Ce livre vous apporte la connaissance qui vous permettra de faire pencher

la balance en votre faveur. En jouant dans les casinos du monde entier, j'ai gagné plus de 1 million de dollars ; donc je sais que c'est possible. Suivez mon conseil, instruisez-vous et préparez-vous pour que votre prochaine expérience des jeux soit positive et profitable – même d'un point de vue financier.

À propos de ce livre

Si vous rêvez d'aller découvrir Las Vegas ou Atlantic City, ou si vous aimez flâner au casino à l'occasion d'une escapade à Enghien ou d'un séjour à Deauville, à Biarritz ou à Vittel, alors ce livre vous est destiné. Du black jack au baccarat, du tiercé aux machines à sous, vous trouverez ici l'information essentielle qui vous permettra de gagner à *tous* les jeux et d'acquérir une expérience élargie du casino.

En termes de complexité comme en termes de risque, les jeux du casino sont très variés. Il est donc essentiel de bien comprendre chaque jeu avant de pouvoir faire un choix judicieux. Il faut que vous sachiez, par exemple, que le black jack et le poker demandent un savoir-faire, tandis que pour les machines à sous ou le keno, vos capacités intellectuelles ne vous seront d'aucune aide. Au casino, vous êtes libre de miser votre argent où vous voulez, mais ma mission est de vous guider vers les meilleurs jeux (et de vous éloigner des attrape-gogos).

Non seulement je vais vous expliquer soigneusement les détails techniques, les trucs et les stratégies gagnantes de chaque jeu, mais je vais aussi vous proposer un tour d'horizon des notions les plus importantes, par exemple les probabilités, la gestion du capital et le rôle de la chance. Trop souvent ces aspects sont négligés. Pourtant, si vous maîtrisez ces notions, vous aurez davantage de chances de gagner.

Pour moi, le casino n'est ni l'empire du mal, ni un lieu de perdition. Il est vrai, toutefois, que les casinotiers (oui, on les appelle ainsi) n'ont pas intérêt à vous montrer comment mieux jouer et comment maximiser vos chances de gagner. La diffusion d'une telle information irait à l'encontre du principal objectif de leur entreprise : mettre la main sur votre argent. Dans ce livre, je vous fais partager mon savoir et je vous dévoile les techniques qui vous permettront d'augmenter vos chances de revenir gagnant du casino.

Les conventions utilisées dans ce livre

Chaque jeu de hasard dont il sera question dans ce livre a son propre jargon. En connaissant ce jargon, vous serez mieux armé pour gagner. Ainsi, par exemple, pour pouvoir jouer convenablement au quatre-cent-vingt-et-un, il faut que vous sachiez ce qu'est une *mise de champ*, et pourquoi c'est une chose à éviter. Si vous voulez gagner au black jack, vous avez intérêt à comprendre ce que signifient des termes comme *double down* ou *assurance*.

Vous avez l'impression de prendre votre premier cours d'une langue étrangère ? Pas de panique : c'est bien plus simple que ce que vous pouvez vous imaginer. Dans ce livre, pour vous aider, j'utilise les conventions suivantes :

- ✓ À chaque fois qu'un nouveau terme apparaît, il est en *italique*, et sa définition suit.
- ✓ Toutes les adresses de sites Web sont imprimées dans la police courrier.
- ✓ Pour indiquer des termes clés dans les listes à puces ou pour mettre en évidence les actions dans les listes à numéros, j'utilise le **gras**.

Ce que vous n'êtes pas obligé de lire

Si vous ne vous intéressez qu'aux jeux, vous pouvez sauter tous les encadrés (fond gris). Ce sont autant d'anecdotes et d'exemples qui ne vous sont pas indispensables pour comprendre le jeu. Toutefois, ils vous permettent souvent de mieux cerner les règles et les tactiques présentées.

Mon idée sur vous

J'ai peut-être des dons de divination, mais je pense que si vous avez ouvert ce livre, c'est parce que les jeux d'argent vous intéressent. Cher lecteur, je ferai encore les suppositions suivantes :

- ✓ Vous avez l'intention de vous rendre bientôt dans un casino, mais avant de pénétrer dans cet univers inconnu, vous voulez en comprendre les bases ainsi que les us et coutumes.
- ✓ Vous connaissez peut-être déjà un certain nombre de jeux, mais vous souhaitez quelques conseils pour progresser et pour mieux jouer.

- ✓ Vous jouez parfois au casino, et vous aimeriez gagner à chaque fois.
- ✓ Vous avez aussi envie de vous amuser (bien sûr, le casino, c'est distrayant, mais c'est bien plus amusant encore quand les jetons vont vers vous).

Et si, par hasard, vous êtes un fin connaisseur en la matière qui ne se reconnaît pas dans ce qui précède, ne soyez pas déçu, car j'ai aussi pensé à vous. Je présente également dans ce livre quelques trucs pour les joueurs expérimentés.

Ce que vous trouverez dans ce livre

Comme toujours dans la collection *Pour les Nuls*, les chapitres de ce livre sont indépendants. Vous pouvez donc lire uniquement la partie ou les chapitres qui vous intéressent. Ainsi, si vous voulez jouer aux dés et si les doigts vous démangent, rien ne vous empêche de lire directement le chapitre consacré au craps.

Cela dit, les chapitres de ce livre sont tout de même organisés selon un ordre logique. Si vous voulez avoir une idée plus précise du contenu de ses cinq grandes parties, lisez ce qui suit (vous pouvez aussi, pour trouver ce qui vous intéresse, vous référer à la table des matières ou à l'index).

Première partie : Les bases du casino, tout ce que vous devez savoir avant de vous lancer

Cette partie est un bref tour d'horizon de l'univers palpitant et haletant du casino. Les chapitres 1 et 2 constituent un aperçu général. Le chapitre 3 est consacré plus directement aux cotes, aux probabilités, à la chance et à l'avantage de la maison. Au chapitre 4, je vous donne d'importants conseils pour la gestion de vos sous. Entre autres, je vous explique comment vous fixer un budget et comment vous y tenir. Le dernier chapitre est consacré aux usages et aux convenances.

Deuxième partie : Aux tables de jeux

Cette partie est consacrée aux jeux de table les plus courants, et tout d'abord au poker. J'y explique les règles de plusieurs sortes de poker et je propose quelques conseils stratégiques que je dois à des stars comme Phil Hellmuth ou Annie Duke. Cette partie comporte aussi des chapitres consacrés au black jack, au craps, à la roulette et à d'autres jeux de table.

Troisième partie : Machines à sous, vidéo poker, etc.

Dans cette partie, j'aborde des sujets très variés en rapport avec le casino. Tout d'abord, étant donné que les machines à sous sont la principale vache à lait des casinos, je présente des conseils pratiques et sensés pour savoir où jouer, et, plus important, où éviter de jouer. J'y inclus aussi un chapitre sur le vidéo poker, dans lequel j'analyse plusieurs parties et propose des stratégies optimales de jeu et un chapitre sur les tournois.

Quatrième partie : La partie des Dix

Tous les livres de la collection *Pour les Nuls* se terminent par la fameuse *Partie des Dix*. Dans celle-ci, je vous présente – roulez tambours – dix lieux privilégiés pour jouer, dix erreurs à éviter quand vous jouez au casino, et dix moyens vraiment chouettes de marquer des points.

Cinquième partie : Annexes

Cette partie est constituée de deux annexes bien utiles. La première est un petit glossaire pour bien savoir de quoi l'on parle. La seconde comporte des informations supplémentaires pour qui veut explorer plus en profondeur le monde des jeux et du casino.

Icônes utilisées dans ce livre

Typiques des ouvrages de la collection *Pour les Nuls*, ces icônes vous permettent de repérer tout de suite différents types d'informations. Une

fois que vous aurez lu ce livre, elles vous aideront grandement à réviser vos connaissances avant de courir au casino.



Une suggestion qui peut vous permettre d'économiser votre argent, d'en gagner ou de jouer mieux. Retenez ces petits détails, ils vous aideront à réaliser des gains.



Le monde des casinos abonde de chausse-trappes dans lesquelles les joueurs non initiés se laissent piéger. Cette icône sert d'avertissement, c'est un voyant rouge qui vous signale un écueil à éviter, ou une erreur qui peut être coûteuse.



Cette icône sert à attirer votre attention sur une information importante, qu'il ne faut pas oublier au moment où vous jouerez de l'argent. Les paragraphes marqués de cette icône seront vos balises sur le chemin du succès.



L'information signalée par cette icône vous permet de mieux comprendre quelles sont vos chances de gagner. Les joueurs avertis savent choisir les meilleures opportunités, si bien qu'ils augmentent grandement leurs chances de ressortir du casino plus riches qu'ils n'y sont entrés.

Par où commencer

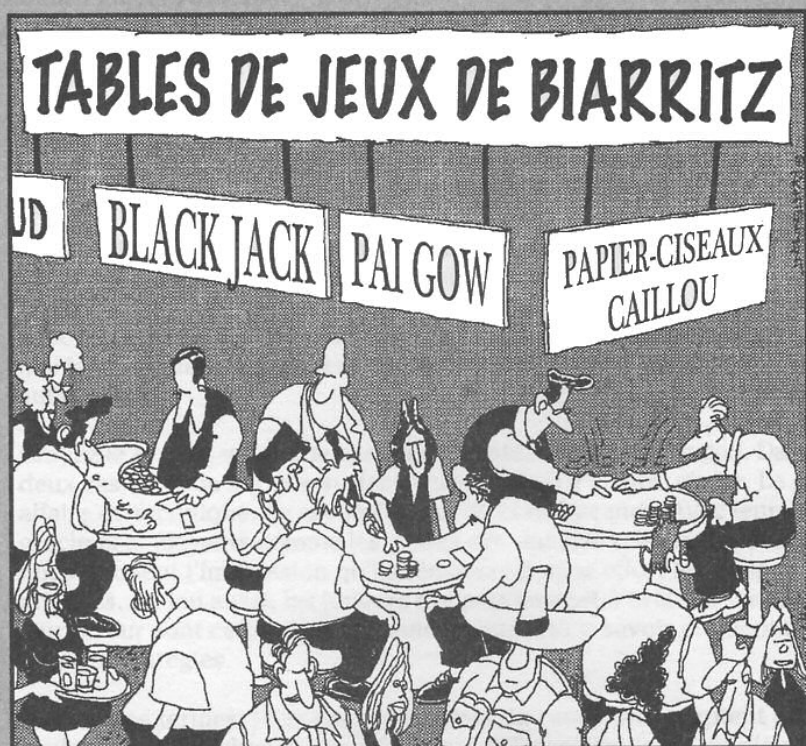
Le mieux est de commencer par la première partie, qui constitue une bonne introduction au reste du livre puisqu'elle vous apporte les bases, vous guide à travers les casinos et vous explique à quel point l'ennemi est redoutable.

Ensuite, lisez tout simplement les chapitres qui vous attirent. Parcourez la table des matières ou l'index pour trouver le sujet qui vous intéresse le plus. Vous êtes libre de ne pas tout lire et de sauter des pages : il n'existe pas un chemin unique pour s'instruire.

Je ne peux pas vous garantir que lorsque vous aurez bien potassé ce livre, vous gagnerez le jackpot. Personne ne gagne à tous les coups. Cependant, savoir c'est pouvoir. Je parie que vous êtes curieux de découvrir quels jeux offrent les meilleures cotes et les plus fortes probabilités de gagner. Je ne me suis pas trompé ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte. Gagnant ou pas, vous allez maintenant, guidé par ce livre, vous lancer dans une expérience enthousiasmante.

Première partie

Les bases du casino, tout ce que vous devez savoir avant de vous lancer



Dans cette partie...

Vous allez vous plonger dans l'univers palpitant et haletant du casino et des jeux d'argent. Le chapitre 1 constitue un aperçu rapide de tout ce que vous pourrez trouver dans ce livre.

Chapitre 1

Casino 101 : le casino comme si vous y étiez

Dans ce chapitre

- Pénétrez dans l'univers du casino et des jeux
 - Recensez les diverses possibilités de jeux qu'offre le casino
 - Quelques grands casinos
 - Testez vos aptitudes à jouer
-

J'ai été un fou du golf à l'âge d'or de ce jeu, au moment où Jack Nicklaus et Arnold Palmer régnaient en maîtres. Malgré la présence de ces deux géants, mon idole était Gary Player, un Sud-Africain qui ne payait pas de mine avec sa petite taille. Cela ne l'empêchait pas d'avoir un swing incroyable. Je n'ai jamais compris comment quelqu'un d'aussi petit pouvait envoyer la balle aussi loin.

Croyez-le si vous voulez, le casino ressemble beaucoup au golf. Dans les deux cas, on joue sur une surface verte, mais il y a autre chose. Le golf est affaire de technique, de savoir-faire et de connaissance. Avec leurs swings gracieux et élégants comme les gestes des danseurs, les meilleurs golfeurs nous donnent l'impression qu'ils réussissent sans effort les coups les plus difficiles. Au jeu aussi, les joueurs qui parviennent à orienter les résultats en leur faveur sont ceux qui ont acquis un important savoir et qui ont étudié les bonnes stratégies.

En d'autres termes, pour gagner, les pros du casino ne comptent pas seulement sur la chance ; de même que si Tiger Woods est un dieu du golf, ce n'est pas simplement parce que les anges du green l'ont choisi. Et vous pouvez avoir l'impression que les champions de poker sont nés avec des cartes dans la main, mais croyez-moi, ce sont surtout des gens avisés et instruits qui se sont donné la peine d'étudier ce jeu avec minutie.

Cela dit, je devine que votre ambition n'est pas de devenir le Tiger Woods du black jack, l'Amélie Mauresmo du keno, ni l'Alain Prost des machines à sous. Vos objectifs sont sans doute plus proches de ceux que je me suis fixés pour le golf : jouer mieux, gagner plus souvent et mieux profiter de l'expérience. Et ces objectifs, vous avez toutes les raisons du monde de penser que vous pouvez les atteindre. Simplement, pour gagner, il faut des connaissances, une stratégie et quelque talent. Vous êtes à la bonne porte. Dans ce chapitre (et plus généralement dans ce livre), vous trouverez de quoi vous préparer comme il convient pour trouver votre *swing* au casino.

Au casino : de quoi il retourne

Le premier secret pour gagner au casino, c'est d'en comprendre les rouages internes avant de se laisser éblouir par les néons et les lampes multicolores. Le casino est une entreprise complexe et très performante, et s'il en est ainsi, c'est parce que le casino ne jette pas l'argent par la fenêtre. Vous avez donc surtout intérêt à comprendre le fonctionnement du casino, si vous voulez pouvoir faire tourner l'expérience à votre avantage.

Ils connaissent le chemin de votre portefeuille

Ils vous voient venir de loin. Ils savent très bien qui vous êtes, combien vous gagnez, ce que vous aimez, ce que vous n'aimez pas, si vous êtes marié, célibataire ou divorcé. Qui sont donc ces observateurs omniscients à l'affût de vos faits et gestes ? Les renseignements généraux ? Le contre-espionnage ?

Non, ceux dont je parle ici, ce sont les gourous du marketing qui sévissent dans les casinos d'aujourd'hui. Ils ne cessent d'étudier une multitude de données sur des millions de joueurs, afin de créer des profils des utilisateurs les plus susceptibles de se défaire de leurs revenus pléthoriques en deux ou trois heures de distraction.

En fait, aujourd'hui, la chance n'a plus sa place au casino. Chaque détail, des motifs du revêtement mural à l'épaisseur des tapis, est étudié pour vous séduire et vous inciter à jouer le plus longtemps possible. Toutes les couleurs, toutes les harmonies visuelles, tous les sons et toutes les sensations sont au service d'un objectif unique : vous rendre heureux – même quand vous perdez.

La maison fixe les règles du jeu

La première règle entre toutes, au casino, est celle-ci : « La maison doit toujours gagner. » Certains jeux permettent aux joueurs les plus habiles d'atteindre l'équilibre, ou même de gagner à l'occasion un petit pécule. Cependant, le casino est une entreprise à but lucratif. Par conséquent, les joueurs ne sont pas, pour la plupart, censés gagner. En pratique, le casino a trois bonnes raisons de gagner :

- ✓ Dans un certain nombre de jeux, le casino ne verse pas le montant correspondant aux *cotes réelles*.
- ✓ À la roulette, par exemple, vous avez 1 chance sur 37 d'avoir misé sur le bon numéro. Or, si vous gagnez, vous ne toucherez que 35 fois la mise. La différence peut sembler faible, mais elle représente en réalité pour le casino une de ses plus fortes marges (à propos des *cotes réelles*, voir chapitre 3, et pour plus de détails sur la roulette, voir chapitre 9).
- ✓ Dans tous les jeux, le casino se réserve une marge, le *house edge* (l'avantage de la maison), c'est-à-dire un avantage mathématique par rapport aux joueurs. Les joueurs sont donc toujours confrontés à un rapport de probabilités défavorable (pour plus de détails à ce propos, voir chapitre 3).
- ✓ Votre objectif est de trouver quels sont les jeux dans lesquels la marge du casino est la plus réduite. Le craps est un bon exemple. À ce jeu amusant et entraînant, vos chances sont loin d'être négligeables – à condition d'éviter les *mauvais paris*. Je traite du craps au chapitre 8.
- ✓ Pour en savoir davantage sur le *house edge* dans les autres jeux, lisez les chapitres des deuxième et troisième parties.

Une stratégie pour éviter de perdre votre argent



La plupart du temps, une stratégie de pondération des mises vous permet d'éviter de vous retrouver dans une situation dramatique. Fixez-vous un budget et tenez-vous-y. Prévoyez toutes les éventualités (y compris la possibilité de tout perdre au cours des premières minutes de jeu), et sachez quelle est la bonne conduite à tenir quand vous êtes ratiboisé.

Sachez cependant que votre stratégie ne vaut que ce que vaut votre volonté. Le manque de discipline, rien de tel pour dilapider les gains. Un joueur impulsif a vite fait de vider son compte en banque (au chapitre 4, je vous explique comment gérer votre argent).

Cela dit, il reste vrai que pour éviter de se ruiner, mieux vaut ne pas jouer du tout. Effectivement, le meilleur conseil que je puisse donner à ceux qui auraient peur de perdre de l'argent tient en trois mots : ne jouez pas ! Cependant, la prudence et l'abstention ne sauraient constituer l'unique règle à suivre dans l'existence (mon livre serait vraiment très, très concis). Le jeu peut être un bon moyen d'ajouter un peu de piment à vos vacances ou de rompre agréablement avec une routine pesante. Jouer, c'est prendre des risques, et c'est surtout prendre le risque de perdre.



Dans tous les cas, n'en abusez pas. Des études montrent que pas moins de 4 % des adultes sont atteints d'une frénésie du jeu. La prochaine fois que vous vous installerez à une table de black jack, pensez-y. Parmi toutes les personnes que vous rencontrerez au casino, certaines ne devraient pas être là. Et si vous étiez de ce nombre ? Sachez que la dépendance est un problème sérieux (pour des renseignements utiles, voir Annexe B).

Les couleurs de l'arc-en-ciel

Savoir, c'est pouvoir, et le savoir est votre seul allié face aux formidables forces qui menacent d'opérer une séparation entre votre petite personne et l'argent que vous avez durement gagné. Un petit morceau de savoir dont vous avez absolument besoin, surtout si vous êtes sur le point de vous aventurer dans ces eaux infestées de requins que sont les tables de jeux, c'est la connaissance des couleurs et des dénominations des jetons normalisés en usage dans les casinos.



Pour vous faciliter la tâche, une dénomination est inscrite sur les jetons. Cela vous permet de savoir, par exemple, que le jeton rouge vaut 5 euros, le vert 25 euros. Les couleurs varient suivant les établissements. Voici un exemple de correspondance couleur/valeur :

- ✓ Blanc : 1 unité (1 euro)
- ✓ Rouge : 5 euros
- ✓ Vert : 25 euros
- ✓ Noir : 100 euros
- ✓ Violet : 500 euros
- ✓ Bordeaux : 1 000 euros
- ✓ Marron : 5 000 euros

Les jeux : votre poison à vous, c'est lequel ?

La diversité des jeux du casino est comparable à celle des joueurs : c'est aussi ce qui rend le casino intéressant. Peut-être vous imaginez-vous le craps comme un jeu de hasard mouvementé et désordonné pour roublards et autres petits malins. Faites cependant un tour au casino, et vous vous rendrez compte que les jeux, aujourd'hui plus que jamais, attirent Monsieur Tout-le-Monde, et aussi bien Madame Tout-le-Monde. En fait, il n'existe de profil type du joueur pour aucun jeu, c'est pourquoi vous n'avez pas de raisons de vous cantonner à deux ou trois jeux qui vous semblent vous correspondre. Donnez-vous la peine d'essayer chaque jeu pour vous en faire une idée.



Même si la majorité des visiteurs préfèrent les machines à sous, vous allez probablement, vous qui lisez ce livre, essayer d'autres sortes de jeux. Une fois que vous saurez, grâce à ce livre, quels jeux vous offrent les meilleures chances de gagner, je vous suggère de faire un petit tour dans les différentes salles du casino pour savoir quels jeux vous préférez essayer en premier.

Faisons le tour des tables

Dans un casino, vous avez toutes sortes de tables, de la table de poker ovale à la table de black jack en demi-lune, en passant par la grande table rectangulaire du craps. Et la table, c'est à peu près le seul point commun à tous ces jeux.

Il semble que les tables de jeux obéissent à des règles tacites. Avec l'expérience, les habitués des casinos apprennent à respecter les tabous : ne jamais tenir ses cartes des deux mains, ne jamais toucher aux jetons disposés sur le tapis une fois que les cartes sont distribuées, ne jamais jeter les dés avec une force suffisante pour qu'ils risquent d'atterrir dans le verre de quelqu'un. Vous découvrirez l'étiquette des casinos au chapitre 5, et les règles plus spécifiques aux différents jeux dans les autres chapitres. Avant de faire le point sur les règles de bienséance, je vous invite à un bref tour d'horizon des principaux jeux de table que proposent les casinos.

Le poker : un jeu popularisé par la télévision

Il est à peine exagéré que de dire que le poker se pratique maintenant dans le monde entier. Compte tenu de la popularité soudaine de ce jeu, on se demande pourquoi il n'a pas encore remplacé la guerre comme moyen de résoudre les conflits régionaux. En fait, un certain nombre de facteurs

expliquent l'attrait considérable de ce jeu de cartes, parmi lesquels l'accès aux tournois de poker télévisés.

Cependant, la technologie n'explique pas tout. Pourquoi ce jeu attire-t-il tant de monde ? Le poker est un des rares jeux qui permettent aux bons joueurs de gagner tout le temps. Au poker, vous jouez contre d'autres joueurs, pas contre la maison : si vous savez y faire et si vous avez une connaissance approfondie du jeu, vous pouvez très bien battre d'autres joueurs moins entraînés.



Pour pouvoir gagner au poker, il faut absolument que vous sachiez dissimuler vos émotions. Si, en anglais, « visage impassible » se dit « *poker face* », ce n'est pas pour rien ! Par conséquent, si vous ne contrôlez pas vos tics nerveux quand vous bluffez, ou si vous ouvrez des yeux comme des soucoupes quand vous obtenez un *full*, recouvrez-vous la tête d'un sac (pour d'autres conseils, voir chapitre 6).

Le black jack : les meilleures chances

Le black jack (parfois encore appelé le *vingt-et-un*) est depuis plus de quarante ans le jeu de table le plus couru dans les casinos. Si ce jeu de cartes attire toujours autant de monde, c'est parce qu'il est facile à comprendre, parce qu'il est convivial et parce qu'il offre des probabilités de gain très intéressantes. En effet, à ce jeu, si vous parvenez à mémoriser la stratégie de base (c'est-à-dire la meilleure façon de jouer chaque main), vos chances de gagner seront plus grandes qu'à pratiquement n'importe quel autre jeu.

Ce qui fait l'intérêt du black jack, c'est aussi que chaque main est comme un petit film (dont vous seriez la star). Chaque partie comporte une scène d'ouverture (la donne), un suspens haletant (la carte cachée du donneur), le moment décisif, lorsque le héros (vous !) doit faire un choix terrible, et enfin, le dénouement, quand le héros gagne ou perd. Bien entendu, il s'agit d'obtenir plus souvent des *happy ends* que des tragédies (les meilleures stratégies du black jack sont étudiées au chapitre 7).

Le craps : bourrades, tapes amicales et jolies femmes

Ce jeu de dés attire beaucoup de monde et suscite bien des paris. Certains trouvent le bruit et la complexité du plan de jeu un peu rebutants. Cependant, avant de retourner dans des endroits plus feutrés, sachez qu'au craps, l'avantage de la maison est très limité, ce qui rend les enjeux d'autant plus intéressants. Assurez-vous simplement de bien maximiser vos chances.

Par ailleurs, le craps, c'est comme une compétition sportive, avec ses coups de chance et de malchance, les bourrades et les cris d'enthousiasme de part et d'autre. À chaque lancement, il y a une équipe maison (les joueurs qui parient avec les dés) et une équipe adverse (les mauvais parieurs), laquelle

s'attire les mauvais regards et les sarcasmes des supporters d'en face. Pour en savoir davantage sur le craps, voir le chapitre 8.

La roulette : un jeu qui se prête aux anticipations truculentes

La roulette, c'est le symbole du casino. Ce jeu populaire d'entrée de gamme est idéal pour les joueurs débutants, car il ne demande absolument aucun talent, aucune connaissance, aucune concentration ni aucune stratégie complexe. Il vous suffit de parier sur le numéro sur lequel s'arrêtera la boule. Lorsque les joueurs sont suffisamment nombreux, l'ambiance autour de la table peut être stimulante, sans être cependant aussi agitée qu'au craps. La roulette vous permet de miser sur un numéro ou sur un ensemble de numéros, ou de jouer une chance simple (voir chapitre 9).

Le baccarat : se joue plutôt en smoking

Si le black jack et le poker séduisent les masses, le baccarat, en revanche, attire une clientèle bien plus haut de gamme, plus raffinée. Ici, les joueurs portent plutôt des smokings que des T-shirts. Cela dit, chacun y est le bienvenu : même si vous n'avez dans votre garde-robes aucun costume de pingouin, vous pouvez essayer ce jeu de cartes facile dans lequel les chances de gagner sont appréciables (pariez sur la banque). Pour apprendre le baccarat, lisez le chapitre 10.

Le Let It Ride, le Pai Gow et d'autres jeux de table

D'autres jeux de table drainent une clientèle importante. Aujourd'hui, certains casinos proposent aussi le Stud Poker des Caraïbes, le Let It Ride, le Pai Gow et le poker à trois cartes.



Ces jeux sont des distractions agréables pour qui a besoin de s'évader du train-train quotidien, et surtout, pour qui a tendance à se lasser des autres jeux, mais n'y jouez pas trop longtemps. Les cotes de ces jeux sont parfois de nature à vous décevoir. À moins d'éprouver une véritable passion pour ces jeux (et de disposer d'un compte en banque suffisamment volumineux pour pouvoir l'assouvir), ne prenez pas l'habitude d'y jouer. Au chapitre 11, je vous explique pourquoi.

Jouez avec des machines

Pour certains, les tables de jeux sont trop intimidantes. Excusez-moi, j'essuie mes larmes, c'est l'émotion. De réaliser que pratiquement tous les casinotiers – des cœurs en or – manifestent autant de sollicitude bienveillante envers les joueurs timides, en aménageant à leur attention des dizaines de mètres carrés de machines pour leur permettre de jouer seuls, c'est si touchant !

Même le joueur le plus timide peut se donner du bon temps grâce à ces machines : personne pour le bluffer, personne pour lui lancer un regard désapprouvateur s'il relève ou abaisse la manette au mauvais moment, et aucune de ces règles compliquées qui caractérisent les jeux de table. Ici, le joueur esseulé se mesure à une machine (ou même à plusieurs machines à la fois, lorsqu'il est un peu barjo).



N'oubliez pas qu'au casino, le meilleur n'est jamais très éloigné du pire. Dans cette section, nous allons nous intéresser plus particulièrement aux machines à sous et au vidéo poker, deux choses complètement différentes. Les règles y sont différentes, et les enjeux sont très différents. Le keno et le bingo seront aussi abordés, de façon concise.

Les machines à sous : du levier au bouton

Les machines à sous ne sont autorisées en France que depuis la fin des années quatre-vingts. Elles permettent aux casinos d'attirer un plus large public. Cependant, un établissement ne peut exploiter des machines à sous que s'il propose également des jeux de table.

Il fut un temps où les machines à sous étaient des appareils très simples. On insérait une pièce de monnaie, on tirait un levier et les rouleaux se mettaient à tourner. Au moment où ils s'arrêtaient, on entendait le bruit agréable des pièces qui dégringolaient... ou un silence pénible. Bien sûr, on ne venait de perdre qu'un ou deux francs, ou peut-être cinq, mais ce silence était si frustrant que l'on ne pouvait s'empêcher d'insérer une autre pièce.

Ces *bandits manchots* ont été remplacés par des machines dont l'électronique est comparable à celle d'un engin spatial. Cet adversaire froid et sans âme vous chante même un petit air tout en absorbant goulûment tous vos jetons. Bien sûr, ces machines gardent quelque chose du temps jadis (des fruits et des cloches sur les lignes de gain), mais leur niveau de sophistication croît sans cesse. Les machines à sous sont le jeu le plus prisé des casinos, et de loin, bien qu'elles offrent un des moins bons taux de redistribution de toute la maison.

Si, au casino, les machines à sous occupent une surface aussi importante, c'est pour une bonne raison : les gens adorent s'en servir. Si vous faites partie de ces personnes qui ne savent pas résister à la tentation, ne manquez pas de lire le chapitre 12 : cela vous permettra de jouer de façon plus profitable, avec un taux de gain ou de perte meilleur que la moyenne.

Le vidéo poker : c'est autre chose que vos petits jeux de cartes entre amis

À l'instar des machines à sous, le vidéo poker permet de jouer tout seul. Cependant, il existe entre ces deux jeux de grandes différences. Les machines



à sous, c'est essentiellement affaire de chance, tandis que le vidéo poker exige une certaine connaissance et de la technique. Ce n'est pas parce que vous avez déjà tapé le carton avec des amis autour d'un pastis que vous réussirez à faire sauter la banque au vidéo poker. Il en existe plusieurs variantes, et mieux vaut en maîtriser les stratégies avant de se lancer.

Au vidéo poker, les stratégies sont souvent un peu compliquées (voir chapitre 13), mais votre effort sera récompensé. Le vidéo poker est peut-être, de tous les jeux des casinos, celui qui vous offre les meilleures chances de gagner – du moins, si vous jouez bien.

Le keno et le bingo : deux grands classiques

Le keno et le bingo présentent un certain nombre de similitudes. L'un comme l'autre ont une longue histoire et sont très prisés. Le keno est présent dans la plupart des casinos des États-Unis et vous offre la possibilité de rester actif tout en sirotant une soupe au bar. Le bingo y est plus rare.

Le keno comme le bingo ne sont pas affaire de stratégie, il s'agit plutôt d'avoir de la chance, mais je vous explique ces jeux au chapitre 14, où ceux qui ne connaissent pas encore ces deux jeux en auront un bon aperçu.

Où voulez-vous jouer ?

Aujourd'hui, vous avez des casinos partout : d'Agon-Coutainville à Vittel et de Biarritz à Dunkerque, de Namur à Ostende et de Berne à Lucerne, de Charlevoix à Montréal. C'est que, dans notre société, le jeu n'est plus soumis à l'opprobre, et le casino est maintenant considéré par le plus grand nombre comme un lieu de distraction plutôt qu'un lieu de perdition.

Ici, nous allons nous intéresser à deux destinations mythiques des amateurs de jeux : Las Vegas et Atlantic City. Ce ne sont, bien entendu, que deux destinations possibles parmi des centaines d'autres (le chapitre 16 vous en propose dix).

Le Nevada : l'État des jeux, état des lieux

Pendant longtemps, le Nevada a été aux États-Unis le seul État dans lequel les jeux du casino étaient autorisés. Par la suite, à la fin des années soixante-dix, l'État du New-Jersey légalisa les jeux à son tour (dans une seule ville cependant, Atlantic City). Cependant, et malgré la multiplication des casinos

sur l'eau et des casinos indiens (principalement dans les années quatre-vingt-dix), le Nevada est resté la ville des casinos par excellence.

La suprématie de Las Vegas

Las Vegas reste donc la plus importante destination au monde pour les amateurs de jeux. On l'appelle aussi *Sin City* (la ville du péché) ou *Lost Wages* (littéralement : « salaires perdus »). Avec ses palmiers, ses fontaines, plus de 100 000 chambres d'hôtel, ses constructions incroyables et ses enseignes lumineuses géantes, cette ville est vraiment très spéciale.

Lieu de perdition à ses débuts, cette ville dans le désert occupe aujourd'hui une place unique dans la culture populaire américaine, et elle sait tirer parti de l'image qui est la sienne. Hôtels et casinos y poussent toujours comme des champignons. En 2006, neuf des dix plus grands hôtels du monde se trouvaient à Las Vegas, de part et d'autre du fameux *Strip*.

Cette ville est connue avant tout pour ses jeux. Où s'attendrait-on à trouver des machines à sous dans des magasins et dans un aéroport, sinon à Las Vegas ? Cependant, les choses évoluent. Vers la fin des années quatre-vingt-dix, pour la première fois dans son histoire, les recettes des jeux ont représenté moins de la moitié du total des revenus apportés à la municipalité par les casinos. C'est le signe que, dans le monde, Las Vegas est aujourd'hui considérée d'abord comme une destination touristique, ensuite seulement comme la capitale des jeux.

Tahoe et Reno : le reste de la famille

Avant que Las Vegas ne lui vole la vedette, l'épicentre des jeux aux États-Unis était Reno. Des célébrités comme Frank Sinatra ont souvent fréquenté les casinos des environs du lac Tahoe. À ceux qui ne recherchent pas nécessairement la frénésie de Las Vegas, Reno et Tahoe restent deux alternatives intéressantes.

On a dit de Reno, la célèbre ville des divorces, qu'elle était « la plus grande petite ville du monde ». Ses jeux et son ambiance Far West attirent toujours de nombreux voyageurs. Pour les jeux, Tahoe rivalise avec Reno, tout en offrant aux visiteurs un beau panorama montagneux et la possibilité de faire du ski en hiver.

Atlantic City : sur la côte Est, la rivale de Las Vegas

À la fin des années soixante-dix, le New-Jersey, pour redonner du dynamisme à Atlantic City, légalisa le jeu. Après quelques péripéties, on peut dire

qu'aujourd'hui, à Atlantic City, le secteur est florissant. Les paris y représentent chaque année plusieurs milliards de dollars.

Même si le *Boardwalk* d'Atlantic City ne peut rivaliser avec le *Strip* de Las Vegas, il offre un mélange vraiment unique de charme et de clinquant, dans une ambiance de carnaval en bordure de l'océan. C'est aussi une destination plus pratique pour les Américains de la côte Est : ils n'ont plus besoin de parcourir plusieurs milliers de kilomètres pour aller jouer au black jack.

Quand les Américains jouent sur l'eau

Certains auront du mal à comprendre comment le jeu peut être licite sur l'eau et illicite sur la terre ferme. Aux États-Unis, c'est ainsi que les choses fonctionnent : en dehors du Nevada et d'Atlantic City, les casinos sont flottants.

Les casinos fluviaux, un petit air d'autrefois

Aux États-Unis, la nouvelle législation et les nouvelles réglementations ont fait revivre un des symboles du passé : les *riverboat casinos*. En réalité, ces bateaux tout confort présentent peu de ressemblance avec les légendaires bateaux à aubes du Mississippi.

Ces casinos flottants vous proposent généralement des « croisières vers nulle part » dont la durée est d'une à trois heures. Certains même ne quittent jamais leur quai. Contrairement aux établissements de Las Vegas, dont ils n'ont pas les dimensions, les casinos flottants ne sont pas toujours ouverts vingt-quatre heures sur vingt-quatre. En revanche, on y retrouve généralement les mêmes jeux.

Les bateaux de croisière, ou l'appel du large

Une croisière et des jeux : peut-on rêver d'un dépaysement plus complet ? Ces croisières permettent surtout aux résidents des pays dont la législation interdit les jeux d'argent de profiter d'une sortie hors des eaux territoriales pour pouvoir s'adonner à leur passion du jeu.

À bord, le casino est ouvert pendant une partie seulement de la journée, et seulement lorsque le navire est en haute mer. Les jeux sont généralement les mêmes que dans les autres casinos, et les cotes sont voisines (il existe de légères différences). Si l'effet des grosses vagues sur la façon dont roulent les dés ne vous dérange pas...

Mesurez votre aptitude à jouer pour de l'argent

Comme je l'explique tout au long de ce livre, ceux qui savent le mieux profiter des jeux sont ceux qui jouent avec :

- ✓ Des intentions réalistes
- ✓ Une bonne compréhension des enjeux
- ✓ Une stratégie éclairée
- ✓ Un certain talent, selon le jeu choisi

Pour paraphraser Tevye le laitier, le personnage de Sholem Aleichem (rendu célèbre surtout grâce à la comédie musicale *Un violon sur le toit*), il n'y a pas de honte à perdre au jeu, mais il n'y a pas non plus de quoi être fier. J'ajouterai que le jeu peut être une expérience enthousiasmante même quand on perd... mais que c'est bien plus enthousiasmant encore quand on gagne.

C'est dans cet esprit que je vais m'efforcer de vous apporter la compréhension et le savoir dont vous aurez besoin pour pouvoir tirer le meilleur parti de votre prochaine expérience du casino, à la fois en termes de distraction et en termes de considérations pécuniaires. Je vous suggère, avant de franchir les portes de cet honorable établissement, de répondre au petit questionnaire qui suit. Si vous donnez dix bonnes réponses, félicitations ! Et sinon ? Ne vous en faites pas : une fois que vous aurez lu ce livre, vous réussirez le test – et vous en réussirez bien d'autres encore.

Neuf questions

1. **Dans un tournoi international de poker, vous vous retrouvez en finale face à Annie Duke. Elle mise gros, puis se met à cligner rapidement des yeux :**
 - A. Elle vous fait des avances pour ce soir
 - B. Elle a des problèmes avec ses lentilles de contact
 - C. Elle bluffe
2. **Comment perdriez-vous le plus d'argent en une heure (en moyenne) ?**
 - A. En jouant un double diamant de 25 euros sur une machine à sous
 - B. En jouant au vidéo poker avec des mises à 1 euro
 - C. En jouant au black jack simple à 100 euros la main

3. Vous jouez à la roulette, et le noir vient de sortir cinq fois de suite. Quelle est la probabilité que le rouge sorte la prochaine fois ?
 - A. 48,6 %
 - B. 75 %
 - C. 50 %
4. Aux États-Unis, dans combien d'États les jeux d'argent sont-ils autorisés ?
 - A. 48
 - B. 52
 - C. 2
5. Au craps, quand un joueur parie sur la ligne de passe, il espère que le premier tirage donnera :
 - A. 12
 - B. Une figure
 - C. 7
6. Quand vous misez sur un match de baseball, quel est le nombre minimal de tours de batte pour que la mise *totals* soit valide ?
 - A. 2
 - B. 8 ½
 - C. 4 ½
7. De quel jeu le vidéo poker est-il une adaptation ?
 - A. Du Texas Hold'em
 - B. Du Strip Poker
 - C. Du Five-card Draw

8. Auquel de ces jeux pouvez-vous jouer dans votre salle de bains ?

- A. Au keno
- B. Au bingo
- C. Aux machines à sous

9. Où se trouve le plus grand casino du monde ?

- A. À Monte-Carlo
- B. Dans le Connecticut
- C. À Las Vegas

Les réponses

1. C. La réponse n'est pas évidente, car il est déjà arrivé à Annie Duke de bluffer et de draguer en même temps. Toutefois, des yeux qui clignent rapidement sont souvent le signe que la personne bluffe.
2. A. Aussi surprenant que cela puisse paraître, vous risquez moins de vider votre portefeuille en misant des sommes élevées au black jack qu'en insérant des jetons de moindre valeur dans des machines à sous. Si vous connaissez les stratégies de base (voir chapitre 6), vous devriez perdre moins de 14 euros en une heure. Il en est de même pour le vidéo poker. En revanche, avec les machines à sous, vous perdez facilement plus de 15 euros en moins d'une heure.
3. A. Peu importent les derniers résultats. Les probabilités liées au prochain tirage sont indépendantes des tirages passés. La bonne réponse n'est pas 50 % parce que la roulette comporte 18 numéros rouges et 18 numéros noirs mais aussi un numéro vert, le zéro (une roulette américaine en comporte même un second, le 00).
4. A. À l'heure actuelle, aux États-Unis, les jeux sont plus ou moins licites dans 48 États. Il y a seulement une vingtaine d'années, la bonne réponse aurait été C. Si vous avez choisi B, je vous suggère de réviser vos connaissances en géographie.
5. C. Pour une mise de passe, le sept est gagnant au premier lancer. La réponse B est incorrecte, vos prouesses au Yahtzee ayant peu de chances de vous aider à gagner quand vous jouez au craps : si vous jetez les cinq dés, le croupier vous fera les gros yeux.

6. **B.** Bien qu'un résultat officiel puisse parfois être proclamé après 4 ½ manches, une mise *totals* n'est pas valide si la partie n'atteint pas 8 ½ manches.
7. **C.** Il existe un certain nombre de versions différentes du vidéo poker, mais toutes proviennent du Five-card Draw. Par conséquent, vous ne risquez pas d'y perdre votre chemise (ni vos chaussettes).
8. **A.** Le keno est un des rares jeux qui vous permettent de gagner sans être sur place. Vous pouvez même y jouer dans votre lit, ou dans la queue du restaurant.
9. **B.** Le plus grand casino de la planète est le casino de Foxwoods, en périphérie de Hartford, dans l'État du Connecticut.

Chapitre 2

Un petit tour au casino

Dans ce chapitre

- Apprendre à connaître l'univers du casino
 - Le casino, mode d'emploi
 - Qui allez-vous y rencontrer ?
 - Comment éviter certaines mésaventures
-

Quand vous mettrez les pieds pour la première fois dans un grand casino, attendez-vous à être impressionné par les clignotements et le tintamarre qui signalent les jackpots, par les lustres étincelants, le mobilier et les tentures qui imitent souvent les robes à paillettes et les tenues impeccables des beautés et des flambeurs qui hantent les tables de jeux. Vous verrez des serveurs élégants et raffinés prêts à répondre à tout désir de votre part et à vous apporter à tout moment un grand verre avec des glaçons. Vous allez pénétrer dans ce monde ludique, dans lequel tout jet de dés peut vous faire gagner et toute pression sur le bouton d'une machine à sous peut vous permettre de réaliser vos rêves.

Chaque jour, des joueurs chanceux font fortune, mais il faut savoir que l'argent finit surtout *de l'autre côté* de la table. Grâce à ses profits, le casino, appelé aussi *la maison*, peut dépenser des millions pour vous inciter à vous aventurer plus avant, à y rester, et – plus important – à jouer.

N'oubliez jamais que vous êtes le client et que le casino vous vend ses services. Vous avez donc parfaitement le droit d'en faire le tour et de choisir ce qui vous convient le mieux. Pour vous aider dans cette recherche, certains casinos mettent à votre disposition des sites Web qui vous permettent d'en faire une visite guidée virtuelle à 360 degrés depuis votre salon. Mon objectif, en écrivant ce chapitre, est de vous offrir l'équivalent.

Ici, je vous explique à quoi vous devez vous attendre quand vous entrez dans un casino. Je vous propose non seulement un aperçu de tout ce tape-à-l'œil conçu pour vous distraire, mais aussi une découverte des règles et

du fonctionnement d'un casino. Je vous explique pourquoi on trouve ceci à gauche et cela à droite, à qui vous devez vous adresser, à qui vous aurez affaire. Enfin, je vous présente les personnes qui vous observent lorsque vous arpentez les couloirs, la main sur le portefeuille, lorsque vous admirez les nuages peints sur le plafond étoilé.

Au casino, savoir c'est pouvoir

Toute cette mise en scène habile commence dès que vous vous retrouvez devant la façade illuminée du casino. L'entrée d'un casino moderne, avec ses lumières, ses chasseurs et le bruit feutré des portes vitrées, est pensée pour vous donner envie d'entrer. L'architecture, les couleurs, l'éclairage, tout est soigneusement étudié.

Ce n'est pas fini. Une fois que vous êtes entré, chaque mètre carré vous invite à vous aventurer plus loin. Comme le chant des sirènes, le bruit des jackpots tintinabulants vous attire, de même que les combinaisons de couleurs, les compositions florales, les lumières étincelantes, les machines à sous et les tables de jeux. À l'intérieur, si vous n'êtes pas préparé, vous risquez de vous retrouver désorienté. L'objectif essentiel du casinotier est de ne manquer aucune occasion de vous attirer (avec votre portefeuille) près des machines à sous et des tables de jeux. Le rythme de tout cet univers ludique est entraînant, si bien qu'il vous est plus difficile d'en repartir gagnant.

Vous sentez-vous un peu dépassé par les événements ? Ou peut-être un peu manipulé ? Vous rendre compte que quelqu'un a prévu tout ce décor et ces perspectives, tous ces sons, toutes ces couleurs et même toutes ces odeurs pour vous ensorceler, pour que vous ne cessiez pas de vider votre portefeuille, voilà qui peut être démoralisant. Pourtant, vous pouvez très bien faire un tour au casino sans pour autant vous laisser manipuler par quiconque.



Ne vous laissez pas déstabiliser par les dures réalités du monde des jeux. Acceptez-les, car savoir c'est pouvoir. En comprenant la psychologie des casinos et en apprenant à connaître le rôle des employés qui vaquent à leurs devoirs, vous vous préparez de façon utile à passer un bon moment et à vous distraire agréablement, mais aussi à garder la tête sur les épaules et à conserver assez d'esprit critique pour pouvoir revenir victorieux de vos aventures ludiques.

Votre mission – si vous l'acceptez – consiste à vous instruire *avant* de pénétrer dans un de ces temples de la chance. En sachant suffisamment sur les rouages du casino et sur ceux qui l'exploitent ou en assurent le

fonctionnement, vous serez plus à même de prendre les décisions les plus sensées quant aux jeux auxquels vous choisirez de participer. Par ailleurs, vous risquerez moins de vous retrouver dépossédé de vos billets de banque à cause de quelque pulsion subliminale.

Trouvez votre chemin dans le dédale du casino

Dans la plupart des casinos du monde, aussi bien à Monte-Carlo, qui est aux Européens ce que Las Vegas est aux Américains, que sur le *Queen Mary II*, le plus gros navire ayant jamais navigué, tout est réparti de façon similaire. Même dans les établissements les plus modestes, on retrouve plus ou moins les mêmes caractéristiques esthétiques et fonctionnelles que dans les casinos les plus surdimensionnés. Ce n'est pas un hasard : les casinotiers ont une excellente connaissance du psychisme des joueurs, et ils aménagent leurs intérieurs de telle manière que leur clientèle puisse se défaire de ses espèces sonnantes et trébuchantes dans les conditions les plus agréables possible.

Ici, je vous propose la visite d'un casino classique, afin que vous soyez préparé aux effets visuels et sonores qui accompagneront votre marche dans les couloirs lumineux et les salles feutrées. Se préparer, c'est le moyen d'éviter de s'égarer. Avant la fin de ce chapitre, au moment où vous apercevrez que vous êtes en train de saisir inconsciemment votre portefeuille, vous comprendrez ce que je veux dire.



N'oubliez pas que le jeu, c'est l'achat d'impulsion par excellence. L'ambiance du casino stimule cette impulsion. Tenir à distance cet élément mystique est votre première étape pour augmenter vos chances de gagner. Comme vous allez faire ici une petite promenade virtuelle, je vous suggère de faire également le tour de chaque établissement que vous visiterez, avant de poser votre premier jeton sur un tapis de jeu ou de l'insérer dans une machine. Préparez-vous : arrêtez-vous un instant, respirez bien et ouvrez l'œil.

Le plus facile

Vous serez peut-être surpris de la rapidité avec laquelle vous pouvez vous retrouver emporté par le tourbillon des jeux. Là où la réglementation est la moins contraignante, par exemple à Las Vegas ou à Atlantic City, la porte s'est à peine refermée sur vous que vous avez peut-être déjà un dé dans la main. Le casino, c'est cela : le moins d'obstacles possible entre vous et la table de jeux.

Cependant, la plupart des casinos vous laissent tout de même le temps de reprendre votre souffle et de retrouver vos esprits avant d'être pris dans le feu de l'action. Une fois passé la porte d'entrée, vous vous retrouvez généralement dans un hall ou dans un couloir. N'oubliez pas que, parfois, ces établissements sont aussi des hôtels. C'est pourquoi votre première impression vous sera peut-être familière : une réception, un concierge, un guichet. Vous verrez des gens s'affairer, se rassembler, se croiser, chercher leur bonheur. Vous croiserez probablement des joueurs en train de se réjouir à l'avance des bons moments qui les attendent, et d'autres en train de repartir avec une mine réjouie – ou, au contraire, avec une mine déconfite.

Cette rencontre, ce goulot d'étranglement pour ainsi dire, n'est pas une chose fortuite : cela fait partie d'une stratégie de marketing destinée à vous attirer vers les jeux. Les sons, les lumières multicolores et l'ambiance électrisée agissent sur vos sens avant même que vous ne soyez parvenu au seuil des salles de jeux. Comme de jeunes enfants étendant leurs bras vers des objets aux couleurs vives, les visiteurs du casino s'avancent vers les oripeaux et les colifichets visuels et sonores disposés à leur attention.

Les aménagements intérieurs sont au casino ce que l'aérodynamisme est à l'automobile. Le mouvement en avant est facilité par la perception d'un ensemble de plus en plus grand de tentations : couleurs étincelantes, lumières chaudes, température scientifiquement contrôlée pour offrir un confort maximal. Vous vous apercevrez vite que dans un casino, que ce soit pour prendre l'ascenseur, pour vous rendre aux toilettes ou pour faire un tour au buffet, vous serez obligé de longer (voire de frôler dangereusement) les tables de jeux.

Généralement, des machines à sous et des machines de vidéo poker sont disposées dans le hall d'entrée. L'objectif est de vous mettre dans le bain – dès que vous avez pénétré dans les lieux. Un peu plus loin, c'est le casino proprement dit, une sorte de carnaval virtuel entre quatre murs. Vous pouvez presque sentir l'énergie qui circule.

Les machines à sous : un appât infailible

À l'intérieur du casino, devant des machines à sous plus nombreuses, vous verrez souvent des joueurs en train d'attendre patiemment leur tour. Pour vous servir d'une machine à sous, vous insérez, dans la fente prévue à cet effet, une pièce de monnaie, ou bien, de plus en plus souvent, un des jetons que vous aurez achetés préalablement. Ensuite, vous n'avez plus qu'à actionner le levier, ou à appuyer sur le bouton. Dans les plus grands casinos, vous trouverez plusieurs rangées de machines à sous.



En général, les casinotiers installent les machines à sous les plus rentables à proximité immédiate des principaux axes de circulation des visiteurs, du foyer, des restaurants et des bars. Ils prennent soin, également, de faire en sorte que les bruits des machines les plus utilisées soient entendus de loin par le plus grand nombre.

Si vous pénétrez plus avant dans ces lieux, vous pourrez voir comment cette stratégie est appliquée, et comment les rangées de machines se succèdent. Parmi les machines les plus prisées, on peut citer le *Double Diamond* (pour plus de détails sur les machines à sous, voir chapitre 12).

Les jeux de table : dans le cercle des intimes

Parmi les jeux de table, vous pouvez choisir :

- ✓ **Le baccarat** : Ce jeu de cartes classique se joue souvent dans une pièce isolée, afin que les joueurs soient plus au calme. Voir chapitre 10.
- ✓ **Le black jack** : À ce jeu, vous devez prendre des décisions bien pensées, et doubler la mise au bon moment. Voir chapitre 7.
- ✓ **Le craps** : Faites rouler les dés et entendez l'assistance rugir. Ce jeu est certainement le plus tumultueux de tous. Voir chapitre 8.
- ✓ **Le poker** : La seule différence avec le jeu auquel jouent vos voisins, c'est qu'au casino, ce n'est jamais à vous de battre les cartes. Voir chapitre 6.
- ✓ **La roulette** : Choisissez un numéro, faites vos jeux et observez la roulette qui tourne. Voir chapitre 9.



Il existe souvent, pour les gros joueurs, des tables de jeux exclusives où les limites des paris sont plus élevées. Elles sont séparées des autres tables par des parois en verre. Dans ces salles VIP, les joueurs bénéficient d'une équipe de serveurs ou même d'un bar, rien que pour eux.

Cependant, la plupart des tables de jeux sont destinées à des joueurs ne pariant pas de trop fortes sommes. L'ambiance vivante, bruyante et agitée et le monde qui se presse autour des tables évitent aux joueurs de se lasser du côté répétitif des tirages, et ce n'est pas une coïncidence. Le côté intime des tables de poker attire les stratèges en herbe, tandis que le halo de fumée qui environne les joueurs de black jack encourage les novices à s'y aventurer.

Les paris sportifs : comme sur une tribune

Dans le Nevada, la plupart des casinos comportent une zone consacrée aux paris sur des événements sportifs tels que matchs de jeux de ballon ou courses de chevaux. Dans les casinos de taille modeste, les paris sportifs se font auprès d'un simple comptoir derrière lequel un tableau est suspendu, mais dans les plus grands établissements, on trouve de vastes espaces pourvus d'équipements dernier cri, d'écrans haute définition permettant de suivre les matchs en direct. Les murs sont tapissés de tableaux à affichage numérique sur lesquels on peut lire les enjeux, les scores et les possibilités de paris du jour.

Dans les établissements les plus récents, par exemple au Wynn de Las Vegas, on déroule le tapis rouge pour les parieurs. Les canapés en cuir, les divans et les fauteuils sont si confortables que l'on aimerait y dormir.

Vous ne vous sentez pas prêt ? Pas de problème. Les bookmakers accueillent tout le monde, mais si vous n'êtes pas attiré par les jeux de ballon, il reste les courses de chevaux (et parfois les courses de chiens), grâce à des retransmissions en direct.

Le bar : y est-on à l'abri de la tentation ?

Dans un grand nombre de casinos, un bar est aménagé au milieu des jeux. Dans les plus grands établissements, il existe plusieurs bars différenciés par des thèmes spécifiques. Dans un de ces bars, vous aurez des musiciens, tandis que dans un autre, vous aurez simplement la possibilité de prendre une consommation et de faire une pause. Cependant, si vous aviez imaginé un endroit tranquille avec de la musique douce, des chuchotements et des verres qui tintent, une déception vous attend. Les jeux, on n'y échappe pas : ils sont tout autour du bar.



Les casinotiers savent bien que l'alcool est un bon lubrifiant pour les cartes bancaires. D'un autre côté, ils ne veulent pas d'ivrognes autour des tables. Ils doivent donc rechercher un équilibre qui est toujours délicat : pousser à la consommation, mais avec modération. Dans ce domaine, la politique peut varier d'un établissement à un autre, surtout aux États-Unis. Quoi qu'il en soit, si j'ai un conseil à vous donner, c'est de veiller à toujours garder une parfaite lucidité.



Vous n'avez pas envie de quitter votre table de jeu pour vous rendre au bar ? Dans la plupart des casinos, des serveurs viennent prendre votre commande. Vous pouvez leur verser le prix de votre consommation et un pourboire soit en espèces, soit sous forme de jetons de casino. En revanche, la nourriture est généralement interdite autour des tables de jeux : si vous avez un creux, des restaurants sont à votre disposition.

Quand on passe à la caisse

C'est à la caisse que vous échangez vos jetons et vos plaques contre des espèces sonnantes et trébuchantes, et c'est là que vous achetez vos jetons pour les machines et que vous payez les jetons perdus (en ce qui concerne les jeux de table, c'est autour des tables que vous pourrez acheter les jetons).

Dans les grands casinos, vous avez plusieurs caisses. On peut dire que les machines à sous et les tables de jeux sont les artères du casino, à travers lesquelles circulent les recettes et les gains, tandis que la caisse est le cœur qui pompe le sang du casino, c'est-à-dire l'argent. Des employés dûment formés et assermentés y voient passer entre leurs mains des sommes faramineuses.

Vous n'aurez aucun mal à repérer les caisses. Elles sont généralement situées en bordure des salles, pour empiéter le moins possible sur l'espace de jeu. Comme à la banque, un ou plusieurs guichetiers s'occupent des transactions avec le public.



Dans la plupart des casinos, si vous ne voulez pas garder sur vous les gros gains que vous venez de faire, vous pouvez demander un chèque ou obtenir un coffre.

Des caisses plus ouvertes

Autrefois, le caissier était derrière des barreaux. Avec le progrès technique, la caisse est devenue aujourd'hui bien plus conviviale. Elle est conçue pour offrir un maximum de sécurité, mais sans pour autant ressembler à Fort Knox. Vous trouverez généralement des caisses un peu partout, mais toujours à bonne distance de toutes les sorties, pour que

l'argent soit plus en sécurité. Leur localisation présente un autre avantage pour le casino. Les caisses sont souvent situées dans la fosse aux lions, c'est-à-dire au milieu des zones où les paris sont les plus tentants, si bien que les gagnants sont incités à *recycler* leurs gains en les convertissant en jetons ou en plaques à la table la plus proche.



Parfois, il existe également un bureau de crédit. Si vous êtes un gros joueur et si vous vous intéressez à certains jeux permettant d'effectuer des mises importantes, vous serez peut-être amené à demander un crédit. Vous pouvez aussi échanger des chèques de voyage, ou même effectuer des virements depuis votre banque. Pour plus de détails, voir chapitre 4.

Faites connaissance avec le personnel

Le personnel d'un casino est organisé selon une hiérarchie parfois alambiquée. On y trouve toute une gamme de titres, de fonctions, et même de tenues vestimentaires. Tout ce petit monde s'occupe de satisfaire aussi bien les besoins de la clientèle que ceux des patrons. Tous ces employés sont là pour vous assurer la possibilité de tenter votre chance contre la maison.

Ce sont des professionnels dûment formés, qui savent recevoir (sachant que vous resterez plus longtemps et dépenserez davantage si l'on vous traite avec courtoisie et avec respect). Ici, je vous présente ces personnages accueillants et prévenants et je vous explique leurs rôles respectifs. Fort de cette connaissance que je vous transmets, vous serez mieux armé pour profiter de leurs services – à votre propre avantage.

Autour des tables : ceux qui servent les joueurs

Pour mieux distinguer les différentes responsabilités des employés du casino, nous allons diviser celui-ci en deux zones :

- ✓ La zone dans laquelle les machines à sous sont innombrables (voir la section « Les employés des machines à sous »).
- ✓ La zone dans laquelle se trouvent les tables de jeux.

Les tables sont regroupées à la manière des véhicules que les pionniers disposaient en cercle pour se protéger des attaques des Indiens. Chaque salle est conçue pour fonctionner de façon autonome.

Les chefs de salle

Professionnels expérimentés, les *chefs de salle*, ou *inspecteurs*, sont responsables de l'ensemble des jeux dans les périmètres qui leur sont attribués. Ils supervisent l'activité des chefs de table (voir section suivante),

des croupiers (voir la section « Les croupiers ») et des joueurs. Leur travail suppose non seulement une connaissance approfondie de tous les aspects des jeux, mais aussi la capacité de garder la trace de toutes les sommes qui transitent à travers leur sphère d'influence. Les joueurs n'ont généralement pas l'occasion de rencontrer le chef de salle, celui-ci n'intervenant qu'en cas de litige sérieux.

Entre autres tâches, les inspecteurs vérifient les crédits accordés aux joueurs (ce sujet est traité en détail au chapitre 4) et ils décident de l'attribution de points complémentaires ou de compensations sous forme de repas gratuits ou de billets pour des spectacles (voir chapitre 21, et voir la section « Les hôtes et les hôtesse du casino », plus loin dans ce chapitre), en fonction d'une formule élaborée fondée sur le nombre d'heures passées à jouer et sur le montant des mises.

La possibilité de gagner et de perdre des sommes importantes implique des émotions fortes. Le chef de salle doit aussi veiller à ce que la charge émotionnelle ne dégénère pas en conflits. Son rôle est de féliciter les joueurs aussi bien que de les calmer. Son travail relève donc à la fois de la supervision et de l'expertise en matière de jeux, de la sécurité des lieux et de la gestion des relations publiques.

Les chefs de table

De chaque chef de salle dépendent plusieurs *chefs de table*. La principale différence est qu'un chef de table n'est responsable que d'une ou deux tables de jeux. La tenue vestimentaire est la même. Le chef de table, comme le chef de salle, doit veiller au respect du règlement et des procédures (réassortiment des casiers à jetons, contrôle des crédits et octroi de points complémentaires).

Les croupiers

Pour la plupart des joueurs, le jeu est avant tout une activité sociale. Les machines à sous sont plutôt un passe-temps de solitaire, aussi les joueurs préfèrent-ils souvent la convivialité des jeux de table. C'est dans ce contexte que les *croupiers* jouent un rôle clé. En première ligne lorsqu'une dispute éclate, lorsqu'un individu devient agressif ou lorsqu'un joueur a abusé de la boisson, le croupier doit faire preuve d'une excellente aptitude à entretenir de bonnes relations avec la clientèle et à maintenir coûte que coûte une ambiance agréable et détendue.

C'est le croupier qui distribue les cartes, encaisse l'argent que vous perdez et vous rétribue quand vous gagnez. C'est un métier stressant, sachant que l'on a affaire à un entourage exigeant. En charge de plusieurs joueurs à la fois, le croupier doit pouvoir compter sur sa propre expertise en matière de jeu. Il doit savoir qui gagne, qui perd, et combien chaque main doit être rétribuée.

Les joueurs ont tendance à s'imaginer à tort que le croupier est simplement un donneur, que son rôle se limite à battre et à distribuer les cartes. En réalité, un croupier doit aussi savoir gérer les dés, les jetons et les montants de façon à la fois précise et rapide.



Dans ce métier, il n'existe pas de profil unique. Certains croupiers sont avenants et affables, d'autres sont performants et bourrus. La personnalité du croupier n'aura aucune incidence sur la donne ni sur le montant de vos gains, mais s'il est sympathique, vous passerez un moment plus agréable, et, parfois, c'est là tout ce que vous pouvez demander. Un bon croupier se reconnaît à son sourire, à son humour, à ses manières avenantes, et souvent au nombre de personnes qui l'entourent. Une fois que vous aurez trouvé un croupier qui vous aura fait une bonne impression, vous pourrez vous asseoir à sa table, mais n'oubliez pas que le croupier n'a aucune influence sur le résultat des jeux. En général, le croupier préfère vous voir gagner plutôt que perdre, car les pourboires sont pour lui une importante source de revenu complémentaire.

Les employés des machines à sous

Les machines à sous assurent au casino une grande partie de ses recettes, souvent même la plus grande partie. C'est pourquoi on ne lésine pas sur leur entretien. Si une partie de l'équipe veille sur les tables de jeux (voir la section qui précède), une autre partie surveille avec attention le monde des jeux automatisés.

Les caissiers des machines à sous

En cas de problème avec une machine à sous, c'est sans doute à un de ces caissiers que vous pourrez vous adresser. Les *caissiers des machines à sous* ont l'obligation d'être présents lorsque les machines sont utilisées et le devoir de surveiller constamment les jackpots. Ils sont à l'affût des lumières clignotantes signalant qu'une intervention est nécessaire. Ils portent généralement un uniforme. On les voit parfois pousser des chariots remplis de monnaie. Ils connaissent comme leur poche chaque cerise, chaque cloche, chaque détail d'une machine. Si vous ne savez pas laquelle utiliser, si vous avez une question, personne n'est plus qualifié qu'eux pour vous aider.



Si vous avez besoin d'aide, ou de monnaie, adressez-vous à un caissier des machines à sous. Si une machine a besoin d'être réparée, celui-ci fera appel à un technicien.

Si vous touchez le jackpot

Dans ces situations rares mais ô combien excitantes, lorsque ayant défié les dieux du jeu, vous avez gagné davantage que ce que la machine peut vous rendre sous forme de pièces ou de jetons, un préposé aux machines

à sous – ou, dans certains cas, un responsable de salle – accourt au clignotement des lampes de votre machine. Il vous remet cérémonieusement votre dû, en espèces sonnantes et trébuchantes, et vous félicite !

Le directeur des machines à sous

Le directeur des machines à sous dirige ce secteur du casino, il en gère le personnel et il supervise la maintenance et l'entretien des machines. En général, certains caissiers des machines à sous lui rendent compte directement de leur activité. Vous n'aurez sans doute l'occasion de le rencontrer que si vous touchez un jackpot trop important pour vous être payé en pièces.

La gestion du casino

Il existe encore une importante catégorie de personnel assurant la bonne marche de l'établissement. En tant que novice, vous n'aurez sans doute pas l'occasion de rencontrer toutes ces personnes, encore que certains visages puissent finir par vous être familiers.

Les hôtes et les hôtesse du casino

Comme à l'hôtel, vous avez une équipe à votre service. Pour les hôtes et les hôtesse, ce qui compte, c'est avant tout le service à la clientèle : le service, encore le service, toujours le service. Ils sont les garants de la bonne image de l'établissement.

L'hôte type du casino est un employé souriant et stylé dont la mission est de satisfaire tous les désirs de son aimable clientèle. Les hôtes et les hôtesse accueillent les clients privilégiés (les VIP) et les chouchoutent jusqu'à leur départ. Si vous êtes un bon client, peut-être iront-ils jusqu'à...

- ✓ Vous accompagner dans les salles
- ✓ Vous réserver un green au club de golf
- ✓ Vous procurer des billets pour un spectacle
- ✓ Vous offrir des repas gratuits



Si c'est la première fois que vous allez au casino, n'espérez pas que l'on vous propose une suite dans le palace le plus proche. Cependant, même un petit joueur peut nouer des liens fructueux avec les hôtes du casino. Tâchez de garder en mémoire les conseils suivants :

- ✓ **Faites partie du club** : Avant de vous prodiguer leurs faveurs, vos hôtes espèrent vous voir devenir membre du club de fidélité du casino. N'oubliez pas, à chaque fois que vous jouez, de vous servir de votre carte du club (pour plus de détails, voir chapitre 21).
- ✓ **Exprimez-vous** : N'attendez pas qu'un hôte vienne vous rendre visite entre deux machines à sous. Commencez par vous faire connaître.
- ✓ **Soyez un client fidèle** : Prenez l'habitude de hanter les mêmes lieux. Même des petites visites espacées peuvent suffire à faire de vous un client apprécié, si ces visites sont régulières.
- ✓ **Prenez la peine de demander** : Les joueurs qui obtiennent des compensations sont ceux qui les demandent. Ne soyez pas exigeant ni rapace, mais demandez simplement et poliment, et voyez à quoi vous pouvez prétendre.



La fidélisation repose sur l'établissement de bonnes relations. Les hôtes du casino ne demanderont qu'à vous offrir à boire ou à dîner s'ils pensent que ces généreuses faveurs feront de vous un client fidèle. Les casinotiers cherchent souvent à développer leur clientèle en recourant au télémarketing et aux bases de données, mais les hôtes des casinos atteignent des objectifs similaires de façon plus personnalisée, en utilisant leurs téléphones portables et en arpentant les salles des casinos pour tâcher d'être agréables à leurs clients.

Les autres responsables

Le chaînon intermédiaire entre tout ce personnel et les casinotiers, ce sont les *directeurs des jeux*. Leur domaine de compétence couvre la gestion des litiges entre joueurs, les horaires du personnel, les services à la clientèle, les gratifications, les crédits et un certain nombre d'autres choses encore.

Quant aux dirigeants, les casinotiers, à moins que vous ne parveniez à réaliser des gains suffisamment colossaux pour pouvoir prétendre acheter le casino, vous n'aurez pas l'occasion de faire leur connaissance. En France, chaque casino est dirigé par un directeur et par un comité de direction composé au minimum de trois ou quatre personnes.

Pour votre tranquillité et votre sécurité

Les casinos d'aujourd'hui sont souvent assez grands pour englober plusieurs bars, ou plusieurs restaurants, parfois un théâtre, parfois même un hôtel, une discothèque, des boutiques, si bien qu'ils ont besoin de disposer en permanence d'un personnel de surveillance et de sécurité conséquent.

Ici, je vous explique qui assure la sécurité d'un casino, qui vous observe, et comment vous pouvez vous-même vous protéger quand vous mettez en jeu votre argent durement gagné.

Le personnel de la sécurité

Autrefois, les casinotiers faisaient appel à des *gorilles* pour protéger leurs millions. Aujourd'hui, le personnel de sécurité fait partie intégrante de l'équipe de l'établissement. S'occuper de la sécurité dans les casinos est devenu un vrai métier, et les salaires attractifs proposés attirent des candidats ayant le profil à la fois mental et physique adapté.



La tâche du personnel de sécurité est double :

- ✓ Protéger les biens et les avoirs du casino
- ✓ Assurer la sécurité de la clientèle

Malheureusement, ces deux missions ne s'harmonisent pas toujours. En effet, il peut arriver qu'un client cherche à faire main basse sur le bien des casinotiers, par exemple en trichant, ou même en simulant un malaise.

Le rôle des employés de la sécurité est aussi bien de surveiller le champ des caméras vidéo que de patrouiller et d'être toujours attentifs à tous les incidents qui peuvent se produire dans les salles. Cela peut paraître surprenant, mais ils doivent aussi surveiller les autres employés du casino.

Le personnel de sécurité est toujours à votre disposition en cas de besoin. Ses membres portent souvent un uniforme presque militaire, avec un bandeau, un badge ou autre accessoire permettant de les reconnaître. Souvent, ils ont aussi une arme.

Dans les plus grands établissements, durant les heures pleines, ce sont parfois des dizaines d'agents de sécurité qui officient. Chaque secteur est confié à un chef d'équipe différent. Ces chefs d'équipe, ou superviseurs, doivent porter plusieurs casquettes, y compris celle du diplomate. Leurs

agents, en première ligne, sont chargés à la fois de protéger les individus et de les expulser. En cas d'incident ou de malentendu, le superviseur compétent intervient pour arbitrer.

La surveillance : l'œil dans le ciel

Les rondes des membres de l'équipe de sécurité ne sauraient suffire : le casino recourt également à la surveillance électronique : c'est *l'œil dans le ciel*.

Dans tous les casinos, des glaces sans tain dissimulent des caméras numériques. Certaines caméras sont cachées dans les endroits les plus insoupçonnables, tandis que d'autres, bien visibles, servent d'avertissement. La technologie a fait de tels progrès qu'aujourd'hui une caméra permet d'observer non seulement le visage d'un joueur, mais aussi les cartes qu'il tient dans sa main, et même le numéro de série des billets de banque. Chaque année, en repérant les tricheurs grâce à une multitude d'écrans vidéo, le casino évite de perdre plusieurs millions.

Supposons qu'un voleur de petite envergure se rue sur les jetons de la petite vieille de la machine à sous d'à côté. Son geste sera filmé et il sera rapidement arrêté. Certaines malversations sont moins évidentes à repérer, c'est pourquoi le personnel de surveillance observe avec beaucoup d'attention tout ce qui peut se produire.



Si la surveillance sert surtout à détecter et à empêcher la triche et la fraude, l'œil dans le ciel protège aussi les joueurs honnêtes des escrocs habiles qui choisissent le casino comme terrain de prédilection. De nos jours, des caméras sont aussi installées à l'extérieur – par exemple sur les parkings – afin d'étendre le champ de la surveillance.

Faites de la sécurité une affaire personnelle

Le casino d'aujourd'hui devrait être un lieu où l'on pourrait oublier ses soucis et dépenser tranquillement son argent (avec l'espoir d'en récupérer). S'il n'est pas toujours possible de gagner, on peut tout au moins s'attendre à pouvoir jouer sans avoir à se tenir sur ses gardes. Malheureusement, là où s'agglutinent les gens innocents, naïfs et confiants – et surtout lorsqu'ils ont des portefeuilles bien garnis –, les prédateurs se pressent également. Votre argent les intéresse tout autant que celui du casino.



Même si, en matière de sécurité, les casinos prennent les mesures les plus draconiennes qui soient, et même s'ils utilisent les techniques de surveillance les plus avancées, c'est à vous qu'il revient d'assumer la responsabilité de votre propre sécurité. Vous vous devez donc d'être un client prudent et avisé. Grâce aux conseils qui suivent, vous éviterez de devenir une proie pour les voleurs qui rôdent dans les casinos :

- ✓ Rangez votre portefeuille en un endroit sûr, par exemple dans votre poche de devant.
- ✓ Si vous utilisez une sacoche, qu'elle soit assez petite pour que vous puissiez la porter près du corps, de préférence sous un vêtement.
- ✓ Soyez aussi prudent avec vos jetons et vos plaques qu'avec vos pièces et vos billets de banque : les jetons et les plaques, c'est de l'argent aussi.
- ✓ Si vous êtes seul, restez sur vos gardes quand vous rencontrez des personnes très démonstratives dans leurs manifestations d'amitié. Évitez de dévoiler des informations confidentielles, ne buvez que dans les verres que vous apportent les serveurs, et quand vous gagnez, n'étalez pas vos gains à la vue de tous si vous ne voulez pas devenir une cible.

Chapitre 3

Question de chance : ce qu'il vous faut pour gagner

Dans ce chapitre

- La notion de chance
 - Les probabilités
 - Comment les casinos gagnent de l'argent
 - Comment répartir les risques
 - Comment éviter des erreurs fréquentes
-

Un jour, j'ai annoncé à un ami que j'écrivais ce livre : il s'est mis à rire et a déclaré que le titre était particulièrement approprié car « il faut être un nul pour jouer son argent ». J'ai souri. Il est vrai que la plupart du temps, les gens qui jouent perdent de l'argent, mais pour moi, les *vrais* nuls, ce sont ceux qui vont jouer au casino sans s'être instruits au préalable – et surtout sans avoir assimilé des notions de probabilités, sans savoir ce qu'est la marge de la maison et sans avoir comparé les chances de gain des différents jeux.

Est-ce que je vais vous faire un cours de statistiques et de probabilités ? Ne vous inquiétez pas, ce chapitre est court. J'y mets juste le nécessaire pour que vous puissiez vous préparer utilement, choisir vos jeux de façon sensée et prendre de la distance vis-à-vis de certains mythes et de certaines superstitions.

La chance : quelque chose qui fluctue, qui passe

Malheureusement, trop de joueurs comptent sur la chance. Au casino, on a vite fait de se retrouver la tête dans le sac, c'est pourquoi il est préférable, avant de jouer, d'acquérir quelques connaissances. Mais le jeu, le casino, n'est-ce pas avant tout une affaire de chance ? D'un point de vue technique, la réponse est *oui*, mais ne vous imaginez pas que la seule chance vous permettra de faire fortune. Le mot *chance* peut avoir plusieurs sens, surtout quand on parle des jeux.



Si vous voulez garder un point de vue réaliste quant à vos chances de gagner au casino, il faut que vous envisagiez la notion de *chance* en termes de raisonnement mathématique. La *chance*, c'est une fluctuation qui ne dure pas, un écart par rapport à la norme. Sur le court terme, vous pouvez avoir le sentiment que vous avez vraiment eu de la chance au black jack avec huit mains de suite. En réalité, ce n'est qu'un effet des fluctuations normales du jeu (semblables à celles du marché boursier).

Ainsi, par exemple, au Stud Poker des Caraïbes, pour une mise de 100 euros, vous pouvez vous attendre à perdre environ 5 euros. Toutefois, à court terme, tout peut arriver. Vous pouvez avoir de la chance et terminer avec un gain net, comme vous pouvez ne pas en avoir et perdre bien davantage que 5 euros.

D'un point de vue purement mathématique, aucun de ces résultats n'a à voir avec la chance. Ils ne sont que la conséquence normale des fluctuations. Si vous jouez à pile ou face un grand nombre de fois, vous obtiendrez autant de fois *pile* que *face*. Mais sur le court terme, c'est-à-dire sur quelques lancers seulement, vous pouvez très bien obtenir une distribution des résultats très éloignée de 50/50.

Comment interviennent les probabilités

Dans le monde, des millions de joyeux drilles vont jouer au casino sans bien comprendre ce concept pourtant fondamental : les probabilités. Certes, pour bien jouer et pour gagner, il n'est pas indispensable de maîtriser une des branches les plus complexes des mathématiques. Néanmoins, des notions élémentaires de probabilités ne peuvent que vous aider à faire des choix judicieux.



Les *probabilités*, c'est l'étude des lois auxquelles obéit la chance. Il s'agit de connaître la fréquence à laquelle on peut s'attendre à ce qu'un événement se produise. Ainsi, par exemple, la probabilité qu'en lançant une pièce on obtienne *face* peut être exprimée sous plusieurs formes différentes :

- ✓ Un **ratio** : 1 fois sur 2
- ✓ Une **fraction** : $\frac{1}{2}$ (ou la moitié du temps)
- ✓ Un **pourcentage** : 50 %
- ✓ Une **décimale** : 0,50
- ✓ Une **comparaison** : 1 contre 1

Dans la comparaison qui précède, on compare le nombre de fois où un événement se produira au nombre de fois où il ne se produira pas. Ainsi, 1 contre 1 indique un jeu à somme nulle : l'événement a autant de chances de se produire que de ne pas se produire.

Événements indépendants

Une autre notion importante est celle d'événements *indépendants*. On appelle ainsi des événements qui ne sont pas affectés par les résultats précédents. Les dés et la roulette sont de bons exemples. Les dés ne sont pas munis d'un cerveau miniature qui mémoriserait les derniers résultats et modifierait en conséquence le prochain résultat. Le résultat de chaque lancer est indépendant du résultat des lancers précédents. En d'autres termes, à chaque lancer, la probabilité d'un certain résultat reste exactement la même. Il en est de même pour la roulette.

Les machines à sous fonctionnent également selon cette logique. Ce n'est pas parce qu'une machine vient de donner un jackpot que la même combinaison gagnante a moins de chances ou, au contraire, plus de chances de tomber au prochain tirage. Si vous venez d'obtenir une ligne de trois cerises alors que la probabilité de ce résultat était de 1 contre 5 000, et si vous rejouez, la probabilité de ce résultat reste la même.

Événements dépendants

Vous vous demandez peut-être ce qui fait que des événements sont dépendants ou indépendants ? Des événements *dépendants* sont des résultats qui sont plus ou moins probables en fonction des résultats précédents. Imaginons un sac contenant cinq boules noires et cinq boules rouges. *Avant*

de tirer une boule, vous savez qu'il y a 50 % de chances qu'elle soit noire et *la même probabilité* qu'elle soit rouge. Supposons que vous tiriez une boule, qu'elle soit rouge et que vous la mettiez de côté. Maintenant, les probabilités ont changé : vous n'avez plus 50 % de chances de tirer une boule noire, ni 50 % de chances de tirer une boule rouge. La probabilité de tirer une boule noire est maintenant *plus élevée* (elle est de 56 %).

Ainsi donc, dans certaines situations, le passé conditionne le futur. Un autre exemple classique est celui du black jack. Au black jack, les cartes qui sont jouées sont retirées du jeu. Par conséquent, la composition du jeu change. Ainsi, par exemple, lorsque plusieurs as sont joués, vos chances d'obtenir un black jack diminuent considérablement.



Au casino, vous jouez essentiellement avec des cartes, des dés, des roues ou des rouleaux. Ce sont des jeux qui produisent presque toujours des événements indépendants. Le black jack fait exception, et c'est ce qui explique qu'il soit si prisé.

Parlons chiffres



Pour pouvoir gagner, il faut que vous compreniez les liens entre les statistiques, les probabilités et les enjeux. Pour simplifier, il faut que vous compreniez à quelle fréquence un résultat se produit (*les statistiques*), quelles chances vous avez d'obtenir ce résultat (*les probabilités*) et comment se résulte, s'il se produit, se traduira pour vous (*les enjeux*). Une fois que vous maîtrisez ces notions, vous pouvez aller jouer au casino en vous livrant à des pronostics réalistes, et vous pouvez comprendre pourquoi il est préférable d'éviter certains jeux.

Le meilleur exemple, pour commencer, est celui du jeu de pile ou face. Vous avez sans doute compris qu'entre *pile* et *face*, les chances sont 50-50. Comme nous l'avons vu dans la section qui précède, ces probabilités peuvent être exprimées en termes d'enjeux (1 contre 1). En d'autres termes, nous avons deux événements (ou résultats) possibles, vous avez donc une chance de perdre pour une chance de gagner. Facile, non ? Un autre exemple : si vous lancez un dé à six faces, quelle est la probabilité d'obtenir un 3 ? Une chance sur 6, donc 1/6 (soit 1 contre 5).



On parle souvent d'*enjeu* à propos du montant que touche le parieur gagnant, rapporté à la mise. On emploie aussi le mot *cote*. Toutefois, il importe de ne pas confondre la cote versée et la cote réelle. La cote réelle est la chance réelle d'obtenir un certain résultat. Elle n'est généralement pas égale à la cote versée par le casino au joueur.

Comment les casinos gagnent de l'argent : la marge du casino

Le joueur occasionnel peut-il se fonder sur la cote réelle pour déterminer ses chances de gagner ? Pas exactement. Le casino n'est pas une œuvre de charité. C'est une entreprise à but lucratif. Comme toute entreprise qui réussit, il se conforme à un modèle d'entreprise fiable. Les casinotiers connaissent parfaitement les probabilités et les enjeux, ce qui leur permet de s'assurer de bons profits.



Ainsi, quand la maison calibre les enjeux en sa faveur, vous ne pouvez pas battre les statistiques, mais vous pouvez vous informer sur la *marge du casino*, ou *avantage de la maison* (le *house edge*). Il s'agit d'un petit pourcentage prélevé sur tous les paris. Ce pourcentage varie selon les jeux. Parfois même, dans un même jeu, cette marge varie selon les paris.

En d'autres termes, le casino reverse aux gagnants un tout petit peu moins que ce qu'il encaisse des perdants. Grâce aux lois de probabilités, le casino connaît la fréquence des gains et des pertes pour les différentes possibilités de paris. Les cotes à reverser sont calculées en fonction des probabilités de gains, c'est-à-dire des cotes réelles. Elles leur sont légèrement inférieures, ce qui permet au casino de s'enrichir sur chaque dollar ou euro parié.

Le tableau 3-1 présente les marges du casino pour les principaux jeux et l'espérance de perte pour un week-end moyen de trois jours, en supposant que les joueurs parient 10 euros par main aux tables de jeux. Comme vous pouvez le constater, plus la marge du casino est élevée et plus vous risquez de perdre. Ainsi, par exemple, en renonçant à la roulette pour jouer plutôt au baccarat, vous réduiriez vos pertes de 80 % !

Tableau 3-1 La marge du casino sur les principaux jeux

Jeu	Marge du casino	Perte sur 8 000 €
Baccarat	1,06 %	85 €
Black jack	0,50 %	40
Craps	1,36 %	109
Stud Poker des Caraïbes	5,22 %	418
Poker Let It Ride	3,51 %	281
Roulette (1 zéro)	2,76 %	221

Tableau 3-1 La marge du casino sur les principaux jeux (suite)

Jeu	Marge du casino	Perte sur 8 000 €
Roulette (2 zéros)	5,26 %	421
Poker à trois cartes	3,37 %	270
Vidéo poker	0,46 %	37

Dans ce tableau, on suppose que vous faites les meilleurs paris dans des jeux comme le baccarat ou le craps. Par ailleurs, pour un certain nombre de jeux, notamment le vidéo poker et le black jack, la marge du casino varie en fonction du type de jeu et de la version pratiquée, ainsi que de votre talent de joueur (pour connaître des stratégies de jeu, voir plus loin les chapitres qui traitent spécifiquement de ces sujets). Dans la prochaine section, nous allons voir quelles sont les trois méthodes qu'utilisent les casinos pour s'assurer du profit.

Une commission

Sur certains jeux, les casinos prélèvent une commission. Le baccarat en est le meilleur exemple. Si vous pariez sur la banque et si vous gagnez, une commission de 5 % sera déduite de votre gain.

Moins que la cote réelle

Une autre source de revenu importante pour le casino est la marge qu'il réalise en reversant aux joueurs gagnants une somme un peu inférieure à la cote réelle (voir précédemment, section « Parlons chiffres »). Prenons la roulette à un zéro : avec 37 numéros, vous avez une chance sur 37 de miser sur le numéro gagnant. Supposons que le numéro sur lequel vous venez de miser 100 euros sorte : vous esquissez quelques pas de danse, vous embrassez le serveur, le croupier et toutes les personnes qui n'auront pas été assez vives pour vous fuir, et vous ramassez 3 500 euros.

Seulement, ces 3 500 euros ne valent que 35 fois la mise, et non 37 : comment se fait-il ? Tout simplement, le casino prélève sa marge (ici, de 200 euros).

Quand les enjeux se compliquent

On peut distinguer trois types de jeux : les jeux à cote fixe, les jeux à cote variable et les jeux dans lesquels le savoir-faire du joueur influence ses chances de gagner. Ces différents types de jeux s'adressent à des types de joueurs différents. Vous choisirez sans doute les jeux en fonction de vos goûts, mais il importe que vous sachiez distinguer ces trois types de jeux. Nous allons les étudier plus en détail.

Les jeux à cote fixe

Quand la cote est fixe, les casinotiers peuvent calculer avec précision le gain de chaque jeu pour une mise donnée, sachant que la marge du casino est indépendante de la façon de jouer des joueurs. Ces jeux sont les suivants :

- ✓ Les machines à sous
- ✓ Le craps
- ✓ Le keno
- ✓ La roulette

Même si leurs profits varient d'un jour à l'autre (en fonction des aléas à court terme), les casinos n'ont aucune difficulté à établir des prévisions à long terme, compte tenu du nombre de tables et de machines.

Les jeux à cote variable

Dans cette catégorie de jeux, les chances dépendent de la manière dont les joueurs parient et de leur talent au jeu. Certains jeux offrent davantage de chances aux joueurs les plus habiles, mais sur le long terme, la cote favorise toujours nettement la maison. En d'autres termes, même si vous jouez mieux que tout le monde, vous ne battrez pas le casino sur son propre terrain.

Ces jeux sont notamment :

- ✓ Le poker Pai Gow
- ✓ Le poker à trois cartes
- ✓ Le Let It Ride

Les jeux dans lesquels intervient le talent du joueur

À certains jeux, les meilleurs joueurs sont mieux récompensés, et une petite minorité d'entre eux parvient à récupérer plus que sa mise. Ce sont des jeux à cote variable, mais qui offrent un avantage particulier : ils permettent vraiment de gagner de l'argent sur le long terme. Ne vous imaginez pas que l'affaire est dans le sac : pour gagner, il faut de solides connaissances, de la

discipline, de la patience et de l'expérience. Voici ces jeux dans lesquels le talent vous donne une chance de vous refaire :

- ✓ Le black jack
- ✓ Le poker
- ✓ Le vidéo poker

Comment calculer les cotes

Si vous êtes bon en maths, vous pourrez souvent déceler la différence entre la cote versée par le casino et la cote réelle (voir la section « Parlons chiffres », précédemment dans ce chapitre). Avec les dés, par exemple, vous avez 36 combinaisons possibles, et la cote est de 35 contre 1 pour chaque combinaison. Pour certains autres jeux, en revanche, il est impossible de calculer la cote. C'est le cas des machines à sous, avec leurs milliers de résultats possibles et leurs jackpots progressifs qui changent continuellement.



Une confusion fréquente est liée à la différence entre *contre* et *pour*. Au vidéo poker, par exemple, l'enjeu d'une main est de 6 *pour* 1, ce qui signifie que votre gain de six fois la mise inclut la mise. Votre profit réel n'est donc que de cinq fois la mise. Au contraire, si un pari rapporte 6 *contre* 1, votre gain est plus important puisque vous gagnez six fois la mise, plus la mise (soit un total de sept fois la mise, lorsque le gain s'ajoute à la mise initiale). Cela peut paraître un détail, mais au bout du compte, la différence est parfois loin d'être négligeable.

Ici, nous allons étudier de plus près le lien entre la cote versée par le casino et la cote réelle, pour comprendre en quoi consiste la *marge* (ou avantage) *du casino*. Une fois que vous aurez bien compris cette notion clé, vous serez capable de distinguer les bons paris des mauvais.

Combien ça rapporte

Presque toujours, la cote favorise le casino, et c'est vous qui êtes perdant à long terme. Cependant, dans certaines situations exceptionnelles, un joueur habile peut avoir l'avantage.

L'espérance de gain nulle

Un pari dont l'espérance de gain est nulle ne rapporte aucun avantage, ni à la maison ni au joueur. À long terme, chaque participant n'est ni perdant ni

gagnant. Ainsi, par exemple, si l'on supprimait de la roulette le numéro vert (le zéro), elle ne comporterait plus que 18 numéros rouges et 18 numéros noirs. Pour chaque pari sur le noir ou sur le rouge, l'espérance de gain serait nulle. Miser sur une couleur reviendrait à jouer à pile ou face.

L'espérance de gain négative

Un jeu à somme nulle n'est pas intéressant pour le casino. L'intérêt du numéro vert (le zéro) est précisément de modifier l'espérance de gain de la roulette au profit de la maison. Ainsi, dans la réalité, quand vous misez sur le noir, ou bien sur le rouge, vos chances de gagner ne sont pas de 18/36 mais de 18/37 (aux États-Unis, 18/38). Ainsi, votre espérance de gain n'est pas nulle, elle est négative.



À partir du moment où vous êtes donné perdant (comme à la roulette), votre espérance de gain est négative. Vous pouvez très bien être gagnant sur plusieurs coups, si vous avez de la chance, mais à long terme, vous serez nécessairement perdant.

Dans la plupart des cas, l'espérance de gain d'un pari est négative, sachant que la maison ne rémunère pas les paris à hauteur de la cote réelle (contrairement à la roulette). Supposons par exemple que vous jouiez au craps et que vous pariez que les deux dés donneront un total de sept au prochain lancer. Si vous gagnez, votre gain sera de 4 pour 1, alors que la cote réelle était de 5 pour 1 (c'est-à-dire 6 chances sur 36).

Cette différence peut ne pas vous sembler importante, et pourtant, sur ce pari, la marge de la maison est tout de même de 16,67 % ! D'autre part, une espérance de gain négative pour vous équivaut à une espérance de gain positive pour la maison (dans l'exemple qui précède, le casino prélève en moyenne 16,67 % sur chaque pari).

L'espérance de gain positive

Il semble difficile de croire qu'un casino puisse vraiment laisser l'avantage au joueur en lui faisant bénéficier d'une espérance de gain positive. Pourtant, cette situation existe, notamment dans les tournois, où le casino verse parfois davantage qu'il n'encaisse (pour plus de détails, voir chapitre 15).

Comment obtenir l'avantage sur l'avantage du casino

C'est un fait que, la plupart du temps, la maison se réserve un avantage. Vous pouvez cependant obtenir un avantage sur le casino :

- ✓ **En profitant des promotions.** Voici deux exemples. Il m'est arrivé de jouer au moment où le casino avait changé les règles pour un laps de temps limité et payait deux fois la mise pour tous les black jacks. Ce changement augmentait suffisamment la cote pour que même un joueur pas très expérimenté bénéficie d'un avantage sur la maison voisin de 2 %.
- ✓ Autre fameux exemple de promotion, celui du casino Pioneer de Laughlin, dans le Nevada : deux fois en une heure, pendant environ trente secondes, certaines machines à sous doublaient généreusement la rémunération de certains jackpots. Les joueurs se sont précipités sur l'occasion, qui était tout de même très lucrative. Un de mes amis, en y jouant seulement quelques minutes par heure à plusieurs reprises, a obtenu six jackpots en un an.
- ✓ Pour pouvoir saisir ces opportunités, ce qui n'est pas toujours facile, il peut être intéressant de consulter le *Las Vegas Advisor* (voir Annexe B), ou bien, de s'inscrire sur les listes de publipostage des casinos pour être tenu au courant de ce type d'événement, y compris en France.

Ne vous laissez pas induire en erreur par des mythes et autres superstitions

La plus grande erreur que font les joueurs débutants est sans doute de parier en se fondant sur des superstitions ou sur leur intuition plutôt que sur les faits. Je peux vous assurer que lorsqu'un champion du poker comme Howard Lederer ou Phil Hellmuth gagne une partie, ce n'est pas grâce à sa veste ni grâce à son horoscope. C'est parce qu'il a su analyser les choix complexes associés à chaque main. Dans cette section, nous allons tailler en pièces les croyances erronées des joueurs.

Suivre son intuition

Suivre son intuition ? Y aller *au feeling* ? Croire que l'on a *du nez* ? Voilà autant de recettes pour se ruiner. Quand l'avantage de la maison dépasse 9 % (comme c'est le cas sur un double-quatre au craps), vous pouvez sûr qu'à long terme, vos pertes atteindront ce taux. Certes, à court terme, vous pouvez avoir de la chance et gagner, mais tout est prévu pour qu'en fin de compte, ce soit le casino qui gagne contre vous (le seul moyen pour vous de vous en sortir gagnant, c'est de quitter la table dès que vous venez de gagner). Quand l'avantage est à la maison, personne, pas même le joueur le plus chanceux de la planète (et pas davantage le plus grand médium), ne peut faire tourner les tables ni faire sauter la banque.

Au lieu de compter sur votre intuition, employez votre énergie psychique à étudier les probabilités et à choisir les jeux dans lesquels l'avantage de la maison est le plus réduit (vous lisez ce livre, c'est déjà un bon début).

Croire que certaines machines vous porteront chance

Un certain nombre de joueurs ont leur machine préférée. C'est sur cette machine qu'ils aiment jouer, pas sur celle d'à côté. Pourquoi pas ! Après tout, mieux vaut poursuivre un jeu auquel on est déjà bien familiarisé, plutôt que de tenter sa chance à un jeu dont on ne connaît rien. Toutefois, quand un

Il m'a piqué ma machine !

J'étais venu passer quelques jours à Laughlin, dans le Nevada, et j'avais rejoint un ami pour profiter de la promotion Double Jackpot Time au casino Pioneer. Je m'étais installé devant une machine à sous et j'attendais l'heure du Double Jackpot pour commencer à jouer.

Cette promotion ne concernait que certaines machines. N'étant pas arrivé en avance, je m'estimais heureux d'en avoir trouvé une qui soit encore libre. Malheureusement, il se trouva qu'une femme âgée jouait sur cette machine depuis le début de la journée. Elle s'en était simplement éloignée pendant quelques minutes, le temps d'aller aux toilettes, et ne tarda pas à réapparaître, furieuse de s'apercevoir que quelqu'un lui avait pris « sa » machine.

N'ayant enfreint aucun règlement ni aucune règle tacite (elle n'avait pas fait réserver sa place et n'avait laissé aucun vêtement sur le siège), je refusai de lui céder la place. Je tentai de l'apaiser en lui précisant que je n'allais y rester que quelques minutes. Elle se calma un peu, mais se mit à piaffer par-dessus mon épaule comme un vautour impatient.

Au moment où commença la promotion, j'insérai fièvreusement mes pièces dans la machine, aussi vite que c'était possible, et juste avant la fin de la promotion, je décrochai un jackpot de 1 000 dollars. J'exultais, mais la dame explosa de colère. Elle se mit à protester en affirmant que ce jackpot aurait dû lui revenir.

Je me mis à lui expliquer calmement le principe de fonctionnement des machines à sous et à lui préciser que le résultat dépendait de la rapidité du joueur et de la façon dont il actionnait le levier, mais rien n'y fit. Je finis par renoncer à tenter de la raisonner, et j'attendis l'arrivée de l'employé des machines à sous.

Je fus payé, après quoi le casino demanda à tous les joueurs de rejouer au moins une fois pour faire disparaître tous les jackpots des écrans (afin d'éviter que quelqu'un puisse essayer de se faire payer un jackpot déjà obtenu par un autre joueur). J'insérai des pièces et je tirai le levier. Vous devinez la suite ? Un miracle : j'obtins à nouveau un jackpot de 1 000 dollars ! Cette fois, la dame était livide. Je ramassai mes gains vite fait et lui dis : « O.K., je crois que maintenant, c'est votre tour. »



joueur s'en tient à une seule machine, c'est souvent parce qu'il croit avoir trouvé celle qui va lui porter chance.

Si vous croyez avoir trouvé la bonne machine et si vous pensez que vous gagnez régulièrement, je vous conseille vivement de noter tout ce que vous faites et tous les résultats que vous obtenez. Notez la somme dont vous disposez au moment où vous vous êtes installé, et comptez l'argent que vous avez en poche en repartant. Vous serez peut-être surpris de vous rendre compte que vous n'avez pas eu autant de chance que ce que vous pensiez, surtout si vous avez joué longtemps. Une mémoire sélective peut vous jouer des tours. C'est ainsi que les joueurs croient qu'ils gagnent, alors que c'est rarement le cas.

Du mauvais usage des probabilités

Un certain nombre de joueurs font l'erreur de croire que certains événements doivent *nécessairement* se produire. Ainsi, par exemple, si la boule s'arrête sur un numéro rouge cinq fois de suite, ils ont tendance à s'imaginer que, maintenant, le noir va forcément sortir.



Il est vrai que sur un temps prolongé, les alternatives de type 50-50 (comme pile ou face) se produisent à des fréquences très proches de la moyenne. Cependant, à court terme, les résultats n'ont rien à voir avec la moyenne. Rien n'empêche que le rouge sorte une sixième fois et une septième fois d'affilée. Si l'on lance une pièce dix fois, il n'est pas exceptionnel d'obtenir sept fois *face* et trois fois *pile*. Même si vous aviez la possibilité de comptabiliser un million de lancers, il y aurait peu de chances pour que vous obteniez au bout du compte exactement 500 000 occurrences de chaque résultat. Les fréquences seront proches de 50 %, mais il se peut bien que le nombre de *faces* dépasse encore le nombre de *pires* de plusieurs centaines, et même de plusieurs milliers.

Quel enseignement tirer de cet exemple pour les jeux du casino ? Ne vous laissez pas induire en erreur par des idées illusoire de dés chauffés, de cartes froides ou de machines en effervescence. La seule loi qui s'applique est celle du hasard : dans n'importe quel jeu, il est normal d'observer des fluctuations à court terme. Mais pouvez-vous vous livrer à des prévisions sur ces fluctuations, et en tirer parti ? Absolument pas !

Étudier des tendances

Il est des joueurs qui s'imaginent à tort qu'à certains jeux, une tendance se dessine. Ils se livrent alors à une projection de cette tendance pour prédire les résultats futurs. Pour encourager ce genre de stratégie, les casinos vont jusqu'à afficher les résultats obtenus précédemment à la roulette, et aux tables de baccarat, on distribue aux joueurs du papier et des crayons pour qu'ils puissent garder la trace des résultats.

À moins que vous n'ayez l'intention de vous lancer dans une carrière de marqueur, laissez tomber les scores et les graphiques de tendance : c'est une perte de temps, et rien de plus. L'historique des résultats n'est intéressant que si la machine ou la roulette est biaisée. Or, aujourd'hui, les casinos sont très vigilants quant au bon équilibrage des jeux, et les biais y sont vraiment très rares.

Les conséquences d'une mémoire sélective

Les superstitions et les idées fausses qui concernent le jeu ont un point commun : à long terme, elles sont toutes mises en défaut. Vous ne me croyez pas ? Vous connaissez peut-être quelqu'un qui gagne toujours aux machines à sous ? En réalité, il est possible de gagner de temps en temps : sinon, personne ne continuerait à jouer. Mais je pense que le joueur moyen ne gagne qu'une fois sur trois. Ce n'est que l'effet à court terme des fluctuations.



Le problème de la plupart des joueurs, c'est qu'ils ne se souviennent pas de tout. Or, se souvenir de ses succès et minimiser ses échecs est dans la nature humaine. Il s'ensuit qu'un certain nombre de joueurs croient être gagnants alors même qu'ils sont perdants (pour des conseils à propos de la mémorisation des résultats passés, voir chapitre 4).

Compter sur une technique

Instinctivement, les joueurs ont tendance à comprendre qu'en misant la même somme à chaque fois, ils finiront par être victimes de la loi des grands nombres. Leur raisonnement est le suivant : « Si je varie mes mises, cela me permettra peut-être de gagner : il suffirait que je gagne quand je mise gros et que je perde quand je mise moins. » Malheureusement, cette stratégie est plus facile à énoncer qu'à mettre en pratique. Un grand nombre de gens poursuivent néanmoins leur quête du Graal des joueurs : un système progressif qui leur permettrait logiquement de gagner.

En fait, toute technique de pari consistant à changer le montant de la mise en fonction du résultat est considérée comme un système progressif. La plupart du temps, les joueurs sont conscients du fait que la maison se réserve un avantage. Ils recherchent alors vainement un moyen innovant de faire mieux qu'elle.



On distingue généralement deux types de systèmes de pari : les systèmes *positifs* et les systèmes *négatifs*. Les systèmes positifs consistent à augmenter la mise, *après un gain*, d'un montant prédéterminé. L'idée est de tenir le filon en remettant en jeu un gain jusqu'au gain suivant. Les systèmes négatifs sont plus couramment utilisés : ils consistent, au contraire, à augmenter la mise après une perte. L'idée est de compenser ses pertes successives par un gain unique. Nous allons étudier dans cette section deux des systèmes les plus utilisés.



Mon conseil : évitez tout type de système progressif. Ils peuvent sembler intéressants, mais au bout du compte, aucun n'est efficace.

La martingale classique

Le système progressif de pari qui est de loin le plus connu est la *martingale classique*. Cela fait des siècles qu'il est pratiqué. Au premier abord, il semble si fiable que des milliers de candidats au jeu croient l'avoir réinventé, et finissent par découvrir qu'il n'est pas aussi infallible qu'ils l'avaient cru.

La martingale classique est d'autant plus séduisante qu'elle est simple. Vous misez d'abord une unité : mettons 5 euros. Chaque fois que vous gagnez, vous continuez à miser 5 euros, mais chaque fois que vous perdez, vous doublez la prochaine mise. Si vous perdez à nouveau, vous doublez toujours (5 euros, 10 euros, 20 euros, 40 euros, 80 euros, 160 euros, 320 euros, etc.).

Jusqu'ici, le système semble imparable. Il a pourtant un ou deux défauts. Tout d'abord, en doublant la mise après chaque perte, on finit par atteindre le montant maximal autorisé pour les paris (ou par votre compte en banque). Si, avec une mise initiale de 5 euros, vous perdez ne serait-ce que sept fois de suite (ce qui arrive bien plus souvent que vous pourriez le penser), votre mise dépassera 500 euros.



Cependant, le vrai problème, c'est que ce système ne fonctionne pas, tout simplement. À partir du moment où l'espérance de gain est négative, vous devez vous attendre à perdre une somme proche de l'avantage de la maison (à la roulette, par exemple, proche de 5,26 %). La martingale vous permet de gagner encore un certain nombre de fois, mais les gains nets restent faibles. Vos pertes, en revanche, s'accroissent dangereusement.

Le système de D'Alembert

Ce système consiste à augmenter la mise d'une unité après chaque perte et à la réduire d'une unité après chaque gain. Ainsi, par exemple, si vous avez d'abord misé 5 euros et si vous avez perdu, vous misez 10 euros. Si vous gagnez, vous ne misez plus que 5 euros. Cependant, vous ne descendez jamais au-dessous de votre unité initiale, quel que soit le nombre de gains successifs.

Le système de D'Alembert peut constituer un bon moyen de vous occuper l'esprit, mais les simulations sur ordinateur montrent qu'aucun système progressif ne permet d'accroître le résultat global. Là encore, les gains restent très limités tandis que les pertes sont conséquentes.

Se retirer assez tôt

Un autre mythe consiste à croire que l'on peut préserver son argent en sachant à quel moment il faut cesser de jouer. Or, cesser de jouer revient à reporter tout simplement l'inévitable résultat à votre prochaine visite au casino. Supposons qu'au bout d'une heure, ayant gagné 200 euros, vous décidiez de quitter le casino. D'un point de vue psychologique et émotionnel, c'est peut-être une bonne chose, mais à long terme, cela ne fait aucune différence. Le jour où vous retournerez dans un casino, votre solde évoluera comme il aurait continué à évoluer aujourd'hui même, car l'argent, les dés et les cartes ne se souviennent pas des événements du passé.

Pour éviter de perdre votre argent à des jeux dont l'espérance de gain est négative, le mieux est de moins jouer *globalement*. Dans ce sens, il est bon de quitter la table de jeu. Cependant, si vous avez l'intention de jouer à la roulette pendant une vingtaine d'heures sur l'année prochaine, peu importe que ce soit cinq fois quatre heures ou quatre-vingts fois un quart d'heure.

Quand on se berce d'illusions

En France, l'engouement pour les jeux d'argent en général touche plus de la moitié de la population, mais il s'agit le plus souvent du grattage et du tirage. Les casinos n'attirent pas une proportion de joueurs occasionnels aussi élevée qu'aux États-Unis.

La plupart du temps, on joue pour se distraire de la routine. Cependant, il est facile de franchir la limite entre passe-temps agréable et pathologie du jeu. Pour éviter le risque de devenir *accro*, le mieux est sans doute de s'instruire. Vos chances de gagner augmentent considérablement lorsque vous



comprenez quelles sont les cotes et quelle est la psychologie des jeux qui vous intéressent. D'où l'importance du livre que vous tenez entre les mains.

Le jeu peut vite vous faire tourner la tête. Tout le monde préfère gagner plutôt que perdre, et personne n'aime rentrer perdant. Cependant, n'oubliez pas que personne ne peut gagner à tous les coups. Tout le problème est d'en savoir suffisamment sur les enjeux et d'être capable de choisir les meilleurs paris. Gardez en tête ce conseil : il est bien préférable de repartir du casino en ayant perdu une petite somme que de flamber un gros paquet en essayant désespérément de se refaire.

Chapitre 4

Gérez votre argent au casino

Dans ce chapitre

- Se fixer un budget et s'y tenir
- Comprendre le système du crédit
- Reconnaître les signes annonciateurs d'un danger
- Un mot sur la fiscalité

Aux clients qui poussent le bouchon trop loin, mon comptable cite cette maxime : « On nourrit les pourceaux, mais on tue les cochons. » Cet adage s'applique sans doute mieux encore aux joueurs du casino qu'aux contribuables. L'avidité et le jeu sont comme cul et chemise, et vous risquez d'y laisser la vôtre.

Aveuglé par la possibilité de gagner davantage, vous risquez de tout perdre en une seule soirée – ou même bien avant la fin de votre soirée. La perspective de faire fortune au casino risque de vous faire oublier que vous avez aussi des obligations financières : payer votre loyer, élever vos enfants, par exemple. Combien de fois ai-je connu, lu ou entendu des histoires de voyages de rêve transformés en cauchemars, quand les gens s'entêtent à remettre de plus en plus d'argent en jeu pour tenter de regagner ce qu'ils ont perdu.

Dans ce chapitre, je vous montre comment gérer votre argent de façon pratique et pragmatique : l'argent que vous amenez au casino et (autant que possible) celui que vous en rapporterez. Je vous prodigue le même genre de conseils que ceux que pourraient vous donner un comptable ou un conseiller financier pour gérer votre budget.

Se fixer un budget et s'y tenir



Pour pouvoir être un joueur heureux, vous devez vous fixer des limites précises ; en d'autres termes, définir un budget – et vous y tenir. Qu'il s'agisse d'une petite virée à Enghien, d'un week-end à Deauville ou de l'occasion de votre vie d'effectuer une croisière sur le *Queen Mary II*, décidez de ce que vous avez l'intention – ou de ce que vous pouvez vous permettre – de dépenser (de *claquer*) et organisez-vous en conséquence. Si le jeu est le motif même de votre voyage, la même règle s'applique : définissez un budget pour votre aller-retour, vos frais d'hébergement, vos repas, vos activités touristiques et vos sorties, et définissez également la somme que vous êtes prêt à dépenser dans les jeux d'argent.

Si votre principale priorité est de ne pas perdre un centime, le meilleur conseil que je puisse vous donner est de ne pas jouer du tout. Comme je me doute que vous n'êtes peut-être pas disposé à écouter ce sage conseil, je vous en propose un second : avant de mettre les pieds dans un casino, décidez de façon ferme et définitive de la somme que vous êtes disposé à dépenser (traduction : à *perdre*).

Le casino est un endroit merveilleux où vous pouvez, en entrant, laisser le monde réel au vestiaire pour passer un bon moment. Le jeu, c'est une possibilité d'oublier le stress quotidien pour s'évader dans les émotions du risque et du gain. Seulement, quand la frontière entre la réalité et le fantasme se brouille, quand le rêve fait oublier le budget, les choses peuvent vite se gâter.

Dans cette section, je vous fournis des éléments pour vous permettre de décider quelle somme vous allez consacrer à votre évasion ludique. Je vous explique aussi comment faire pour ne pas dépasser votre budget et pour éviter que ce ne soient les casinotiers qui se frottent les mains... à vos dépens.

Jouez selon vos moyens

Pour la plupart des gens, le jeu n'est pas un mode de vie ni une seconde nature, mais plutôt un moyen de s'évader qui offre les mêmes sensations, les mêmes frissons que d'autres formes de distraction – peut-être pas autant que le saut à l'élastique ou le parachutisme, mais un peu plus que l'opéra.

Pour déterminer quel montant de vos revenus vous pouvez consacrer au jeu, un bon point de départ consiste à vous demander combien vous avez l'habitude de dépenser pour vos vacances et autres loisirs. Vous pourrez

alors comparer votre budget prévisionnel au coût de votre dernier séjour à la mer ou de votre dernier week-end à Londres.



Il faut que votre budget jeux soit le reflet de votre situation financière et de votre train de vie. Si votre budget vacances était habituellement proche de 1 000 euros, en quoi la présence d'un casino sur votre prochain lieu de vacances devrait-elle justifier que votre séjour vous revienne au double, au triple ou au quadruple de cette somme ? Le jeu n'est qu'une distraction au même titre que les voyages, les hobbies, le cinéma et les parcs d'attraction. Vos activités ludiques ne sont pas censées altérer votre niveau de vie ni votre solvabilité vis-à-vis de vos créanciers.

En calculant le coût de votre prochaine destination ludique, réfléchissez à la valeur de ce choix en termes d'agrément et de distraction. Si vous pensez que l'on passe un moment au casino comme on dîne dans un bon restaurant, ou comme on s'offre une soirée au théâtre, vous pouvez déjà en évaluer le prix. Une telle soirée vous coûterait par exemple 400 euros pour deux personnes. Seriez-vous prêt à la payer 1 000 euros ? Peut-être ! À vous de voir.



Je ne suis pas votre conseiller financier, mais laissez-moi vous dire que l'argent que vous consacrerez à votre escapade au pays des jeux doit être pris sur votre budget loisirs. En d'autres termes, ne puisez pas dans vos comptes d'épargne, ni dans le budget scolaire de vos enfants. Et surtout, surtout, dans vos calculs budgétaires, ne faites jamais entrer en ligne de compte vos prévisions de gains au casino !

Déterminez votre seuil journalier

Une fois que vous avez déterminé votre budget global (qu'il s'agisse d'un séjour d'une semaine à Cannes ou d'une soirée aux Sables d'Olonne), il faut que vous décomposiez ce budget jour par jour. Partez du budget que vous avez déterminé pour le casino, déduction faite des frais de voyage et d'hébergement, du budget repas, etc., et divisez cette somme par le nombre de jours où vous vous rendrez au casino. Supposons par exemple que, sur un week-end de trois jours, vous ayez prévu de consacrer jusqu'à 1 200 euros à votre passion du jeu. Cela vous fait un budget casino de 400 euros par jour.



Au casino, vous allez peut-être gagner le premier jour, mais un autre jour, vous allez perdre. Supposons que le vendredi, premier jour de votre week-end au bord de la mer, vous vous rendiez au casino avec quatre billets de 100 euros en poche et qu'ayant gagné 200 euros, vous terminiez la soirée avec 600 euros dans votre portefeuille. Toutes mes félicitations ! Mais de quelle façon ce gain affectera-t-il vos plans ? Il ne doit l'affecter en aucune façon. Le lendemain, vous devrez vous en tenir à ce que vous aviez prévu et ne pas

jouer plus de 400 euros. Supposons que le lendemain, samedi, ce soit la catastrophe : vous perdez les 400 euros. Supposons que le dimanche, vous perdiez encore 400 euros. Comme vous vous en êtes tenu à votre budget, il vous reste tout de même 600 euros sur votre mise de fonds initiale de 1 200 euros. C'est bien plus que ce qui reste, à la fin de leur séjour, aux joueurs qui n'ont pas eu cette discipline de se fixer un budget et de le respecter.



Si vous avez déjà perdu vos 400 euros (votre budget quotidien) au bout d'une heure, passez à autre chose. Autour du casino, vous trouverez bien des activités non payantes qui vous distrairont. Une grosse erreur que font bien des joueurs, c'est de s'investir dans le jeu au point de passer à côté d'un tas d'autres plaisirs.

Limitez vos mises

Une fois que vous avez divisé votre budget jeux en mises de fonds journalières, l'étape suivante consiste à *limiter les mises*, c'est-à-dire à diviser votre budget journalier en autant de sommes que vous allez faire de paris.



Une règle générale (valable pour la plupart des jeux de table) consiste à diviser votre mise de fonds initiale en pas moins de quarante mises maximales. Si vous décidez par exemple de jouer 400 euros par jour, votre unité de base sera de 10 euros par mise. En limitant ainsi vos mises selon une logique de proportionnalité, vous réduisez le risque de vous retrouver complètement fauché.

De la cohérence dans vos paris



À moins que vous ne soyez un pro de la mémorisation des cartes ou un expert en matière de handicaps sportifs, varier le montant de vos mises n'est pas conseillé. La plupart du temps, dans les jeux du casino, la stratégie la plus simple et la plus sûre consiste à toujours miser la même somme. Pour les machines à sous et le vidéo poker, cela signifie éventuellement que vous devrez jouer à chaque coup le nombre maximal de pièces ou de jetons, si vous jouez sur une machine progressive (voir chapitres 12 et 13).



La plupart des joueurs font varier leur mise – généralement pour l'augmenter – dans deux cas :

- ✓ Quand ils essaient désespérément de regagner l'argent qu'ils ont perdu.
- ✓ Quand, ayant réalisé de gros gains, ils jouent *l'argent de la maison* (l'argent qu'ils ont gagné).

Les jeux, c'est tantôt des gains successifs, tantôt de mauvaises passes, mais il est impossible de savoir à quel moment on va avoir une série de gains ou une série de pertes. À partir du moment où vous avez gagné ou récupéré de l'argent, cet argent est à vous. La manière dont vous l'avez obtenu ne compte pas, mais vous devez continuer à dépenser et à miser de façon judicieuse.

Limitez vos pertes

Il existe aussi quelques méthodes simples pour rester dans votre budget. Nous allons passer en revue quelques-unes de ces méthodes éprouvées, qui vous permettront de limiter vos pertes.

Les stratégies « stop-loss » : protégez-vous

Si vous avez l'habitude de boursicoter, vous devez connaître les stratégies *stop-loss*. Ce sont des méthodes qui vous permettent de protéger vos avoirs en cas de chute des cours sévère, en donnant l'ordre de vendre un titre dès que sa valeur s'abaisse à un certain seuil.

Le même principe peut s'appliquer au jeu. Ma recommandation qui précède, c'est-à-dire décider à l'avance combien vous êtes prêt à risquer sur un séjour et sur une journée (voir la section « Déterminez votre seuil journalier »), en est un exemple. Si vous perdez la somme à laquelle vous vous étiez limité, arrêtez-vous tout de suite, pliez bagage et allez passer le reste de votre journée à jouer au golf ou à faire du tourisme.

Se refaire en beauté – gagner assez gros pour effacer toute dette, ou même pour faire fortune –, c'est bon pour le cinéma. Ne vous faites pas d'illusion. D'ailleurs, vous ne jouez pas au casino pour gagner votre pain, ni pour payer vos factures. Le jeu, ce n'est pas un travail, c'est un loisir (pour plus de détails sur les problèmes que vous risqueriez de vous attirer, voir la section « Sachez faire la part du feu », plus loin dans ce chapitre).

Imposez-vous des limites de temps et sachez vous arrêter

Un autre bon moyen de limiter la casse consiste à fixer des limites au temps que vous allez passer chaque jour au casino. En général, les marathons autour des tables de jeux n'aboutissent qu'à des catastrophes. Plus longtemps vous jouerez, et plus vous risquerez de perdre le sens des réalités.

Ne jouez pas plus de deux heures d'affilée, et ne dépassez pas quatre à six heures au total par jour. Il est déjà très difficile de battre le casino, mais si, en plus, vous avez l'esprit confus, ou si vous avez faim, le défi devient encore plus redoutable.



Sachez vous accorder de vraies pauses, qui vous permettront de vous rafraîchir les idées et de ménager votre portefeuille. S'arrêter de jouer pour déjeuner ou pour dîner peut sembler une évidence, et cependant, il est surprenant de constater le nombre de joueurs qui oublient complètement l'heure des repas. Les raisons de s'accorder des pauses abondent. En voici quelques-unes :

- ✓ **Aller aux toilettes** : Buvez beaucoup d'eau. Il n'y a aucune contre-indication à le faire, bien au contraire ; et si cela vous oblige à vous arrêter souvent, tant mieux pour votre portefeuille. C'est aussi le moyen de vous dégourdir les jambes, de faire quelques pas et de vous étirer un peu.
- ✓ **Faire un peu d'exercice** : Quand ce ne serait qu'un petit tour de l'étage, faites au moins quelque chose pour activer votre circulation sanguine. Le mieux, c'est encore de vous offrir vingt minutes d'exercice intensif au club de gym de l'hôtel.
- ✓ **Téléphoner à vos proches** : Vos amis proches et votre famille ne pourront qu'apprécier que vous leur passiez un petit coup de fil de temps en temps pour prendre de leurs nouvelles. C'est aussi un moyen, là encore, de vous en tenir plus facilement à votre budget. Au jeu, on a vite fait de perdre pied par rapport à la réalité. Une petite conversation téléphonique, même rapide, vous ramènera utilement aux vraies priorités de l'existence.

Limitez aussi vos gains : gagner quelque chose, c'est déjà mieux que perdre

Tout le monde aimerait s'en sortir gagnant. Le sentiment qu'éprouve celui qui sort du casino les poches remplies est un des plus jouissifs qui soient, et c'est bien l'objectif ultime de n'importe quel joueur. Cependant, n'oubliez pas non plus qu'un des sentiments les plus pénibles est celui que vous éprouveriez si, après avoir réalisé des gains, vous perdiez tout. Par conséquent, mieux vaut arrêter de jouer dès que vous avez gagné une somme fixée à l'avance. Ainsi, vous serez sûr d'avoir été gagnant au moins une journée au cours de votre séjour.

Certains se fixent comme objectif, par exemple, d'arrêter de jouer dès qu'ils auront augmenté leur solde initial de 50 ou de 100 %. Si vous avez la sagesse de conserver vos gains (au lieu de les remettre en jeu), vous disposerez d'un plus grand matelas pour affronter les aléas futurs.



N'oubliez pas que le simple fait de ne pas jouer longtemps ne changera jamais rien sur le long terme. En effet, vous n'avez absolument aucun moyen de savoir à quel moment le jeu vous sera favorable. Cependant, cesser de jouer dès que vous gagnez une certaine somme sera psychologiquement très bénéfique.

Le crédit du casino et le risque qu'il implique

Pendant leurs vacances, la plupart des gens préfèrent, par sécurité, se servir d'une carte de crédit plutôt que de se déplacer avec de l'argent liquide sur eux. Néanmoins, quand il s'agit de jouer au casino, mieux vaut, au contraire, jouer son argent liquide plutôt que jouer à crédit.



Plus vous consommerez du crédit, plus vous devrez compenser ce crédit à votre retour. Supposons que vous ayez fixé à 400 euros votre mise journalière et que vous veniez de perdre cette somme : il vous est facile d'arrêter de jouer, puisque vous n'avez plus d'argent. En revanche, avec une ligne de crédit de 2 000 euros, une fois que vous aurez flambé 400 euros, vous risquez de continuer à solliciter vos ressources et de finir par vous retrouver couvert de dettes.

Dans cette section, je vous explique les inconvénients du crédit accordé par le casino. Ce crédit comporte néanmoins des avantages, c'est pourquoi je vous explique aussi comment vous pouvez y recourir et à quel moment vous pouvez en faire un usage approprié.

Si vous demandez un crédit

Pour savoir en quoi le crédit du casino peut être dangereux, il faut d'abord que vous ayez compris en quoi il consiste. Le crédit que vous pouvez obtenir du casino n'a rien que de très classique. Le casino vous accorde une ligne de crédit en fonction de votre historique de crédit et de vos relevés bancaires. Vous pouvez ainsi emprunter de l'argent au casino pour jouer : soit parce que votre solde initial a fondu complètement, soit parce que vous préférez ne pas avoir d'argent sur vous.



Toute cette industrie des jeux est conçue pour vous faire oublier que vous jouez vraiment pour de l'argent. C'est la raison pour laquelle, sur les tables de jeux, on utilise des jetons et des plaques à la place des billets de banque et des pièces de monnaie. En jouant sur une ligne de crédit, vous franchissez un degré supplémentaire qui risque de vous éloigner davantage encore de la dure réalité, qui est qu'au bout du compte, vous devrez payer les pipeaux.

Certes, le crédit, c'est bien pratique. Mais c'est aussi une démarche très risquée. D'une part, l'accès au crédit incite certains à dépenser davantage – au jeu comme ailleurs. Or, au casino, le problème se complique. En effet, si vous achetez un article à crédit pour 300 euros, et si vous vous apercevez que

vous n'auriez pas dû l'acheter, vous pouvez l'échanger contre un avoir, ou le revendre à perte. En revanche, si vous empruntez 300 euros à votre casino et si vous les perdez au craps, ce sont 300 euros qui viennent de s'envoler définitivement. Pire, si vous perdez encore 600 euros dans l'heure qui suit, vous risquez de rentrer chez vous plus endetté que ce que vous êtes capable d'assumer.



Si vous êtes de nature impulsive, renoncez définitivement au crédit du casino. Vous ne pouvez pas vous empêcher, une fois que le sachet de chips est ouvert, de les manger toutes ? Dans ce cas, le crédit du casino risque d'être pour vous comme un sachet de chips, ou plutôt un sac dans lequel vous plongerez bientôt la tête.

Si vous ouvrez un compte au casino

Si vous voulez gérer l'argent que vous allez jouer, il importe tout d'abord que vous vous rendiez compte qu'en empruntant de l'argent au casino, vous risquez de vous endetter. Cependant, si vous êtes capable de rester très discipliné malgré l'ambiance irréelle du casino, le crédit peut être pour vous une solution avantageuse. Le crédit du casino présente les avantages suivants :

- ✓ Vous devenez prioritaire pour bénéficier de billets de faveur et autres avantages attractifs (repas gratuits, spectacles, etc.).
- ✓ Vous pouvez recevoir des invitations pour des événements importants.
- ✓ Vous pouvez changer des chèques nominatifs au guichet du casino au lieu de devoir vous servir de votre carte bancaire, ce qui risquerait d'impliquer des frais supplémentaires.
- ✓ Vous pouvez jouer sans avoir sur vous des sommes importantes en espèces, et vous évitez ainsi de prendre un risque.

Obtenir une ligne de crédit est plus facile que ce que vous pensez peut-être. En effet, le casino ne souhaite pas que vous ayez des difficultés à emprunter. Vous pouvez obtenir une ligne de crédit :

- ✓ Au guichet, à votre arrivée.
- ✓ Au téléphone, avant votre arrivée.



L'approbation du crédit peut demander plusieurs jours. Mieux vaut téléphoner et accomplir les formalités à l'avance. Ainsi, vous pourrez obtenir votre ligne de crédit dès votre arrivée.

Champagne et caviar pour les gros joueurs

Les gros joueurs préféreront peut-être ignorer mes mises en garde, concernant les dangers du crédit du casino. En fait, si vous êtes vraiment un gros joueur (si vous misez dans les 20 000 euros ou davantage), vous pouvez avoir de bonnes raisons de solliciter une ligne de crédit au lieu de jouer de l'argent liquide.

Le principal avantage du crédit, c'est votre sécurité. Se rendre au casino ou en sortir les poches pleines de gros billets n'est tout de même pas sans risque. Par ailleurs, quand vous jouez avec des jetons ou des plaques, le casino peut plus facilement garder la trace de vos transactions. Cela vous permet d'espérer davantage de compensations et d'être prioritaire pour les invitations aux événements spéciaux.

La plupart des casinos, dans le monde entier, récompensent les gros joueurs en leur offrant des nuitées, des repas et des boissons, mais ce n'est là que le début. Vous pouvez aussi, si vous en êtes, vous faire offrir un transfert depuis l'aéroport en limousine et avoir le

privilege d'entrer dans des salons d'exposition et dans des restaurants sans faire la queue. Il arrive souvent, même, que des casinos offrent l'avion à leurs plus gros joueurs.

Pour un joueur vraiment exceptionnel, ces avantages peuvent réellement être incroyables. Ainsi, par exemple, on m'a déjà offert des billets pour des matchs et l'avion pour aller y assister. Quant à mon ami Mike Aponte (un des meilleurs joueurs de l'équipe de black jack du Massachusetts Institute of Technology, on lui a offert un séjour de ski à Vail, avion compris, puis un séjour aux Antilles avec le vol direct depuis Vail. Intéressant, non ?

N'oubliez pas cependant que la plupart du temps, plus on joue et plus on perd. Et même si vous avez de l'argent à perdre, ce n'est pas pour autant que vous devez le perdre. On sait que Bill Gates est l'homme le plus riche du monde. Pourtant, quand il joue au poker à Las Vegas, il s'en tient aux tables à 3 et à 6 dollars. C'est sans doute un exemple que tous les autres joueurs devraient méditer.

Des marqueurs pour matérialiser votre crédit

Une fois votre ligne de crédit obtenue, ne vous attendez pas à recevoir une carte de crédit aux couleurs du casino. Aux tables de jeu, vous utiliserez des *marqueurs* (il s'agit en l'occurrence d'une sorte de chèque que vous signez à la table de jeu).

Quand vous signez un marqueur pour jouer au baccarat, n'oubliez pas que ces marqueurs, comme les jetons, servent à vous éloigner psychologiquement de la réalité, c'est-à-dire de la perception que c'est bien votre argent chèrement gagné que vous êtes en train de poser sur la table. Si vous perdez, vous n'avez pas besoin de sortir votre portefeuille, il est donc tellement plus facile de continuer à jouer ! Si vous choisissez d'ignorer mon conseil de ne



jouer que de l'argent en espèces, tâchez alors de toujours savoir où vous en êtes dans vos transactions avec la maison, et ne perdez jamais de vue le fait que vous devrez vous acquitter de vos dettes avant la fin de votre séjour.

À la fin de votre visite, vous êtes censé signer un chèque pour couvrir le coût des pertes encourues depuis votre arrivée. Si vous refusez de payer, le casino a le droit de faire prélever sur votre compte en banque le montant des marqueurs non réglés.



Vous n'utilisez les marqueurs qu'après avoir obtenu du casino une ligne de crédit, et celle-ci n'est valable que pour ce casino.

Sachez trouver vos limites

De par leur nature même, les jeux d'argent comportent un risque auquel un certain nombre de gens n'ont pas l'habitude d'être confrontés. Dans votre vie professionnelle, vous réduisez nettement l'incertitude en acceptant un travail à salaire déterminé. Dans votre vie quotidienne, vous vous protégez des aléas en prenant diverses précautions : polices d'assurance, ceinture de sécurité, détecteurs d'incendie, etc.

Le casino sait bien que votre inexpérience en matière de risque jouera en sa faveur (il suffit de voir combien il est facile d'y obtenir une ligne de crédit, et comment quelques petites faveurs vous incitent à dépenser et à risquer davantage d'argent).

Si vous suivez les conseils que je vous donne dans ce chapitre, vous prendrez moins de risques en vous rendant au casino. Restez tout de même prudent tout au long de votre visite au casino, et même avant. Il ne s'agit pas seulement de votre sécurité financière, mais également de vos relations avec votre entourage et de votre santé. Dans cette section, vous allez apprendre à reconnaître les signes avant-coureurs qui vous permettront de prendre congé avant qu'il ne soit trop tard.

Avant que le vent tourne



Au casino, la meilleure protection, c'est d'être averti. Bien comprendre les enjeux vous permet de vous fixer des limites réalistes, quel que soit le jeu. Sachez à quel moment vous pouvez solliciter la chance encore un peu plus, mais sachez déterminer le bon moment pour lever le camp et rentrer chez vous. Faute de bien mesurer vos chances, vous risqueriez de franchir un pas de trop et de ne pas vous en rendre compte.

Si vous utilisez le distributeur automatique de billets du casino

Non seulement le casino a l'avantage sur vous, mais il vous prélève aussi une commission sur les retraits que vous effectuez à son distributeur automatique de billets. Comment

éviter cela ? Tout simplement en arrivant au casino avec une somme en espèces et en limitant vos dépenses à ce que vous avez en poche.

Sachant que le casino fait tout ce qu'il peut pour vous inciter à vous plonger dans un océan d'incertitude, doit-on s'étonner de voir des gens boire la tasse avant même d'avoir réalisé qu'ils n'ont plus pied ? Les enjeux seront étudiés plus en détail au chapitre 3, et dans les chapitres consacrés spécifiquement à certains jeux, je traite également des cotes et des enjeux et je vous explique où il est intéressant de jouer et où il est préférable de passer son chemin.

Connais-toi toi-même

Avant de jouer, sachez qui vous êtes et comment vous réagissez dans certaines situations. Soyez réaliste, tenez compte de votre personnalité et de votre tempérament.



Si vous avez tendance à perdre vos moyens quand les choses se gâtent, prévoyez quelques garde-fous au cas où vous commenceriez à perdre de l'argent. Soyez accompagné d'une personne attentive et responsable, ou bien n'apportez aucun autre moyen de paiement qu'un petit paquet de billets. Et surtout, ne vous dissimulez pas la façon dont vous avez déjà joué auparavant. Si vous avez déjà commis quelque petite folie par le passé, cela ne vous interdit pas de revenir jouer, mais vous vous devez d'être désormais plus prudent que les autres joueurs.

Vous n'avez aucun problème d'autodiscipline ? Pour vous, faire du sport tous les jours, faire des économies, mettre de l'argent de côté, c'est facile ? Si vous êtes réfléchi, calme et raisonnable dans votre vie quotidienne, le vidéo poker et le black jack devraient vous convenir. Vous êtes impulsif, indiscipliné ? Quand vous sortez de chez vous pour acheter des piles, vous êtes capable, à la vue d'un bel objet dans la vitrine d'à côté, de dépenser deux mois de votre salaire sur un coup de tête ? Ou bien vous essayez désespérément de suivre un régime ? Dans ce cas, le casino risque d'être pour vous une distraction dangereuse. Je ne dis pas que vous devriez renoncer à jamais à mettre les

pieds dans un casino sous prétexte que vous ne pouvez pas vous empêcher de reprendre un quatrième et dernier biscuit. Je dis qu'il est important pour vous d'avoir conscience de votre propre nature et de prendre les précautions nécessaires pour éviter de croquer tous vos biscuits d'un coup.



Si vous avez décidé de découvrir ce que sont les plaisirs et les trépidations d'une soirée au casino, peut-être pourrez-vous prendre quelques précautions supplémentaires pour compenser votre côté impulsif. Allez-y autant que possible accompagné d'une personne plus disciplinée que vous et disposée à vous servir de banquier.

Sachez faire la part du feu

Même si vous avez autant d'autodiscipline qu'un maître du taï chi, rien ne vous garantit que vous saurez résister à l'attrait hypnotique du casino. Une illusion qui égare souvent les joueurs est celle qu'ils vont pouvoir *se refaire*. Supposons que vous ayez perdu plus que prévu. Vous vous dites que si vous pouviez gagner ne serait-ce qu'une fois, sur une grosse mise, il n'y aurait plus de problème. Il est donc tentant de chercher à rattraper ses pertes, surtout quand on a l'impression que, tout autour de soi, les gens gagnent.

La triste réalité, c'est que la plupart du temps, on perd. Et quand on perd, on a tendance à vouloir regagner les sommes perdues. C'est ainsi que l'on risque très vite de se ruiner. Pourtant, du Mississippi à Monaco, la frénésie de vouloir se refaire reste un phénomène courant.



Ne soyez pas à votre tour la victime de cette frénésie ! Si vous essayez de récupérer votre argent perdu, vous risquez de vous retrouver la tête dans le sac. Pour éviter d'accroître dangereusement vos pertes, sachez faire la part du feu : vous avez perdu, un point c'est tout. Si l'on vous propose une petite prolongation, dites *non*. Si l'on vous invite à faire une promenade sur la plage, dites *oui*.

Une des raisons pour lesquelles les meilleurs pros gagnent de l'argent au casino est qu'ils ne cherchent pas à rattraper leurs pertes. En réalité, ils gagnent non pas parce qu'ils ont de la chance, mais parce qu'ils ont une stratégie à long terme. Annie Duke fait partie des tout meilleurs joueurs de poker du monde. Sa méthode consiste à ne pas être obnubilée par les résultats d'une seule partie ou d'une seule journée. Elle considère que sur un certain laps de temps, tous les joueurs reçoivent les mêmes cartes. Ce qui fait la différence, c'est surtout votre habileté à jouer chaque carte. Et finalement, la clé du succès, c'est de savoir garder la tête froide, même quand vous perdez.

Un verre, ça va...

Pour passer un bon moment au casino, il faut savoir en apprécier l'atmosphère festive, les lumières vives et les boissons offertes. Dans tout, il s'agit de trouver la juste mesure. Abuser de la boisson est aussi le moyen de précipiter la consommation de votre budget.

L'abus est tentant, bien sûr, quand un serveur surgit au moment précis où le jeu se corse et pose élégamment sur la table, à portée de votre main, un bon cocktail bien frais. Au moment où vous commencez à transpirer davantage encore, un autre verre apparaît comme par enchantement. Bientôt, vous ne savez même plus combien de verres vous avez bus, ni même, peut-être, combien d'argent vous avez déjà perdu.



Surveillez votre consommation d'alcool d'aussi près que vous gérez votre budget. Si le jeu que vous avez choisi est affaire de stratégie, vous jouerez mieux si vous gardez les idées claires. Et même si le jeu demande peu de réflexion et d'habileté, mieux vaut éviter d'avoir l'esprit embrouillé, afin de ne pas vous laisser entraîner à risquer le tout pour le tout quand vous êtes dans la mouise.

Seriez-vous « accro » ?

Avoir dépassé son budget jeu de quelques centaines de dollars à la fin d'un séjour à Las Vegas, c'est une chose. Se retrouver, au bout d'un certain nombre de visites dans des casinos, avec des dizaines de milliers d'euros de dettes, c'est quelque chose de tout à fait différent encore : il s'agit alors d'un grave problème, la pathologie du jeu. Ce sujet sort du cadre de ce livre. Cependant, il serait quelque peu irresponsable de ma part de manquer de l'aborder ici.

Des personnalités comme Edgar Allan Poe ou Thomas Jefferson se sont presque ruinées au jeu. Les dettes de jeu ont brisé bien des familles. Que vous soyez novice, joueur occasionnel ou pilier de casino, il importe que vous sachiez reconnaître les signes d'une dépendance vis-à-vis du jeu. Ainsi, par exemple, vous pouvez déjà vous considérer comme un joueur pathologique si :

- ✓ Vous jouez pour fuir d'autres problèmes de votre existence.
- ✓ Vous mentez quand on vous demande si vous jouez souvent ou quelles sommes vous misez.
- ✓ Pour pouvoir continuer à jouer, vous payez en retard votre loyer ou certaines factures.
- ✓ Vous empruntez à des amis ou à des proches pour couvrir vos dettes de jeu.

Si vous croyez avoir déjà un problème avec le jeu, vous n'êtes pas le seul. Il existe des moyens de lutter contre cette dépendance et de résoudre vos problèmes de dettes. Vous pouvez, par exemple, rechercher sur Internet des sites consacrés aux joueurs anonymes. Vous y trouverez de l'aide et des réponses à vos questions. Pour plus de renseignements à ce sujet, voir l'annexe B.

L'aspect fiscal

Le jour où, avec un ami, j'ai compris la méthode pour compter les cartes, nous sommes allés nous exercer aux tables de black jack, et nous avons tous les deux gagné. Je me souviens très bien qu'au moment de quitter le casino, mon ami, tout en fourrant dans son blue jean les 80 dollars qu'il venait de gagner, m'a dit : « Le plus beau, avec cet argent, c'est qu'il n'est pas impossible. »

En l'occurrence, il s'est trompé, car aux États-Unis les gains au jeu sont imposables (comme le dit une maxime : il n'y a que deux choses sûres dans la vie, la mort et l'impôt). En France, en revanche, ils ne le sont pas, du moins pour le moment. Il importe cependant d'examiner l'aspect fiscal de plus près, afin que vous puissiez remplir convenablement votre déclaration d'impôt le moment venu.

En France

En France, les gains au jeu sont théoriquement exonérés d'impôt.

Lorsqu'un paiement sur les jackpots et autres lots dépasse 1 500 euros, une retenue de 10 % est applicable au titre de la contribution sociale généralisée. Le prélèvement est effectué par le casino, pour le compte du Trésor public. Par ailleurs, un changement positif dans votre situation financière peut parfois attirer l'attention de l'administration fiscale. Si vous gagnez gros, conservez la trace du paiement, afin de pouvoir justifier votre situation en cas de contrôle.

Enfin, le gain d'une très grosse somme augmente votre patrimoine, si bien que vous pouvez vous retrouver redevable de l'impôt de solidarité sur la fortune.

Chapitre 5

Les bonnes manières au casino

Dans ce chapitre

- Soyez présentable et modérez vos vices
- Sachez vous conduire
- N'oubliez pas les pourboires
- N'essayez pas de tricher

Les bonnes manières ? Vous venez chercher ici des trucs pour gagner aux cartes, pour augmenter vos chances, et je vous parle de bonnes manières ? Est-ce que les dames doivent lancer les dés les premières ? Est-ce que je vais vous demander de tenir vos cartes en levant le petit doigt ?

Au casino, mieux vaut connaître la règle du jeu et savoir miser à bon escient, mais cela ne suffit pas. Savoir se conduire est tout aussi important. Ici, je me propose d'élargir la notion de *bonnes manières* pour y inclure l'*étiquette* du casino. En effet, il s'agit aussi de savoir vous conduire avec les autres joueurs, avec le croupier et avec les serveurs. Les bonnes manières, ce ne sont pas seulement les règles de politesse, ce sont aussi les façons d'agir et de se comporter en usage au sein d'une culture particulière ou d'une certaine catégorie de personnes. Or, le casino a sa propre culture et son propre code de conduite sociale (pour ne pas parler des aspects légaux). Avant de goûter aux joies du casino, vous devez impérativement en prendre connaissance.

Dans ce chapitre, vous allez découvrir le code de conduite applicable dans les casinos. L'étiquette consiste en premier lieu à respecter les autres joueurs et à ne pas tricher (vous avez certainement vu assez de westerns et de films de gangsters pour savoir que ce sujet n'est pas à prendre à la légère). Cependant, il ne s'agit pas simplement de suivre certaines règles. Il s'agit aussi de sentir les choses, d'être *dans le coup*. C'est pourquoi je vous prodigue aussi des conseils concernant les pourboires à verser au personnel et la bonne façon de communiquer avec votre entourage au milieu d'une partie. Mais je ne vous demande pas de lever le petit doigt. Promis.

Qu'allez-vous porter ?

Dans les films, James Bond porte toujours un smoking quand il entre dans un casino. À Las Vegas, Frank Sinatra et Dean Martin portaient la cravate et se coiffaient d'un feutre. On n'imagine pas une femme se montrer à la roulette sans ses paillettes et ses plus beaux bijoux.

Effectivement, le code vestimentaire traditionnel des casinos ressemble davantage à celui de l'opéra qu'à celui d'un club de bowling. Les joueurs traditionnels ont tendance à se mettre sur leur trente-et-un. Cependant, aujourd'hui, les casinos sont devenus bien plus laxistes, surtout aux États-Unis, où les T-shirts, les débardeurs et les tongues ont aujourd'hui tendance à l'emporter en nombre sur les tenues plus formelles.

Les codes vestimentaires, écrits ou tacites, restent en vigueur dans certains casinos. Lisez donc ce qui suit afin d'être sûr de ne pas vous faire remarquer dans un sens défavorable.

Soyez à l'aise, mais pas trop quand même

Que ce soit pour jouer, pour dîner au restaurant ou pour faire le tour du propriétaire, la plupart des gens préfèrent rester décontractés, surtout dans la journée. Dans certains pays, notamment aux États-Unis, la plupart des établissements tolèrent désormais même les tenues les plus *sport* : débardeurs, T-shirts, tongues, etc. En France, une tenue correcte est tout de même exigée, même dans la journée. Sachez trouver les limites. Si vous entrez au casino en étant vêtu de façon vraiment désinvolte, vous risquez de vous sentir mal à l'aise. Et si vous tenez à ce que le personnel soit aux petits soins avec vous et vous prodigue des avantages, habillez-vous assez dignement pour le mériter. Soyez à l'aise, mais pensez aussi que vous allez rencontrer du monde.



De façon générale, dans la journée, un homme portera une chemise, un pantalon et des chaussures, et une femme adoptera de préférence une tenue de ville. Le soir, la tenue sera plus habillée.



Les casinos font tout ce qu'ils peuvent pour réguler la température des salles de jeux, mais vous ne pouvez pas savoir à l'avance si cette température vous conviendra tout à fait. En Amérique du Nord, il n'est pas rare que l'on force un peu sur la climatisation : il sera donc plus prudent d'emporter un pull ou un blouson.

Votre tenue de soirée

Souvent, le soir, l'ambiance du casino change du tout au tout, surtout le week-end, dans les plus grands établissements et sur les paquebots. En soirée, les gens sont plus habillés. Il ne faut pas oublier qu'ils viennent souvent d'un spectacle, ou se rendent ensuite dans un night-club. Ajoutez à cela que les restaurants les plus proches sont souvent les plus chics.

Vous n'êtes pas obligé de porter un smoking ou une robe longue, mais il est vrai aussi que l'habillement fait partie de l'ambiance du casino. Préparez-vous pour votre soirée au casino comme vous le feriez pour vous rendre à une belle soirée mondaine ou à un concert symphonique. Pour les hommes, une tenue de soirée est vivement conseillée (les exigences de tenue vestimentaire étant bien moins strictes aux États-Unis). Bien sûr, vous n'allez ni au travail ni à un enterrement. Donnez-vous plutôt un air de fête !



Si vous sortez en ville et si vous ne savez pas très bien quelle tenue choisir, le concierge de votre hôtel sera certainement d'excellent conseil. Il connaîtra forcément les codes vestimentaires en usage et saura vous aider à éviter de commettre un impair. Si vous n'êtes pas à l'hôtel, une autre solution consiste à interroger tout simplement les hôtes ou les portiers du casino.

Vous fumez ?

Même dans les pays qui interdisent de fumer dans les lieux publics, vous pouvez généralement fumer au casino, sauf dans les zones non-fumeurs. Nombreux sont les joueurs qui ne peuvent jouer qu'en fumant. Si vous en faites partie, vous ne vous sentirez pas seul au casino. Avant de sortir votre briquet, vérifiez tout de même que vous n'êtes pas à une table de non-fumeurs ou dans une zone non-fumeurs. Enfin, vous devez savoir que les bonnes manières consistent aussi à demander à vos voisins de table si la fumée ne les dérange pas.

À l'heure actuelle, avec l'évolution de la législation anti-tabac, de plus en plus de casinos restreignent la possibilité de fumer. Renseignez-vous pour ne pas vous retrouver pris au dépourvu. Dans les restaurants et les bars, repérez également la signalisation ou posez la question à un membre du personnel.



Si vous n'êtes pas fumeur, ne comptez pas sur les systèmes d'aération pour évacuer la fumée de l'air ambiant. Si vous jouez dans un casino ancien, si les plafonds des salles de jeux sont bas et s'il n'y est pas interdit de fumer, il y a de fortes chances pour que l'air y soit passablement enfumé. Dans ce genre d'établissement, si vous êtes sensible à la fumée, ou si vous êtes asthmatique,

par exemple, ne croyez pas que le choix d'une table de non-fumeurs sera pour vous une solution acceptable.

Au casino, pour le tabac comme pour tout le reste, il existe des règles tacites à respecter, notamment les suivantes :

- ✓ Lorsque la cigarette est autorisée, le cigare ne l'est pas toujours : vérifiez.
- ✓ Souvent, les serveurs peuvent acheter des cigarettes pour vous : vous risquez simplement de les payer plus cher que d'habitude. Pour le dérangement, n'oubliez pas de leur donner un bon pourboire.
- ✓ À certains jeux, le croupier vous demandera de faire très attention avec votre cigarette. Si vous jouez au craps, par exemple, n'avancez jamais votre cigarette au-dessus du tapis, car une malencontreuse chute de cendres pourrait faire des dégâts.

À boire, à boire !

Le jeu et la boisson semblent aller de pair. Ne soyez donc pas surpris de constater qu'aux tables de jeux et aux machines à sous aussi bien qu'au restaurant ou au bar, non seulement il est permis de boire, mais certains vous diront que c'est même encouragé. En fait, tout dépend où : dans certains casinos, les boissons sont payantes, et parfois même les boissons alcoolisées sont interdites.

Il faut savoir que l'alcool efface les inhibitions. Il délie les langues, mais aussi les bourses, et les casinotiers le savent pertinemment. Par conséquent, un certain nombre de casinos encouragent sa consommation.



Il y a lieu de le rappeler ici : quand vous jouez, veillez à contrôler votre consommation d'alcool. En restant sobre, vous jouerez mieux, mais vous éviterez aussi de perdre vos repères, de parler trop et de vous attirer quelques problèmes avec le croupier, avec les autres joueurs et avec les agents de la sécurité.

Sachez bien vous tenir à table

C'est essentiellement dans le contexte du jeu que vous avez affaire aux autres joueurs. C'est une des raisons pour lesquelles, qu'il s'agisse du poker, du black jack, du baccarat ou de la roulette, vous avez intérêt à connaître non seulement les règles du jeu, mais aussi les règles de conduite applicables avant, pendant et après la partie. Ces dernières concernent le respect et la

considération que vous devez témoigner à chacun des participants, et elles servent aussi à éviter que l'on triche.

Connaissez vos limites

Avant de changer votre argent contre des jetons, assurez-vous d'avoir bien assimilé les règles du jeu. Même dans des jeux aussi banals que le black jack et le vidéo poker, il peut exister des règles inhabituelles et il peut arriver que certaines règles changent légèrement. Évitez tout malentendu, en vous assurant que le jeu proposé est bien celui que vous pensiez. Demandez au donneur de vous résumer le jeu (le meilleur moment, c'est pendant qu'il bat les cartes). Souvent les règles sont écrites, il vous suffit de les lire avant de commencer à jouer.



Avant de vous asseoir à une table, vérifiez toujours quelles sont, à cette table, la mise minimale et la mise maximale. Ces limites sont généralement indiquées en petit, au bord de la table. Miser 5 euros pour s'entendre dire par le croupier que vous êtes assis à une table où les mises sont au minimum de 100 euros, voilà une situation qui peut être passablement humiliante.

Avant de vous asseoir

Il est normalement possible de s'asseoir à n'importe quelle table ou devant n'importe quelle machine à sous, à partir du moment où l'on trouve un siège vacant. Il convient cependant d'être averti :

- ✓ S'il y a du monde autour de la table, demandez s'il reste une place (une chaise vide peut être celle d'un joueur qui est simplement parti aux toilettes). Au craps, il n'y a souvent ni chaises ni tabourets, donc rien ne vous permet de savoir à première vue si vous pouvez vous incruster. En cas de doute, posez la question au donneur, ou au croupier si la table est complète. Au black jack, si vous voyez un croupier mélanger les cartes, patientez avant de miser.
- ✓ Comme vous le découvrirez aux chapitres 7 (pour le black jack) et 8 (pour le craps), certains jeux présentent des cycles naturels. Si des gros parieurs se trouvent autour de la table qui vous intéresse, ne vous installez pas au milieu d'une partie sans en avoir demandé poliment la permission. Les joueurs sont parfois superstitieux, et si des mises importantes sont en jeu, ils préféreront que vous attendiez. Au black jack, attendez que les cartes soient brassées, afin de ne pas altérer leur *ordre sacré*. Au craps, attendez le prochain jet de dés.



- ✓ Au moment où vous allez vous asseoir, vous allez devoir changer votre argent liquide contre des jetons, sauf si vous apportez des jetons d'une autre table. Il vous suffira de placer votre argent sur la table (mais pas là où les joueurs misent) : le croupier vous donnera l'équivalent en jetons.

Tu ne toucheras pas... et les autres commandements de ces tables

À certains jeux, il existe une codification stricte des gestes que vous avez le droit de faire avec vos mains (je parle bien des mains que vous avez à l'extrémité des bras, pas des mains constituées de cartes), et ce, pour une raison simple : les casinotiers ne souhaitent pas que vous puissiez perturber le cours de la partie, ou, pire, que vous puissiez tricher. Pour chaque jeu, vous pourrez prendre connaissance du protocole associé en lisant le chapitre correspondant. Dans l'immédiat, sachez que l'on surveille de près la façon dont vous manipulez les cartes, les dés et les jetons.

- ✓ Au craps, ne touchez pas les dés, sauf si c'est votre tour de les lancer.
- ✓ Aux jeux de cartes, lorsque les cartes sont retournées, et dès qu'elles sont en contact avec le tapis, ne les touchez jamais.
- ✓ Dès que la partie est commencée, si vous avez misé, vous n'avez plus le droit de toucher la table, pas même pour arranger une pile de jetons qui se serait écroulée (au craps, il existe quelques exceptions à cette règle).
- ✓ Ne touchez les cartes que d'une main (cette règle a pour but d'empêcher les substitutions de cartes).
- ✓ Comprenez et utilisez tous les signaux et gestes qui font partie du jeu (même si le croupier et les autres joueurs peuvent vous aider, il est indispensable que vous connaissiez les règles avant de rejoindre la table).
- ✓ Ne faites rien qui puisse entraîner la moindre altération ni la moindre marque sur les cartes : ne les courbez pas, ne les tordez pas, ne les grattez pas avec votre ongle.
- ✓ Ne donnez pas aux autres joueurs des conseils non sollicités. Même si vous avez une bonne stratégie à proposer, les joueurs ne seront sans doute pas disposés à l'accepter ni à apprécier votre geste généreux. Et supposez qu'ils l'acceptent et qu'ils perdent : vous devinez qui sera le responsable ?
- ✓ Si vous êtes venu avec un ami, n'oubliez pas cependant que les sièges autour de la table sont réservés aux joueurs. Néanmoins, s'il n'y a pas

affluence, les non-joueurs peuvent s'asseoir, à condition qu'ils libèrent leurs places dès que la table commence à se remplir.

- ✓ À la fin d'une main, tenez vos cartes devant vous : ne les tendez pas au donneur.
- ✓ Certains fanatiques des machines à sous ou du vidéo poker jouent sur deux ou plusieurs machines à la fois. Avant de vous asseoir devant une machine, assurez-vous que personne ne s'en sert : certains fauves n'admettent pas que l'on pénètre sur leur territoire.

Distribuez des pourboires

Les pourboires, c'est un sujet délicat. Pendant des années, ma spécialité a été le black jack. Chaque pourboire que je donnais réduisait d'autant ma faible marge. En distribuant des pourboires, je risquais à tout moment de faire de mon gagne-pain une activité déficitaire.

Cependant, pour la plupart des joueurs, le casino n'est pas le bureau, et le jeu n'est pas un métier. C'est plutôt une distraction. De la même manière que vous laissez un pourboire au serveur du restaurant, à l'employé du vestiaire ou au chauffeur de taxi, la coutume veut que vous prodiguez également des libéralités aux employés du casino.



Le pourboire n'est jamais une obligation. Néanmoins, au casino, la coutume veut que l'on distribue des pourboires. La plupart des employés des casinos comptent pour une part non négligeable sur les pourboires pour compléter leurs salaires. On n'oublie pas le personnel quand on gagne un jackpot, par exemple. À la roulette, il est d'usage de laisser au personnel la mise d'un numéro plein. De façon générale, on donne également un pourboire aux serveurs. Certains joueurs ont peut-être le sentiment que le personnel prend l'habitude de recevoir des pourboires et s'attend à les recevoir (quand il ne les exige pas carrément) même lorsque cela n'est pas justifié. Je pense tout de même que, le plus souvent, les employés font le maximum pour vous rendre le casino agréable. Par conséquent, n'oubliez pas les pourboires, et ainsi peut-être augmenterez-vous vos chances de créer un karma favorable !

Donnez un pourboire au croupier

Vous avez sans doute l'habitude de laisser un pourboire à un serveur, à une femme de ménage, à un coursier ou à un chauffeur. Cependant, les croupiers, vous n'en rencontrerez qu'au casino. À quel moment doit-on leur graisser

la patte ? Combien doit-on donner ? Comment l'argent est-il partagé ? Nous allons traiter plus précisément ces questions.

Le sens du partage

Les pourboires représentent la plus grande partie du revenu d'un croupier. Cependant, la logique du casino n'est pas nécessairement celle du restaurant. Au casino, les pourboires font généralement l'objet d'un partage, et il existe une bonne raison à cela.

- ✓ Le partage permet d'éviter qu'un croupier soit tenté de tricher au bénéfice d'un joueur.
- ✓ Le partage permet une situation plus équitable, sachant que certains officient à des tables où les mises sont réduites, tandis que d'autres ont affaire à des gros joueurs qui leur cèdent des jetons de 100 euros comme si c'étaient des petites pièces.

De façon générale, les pourboires sont distribués à chaque changement d'équipe. Cela permet un calcul journalier simple pour tous les employés qui ont travaillé dans le même créneau horaire.

Si vous vous imaginez que vous n'avez pas besoin de laisser un pourboire à votre croupier, vous risquez d'avoir des surprises. Certains croupiers deviennent particulièrement cassants dès qu'un gagnant ne se montre pas enclin à partager sa chance.



La première question est donc celle-ci : dans quelles circonstances doit-on laisser un pourboire au croupier ? La règle habituelle, c'est de le faire quand vous gagnez, bien que le croupier ne soit pas responsable de vos gains ni de vos pertes. Le pourboire ne change pas la cote et ne vous permet pas d'obtenir de meilleures cartes, c'est simplement une façon de montrer que vous savez apprécier les choses et de bien disposer le personnel envers vous. Si vous voulez que l'on vous aime, montrez-vous généreux, même si vous perdez.

Comment vous y prendre

La méthode la plus courante, pour donner un pourboire au croupier, consiste à ajouter pour lui un supplément à votre mise. Cela vous permet de faire de votre croupier un *partenaire* sur cette main. En général, les croupiers aiment qu'on leur permette de participer au jeu.



Une autre pratique courante consiste à donner au croupier un ou deux jetons au moment où vous quittez la table, après avoir ramassé vos gains. Veillez à mettre de côté pour le croupier quelques-uns de vos nombreux petits jetons, avant qu'il ne vous les échange tous contre des jetons de plus grande valeur.

Combien faut-il donner ?

Au casino, il n'existe pas de règle en la matière. Les pourboires dépendent généralement de vos mises et de vos gains. Malheureusement, les joueurs ont tendance à donner trop – et à gagner moins que ce qu'ils pensaient.

Ainsi, par exemple, supposons que vous misiez 10 euros sur chaque main au black jack (en général, sept joueurs). Vous décidez de ne donner un pourboire que lorsque vous obtiendrez un black jack (un as et une figure ou un 10). Sachant que vous toucherez 5 euros (les enjeux étant de 3 contre 2), vous partagez cela avec le croupier de la façon suivante : vous placez une mise de 5 euros pour lui sur la prochaine main. Pour le croupier, cela représente environ 15 euros de pourboire à l'heure (soit un pourboire toutes les vingt minutes).

Sur le même laps de temps, votre espérance de perte est de 6,70 euros (en supposant que vous maîtrisiez la stratégie de base exposée au chapitre 7). Ainsi, votre modeste pourboire consiste à donner au croupier deux fois plus d'argent que ce que vous perdez, et si chacun à votre table fait de même, le croupier touchera en moyenne près de 100 euros de pourboire en une heure !



Maintenant que je viens de vous expliquer ce qu'il *ne faut pas* donner, vous vous demandez toujours ce qu'il faut donner. Conformez-vous aux règles suivantes :

- ✓ **Considérez qu'un pourboire est comme une gâterie que l'on donne à un chien.** Ce n'est pas la quantité qui importe, mais plutôt la fréquence. Un chien montrera autant d'enthousiasme pour une miette que pour un gros morceau. Par conséquent, ne distribuez que de toutes petites sommes.
- ✓ **Prenez tout de suite le bon pli.** Dès que vous vous installez à une table, placez une petite mise pour le croupier : ce sera toujours apprécié.
- ✓ **Faites amende honorable.** Si le croupier n'est pas sympathique, un pourboire peut être un bon moyen de le mettre dans de meilleures dispositions. Mais si vous ne voyez pas les choses ainsi, ou si vous pensez tout simplement qu'il ne le mérite pas, alors, ne lui donnez rien.
- ✓ **Gardez la trace des pourboires que vous donnez.** Quand vous en aurez fait l'addition, vous risquez d'être surpris du résultat. Le plus important est d'en garder une estimation globale.

Il n'existe pas un règlement à respecter en la matière. Un croupier ne vous expulsera jamais parce que vous avez refusé de lui donner un pourboire. Ne faites pas des conseils que je vous donne des instructions à suivre scrupuleusement. Prenez modèle sur des joueurs plus expérimentés que vous, et, bientôt, vous serez en mesure de faire la part des choses. Vous

apprendrez aussi, et ce n'est pas moins important, à adopter en matière de pourboire une politique adaptée à votre personnalité et à votre budget.

Donnez un pourboire aux autres employés du casino

Du voiturier au serveur, vous aurez affaire à un certain nombre d'employés du casino qui attendront de vous un geste. Certains dispensent un service de type universel, comme le personnel de ménage, tandis que d'autres, comme les employés des machines à sous, font l'originalité du casino.

Dans cette section, nous allons passer en revue les situations dans lesquelles vous pouvez être amené à verser un pourboire quand vous serez au casino. Le tableau 5-1 récapitule les montants types des pourboires pour toutes les catégories d'employés à votre service.

Tableau 5-1 Des pourboires appropriés

Métier	Pourboire type	Pourboire versé par un gros joueur
Barmans	1 euro	5 euros
Serveurs de cocktails	1 euro	5 euros
Croupiers	2 à 10 euros	25 à 100 euros
Porteur de l'hôtel	1 à 2 euros par objet Plus pour les valises lourdes	3 à 5 euros par objet Plus pour les valises lourdes
Chauffeurs (voitures de place)	5 euros minimum	10 euros minimum
Femmes de ménage	1 euro par nuitée	5 euros par nuitée
Service dans les chambres	15 % de la note	20 % de la note
Serveurs du restaurant	15 % de la note	20 % de la note
Employés des machines à sous, du keno et du bureau de change	1 à 5 euros	10 à 25 euros
Chauffeurs de taxi	2 euros minimum	5 euros minimum
Voituriers, chasseurs	1 à 2 euros	5 à 20 euros

Pour les pourboires à verser aux différents employés du casino, ainsi qu'aux employés de l'hôtel, du restaurant et du bar s'il s'agit d'un hôtel casino, soyez attentif aux recommandations suivantes :

- ✓ **Les serveurs de cocktails.** Les casinos offrent souvent des boissons gratuites aux joueurs. Les serveurs, à l'instar des autres employés, touchent des salaires peu élevés. Ils sont donc rémunérés en grande partie au pourboire. Selon les premiers pourboires que vous leur donnerez, les serveurs vous rendront l'ambiance sèche et tendue, ou agréable et chaleureuse. Il est approprié de laisser 1 euro pour une ou deux consommations. Vous pouvez toujours donner des jetons de jeu en guise de pourboire.
- ✓ Un serveur se rappelle de votre commande grâce à votre localisation dans la salle. Chaque serveur couvre sa propre zone. Par conséquent, si vous vous déplacez, n'attendez pas d'un serveur qu'il vous retrouve et qu'il vous apporte votre consommation.
- ✓ **Les employés des machines à sous.** Vous pouvez leur donner un pourboire à n'importe quel moment, mais ils ne l'attendent normalement que lorsque vous touchez le plus gros jackpot. Pour l'employé qui vous paye, le pourboire représente habituellement entre 1 et 3 % du gain. Toutefois, la somme est à votre discrétion, sachant que l'employé fait le même travail en vous payant 2 000 ou 20 000 euros.
- ✓ **Le personnel de la sécurité.** Les agents de la sécurité doivent assister à toutes les transactions monétaires liées aux machines à sous, et l'employé qui assiste à votre transaction peut accepter un pourboire au titre de ce service. En général, il est correct de lui reverser un pourboire modeste (1 % du jackpot) au moment où vous en versez un à l'employé des machines à sous, sachant qu'ils sont là tous les deux et que l'un des deux est armé.
- ✓ **Le reste du personnel.** Comme partout dans l'hôtellerie et la restauration, le personnel du casino compte sur vos libéralités, dont l'importance dépendra du standing de l'établissement. Par conséquent,

Les domestiques les plus riches du monde

Un pourboire n'est jamais obligatoire. Si le service laisse à désirer, ne vous sentez aucune obligation en la matière. En revanche, si un employé du casino est aux petits soins avec vous, ou s'il est particulièrement amusant, sachez mettre la main à la poche. Ne le faites pas de façon compulsive, ni parce que vous

avez mauvaise conscience. Dans certains casinos haut de gamme comme le Wynn, les croupiers terminent leur journée avec plus de 300 dollars de pourboires en poche, les serveurs de cocktails se font environ 125 000 dollars par an, et les voituriers 150 000 dollars.



même si vous avez l'habitude de donner 1 euro au voiturier de votre restaurant préféré pour qu'il vous gare votre BMW, multipliez cette somme au moins par cinq si vous vous rendez au Caesars Palace au volant d'une Ferrari de location. Faites de même pour les autres services.

- ✓ Pensez à vous approvisionner en pièces de monnaie et en petits billets de banque avant d'arriver sur place. Vous pourrez, à chaque occasion, les distribuer en un clin d'œil avec élégance comme James Bond.

Ne donnez pas l'impression que vous trichez

La triche dans les casinos est un sujet qui mériterait un livre tout entier, compte tenu de sa longue et sombre histoire. Cependant, il est bon qu'en tant que néophyte parmi les joueurs, vous preniez connaissance de certains faits et que, d'un certain point de vue, vous vous sentiez concerné.

Avec tout cet argent qui circule, le casino attire inévitablement les tricheurs. Si cela peut vous rassurer, le casino, de son côté, ne peut pratiquement pas tricher avec vous. De nos jours, les commissions sur les jeux et la concurrence entre les établissements sont un gage d'équité, sans compter que les casinos n'ont pas de raison de tricher. La théorie des probabilités leur garantit des profits à long terme. La triche continue néanmoins d'exister – des deux côtés de la table – mais pas comme vous pourriez le penser. Il arrive que des croupiers soient pris en flagrant délit de triche, mais un croupier qui triche le fera rarement aux dépens des joueurs de sa table. Il essaiera plutôt d'escroquer le casino, par exemple en escamotant un jeton ou en surpayant un complice.

Naturellement, le temps où les tricheurs risquaient de finir à la potence est révolu. Les clients malhonnêtes ne risquent plus, non plus, de se retrouver les pieds dans le ciment.



Même si vous ne craignez plus de finir prématurément vos jours au fond de la rivière, ne vous y trompez pas : la triche au jeu est un grave délit. Si vous vous faites prendre à tricher, vous risquez la prison !

Sans doute ne vous imaginez-vous pas un instant en train de tricher, d'aucune manière. Cependant, si vous consacrez un certain nombre d'heures aux jeux d'argent, vous risquez d'en avoir un jour ou l'autre la tentation. Il peut arriver aussi qu'un croupier vous reverse trop, ou qu'une machine à sous, en raison d'un dysfonctionnement, rejette quelques pièces supplémentaires.

Perdez comme un champion

Quand on gagne, il est facile d'être magnanime. Quand on perd, il est plus difficile de rester élégant. Vous ne pouvez pas agir sur la chance, mais vous êtes responsable de votre attitude. Soyez bon perdant, vous vous ferez plus facilement des amis et cela vous aidera aussi à gagner sur le long terme. En effet, vos émotions font tout de même partie des rares facteurs sur lesquels vous pouvez exercer un certain contrôle quand vous jouez. Par conséquent, plutôt que de laisser un avantage supplémentaire à la maison, restez digne.

Comprenez-moi bien. Je ne parle pas d'une discipline mentale qui vous permettrait comme par magie de changer les cartes. Mon idée est que vos succès à long terme dépendent de la manière dont vous êtes capable d'affronter l'adversité.

Russ Hamilton, vainqueur d'un championnat mondial de poker en 1994, est généralement

considéré comme un des meilleurs joueurs du monde. Or, il affirme lui-même qu'il doit sa réussite au poker à sa capacité de conserver une attitude appropriée. D'après Russ, vous devriez vous poser les questions suivantes :

- ✓ Quand vous perdez, vous plaignez-vous ?
- ✓ Avez-vous tendance à dire que vous n'avez jamais de chance ?
- ✓ Critiquez-vous les autres joueurs quand ils vous battent ?
- ✓ Faites-vous l'idiot à table ?

Si vous avez répondu *oui* à ne serait-ce qu'une seule de ces questions, vous n'êtes pas dans les meilleures dispositions pour gagner. Une attitude négative n'est pas ce qui vous permettra de gagner de l'argent, elle risque plutôt de vous en coûter.

Vous pouvez aussi être confronté, à un moment donné, à des règles qui vous sembleront peut-être curieuses, mais dont l'application permet d'éviter des situations dans lesquelles on vous soupçonnerait de vouloir tricher. Prenons l'exemple des marques sur les cartes. Si, dans la dernière main, vous avez laissé l'empreinte d'un doigt gras sur la reine de cœur, c'était sans doute fortuit, mais le personnel risque de très mal prendre le fait que vous ne vous soyez pas convenablement lavé les mains après avoir mangé du fromage.

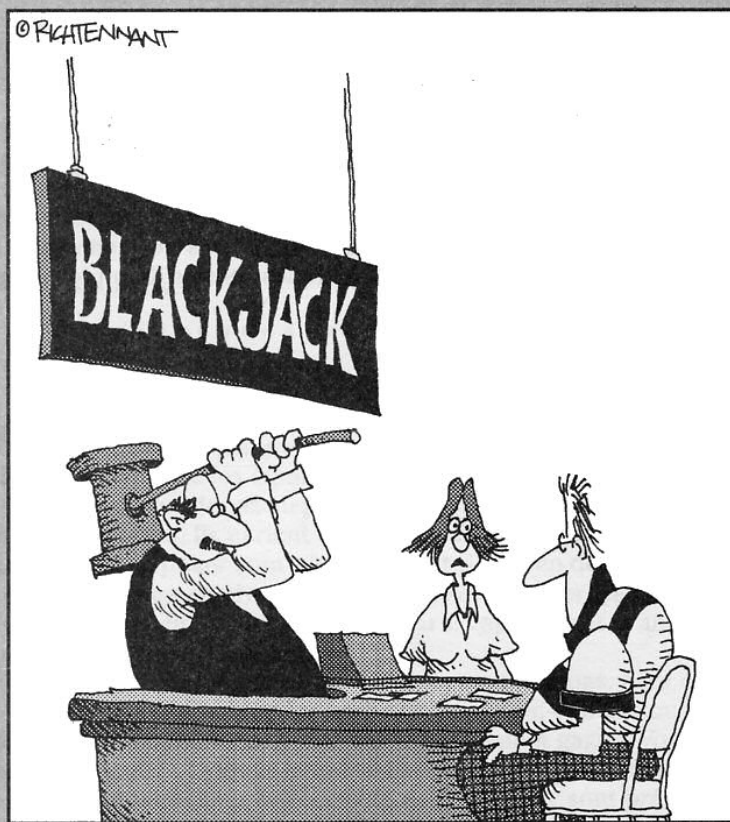
Pour empêcher que des joueurs puissent tricher, les casinos prennent un certain nombre de mesures. Parmi les exemples qui suivent, certains ont déjà été mentionnés précédemment dans ce chapitre, mais il n'est pas inutile de les répéter.

- ✓ De façon générale, le personnel du casino a le droit de demander à un joueur de sortir, à tout moment et pour n'importe quelle raison. Si les employés soupçonnent un client de tricher, ils peuvent le retenir, et éventuellement le faire arrêter.

- ✓ Même si le personnel du casino fait de son mieux pour rester aimable, il n'apprécie pas du tout que l'on bouscule les tabous. Les employés savent bien qu'un néophyte risque de mettre les pieds dans le plat de temps à autre, mais celui qui se fait remarquer plusieurs fois finit par se voir mettre à la porte.
- ✓ Le vol est un problème que les casinos ne prennent pas à la légère, même s'ils ne sont pas directement menacés. Il ne se passe pas une journée sans qu'un joueur soit surpris à tenter d'escamoter des jetons des piles des autres joueurs. C'est surtout au craps et à la roulette que vous risquez de vous faire ainsi voler, car ce sont des jeux où votre attention se porte souvent ailleurs que sur votre pile de jetons.
- ✓ L'utilisation des téléphones portables à l'intérieur des salles de jeux n'est pas toujours autorisée.
- ✓ Pour se protéger des tricheurs, les casinos investissent des millions dans les systèmes de sécurité. Ces systèmes, vous pouvez vous-même en tirer parti. Ainsi, par exemple, si vous pensez qu'un donneur s'est trompé, la vidéo permet de voir ce qui s'est réellement produit. Et la vidéo ne ment pas.

Deuxième partie

Aux tables de jeux



« Je suis sûr qu'il plaisante. Mais, pourquoi
ne lui demandes-tu pas simplement
une autre carte ? »

Dans cette partie...

Nous allons faire le tour des tables ! Du craps à la roulette en passant par le black jack, le poker et d'autres jeux plus exotiques (comme le Stud Poker des Caraïbes, le Let It Ride et le Pai Gow), nous allons passer en revue tous les jeux de table. Pour chaque jeu, je vous propose un aperçu, une formation express, une stratégie d'initié pour augmenter vos chances de gagner – ou de limiter vos pertes – et je vous fais partager quelques secrets de professionnels.

Chapitre 6

Un jeu où l'on bluffe : le poker

Dans ce chapitre

- Maîtriser les bases du poker
- Comprendre les enjeux
- Le Stud à sept cartes
- Le Texas Hold'em
- Le poker Omaha/8
- Éviter les erreurs au poker

Aujourd'hui, de tous les jeux du casino, le poker est probablement le plus prisé. Qu'est-ce qui rend le poker si fascinant et si attractif ? C'est un jeu qui sollicite les émotions et l'énergie, bien davantage que les autres jeux. Quand vous jouez au poker, ce n'est pas contre la maison mais contre d'autres joueurs. Ils parient *leur propre* argent pour essayer d'avoir *le vôtre*. Les parties de poker sont généralement riches en démonstrations d'émotions. Chaque joueur a sa propre personnalité et sa propre façon de jouer, et c'est cette diversité qui fait du poker un jeu si captivant et si amusant.

Pourquoi ne pas en être ? Mais avant de sauter le pas, lisez donc ce chapitre. Vous pourrez ainsi assimiler les bases du poker, et cela vous évitera de perdre inconsidérément votre argent chèrement gagné. Vous y apprendrez aussi quelques tactiques bien utiles et les meilleures façons de jouer. Enfin, les variantes les plus courantes du poker y sont présentées plus en détail : le Stud à sept cartes, le Texas Hold'em et l'Omaha. Pour chaque jeu, je vous présente des stratégies de base (si vous vous intéressez plus particulièrement au poker, vous pouvez aussi consulter l'ouvrage *Le Poker pour les Nuls*, dans la même collection).

Le B.-A.-BA du poker

Dans ce chapitre, vous allez découvrir deux des jeux de poker les plus pratiqués dans les casinos : le Stud à sept cartes et le Texas Hold'em. Je vous présente aussi quelques autres variantes. Cependant, dans cette première section, nous allons étudier ce qui est commun à tous les types de poker. Nous allons également voir en quoi le poker du casino est différent du poker tel qu'il se joue à la maison entre amis. Pour commencer, voici quelques principes élémentaires sur lesquels vous ne devez pas faire l'impasse :

- ✓ Au poker, il s'agit de gagner le pot en obtenant la plus forte main (ou, dans certaines variantes, la plus faible) ou en persuadant les autres joueurs que vous l'avez.
- ✓ Le pari est un élément essentiel à ce jeu.
- ✓ Au casino, pour miser, on met sur la table non pas de l'argent mais des jetons.
- ✓ Au casino, le donneur est toujours un croupier professionnel.
- ✓ Le donneur distribue la donne dans le sens des aiguilles d'une montre, en utilisant un jeu de 52 cartes.
- ✓ Au casino, le poker se joue autour d'une table ovale, et le nombre de joueurs est compris entre sept et dix selon la version.
- ✓ Au casino, pour jouer au poker, vous devez vous adresser à un chef de salle, qui vous trouvera une table ou vous inscrira sur une liste d'attente.

Le règne du poker

Pendant longtemps, le poker est resté relégué aux arrière-salles enfumées. Actuellement, ce jeu connaît un essor sans précédent, et les grands casinos abritent de vastes salles de poker. De tous les jeux de cartes du casino, le poker est sans conteste celui qui domine. Aux États-Unis, c'est le roi des jeux par excellence. Grâce à la télévision, des champions de poker comme Phil Hellmuth, Annie Duke ou Doyle Brunson sont devenus des icônes au même titre que les stars du rock. L'engouement des Américains pour le poker est tel que les jetons

de poker y sont devenus un cadeau de Noël de prédilection pour les hommes (et même pour les femmes).

Les champions que je viens de citer ont déjà leurs fans un peu partout dans le monde. Ben Affleck, Leonardo DiCaprio et Gérard Darmon sont eux aussi des passionnés de ce jeu, parmi d'autres comme Patrick Bruel, lequel n'aura pas attendu que le virus du poker traverse l'Atlantique pour devenir, parallèlement à ses succès dans le cinéma et la chanson, une vraie star... du poker !

Respecter la hiérarchie

Avant toute chose, il importe de connaître l'ordre des cartes. Pour la plupart des jeux de poker, on utilise un jeu de 52 cartes également réparties en quatre familles :

- ✓ Trèfles ♣
- ✓ Carreaux ♦
- ✓ Cœurs ♥
- ✓ Piques ♠

Cela fait donc 13 cartes par famille (A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2), toutes les couleurs ayant la même valeur (A = as, K = roi, Q = dame, J = valet). Avec un jeu de 52 cartes, le nombre de combinaisons possibles de 5 cartes dépasse 2 millions. Au poker, la valeur d'une main est fonction de la probabilité de l'obtenir.

L'as revêt une importance particulière, car c'est la carte de rang le plus élevé. Il peut cependant devenir la carte de rang le moins élevé dans une *roue* (5-4-3-2-A).



Abstenez-vous de vous asseoir à une table de poker tant que vous n'aurez pas bien compris ce qu'est un *max*. Le *max* (en anglais : *nuts*) est la combinaison la plus forte du tableau (la meilleure main possible). Pour pouvoir déterminer vos chances de gagner, il faut que vous connaissiez le classement des mains. La figure 6-1 représente le tableau complet des mains de poker, de la plus forte à la moins forte. Ce classement reste généralement constant quelle que soit la variante de poker choisie.

- ✓ **Quinte royale** : La meilleure main possible, formée d'un as, d'un roi, d'une dame, d'un valet et d'un 10 de la même famille. La *quinte royale* l'emporte sur toutes les autres mains. Quand deux joueurs ont chacun une quinte royale, ils sont à égalité. Aucune famille, ou couleur, ne vaut plus qu'une autre.
- ✓ **Quinte flush** : Une *quinte flush* est formée de cinq cartes de même famille dont les valeurs numériques se suivent. Ces cartes peuvent être aussi bien 6♣-5♣-4♣-3♣-2♣ que K♣-Q♣-J♣-10♣-9♣ ou toute autre succession de valeurs. Lorsque la plus forte des cinq valeurs successives est l'as, ce n'est plus une simple quinte *flush* mais une *quinte royale* (voir précédemment).
- ✓ **Carré** : On peut avoir un carré de rois, un carré de 8, etc. Plus le rang est élevé, plus forte est la main. Ainsi, par exemple, quatre dames l'emportent sur quatre valets.

Les mains de poker

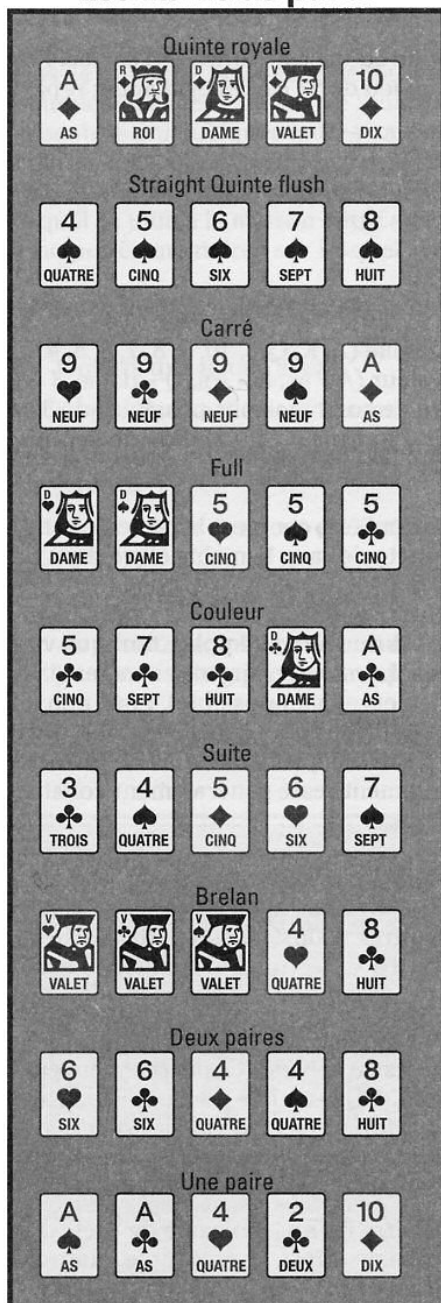


Figure 6-1 :
Les mains
de poker
par ordre
de valeur
décroissante.

- ✓ **Full** : Le *full* est une combinaison comportant trois cartes d'un même rang et une paire d'un autre rang : par exemple, trois valets et deux 8. La valeur du *full* dépend des trois cartes de même rang, et ne dépend pas de la paire. Ainsi, par exemple, un *full* de 5♥-5♣-5♠-3♥-3♦ l'emporte sur 4♦-4♣-4♠-A♦-A♥. En effet, les trois 5 battent les trois 4, même si l'as est la carte la plus forte du jeu.
- ✓ **Couleur** : On appelle *couleur* (ou *flush*) toute combinaison de cinq cartes de la même famille (l'ordre n'intervient pas). Lorsque deux ou plusieurs joueurs ont chacun un *flush*, la main qui l'emporte est celle qui comporte la carte la plus forte. En cas d'égalité, le critère est la deuxième carte la plus forte, puis la troisième, etc.
- ✓ **Suite** : Une *suite* (ou *quinte*) est constituée de cinq cartes formant une progression numérique. Les cartes ne sont pas nécessairement de la même famille. Lorsque deux ou plusieurs joueurs ont chacun une suite, c'est la suite comportant la carte la plus forte qui gagne. Ainsi, par exemple, une suite avec une dame Q♦-J♣-10♥-9♦-8♠ l'emporte sur une suite de 9, c'est-à-dire sur 9♠-8♦-7♠-6♥-5♣.
- ✓ **Brelan** : Le *brelan*, c'est trois cartes d'un même rang avec deux autres cartes ne formant pas une paire. Lorsque deux ou plusieurs joueurs ont chacun un brelan, c'est la série de trois cartes du rang le plus élevé qui l'emporte, quelles que soient les deux autres cartes. Ainsi, par exemple, K♦-K♥-K♠-4♠-2♦ l'emporte sur 9♦-9♥-9♣-8♠-7♠.
- ✓ **Deux paires** : *Deux paires*, c'est une paire d'un rang avec une paire d'un rang différent et une cinquième carte d'un rang encore différent. Lorsque deux ou plusieurs joueurs ont chacun deux paires, la main qui l'emporte est celle qui comporte la paire de plus haut rang. Ainsi, par exemple, K♦-K♥-2♠-2♣-7♦ l'emporte sur Q♦-Q♥-J♠-J♥-10♠, sachant qu'un roi vaut plus qu'une dame. La deuxième paire n'est déterminante que lorsque deux joueurs ont la même paire de plus haut rang. Ainsi, par exemple, 9♥-9♠-6♥-6♦-A♠ l'emporte sur 9♦-9♣-4♦-4♠-7♦. Lorsque deux joueurs ont les deux mêmes paires, c'est la cinquième carte qui est déterminante. Ainsi, par exemple, J♥-J♠-7♠-7♦-9♥ l'emporte sur J♠-J♦-7♥-7♠-5♥.
- ✓ **Une paire** : Une *paire*, c'est deux cartes d'un même rang avec trois cartes de rangs différents. La paire de rang le plus élevé gagne. Lorsque deux joueurs ont la même paire, la plus forte des trois autres cartes détermine la meilleure main.
- ✓ **La carte la plus forte** : La main de plus faible valeur est celle qui ne comporte aucune des combinaisons qui précèdent. Lorsque les joueurs n'ont que ce type de main, c'est la main comportant la carte la plus forte qui gagne.



Qui est le donneur ?

Ici, contrairement à vos parties de poker hebdomadaires entre amis, un donneur professionnel est indispensable. Celui-ci n'est pas intéressé au jeu (il est rémunéré par le casino et au pourboire). Son rôle est de vérifier que tous les joueurs respectent bien les règles du jeu, et que la maison a bien sa part du pot (la maison prélève une part de chaque pot : un montant prédéterminé, plafonné à 10 %, mais généralement bien inférieur).

Bien que le donneur en titre soit le croupier du casino, le rôle de donneur passe d'un joueur à un autre. Cette rotation est indispensable pour assurer l'équité du jeu. En effet, il est important pour un joueur d'être *en bonne position*, c'est-à-dire d'être l'un des derniers à jouer. La position du donneur est déterminée par un palet que l'on appelle le *bouton*. Le bouton passe d'un joueur à l'autre, afin qu'à chaque tour, chacun ait une fois la position du donneur qui lui confère l'avantage de jouer après les autres.

Respecter l'étiquette

Avant de vous mêler aux autres joueurs de poker, assurez-vous toujours d'avoir assimilé les règles et les limites du jeu. Il est aussi très important de connaître l'étiquette du poker, faute de quoi le croupier vous reprochera vos erreurs de néophyte, et vous essuierez les remontrances des autres joueurs plus expérimentés. Pour ne pas vous attirer des ennuis quand vous commencerez à jouer, gardez à l'esprit les règles suivantes :

- ✓ **Ne laissez pas les autres joueurs voir vos cartes, mais ne les éloignez pas de la table.** Même si nous ne sommes plus au temps des cow-boys, nombreux sont les joueurs qui craignent toujours que l'on triche : c'est pourquoi tous les joueurs doivent garder à tout moment toutes leurs cartes bien au-dessus de la table.
- ✓ **Ne vous couchez jamais et ne misez jamais quand ce n'est pas votre tour.** Vous choqueriez les autres joueurs et vous en avantageriez certains au détriment des autres. En effet, si un joueur sait que vous êtes sur le point d'abandonner (ce que l'on appelle *se coucher* ou *plier*) ou de relancer (augmenter la mise), sa décision devient plus facile.
- ✓ **Quand vous vous couchez, ne retournez jamais vos cartes.** Faites-les simplement glisser vers le centre de la table, vers le *muck* : là où chacun dépose les cartes retirées du jeu.
- ✓ **Quand vous avez une bonne main, protégez bien vos cartes.** Si vous avez déjà vu une partie de poker à la télévision, vous aurez sans doute remarqué que les joueurs placent parfois sur leurs cartes un jeton ou

un gri-gri, pour que l'on sache qu'elles font toujours partie du jeu. Greg Raymer, par exemple, se sert d'un fossile pour protéger ses cartes. C'est une sécurité, pour que vos bonnes cartes ne risquent pas de se retrouver mélangées au *muck*. Si cela se produisait, votre main serait perdue.

- ✓ **Pour relancer, dites : « Je relance de 5 euros », ou bien avancez sans rien dire 5 euros en jetons – ou faites l'un et l'autre.** Cependant, quand vous relancez, vous n'avez pas le droit de faire un *string raise*, c'est-à-dire miser puis revenir à votre pile de jetons pour en ajouter. Faites toutes vos relances d'un seul geste de la main, sauf si vous annoncez votre mise à haute voix. Ensuite, comptez les jetons.
- ✓ **Ne mettez jamais vos jetons dans le pot ni au centre de la table.** La technique correcte consiste à placer vos jetons (quand vous suivez ou quand vous relancez) simplement devant vous et à laisser au croupier le soin de les faire glisser jusqu'au pot quand tout le monde a fini de miser.
- ✓ **N'ajoutez jamais d'argent ni de jetons au cours d'une main.** En effet, la plupart du temps, au casino, les parties de poker se font sur les *enjeux de la table* (les sommes mises sur la table au début d'une main). Si vous vous retrouvez à court de jetons au milieu d'une main, vous pouvez rester, mais seulement pour la partie du pot couverte par vos mises. Normalement, vous misez vos jetons au début de la partie. Il vous est possible d'acheter des jetons par la suite, mais toujours *entre* les mains.
- ✓ **Ne parlez pas des mains en cours, même si vous avez abandonné.** Tout ce que vous pourriez dire sur les mains possibles ou sur les cartes que vous aviez risquerait d'influencer les joueurs qui continuent.

Mettez la ferme en jeu

Les paris, c'est ce qui fait du poker autre chose qu'un simple jeu de cartes amusant.



Les mises, au poker, c'est le plus important. Au bout d'un moment, chaque joueur aura eu de bonnes et de mauvaises mains. Ce qui fait la différence entre les pros et les autres, c'est la manière de miser. Celui à qui il restera encore des jetons au coucher du soleil (ou, parfois, au chant du coq) est celui qui aura su miser, *bluffer* (faire croire que l'on a une main forte quand ce n'est pas le cas) et *se coucher* (coucher une bonne main sur la table quand on a de fortes chances d'être battu) de la façon la plus subtile.

Les bases en matière de pari

En matière de pari, les stratégies peuvent varier selon le type de poker, mais il existe quelques principes que vous devez garder à l'esprit. La plupart du temps, une partie de poker commence avec un *ante*, c'est-à-dire un droit d'entrée dont le montant est généralement égal à un pourcentage de la mise minimale et qui va au *pot*, une pile de jetons au centre de la table. Vous mettez sur la table cette première mise avant que les cartes ne soient distribuées.

La plupart du temps, au poker, une partie comprend plusieurs tours d'enchères. Le nombre de tours peut varier. Une fois les cartes distribuées, vous pouvez faire quatre choses :

- ✓ Décider que votre main ne vous laisse aucun espoir de gagner et *vous coucher* (jeter la main).
- ✓ *Passer*, c'est-à-dire choisir de ne pas miser, tout en restant dans la partie.
- ✓ *Suivre*, c'est-à-dire miser la même somme que la somme initiale (pour le premier joueur, il s'agit généralement de la mise minimale fixée pour cette table).
- ✓ *Relancer*, c'est-à-dire augmenter la mise.

Le tour de mise continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu leur tour. S'il ne reste qu'un joueur, le pot est pour lui. S'il en reste au moins deux, d'autres tours d'enchères ont lieu. S'il reste au moins deux joueurs après le dernier tour, on retourne les mains pour déterminer qui gagne le pot et qui n'a plus que ses yeux pour pleurer.

Respectez les limites quand vous misez

Les fous du poker, qui ne ratent aucune retransmission de tournois, connaissent bien le poker sans limite de pot, avec lequel les joueurs peuvent miser n'importe quelle quantité de jetons à n'importe quel moment. Aux tables de poker, on joue généralement en *fixed limit*. La limite peut cependant varier d'un tour à l'autre. Ainsi, par exemple, si vous jouez à une table de poker Texas Hold'em où les mises sont de 2 à 4 euros, la mise maximale sera de 2 euros au premier tour, puis la mise passera à 4 euros pour les tours qui suivront.

Le *spread limit* est moins courant : c'est une version dans laquelle vous pouvez miser la somme que vous voulez dans les limites provisoirement fixées. En *spread limit*, vous pourrez miser par exemple entre 1 et 5 euros, votre mise devant être au moins égale aux mises faites précédemment dans

le même tour. Quant à la variante *pot limit* (limite de pot), c'est un croisement entre le poker avec et sans limite : la valeur du pot est la seule limite aux mises et aux relances.

Sachez quand passer et quand vous coucher

Il n'est pas toujours possible de passer (c'est-à-dire de renoncer à miser tout en restant dans la partie). Une fois que vous avez misé, plus aucun autre joueur ne peut passer. Par exemple, si vous êtes le premier et si vous suivez (c'est-à-dire que vous misez la même somme que la mise initiale), les autres joueurs peuvent suivre, relancer ou se coucher, mais ils ne peuvent pas passer. Si vous vous couchez, le deuxième joueur a la possibilité de passer.

Si vous passez, vous gardez la possibilité de suivre ou de relancer quand les joueurs suivants misent. Le *check-raise* consiste à passer et laisser un autre joueur parier pour relancer ensuite. Il s'agit d'une technique courante d'embuscade que vous pouvez utiliser quand vous avez un *monstre* (c'est-à-dire une excellente main).



Quand vous vous couchez, vous dites adieu à tous les jetons que vous aviez placés dans le pot. Il ne s'agit cependant pas de rester dans le jeu sous prétexte que vous avez mis de l'argent dans le pot : suivez ou relancez, en fonction de la valeur de votre main et non pas en fonction du nombre de mises que vous avez faites.

Pour en savoir plus sur les relances

Quand vous relancez, vous indiquez aux autres joueurs que vous êtes confiant dans vos chances de gagner. Vous les obligez à miser la même somme (ou à se coucher). Ceux qui pensent que leur main ne vaut pas la vôtre préféreront se coucher, ce qui accroîtra vos chances de remporter le pot.

La plupart du temps, il ne peut y avoir que trois ou quatre relances par tour d'enchères. Autrement dit, si un joueur a relancé, un autre peut relancer à son tour. Dès que l'on atteint le nombre de relances maximal, on considère que les relances sont plafonnées : vous ne pourrez plus relancer avant le tour suivant.

Le bluff, ou l'intérêt de tromper son monde

Certains jeux du casino font appel à l'habileté des joueurs et à leur expérience, tandis que d'autres ne reposent que sur la chance. L'originalité du poker, c'est qu'il fait intervenir à la fois l'habileté, la chance et un autre élément très important, l'art de *bluffer*. Quand vous gagnez non pas parce que vous aviez la meilleure main, mais parce que vous avez réussi à faire croire à tous les autres joueurs que vous l'aviez, c'est vraiment très amusant.

Le poker est un jeu dans lequel un simple battement de paupière ou un simple pincement de lèvres peut vous trahir en indiquant aux autres joueurs que vous avez un *full* – ou au contraire une mauvaise main. Le reste de la table ne sachant pas quelle est votre main, et les joueurs ayant la possibilité d'abandonner, c'est-à-dire de se coucher, il est possible de gagner un gros pot même avec une mauvaise main. Vous pouvez plus facilement gagner si vous savez observer les autres – et si vous savez déceler leurs tics, leurs petites manies, les faiblesses qui les trahissent. Avec un peu d'habileté et du bluff au bon moment, vous augmenterez vos chances de vous en sortir vainqueur.

Comment miser quand on est raide



Que va-t-il se passer si, à court de jetons au milieu d'une partie, vous ne pouvez plus suivre une enchère ? Non, vous ne pourrez pas mettre votre montre dans le pot, ni vider vos poches. Le décorum du casino veut que l'argent soit remplacé par des jetons. Si votre réserve de jetons s'épuise, vous risquez de devoir déclarer que vous mettez votre *tapis* (ou, ce qui revient au même, que vous êtes *tapis*). En d'autres termes, vous devez alors mettre au pot vos derniers jetons.

Manger et boire toute en jouant : une tradition au poker

Dans la plupart des casinos, vous pouvez passer commande depuis la table de jeu et vous y restaurer sans même perdre une seule main. Il y a près de trois siècles, un noble anglais avait un jour voulu continuer à jouer d'une main tout en mangeant de l'autre. Son serviteur lui avait alors apporté une tranche de bœuf rôti disposée entre deux tranches

de pain. Ce joueur invétéré s'appelait John Montagu, comte de Sandwich – d'où le nom de son invention.

À la table de jeu, vous pouvez également boire. Toutefois, n'y apportez pas votre pack de six bouteilles, ce serait très mal vu. Un serveur et là pour prendre votre commande.

Un Stud pour nos longues soirées d'hiver

Le Stud à sept cartes, c'est le jeu de majeure. Je me souviens très bien d'un marathon de Stud auquel mon père avait participé avec des amis : cela remonte à l'hiver de 1964. Notre petite ville était prise dans le blizzard, si bien que pendant plusieurs jours, personne ne put repartir. C'est ainsi que l'on continua à taper

le carton. Le plus brave de l'équipe finit par se porter volontaire pour aller faire des courses en ville, en après-skis (les routes n'étaient pas praticables). Quelques heures plus tard, il était de retour. Mais à la consternation de ma mère, tout ce qu'il avait rapporté, c'étaient de la bière et des cigarettes.

Devez-vous abandonner ? Non. Vous pouvez continuer à jouer, mais on crée alors un *pot annexe*. Les joueurs qui ne sont pas *tapis* (ou *all-in*) peuvent continuer à placer leurs mises dans le pot annexe. Si vous gagnez cette main, vous remportez le pot initial mais pas le pot annexe.

Les variantes les plus courantes du poker

Rien que pour le poker, il existe plus de 120 variantes de jeu. Dans certaines variantes, on distribue cinq cartes, dans d'autres sept. Dans certaines versions, les cartes sont distribuées face cachée, dans d'autres, elles sont distribuées face vers le dessus, et dans d'autres encore, face vers le dessus et face cachée. Dans certains jeux, on tire des cartes supplémentaires (dans le poker fermé, par exemple), tandis que dans les autres, on se contente de la main distribuée (comme dans le Stud à sept cartes).

Dans les salles de jeux des grands casinos, vous avez généralement le choix. Ici, nous allons étudier trois des jeux de poker les plus courants : le Stud à sept cartes, le Texas Hold'em et l'Omaha/8, ainsi que quelques variantes de ces jeux.

Le Stud à sept cartes

Le Stud à sept cartes a été un moment très populaire. Ce jeu se pratique toujours dans la plupart des cercles de poker, mais il est maintenant bien moins prisé que le Texas Hold'em. Il présente néanmoins l'avantage d'être facile à apprendre.

Au Stud à sept cartes, on distribue à chaque joueur sept cartes : deux sont distribuées face cachée, quatre face vers le dessus et la septième face cachée. Chacun des joueurs cherche à obtenir la meilleure main de cinq cartes possible parmi les sept qu'il détient.



Pour avoir une chance de gagner, il faut déjà que vous parveniez jusqu'au *seventh street*, qui est non pas le septième mais le cinquième tour d'enchères, sans vous être couché. Ensuite, il faut que vous ayez la meilleure main (selon le classement de la figure 6-1) ou que tous les autres joueurs se couchent. Vous devez coucher les mains les moins fortes et ne conserver pour la fin que vos meilleures cartes.

Le Stud à sept cartes : un aperçu

Avant de vous lancer dans le Stud à sept cartes, lisez bien ce qui suit :



1. Chaque joueur paye l'*ante* (c'est le début du pot).
2. Le donneur distribue à chaque joueur deux cartes face cachée et une troisième carte, face vers le dessus.

Les cartes distribuées face cachée sont appelées *cartes fermées*.

3. La distribution s'arrête là pour le moment, et un tour d'enchères commence.
4. Le joueur qui détient la plus forte carte découverte *ouvre* la partie, ce qui signifie qu'il est le premier à pouvoir parier.
Si deux joueurs sont à égalité pour la plus forte carte visible, le joueur situé à la gauche du donneur sera le premier à miser.
5. Le premier joueur passe, suit, relance ou se couche.
Cependant, dans certaines variantes, c'est le joueur ayant la carte visible la moins forte (et non la plus forte) qui commence et qui doit effectuer une mise obligatoire, le *bring-in*.
6. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite (dans le sens des aiguilles d'une montre).
7. En supposant qu'il reste des joueurs actifs à l'issue de ce tour, le donneur distribue à chaque joueur une quatrième carte découverte.
8. Un nouveau tour d'enchères commence.
9. Le joueur ayant la plus grosse main mise le premier.

Si, par exemple, un joueur a A♦-K♥ alors que vous avez 2♠-2♣, c'est vous qui pariez le premier, car une paire vaut davantage qu'une main sans paire.

10. Le donneur distribue à tous les joueurs une cinquième carte découverte.
11. Un nouveau tour d'enchères commence.
12. Le donneur distribue à tous les joueurs une sixième carte découverte.
13. Un nouveau tour d'enchères commence.
Vous pouvez vous coucher à n'importe quel moment. N'hésitez pas à abandonner si votre main reste mauvaise. Vous pouvez aussi avoir intérêt à vous coucher si un autre joueur semble, d'après ses cartes visibles, avoir une main plus forte que la vôtre.
14. Le donneur distribue à tous les joueurs une septième carte, non découverte.
15. Un nouveau tour d'enchères commence.
16. Tous les joueurs qui restent montrent leurs cartes fermées, afin de déterminer la meilleure main de cinq cartes.
17. Le gagnant remporte le pot.

Les techniques de base au Stud à sept cartes

Ce qui donne à ce jeu ce côté vivant, ce sont les cinq tours d'enchères. La décision que vous prenez au premier tour est la plus importante. C'est la valeur de votre main initiale – vos deux cartes fermées et votre carte découverte – qui détermine si vous devez rester dans le jeu ou vous coucher quand un autre joueur parie avant vous.

La meilleure main initiale possible, c'est un brelan, et surtout un brelan d'as (c'est-à-dire trois as). Après, nous avons les triplets ordonnés, comme J♥-10♥-9♥ ; puis trois d'une famille, par exemple J♠-9♠-5♠ ; puis trois valeurs successives, par exemple 10♦-9♥-8♣ ; une paire de rang élevé ; une main contenant simplement deux cartes de rang élevé, comme A♦-K♠-5♣.

Si vous avez initialement une bonne main et si vous êtes le premier à jouer, vous avez intérêt à parier. Quand vous n'êtes pas le premier à jouer et quand vous avez une bonne main, si quelqu'un a déjà parié, vous allez suivre ou relancer. Tant que vous penserez avoir la meilleure main, vous continuerez à miser.

Quelques variantes du Stud à sept cartes

Le Stud à sept cartes a de la famille : le razz, le Stud à sept cartes/*high-low split*, le Stud 8 à sept cartes. Dans ces variantes, les sept cartes sont



distribuées de la même manière que dans le Stud à sept cartes normal : deux cartes non découvertes, quatre cartes découvertes et une carte non découverte. Les tours d'enchères sont aussi les mêmes. La seule différence est dans ce qui constitue une main gagnante.

Le razz, ou l'esprit de contradiction

Le razz, c'est pour ainsi dire un Stud à sept cartes inversé. Ici, ce n'est pas la meilleure main qui gagne, mais la plus mauvaise. Ou, si l'on préfère, le meilleur *low*.

Qu'est-ce qu'un *low* ? Il s'agit de la main qui arrive en dernier dans le classement (voir figure 6-1). *Au razz, on ignore les suites et les couleurs, et l'as est toujours une valeur faible.* Par conséquent, la meilleure main *low* est A-2-3-4-5. Pour gagner au razz, il faut n'avoir ni brelan, ni *full*, ni carré, ni paire... et c'est la main de cinq cartes de moindre rang qui gagne.



Bien que la combinaison A-2-3-4-5 forme une suite, il s'agit tout de même de la main de moindre rang possible au razz. De même, si vos cinq cartes forment une couleur, cela reste une main faible, puisque, à ce jeu, les suites et les couleurs ne comptent pas. Si deux joueurs ont chacun une main de rang six, 6-4-3-2-A l'emporte sur 6-5-4-2-1. Le 6 faisant égalité, pour déterminer le vainqueur, on se base sur la carte suivante, puis sur la suivante et ainsi de suite.

Au razz, une bonne main de départ est constituée de trois cartes de faible valeur et de rangs différents. On parie de la même manière qu'au Stud à sept cartes classique, sauf que c'est la main faible qui gagne (il suffit de se référer à la figure 6-1 inversée).

Le Stud à sept cartes et à pot partagé

Ce jeu, dit aussi *Stud à sept cartes en high-low split* (on peut l'appeler simplement le *high-low*), est un compromis entre le Stud à sept cartes et le razz. La meilleure main *high* (comme au Stud à sept cartes) gagne la moitié du pot, tandis que la meilleure main *low* (comme au razz) gagne l'autre moitié (d'où le terme *split*, qui signifie *partage*). La principale différence entre le *high-low* et les deux autres jeux, c'est que vous pouvez utiliser vos sept cartes pour différentes combinaisons de mains de cinq cartes. Par conséquent, vous pouvez parfois gagner à la fois avec la main forte et avec la main faible, ce qui permet de corser le jeu.

Ainsi, par exemple, si vos sept cartes sont les suivantes : A♠-J♠-8♥-5♣-4♠-3♠-2♠, votre main forte est une couleur d'as : A♠-J♠-4♠-3♠-2♠, et votre main faible est 5♣-4♠-3♠-2♠-A♠. Contre vos adversaires, ces deux mains devraient vous faire gagner.



Pour pouvoir ramasser joyeusement quelques petits jetons, il n'est pas indispensable de gagner à la fois en *high* et en *low*, puisque le pot est partagé en une moitié pour la main forte et une moitié pour la main faible. Si vous gagnez le pot sans partage, on dit que vous faites un *scoop*.

Les paris se font de la même manière qu'au Stud à sept cartes normal, avec cinq tours. Parce que certains misent sur leur main faible et d'autres sur leur main forte, le pot peut grossir très vite.



Comme toujours, vos cartes de départ sont déterminantes, et plus particulièrement vos cartes cachées. À ce jeu, il est particulièrement intéressant d'obtenir des as, car vous pouvez les jouer à la fois comme valeurs faibles et comme valeurs fortes.

Une autre variante : le Stud 8 à sept cartes

Au Seven-card Stud eight-or-better high-low split (Stud à sept cartes huit ou mieux), que nous appellerons plus simplement le Stud 8 à sept cartes, la main faible doit être 8 ou mieux. Cela signifie que dans toute main faible, la carte la plus forte doit être un 8 ou une valeur inférieure. Si, à la fin d'un tour, aucun joueur ne détient une telle main, le gagnant de la main forte prend le pot sans partage.

Le Texas Hold'em

Le Texas Hold'em est aujourd'hui la variante la plus connue et la plus jouée du poker. Son succès à la télévision s'explique par la facilité pour le public de suivre une partie, grâce notamment aux cinq cartes communautaires placées au centre de la table. C'est aussi le seul poker autorisé dans les casinos français.

Les meilleurs joueurs de Texas Hold'em sont devenus des célébrités. Des pros comme Chris « Jesus » Ferguson obtiennent ainsi bien davantage qu'un simple quart d'heure de gloire.

Même si vous ne recherchez pas la lumière des projecteurs, le Texas Hold'em peut être une bonne distraction pour vous. Peut-être même aurez-vous de la chance, et qui sait si vous ne pourriez pas devenir une star à votre tour, comme tous ceux qui ont déjà fait fortune en gagnant des tournois (pour plus de détails sur les tournois, voir chapitre 15).

Le « flop », le « turn », le « river » et autres différences par rapport au Stud Poker

Entre le Texas Hold'em et le Stud à sept cartes, il existe autant de différences que de ressemblances (pour apprendre le Stud à sept cartes, voir la section « Le Stud à sept cartes », précédemment dans ce chapitre). Au Texas Hold'em, on commence à jouer avec deux cartes non découvertes, comme au Stud Poker, mais ensuite tout devient différent.

Les cinq cartes restantes sont distribuées face vers le dessus. On les appelle les *cartes communautaires*, car les joueurs se les partagent pour obtenir la meilleure main de cinq cartes possible. Les deux cartes non découvertes prennent alors une importance bien plus grande. On les appelle aussi *cartes cachées*. Ce sont donc les seules cartes qui différencient votre main de celle de votre adversaire (la figure 6-2 présente un exemple de main au Texas Hold'em).

Figure 6-2 :
Une main
au Texas
Hold'em.



Non, pas possible ! Là, devant moi, une star du Texas Hold'em !

Aux États-Unis, le Texas Hold'em suscite un engouement comparable au football en France. J'étais allé participer à une série de tournois à Las Vegas il y a quelques années. Dans l'avion qui me ramenait, j'avais éprouvé le besoin de partager mon enthousiasme avec des gens que je ne connaissais absolument pas, avec des propos du style : « je me suis retrouvé

dans la même voiture que Phil Hellmuth » ou « j'ai serré la main à Annie Duke ». La plupart des passagers avaient été impressionnés d'apprendre que j'avais pu approcher de si près le grand Phil Hellmuth, mais j'avais remarqué aussi les regards inquiets de certains autres qui commençaient à s'intéresser de près aux issues de secours de l'avion.

Au Texas Hold'em, on ne mise pas non plus de la même manière qu'au Stud Poker. Au Stud, le premier tour d'enchères commence après la distribution de la troisième carte : quand vous avez deux cartes fermées et une carte découverte. Au Texas Hold'em, les quatre tours d'enchères (contre cinq au Stud à sept cartes) se succèdent de la façon suivante :

1. Le premier tour d'enchères commence après la distribution de deux cartes fermées : c'est le *pré-flop*.
2. Le donneur place sur la table trois cartes découvertes, qui constituent le *flop* (voir figure 6-2).
3. Le deuxième tour d'enchères commence.
4. Le donneur place sur la table la quatrième carte découverte, le *turn*.

Si ce *turn* ne vous permet pas d'avoir une meilleure main, c'est peut-être le moment de vous coucher.

5. Le troisième tour d'enchères commence.
6. Le donneur place sur la table la cinquième carte découverte (voir figure 6-2).

Cette dernière carte est appelée la *rivière* (ou le *river*). Si vous avez attendu que cette carte vienne compléter votre main pour former une couleur ou une série, et si le miracle ne s'est pas produit, c'est là que les choses se gâtent.

7. Le quatrième et dernier tour d'enchères commence.
8. Une fois les paris terminés, si vous restez dans le jeu, vous montrez vos cartes et on détermine le vainqueur.

Celui qui a la meilleure main de poker de cinq cartes (formée en choisissant parmi ses propres cartes fermées et parmi les cartes communautaires) a gagné.

Avant le *flop*, avant le *turn* et avant le *river*, le donneur *brûle* une carte en la posant face contre la table. Les cartes brûlées, qui ne sont jamais visibles, ne servent pour ainsi dire à rien.

Des « blinds » à la place des « antes »

Une autre différence importante avec le Stud Poker est qu'au Texas Hold'em, on commence à alimenter le pot non pas avec des *antes*, mais avec des *blinds* (mises forcées, ou enchères aveugles, à payer avant toute distribution de



cartes). Les deux premiers joueurs situés à la gauche du donneur doivent miser *avant* de voir leurs cartes : ils misent donc en *aveugles*, d'où ce terme.



Le premier joueur dépose le *small blind* et le deuxième le *big blind* (ou *sur-blind*). Celui-ci représente normalement le double du *small blind*. La position du donneur est déterminée par un bouton, qui est déplacé d'un rang vers la gauche après chaque main pour que chaque joueur ait son tour.

Les stratégies de base au Texas Hold'em

Mike Sexton l'a dit lui-même à l'occasion d'un World Poker Tour : « Le Texas Hold'em, il faut une minute pour l'apprendre et toute une vie pour le maîtriser. » Parce que ce jeu semble si simple au premier abord, nombreux sont ceux qui n'en saisissent pas les nuances subtiles. La plus grande erreur est sans doute de croire qu'au poker, tout est dans le *bluff*, et que les meilleurs joueurs sont ceux qui mettent tout le monde au tapis avec deux cartes quelconques. Une stratégie agressive peut réussir à certains pros, mais ne saurait convenir à des joueurs normaux, surtout aux tables pratiquant la *petite limite*.

Quand faut-il abattre les cartes ?

Au Texas Hold'em, votre décision la plus importante est probablement celle que vous prendrez avant le *flop*, au premier tour d'enchères. C'est là que vous risquez de faire des erreurs qui, par la suite, vous coûteraient cher. Vos deux premières cartes sont-elles assez bonnes pour que vous jouiez ? Sachant que vous n'avez que deux cartes qui soient bien à vous (les autres faisant partie des cartes communautaires), c'est sur leur valeur que repose toute l'issue de la partie.



Sachez vous évaluer correctement en tant que joueur et faire le point sur vos éventuelles faiblesses, car celles-ci risquent de vous conduire à sortir de l'argent de votre poche. Il existe plusieurs façons de jouer, mais je recommande à la plupart des joueurs de *jouer serré*. En d'autres termes, choisissez avec attention les mains sur lesquelles vous acceptez de risquer votre argent. Ce n'est peut-être pas toujours la meilleure façon de jouer, mais c'est celle qui vous évitera bien des ennuis et qui vous apprendra à devenir un joueur qui gagne (pour savoir quels autres pièges vous devez éviter quand vous jouez au poker, consultez la section « Évitez les pièges du poker »).



Votre position : où il est bon d'être le dernier

Au Texas Hold'em, votre position joue un rôle déterminant. À une table complète (de neuf à dix joueurs), les deux ou trois premiers joueurs (après le *small blind* et le *big blind*) sont en *début de parole*. Après eux, c'est le tour du quatrième, du cinquième et du sixième joueurs, qui sont en *milieu de parole*. Le milieu de parole est quelque peu préférable au début de parole : lorsque plusieurs joueurs ont déjà *parlé* avant vous, cela vous avantage.

Les deux derniers joueurs sont en *fin de parole*, on les appelle le *cut-off* et le *bouton*. Ils ont l'avantage de ne jouer qu'après avoir vu ce que font tous les autres. Ils gardent cet avantage pour le *flop*, le *turn* et le *river* (voir « Le « flop », le « turn », le « river » et autres différences par rapport au Stud Poker », précédemment dans ce chapitre).



Votre façon de jouer doit être fonction de votre position. Si vous êtes *sous le fusil*, c'est-à-dire en première position, vous aurez peut-être intérêt à vous défausser de K♣-J♣, tandis que si vous êtes *au bouton* – c'est-à-dire en dernière position – avec ces deux cartes, vous relancerez. Si vous êtes le dernier à parler, plus il y aura de joueurs qui, avant vous, auront simplement suivi le *big blind* plutôt que de relancer, plus votre main peut devenir forte.

L'Omaha/8

À première vue, l'Omaha et le Texas Hold'em se ressemblent comme deux gouttes d'eau : mêmes tours d'enchères et même succession de *flop*, *turn* et *river*. Cependant, la partie ne commence pas de la même manière. Ici, chaque joueur reçoit quatre cartes fermées au lieu de deux.

Initialement, à l'Omaha, on ne jouait que pour la meilleure main forte, appelée l'*Omaha High*. Aujourd'hui, la variante la plus usitée est l'Omaha 8, ou, mieux, *high-low split*, dite *Omaha/8*, que nous allons étudier ici. Dans cette variante, comme au Stud 8 à sept cartes, le pot est partagé entre la meilleure main forte et la meilleure main faible.



Le partage du pot a contribué à assurer la popularité de ce jeu. En effet, c'est ce qui vous permet d'avoir deux chances de gagner. Par ailleurs, sachant que les joueurs parient aussi bien sur une main forte que sur une main faible, le pot grossit rapidement.

Vous devez utiliser deux cartes fermées

À l'Omaha/8, quand vous constituez votre main de cinq cartes, vous pouvez n'utiliser que deux de vos quatre cartes fermées pour les combiner avec trois des cinq cartes communautaires. Même si vous avez quatre as, vous pouvez n'en utiliser que deux pour former votre meilleure main de cinq cartes. En revanche, si, parmi vos quatre cartes fermées, votre seule carte de pique est un as, vous ne pouvez pas constituer une couleur avec quatre piques : vous devez jouer deux de vos cartes fermées et trois cartes communautaires.

D'avantage de cartes, de meilleures chances

Si vous avez l'habitude de jeux à sept cartes comme le Texas Hold'em ou le Stud à sept cartes, attendez-vous ici à voir beaucoup de mains de plus haut



rang. Comme vous disposez de neuf cartes pour constituer une main, votre chance d'obtenir une série, une couleur, un *full*, etc., augmente d'autant.

Avec cinq cartes communautaires, comme au Texas Hold'em ou au Stud à sept cartes, la valeur de votre main réside toujours dans vos cartes fermées. Une bonne main de départ reste toujours aussi importante. L'Omaha/8 se jouant avec quatre cartes fermées, vous avez six combinaisons possibles avec deux de ces cartes. Cela vous fait bien plus de possibilités de les combiner avec les cartes communautaires pour obtenir des mains gagnantes.

Les mains les plus fortes

À ce jeu, les mains de départ fortes sont *double-suited*, c'est-à-dire que deux des quatre cartes fermées sont d'une même famille et sont associées à deux cartes d'une autre famille. Comme vous devez jouer deux cartes fermées et pas une de plus, le fait d'avoir quatre cartes fermées d'une même couleur ne présente aucun avantage. Cependant, une main *double-suited* vous ouvre la possibilité de faire une couleur dans deux familles. D'autre part, comme il s'agit d'une variante avec pot partagé, les meilleures mains de départ peuvent comporter à la fois des cartes de rang élevé et des cartes de rang faible. Les as sont donc appréciables, puisqu'ils peuvent être joués soit comme cartes fortes, soit comme cartes faibles.



La plus mauvaise main de départ possible est 2-2-2-2. Sachant que vous devez jouer deux de vos cartes fermées, ni plus ni moins, vous n'avez aucune chance d'obtenir un brelan – et comme les cartes d'une telle main ne sont ni *assorties* ni *successives*, vous ne pourrez pas facilement obtenir une couleur ni une suite.

Jouez à l'Omaha/8 comme vous joueriez au Texas Hold'em. Ne misez pas sur le pot si vous n'avez pas une bonne main de départ. Vous avez cependant deux possibilités de tirer votre épingle du jeu : obtenir la meilleure main forte ou la meilleure main faible.

Évitez les pièges du poker

C'est peu de dire que le poker est un jeu complexe. Même les joueurs professionnels expérimentés continuent de découvrir de nouveaux trucs presque tous les jours. Aux tables de poker, on entend souvent parler d'un joueur *on tilt*, c'est-à-dire d'un joueur perdant le contrôle de ses émotions et se mettant à jouer mal, généralement par suite d'un mauvais pari. Les plus grands champions ne sont pas à l'abri de ce phénomène : avec la pression qu'impliquent les grands tournois, certains d'entre eux piquent leur crise devant les caméras de télévision. Cependant, les meilleurs joueurs savent

bien que l'on n'a jamais fini de devenir un champion, qu'il s'agit d'un processus continu. Par conséquent, gardez le cap et progressez à votre rythme.

L'étude des stratégies du poker sort du cadre de ce livre. Pour aller plus loin, consultez, dans la même collection, l'ouvrage *Le Poker pour les Nuls*.



Sans analyser les stratégies avancées du poker, je vous propose dans cette section quelques conseils utiles qui vous permettront de mieux jouer. Au casino, pour gagner au poker, il faut surtout jouer de façon agressive (en relançant continuellement quand vous avez une bonne main). Si vous vous contentez de passer ou de suivre d'un bout à l'autre de la partie en surestimant la main de votre adversaire, vous êtes sûr d'aller à l'échec.

Nous allons maintenant passer en revue quelques erreurs que les joueurs de poker commettent fréquemment. Le poker est peut-être un jeu de société, mais au casino, si vous voulez gagner, mieux vaut jouer le mieux possible plutôt que vous faire des amis. Si vous êtes capable d'éviter toutes ces chausse-trappes, vous pouvez vous lancer dans la compétition.



- ✓ **Jouer trop de mains.** Sans conteste, la plus grande erreur stratégique que commettent les débutants consiste à jouer comme s'il était possible de gagner quelles que soient les deux cartes que l'on a dans sa main. C'est vrai en théorie, mais aller au combat avec des cartes de départ qui sont faibles est une tactique suicidaire. Vous gagnerez parfois le pot, peut-être, mais à long terme vous êtes sûr d'aller à la ruine.

Au lieu de chercher à jouer des mains, dites-vous que vous devez en jouer moins que lorsque vous jouez au poker en famille. En revanche, quand vous jouez une main, jouez aussi agressivement que possible. Ainsi, vous en imposerez aux autres joueurs, ce qui est indispensable pour réussir à ce jeu. Être craint est bien plus profitable qu'être aimé.

N'oubliez pas : quelles que soient vos deux cartes, vous pouvez perdre. Au Texas Hold'em, pour être un joueur qui gagne, la première chose est d'être très sélectif sur les deux cartes que vous jouerez. Certes, rejeter main après main n'est pas ce qu'il y a de plus amusant, mais jouer serré est bien plus profitable que jouer comme un maniaque.



- ✓ **Jouer comme si vous étiez chez vous, en famille.** Même si vous jouez au poker régulièrement en famille ou avec des amis, vous serez confronté au choc des cultures la première fois que vous y jouerez dans un casino. Le rythme du jeu y est bien plus rapide, le jeu est plus strict, et il est bien plus rare d'y voir des joueurs jouer chaque pot. Dès votre première main, il se peut qu'à votre droite, un joueur vous fasse un *check-raise*. Cependant, si vous savez vous adapter, vous pourrez trouver ce style de jeu plus stimulant que vos parties constamment interrompues du week-end.



- ✓ **Avoir la main lourde sur le portefeuille.** Ne compromettez pas votre situation financière. C'est principalement parce qu'ils viennent d'essayer une grosse perte qu'un certain nombre de joueurs vont trop loin et finissent par s'effoler. Gérez correctement votre argent, et vous dormirez mieux. En vous maintenant dans des limites fixées à l'avance, vous ne perdrez jamais en une journée plus d'une petite part de votre mise de fonds (pour des conseils sur la gestion de votre argent au casino, voir chapitre 4).

Si vous traversez vraiment une mauvaise passe, ne vous lancez pas dans un jeu à limite de mise plus élevée dans une vaine tentative de regagner ce que vous avez perdu. Vous risqueriez de perdre encore davantage. Mieux vaut rester dans les mêmes limites jusqu'à ce que vous réalisiez des gains. Ensuite, si votre solde passe par exemple de 1 000 à 1 500 euros, vous pourrez choisir une table où les mises vont de 3 à 6 euros. Ne franchissez jamais ce pas par panique ni par désespoir.

- ✓ **S'obstiner à vouloir regagner ses pertes.** Rester dans le jeu jusqu'à la rivière même lorsque vos mains ne progressent pas, voilà qui n'est pas une bonne façon de jouer au poker. Le joueur qui s'obstine à suivre les paris tout le long de la partie en espérant obtenir la carte miracle est aussi inconscient qu'un automobiliste qui se serait perdu et qui se refuserait à demander son chemin (si vous vous reconnaissez...). Quand vous avez de mauvaises cartes, mieux vaut renoncer.

- ✓ **Perdre de vue l'essentiel.** Les néophytes ont souvent du mal à garder une vue globale des choses. Quand ils voient le *flop*, ils ont naturellement tendance à ne penser qu'à la façon dont ils peuvent faire progresser leur main. Une telle évaluation a son importance, mais encore faut-il penser aussi à rester attentif à ce qui se passe tout autour de la table et évaluer également dans quelle mesure le *flop* peut permettre aux adversaires de faire progresser leurs propres mains.



Le poker n'est pas un sport de solitaire. Pour être un bon joueur de poker, il est indispensable de garder constamment une vue d'ensemble, plutôt que de se fixer sur sa propre main. C'est surtout avec les jeux dans lesquels on utilise des cartes communautaires qu'il est possible d'étudier la façon dont les autres joueurs se débrouillent.

- ✓ **Trop compter sur la paire majeure.** Au Texas Hold'em comme à l'Omaha/8, dès qu'un joueur compose une paire avec l'une de ses cartes fermées et la plus haute carte du tableau, il a tendance à penser qu'il a désormais la meilleure main. Il l'a parfois, mais pour gagner, il faut généralement deux paires ou mieux. Par conséquent, évitez de trop vite vous réjouir quand vous n'avez qu'une paire, même si c'est la *paire majeure*.

Presque tout le monde sait qu'au poker, la main de départ la plus faible est constituée d'un 2 et d'un 7. Cependant, la plupart des gens ignorent

que la pire de toutes les mains de fin, c'est une bonne main qui n'est que la deuxième meilleure main. Ce type de main vous entraîne dans une succession de paris avant que vous ne vous aperceviez que vous n'allez pas gagner. Au poker, on s'expose rarement à une plus forte déconvenue que lorsque l'on se fait souffler la victoire alors que l'on en était si proche.

- ✓ **Tomber en extase devant une main.** Il est dangereux de vous focaliser sur une main, jusqu'à ne plus être capable de l'abandonner plus tard, alors que vous devriez vous rendre compte que vous êtes battu. Même si vous commencez avec une main formidable, par exemple avec une paire de rois ou de dames, il vous faudra peut-être la sacrifier après le flop.
- ✓ **Ne pas faire attention.** Trop de joueurs négligent de remarquer les paris qui trahissent un jeu exceptionnellement bon. En général, quand un joueur relance en début de parole, c'est qu'il a une main de premier choix. Si, au *turn*, un joueur vous « *check-raise* » (passe pour mieux relancer une fois que vous avez parlé), il faut que vous pensiez que vous êtes battu.

Au poker, l'agression est récompensée. Cependant, la meilleure option consiste parfois à battre sagement en retraite. Un bon joueur doit être capable d'abandonner une bonne main. Observez attentivement les autres joueurs, et si l'un d'eux relance rarement, ou ne joue que les mains qui sont vraiment les meilleures, il vous faudra à vous-même une main forte pour jouer contre lui s'il parie gros.

- ✓ **Être trop prévisible.** Le mieux, au poker, c'est de déstabiliser les autres. Si vous passez toujours quand vous avez une main faible et si vous relancez toujours quand vous avez une main forte, vos adversaires auront vite fait de savoir comment vous fonctionnez. Bluffez de temps à autre, et pratiquez aussi le *check-raise*. Si vous avez l'habitude de miser quand vous avez une couleur, passez la prochaine fois. À chaque fois que vos adversaires vous sembleront connaître vos tendances, surprenez-les.
- ✓ **Se laisser emporter par ses émotions.** Évitez d'accorder trop d'importance au comportement d'un seul joueur. Il peut arriver qu'un joueur sans scrupules vous fasse manquer un gros pot et exulte, et même qu'il essaye de vous pousser à bout.

Ne laissez pas un autre joueur vous déstabiliser. Respirez profondément, ignorez celui qui vous cherche et concentrez-vous sur l'ensemble de la table. Si vous ne parvenez pas à garder de la distance vis-à-vis des provocateurs, changez de table, ou bien accordez-vous au moins une pause pour vous détendre un peu.
- ✓ **Laisser vos mains vous trahir.** J'ai eu la chance de pouvoir jouer au basket pendant mes études. Comme j'étais trop petit pour marquer des paniers, j'aimais surtout faire des interceptions. Je les réussissais souvent, grâce à ma capacité de lire dans les yeux de l'adversaire et





d'anticiper la direction dans laquelle il tentait de faire passer le ballon. De même, au poker, un certain nombre d'indices trahissent la valeur d'une main. Ainsi, par exemple, un joueur aura parfois tendance à cesser de parler ou de respirer au moment où il s'aperçoit qu'il a une grosse main. La sueur sur le front d'un joueur est un autre indice, de même que l'agitation de ses mains. Celui qui a l'intention de miser ou de relancer aura tendance à jeter un coup d'œil rapide à ses jetons. Si un joueur souhaite que vous suiviez sa main, il se redressera peut-être, tandis que s'il préfère que vous vous couchiez, il se penchera en avant, comme pour tenter de vous intimider.

Observez toujours vos adversaires pour essayer de découvrir ce genre d'indices. Plus important encore, étudiez *votre propre* comportement pour vous assurer que vous ne transmettez pas à votre insu une information précieuse à vos adversaires.

Sachez à quel moment vous retirer : la règle des 30 enchères

Normalement, je ne suis pas partisan d'une quelconque méthode de limitation du jeu. Néanmoins, compte tenu des aspects émotionnels et psychologiques du poker, certains garde-fous peuvent vous permettre d'éviter de vous retrouver aux abois.

Quand Annie Duke a commencé à jouer, son frère, Howard Lederer, lui a recommandé de se

retirer de la partie dès qu'elle aurait perdu plus de 30 enchères, quel que soit le jeu. Cette règle a permis à Annie Duke d'éviter de jouer mal et de s'énervier. Elle lui a permis aussi de protéger son capital et d'éviter de se faire plumer.

Chapitre 7

Le jeu où l'on gagne le plus facilement : le black jack

Dans ce chapitre

- Les bases du black jack
- Pour être prêt à jouer
- Les bons coups
- Éviter des erreurs fréquentes

Si le black jack est le plus apprécié de tous les jeux de table du casino, c'est sans doute parce que c'est le jeu qui offre les meilleures chances de battre la banque. Ici, pas de mécanisme imprévisible comme aux machines à sous : l'issue de la partie dépend des décisions que vous prenez. Au black jack, chaque main permet plusieurs choix, et c'est en fonction de ces choix que vous finirez gagnant ou perdant.

Jusqu'ici, peut-être ne vous êtes-vous pas intéressé au black jack parce que vous avez eu l'impression que ce jeu n'était pas pour vous. Or ce jeu est facile. Au bout de quelques leçons, vous pourrez peut-être rejoindre les tables des joueurs sans complexe. Dans ce chapitre, vous allez découvrir le black jack et acquérir les connaissances nécessaires pour pouvoir vous essayer à ce jeu.

Les bases du black jack

Le black jack, similaire à un ancien jeu appelé le *vingt-et-un*, est un jeu de cartes dont le but est simple : battre la banque. Non pas le joueur qui est assis à votre gauche, ni le joueur assis à votre droite, ni en face, mais simplement la banque, c'est-à-dire le croupier. Il existe trois façons de gagner :

- ✓ Le croupier vous distribue un *black jack*, c'est-à-dire une main de départ comprenant un as (qui vaut 1 ou 11 selon la préférence du joueur) et un 10 (ou une figure : le roi, la dame et le valet valent 10 également). Une telle main vaut 21. Cependant, si la main du croupier est aussi un *black jack*, vous êtes à égalité avec lui.
- ✓ La main du croupier dépasse 21, la vôtre, non.
- ✓ Votre main, sans dépasser 21, dépasse celle du croupier. Par exemple, votre main totalise 19 et celle du croupier a 18.

Mieux encore, le croupier est soumis à des contraintes qui favorisent les autres joueurs (j'explique ces règles dans « Le croupier dévoile son jeu », plus loin dans ce chapitre). Enfin, certaines méthodes vous permettent d'augmenter vos chances de battre la maison.

Dans cette section, vous allez découvrir l'univers du *black jack* : le contexte, le matériel et la valeur des cartes. Je vous propose aussi un bref mémo sur la façon de jouer.

La table du black jack

Le *black jack* se joue sur une table en forme de demi-lune ou de haricot. Cette table accueille jusqu'à sept joueurs, auxquels le croupier fait face (voir figure 7-1). Au *black jack*, on utilise un à huit jeux de cartes (pour plus de détails, voir « La donne », plus loin dans ce chapitre) ainsi que des jetons pour les mises. Par ailleurs, des petits écriteaux indiquent les limites propres à la table ainsi que les mises minimales et maximales autorisées (pour plus de détails sur les mises, voir « Les limites des paris », plus loin dans ce chapitre).

Évaluez votre jeu

Au *black jack*, les cartes valent leur valeur nominale : un 4 vaut quatre points, un 8 vaut huit points, etc. Les exceptions sont les figures, qui, comme le 10, valent dix points, et l'as qui peut valoir un point ou onze points selon la manière dont le joueur souhaite l'utiliser. L'as est aussi la carte la plus importante du jeu. Si vos deux premières cartes sont un as et une carte valant dix points (10, roi, dame ou valet), vous avez un *black jack naturel*.

Ici, contrairement au poker, les familles (trèfle, cœur, pique, carreau) ne comptent pas.



Blackjack

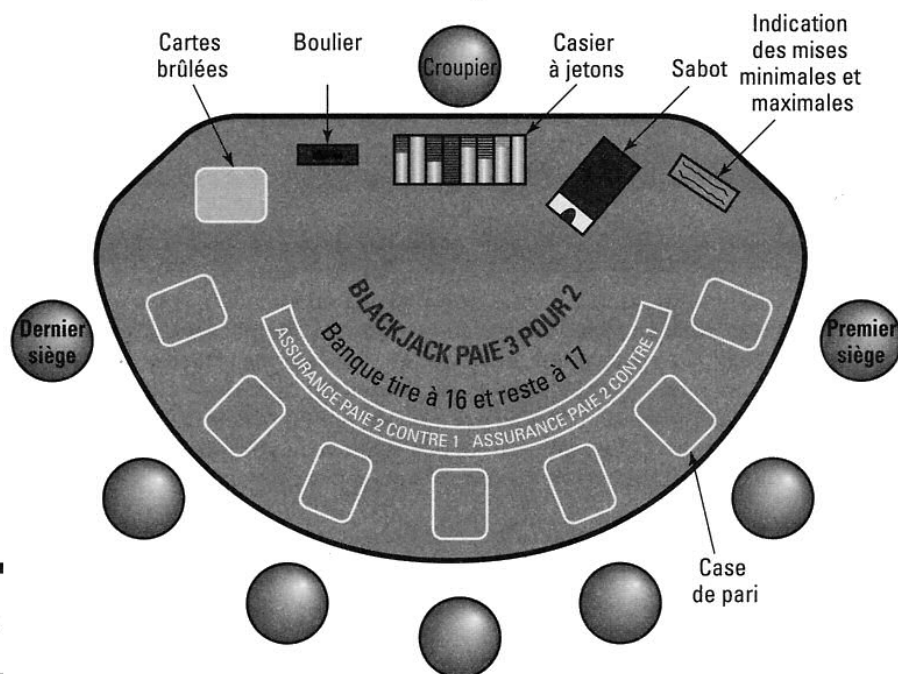


Figure 7-1 :
Une table de
black jack.

Préparez-vous à jouer

Le black jack est un jeu relativement facile. Cependant, avant d'espérer gagner, il faut que vous ayez une bonne connaissance des finesses du jeu et du protocole. La section qui précède était un aperçu. À présent, je vais entrer davantage dans les détails, en commençant par la préparation : comment s'asseoir, acheter des jetons et miser, autant d'étapes importantes avant de pouvoir vraiment jouer.

Trouvez une table, et trouvez la position stratégique

De façon générale, une table de black jack peut accueillir cinq à sept joueurs. La plupart du temps, vous pouvez entrer en cours de partie. Cependant, si vous voyez un croupier mélanger les cartes, patientez avant de miser.



Au début, mieux vaut choisir une table presque remplie. Le nombre de joueurs ne change pas grand-chose à vos chances ni à l'enjeu, mais quand il est réduit, tout va bien plus vite. Avec une table remplie, vous avez davantage de temps pour réfléchir et la pression est moins forte.

Dans les paragraphes qui suivent, je vous donne quelques autres conseils pour choisir une table. En général, on préfère une table avec un nombre de jeux de cartes réduit et des règles plus favorables.

Un nombre de jeux de cartes réduit

Une bonne règle à suivre : moins il y a de jeux de cartes sur la table, mieux c'est pour vous. Si l'on n'utilise qu'un jeu de 52 cartes, vous aurez davantage de chances de gagner. Aujourd'hui, les casinos utilisent souvent pas moins de six jeux par table, afin de se protéger contre les *compteurs de cartes* (des joueurs chevronnés qui parviennent à mémoriser les cartes distribuées et à en déduire celles qui restent). Si vous ne savez pas combien de jeux de cartes on utilise dans votre casino, il vous suffit de poser la question.

Les tables qui pratiquent les règles les plus favorables

Il s'agit de savoir quelles sont les règles les plus favorables. Parfois, en effet, les règles sont modifiées au bénéfice des joueurs. Ainsi, par exemple, sur un 17 soft, le croupier peut rester ou tirer, selon le cas (pour plus de détails sur ces règles, voir « Les règles de la maison », plus loin dans ce chapitre). Ces variantes sont parfois précisées à la table. Dans le cas contraire, posez la question.

Les limites des paris

Avant de vous asseoir, vérifiez les limites de table. Chaque table a ses propres limites, généralement indiquées à la droite du croupier.

Ainsi, par exemple, si l'écriteau indique 5 € – 500 €, cela signifie que vous devrez miser au minimum 5 euros sur chaque main, et que vous ne pourrez



Où vous asseoir ? Quelle est la position la plus avantageuse ?

Il n'y a pas de bon ni de mauvais placement. Les mythes ont la vie dure, mais aucune place ne vous donnera un avantage par rapport à d'autres joueurs. Certains préfèrent le dernier

siège (à droite du croupier), sans doute parce qu'ils s'imaginent pouvoir apercevoir certaines cartes. En réalité, leurs chances de gagner ne changent absolument pas.

Tenez-vous-en à l'original

Avec le temps, diverses révisions et variantes du black jack sont apparues. Certaines ont perduré, d'autres ont disparu. Mon conseil : évitez les formes hybrides et restez fidèle au bon vieux black jack original. Une des variantes les plus populaires est le *6-5 black jack*. À ce jeu, la cote du black jack n'est que de 6 pour 5,

c'est-à-dire nettement moins que ce qu'offre la version originale : oubliez.

Il existe des variantes plus récentes : le *Spanish 21*, le *Super Fun 21* et le *Pok'21*. Si vous avez des doutes sur les règles pratiquées par votre casino, renseignez-vous, car les jeux et les règles changent souvent.

pas miser plus de 500 euros à la fois. En général, plus la mise minimale est élevée et plus la mise maximale est élevée.



Commencez par jouer à la table affichant la mise minimale la plus faible. En limitant vos mises, vous évitez d'avoir de mauvaises surprises alors que vous ne connaissez pas encore très bien le jeu. Vous évitez aussi, par la même occasion, de risquer de vous retrouver à côté d'un gros joueur (qui n'apprécierait peut-être pas la présence d'un débutant à sa table).

Achetez des jetons

Une fois que vous avez trouvé votre place, vous devez acheter des jetons au croupier. Décidez du montant que vous allez jouer, et posez votre argent liquide sur le tapis, devant vous. Le croupier le changera et fera glisser les jetons vers vous.



Ne tendez pas votre argent au croupier : ce serait contraire à l'étiquette, et, en fait d'étiquette, on vous en collerait aussitôt une : celle de blanc-bec.

Lorsque vous recevez vos jetons, laissez-les sur la table, devant vous. Il existe plusieurs jetons différents, dont la valeur est fonction de la couleur. D'un casino à un autre, les jetons ne sont pas les mêmes, mais la plupart des couleurs sont normalisées (pour connaître les couleurs et leurs valeurs, voir chapitre 1).



Commencez avec peu de jetons. Une bonne méthode consiste à ne pas changer en jetons plus de 25 % de votre mise de fonds journalière. Si, par exemple, votre budget journalier est de 400 euros, achetez simplement 100 euros de jetons. Ainsi, si vous perdez, vous serez moins tenté de miser davantage que prévu. Vous pourrez toujours acheter d'autres jetons plus tard, si nécessaire.

Les règles de la maison

Les règles du black jack sont assez semblables d'une région du monde à une autre. Néanmoins, elles varient légèrement. Parfois, un petit écriteau posé sur la table apporte quelque précision, une règle particulière telle que le casino la pratique. Si rien n'est indiqué, vous pouvez, même au milieu d'une main, demander des précisions au croupier.

Le croupier tire-t-il sur un 17 soft ?

Une *main soft* est une main comportant un as compté comme valant 11 plutôt que 1. On l'appelle ainsi parce qu'elle ne peut dépasser la carte suivante. Ainsi, par exemple, si vous tirez un 6 alors que vous aviez un 18 soft, c'est-à-dire un as et un 7, l'as reprend automatiquement la valeur 1 (au lieu de 11), ce qui donne un total de 14 (plutôt que 24, qui serait un *bust*, c'est-à-dire un dépassement par rapport à 21).

En général, une inscription sur le tapis permet de savoir si le croupier tire sur un 17 soft. Normalement, il compte un as pour 11 chaque fois que sa main atteint ou dépasse 17. Cependant, la moitié environ des casinos du globe dérogent à cette règle du 17 soft (un as et un 6). L'as vaut alors 1, et le croupier tire une carte.

Doubler la mise n'est-il possible qu'avec certaines combinaisons de cartes ?

À Las Vegas, les casinos autorisent généralement le *doubling down*, une option qui vous permet de doubler votre mise quelles que soient vos deux cartes, mais ailleurs, cette possibilité est parfois restreinte aux 10 et aux 11. Les éventuelles restrictions ne sont pas précisées sur la table. En cas de doute, n'hésitez pas à poser la question au croupier, même au milieu d'une main.

Pour plus de sécurité, on coupe et on brûle !

Couper les cartes est une vieille tradition qui vise à préserver l'honnêteté du jeu. Au black jack, le croupier place le ou les jeux mélangés devant un des joueurs, qui doit alors couper (chacun a son tour, mais vous pouvez décliner la proposition). Pour couper, vous placez un carton ou une carte en plastique quelque part

au milieu du paquet. Le croupier prend alors la partie inférieure du paquet de cartes et la place par-dessus l'autre partie.

Pour garantir davantage l'intégrité du jeu, le croupier retire du jeu la carte située sur le dessus (que l'on appelle alors la *carte brûlée*).

Pouvez-vous vous coucher ?

Il existe une option appelée *surrender*, qui peut vous être très profitable. Cependant, la plupart des casinos ne la permettent pas, notamment en France. Elle consiste à se retirer du jeu (se coucher) en y laissant la moitié de sa mise initiale. Ainsi, par exemple, si vous avez misé 10 euros et si la main que l'on vous a distribuée vaut 16, vous pouvez vous retirer en ne perdant que 5 euros, plutôt que de risquer vos 10 euros sur une mauvaise main. Là encore, faute de savoir si cette option est envisageable, posez la question au croupier.

La donne

Vous avez misé, et vous avez le cœur qui bat à tout rompre. Le croupier vous fait un beau sourire, vous souhaite bonne chance, bat les cartes et vous demande de couper (voir l'encadré qui précède).



Si la partie se joue avec un ou deux jeux de 52 cartes, le croupier tiendra les cartes dans ses mains et vous distribuera deux cartes non découvertes. Vous pouvez les prendre, mais tenez-les dans une seule main.

En fait, à l'heure actuelle, on utilise le plus souvent six jeux de 52 cartes. Le croupier vous distribue alors vos deux cartes face vers le dessus, en les tirant du *sabot* (un compartiment dans lequel les cartes sont stockées).

Le fait que les cartes vous soient distribuées face vers le dessous ou vers le dessus n'a pas d'importance. Le croupier suit des règles strictes, et le fait qu'il connaisse la valeur de vos cartes ne change rien. Quant à lui, sa première main comprendra toujours une carte découverte et une carte cachée, quel que soit le nombre de jeux de cartes utilisés.

Misé, c'est misé

Devant vous, sur le tapis, se trouve un *cercle des paris*. Placez-y vos jetons pour indiquer combien vous pariez sur la prochaine main. Toutes les mises doivent être faites avant que les cartes soient distribuées.

Une fois que vous avez misé, vous n'avez pas le droit d'ajouter ni de retirer des jetons, ni de toucher les jetons que vous avez posés devant vous. Une fois que la main est *résolue* (le croupier ayant payé les gagnants et ramassé les jetons des perdants), vous pouvez changer le montant de votre mise pour la prochaine main.

Il existe cependant deux exceptions à cette règle :

- ✓ **Le *doubling down*** : quand vous doublez la mise initiale.
- ✓ **Le *split*** : quand vous divisez votre main initiale en deux mains distinctes.

Pour en savoir davantage sur ces deux options intéressantes et sur d'autres options encore, lisez la section qui suit.

Quand vous jouez votre main

Une fois qu'il a distribué les cartes, le croupier fait le tour des joueurs, de gauche à droite, pour qu'ils se prononcent. Nous y sommes : c'est le moment de vérité. C'est là que votre talent et votre bonne compréhension du jeu vous permettent d'avoir davantage de chances de battre la maison.

Contrairement à un certain nombre d'autres jeux du casino, le black jack n'est pas entièrement un jeu de hasard. L'habileté et la stratégie interviennent pour une part non négligeable. L'intérêt et la difficulté du jeu, c'est d'évaluer les différents choix qui s'offrent à vous pour une main.

C'est vous qui voyez

En fonction de votre main et de la carte visible du croupier, vous avez plusieurs possibilités. Ce qui rend le black jack attrayant, ce sont ces divers choix que chaque main vous permet de faire. Les deux possibilités les plus courantes sont les suivantes :

- ✓ **Tirer** : c'est-à-dire prendre une autre carte pour avoir une meilleure main.
- ✓ **Rester** : c'est-à-dire renoncer à tirer une carte, parce que vous préférez vous en tenir au total que vous avez déjà.

Dans les sections qui suivent, nous étudions les autres possibilités éventuelles (si vous avez besoin d'aide à propos de certaines situations particulières, vous pouvez aussi consulter la section « Les erreurs les plus fréquentes », plus loin dans ce chapitre).

Rester naturel : si votre main totalise 21

Si le total de vos deux premières cartes vaut 21 (c'est-à-dire si vous avez un as et un 10 ou une figure), c'est un *black jack naturel* (ou plus simplement un black jack). C'est une chance : vous n'avez plus à vous demander avec

angoisse s'il vaut mieux tirer ou décliner (pour en savoir davantage sur votre situation, voir « Le croupier dévoile son jeu », plus loin dans ce chapitre).

Rester et le faire savoir

Normalement, si votre total, sans atteindre 21, est relativement élevé (17 ou plus), le mieux à faire est de *rester*.



Faites savoir que vous restez par un geste horizontal de la main au-dessus de vos cartes (si elles sont face vers le dessus) ou en posant vos cartes sous vos jetons (si elles sont face vers le dessous).

Tirer une carte

Si le total de votre main est très faible (par exemple 9, en additionnant un 4 et un 5), vous tirerez une carte supplémentaire. Vous ne prenez aucun risque à le faire, puisque même si cette carte vaut 10, vous ne dépasserez pas le 21. Si les cartes sont distribuées au sabot, vous ferez un signe de la main au croupier ; autrement, vous balayerez un coin de carte sur le tapis, derrière vos jetons.



Chaque fois que le total de votre main atteint ou dépasse 12, tirer une carte comporte un risque. En effet, si la carte que vous tirez est une figure, vous dépassez 21 et vous perdez, quelle que soit la main du croupier (pour connaître la bonne stratégie à appliquer quelle que soit votre main, voir « La stratégie de jeu à l'âge de l'informatique »).

Faire un « split »

Si vos deux premières cartes forment une paire, c'est-à-dire si elles sont de même valeur (par exemple, deux 8), vous avez la possibilité de faire un *split* (certains disent *splitter*), c'est-à-dire de diviser votre main en deux mains distinctes. Vous devez alors doubler votre mise. Vous jouerez vos deux mains l'une après l'autre, avec à chaque fois les possibilités normales de tirer, rester, faire un *split* ou doubler la mise. Le *split* est une des rares occasions de modifier votre mise au milieu d'une main.

Doubler la mise

Doubler la mise initiale (*doubling down*, ou le *quitte ou double*) est une option généralement permise quelles que soient vos deux premières cartes. Vous ne recevez qu'une seule carte supplémentaire, que le croupier vous donne généralement face vers le dessous.

Au-delà de la chance

La plupart du temps, les nouveaux joueurs poursuivent essentiellement deux objectifs : gagner de l'argent et éviter de passer pour un bleu. Cependant, pour être un bon joueur de black jack, il est indispensable de connaître les principes stratégiques de base. On ne peut pas compter simplement sur la chance.

Dans cette section, je vous présente ces principes de façon condensée, sous forme de six petits paragraphes grâce auxquels vous pourrez limiter l'avantage de la maison aux alentours de 1 %. Si vous voulez augmenter encore vos chances, je vous propose de sauter cette présentation simplifiée et d'apprendre plutôt la stratégie de base dans sa version normale (voir la section « La stratégie de jeu à l'âge de l'informatique »).

Pour les mains hard

Une *main hard* est une main qui ne comporte pas d'as ou dont l'as compte pour 1 et non pour 11. Si vous avez une main hard, procédez comme suit :

- ✓ Sur un total supérieur ou égal à 17, restez toujours.
- ✓ Sur un total compris entre 12 et 16, tirez une carte si la carte découverte du croupier a une valeur comprise entre 7 et 11 ; autrement, restez. Si la valeur de la carte du croupier est inférieure à 7, restez.
- ✓ Sur un total inférieur ou égal à 11, tirez toujours (cependant, si le total de vos deux premières cartes est de 10 ou 11, le meilleur choix est de doubler la mise ; voir « Pour le doublement de la mise »).

Pour les mains soft

Une *main soft* est une main comportant un as qui compte pour 11 et non pour 1. Pour les mains softs, rappelez-vous ces deux principes de base :

- ✓ Sur un total supérieur ou égal à 18, restez toujours.
- ✓ Sur un total inférieur ou égal à 17, tirez toujours une carte.

Pour le doublement de la mise

Cette option vous permet de doubler votre mise initiale, mais vous ne recevez qu'une carte supplémentaire. Les deux meilleurs moments pour exercer cette option sont les suivants :

- ✓ Sur un 11, doublez la mise si la carte découverte du croupier vaut entre 2 et 10 ; autrement, tirez une carte.

- ✓ Sur un 10, doublez la mise si la carte découverte du croupier vaut entre 2 et 9 ; autrement, tirez une carte.

Un total de départ de 10 ou 11 constitue la meilleure occasion de doubler la mise, car vous avez alors environ 30 % de chances de recevoir un 10 ou une figure.

Pour les paires (« splits »)

Quand vous possédez deux cartes de même valeur, vous pouvez diviser votre main en deux mains distinctes et doubler votre mise initiale. Vous jouez alors ces deux mains l'une après l'autre.

Pour les *splits*, la règle est la suivante :

- ✓ **Faites toujours un *split* quand vous avez une paire d'as ou de 8.** Les as augmentent vos chances de parvenir à un total de 21 ; avec deux 8, le *split* se justifie plutôt pour des raisons défensives (un 16 n'est pas une bonne main de départ).

Le père fondateur du comptage des cartes

Il fut un temps où le craps était le roi des jeux de casino. Le black jack était alors bien moins prisé qu'aujourd'hui. Tout changea en 1961, le jour où Ed Thorp, un professeur du Massachusetts Institute of Technology, inventa un système pour compter les cartes. Il montra que le black jack était un jeu d'habileté, dans lequel le résultat dépendait de la manière dont on jouait et dont on faisait varier sa mise. Aussitôt, le black jack connut un afflux de joueurs impatients de faire fortune. Pourtant, très peu d'entre eux y sont parvenus. La raison de cet échec global est simple : la plupart de ces joueurs n'ont pas été capables de maîtriser la méthode de Thorp, qui n'était pas facile.

S'il est une leçon à tirer de cette histoire, c'est qu'il est certes possible de battre la banque au black jack, mais que les joueurs ne peuvent généralement pas comprendre

une logique mathématique complexe, même s'ils sont convaincus de ce qu'elle démontre. Aujourd'hui encore, un trop grand nombre de joueurs ne savent pas jouer correctement. Par conséquent, quiconque veut devenir un pro du black jack doit commencer par bien étudier la *stratégie de base*, un modèle de simulation sur ordinateur de la meilleure façon de jouer chaque main possible.

Au black jack, il n'existe qu'un moyen de toujours gagner, c'est de savoir compter les cartes. C'est à la portée de toute personne dotée de capacités intellectuelles dans la moyenne, mais capable de suffisamment de discipline et de vivacité. Or, la plupart du temps, un joueur ne s'investira pas assez pour pouvoir maîtriser cette technique, qui sort du cadre de ce livre.

- ✓ Ne faites jamais un *split* quand vous avez une paire de 5 ou de 10. En effet, dans les deux cas, vous avez une excellente main de départ (de valeur 10 ou 20).

Pour les mains « stiff »

Une *main stiff* est une main dont le total (hard) est compris entre 12 et 16. C'est bien sûr ce qui peut vous arriver de pire, puisque toute carte de valeur 10 vous ferait dépasser le 21. Avec une main stiff, procédez comme suit :

- ✓ Restez si le croupier a une main plus faible (carte découverte valant entre 2 et 6).
- ✓ Tirez une carte si le croupier est en bonne position (carte découverte entre le 7 et l'as).

Pour les points

Un *point* est une main hard dont le total est compris entre 17 et 21. C'est le plus souvent avec un *point* que vous gagnez. Avec une main valant au moins 17, restez.

La stratégie de jeu à l'âge de l'informatique

Une fois que vous aurez acquis un peu d'expérience des tables de black jack, je vous recommande d'étudier la version complète de la *stratégie de base*, celle que je présente dans cette section. Maîtriser la stratégie de base demande naturellement un petit effort, mais qui en vaut largement la peine. En suivant cette stratégie de base (plutôt que la stratégie simplifiée qui précède), vous diminuerez de moitié l'avantage du casino. Vous le réduirez à 0,5 %, voire moins encore, ce qui représente de loin la meilleure cote de tous les jeux de table auxquels on joue contre la maison.



Si vous ne pouvez pas apprendre par cœur les tableaux 7-1, 7-2 et 7-3, il vous est toujours possible d'acheter un guide et de l'utiliser sur place. La stratégie varie en fonction des règles spécifiques à chaque table et du nombre de jeux de cartes utilisés. Vous pouvez consulter le site www.BlackJackinfo.com. Sur ce site, vous avez la possibilité de saisir toutes les variables du black jack pour connaître avec précision la meilleure stratégie à appliquer quand vous jouez dans votre casino habituel.

Tableau 7-1 Pour les mains hard

Main hard	Stratégie
8 ou moins	Toujours tirer (une carte).
9	Doubler contre 3 à 6 ; sinon, tirer.
10	Doubler contre 2 à 9 ; sinon, tirer.
11	Doubler contre 2 à 10 ; sinon, tirer.
12	Rester contre 4 à 6 ; sinon, tirer.
13	Rester contre 2 à 6 ; sinon, tirer.
14	Rester contre 2 à 6 ; sinon, tirer.
15	Rester contre 2 à 6 ; sinon, tirer.
16	Rester contre 2 à 6 ; sinon, tirer.
17 à 21	Toujours rester.

Tableau 7-2 Pour les paires (*splits*)

Paire	Stratégie
A-A	Toujours séparer (faire un split).
2-2	Séparer contre 2 à 7 ; sinon, tirer.
3-3	Séparer contre 2 à 7 ; sinon, tirer.
4-4	Séparer contre 5 à 6 ; sinon, tirer.
5-5	Ne jamais séparer.
6-6	Séparer contre 2 à 6 ; sinon, tirer.
7-7	Séparer contre 2 à 7 ; sinon, tirer.
8-8	Toujours séparer.
9-9	Séparer contre 2 à 6, 8 à 9 ; Rester contre 7, 10, A.
10-10	Toujours rester.

Tableau 7-3

Pour les mains soft

Paire	Stratégie
A-2	Doubler contre 5 à 6 ; sinon, tirer.
A-3	Doubler contre 5 à 6 ; sinon, tirer.
A-4	Doubler contre 4 à 6 ; sinon, tirer.
A-5	Doubler contre 4 à 6 ; sinon, tirer.
A-6	Doubler contre 3 à 6 ; sinon, tirer.
A-7	Doubler contre 3 à 6 ; Rester contre 2, 7, 8 ; Tirer contre 9, 10, A.
A-8 ou A-9	Toujours rester.
A-10	Toujours rester.

Faire un side-bet

Certaines tables de black jack proposent des *side bets*. Ce sont des paris que vous pouvez faire en plus de votre mise normale (généralement avant la distribution des cartes), sur un carré distinct. L'intérêt des paris de côté est qu'ils sont très rémunérateurs pour certaines combinaisons de cartes (jusqu'à 1 000 pour 1 au Lucky Ladies, par exemple).

Au black jack, il existe plusieurs paris de côté (peut-être avez-vous entendu parler du *Super Seven* ou du *Royal Match*), mais le plus souvent, un seul est permis : l'*assurance*. Chaque fois que la carte visible du croupier est un as, vous pouvez acheter une assurance. Le principe est le suivant : pensant que la deuxième carte du croupier a de bonnes chances d'être un 10 ou une figure, vous pariez la moitié de votre mise initiale que celui-ci a un black jack. Si vous gagnez ce pari, vous touchez deux fois votre mise supplémentaire.



Les side-bets sont presque toujours à éviter. Avec ces paris, les chances sont en faveur de la maison. L'assurance du black jack n'est qu'une astuce de plus des casinos pour vous faire tirer davantage d'argent de votre portefeuille.

Le croupier dévoile son jeu

Et maintenant, mesdames et messieurs, le croupier va retourner devant vous cette mystérieuse carte cachée, et vous saurez si vous avez gagné ou perdu (voir figure 17-2) !

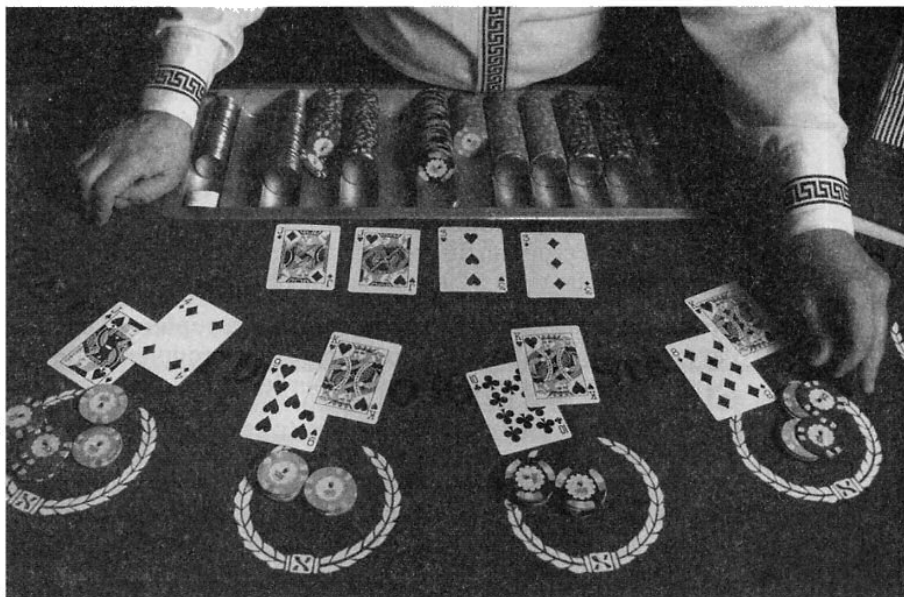


Figure 7-2 :
Quand la
main du
croupier est
découverte.

Les situations suivantes peuvent se présenter :

- ✓ Si le croupier a un black jack naturel (un 21), la partie est terminée : vous avez perdu (à moins que vous n'ayez aussi un black jack naturel, auquel cas vous êtes à égalité).
- ✓ Si son total ne dépasse pas 16, le croupier doit tirer une carte.
- ✓ Si le croupier brûle (si son total dépasse 21), la partie est terminée : vous avez gagné (sauf si vous n'avez pas aussi brûlé).
- ✓ Si la carte cachée du croupier révèle un total de 17 ou plus, il doit rester. Vous gagnez si votre main bat celle du croupier.

Le croupier est obligé de se plier à ces règles rigides. Ainsi, s'il a un total de 15, par exemple, il ne peut pas choisir de rester, même si cela pourrait lui être profitable : il doit toujours tirer une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il atteigne 17 ou plus. Enfin, il ne bénéficie pas des possibilités qu'ont les joueurs de doubler leur mise ou de faire un *split*.



Le résultat des courses

Une fois que le croupier a terminé de constituer sa main, c'est le moment de vérité. Les possibilités sont les suivantes :

- ✓ **Vous avez un black jack naturel** (vos deux premières cartes valent 21). La plupart du temps, la cote est de 3 contre 2, ce qui signifie que si vous avez misé 10 euros, vous en gagnez 15 (vous retirez donc 25 euros, dont 15 euros de gain).
- ✓ **Vous brûlez** (vous dépassez 21, c'est ce que l'on appelle un *bust*). Vous avez perdu, quelle que soit la main du croupier (si vous avez misé 10 euros, vous les perdez).
- ✓ **Votre main est plus forte que celle du croupier**. Si, par exemple, vous avez 20 et le croupier 18, vous gagnez une fois la mise (ayant misé 10 euros, vous retirez 20 euros, dont 10 euros de gain).
- ✓ **Votre main est moins forte que celle du croupier**. Si, par exemple, vous avez 17 et le croupier 19, vous perdez et le croupier garde vos jetons (si vous avez misé 10 euros, vous les perdez).
- ✓ **Vous êtes à égalité avec le croupier** (c'est un *push*). Personne ne gagne ni ne perd, l'argent ne change pas de main.



D'un point de vue mathématique, le black jack est le jeu qui vous offre les meilleures chances de gagner. En effet, c'est le jeu pour lequel l'avantage de la maison est le plus réduit.

Le protocole au black jack

Au black jack, l'*étiquette* a autant d'importance qu'aux autres jeux du casino (à ce propos, voir chapitre 5). Le black jack est un jeu relativement convivial, et il arrive souvent que des joueurs se parlent ouvertement de leurs mains respectives. Cependant, au black jack comme au poker, il y a toujours eu des tentatives de triche, si bien que les casinos veillent à empêcher toute activité suspecte. Il convient donc d'être prudent quand on débute, et de surveiller sa propre attitude – sans parler de la façon dont on manipule les cartes et les jetons. Ainsi, par exemple, on a vite fait de tordre une carte sans penser à mal.

Voici quelques conseils pour bien vous conduire à la table de black jack :

- ✓ Si vous ne savez pas très bien quels gestes risquent d'être déplacés, expliquez au croupier que vous êtes nouveau à ce jeu, et demandez-lui de vous prévenir dès que vous ferez la moindre erreur d'étiquette.

- ✓ Suivez le protocole du black jack, qui consiste par exemple à retourner vos cartes quand vous brûlez ou quand vous avez un black jack naturel.
- ✓ N'oubliez pas que vous n'êtes pas en concurrence avec les autres joueurs : vous n'avez donc pas besoin de leur dissimuler vos cartes comme au poker.
- ✓ Enfin, ne donnez aucun conseil. Même si vos intentions sont pures, les autres joueurs n'apprécieront généralement pas (surtout s'ils vous écoutent et perdent). Dire aux autres comment ils doivent jouer ou comment ils doivent gérer leur argent est aussi une faute.

Les erreurs les plus fréquentes

Pour vous aider à jouer correctement et à comprendre les principes de la stratégie de base, je vous présente dans le tableau 7-4 six exemples d'erreurs fréquentes, ainsi que les moyens d'éviter de les commettre.

Tableau 7-4 Les erreurs fréquentes au black jack – et comment les éviter

Erreur fréquente	Situation	Stratégie	Explication
Tirer avec une main stiff quand la carte du croupier est faible	Vous avez 12 (un 5 et un 7) et la carte visible du croupier est un 4.	Rester	En règle générale, il convient de rester contre 2 à 6 et de tirer contre 7 ou plus.
Rester avec une main soft comprenant un as et un 6 ou moins	Vous avez un as et un 4.	Tirer	Il faut toujours tirer ou doubler sur un 17 soft ou moins (si vous avez un as et 2 à 6).
Ne pas faire de split quand vous avez deux 8	Vous avez deux 8.	Faire un split	En séparant les 8, vous réduisez considérablement l'avantage de la maison sur cette main difficile. Si vous vous abstenez de le faire, le croupier aura sur vous un avantage supérieur à 50 %.
Faire un split sur deux figures	Vous avez une dame et un roi.	Rester	Au black jack, quand vous gagnez, c'est dans 70 % des cas parce que vous avez reçu 20 ou 21 : si vous avez cette chance, ne soyez pas prompt à la gâcher.

Tableau 7-4 Les erreurs fréquentes au black jack – et comment les éviter (suite)

Erreur fréquente	Situation	Stratégie	Explication
Ne pas doubler sur 11 alors que le croupier à un 10 visible	Vous avez un 5 et un 6, et la carte visible du croupier est un 10.	Doubler	Dans cette situation, la chance sourit aux audacieux. Vous gagnerez davantage à long terme si votre stratégie consiste à prendre le risque de doubler la mise.
Lorsque la carte visible du croupier est faible, ne pas en profiter	Vous avez deux 5 et la carte visible du croupier est un 2.	Doubler	Quand la carte visible du croupier est faible (entre 2 et 6), votre intérêt est de faire un <i>split</i> ou de doubler dès que possible. Contre une carte visible plus forte (entre 7 et as), vous aurez tendance à moins séparer et à moins doubler.

Si vous êtes capable d'éviter ces six erreurs fréquentes, vous surpassez déjà 95 % des joueurs du casino. Très rares sont les joueurs qui comprennent qu'il existe une stratégie pour jouer correctement chaque main possible au black jack. Muni de cette connaissance, choisissez une bonne table de black jack à un seul jeu, et vous maximiserez vos chances de gagner.

Chapitre 8

Si vous aimez lancer les dés : le craps

Dans ce chapitre

- Les bases du craps
 - Jouer au craps
 - La meilleure façon de parier
 - Éviter les mauvais paris
-

Au casino, si vous vous laissez guider par les sons, c'est probablement à la table de craps que vous atterrirez. Le craps, c'est un jeu qui va vite et qui fait du bruit. Si vous voulez que ça bouge, si vous aimez les cris, pas d'hésitation : à l'ambiance feutrée de la salle de baccarat et à l'énergie contenue des tables de poker, vous préférerez la folle exubérance du craps. Faites rouler les dés, et roulez jeunesse !

Cette agitation n'empêche pas le craps d'être un des meilleurs jeux. Si vous pariez assez judicieusement, vous pouvez faire chuter l'avantage de la maison en dessous de 1 %. Et même si ce jeu peut vous sembler compliqué au premier abord, avec son aspect chaotique, sachez qu'il est facile. En fin de compte, il ne s'agit que de parier sur le résultat de deux dés.

Dans ce chapitre, vous allez découvrir le craps, ses règles, la façon dont vous pouvez y jouer, et vous allez apprendre quels sont les meilleurs paris (et les pires). Restez tout ouïe, et préparez-vous à faire rouler les dés.

Le craps, à quoi ça ressemble ?

Le craps ne ressemble à aucun autre jeu du casino. Les paris sont tellement variés que tout se passe comme si tous les joueurs de la table jouaient à des

jeux différents. Un simple dé qui finit de rouler, et l'un des joueurs gagne, un autre perd, un autre n'est pas concerné.

Avant de parier, vous devez apprendre le jeu. Dans cette section, nous allons étudier les principes du craps et ses particularités. Je vous expliquerai aussi comment vous conduire correctement à la table de craps.

Lancez les dés



Au craps, tout tourne autour de deux dés que vous connaissez bien : des dés cubiques, dont les faces sont numérotées de 1 à 6.

Au craps, le but du jeu est de parier sur le résultat du lancer de dés. Il n'est pas inutile de récapituler les combinaisons possibles. Voyez la figure 8-1. Avec une paire de dés, vous avez 36 résultats possibles, ce qui revient à dire que vous avez une chance sur 36 d'obtenir une combinaison donnée. Cependant, le plus souvent, c'est le *total* qui compte. Que vous obteniez 5 et 2, 6 et 1 ou 3 et 4, le total reste égal à 7. Certaines valeurs totales peuvent être obtenues par différentes combinaisons, si bien qu'elles ont plus de chances d'être observées que d'autres.

Total		Cote réelle
2	■ ■	35 contre 1
3	■ ■ ■	17 contre 1
4	■ ■ ■ ■	11 contre 1
5	■ ■ ■ ■ ■	8 contre 1
6	■ ■ ■ ■ ■ ■	6.2 contre 1
7	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	5 contre 1
8	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	6.2 contre 1
9	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	8 contre 1
10	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	11 contre 1
11	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	17 contre 1
12	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	35 contre 1

Figure 8-1 :
L'ensemble
des com-
binaisons
possibles de
deux dés.

Au craps, vous avez :

- ✓ Six façons d'obtenir un 7, avec une probabilité globale de 16,7 %.
- ✓ Cinq façons d'obtenir un 6 ou un 8, avec une probabilité globale de 13,9 % pour l'un et l'autre.
- ✓ Quatre façons d'obtenir un 5 ou un 9, avec une probabilité globale de 11,1 % pour l'un et l'autre.

- ✓ Trois façons d'obtenir un 4 ou un 10, avec une probabilité globale de 8,3 % pour l'un et l'autre.
- ✓ Deux façons d'obtenir un 3 ou un 11, avec une probabilité globale de 5,6 % pour l'un et l'autre.
- ✓ Une façon d'obtenir un 2 ou un 12, avec une probabilité globale de 2,8 % pour l'un et l'autre.



Ne pensez pas au craps comme à un simple jeu de dés, mais plutôt comme à un jeu fondé sur des *séries* de lancers de dés. En général, on parie sur plusieurs résultats et sur l'ordre dans lequel ces résultats se produiront. Au craps, un lanceur jette une paire de dés pour obtenir ce que l'on appelle un *point*. On appelle *round* une série de lancers, et le premier lancer s'appelle un *come out*.

Autour de la table



Un petit tour d'horizon s'impose. Le craps se joue sur une table allongée, étroite et recouverte d'un tapis de feutre (voir figure 8-2) et bordée d'une paroi, exactement ce qu'il faut pour jeter des dés – ou pour organiser une course de hamsters. La table de craps standard permet à 14 joueurs, voire 16, d'y prendre place. Ce jeu se joue debout. Le rebord de la table est conçu de façon à recevoir les jetons, mais n'y posez pas votre boisson, votre cigarette ni quoi que ce soit d'autre.

Les dés, une histoire à creuser

Les dés existent depuis que l'Histoire existe. Les empereurs romains ont souvent été dingues des jeux de dés. Caligula était un tricheur notoire – mais qui se serait opposé à ce despote sadique qui obligeait ses ennemis à se suicider ?

Les archéologues ont déterré des dés lestés à Pompéi, ainsi qu'en Inde. On a retrouvé en

Égypte des dés en pierre datant de six siècles avant Jésus-Christ. Il existe aussi une forme de dé plus ancienne encore, taillée dans des ongles de porc. À une époque où les jeux de hasard étaient déjà prisés, les dés servaient aussi à prédire l'avenir.

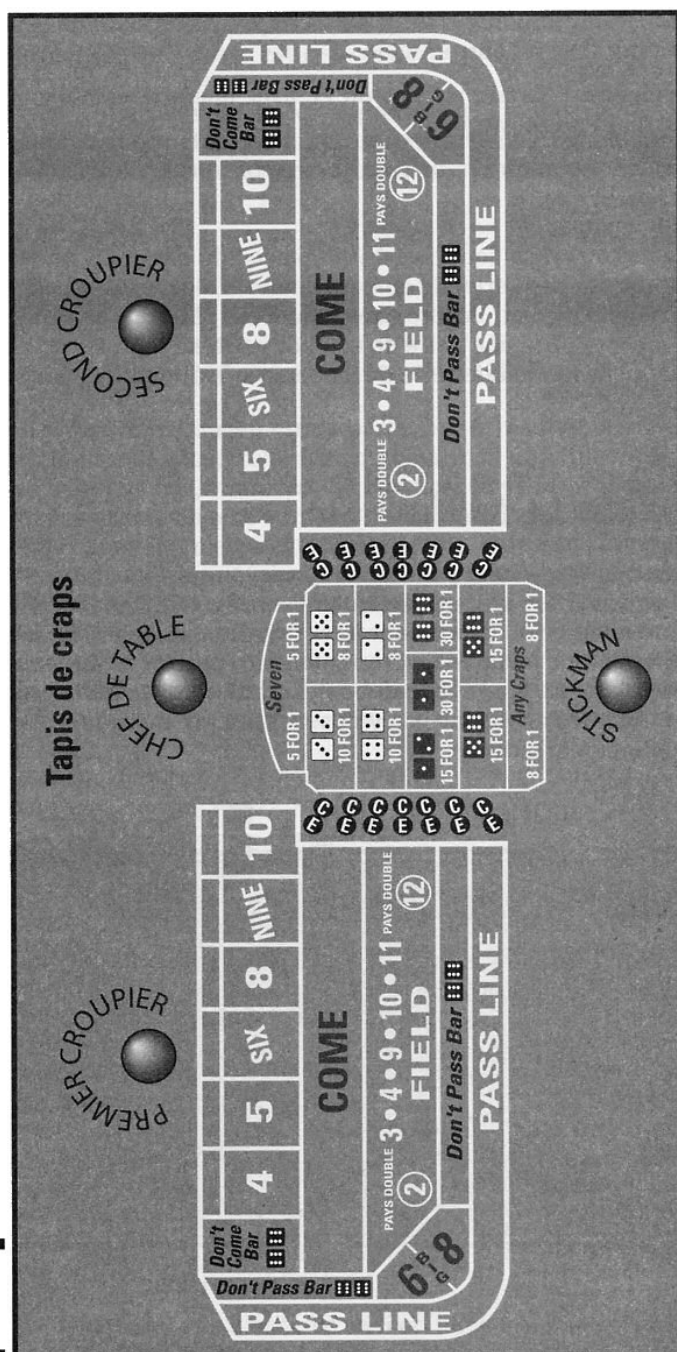


Figure 8-2 :
Le tapis de craps.

Les rites du craps

Les habitudes des joueurs de craps sont étroitement liées à des croyances et à des superstitions. Davantage que n'importe quel autre jeu du casino, le craps renvoie à des croyances obscures, et même les personnes les plus rationnelles y prennent des habitudes étranges, qui consistent par exemple à frotter trois fois les dés sur le feutre, à éviter de croiser le regard d'un autre joueur ou à souffler sur les dés avant de les lancer.

On lance les dés chacun son tour, mais le sort de chacun semble à tout moment dépendre du geste du lanceur, lequel peut devenir en un instant un héros ou au contraire un bouc émissaire. Les joueurs acclameront bruyamment un lanceur qui aura réussi une série de points, mais celui qui aura eu la main moins heureuse sera traité comme un pestiféré.

Vous placerez vos mises sur telle ou telle zone du tapis de jeu. Sur la figure 8-2, on remarque la complexité des cases de paris (je vous propose des explications dans la section « Une stratégie pour miser », plus loin dans ce chapitre). On peut distinguer deux grandes zones :

- ✓ La partie centrale sert pour les paris risqués (pour plus de détails sur les paris risqués, voir la section « Évitez les paris pour gogos »).
- ✓ Les deux parties latérales servent pour les principaux paris.

La table est symétrique : vous pouvez utiliser indifféremment la partie gauche ou la partie droite. Dans certains casinos où les mètres carrés sont comptés, les tables de craps sont plus petites et ne comportent qu'une seule zone pour les paris habituels. On y joue de la même manière, si ce n'est que la trajectoire des dés y est peut-être un peu plus limitée.

Qui tient les tables de craps ?

Une table de craps normale est gérée par quatre croupiers (voir figure 8-2) :

- ✓ **Un premier et un second croupiers** : Chacun couvre un côté de la table. Le rôle du croupier est de changer votre argent en jetons, de vous aider à placer vos mises et de rémunérer les gagnants.
- ✓ **Un *stickman*** : Assis au milieu de la table et face à ses trois collègues, le *stickman* s'occupe des dés. Son rôle est de ramener les dés et de les donner au prochain lanceur en utilisant un *stick*, c'est-à-dire une longue baguette. Il annonce aussi les résultats, supervise la zone centrale des paris (où il place les mises pour les joueurs) et donne les instructions de paiement aux deux croupiers.

- ✓ **Un chef de table (ou *boxman*)** : Assis en face du *stickman*, le chef de table supervise l'ensemble du jeu, distribue les piles de jetons et ramasse la monnaie. Il observe les paris et surveille attentivement les dés ainsi que les joueurs et les autres croupiers.

Il roule pour vous

Le *lanceur* (ou *shooter*) joue un rôle essentiel au craps : il s'agit du joueur à qui revient le tour de lancer les dés – et de les faire rouler ! Cet honneur est accordé successivement à tous les joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, le *stickman* pousse cinq dés vers vous, et vous devez en choisir deux. Pour pouvoir lancer les dés, il faut simplement que vous ayez misé.



Si vous êtes un nouveau venu, vous pouvez refuser votre tour. Je vous recommande au moins d'essayer. Jouer au craps, c'est aussi lancer les dés. Même si, la première fois, vous envoyez les dés dans le verre ou dans le décolleté d'une joueuse, le jeu continuera, et personne ne s'en formalisera trop. Le *stickman* (quand il se sera bien moqué de vous) annoncera que les dés sont dehors. Puis le chef de table ira récupérer le dé perdu et vous accordera une deuxième chance.

Sachez vous tenir correctement à la table de craps



Quand vous jouez au craps, l'attention est surtout portée sur les dés. Soyez, vous aussi, attentif aux dés, et quand le *stickman* crie « Rien ne va plus ! », gardez vos mains levées (sauf si vous êtes le lanceur).

Voici quelques règles à respecter quand vous jouez au craps :

- ✓ **N'approchez pas votre boisson du bord de la table.** Et surtout, ne tenez pas votre verre au-dessus. Ce jeu étant très animé, vous seriez tôt ou tard bousculé, et votre whisky irait immanquablement arroser le tapis.
- ✓ **Ne touchez pas aux cases marquées d'un nombre.** Les joueurs ne sont autorisés à placer eux-mêmes leurs jetons que sur les cases « *pass line* », « *don't pass bar* », « *come* », « *don't come* », « *field* » et « *Big 6/8* ». La ligne de démarcation tacite correspond à la case « *come* », et pour tout pari sur les cases numérotées, ce sont les croupiers qui interviennent. Il en est de même pour tous les paris dans la zone centrale : c'est le *stickman* qui y

place les mises pour tous les joueurs (pour plus de détails sur les paris, voir la section « Évitez les paris pour gogos », plus loin dans ce chapitre).

- ✓ **Ne tenez les dés que d'une main.** Quand votre tour arrive, ne vous servez jamais de vos deux mains, et faites en sorte que les dés restent à tout moment visibles des croupiers. Cette règle sert à limiter le risque de triche. Les casinos, pour des raisons bien compréhensibles, se soucient des éventuels tricheurs qui pourraient introduire dans le jeu des dés pipés.
- ✓ **Faites de votre mieux pour réussir votre lancer.** Jetez les dés de telle sorte qu'ils touchent la paroi opposée et qu'ils rebondissent. C'est ce qui permet d'être sûr que le résultat sera aléatoire. Ne jetez pas les dés trop mollement. Ne les jetez pas non plus de trop haut : votre geste ne doit pas dépasser en hauteur la tête du joueur le plus haut.
- ✓ **Ne cherchez pas à être original.** Ne jetez pas les dés avec une force démesurée, ni d'un geste bizarroïde. Vous vous attireriez des regards désagréables.

Le craps, mode d'emploi

Le craps est un jeu de hasard, mais il faut prendre la peine de calculer correctement les enjeux pour connaître la probabilité d'un résultat donné. Une bonne chose, vos chances de battre la maison sont meilleures qu'à bien d'autres jeux, à condition que vous vous en teniez aux paris de base (même si de nombreux autres paris sont possibles).

Faites vos jeux

La partie commence quand vous placez vos jetons – ou quand le croupier les place pour vous – sur les cases de paris. En général, la mise minimale est autour de 5 euros (le minimum et le maximum pour la table sont affichés à l'intérieur de la paroi, devant chacun des croupiers).

Avant de prendre part à une partie, attendez que les croupiers aient rémunéré les gagnants et que les dés soient posés au centre de la table, devant le chef de table. Vous pouvez alors acheter des jetons au croupier.

Les croupiers ne peuvent pas prendre directement votre argent, il faut que vous le déposiez sur la table. Si votre croupier est occupé, attendez. Le personnel a sa propre méthode pour suivre ce que font tous les joueurs. Le croupier prendra vos billets et fera glisser vers vous une pile de jetons. Prenez ces jetons et posez-les dans le compartiment prévu à cet effet, sur le bord de la table.



Le premier lancer

Avant que la partie ne commence, la plupart des joueurs font des *mises de passe* : ils misent sur la ligne de passe ou sur la ligne « ne passe pas » (pour comprendre la signification de ces paris, voir « Une stratégie pour miser », plus loin dans cette section). Le *stickman* pousse cinq dés vers le lanceur, qui en choisit deux et les lance vers l'autre extrémité de la table. C'est le *premier lancer*, qui ressemble à tous les autres lancers sauf que certaines règles lui sont particulières.



Si le premier lancer donne un total de 7 ou de 11 (un *naturel*), tous les paris sur la ligne de passe remportent une fois la mise. Si le total est 2, 3 ou 12 (un *craps*), alors tous les paris sur la ligne de passe sont perdus. Ainsi, par exemple, si un joueur mise un jeton de 25 euros sur la ligne de passe et si les dés marquent 3 et 4 (ce qui donne un total de 7, donc un *naturel*), ce joueur gagne, et il est payé tout de suite : le croupier qui est du même côté de la table place un jeton de 25 euros à côté de sa mise. Si le lanceur avait obtenu 1 et 1 (soit un *craps* de 2), le croupier aurait retiré le jeton de 25 euros (perdu pour le parieur).

Faisons le point

Si le premier lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce total devient *le point*. Dans ce cas, les paris sur la ligne de passe ne sont ni gagnés ni perdus : tout dépend du prochain lancer.

Dès que le point est établi (supposons ici que ce soit le nombre 9), le lanceur lance à nouveau les dés autant de fois que nécessaire pour obtenir à nouveau 9 (*refaire le point*) ; cependant, s'il obtient un 7, il perd. S'il refait le point, on revient à un nouveau premier lancer avec le même lanceur. S'il perd, on change de lanceur.



Si vous arrivez au milieu d'une partie, et si vous voulez savoir où en sont les joueurs, regardez le *marker puck*, un petit disque en plastique. Si celui-ci est placé côté blanc sur le dessus, sur le numéro du point, cela signifie qu'il s'agit d'un point. Au contraire, lors d'un premier lancer, ce même disque est placé dans la zone « ne passe pas », face noire visible (voir figure 8-2). Le croupier le déplace dès que le point est établi. Ainsi, si vous voyez le *puck* blanc sur le 4, vous savez que l'on est en train de refaire le point : le lanceur relance les dés jusqu'à obtenir 4 (auquel cas il *refait le point*) ou 7 (*seven out*, c'est-à-dire sept perdant).

Une stratégie pour miser

Au craps, il existe plus de 100 façons de parier. Le tapis de craps (figure 8-2) en donne un premier aperçu. Certains paris se font sur une série de lancers, d'autres sur un lancer unique. La diversité des enjeux va de pair avec la diversité des paris, et certains paris avantagent trop la maison pour que l'on puisse les envisager.



Avant de sortir vos billets de banque pour les convertir en jetons, assurez-vous que la mise minimale de la table choisie est compatible avec votre budget : faute de quoi vous risqueriez de faire un départ prématuré. La mise minimale peut être de 5 euros, parfois même 3 euros, mais à certaines tables, elle est parfois voisine de 25 euros, voire 50 ou 100 euros.

Si vous avez lu les sections qui précèdent (sinon, je vous recommande de les lire), vous commencez sans doute à comprendre comment on joue au craps. Nous allons maintenant nous pencher sur la façon de parier et sur la stratégie permettant de faire les meilleurs paris.

Pour devenir un bon joueur, il n'est pas nécessaire de comprendre tous les paris. En réalité, certains paris vous donnent si peu de chances de gagner qu'il vaut mieux les éviter. Intéressons-nous plutôt aux paris les plus avantageux. Lecteur, que vous soyez débutant ou professeur, mon conseil est que vous vous en teniez aux paris suivants.

La mise de passe



Au craps, le pari le plus courant est la *mise de passe* (vous misez sur « *pass line* »). Avec une telle mise, vous avez huit possibilités de gain contre seulement quatre possibilités de perte. De ce fait, l'avantage de la maison n'est que de 1,41 % (le casino gagne en moyenne 14 euros pour 1 000 euros pariés). Le principe de la mise de passe est le suivant :

- ✓ Si le premier lancer donne 7 ou 11, vous avez gagné.
- ✓ Si le premier lancer donne un *craps* (2, 3 ou 12), vous avez perdu.
- ✓ Si le premier lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, le résultat devient le point, et les prochains lancers servent à refaire le point.
- ✓ Quand le point est établi, un 7 vous fait perdre.

Au cours des lancers de la seconde phase, lorsqu'il s'agit de refaire le point, toutes les mises de passe peuvent encore être gagnantes, si le point est refait avant qu'apparaisse un 7. Cela peut se produire au prochain lancer, comme

au bout de plusieurs dizaines de lancers seulement. Si le lanceur fait un *sept perdant*, tous ceux qui avaient joué *ligne de passe* ont perdu avec lui. Ainsi, par exemple, si le premier lancer donne un 10, le croupier place le *puck* dans le carré numéro 10, face blanche visible. Sur le prochain lancer ou la prochaine série de lancers, votre mise de passe est gagnante sur un 10, mais perdante sur un 7. Tous les autres résultats obtenus ne sont pas significatifs (du moins pour la mise de passe).



Une fois le point établi, vous n'avez plus le droit de retirer votre mise de passe. En revanche, vous pouvez augmenter cette mise en faisant un pari *odds* (voir la section « Le pari « odds », ou les chances associées », un peu plus loin).



La plupart du temps, vous aurez la possibilité de faire une mise de passe une fois le point établi (cela s'appelle un pari *put*). Certains joueurs parient ainsi quand ils arrivent à une table au milieu de la seconde phase. Cela leur permet de jouer tout de suite, au lieu de devoir attendre le prochain premier lancer. Cependant, le pari *put* n'est pas très intéressant, même s'il est tentant lorsque le point vaut 6 ou 8. Mieux vaut faire une *mise de venue* (voir la section qui suit).

La mise de venue (“come”)

Une fois le point établi, seuls le point et le 7 affectent les paris sur la ligne de passe. Pour obtenir un de ces deux nombres, un certain nombre de lancers peuvent être nécessaires. Pendant ce temps, la *mise de venue* (ou *pari « come »*) offre aux parieurs une possibilité supplémentaire de jouer et de s'amuser. Avec une mise de venue, *chaque* point lancé peut devenir un premier lancé indépendant.



Vous ne pouvez faire une mise de venue qu'après l'établissement du point. Pour ce faire, faites glisser un jeton vers la zone « *come* ». Faites bien glisser le jeton devant vous de telle sorte que les croupiers sachent que c'est le vôtre. Vous pariez ainsi sur le prochain jet de dés. Tout comme pour une mise de passe,

- ✓ Un 7 ou un 11 vous font gagner.
- ✓ Un 2, un 3 ou un 12 vous font perdre.
- ✓ Si le total des deux dés est 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce résultat devient le point ; vous gagnez si ce point est obtenu à nouveau avant un 7, vous perdez si un 7 est obtenu avant ce point.

Ainsi, par exemple, supposons que vous ayez fait une mise de passe et que le point établi soit un 6. Votre pari ne sera résolu que si le prochain jet de dés donne un 6 (gagné) ou un 7 (perdu). Avant ce prochain jet, vous placez une nouvelle mise sur la zone « *come* », la règle concernant la mise minimale étant la même que pour la mise de passe. Supposons que le lanceur obtienne un 2. Votre pari initial sur la ligne de passe n'en est pas affecté, mais votre mise de venue est perdue. Vous placez alors un autre jeton sur la zone « *come* », et cette fois, le lanceur obtient un 8. Le croupier déplace alors cette mise de venue vers le carré du 8. À présent, vous attendez l'apparition d'un 6 ou d'un 8. Dans les deux cas, un de vos deux paris sera gagné. Naturellement, si un 7 apparaît, vous perdez à la fois votre mise de passe initiale et votre mise de venue sur le 8.

Une partie de craps peut durer 30 minutes, 45 minutes, une heure. Vous ne perdez votre tour que si vous faites un 7 perdant. C'est le seul cas de figure dans lequel tous les joueurs de la table perdent toutes leurs mises de passe et leurs mises de venue.

La mise « ne passe pas » (“*don't pass*”)



La mise « ne passe pas » (*don't pass*) est le contraire de la mise de passe. Si vous misez « ne passe pas », vous pariez contre les autres. Dans ce cas, si les dés donnent un total de 2 ou 3 (un craps), vous gagnez à concurrence de votre mise, tandis que si le lanceur obtient un 7 ou un 11, vous perdez. La mise « ne passe pas » n'est pas très risquée, l'avantage de la maison est de 1,36 %, ce qui est légèrement mieux qu'avec une mise de passe.



Vous ne pouvez placer des jetons sur « ne passe pas » qu'avant un premier lancer. Dès que le point est établi, ce pari n'est plus possible.

Miser sur « ne passe pas », c'est parier à l'inverse de ceux qui effectuent une mise de passe. Dans ce cas, vous perdez automatiquement si un 7 ou un 11 apparaît. Vous espérez plutôt un 2 ou un 3, qui vous ferait gagner automatiquement. Un 12 n'a pas d'incidence sur votre pari. Lorsque le point est établi, vous espérez voir apparaître un 7 avant que le point ne soit obtenu à nouveau : si un 7 apparaît, vous gagnez.

De façon générale, autour d'une table de craps, ceux qui misent sur « ne passe pas » sont la minorité. Jouer contre les dés, c'est être en contradiction avec un des principaux attraits de ce jeu : son esprit de groupe. Car avec une telle mise, vous allez vous réjouir quand les autres vont secouer la tête et faire la grimace. Cependant, cette stratégie se défend très bien, puisque les chances sont ainsi légèrement meilleures. C'est affaire de goût, mais c'est aussi le



moyen de perdre un peu moins d'argent à long terme que ceux qui misent sur la ligne de passe.

Sur une mise de passe, le 12 (comme le 2 et le 3) est un craps. Cependant, dans le cas d'une mise « ne passe pas », si un 2 et un 3 rapportent la mise, il n'y a ni gain ni perte si c'est un 12 qui sort (les règles ne sont pas exactement l'inverse de celles concernant la mise de passe : ou alors le parieur bénéficierait avec cette mise du même petit avantage statistique que le casino sur les mises de passe). Sur la table, dans la zone « *don't pass* », les deux 6 indiquent que pour préserver l'avantage du casino, le 12 n'est pas inclus dans les résultats favorables. Malgré cet inconvénient, la mise « ne passe pas » est un bon pari.

La mise de non-venue ("don't come")

Une *mise de non-venue* s'effectue une fois qu'un point a été établi pour la ligne de passe. Cependant, comme la mise « ne passe pas », la mise de non-venue est un pari à contre-courant. En procédant ainsi, vous prenez surtout des risques au premier jet de dés : vous perdez s'il sort un 7 ou un 11, mais vous gagnez s'il sort un 2 ou un 3. S'il sort un 12, c'est un *push* ou une égalité, comme dans le cas d'une mise « ne passe pas ». Ensuite, vous gagnez si un 7 sort avant la répétition du point de venue, et vous perdez dans le cas contraire.

La mise de non-venue est au mauvais parieur ce que la mise de venue est au parieur normal. Elle lui permet de ne pas devoir attendre un nouveau premier lancer.

Quand un joueur parie contre les dés

On peut distinguer globalement deux types de joueurs de craps : les *bons parieurs* et les *mauvais parieurs*. La plupart du temps, les joueurs misent sur la ligne de passe et suivent avec des mises de venue. En d'autres termes, ils parient *avec* les dés. Dans l'autre camp, nous avons les mauvais parieurs, qui misent sur « ne passe pas » et suivent avec des mises de non-venue (*don't come*) : ils parient *contre* les dés.

Il existe une autre différence importante entre ces deux types de joueurs : le bon parieur

doit maintenir son pari, tandis que le mauvais parieur peut diminuer ou retirer son pari à tout moment. Toutefois, le pari contre les dés présentant l'avantage une fois le point établi, le mauvais parieur n'a aucune raison de le faire.

Les mauvais parieurs aiment aller à l'encontre du plus grand nombre. Cependant, une chose est sûre : ce n'est pas en gagnant quand tous les autres perdent que l'on peut se faire des amis.

Le pari « odds », ou les chances associées

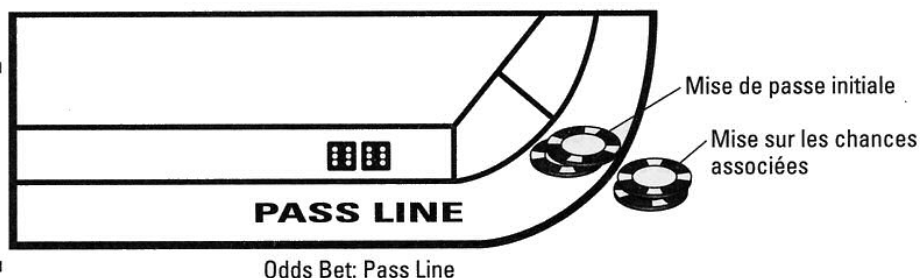


Un des meilleurs paris de tout le casino est le pari *odds*, ou pari sur les *chances associées*, possible sur la ligne de passe et les mises de venue. Ce pari est avantageux pour les *mauvais parieurs* aussi, mais il paye moins. Cette possibilité n'est pas toujours indiquée, mais si vous êtes observateur, vous pourrez remarquer les limites des mises sur les chances associées, affichées sous le pourtour de la table. Si votre mise de fonds vous le permet, c'est presque toujours à conseiller.



Pour placer votre mise sur les chances associées, vous n'avez pas de case spécifique. L'usage habituel consiste à les faire glisser juste derrière votre mise de passe (voir figure 8-3).

Figure 8-3 :
La ligne de passe et la mise sur les chances associées.



Les chances associées aux mises de passe et de venue

Une fois le point établi pour la mise de passe, vous pouvez passer à l'étape suivante et miser sur les chances associées. Il vous suffit, pour cela, de placer votre mise juste derrière votre mise de passe (entre deux jets de dés). Tant que votre mise de passe est valide (que ce soit juste après l'établissement du point ou après une dizaine de lancers), vous êtes libre de miser, sachant que le montant autorisé, qui varie d'un casino à un autre, peut atteindre un à trois fois la norme – ou jusqu'à cent fois la mise dans les cas les plus rares.

Ainsi, par exemple, si c'est trois fois la mise, cela signifie que vous pouvez (sans obligation) miser sur les chances associées jusqu'à trois fois votre mise de passe initiale ou votre mise de venue. Dans certains casinos, le montant possible varie d'un nombre à un autre, ce qui fait que vous pouvez parfois miser bien davantage sur le 6 et le 8 que sur les autres points. En cas de doute, posez la question au croupier.



Les paris sur les chances associées sont appelés *free odds*, la maison n'ayant pas d'avantage sur le joueur : le pari est à chances égales. Ces paris vous permettent de réduire l'avantage de la maison à moins de 1 %. Ainsi, il est clair que le pari est intéressant. Si le point sort avant un 7, vous gagnez à la fois

vosre pari sur la ligne de passe et vosre pari sur les chances associées. Dans le cas contraire, vous perdez vos deux paris.

Supposons que vous ayez misé 5 euros sur la ligne de passe avant le premier lancer, dans un casino autorisant le triplement de la mise. Le lanceur obtient un 4, un point difficile à refaire si l'on sait qu'il a deux fois plus de chances d'obtenir un 7 qu'un 4 (voir figure 8-1, précédemment dans ce chapitre). Non seulement la maison a plus de chances de gagner, mais même s'il sort un 4, vosre mise de passe ne vous rapportera que le gain d'une chance simple, ce qui ne sera pas du tout avantageux pour vous.

Pendant les dix à vingt secondes qui séparent deux jets de dés, alors que d'autres joueurs font des paris supplémentaires, vous placez 10 euros en jetons derrière vosre mise de passe de 5 euros (vous auriez pu miser 15 euros, compte tenu des limites du casino, mais c'est bien ainsi).

Le jeu continue, le lanceur jette les dés, et c'est un 4. Vous gagnez une fois vosre mise de passe (5 euros pour 5 euros) et 20 euros avec vosre mise associée. Sur un 4, le gain est de 2 pour 1, ce qui compense exactement le risque du pari. Vosre pari associé n'a en rien augmenté les chances qu'il sorte un 4 avant un 7, mais vous devez profiter des chances associées puisque, ainsi, vous gagnez davantage en obtenant vosre point.

Si les mises de passe et de venue sont payées à égalité, la cote des chances associées est la suivante :

- ✓ Quand le point est 4 ou 10, le pari associé paye 2 pour 1.
- ✓ Quand le point est 5 ou 9, le pari associé paye 3 pour 2.
- ✓ Quand le point est 6 ou 8, le pari associé paye 6 pour 5.

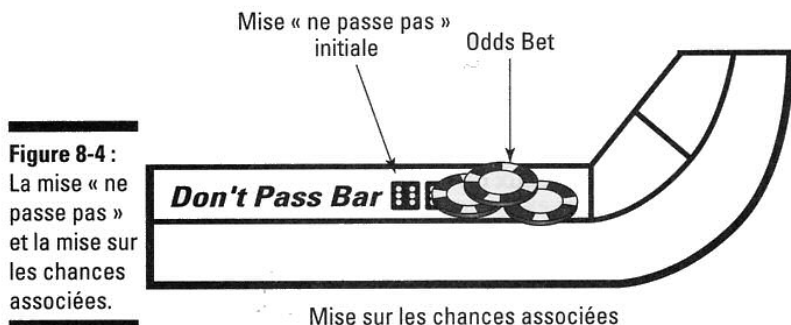


Veillez toujours à choisir le montant de vos mises sur les chances associées de telle sorte que le casino puisse facilement les rémunérer. Aux tables à 5 euros, par exemple, les choses se compliquent un peu quand les joueurs misent le minimum sur la ligne de passe et la venue. En effet, si le point est 5 ou 9, mieux vaut parier une somme paire (6 ou 10 euros, plutôt que 5), afin que le croupier puisse payer rapidement 3 pour 2.

Les chances associées aux mises « ne passe pas » et de non-venue

Le *mauvais* parieur peut parier sur les chances associées aux paris négatifs de la même manière que le *bon* parieur peut parier sur les chances associées à la ligne de passe et à la mise de venue. Toutefois, le *mauvais parieur*, dans ce cas, ne gagne qu'une partie de sa mise. Ainsi, par exemple, sur un 4 ou un 10, il doit risquer 40 euros pour gagner 20 euros. Les apparences sont peut-être trompeuses, mais ce sont là les véritables cotes : avec les chances

associées, l'avantage de la maison sur le joueur est réduit à moins de 1 %, ce qui rend cette option très intéressante (la figure 8-4 montre comment se fait la mise sur le tapis).



Contrairement aux mises sur les chances associées à la mise de venue, qui sont temporairement suspendues pendant le premier lancer, les mises sur les chances associées aux mises « ne passe pas » et de non-venue sont *toujours* en jeu.

Ces mises sur les chances associées sont rémunérées comme suit :

- ✓ Quand le point est 4 ou 10, le pari associé paye 1 pour 2.
- ✓ Quand le point est 5 ou 9, le pari associé paye 2 pour 3.
- ✓ Quand le point est 6 ou 8, le pari associé paye 5 pour 6.

Le calcul des cotes est légèrement différent pour le *mauvais parieur*. Supposons que vous misiez 5 euros sur « ne passe pas » et que le point soit établi à 10. Quand vous placez vos mises sur les chances associées, vous ne pouvez pas gagner plus de deux fois votre mise, c'est-à-dire plus de 10 euros. Pour gagner ces 10 euros, il faut que vous misiez 20 euros sur les chances associées, sachant que vous aurez 1 pour 2 quand le point est 10.



Pour un maximum de chances

Une fois que le point est établi, le mieux est généralement de miser le maximum qu'il est possible de miser sur les chances associées. La plupart du temps, vous avez droit à une mise simple ou double, mais il peut arriver qu'une table offre jusqu'à dix fois, voire cent fois la mise, lorsque la mise minimale est faible. Si l'indication de limite est par exemple « 3x – 4x – 5x odds », cela signifie que la mise maximale autorisée est de trois fois la mise pour 4 ou 10, quatre fois la mise pour 5 ou 9 et cinq fois la mise pour 6 ou 8. L'avantage de la maison décroît quand la mise augmente. C'est donc un des meilleurs paris du casino.

Évitez les paris pour gogos

Au craps, comme aux autres jeux du casino, certains paris sont très intéressants, tandis que d'autres favorisent nettement la maison. En l'occurrence, les paris sur une seule série de lancers ne sont pas favorables au joueur : vous gagnez ou vous perdez, selon le prochain coup de dés, et les cotes laissent à désirer.

Les *mauvais paris* sont surtout ceux de la zone centrale, en face du *stickman*. Attention, cependant : le danger est partout, et il faut veiller à éviter certains autres paris qui sont parmi les plus risqués (autant dire que ce sont des paris pour gogos). Dans cette section, je vous parle des paris qui ne vous seraient pas favorables et je vous explique pourquoi ils ne sont pas judicieux.

Résistez à la tentation du Grand 6 et du Grand 8



Un pari sur le *Grand 6* ou sur le *Grand 8* (la zone « Big 6/8 » dans le coin, sous votre nez, comme pour mieux vous tenter, et qui jouxte dangereusement la ligne de passe) consiste à parier que le lanceur va obtenir un 6 ou un 8 avant un 7. Ce pari ne paye qu'une fois la mise, et la marge de la maison sur ce pari atteint 9,1 % (en d'autres termes, c'est un pari à éviter, sachant que le casino gagne en moyenne 91 euros pour 1 000 euros misés).

Si vous voulez parier sur le 6 ou le 8, choisissez plutôt la mise « placer » sur 6 ou 8, qui rapporte 7 pour 6 avec une marge de la maison limitée à 1,52 % !

Renoncez aux mises « placer »



Une mise « placer » sur un des nombres valables pour établir le point (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) consiste à parier que le nombre en question sortira avant que sorte un 7. Ainsi, par exemple, vous pouvez faire une mise « placer » à n'importe quel moment en disant au croupier : « je place sur le 5 » et en posant vos jetons sur la zone « come ». Le croupier déplacera alors vos jetons vers la case appropriée. La règle des gains et des pertes est la même pour les mises « placer » que pour les mises de venue. Cependant, les cotes sont différentes, et vous avez la possibilité d'abandonner et de reprendre vos jetons si vous le désirez. Les mises « placer » ne sont pas possibles pendant le premier lancer, sauf si vous demandez à pouvoir les faire.

La maison rémunère les mises « placer » à un taux légèrement moindre, avec une marge de 4 % sur un 5 ou un 9 et de 6,67 % sur un 4 ou un 10.

Une mise « placer » est rémunérée de la façon suivante :

- ✓ Quand le point est 4 ou 10, une mise « placer » gagnante est rémunérée au taux de 9 pour 5.
- ✓ Quand le point est 5 ou 9, une mise « placer » gagnante est rémunérée au taux de 7 pour 5.
- ✓ Quand le point est 6 ou 8, une mise « placer » gagnante est rémunérée au taux de 7 pour 6.

Ce que je pense des mises « acheter »

Les mises « acheter » ressemblent aux mises « placer ». La différence est que, moyennant une commission de 5 %, le joueur touche la cote réelle. Il ne faut pas oublier que, normalement, la maison réduit légèrement la rémunération des paris gagnés, si bien que le joueur ne touche pas la compensation exacte du niveau de risque de son pari. Au contraire, si le joueur touche la cote réelle, cela signifie qu'il est rémunéré en proportion exacte du risque réel du pari. Par défaut, les mises « acheter » ne sont pas actives pendant le premier lancer, ce qui signifie qu'il n'y a ni gain ni perte quel que soit le résultat. Par ailleurs, les joueurs sont libres de parier et de retirer leurs mises « acheter » à tout moment. Ainsi, par exemple, sur le 4 ou sur le 10, une mise « acheter » est légèrement plus avantageuse pour le joueur qu'une mise « placer », compte tenu d'une marge de 4,76 % pour la maison, au lieu de 6,67 %.



Dans vos calculs, n'oubliez pas de tenir compte de la commission de 5 % (soit, par exemple, 1 euro pour une mise de 20 euros). La mise « acheter » sur le 4 ou le 10 est la seule qui en vaille la peine ; sur 5, 6, 8 et 9, mieux vaut opter pour la mise « placer ». Néanmoins, par souci de simplicité, les joueurs préfèrent souvent les mises « acheter » : ils paient la commission et ont la satisfaction de voir tous leurs paris rémunérés à la cote réelle. Pourtant, c'est le même argent qui sort de la même poche...

Comment disposer vos mises « poser »

La mise « poser » est à peu près l'inverse de la mise « acheter » (voir section précédente). Il s'agit de parier que le 7 sortira avant un certain point (4, 5, 6, 8, 9 ou 10). Ici comme pour la mise « acheter », vous pouvez placer ou retirer votre mise à tout moment, et cette mise est *toujours* active, ce qui signifie que vous gagnez ou perdez même sur un premier lancer. Le 7 ayant davantage

de chances de sortir que le point, vos chances de gagner sont encore plus importantes. C'est pourquoi ce pari est payé moins que la mise : une mise « poser » sur 4 ou 10 est payée 1 pour 2 ; sur 5 ou 9, elle est payée 2 pour 3 ; et sur 6 ou 10, elle est payée 5 pour 6.

Le casino se réserve une marge de 5 % sur les gains (et non sur les paris). Par conséquent, si vous pariez 60 euros sur le 9, votre gain net sera de 38 euros (c'est-à-dire 40 euros moins 2 euros de commission, la commission étant de 5 % sur votre gain de 40 euros et non sur les 60 euros misés). Pour miser correctement, vous devez placer 41 euros afin de gagner 20 euros sur le 4 ou le 10 (votre meilleur pari), 31 euros pour gagner 20 euros sur le 5 ou le 9, et 25 euros pour gagner 20 euros sur le 6 ou le 8.

Les mises de champ : pour les parieurs en herbe

Les *mises de champ* se placent au milieu du tapis. Ce sont des paris sur un seul lancer et sur un résultat qui peut être 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12. Vous gagnez une fois la mise, sauf sur le 2 et le 12 qui peuvent rapporter 2 et parfois 3 pour 1. Les joueurs qui n'ont pas d'expérience sont attirés par ce genre de pari sur un seul lancer parce qu'il est facile à comprendre, mais vous verrez rarement des champions du craps placer des mises de champ, sachant que la marge de la maison est de 5,56 %, une horreur !

Sachez refuser les mises de proposition

Les *mises de proposition* sont des paris sur le 2, le 3, le 7, le 11 ou le 12 pour un lancer quelconque. Ces mises se placent au centre du tapis (voir figure 8-2, précédemment dans ce chapitre). C'est le *stickman* qui place les jetons pour vous.



Les mises de proposition peuvent être payées 30 *contre* 1 à certaines tables, ou 30 *pour* 1 à d'autres. Attention, ce ne sont pas des paris équivalents. Un pari à 30 contre 1 est payé 30 fois la mise, tandis qu'un pari à 30 pour 1 est payé 29 fois la mise. Par conséquent, entre *pour* et *contre*, il existe une différence à ne pas négliger.

La stratégie la plus judicieuse et la plus simple consiste à ignorer tous les paris qui se font au centre de la table (figure 8-5). Si vous ne pouvez pas y résister, allez-y, mais n'oubliez pas que si je cherche à vous faire profiter de mon expérience, c'est pour vous éviter de perdre trop d'argent. Sachez

que les mises de proposition qui suivent sont un bon moyen de réduire vos finances à zéro :

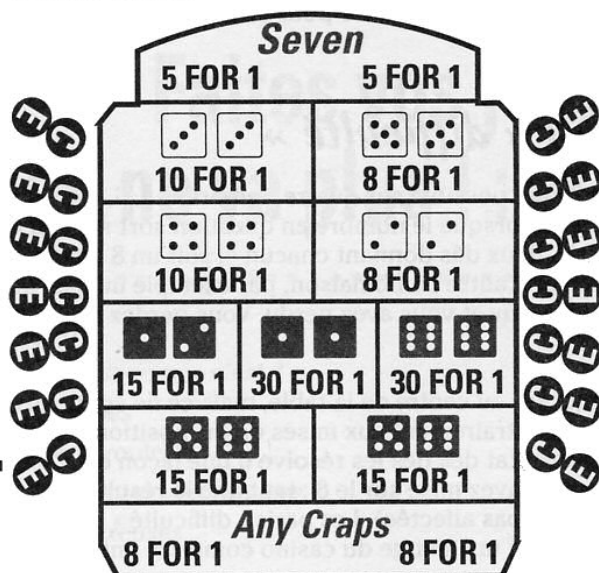


Figure 8-5 :
La zone
centrale
de paris.

The Center Bets

- ✓ **Tout 7 (any seven) :** Un pari sur un seul lancer qui est gagnant si le prochain résultat est un 7, perdant sinon. La probabilité de gain est donc de 5 contre 1, c'est-à-dire 20 %, mais le gain n'est que de 4 contre 1 (soit 5 pour 1). La marge du casino est de 16,7 %. Vous ne savez pas quoi faire de votre argent ?
- ✓ **Craps 11 :** Un pari sur tout craps (2, 3 ou 12) ou le 11, pour un seul lancer, matérialisé par tous ces « C » et ces « E » inscrits des deux côtés de la zone centrale. L'enjeu est le même que pour les paris sur craps quelconque (8 pour 1) ou sur le 11 (16 pour 1) et la marge de la maison dépasse 10 %.
- ✓ **Le pari horn :** Un pari sur un seul lancer qui est gagnant si le prochain résultat est 2, 3, 11 ou 12, perdant sinon. Ce pari n'est pas toujours matérialisé sur la zone centrale, mais il est équivalent au Craps 11. Vous pariez avec quatre jetons, comme s'il s'agissait de quatre paris différents. Le gain est de 16 pour 1 (pour le 3 et le 11) ou de 31 pour 1 (pour le 2 et le 12) mais vous perdez les trois autres mises. La marge de la maison est de 12,5 %.
- ✓ **Le pari sur 2, 3, 11 ou 12 :** Un pari sur un seul lancer, au centre de la table, généralement payé 16 pour 1 sur 3 et 11, et 31 pour 1 sur 2 et 12 (certains casinos payent 30 pour 1). La marge du casino sur ces paris est comprise entre 11 et 14 %.

- ✓ **Craps quelconque** : Un pari sur un seul lancer, gagnant si le résultat est 2, 3 ou 12, perdant sinon. Une case est réservée à ce pari en bas de la zone centrale. Ce pari rapporte 8 pour 1, et la marge du casino est de 11 %.

Dur, le pari « difficulté »

Le pari « difficulté » est possible sur quatre nombres : 4, 6, 8 et 10. Le pari difficulté est gagnant lorsque le nombre en question sort sous la forme d'une paire (par exemple, deux dés donnant chacun 4, soit un 8 *hard way*). Si ce nombre sort selon une autre combinaison, par exemple un 8 formé d'un 6 et d'un 2, c'est un *easy way* et vous avez perdu. Vous perdez également s'il sort un 7.

Les mises sont placées au centre de la table, mais ce ne sont pas des paris sur un seul lancer, contrairement aux mises de proposition : ces mises restent jusqu'à ce que le résultat des dés les résolve d'une façon ou d'une autre (supposons que vous ayez misé sur le 8 : tant que le résultat n'est ni un 8 ni un 7, votre mise n'est pas affectée). Les paris « difficulté » sont parmi les plus mauvais au craps, avec une marge du casino comprise entre 9 et 11 %.

Chapitre 9

Faites vos jeux... rien ne va plus ! : la roulette

Dans ce chapitre

- La roulette, qu'est-ce que c'est ?
 - Les paris possibles
 - L'étiquette de la roulette
 - Comment augmenter vos chances
 - Les stratégies foireuses
-

La roulette, c'est le symbole même du casino, un symbole qui évoque la tradition, le luxe et l'élégance. La roulette est effectivement le plus ancien de tous les jeux de casino, et si elle est indémodable, c'est pour deux raisons : le jeu est amusant et très facile. C'est sans doute le jeu indiqué pour un débutant (bien qu'il ne soit pas le plus intéressant, en termes de cote).

La pièce maîtresse de ce jeu, c'est bien sûr cette jolie roue sur laquelle une petite bille blanche tourne puis s'immobilise. Un certain nombre de savants et de mathématiciens ont tenté de trouver un moyen de vaincre la roulette, mais sans résultat.

Le fait est que le résultat de la roulette relève du pur hasard. Or, le hasard est rarement en faveur du joueur, dès lors que la maison se réserve un avantage. Par conséquent, jouer à la roulette n'est pas ce que j'appellerais le meilleur moyen de faire fortune.

Ce jeu garde cependant son côté attrayant. Grâce à certains systèmes de pari éprouvés, vous pouvez éviter de perdre trop vite votre mise de fonds et passer un bon moment au casino. Dans ce chapitre, je vous explique les principes de ce jeu, quelques trucs pour bien miser et quelques stratégies utiles.

La roulette, comme sur des roulettes

Vous avez sûrement déjà une idée de la façon dont on joue à la roulette. Les joueurs disposent des piles de jetons colorés sur une table rectangulaire. Quand les paris sont terminés, le croupier fait tourner sur elle-même, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, une roue (souvent appelée cylindre) garnie de petites cases numérotées et alternativement rouges et noires. Puis, il lâche une petite bille blanche dans la direction opposée. La bille tourne autour de la roue, virevolte, ralentit sa course et finit par s'immobiliser sur l'une des cases. Si la chance vous sourit, elle s'arrête sur un des numéros sur lesquels vous avez parié.

Le but du jeu est de deviner où la bille atterrira quand la roue cessera de tourner. Naturellement, il est préférable d'en savoir un peu plus. Dans cette section, nous allons voir de plus près la roue et le tapis sur lequel on mise, commenter le jeu et préciser le rôle du croupier.

D'abord, réinventer la roue

Pour comprendre le jeu de la roulette, la première des choses est d'étudier la roue, ce symbole universel du casino. Ce plateau circulaire en bois, joliment travaillé et parfaitement équilibré, pèse généralement autour de 45 kilos et présente les caractéristiques suivantes :

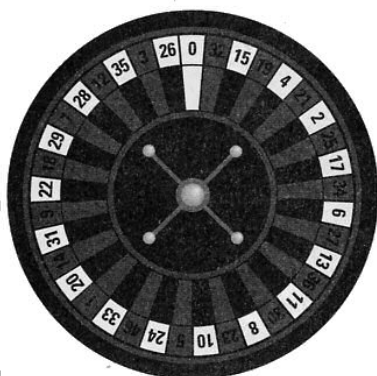
- ✓ La circonférence de la roue est divisée en cases comportant chacune un numéro différent, avec une alternance de rouge et de noir.
- ✓ Il existe également une ou deux cases vertes (la première comporte un zéro, la seconde 00).
- ✓ Les numéros sont mélangés et il n'est pas possible de discerner un ordre de succession.

La roulette, combien de divisions ? Cela dépend dans quel pays ou sur quel continent vous vous trouvez.

- ✓ **Aux États-Unis :** La roulette américaine comporte 38 cases numérotées, à savoir les nombres 1 à 36 et deux cases vertes, l'une marquée d'un zéro simple et l'autre d'un double zéro.
- ✓ **Eu Europe ou en Amérique du Sud :** La roulette européenne, dite aussi roulette française, ne comporte pas le double zéro.

La figure 9-1 montre les différences entre la roulette européenne et la roulette américaine. Comme vous pouvez le constater, les numéros n'y sont pas répartis de la même manière.

La roulette européenne



La roulette américaine



Figure 9-1 :
La roulette
européenne
et la roulette
américaine.



Si la roulette est plus prisée en Europe qu'aux États-Unis, c'est sans doute parce que la roulette européenne, sans le double zéro, est plus favorable aux joueurs. Il existe cependant des roulettes européennes dans certains casinos américains.

Sur le tapis

Sur le *tapis*, les joueurs placent leurs jetons. La figure 9-2 vous montre à quoi peut ressembler la table de jeu, constituée d'une roue (ou cylindre) et d'un tapis.

Sur le tapis, on distingue :

- ✓ **Un tableau représentant tous les numéros inscrits sur le cylindre** (ici, avec leur couleur respective). Cette zone de pari est la plus vaste. Les numéros y sont représentés dans l'ordre séquentiel et sur trois rangées. Si vous voulez parier sur le 8, par exemple, vous placerez vos jetons sur la case représentant un 8.
- ✓ **Des rectangles représentant des sous-ensembles de numéros.** Le rectangle comportant un losange noir représente l'ensemble des numéros en noir (si vous voulez miser sur le noir, vous y placerez vos jetons), tandis que le rectangle comportant un losange rouge représente l'ensemble des numéros affectés de la couleur rouge. De même, vous pouvez miser sur les numéros impairs (*odds*), pairs (*even*), sur *manque* (les nombres 1 à 18) ou sur *passe* (les nombres 19 à 36). Vous avez également la première, la deuxième et la troisième douzaines.

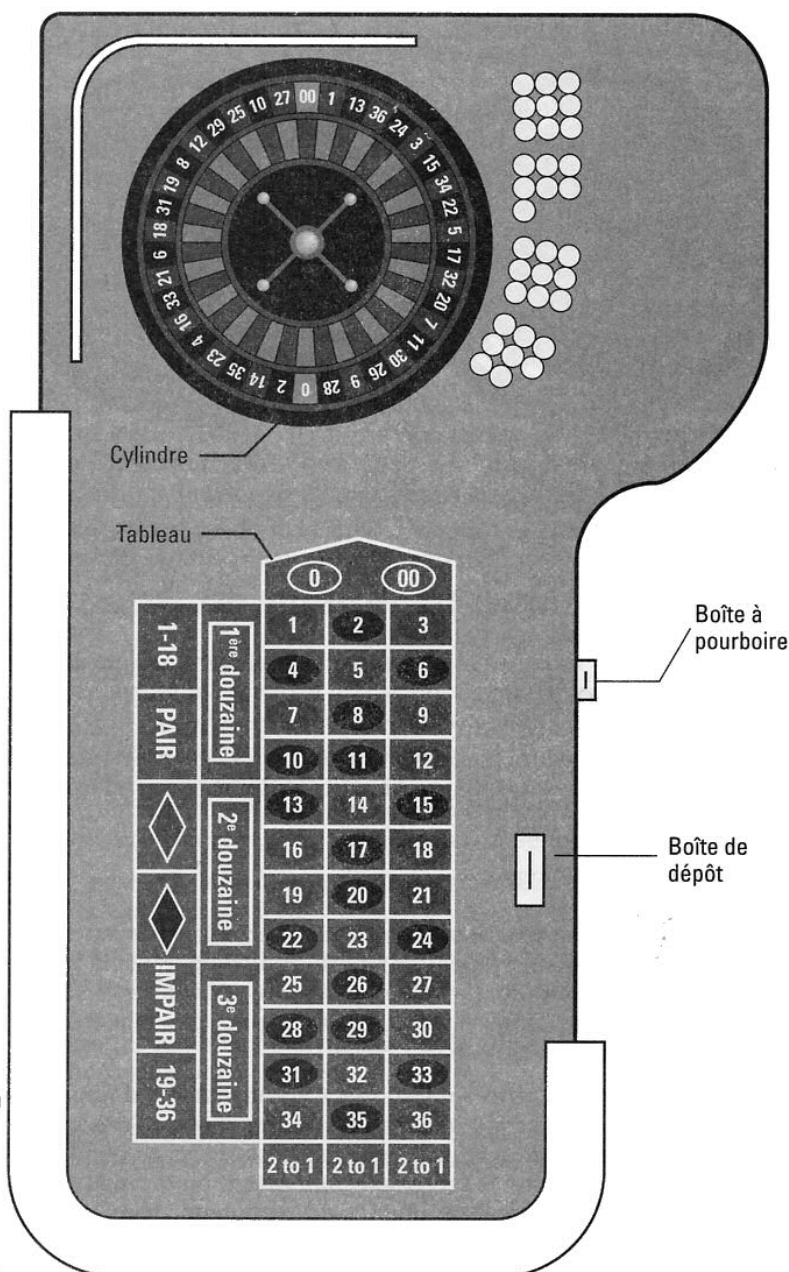


Figure 9-2 :
La roulette
américaine
avec son
tapis.

J'entre plus en détail sur ces zones de pari dans la section « À propos de paris : faut-il passer par les extérieurs ? ». Les *paris intérieurs* sont les paris sur les numéros ou sur des groupements de numéros, tandis que les *paris extérieurs* sont les paris sur des catégories de numéros (noir, rouge, pair, impair, etc.).



À la roulette, une table peut normalement recevoir six joueurs, mais il existe des tables plus grandes qui peuvent accueillir une dizaine, voire une vingtaine de joueurs. Tâchez de vous asseoir juste au milieu, afin de pouvoir facilement placer votre mise sur n'importe quelle zone. Si vous vous retrouvez en bout de table ou debout, vous devrez faire glisser vos jetons vers le croupier et lui demander de les placer sur une zone que vous ne pouvez pas atteindre.

Des jetons de différentes couleurs

Pour miser, vous placez vos jetons sur les numéros ou sur les autres cases de pari. Les jetons de la roulette sont différents de ceux que vous utilisez pour les autres jeux. Chaque table a ses propres jetons, et chaque joueur utilise des couleurs différentes afin que le croupier puisse distinguer leurs mises. Vous utiliserez par exemple des jetons jaunes valant chacun 5 euros, tandis qu'un autre joueur utilisera des jetons bleus valant 1 euro chacun. Ce système évite le risque de confusion entre les mises. Si un autre joueur place une pile de jetons bleus sur votre numéro favori, il vous suffit de placer votre pile de jetons jaunes par-dessus la sienne.

Les origines de la roulette : philosophie et coïncidences

N'avez-vous jamais joué aux dés quand vous étiez enfant ? À la bataille, ou à d'autres jeux de hasard ? Les jeux de hasard, c'est vieux comme le monde.

L'origine exacte de la roulette est inconnue, mais on doit ses caractéristiques actuelles (le volant et les petites cases rouges et noires), ainsi que son nom, à Blaise Pascal (le célèbre mathématicien et philosophe avait conçu ce jeu dans le cadre de ses recherches sur le mouvement perpétuel).

En 1842, François et Louis Blanc, deux frères, modernisèrent la roulette et lui ajoutèrent le zéro. Charles III, prince de Monaco, invita François Blanc à créer un casino à Monte-Carlo. Selon la légende, celui-ci aurait vendu son âme au diable pour connaître les secrets de la roulette. Si l'on additionne tous les nombres de la roulette (1 à 36), on obtient en effet 666.



Au moment de prendre part au jeu, vous achetez des jetons (généralement une pile de 20) dont vous fixez vous-même la valeur en fonction de votre mise de fonds. Le croupier garde la mémoire de cette valeur en plaçant un marqueur sur les paquets de jetons de votre couleur (sauf dans certains casinos de petite taille ou lorsque tout le monde joue avec des jetons de même valeur). Quand vous quittez la table, le croupier vous échange vos jetons de roulette contre des jetons de casino. Vous pouvez revendre ces derniers au guichet.

Le rôle du croupier



À la roulette, le croupier est responsable d'un certain nombre de tâches :

- ✓ Changer votre argent ou vos jetons de casino en jetons de roulette valables uniquement à sa table.
- ✓ Placer vos jetons lorsque vous n'êtes pas en mesure d'atteindre la zone sur laquelle vous voulez déposer votre mise.
- ✓ Faire tourner le cylindre (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) et lancer la bille (dans le sens horaire), alors même que vous continuez peut-être à miser. Il est en effet possible de miser jusqu'à ce que le croupier annonce « Rien ne va plus ! » et agite sa main.
- ✓ Annoncer le numéro gagnant et la couleur, dès que le sort est jeté. Ensuite, il place un marqueur (un objet qui ressemble à une pièce de jeu d'échecs) sur le tapis, sur le numéro gagnant.
- ✓ Ramasser les mises perdantes et payer les paris gagnants (en commençant par les joueurs les plus éloignés).



Ne reprenez pas vos jetons et n'en placez pas de nouveaux avant que le croupier en ait fini avec tout le monde. Ensuite, n'oubliez pas de reprendre vos jetons gagnants si vous n'avez pas l'intention de les rejouer.

À propos de paris : faut-il passer par les extérieurs ?

Comme je l'ai évoqué précédemment, sur la table de jeu, on distingue deux grandes zones de paris : les *paris intérieurs* et les *paris extérieurs*. Les paris intérieurs consistent à miser sur un ou plusieurs numéros particuliers. Un pari gagnant sur un numéro unique vaut 35 fois la mise. Les paris extérieurs

consistent à miser sur une catégorie de numéros. Ils valent une fois la mise sur rouge ou noir, manque ou passe, pair ou impair, deux fois la mise sur les colonnes et les douzaines (voir « Les paris extérieurs : de meilleures chances, mais des gains moindres », plus loin dans cette section).

Vous connaissez le principe des paris, mais encore faut-il savoir comment miser. Nous allons voir maintenant comment identifier les limites de table et comment disposer vos mises.

Connaissez vos limites (de table)

La plupart du temps, il existe une mise minimale, par exemple 1 euro. Par ailleurs, pour les paris intérieurs, un *spread* minimal est parfois obligatoire. Si ce *spread* est fixé, par exemple, à 5 euros, vous pouvez placer cinq mises différentes de 1 euro chacune (par exemple : 2, 13, 21, 28 et 33), comme vous pouvez placer une seule mise de 5 euros sur un numéro unique. Le *spread*, c'est le total de vos mises.



En général, la mise minimale et la valeur minimale du jeton sont indiquées sur la table, mais il n'est pas possible de mélanger paris intérieurs et paris extérieurs. Ainsi, par exemple, si la mise minimale est de 5 euros et si la valeur minimale du jeton est de 1 euro, vous placerez au moins une mise de 5 euros sur la partie extérieure, ou bien cinq mises de 1 euro sur la partie intérieure. Vous ne pouvez pas placer, par exemple, 2 euros à l'extérieur et 3 euros à l'intérieur.

Les paris intérieurs : risqués, mais payants

Les *paris intérieurs* (ceux qui consistent à parier sur un numéro ou sur une combinaison de numéros) sont sans doute les plus excitants : si vous aimez vous ronger les ongles, ou si vous voulez impressionner vos amis... En effet, si vous misez sur un numéro, vous pariez que la bille va s'immobiliser sur ce numéro particulier choisi parmi 37 numéros possibles. Pour avoir davantage de chances de gagner, les joueurs préfèrent généralement parier sur plus d'un numéro à la fois.



La plupart du temps, le croupier surveille le tapis et lève les éventuelles ambiguïtés avant de lancer la bille. Cependant, veillez à ce que vos mises soient placées correctement et que personne ne déplace votre mise par inadvertance. Si votre mise sur trois numéros, qui rapporte 11 pour 1, est gagnante, il ne s'agit pas de risquer que le croupier vous déclare qu'elle est trop décalée et

qu'il la considère comme une mise sur six numéros (laquelle ne rapporte que 5 pour 1).

Voici des exemples de paris intérieurs possibles (voir la partie droite de la figure 9-3) :

- ✓ **Plein** : Un pari sur un seul numéro, par exemple 21. Si la bille s'arrête sur ce numéro, vous gagnez 35 fois la mise – en plus de la mise que vous récupérez (voir [A], figure 9-3).
- ✓ **À cheval** : Une mise sur une ligne entre deux numéros adjacents, par exemple 29 et 32. Si la bille s'arrête sur un de ces deux numéros, vous gagnez 17 pour 1 (voir [B], figure 9-3).
- ✓ **Transversale** : Une mise sur une ligne extérieure au niveau d'une rangée de trois numéros, par exemple 13, 14 et 15. Si la bille s'arrête sur un de ces trois numéros, vous gagnez 11 fois la mise (voir [C], figure 9-3).
- ✓ **Carré** : Une mise sur l'intersection de quatre numéros, par exemple 7, 8, 10 et 11. Si la bille s'arrête sur un de ces quatre numéros, vous gagnez 8 fois la mise (voir [D], figure 9-3).
- ✓ **Sixain** : Une mise sur la ligne d'intersection entre six numéros, par exemple 25, 26, 27, 28, 29 et 30. Si la bille s'arrête sur un de ces numéros, vous gagnez 5 fois la mise (voir [E], figure 9-3).
- ✓ **Quatre premiers (ou cinq premiers sur la roulette américaine)** : Une mise sur l'extrémité de la ligne séparant le zéro (les zéros) des numéros 1, 2 et 3. Si la bille s'arrête sur un de ces quatre (cinq) numéros, vous gagnez 8 fois (6 fois) la mise (voir [F], figure 9-3).



Laissez tomber le *quatre premiers* (ou le *cinq premiers*, si vous jouez à la roulette américaine). Ce pari est le plus mauvais de la table. En effet, ce pari rapporte moins que sa cote réelle. La marge de la maison est élevée (7,89 % pour la roulette américaine) : à éviter.

Les paris extérieurs : de meilleures chances, mais des gains moindres



Les paris extérieurs consistent à miser sur les zones du tapis situées plus près des joueurs, celles qui représentent non pas les numéros mais des catégories de numéros. Ce sont des résultats qui ont une plus grande probabilité de se produire, mais qui sont moins bien rémunérés (une ou deux fois la mise). Il faut cependant savoir que si la bille s'immobilise sur le vert (le zéro, ou le double zéro sur la roulette américaine), tous les paris extérieurs qui suivent sont perdus.

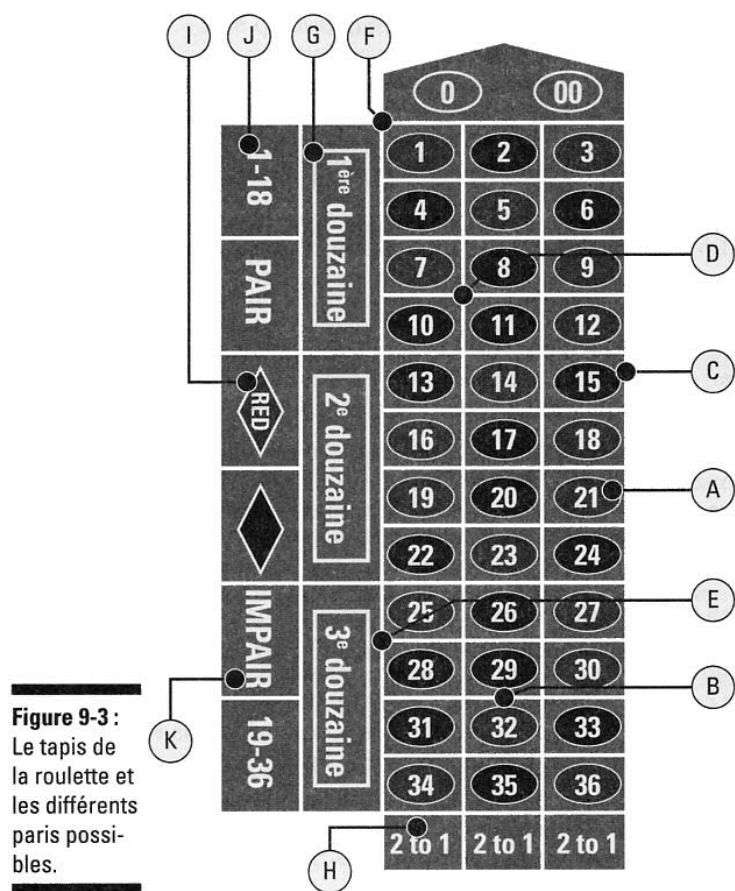


Figure 9-3 :
Le tapis de
la roulette et
les différents
paris possi-
bles.

Plutôt rouge que mort ?

En 2004, un jeune Londonien de 31 ans, Ashley Revell, est entré dans la légende en vendant tout ce qu'il possédait pour miser jusqu'à son dernier sou à la roulette, à Las Vegas. Jusqu'au dernier moment, il prévoyait de miser ses 135 300 dollars sur le noir, mais à la dernière minute, il a choisi le rouge. Soit il

gagnait et il doublait sa mise, soit il repartait ruiné jusqu'au dernier centime. Pour la circonstance, les caméras étaient présentes. Le croupier a lancé la bille d'ivoire, et celle-ci s'est finalement immobilisée sur... sur... le sept... rouge ! Ouf ! Revell a quitté le casino avec 270 600 dollars.

Les paris numérotés I à H sont des paris extérieurs :

- ✓ **Rouge/Noir** : Ce pari, à chances égales, rapporte une fois la mise. Ainsi, par exemple, si vous avez misé 10 euros sur le rouge et si la bille s'immobilise sur le 21 (rouge), vous récupérez votre mise et gagnez 10 euros, ce qui fait un total de 20 euros (voir [I], figure 9-3).
- ✓ **Manque/Passe** : Il s'agit de parier que le numéro gagnant se trouvera dans la moitié inférieure (*manque*, c'est-à-dire compris entre 1 et 18), ou, au contraire, dans la moitié supérieure (*passe*). Le gagnant remporte une fois la mise (voir [J], figure 9-3).
- ✓ **Impair/Pair** : Il s'agit de parier que le numéro gagnant sera un numéro impair, ou, au contraire, un numéro pair, le zéro étant exclu des deux cas. Le gagnant remporte une fois la mise (voir [K], figure 9-3).
- ✓ **Les douzaines** : Il s'agit de parier que le numéro gagnant fera partie de la première douzaine (1 à 12), de la deuxième (13 à 24) ou de la troisième (25 à 36), chaque douzaine comportant autant de numéros rouges que de numéros noirs. Le gagnant remporte deux fois la mise (voir [G], figure 9-3).
- ✓ **Les colonnes** : Il s'agit de parier que le numéro gagnant fera partie d'une des trois colonnes de douze numéros. On peut remarquer que la première colonne comporte six numéros noirs et six numéros rouges, la deuxième colonne huit numéros noirs et quatre numéros rouges, et la troisième colonne, quatre numéros noirs et huit numéros rouges. Le gagnant remporte deux fois la mise (voir [H], figure 9-3).

L'étiquette de la roulette

La roulette attire des joueurs polis et respectueux : l'ambiance n'y est pas bruyante et frénétique comme au craps (pour avoir une idée de l'ambiance du craps, voir chapitre 8). À la roulette comme aux autres jeux de table, il est bon d'être averti des us et coutumes qui prévalent, afin d'éviter de commettre un impair (si j'ose dire). Si vous jouez à la roulette, voici quelques règles essentielles à ne pas oublier :

- ✓ Au moment où vous demandez des jetons, placez votre argent liquide sur la table. En effet, le croupier n'a pas le droit de le prendre directement de la main à la main. Les contacts physiques n'ont pas cours à ce jeu.
- ✓ Si vous n'avez pas l'intention de jouer longtemps, utilisez des jetons de casino normaux, surtout si c'est pour faire des paris extérieurs. Si vous voulez consacrer plutôt vos jetons de casino à des paris internes, veillez



à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les revendiquer en cas de gain. En cas de litige, le croupier fera appel au chef de salle (voir chapitre 2).

Attendez que le croupier retire du tapis le marqueur : c'est le signal pour pouvoir commencer à miser à nouveau. Pour un novice, placer de nouvelles mises avant que le croupier n'ait terminé de payer les paris gagnants du tour précédent est sans doute la plus grosse bourde.

- ✓ Vous pouvez participer au jeu dès que le croupier a fini de payer les paris gagnants.
- ✓ Sachez que les nombres fétiches tels que dates de naissance et d'anniversaire, âge des enfants, etc., ne recèlent aucun pouvoir magique, même s'ils peuvent rendre le jeu plus amusant.

Augmentez vos chances

Ne vous faites pas d'illusions sur vos chances à long terme, sachant qu'il s'agit d'un jeu de hasard et que le zéro est un moyen pour le casino de se réserver un avantage sur les joueurs. Cet avantage est de 2,7 % pour la roulette européenne, contre 5,26 % pour la roulette américaine. Vous pouvez toutefois recourir à certaines stratégies pour perdre votre argent moins vite et vous amuser plus longtemps. Dans cette section, je vous donne quelques conseils pour augmenter vos chances de réaliser des gains.



La roulette est un moyen pour le casino de vider votre portefeuille, du simple fait que vous ne gagnez pas la cote réelle de vos mises. Avec 37 numéros (1 à 36 plus le zéro), la cote réelle d'un *plein* est égale à 37 contre 1, mais le casino ne vous paye que 35 contre 1 si vous gagnez.

Commençons par les bases

Si vous voulez augmenter vos chances de gagner, il vous faut absolument une *stratégie*. La première fois que vous jouerez à la roulette, vous aurez peut-être l'impression de voir vos voisins répandre des tranches de poivron et de tomate sur des pizzas. Vous pouvez faire toutes sortes de paris, tant que vous restez dans les limites de la table. Rares sont ceux qui se contentent d'un seul pari à la fois.

Bien sûr, plus vous faites de paris et plus il devient difficile de suivre ce qui se passe. Pour simplifier les choses, voici deux plans d'attaque éventuels :

- ✓ **S'en tenir au minimum de la table, et ne faire que des paris externes.**
Ainsi, par exemple, pour chaque coup, misez soit sur le rouge, soit sur

le noir. Ce type de pari est payé 1 pour 1 et couvre 18 des 37 numéros possibles.

✓ **Placer deux mises de même montant sur deux paris extérieurs : une mise à chances égales et une mise sur une colonne ou une douzaine, payée 2 pour 1.** Ainsi, par exemple, misez sur le noir et sur la troisième colonne, celle qui comporte huit numéros rouges. Cela vous fait 26 numéros dont 4 rapportent le double de la mise. Vous pouvez aussi miser sur le rouge et sur la deuxième colonne, celle qui comporte huit numéros noirs. Là encore, vous couvrez 26 numéros dont 4 peuvent être gagnants de deux manières. En misant sur le rouge ou le noir et sur la première colonne (ou sur l'une des trois douzaines), vous couvririez 24 numéros dont 6 pourraient être gagnants de deux manières. Cette stratégie ne fera pas de vous un millionnaire, mais elle vous permettra de jouer d'une façon intéressante.

Roulette européenne et roulette américaine

La roulette européenne est de beaucoup préférable à la roulette américaine, puisque l'avantage du casino y est réduit de moitié : environ 2,7 % au lieu de 5,26 %.



Vos chances de gagner sont encore meilleures lorsque le casino pratique cette règle avantageuse que l'on appelle la règle *en prison*. Cette règle réduit en effet la marge du casino à 1,35 %. Elle s'applique aux paris à chances égales. Ainsi, par exemple, supposons que vous ayez misé 10 euros sur le noir. Si la bille atterrit sur le zéro, votre pari n'est ni gagné ni perdu, il reste *bloqué* (en prison) jusqu'au prochain coup. Si c'est un numéro noir qui sort au prochain coup, la maison vous rend vos 10 euros mais vous ne gagnez rien. Si c'est le rouge qui sort, vous avez perdu. Enfin, si c'est à nouveau le zéro, votre mise est à nouveau bloquée jusqu'au coup suivant.

Évitez les stratégies qui font chou blanc

La roulette, faut-il le rappeler une nouvelle fois, est un jeu de hasard. À ce jeu, vous pouvez appliquer une méthode pour augmenter vos chances et limiter les risques (voir section précédente), mais il n'existe aucun *truc* pour gagner de façon constante. Évitez ces pièges à gogos.

Une chance sur trois milliards

Ce chapitre sur la roulette du casino ne saurait être complet sans mentionner James Bond. Sous les traits de Sean Connery, l'agent 007 est devenu célèbre pour son élégance nonchalante et son goût du risque. Dans les films, on le voit battre le casino. Connery aurait misé sur le 17 (et gagné) trois fois de suite à la roulette d'un casino italien et en serait reparti avec plus de 30 000 dollars de gains.

La probabilité d'un tel événement est d'à peine 1/50 000. Pourtant, Barney Vinson raconte que, le 14 juillet 2000, au Caesars Palace de Las

Vegas, il a vu de ses propres yeux la bille de la roulette numéro 211 s'immobiliser sur le 7 *six fois de suite*. Pourtant, il y avait un peu moins d'une chance sur trois milliards pour qu'un même numéro sorte six fois de suite ! Déjà, à la quatrième fois, les joueurs réunis autour de la table et même les croupiers refusaient de croire que le 7 pouvait sortir à nouveau. En fin de compte, combien cette série de 7, un événement qui se produit peut-être deux fois en un siècle, aura-t-elle coûté au casino ? Seulement 300 dollars.

Miser en fonction du passé



À la roulette, chaque coup est complètement indépendant des coups précédents. Par conséquent, ne vous laissez pas influencer par les résultats passés. Souvent, vous pourrez voir affichés sur un tableau lumineux, sur deux colonnes (le rouge et le noir), les vingt derniers résultats. Toujours est-il que les joueurs qui essaient de deviner la couleur du prochain numéro d'après l'historique des résultats perdent leur temps. En l'occurrence, cette information ne sert absolument à rien. Le cylindre n'a aucune mémoire, et la bille non plus. On peut parfois observer une série de six ou même de dix numéros de même couleur, mais cela ne donne aucune indication sur le prochain résultat.

Rechercher un biais

Inutile d'essayer de déceler un *biais* : le casino est bien mieux placé que vous pour s'en charger. Le cylindre est régulièrement contrôlé, rééquilibré puis contrôlé à nouveau, afin d'éviter tout risque qu'il favorise certains numéros.

Il peut arriver qu'un cylindre finisse par être *biaisé* à cause de l'usure mécanique. Le cylindre d'une roulette est un assemblage de bois et de métal, et il est évident qu'à raison de quelque 250 000 tours par mois, une usure peut apparaître tôt ou tard en certains points stratégiques. C'est la raison pour laquelle les casinos procèdent à des inspections régulières et étudient les statistiques de résultats à l'aide d'ordinateurs. Il n'en a pas toujours été ainsi, comme le montre l'histoire racontée dans l'Encadré « L'homme qui fit sauter la banque à Monte-Carlo », ci-après.

L'homme qui fit sauter la banque à Monte-Carlo

Que se passe-t-il quand un ingénieur repère un biais sur un cylindre ? Le casino paie cher sa négligence. C'est précisément ce qui se produisit en 1873 au casino de Monte-Carlo, le jour où un Anglais, Joseph Jagger, constata que sur une des roulettes, la fréquence d'apparition de neuf numéros était assez

élevée pour infirmer l'hypothèse de résultats purement aléatoires. Jagger sauta sur l'occasion et, avant que les casinotiers aient compris ce qui leur arrivait, il repartit avec 350 000 livres sterling de gains, une somme colossale à cette époque.

Chercher une martingale

C'est sans doute vers la roulette que l'on peut voir affluer le plus grand nombre de joueurs à la recherche d'un système logique de pari permettant de gagner. Le plus courant de ces systèmes est la *grande martingale*, celle qui consiste à doubler la mise à chaque perte. Citons aussi la *martingale inversée*, qui consiste à diminuer la mise de moitié à chaque gain (pour plus de détails sur les martingales, voir chapitre 3).

Je ne vous recommande aucun de ces systèmes de paris progressifs, pour la bonne raison qu'une série de quatre ou cinq coups malchanceux pourrait suffire à réduire à zéro votre mise de fonds en moins de dix minutes.



Malgré tout le battage commercial sur les systèmes de paris progressifs et autres, aucune recette magique ne vous permettra jamais de vaincre le cylindre de la roulette. Les ouvrages qui ont été écrits sur ce sujet sont autant d'arnaques destinées à vous soutirer quelques petits billets de votre portefeuille. Pourquoi donc quelqu'un voudrait-il partager avec vous son incomparable stratégie secrète ? Si vous aviez vous-même mis au point un tel système, ne préféreriez-vous pas vous dépêcher d'aller faire fortune et passer le reste de votre existence les doigts de pieds en éventail sous les cocotiers, au bord d'un lagon bleu ? Méfiez-vous des *pros* de la roulette : leur véritable truc pour faire de l'argent, c'est d'écrire des livres pour les gogos.

La boule : une exception française

On l'appelle aussi la « roulette du pauvre » et elle n'est guère exploitée qu'en France. Et encore : même si presque tous les casinos la proposent, elle disparaît doucement. En effet, depuis 2006, les casinos ne peuvent ouvrir qu'une seule salle dans laquelle se trouvent tous leurs jeux. La boule est donc fortement concurrencée par la roulette, moins gourmande et plus variée.

Le tableau

Le tableau de mise ressemble à celui de la roulette, avec 9 numéros de 1 à 9 disposés en trois colonnes.

Les paris extérieurs sont : rouge/noir (respectivement 1-3-6-8 et 2-4-7-9) et manque/passe (respectivement 1-2-3-4 et 6-7-8-9) et pair/im-pair.

Le 5 se trouve en plein milieu et joue le rôle du zéro à la roulette. Il n'appartient à aucune des chances simples mais il est possible de le jouer en plein.

Il existe deux paris :

- ✓ pari en chance simple, sur les chances extérieures, qui rapporte 1 contre 1 ;
- ✓ pari en plein, qui rapporte 7 contre 1.

Le cylindre

C'est une sorte de cuvette dont l'extérieur est en pente et le milieu est bombé. La boule, grosse comme le poing, est lancée par un employé et va de case en case avec un suspense inégalé. Comme les cases ne sont pas séparées mais marquées par un creux, la boule hésite de longues secondes avant de s'immobiliser finalement dans l'un d'entre eux.

Faut-il y jouer ?

La réponse est non car l'avantage mathématique de la boule est de 1/9, c'est-à-dire... 11,1 % ! Mais d'un point de vue suspense, celui-ci est plus fort qu'à la roulette et on ne peut contester qu'on en a pour son argent... même si cela est une erreur manifeste de s'y éterniser.

Chapitre 10

Un jeu qui n'est pas réservé aux gros joueurs : le baccarat

Dans ce chapitre

- Introduction au baccarat
- Baccarat et mini-baccarat
- Le jeu, étape par étape
- Éviter les stratégies vaines

La caméra parcourt l'intérieur d'un luxueux casino à Londres, puis fait un zoom sur deux gros joueurs à la table de *chemin de fer* (une version européenne du baccarat). Une jolie femme magnifiquement habillée se tourne vers un gentleman en smoking, tiré à quatre épingles, et lui dit : « J'admire votre chance, monsieur... » « Bond, répond l'homme en allumant tranquillement sa cigarette, James Bond. »

En 1962, Sean Connery incarnait pour la première fois le héros de Ian Fleming dans *Dr No*, et aujourd'hui encore, le baccarat fait souvent penser à James Bond. Avec son côté mystique et chic, le baccarat est devenu le jeu des milliardaires, des princes, des célébrités, et, bien sûr, des plus brillants espions.

Si vous n'avez encore jamais joué au baccarat, c'est peut-être que vous pensez ne pas faire partie du club. Certes, les smokings, les lustres et les belles robes de velours rouge ont de quoi intimider plus d'un joueur.

Ne vous laissez donc pas impressionner. Ce n'est que du spectacle, et si l'on ne s'arrête pas aux apparences, le jeu lui-même est d'une facilité surprenante. C'est aussi un des jeux du casino qui offrent aux joueurs les probabilités les plus favorables. Le baccarat fait moins appel à l'habileté qu'à la chance. Jouer au baccarat, c'est un peu comme miser sur le rouge ou sur le noir à la roulette, ou appuyer sur le bouton d'une machine à sous, sauf que, si vous

misez de façon stable et cohérente, votre mise de fonds fondra bien moins vite.

Dans ce chapitre, je vous fais découvrir le baccarat et je vous explique comment miser de façon stable et cohérente. Je vous présente les deux versions les plus courantes de ce jeu, je vous précise quelles sont vos chances et je vous propose un certain nombre de trucs pour vous permettre de passer pour un joueur aussi distingué que l'agent secret le plus aimé du monde.

Introduction au baccarat

Le baccarat est un simple jeu de cartes : dans la version normale (traditionnelle), le croupier ne distribue que deux mains, quel que soit le nombre de joueurs assis à la table, qui peut en accueillir quatorze. L'une des deux mains est la *main du joueur*, l'autre est la *main du banquier*. Le jeu consiste à miser sur celle des deux mains que l'on croit être la plus proche de 9, un total aussi appelé un *naturel* (un total de 8 points est également un naturel, mais le 9 l'emporte). Les joueurs font tous leurs paris avant que le croupier ne distribue les cartes. Contrairement au black jack, le baccarat n'autorise pas les paris supplémentaires tels que doublement de la mise, *split*, etc. Au baccarat, le choix se fait entre trois paris seulement :

- ✓ **La main du joueur** : Un pari gagnant sur la main du joueur rapporte la mise (si vous avez parié 10 euros et si vous gagnez, vous recevez 10 euros).
- ✓ **La main du banquier** : Un pari gagnant sur la main du banquier rapporte aussi la mise, *moins* une commission de 5 % (justifiée par le fait que la main du banquier a davantage de chances de gagner : cette commission permet donc de rééquilibrer les enjeux, encore que la main du banquier reste le meilleur des deux paris). Le croupier consigne ces commissions (qui ne sont pas perçues à chaque pari) et procède à leur liquidation soit à la fin de la partie, soit au moment où vous vous disposez à partir. Ainsi, un pari gagnant de 10 euros rapporte un gain net de 9,50 euros. À noter que le croupier ne prend cette commission que sur les paris gagnés.
- ✓ **L'égalité** : Un pari gagnant sur l'égalité (ou *nul*) rapporte 8 pour 1.

Le pari sur l'égalité n'est pas judicieux, si l'on sait que l'avantage de la maison dépasse 14 % (le casino gagne environ 14 euros sur un pari de 100 euros). Un joueur raisonnable ne devrait même pas envisager l'idée de faire un tel pari. Il arrive cependant que la maison paie neuf fois la mise, ce qui réduit la marge du casino à moins de 5 %. Mais même dans ce cas, ce pari n'est pas judicieux.



D'où vient le baccarat ?

L'histoire du jeu n'est pas très bien connue. Certains pensent que le baccarat vient du jeu de tarot, ou du vingt-et-un (un jeu français, l'ancêtre du black jack). Quoi qu'il en soit, le baccarat (ou *baccara*) aurait été inventé en Italie au Moyen Âge, puis serait passé d'Italie

en France et de France en Angleterre entre le ^{xv}^e et le ^{xix}^e siècles. Il est apparu plus récemment en Amérique.

En France, le baccarat est devenu au ^{xix}^e siècle le *chemin de fer*.

Les deux mains sont d'abord constituées de deux cartes seulement, et en fonction du total de départ, la main du banquier ou celle du joueur tirent parfois une carte supplémentaire. La main la plus proche de 9 gagne. Le nombre 9 constituant le score le plus élevé, toute valeur supérieure ou égale à 10 est automatiquement réduite de 10 points : 10 vaut 0, 11 vaut 1, etc. En fait, il suffit de ne retenir que le chiffre des unités : facile, non ?

Vous augmenterez vos chances de gagner si vous gardez en mémoire les règles suivantes :

- ✓ Deux mains sont distribuées : la main du joueur et la main du banquier.
- ✓ Chaque main est constituée de deux cartes.
- ✓ La main dont le total est le plus proche de 9 gagne.
- ✓ Les *cartes à points* (2 à 9) valent leur valeur nominale : un 2 vaut 2 points, etc.
- ✓ L'as vaut 1 point.
- ✓ Les 10 et les figures (roi, dame, valet) n'ont pas de valeur. En fait, le nom du jeu est presque le mot italien *baccara*, qui signifie *zéro*.
- ✓ Les familles (trèfle, pique, carreau, cœur) ne comptent pas.

À l'exception du black jack et de certains paris au craps, le baccarat est un des meilleurs jeux de table du casino. La marge de la maison n'est que de 1,24 % sur la main du joueur et de 1,06 % sur la main du banquier !

Il convient de distinguer deux types de baccarat : le baccarat traditionnel et le mini-baccarat. Les règles sont globalement les mêmes. Les principales différences entre ces deux formules sont expliquées ci-après.



Le baccarat traditionnel : gros enjeux, gros joueurs

Les gros joueurs se soucient plus souvent de tenter leur chance que de rafraîchir leurs connaissances en mathématiques. Aussi le baccarat est-il un jeu de prédilection pour les joueurs les plus riches. Les mises minimales sont très variables, mais les limites maximales sont généralement voisines de 2 000 ou de 4 000 euros. Les grands casinos accordent souvent des limites plus élevées à leurs joueurs privilégiés, et la mise maximale peut atteindre un nombre à six chiffres. Tout dépend de la ligne de crédit du joueur et du risque que la maison est prête à courir.

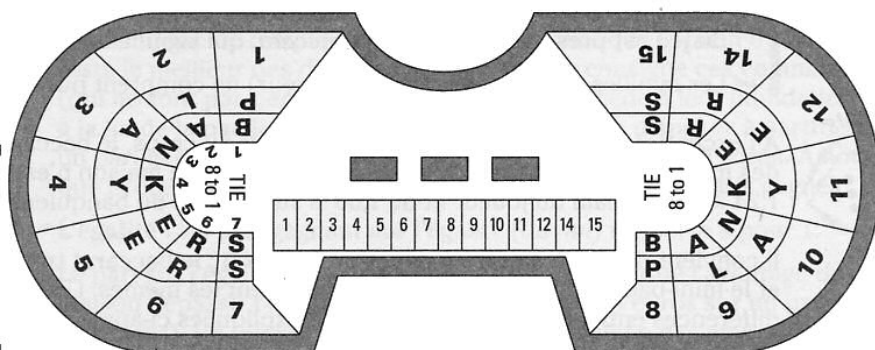
Un salon réservé

Aux plus grandes tables de baccarat, on trouve des personnages dignes de la fameuse scène du film *Dr No*, dont les mises sont assorties aux diamants étincelants et aux étuis à cigarettes en or. Compte tenu des sommes importantes qui y sont mises, ce jeu se joue parfois dans un salon à part, réservé aux joueurs privilégiés et aux VIP, à l'écart du bruit et de la foule. Cette séparation permet au casino d'offrir aux gros joueurs davantage de sécurité. Aux tables de baccarat des plus grands casinos, ce sont parfois des millions de dollars qui changent de mains en l'espace d'une soirée.

Une table pour 14

Le baccarat ne se distingue pas seulement par sa clientèle haut de gamme. Il se joue autour d'une grande table pouvant recevoir quatorze joueurs (voir figure 10-1). Sur cette illustration, vous remarquerez qu'aucune place ne porte le numéro 13 : la plupart des casinos, surtout aux États-Unis, escamotent ce numéro porte-malheur.

Figure 10-1 :
La table de
baccarat
tradition-
nelle pour
14 joueurs.



Sur leur trente-et-un

Généralement, les joueurs de baccarat font honneur à la tradition d'élégance de ce jeu. Certes, on est plus chic dans certains casinos qu'ailleurs et la tendance est aux règles plus souples, mais vous ne risquez pas de vous tromper en optant pour le smoking ou la robe longue.

Ils sont trois

Une table de baccarat traditionnelle est servie par trois croupiers. L'un d'eux anime le jeu et annonce les totaux et les mains gagnantes. Il utilise aussi parfois une palette allongée pour déplacer les jetons et les cartes sur la table. Les deux autres croupiers se tiennent de chaque côté. Ils payent les mises gagnantes, ramassent les mises perdantes et se chargent des commissions (sur les mains du banquier).

Si vous prenez la banque

Le plus souvent, le sabot comporte huit jeux de cartes. Chaque joueur participe au rituel en devenant le banquier. Quand le sabot vous est confié, c'est vous qui distribuez les cartes tant que la main du banquier est gagnante. Lorsqu'elle perd, vous laissez votre tour à un autre joueur.

En réalité, vous n'avez alors du banquier que le nom, car cette position ne vous confère aucun avantage : il s'agit simplement de rendre le jeu plus convivial. Vous pouvez accepter de participer à ce rituel comme vous pouvez le refuser et passer le sabot au joueur suivant.



Quand vous êtes le banquier, vous êtes censé – mais ce n'est pas obligatoire – parier sur la maison (la main du banquier). Si vous avez envie de parier plutôt sur la main du joueur, la coutume veut que vous passiez le sabot au joueur suivant. Cependant, quelle que soit la main sur laquelle vous voulez parier, vous êtes obligé de miser.

Pour qui sont ces millions ?

Le baccarat rapporte beaucoup aux casinos, même si la faible marge de la maison (voir chapitre 3) et l'importance des mises risquent parfois de compromettre les profits des compagnies de jeux cotées en Bourse, lorsque quelques *flambeurs* viennent risquer plusieurs millions sur les tables de jeux.

rapport financier trimestriel du casino MGM de Las Vegas, en gagnant 20 millions de dollars en quelques jours. En guise de pourboire, ce roi des flambeurs avait alors offert à une serveuse de cocktails une maison (plus exactement, il lui avait payé l'intégralité de son emprunt logement).

En 1997, le milliardaire australien Kerry Packer avait sérieusement entamé le solde de bilan du

Comme le miel attire les mouches

Le baccarat est un des rares jeux pour lesquels le casino recourt à cette technique qui consiste à payer des personnes (généralement des femmes attirantes et élégantes) pour jouer. Ces dernières misent peu (l'argent de la maison),

mais leur présence contribue grandement à créer une ambiance autour des tables de baccarat. Elles servent d'appât pour attirer les hommes célibataires et les inciter à miser davantage et plus longtemps.

Le mini-baccarat : moins de clinquant et des enjeux moindres

Votre smoking est chez le teinturier ? Vos finances ne sont pas au plus haut ? Dans ce cas, pourquoi ne pas choisir le mini-baccarat ? Avec des mises minimales plus réduites (entre 2 et 5 euros), cette version condensée permet aux petits joueurs et aux novices d'avoir un avant-goût du vrai baccarat. L'avantage de la maison est le même.

Les petites différences

Les règles du mini-baccarat sont les mêmes que celles du baccarat traditionnel. Les principales différences entre les deux versions sont les suivantes :

- ✓ Le mini-baccarat se joue sur une petite table en demi-lune pouvant accueillir sept joueurs, mais comme dans la version traditionnelle, le jeu peut commencer avec un seul joueur.
- ✓ La table est tenue par un seul croupier au lieu de trois.
- ✓ C'est le croupier qui distribue toutes les cartes, face visible.

Pour connaître de façon plus précise les règles des deux versions du baccarat, voir section suivante.

Le mini, c'est plus « cool »

Aux tables de mini-baccarat, vous vous habituerez vite à l'ambiance plus détendue et plus informelle. Vous vous sentirez plus facilement comme chez vous. La figure 10-2 vous montre à quoi ressemble une table de mini-baccarat.

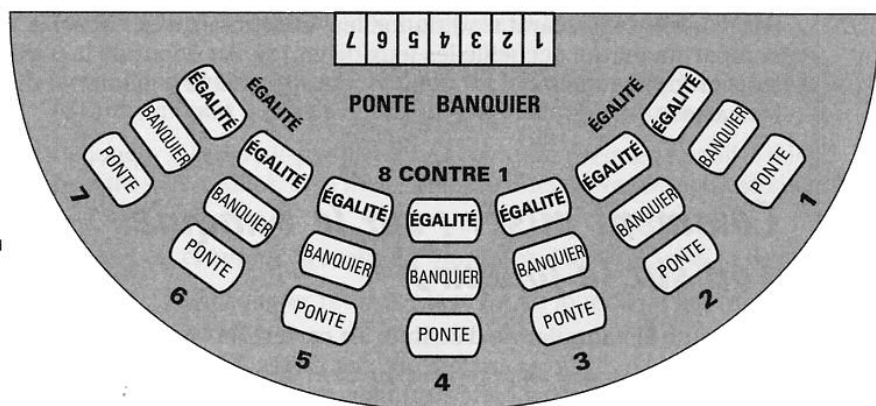


Figure 10-2 :
La table de
mini-bac-
carat pour
7 joueurs.



Au baccarat (traditionnel ou mini), on donne généralement un pourboire au croupier, de la même manière qu'aux autres jeux.

Comment jouer au baccarat

Que vous soyez tenté par le mini-baccarat ou que vous ayez déjà sorti vos plus belles chaussures, sachez que vous n'avez pas à vous en faire, le baccarat est simple comme bonjour. Si vous craignez vraiment d'être pris au dépourvu, lisez la section qui suit et vous assimilerez ainsi le jeu étape par étape.

Où vous asseoir ?

Sentez-vous libre de vous asseoir où vous voulez. Ni votre choix ni le nombre de joueurs n'auront d'incidence sur vos chances à ce jeu. Remarquez à présent ce que le tapis de baccarat a d'unique :

- ✓ **Un numéro inscrit sur le feutre du tapis devant chaque joueur.** Il s'agit de la position du joueur, numérotée de 1 à 7 au mini-baccarat et de 1 à 15 au baccarat traditionnel (en l'absence de numéro 13).
- ✓ **Trois cases ou cercles.** Pour chaque joueur, derrière le numéro de position, nous avons d'abord la case de pari du *joueur*, puis celle du *banquier*, et enfin la case de l'*égalité* (voir figures 10-1 et 10-2).

Sur la table de baccarat traditionnelle, vous remarquerez aussi le *sabot*, un compartiment qui accueille les jeux de cartes. Au début de la partie, un des trois croupiers donne le sabot au joueur qui sera le banquier et distribuera les cartes.

Comment miser : sur le banquier (ou sur le joueur)

Avant que le banquier ne distribue les cartes, on vous demandera de placer vos mises. Vous n'avez pas encore vos cartes, mais vous devez décider si le gagnant sera le joueur ou le banquier, ou s'il y aura égalité.



Comme je l'ai expliqué précédemment dans ce chapitre, dans « Introduction au baccarat », vous devez parier quelle main, celle du joueur ou celle du banquier, sera la plus proche de 9, le score le plus élevé possible. Vous pouvez aussi parier sur l'égalité. Le baccarat, ce n'est qu'une question de chance. Ici, aucune technique, aucun comptage de cartes ni aucune formule mathématique ne peut vous permettre de battre le casino, mais si vous savez que les chances sont en faveur de la main du banquier, cela vous donne déjà un avantage.



C'est en pariant sur la main du banquier que vous aurez les meilleures chances de gagner (avec une espérance de gain de $-1,06\%$), du simple fait que, à chaque tour, le banquier agit après vous. Les règles du baccarat sont conçues pour qu'il y ait un différentiel calculé entre les deux mains. L'analyse statistique montre que les chances de gain de la main du joueur sont d'environ $44,6\%$, que celles de la main du banquier sont d'environ $45,8\%$ et que la probabilité de l'égalité est voisine de $9,6\%$. Même en tenant compte de la commission de la maison (5% sur les paris gagnants), la main du banquier reste le meilleur pari. Ainsi, par exemple, pour parier 10 euros sur la main du banquier, vous pousserez deux jetons de 5 euros vers la deuxième case (celle sur laquelle est inscrit le mot *Banker*).

Comment distribuer la donne

Si vous jouez au baccarat traditionnel, dès que le croupier annonce « Rien ne va plus ! », le joueur à qui a été confié le sabot (c'est-à-dire le banquier) sort quatre cartes. Si vous êtes le banquier, voici comment vous devez procéder :

1. Sortez deux cartes, face contre le tapis : l'une que vous allez faire glisser vers le croupier pour la main du joueur, l'autre que vous allez faire glisser sous le coin du sabot pour la main du banquier.

Répétez ce processus avec la troisième et la quatrième cartes.

2. Prenez les deux cartes de la main du joueur et placez-les, face contre le tapis, devant le joueur dont la mise est la plus forte.

Ce joueur a le privilège de voir ces cartes le premier. Ensuite, il les retourne. En réalité, cela ne lui confère aucun avantage. C'est simplement un rituel.

3. Tendez au croupier la main du banquier dès qu'il vous la demandera.

Avant cela, le croupier retourne la main du joueur, au centre de la table, et annonce sa valeur.

Ensuite, il retourne la main du banquier, au centre de la table, et annonce sa valeur.

Le *petit* est le naturel de 8 points ; le *grand* est le naturel de 9 points. Le grand gagne. Que la main du joueur gagne, ou celle du banquier, ou qu'il y ait égalité entre les deux mains, la partie est terminée.

Quand le joueur ou le banquier obtient un total de 8 ou de 9, la distribution s'arrête et le tour se termine. C'est la règle du *naturel*, qui prime sur tout le reste.



Comment tirer une nouvelle carte

Si aucune des deux mains ne totalise 8 ou 9, une carte supplémentaire peut être tirée pour une main ou pour les deux, selon leur total. Les règles sont simples. Elles sont expliquées dans la section qui suit.

Les règles du joueur

C'est en fonction du total de la main du joueur qu'il sera possible ou non de tirer une carte pour la main du banquier : c'est pourquoi on parle de *règles du joueur*. Ainsi, par exemple, supposons que la main du joueur soit constituée de deux figures, dont la valeur est nulle. Supposons que la main du banquier soit constituée d'un 9 de cœur et d'un 10 de carreau, ce qui représente un total de 9, donc un naturel. D'après la règle du naturel, c'est la main du banquier qui gagne et la partie est terminée. C'est sans nuance, personne n'a pris aucune décision, n'a bluffé ni ne s'est abstenu : c'est tout simplement la règle.

Si vous ne parvenez pas à assimiler les règles, il n'y a pas d'inquiétude à avoir : le croupier dirige tout. Le tableau 10-1 montre les trois possibilités.



Tableau 10-1 Les règles du joueur

Valeur de la main du joueur	Action
8 ou 9	Rester (sur le naturel)
6 ou 7	Rester
0 à 5	Tirer une carte



La main du banquier obéit à ces mêmes règles du joueur tant que la main du joueur n'a pas tiré une troisième carte. Si la main du joueur tire une troisième carte, la situation se complique un tout petit peu, et la main du banquier doit suivre les *règles du banquier*. La section qui suit explique ce qui se produit quand la main du joueur tire une troisième carte.

Les règles du banquier

Les règles du banquier ne s'appliquent qu'à la main du banquier, et seulement lorsque la main du joueur tire une troisième carte. Les règles sont les mêmes pour toutes les versions du jeu qui existent de par le monde. Le tableau 10-2 présente les règles du banquier.

Tableau 10-2 Les règles du banquier (quand la main du joueur est constituée de 3 cartes)

Valeur des deux cartes du banquier	Action
8 ou 9	Rester (sur le naturel)
7	Rester, selon les règles du joueur
6	Tirer si le nouveau total du joueur est 6 ou 7
5	Tirer si le nouveau total du joueur est compris entre 4 et 7
4	Tirer si le nouveau total du joueur est compris entre 2 et 7
3	Tirer si le nouveau total du joueur est compris entre 0 et 9
0, 1 ou 2	Tirer une carte



Ni le joueur ni le banquier n'auront jamais plus de trois cartes dans leur main, mais le but du jeu est simple : la main dont le total est le plus élevé a gagné.

Tableau 10-3 **Quand le banquier peut tirer une carte, le joueur ayant sa troisième carte (suite)**

Total du banquier	Troisième carte du joueur									
R = Rester	T = Tirer									
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T



Vous avez des difficultés à mémoriser toutes ces situations ? Ne vous inquiétez pas ! Vous n'avez pas besoin de vous rappeler de toutes ces règles : c'est le croupier qui s'occupe de tout.

Ne perdez pas votre temps

Je l'ai déjà dit, et je vais le redire : le baccarat est un jeu de hasard. Vous vous dites peut-être que si un homme aussi brillant que James Bond jouait au baccarat, c'est que ce jeu doit tout de même faire appel à l'intelligence, à l'habileté, ou du moins au sens de l'élégance et du raffinement. La vérité, c'est que les conseils que je vous donne ici vous serviront à vous amuser plutôt qu'à gagner plus souvent. Maintenant, nous allons voir ce qu'il convient de *ne pas* faire.

À parier sur l'égalité

Ne pariez jamais sur l'égalité. Le rapport est certes bien meilleur (8 fois la mise au lieu de 1 fois seulement), mais l'égalité ne se produit qu'une fois sur 9 ½ mains. Le rapport ne vaut donc pas le risque (la marge de la maison atteint ici 14,36 %). Autant jeter votre argent par la fenêtre.



Une égalité est un *push* (personne ne gagne), votre pari sur le joueur ou sur le banquier est aussi un *push* : vous ne perdez pas d'argent pour cette main.

À prendre des notes et compter les points

Prendre des notes, c'est perdre son temps. Si les casinos disposent des cartes et des crayons sur les tables de baccarat, c'est à l'attention des joueurs superstitieux ou mal informés. L'historique des dix ou vingt dernières mains ne donne aucune indication sur les mains futures. Gardez le crayon et les petits papiers pour vos listes de courses.

À compter les cartes

Au baccarat, il n'existe aucun système probant de comptage de cartes. Même si quelques études ont montré que les cartes de faible valeur favorisent la main du joueur et que les cartes de forte valeur favorisent la main du banquier, d'un point de vue statistique, l'avantage est si faible que compter les cartes ne sert vraiment à rien.

À compter sur votre intuition

Certains croient qu'ils sont nés sous une bonne étoile. Ils pensent qu'ils sont doués pour prédire sur quel côté une pièce de monnaie va tomber, ou ils s'imaginent qu'ils pourront sentir à quel moment une série de résultats favorables commence... ou se termine.

À mon avis, mieux vaut s'en tenir à un raisonnement rationnel et scientifique : il n'existe aucun moyen de transformer une distribution de probabilité défavorable en une espérance de gain positive. Si le baccarat est sans aucun doute un des jeux les plus intéressants pour vous, en raison de son rythme lent (surtout dans la version traditionnelle) et de la faible marge de la maison, vous serez fatalement perdant à long terme, quels que soient votre bonne énergie ou votre bon karma. À court terme, vous pouvez gagner, mais ne vous imaginez pas que vos meilleures dispositions pourront changer les probabilités à votre avantage.



Oubliez l'intuition. Goûtez simplement l'ambiance et le décorum de ce jeu élégant, et profitez du moment présent. Et n'oubliez pas que vous n'avez aucune raison de vous laisser intimider par les snobs. Vous avez parfaitement le droit de vous asseoir entre deux milliardaires et de tenter votre chance à ce jeu historique.

Chapitre 11

Les jeux de table les plus risqués

Dans ce chapitre

- ▶ Le Stud Poker des Caraïbes
- ▶ Le Let It Ride
- ▶ Le poker Pai Gow
- ▶ Le poker à trois cartes
- ▶ Comment éviter les jeux les plus risqués

Les joueurs avisés vous mettent en garde contre les jeux auxquels vous risquez de vous faire attraper, mais comment savoir à quelles tables le risque est le plus grand ? Il n'est écrit nulle part : « Pour perdre tout votre argent, c'est ici ! » Ce chapitre a pour but de vous aider à vous y retrouver.

Certains jeux d'apparition récente vous permettent de vous initier sans être trop intimidé : il s'agit plus particulièrement du Stud Poker des Caraïbes, du Let It Ride et du poker à trois cartes.

Ne vous faites aucune illusion : à ces jeux, les probabilités ne sont pas en votre faveur. Le casino se réserve toujours un certain avantage (voir chapitre 3). Ces nouveaux jeux ont du succès, mais si vous voulez vraiment avoir une chance de repartir du casino avec un portefeuille un peu plus rempli qu'à votre arrivée, je vous conseille de vous en tenir à ceux des jeux de table qui ont fait leurs preuves, par exemple le craps (voir chapitre 7) ou le black jack (voir chapitre 8).

Dans ce chapitre, nous allons découvrir les jeux les plus risqués du casino, et je vous dévoilerai quelques secrets utiles, au cas où vous souhaiteriez vraiment essayer ces jeux.

En France, les casinos exploitent le Stud Poker des Caraïbes sous le nom de Stud Poker. Les autres jeux sus-nommés sont pratiqués dans certains cercles.



Le Stud Poker des Caraïbes

Ce jeu a pris naissance sur des bateaux de croisière avant d'acquiescer droit de cité dans les casinos du monde entier. On l'apprécie parce qu'il est assez simple, parce qu'il emprunte beaucoup au poker classique et parce que le *jackpot progressif* peut atteindre 100 000 euros, ou peut-être davantage encore (un *jackpot progressif* est un gain potentiel qui continue de croître jusqu'à ce qu'un joueur l'obtienne).

Au Stud Poker des Caraïbes, le but du jeu est de battre la main de cinq cartes du croupier avec la vôtre : vous jouez contre le croupier, pas contre les autres joueurs. Les mains gagnantes sont les mêmes qu'au poker (voir chapitre 6), mais ce jeu présente certaines particularités auxquelles ses adeptes, de plus en plus nombreux, ne semblent pas indifférents.

Un aperçu du Stud Poker des Caraïbes

Ce jeu se joue sur une table ovale qui ressemble à celle du black jack et qui peut accueillir sept joueurs (figure 11-1). Tous les jeux dont il est question dans ce chapitre, malgré leur nom, se jouent non pas dans les salles de *poker*, mais au même endroit que le black jack et le craps. Nous allons maintenant découvrir pas à pas les bases de ce jeu :

1. Vous placez la mise *ante* sur la zone prévue à cet effet, devant vous.
La mise minimale est généralement de 5 euros.
2. Vous pouvez choisir de déposer une mise de 1 euro dans le *jackpot progressif*, matérialisé par une fente située devant vous (voir « Le pari progressif », plus loin dans ce chapitre).
3. Le croupier distribue cinq cartes à chaque joueur, face contre le tapis, qu'il tire du distributeur automatique.
4. Le croupier dépose ses cartes, quatre cartes face contre le tapis et une carte face visible.
5. Vous prenez vos cartes et vous évaluez votre main et la carte visible du croupier.
6. Vous choisissez de *vous coucher* (abandonner) ou de *suivre* (continuer à jouer).

Si vous abandonnez, vous perdez votre mise *ante* et votre mise progressive.

Si vous suivez, vous placez une mise sur la zone prévue à cet effet, devant vous. Vous devez miser le double de la mise *ante*.

7. Le croupier retourne ses quatre autres cartes.

8. La maison reverse à tous les joueurs qui restent une fois la mise *ante* (1 contre 1) si le croupier ne s'est pas qualifié.

Le croupier n'est pas qualifié si sa main ne comporte pas un as et un roi, ou mieux (voir « Une main qualifiée », plus loin dans ce chapitre).

9. Si le croupier est qualifié, vous comparez votre main à la sienne.

10. Si votre main est plus forte que celle du croupier, vous gagnez à la fois sur votre mise initiale (une fois la mise) et sur votre second pari (selon la valeur de la main gagnante).

11. Si votre main est moins forte que celle du croupier, vous perdez vos deux mises.

12. Si votre main est à égalité avec celle du croupier, vous ne gagnez rien.

Ainsi, par exemple, si vos deux paires battent la main qualifiée du croupier, vous gagnez 5 euros sur votre mise *ante* de 5 euros (1 contre 1) et 20 euros sur votre second pari de 10 euros (2 contre 1). Initialement, vous aviez parié 15 euros, et vous terminez avec 20 euros dont 25 euros de gain net.

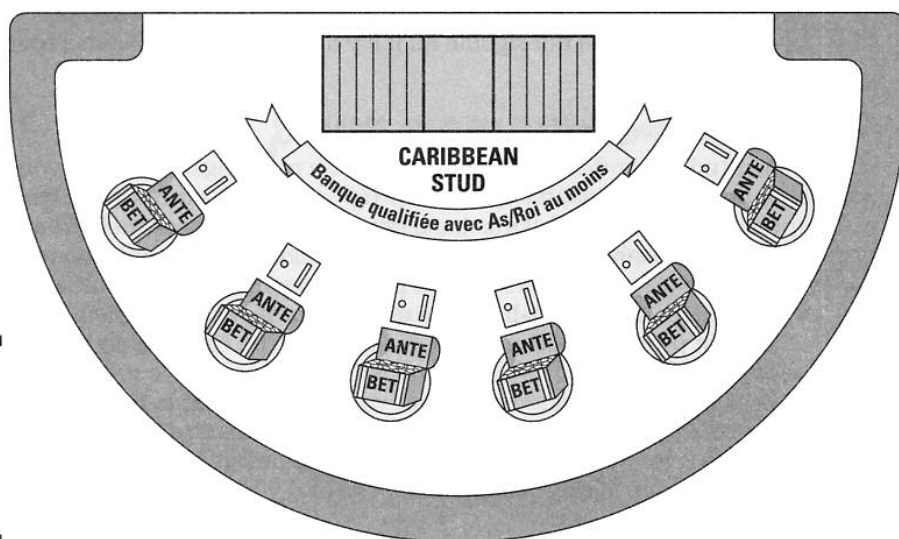


Figure 11-1 :
Une table de
Stud Poker
des Caraï-
bes pour
6 joueurs.

Le Stud Poker des Caraïbes est vraiment un jeu simple. Je voudrais cependant apporter encore quelques précisions à propos de ce jeu, qui pourront vous être utiles si vous décidez d'y jouer.

À suivre

Au Stud Poker des Caraïbes, vous ne pouvez pas tirer d'autres cartes : vous jouez simplement avec la main qui vous a été distribuée. En règle générale, suivez sur toute main comportant soit une paire, soit un as, un roi et un Jacks or better.

Si vous pensez que votre main a des chances de l'emporter sur celle du croupier, suivez en plaçant une mise égale au double de la mise *ante*. Si, par exemple, vous avez misé 5 euros, ce qui est généralement le minimum, vous devez miser 10 euros pour pouvoir suivre, ce qui vous fait une mise totale de 15 euros.



Tenez-vous en à une règle simple : si vous n'avez pas au moins un as, un roi et un valet, couchez votre main en espérant une meilleure donne la prochaine fois.

Une main qualifiée

Avant que vous ne puissiez battre le croupier et gagner, celui-ci doit se qualifier, c'est-à-dire obtenir une main qui comporte un as et un roi ou mieux, c'est-à-dire une paire, une suite, une couleur ou une quinte *flush*. Lorsqu'il retourne ses cartes, s'il n'est pas qualifié, la maison paye tous les joueurs encore dans la partie une fois leur mise *ante*, mais le second pari est un *push*, ou une égalité, ce qui signifie qu'il n'y a ni gain ni perte. Vous récupérez votre seconde mise.

Le pari progressif

Au Stud Poker des Caraïbes, la mise *ante* est obligatoire, mais vous avez aussi la possibilité d'insérer une mise progressive de 1 euro dans la fente. Une fois que vous avez fait vos jeux, le croupier appuie sur un bouton pour faire tomber les mises progressives dans une boîte. Sur la table, une lumière rouge s'allume pour indiquer qui peut prétendre au jackpot (en fait, quiconque a misé). Le tableau 11-1 montre quelle est, en général, la rémunération du jackpot progressif (le montant exact varie d'un casino à un autre).



Ces gains importants ont de quoi vous faire tourner la tête, mais ayez conscience que la marge de la maison peut atteindre 20 % ! Par conséquent, si vous avez envie de tenter le jackpot progressif une fois ou deux, juste pour vous amuser, allez-y ! Simplement, évitez d'y laisser trop de plumes !

Tableau 11-1 Les gains du jackpot progressif au Stud Poker des Caraïbes

Main	Rapport
Couleur	100 euros
Full	100 euros
Carré	500 euros
Quinte flush	10 % du jackpot total
Quinte royale	La totalité du jackpot progressif

Évaluez vos chances

Finalement, quelles sont vos chances de gagner au Stud Poker des Caraïbes ? L'avantage de la maison est de 5,2 %, ce qui signifie que c'est un des pires jeux du casino. D'autre part, compte tenu du critère de *qualification* du croupier, ce jeu peut être extrêmement frustrant, surtout si vous finissez par obtenir la meilleure des mains imaginables et si le croupier ne se qualifie pas. Dans ce cas, votre superbe main ne vous sert à rien. Vous gagnez seulement une fois votre mise *ante*. Alors, si vous voulez toujours jouer à ce jeu, pensez à emporter avec vous de l'aspirine, ça peut servir.

Le Let It Ride, pour parier en rond

Le Let It Ride, inspiré du Stud Poker à cinq cartes, a été inventé par Shuffle Master, Inc., qui commercialise des appareils de mélange automatique des cartes et des tables de jeux. Il s'agissait d'un ingénieux coup de marketing de la part de cette société pour attirer les joueurs des machines à sous vers les tables de jeux, et créer ainsi davantage de demande pour ses produits.

Au premier abord, ce jeu semble complexe, à cause des trois cercles de pari. En réalité, il est simple. En effet, vous ne jouez pas contre les autres joueurs, ni même contre le croupier. C'est même un jeu qui consiste à espérer que le croupier aura une très bonne main !

Aperçu d'une partie de Let It Ride

Le Let It Ride se joue sur une table qui ressemble à celle du black jack, avec un jeu standard de 52 cartes (voir figure 11-2). Le but du jeu est d'obtenir une main comportant une paire de 10 ou mieux, et de se qualifier pour un des gains annoncés. Si vous obtenez une main faible, vous avez la possibilité, en cours de partie, de retirer jusqu'à deux de vos trois paris, ou bien de les laisser sur la table (d'où le nom du jeu).

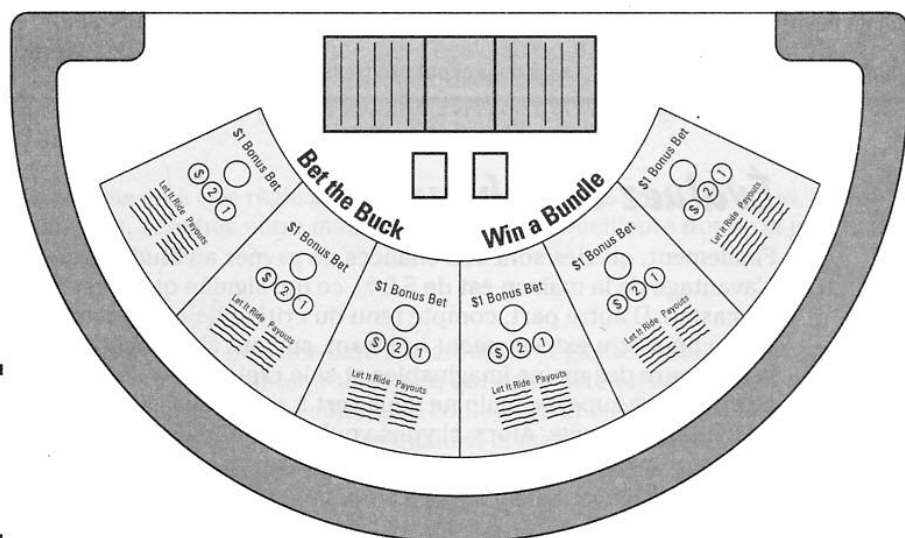


Figure 11-2 :
Une table
de Let It
Ride pour
6 joueurs.

La hiérarchie des cartes est conforme aux règles normales du poker. Vous recevez trois cartes pour commencer, et vous utilisez les deux cartes communautaires dont la face est visible pour compléter votre main. Votre gain est fonction de la valeur de cette main de cinq cartes.

Il est facile d'assimiler les bases du Let It Ride. Voici une partie type :

1. Avant que le croupier ne distribue les cartes, vous placez trois mises égales devant vous, dans les cercles numérotés 1, 2 et \$.
En général, la mise minimale est 5 euros.
2. Vous pouvez placer une mise supplémentaire de 1 euro.
3. Le croupier distribue à chaque joueur trois cartes, face contre la table.

4. Le croupier place devant lui deux *cartes communautaires* (partagées par l'ensemble des joueurs pour compléter leur main respective), face contre la table.
5. Vous examinez vos trois cartes et vous vous demandez si, en y ajoutant les deux cartes communautaires (non visibles pour l'instant), vous obtiendriez une bonne main de poker.
6. Si votre main est intéressante (deux 10 ou une meilleure paire) ou si vous considérez qu'elle a des chances de le devenir, vous laissez : ce qui signifie que vous laissez votre mise dans le cercle 1 et vous posez vos cartes devant.
7. Si votre main est faible, vous balayez la table avec vos cartes pour indiquer que vous voulez retirer votre mise du cercle 1.

Il existe un tabou qui vous interdit de toucher vos jetons à partir du moment où ils sont posés sur la case (le *cercle*) de pari. Vous devez donc toujours attendre que ce soit le croupier qui pousse votre mise vers vous.

8. Le croupier retourne la première des deux cartes communautaires.
9. À nouveau, vous décidez de retirer votre pari du cercle 2 ou bien de laisser, en fonction de la manière dont la première carte communautaire complète votre main.

Vous n'avez pas le droit de regarder les cartes des autres joueurs, et ils n'ont pas davantage le droit de regarder les vôtres. Pourquoi ? La carte dont vous auriez besoin (pour obtenir une quinte *flush*, par exemple) fait peut-être partie de la main de votre voisin, ce qui peut avoir une influence sur votre façon de parier – ou sur la sienne. Il n'y a pas lieu d'être surpris que la maison n'apprécie pas que vous obteniez ainsi un avantage supplémentaire, et que vous retiriez votre mise grâce à cette information.

10. Le croupier retourne la seconde carte communautaire, puis paye les joueurs ou ramasse les mises, en fonction de la valeur de la main de chaque joueur.

La difficulté est de savoir à l'avance si votre main de départ, constituée de trois cartes, est assez forte pour que vous laissiez vos mises dans le jeu. Je vous propose un peu plus loin, dans la section « Une stratégie simplifiée », quelques conseils. La meilleure des situations de départ est celle dans laquelle vous obtenez une paire de 10, ou mieux. Après la donne, vous posez simplement vos cartes sous le cercle marqué du symbole \$, pour que le croupier sache que vous laissez en jeu vos trois paris et que vous ne prendrez



pas d'autre décision. Cependant, si votre main n'est pas en bonne voie, vous allez gratter, et le croupier retirera vos jetons de ce cercle.



Les joueurs débutants font souvent l'erreur de penser qu'ils ne peuvent retirer leur seconde mise que s'ils renoncent à la première. En réalité, votre décision concernant la seconde mise est indépendante de votre premier pari. Même si vous laissez celui-ci, vous pouvez retirer l'autre, et inversement.

Ce que ça rapporte

Comme au Stud Poker des Caraïbes et au vidéo poker, ce sont les plus belles mains (exemple : quinte royale) qui rapportent le plus. Vos gains sont déterminés selon une grille standard (voir tableau 11-2).

Tableau 11-2 Exemples types de rapports pour le Let It Ride

Main	Rapport
Quinte royale	1 000 pour 1
Quinte flush	200 pour 1
Carré	50 pour 1
Full	11 pour 1
Suite	5 pour 1
Brelan	3 pour 1
Deux paires	2 pour 1
Une paire de 10 ou mieux	1 pour 1

Maintenant que vous connaissez les règles et les rapports du Let It Ride, supposons que vous ayez un as de trèfle, un roi de carreau et un 4 de cœur. Ce n'est pas une bonne main ; aussi décidez-vous avec raison d'abandonner votre premier pari de 10 euros. À présent, le croupier retourne la première carte communautaire : c'est un as. Votre main devient donc gagnante. Vous laissez donc en jeu votre deuxième pari. Le croupier retourne alors la seconde carte communautaire, qui est un roi. Au moment où votre croupier retourne votre main, vous vous mettez à siffloter gaiement. Vous avez finalement deux paires, donc vous gagnez deux fois vos mises restantes – pas celle du cercle 1 puisque vous l'avez abandonnée. Heureusement, vous

recevez 20 euros sur chacun de vos deux paris restants, ce qui vous fait un profit de 30 euros (40 euros moins 10 euros perdus).

Une stratégie simplifiée

Au Let It Ride, la marge de la maison est de 3,5 % : c'est presque dix fois pire qu'au black jack. Mais avec un peu de stratégie, vous pouvez tout de même réduire vos pertes. Le mieux est de déterminer si vos cartes sont assez bonnes pour continuer à jouer (c'est le sens de l'expression « Let it ride »), ou si votre main ne vaut rien et si vous devez retirer vos mises et vous en tenir là pour aujourd'hui.



Vous ne pouvez jamais retirer la mise qui est sur le cercle marqué du symbole \$, quelle que soit votre main.

Vous devez laisser en jeu votre premier pari uniquement quand les trois cartes que vous avez en main forment une des combinaisons suivantes :

- ✓ Une main payante (deux 10 ou mieux).
- ✓ Trois cartes d'une quinte royale.
- ✓ Trois cartes qui se suivent, à l'exception de 2-3-4 et de as-2-3.
- ✓ Trois cartes d'une quinte *flush* (avec un trou à remplir) dont une carte est un 10 ou mieux.
- ✓ Trois cartes d'une quinte *flush* (avec deux trous à remplir) dont deux valent au moins un 10.

Vous devez laisser en jeu votre deuxième pari uniquement quand les quatre cartes que vous avez en main forment une des combinaisons suivantes :

- ✓ Une main payante (deux 10 ou mieux).
- ✓ Quatre cartes d'une quinte royale, d'une quinte *flush* ou d'une couleur.
- ✓ Quatre cartes d'une suite extérieure.
- ✓ Quatre cartes d'une suite intérieure valant 10 ou mieux.

Naturellement, vous pouvez gagner même avec de mauvaises cartes : la dernière carte communautaire peut former une paire avec une de vos cartes et payer toute la table. Cependant, ce genre d'espoir est le plus souvent ce qui permet aux casinos de s'enrichir. Mieux vaut coucher les mains faibles et avoir la patience d'attendre une meilleure donne initiale.

Évitez l'option « side bet »



Les énormes paiements du *side bet* attirent souvent les joueurs (voir tableau 11-3). La meilleure stratégie est simple : s'abstenir. Vous pouvez toutefois essayer cette option une fois, pour vous amuser et pour tenter votre chance, mais n'allez pas gaspiller trop de temps et d'argent. La marge de la maison sur ce pari excède 25 % : l'affaire est entendue.

Tableau 11-3 **Tables de paiement pour un « side bet » de 1 euro**

Main	Paieement
Quinte royale	20 000 euros
Quinte flush	2 000 euros
Carré	400 euros
Full	200 euros
Suite	50 euros
Brelan	5 euros

Une main constituée de deux paires ou moins ne permet pas de gagner. Ces rapports ne sont pas normalisés et peuvent varier d'un casino à un autre.

Le poker Pai Gow

Le poker Pai Gow est le croisement du Stud à sept cartes et d'un jeu de dominos chinois (que les Chinois appellent les *dominos célestes*). L'idée peut sembler étrange, mais si vous avez l'habitude des mains de poker, vous ne serez certainement pas rebuté par le rythme tranquille du Pai Gow.

Quelles sont les autres particularités de ce jeu ? À partir d'une main de sept cartes, vous formez deux mains de poker. Vous jouez contre le croupier, et vous pouvez recourir à la stratégie pour augmenter vos chances de gagner. Dans certains casinos, vous pouvez aussi faire le banquier et accroître ainsi, de façon non négligeable, vos chances de gagner.

Le Pai Gow : un aperçu

Le Pai Gow se joue avec un jeu standard de 52 cartes plus un joker, sur une table ovale qui ressemble à celle du black jack et qui est conçue pour six joueurs et un croupier (figure 11-3).

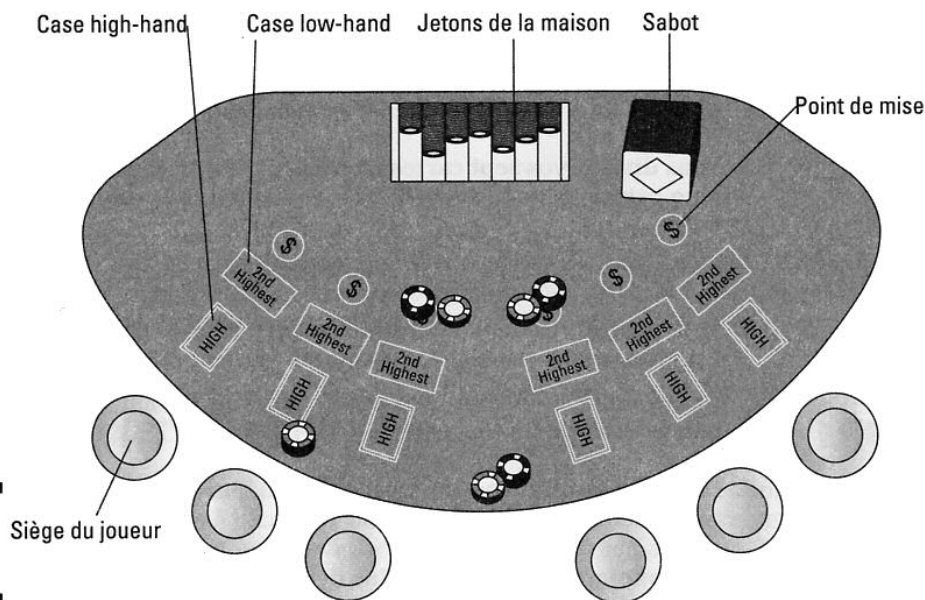


Figure 11-3 :
Une table de
Pai Gow.

Dans certains casinos, le rôle du banquier est confié à un joueur puis à un autre : chacun a son tour, y compris le croupier. Pour être le banquier, vous devez détenir de quoi couvrir les paris de tous les autres joueurs de la table. Vous pouvez décliner la proposition, en raison du risque financier supplémentaire que ce rôle implique, auquel cas le croupier devient banquier à votre place pour cette main.

Le croupier jette les dés pour déterminer le premier joueur (ou bien, plus courant aujourd'hui, les positions autour de la table et l'ordre des joueurs sont déterminés de façon aléatoire par un système automatique). Voici le déroulement d'une partie de Pai Gow :

1. Vous placez un pari (les mises minimales sont généralement faibles) sur la zone de pari située devant vous, avant que le croupier ne distribue les cartes.

2. Le croupier distribue sept fois sept cartes, même si la table n'est pas remplie.
3. Le croupier retire cérémonieusement les cartes des places restées vacantes.
(Il faut bien garder un peu de décorum, non ?)
4. Le croupier place un marqueur en plastique blanc, le *chung*, devant le joueur qui assume le rôle de banquier.
Le croupier a aussi son tour, lorsque le banquier est la maison.
5. Vous divisez vos sept cartes en deux mains de poker : une main de cinq cartes, la main forte (*high*), et une main de deux cartes, la main faible (*low*).
(Pour plus de détails, voir « Jeux de main[s] ».)
6. Vous placez vos deux mains face contre le tapis sur les zones prévues à cet effet, celles portant les mentions *highest* et *second-highest*.
Dès le moment où vous avez posé ces cartes devant vous, vous n'avez plus le droit de les toucher.
7. Le croupier retourne ses cartes et les sépare pour former une main forte et une main faible.
8. Le croupier retourne les mains de tous les joueurs, une par une, et les compare aux deux mains du banquier (il compare les mains fortes, d'une part, et les mains faibles, d'autre part).
9. Si vos deux mains battent celles du banquier (la plupart du temps, on peut parler indifféremment de *banquier* ou de *croupier*), vous gagnez une fois la mise, moins une commission de 5 %.
10. Si vous gagnez sur une main tout en perdant sur l'autre (que ce soit sur la forte ou sur la faible), vous avez un *push* et vous ne gagnez rien. Cette situation se produit dans 40 % des cas.
11. Si une de vos mains est la même que celle du banquier, c'est une *main égale*, mais c'est la maison qui gagne (pas d'égalité).



Jeux de main(s)

Pour gagner au Pai Gow, vous devez avoir une main forte et une main faible meilleures que celles du banquier (pour la hiérarchie des mains de poker, voir chapitre 6). Il importe donc de définir vos mains de la façon la plus

pertinente (n'oubliez pas que dès que vous aurez placé votre main sur la zone appropriée, vous ne pourrez plus revenir en arrière). Lorsque vous obtenez vos sept cartes, commencez toujours par rechercher une couleur ou une suite, plutôt que des paires. Pour la main faible, cependant, les suites ne comptent pas.



Votre main de deux cartes ne peut pas valoir plus que votre main de cinq cartes. Si c'est le cas, c'est une faute et vous perdez votre mise. Ainsi, par exemple, si vous constituez votre main faible avec deux as alors que votre main forte ne comporte qu'une paire de moindre valeur (par exemple deux valets), votre main est disqualifiée.

Si vous utilisez votre joker

N'oubliez pas qu'au Pai Gow, le jeu de cartes comprend un joker, qui permet de changer la valeur de la main. La meilleure main est constituée de cinq as, et la deuxième meilleure main est la *roue* (as-2-3-4-5). Or, vous ne pouvez utiliser le joker que comme un as ou comme une carte pour compléter une couleur, une suite ou une quinte *flush*.

Calculez vos chances



En dehors du Let It Ride, le Pai Gow est le seul des jeux traités dans ce chapitre à faire appel à l'habileté du joueur. Si vous appliquez correctement une stratégie de base, vous pouvez réduire la marge de la maison de 2,84 à 2,54 % (voir la section suivante).

Un peu de stratégie



Au Pai Gow, le meilleur moyen de dompter la bête est d'être le banquier, car c'est le banquier qui gagne toutes les mains égales. Or, tous les casinos ne vous permettent pas d'être le banquier. À défaut, gardez à l'esprit les conseils suivants (pour une stratégie plus complète, voir www.wizardofodds.com).

- ✓ Si vous n'avez pas de paire, mettez votre carte la plus forte dans la main forte et les deux autres cartes les plus fortes dans la main faible.
- ✓ Si vous avez une paire, placez-la dans la main forte et mettez les deux autres cartes les plus fortes dans la main faible.
- ✓ Si vous avez deux paires, le mieux est le plus souvent de les séparer et de placer la paire de moindre valeur dans la main faible.

- ✓ Si vous avez trois paires, placez toujours la paire de plus haut rang dans la main faible et les deux autres dans la main forte.

Le poker à trois cartes, pour tripler le plaisir

C'est Derek Webb, un joueur de poker professionnel anglais, qui a inventé le poker à trois cartes en 1995. Il en a trouvé l'inspiration dans deux ancêtres du poker : le *brag*, un jeu anglais, et le *guts*, un jeu américain. Son invention a tout de suite eu du succès, grâce à sa simplicité et à ses rapports attractifs.

Cette variante rapide, facile et divertissante du poker, en réalité deux jeux en un, se joue avec trois cartes seulement. Vous pouvez jouer contre le croupier, ou bien vous pouvez parier que votre main comportera une paire ou mieux. Au poker à trois cartes, qui ressemble beaucoup au Stud Poker des Caraïbes, on a trois cercles de paris à chaque position : ante, jeu et une zone de pari optionnel appelée paire plus.

Un aperçu du poker à trois cartes

Le poker à trois cartes se joue avec un jeu standard de 52 cartes, sur une table qui ressemble à celle du black jack et qui peut accueillir jusqu'à sept joueurs. Devant chaque joueur, trois zones de paris sont matérialisées. La première est marquée Play (Jouer), la deuxième Ante et la troisième Pair Plus (pour un pari d'avoir une paire ou mieux). La figure 11-4 vous montre à quoi ressemble cette table.

Comme je le disais précédemment, on a en réalité deux jeux en un. Les cercles Ante et Play vous servent à parier que votre main battra celle du croupier, tandis que le cercle Pair Plus vous sert à parier que votre main comportera une meilleure paire. Voici une partie type :

1. Avant la donne, vous pariez en plaçant vos jetons sur la zone « Ante » ou sur la zone « Pair Plus ».
Vous pouvez placer des mises sur les deux zones, et les montants de ces deux mises peuvent être différents.
2. Le croupier distribue trois cartes non visibles à tous les joueurs (ainsi qu'à lui-même).

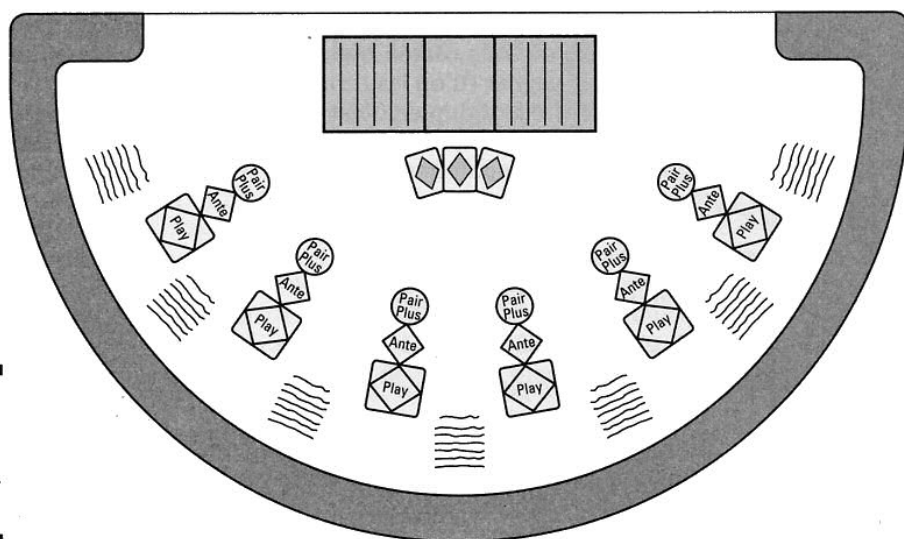


Figure 11-4 :
Une table
de poker à
3 cartes pour
6 joueurs.

3. Vous évaluez votre main et vous décidez de vous coucher (de vous retirer de la partie et de perdre votre mise initiale) ou de rester, auquel cas vous placez dans le cercle Play une autre mise égale à votre mise ante.
4. Le croupier retourne ses cartes et celles de tous les joueurs qui sont restés.
5. Si la main du croupier n'est pas qualifiée (si elle ne comporte pas une dame ou plus fort), la maison paye à tous les joueurs restants une fois leur mise ante.

Cependant, le pari sur Play est considéré comme un push, et la mise est rendue aux joueurs.

6. Si sa main est qualifiée (si elle comporte une dame ou mieux : paire, suite, couleur, etc.), le croupier la compare à la vôtre.
7. Si votre main bat la sienne, vous gagnez une fois votre mise ante et une fois votre mise sur Play.
8. Si la main du croupier bat la vôtre, vous perdez vos deux mises.
9. Si vous avez une suite, un brelan ou une quinte flush, vous gagnez un bonus sur votre main ante – quelle que soit la main du croupier.

Ce bonus est généralement de 1 fois la mise pour une suite, 4 fois la mise pour un brelan et 5 fois la mise pour une quinte flush.

10. Le croupier résout le pari de la paire plus.

Si vous n'avez pas une paire ou mieux, le rapport est fonction du rang de votre main de trois cartes, qui doit comporter au minimum une paire pour pouvoir gagner (d'où les termes *paire plus*). Avec ce pari, vous ne jouez pas contre le croupier. C'est donc un pari facile pour ceux qui ont l'habitude des machines à sous et veulent s'essayer aux jeux de table. Les mains sont rémunérées comme suit :

- ✓ Une paire paye 1 fois la mise.
- ✓ Une couleur paye 4 fois la mise.
- ✓ Une suite paye 6 fois la mise.
- ✓ Un brellan paye 30 fois la mise.
- ✓ Une quinte *flush* paye 40 fois la mise.

Pour les paris *Ante* et *Play*, je n'ai qu'une seule recommandation à vous faire : ne continuez à jouer que si vous avez dans votre main une combinaison dame-6-4 ou mieux. Autrement, couchez-vous et attendez que la conjoncture vous soit plus favorable.

Pour la paire plus, il n'y a pas de stratégie possible.

Le classement des mains

Au poker à trois cartes, les mains sont classées en fonction de la carte la plus forte, puis de la deuxième carte la plus forte, puis de la troisième carte la plus forte. Ainsi, par exemple, dame-8-7 bat dame-8-6. Le classement est le suivant :

- ✓ Quinte flush
- ✓ Brellan
- ✓ Suite
- ✓ Couleur
- ✓ Paire
- ✓ Carte forte

Sachez apprécier vos chances

L'avantage de la maison est de 2,3 % sur le pari de la paire plus et de 3,4 % sur le pari *ante*. Ces paris sont donc moins favorables au joueur que ceux du black jack (avec des marges généralement inférieures ou égales à 0,5 % : voir chapitre 7) et du baccarat (1,06 % : voir chapitre 10), mais ils restent tout de même plus intéressants qu'un certain nombre d'autres jeux du casino.

Évitez les jeux de table les plus risqués



Jouer son argent au casino, c'est avant tout prendre des risques. Cependant, encore faut-il connaître la différence entre prendre un risque calculé et jeter son argent par la fenêtre. Si j'en juge par ma propre expérience, les jeux dont je vais vous parler maintenant devraient faire l'objet d'une mise en garde, du genre : « Avertissement : ce jeu est dangereux pour votre santé. » Ce sont des jeux pour lesquels la marge de la maison est astronomique, et qui ne font pas appel à l'habileté, à la réflexion ni à la stratégie. Ils sont surtout dangereux pour votre santé financière. Si vous êtes vraiment curieux de les essayer, quelques minutes devraient vous suffire. Autrement, restez à distance. À moins que vous n'ayez envie de devenir un bienfaiteur des casinos.



Aucun de ces jeux de table n'est autorisé dans les casinos et cercles français.

✓ **Le Big Six Wheel** : On l'appelle aussi la *roue de la fortune*. Le jour où vous y aurez joué, je suis sûr que vous lui trouverez un autre nom. Ce jeu utilise une grande roue verticale comportant 54 cases sur lesquelles on peut faire six paris (1, 2, 5, 10, 20 euros), avec deux autres cylindres (le joker et le logo du casino, qui valent chacun 40 euros). Les cases correspondant aux paiements les plus élevés sont les moins nombreuses, pour que les paris correspondants aient moins de chances d'être gagnants. Les paris se font à table. Le croupier fait tourner la roue. Quand celle-ci s'arrête, la tige qui se trouve en haut de la roue appuie sur une des cases. Si vous avez parié sur le symbole qui figure sur cette case, vous gagnez.

Pas question de stratégie ici, ni de savoir-faire, ni même de règles à appliquer. Il suffit de miser sur un résultat avant que la roue ne tourne et de prier...

La marge du casino va de 11 % sur le pari à 1 euro à 24 % sur le joker et le logo. De ce point de vue, c'est à l'évidence un des pires jeux de tout le casino.

✓ **Le chien rouge (Red dog)** : Ce jeu de cartes se fait de plus en plus rare. Il s'agit de parier si la valeur d'une carte sélectionnée au hasard va tomber entre la valeur de deux cartes communautaires tirées préalablement par le banquier. Vous commencez par une mise *ante*, et la bonne stratégie consiste à augmenter la mise si le *spread* (écart entre les deux cartes) vaut au moins sept (si, par exemple, les deux premières cartes sont un 2 et un 9). En procédant ainsi, vous réduisez la marge de la maison à moins de 4 %, mais ce chiffre reste élevé. La meilleure stratégie, c'est encore de renoncer à ce jeu.

✓ **Le sic bo** : C'est un ancien jeu de dés chinois qui ne demande aucune stratégie et qui offre au casino un avantage énorme. Il se joue sur une



table. Vous avez 50 résultats possibles, et vous pouvez gagner de 1 à 180 fois la mise. Il s'agit de prédire le nombre que formeront les résultats des trois dés.

Si vous ne pouvez pas résister à l'appel de ce jeu, le mieux est de parier sur les petites ou les grandes combinaisons, qui paient une fois la mise et qui laissent à la maison un avantage de 2,78 %. Cette marge s'accroît encore pour tous les autres paris. La plupart du temps, elle est comprise entre 10 et 19 %, ce qui fait du sic bo un des jeux les plus stupides du casino.

- ✓ **Le Spanish 21** : Le nom de ce jeu est trompeur. C'est un jeu qui ressemble au black jack, qui fait penser au black jack et qui se joue comme le black jack, mais ce n'est pas vraiment du black jack. La grande différence, c'est que tous les 10 (mais non les figures) sont retirés des six jeux de cartes du sabot. On joue donc avec 288 cartes au lieu de 312, si bien que les chances d'obtenir un naturel (as-10) ou un 20 (10-10) sont un peu moindres.

Les règles et options inhabituelles qui rendent ce jeu un peu plus intéressant risquent de vous induire en erreur. Ainsi, par exemple, un 21 avec six cartes paye deux fois la mise, et un 21 avec sept cartes paye trois fois la mise. Enfin, un *naturel* du croupier ne l'emporte pas sur le vôtre : vous gagnez encore 3 pour 2. Vous pouvez aussi *doubler* (la mise initiale, et recevoir une carte supplémentaire) sur n'importe quel nombre de cartes, et vous pouvez *vous coucher* si vous avez une mauvaise main (pour plus de détails sur ces termes, voir chapitre 7). Il existe même un super bonus : si vous avez assez de chance pour obtenir un 7-7-7 et si la carte visible du croupier est un 7, vous touchez 200 fois votre mise.

Le Spanish 21 est encore de loin le plus préférable des jeux présentés dans cette section. En effet, si vous jouez bien, vous pouvez réduire l'avantage de la maison à moins de 1 %. Cela reste cependant bien moins

intéressant qu'au black jack classique, sans compter qu'ici la stratégie est plus difficile à maîtriser. Donc, si ce genre de jeu vous intéresse, je ne peux que vous conseiller de vous en tenir au vrai black jack (voir chapitre 7).

- ✓ **La bataille (War)** : La bataille est un jeu facile : c'est votre carte contre celle du croupier, tout simplement – n'avez-vous jamais joué à ce jeu bien connu des enfants ? Les cartes les plus fortes vous permettent de gagner une fois la mise, tandis que les familles ne comptent pas. Lorsque les deux cartes sont à égalité, il y a *bataille*. Soit vous vous rendez et vous perdez la moitié de votre mise, soit vous jouez une main de plus (avec une mise supplémentaire) pour voir qui gagne.





Si vous gagnez la bataille, la maison vous paie deux fois la deuxième mise (mais la première est un *push*). Si vous êtes à nouveau à égalité, la maison vous paye trois fois la mise si vous gagnez. Vous pouvez faire un *side bet* sur l'égalité, mais mieux vaut l'éviter. La seule stratégie à ce jeu, c'est d'accepter toujours la bataille en cas d'égalité. L'avantage de la maison est d'au moins 2,8 %, et si vous êtes un joueur inexpérimenté, il peut être bien plus important encore.

Ce qu'il vous en coûte vraiment de jouer à ces jeux bidon

Les jeux de table présentés dans ce chapitre ont tous gagné en popularité depuis quelques années, et plus particulièrement le Stud Poker des Caraïbes. Malheureusement, cette popularité n'a rien à voir avec les chances de gains. Pour chacun de ces jeux, l'espérance de gain est nettement négative. Au bout d'une longue journée de jeu (400 mains pariées chacune 10 euros), voici quelle est votre perte moyenne sur ces jeux :

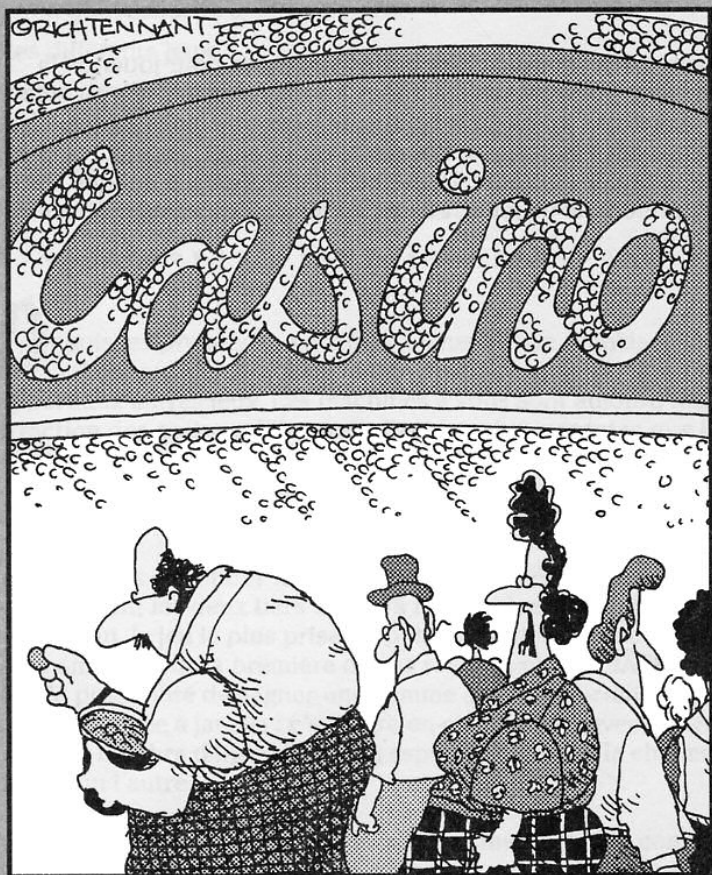
Jeu	Avantage maison	Espérance de gain
Stud Poker des Caraïbes	5,2 %	- 208 euros
Let It Ride	3,5 %	- 140 euros

Jeu	Avantage maison	Espérance de gain
Poker Pai Gow	2,5 %	- 100 euros
Poker à trois cartes (ante)	3,3 %	- 132 euros
Bataille	2,8 %	- 112 euros
Chien rouge	3,8 %	- 152 euros

Le même nombre de parties de baccarat vous ferait perdre en moyenne 42 euros, tandis qu'au black jack, vous ne laisseriez en moyenne que 20 euros. Je crois qu'il n'est pas indispensable d'avoir la bosse des maths pour pouvoir comparer ces chiffres.

Troisième partie

Machines à sous, vidéo poker, etc.



« Tu auras beau y mettre toutes les pièces
que tu voudras, tu ne risques pas de gagner !
C'est un parcètre, Roland ! Un parcètre ! »

Dans cette partie...

Vous trouverez des conseils utiles et des stratégies pour jouer de la meilleure façon possible aux machines à sous (chapitre 12), au vidéo poker (chapitre 13), au keno et au bingo (chapitre 14). Les machines à sous, c'est la principale vache à lait des casinos. Pourtant, sur ce sujet, les mythes et les idées fausses restent monnaie courante. Dans cette partie, je vous indique sur quelles machines il est préférable de jouer, et surtout lesquelles il est préférable d'éviter.

Chapitre 12

Les machines à sous

Dans ce chapitre

- Comprendre en quoi consiste le jeu
- Distinguer les différents jeux
- Bien comprendre les chances de gain
- Ne pas perdre trop vite sa mise de fonds
- Savoir se conduire
- Jouer plus pour obtenir des petites compensations

Depuis les premières machines à sous de San Francisco, ces appareils ont connu une évolution et une diversification remarquables par rapport aux autres jeux. Les machines à sous sont aujourd'hui la principale attraction des casinos. Elles sont d'autant plus tentantes que l'on y trouve une grande variété de modèles, de styles, de décorations et de couleurs. Cela ne les empêche pas de rester très faciles à utiliser. En fait, il suffit de tirer une manette, ou bien, de plus en plus souvent, d'appuyer sur un bouton.

Ces machines sont pour les casinos de véritables vaches à lait (ils en tirent généralement les deux tiers de leurs recettes), et elles constituent aussi, de très loin, le jeu le plus prisé du public. Plusieurs raisons expliquent cet engouement, mais la première de ces raisons, c'est le JACKPOT ! Le jackpot, c'est la possibilité de gagner une somme assez importante pour que votre vie en soit changée à jamais : c'est l'arc-en-ciel qui fait revenir vers ces machines un grand nombre d'optimistes qui espèrent bien que la chance leur sourira un jour ou l'autre.

Dans ce chapitre, je vais à l'essentiel : comment y jouer, comment distinguer les différents types de machines, comment comprendre quelles sont les cotes réelles, comment ne pas perdre trop vite tout votre argent et comment profiter des compensations. Lisez ce chapitre, et vous serez armé pour aller défier les bandits manchots.

L'invention de la machine à sous

C'est à San Francisco, vers la fin du XIX^e siècle, que Charles Fey, un Allemand émigré aux États-Unis, conçut et fabriqua la première machine à sous. La *Liberty Bell* était constituée d'une boîte métallique montée sur un support en fonte et munie d'une fenêtre derrière laquelle apparaissaient trois rouleaux en métal.

Les premières machines fonctionnaient avec une pièce de 5 cents. Elles affichaient dix symboles différents, ce qui représentait 1 000 combinaisons possibles. En alignant trois cloches (ce symbole représentant la célèbre Cloche de la Liberté), on gagnait un jackpot de dix pièces de 5 cents.

Dans les années quarante, quand, sous l'impulsion de Bugsy Siegel, Las Vegas devint la ville des jeux, les machines à sous n'étaient encore qu'un moyen de distraire les épouses des joueurs pendant que ces derniers s'adonnaient au craps ou au black jack. Ces machines étaient appelées *bandits manchots* en raison du mauvais rapport qu'elles offraient. Aujourd'hui, les machines à sous ont dépassé les jeux de table en termes de fréquentation comme en termes de recettes.

Comment jouer aux machines à sous

L'aspect général des machines à sous de casino n'a pas beaucoup changé, si ce n'est que les rouleaux comportent maintenant vingt symboles, ce qui porte le nombre de combinaisons possibles à 8 000. Ce qui rend les machines actuelles plus attractives, c'est qu'elles permettent de gagner de plusieurs façons et offrent la possibilité d'un jackpot bien plus important.

Les machines actuelles intègrent aussi diverses innovations, mais le but du jeu reste le même : aligner trois symboles identiques. Aujourd'hui, certaines machines possèdent cinq rouleaux au lieu de trois. Certaines offrent plusieurs combinaisons gagnantes. Certaines permettent de jouer autrement qu'en introduisant une pièce à la fois. La manette est souvent remplacée par un bouton. Parfois, ce ne sont plus des pièces mais des jetons qu'il faut introduire. Cependant, le concept est resté inchangé : il s'agit toujours, pour gagner, d'obtenir l'alignement de symboles identiques.

Dans cette section, je vous montre comment jouer aux machines à sous, et je vous explique ce qu'il est préférable de connaître de leur fonctionnement. Je traite aussi des rapports, ainsi que de la façon dont les nouvelles technologies ont changé l'utilisation de ces machines.

Une maintenance limitée et de gros profits : le rêve des casinotiers

Les machines à sous, ce sont des employés parfaits. Pas de salaires, pas de pourboires, pas d'avantages sociaux, pas de cotisations sociales. Elles ne tombent pas malades, ne sont jamais en retard, ne terminent pas leur journée avant l'heure et ne sont jamais en grève. Elles sont faciles à gérer, disponibles

vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept, et leur système informatisé leur permet d'avaler les pièces (ou les jetons) à une cadence frénétique – et d'assurer à la maison une forte marge (ah ! si seulement il était possible d'avoir des robots qui distribueraient les cartes et serviraient les cocktails !).

Il suffit d'appuyer sur le bouton

Toucher le jackpot est ce que les amateurs de ces machines préfèrent avant toute chose, mais le succès des machines à sous tient aussi à d'autres facteurs. Il y a, pour commencer, leur grande simplicité. La plupart du temps, vous n'avez pas besoin de maîtriser une stratégie particulière, ni de chercher à comprendre des règles plus ou moins obscures. Vous insérez simplement vos petits sous, et vous regardez les rouleaux tourner. Vous pourriez même y jouer les yeux fermés, puisque la machine vous paye automatiquement à chaque gain – que vous vous en rendez compte ou non. La figure 12-1 vous donne une idée de la popularité de ces machines.

Figure 12-1 :
Le secteur
des ma-
chines à
sous dans
un casino
américain.



Sur les machines à sous actuelles, vous avez plusieurs boutons, pour vous permettre de jouer de façon continue (traduction : de vider plus vite votre portefeuille) :

- ✓ **L'accepteur de pièces (ou de billets) :** Traditionnellement, les machines acceptent des pièces (ou des billets). La machine affiche le crédit correspondant aux pièces ou aux billets que vous avez introduits dans l'accepteur.
- ✓ **Bet One :** Appuyez sur ce bouton pour parier un seul de vos crédits.
- ✓ **Bet Max :** Ce bouton vous permet de jouer le nombre maximal de crédits autorisé pour une partie (un maximum est fixé pour chaque machine) et de ne pas être obligé d'appuyer sur le bouton *Bet One* à plusieurs reprises.
- ✓ **Change :** Poussez ce bouton pour appeler un préposé.
- ✓ **Cash/Credit :** vous voulez arrêter et récupérer l'argent que vous n'avez pas fini de jouer ? Appuyez sur ce bouton.

Comment fonctionne une machine à sous

Les novices se demandent parfois s'il existe une façon d'appuyer sur le bouton ou de tirer la manette qui permettrait d'augmenter les chances de gagner. Malheureusement, la réponse est non. Vous pouvez appuyer délicatement ou avec force, cligner des yeux trois fois, croiser les doigts ou dire une petite prière, cela ne changera absolument rien. Le résultat est prédéterminé.

Le résultat de chaque coup est prédéterminé par un *générateur de nombres aux hasard* électronique. Ce générateur tourne en permanence et produit des millions de nombres de façon aléatoire, même quand personne ne se sert de la machine. Au moment où vous appuyez sur le bouton, les nombres produits à cet instant précis sont transmis au système électronique qui commande le mécanisme de rotation des rouleaux.



Compte tenu de ce système, il est impossible de prédire ou de changer les résultats. Même si la machine a un côté interactif et vous permet de prendre des décisions, vous ne pouvez pas exercer sur elle la moindre influence.

Les machines les plus récentes ne comportent plus de rouleaux, mais un écran. Les images qui apparaissent sur cet écran imitent les anciens rouleaux : elles ne servent qu'à faire illusion.



Chaque résultat est tout à fait indépendant des résultats précédents. Les résultats d'un générateur de nombres au hasard ne suivent aucune tendance, et l'on ne peut y observer aucun cycle de répétitions.

Le réel et le virtuel

Il est toujours possible de modifier la façon dont un système utilise les nombres au hasard. Ainsi, par exemple, même si les machines semblent toutes comporter vingt symboles différents sur chaque rouleau, lorsque ces rouleaux sont virtuels (les images étant affichées comme sur un écran d'ordinateur), les possibilités sont bien plus étendues. Le casino peut programmer des jackpots plus importants, mais aussi régler pour chaque machine les probabilités (ou le rapport). Deux machines côte à côte peuvent paraître identiques et cependant offrir des probabilités de gains différentes.

Comprenez-moi bien. Le casino ne modifie pas les rapports à discrétion. Il n'existe pas un commutateur caché, qu'un préposé dissimulé derrière un rideau ou une glace sans tain actionnerait pour modifier les résultats en faveur du casino quand un joueur commence à gagner. Modifier la programmation des générateurs de nombres au hasard nécessite une procédure compliquée et difficile. Une fois que les machines sont installées et mises en service, il est rare que l'on touche à quoi que ce soit. En principe, c'est le fabricant qui détermine avec précision les probabilités et les rapports avant de livrer la machine au casino.

Adieu les pièces

Les machines fonctionnant avec des pièces commencent à devenir de plus en plus rares, avec l'apparition de nouvelles techniques comme le TITO (*ticket in, ticket out*). Avec ces systèmes, les joueurs n'ont plus besoin d'apporter des paquets de pièces, et lorsqu'ils gagnent, ils n'ont plus besoin de ramasser des brassées de pièces à pleines mains pour les apporter au guichet. La figure 12-2 représente un de ces nouveaux tickets.

Figure 12-2 :
Un ticket de machine à sous, avec son code-barres utilisé aux États-Unis.



Typical cash ticket

Le TITO permet aussi aux casinos de réduire leurs frais de fonctionnement et leurs coûts salariaux. En effet, il devient inutile de remettre régulièrement dans les machines des milliers de pièces. D'autre part, les joueurs peuvent jouer davantage de coups par heure, puisqu'ils n'ont plus besoin de s'arrêter pour remettre de l'argent dans la machine. Le résultat est que les casinos réalisent des profits encore plus grands. Ils auraient tort de s'en priver !

En général, les machines équipées du TITO acceptent également l'argent liquide. Elles ne délivrent plus de pièces, mais pour des raisons d'ordre psychologique, dès qu'un joueur obtient un jackpot, elles produisent toujours ce bruit irrésistible de pièces qui dégringolent.



Le système des tickets apporte aussi aux joueurs davantage de flexibilité. Ainsi, par exemple, si vous avez joué un certain nombre de fois sur une machine sans rien gagner, vous pouvez récupérer votre crédit en appuyant sur le bouton *Cash/Credit*. La machine vous délivre alors un nouveau ticket qui vous permet d'utiliser votre crédit restant sur une autre machine. Une fois que vous avez fini de jouer, vous portez votre ticket au guichet.



Ne jetez pas et ne perdez pas votre ticket, et n'oubliez pas, avant de quitter le casino, de récupérer votre crédit éventuel. Certains tickets restent valables plusieurs mois : ne laissez pas passer la date d'expiration. En un an, rien que sur les tickets non retournés, les casinos gagnent des centaines de milliers de dollars ou d'euros (bien que, la plupart du temps, le crédit restant soit inférieur à 1 euro).

Les différences d'une machine à sous à une autre

Peut-être êtes-vous déjà familiarisé avec les machines à sous traditionnelles : aux *Double Diamonds*, aux *Red, White & Blue* et aux *7 rouges*. Aujourd'hui, la palette s'est diversifiée, et il y en a pour tous les goûts. Les machines à sous à écran vidéo, et surtout celles à écran tactile, affichent des centaines de nouveaux dessins, pour satisfaire l'appétit insatiable des joueurs. Sur certaines machines, vous pouvez même changer le type de jeu. Faites simplement attention aux grilles de paiement et aux règles particulières de certains jeux.

Tout le monde peut tenter sa chance : il ne faut pas s'étonner du succès de ces machines. Dans cette section, nous allons passer en revue les principaux types de machines à sous que vous pouvez trouver au casino.

La règle de la multiplication

Sur la plupart des machines, le but du jeu est d'obtenir l'alignement de symboles identiques. En général, vous pouvez soit jouer avec une pièce ou un crédit, soit jouer avec jusqu'à cinq crédits, ce qui signifie que vous *multipliez* votre mise. Il n'est cependant pas avantageux de procéder ainsi, puisque le paiement est proportionnel à la mise. Ainsi, par exemple, si vous obtenez trois cerises, vous gagnerez 50 euros pour une mise de 1 euro, 100 euros pour une mise de 2 euros, 150 euros pour une mise de 3 euros, etc.



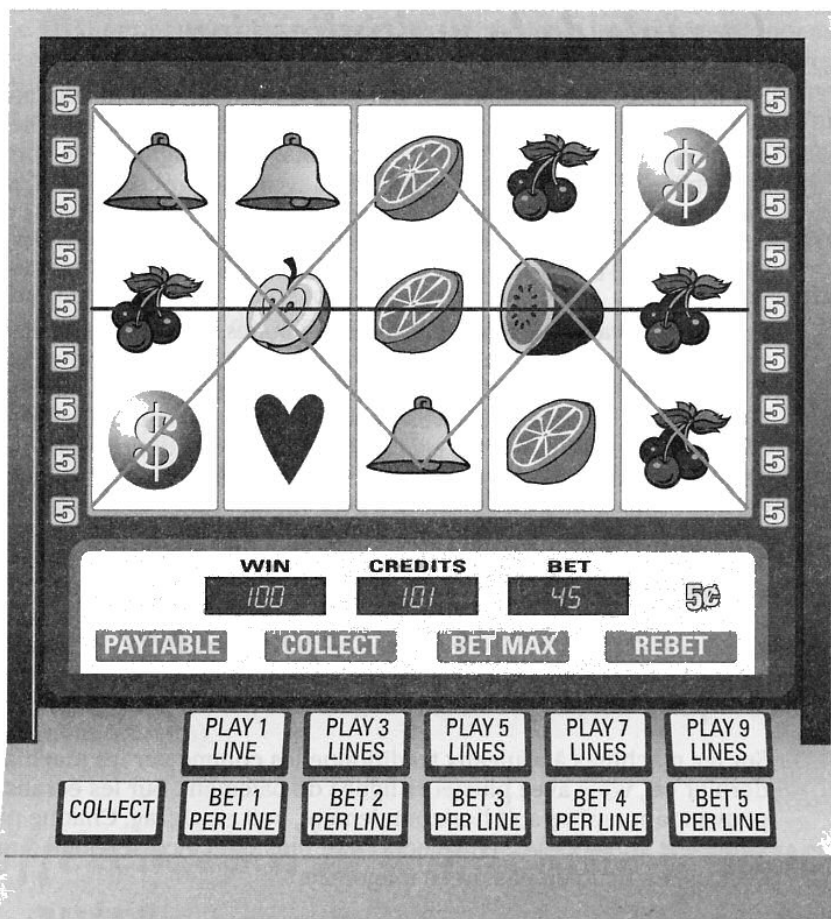
Il existe une variante, le *multiplicateur de bonus*, qui vous permet d'augmenter votre gain quand vous touchez le jackpot en ayant introduit le nombre maximal de pièces. Ainsi, par exemple, pour trois cerises, vous gagnerez 50 euros pour 1 euro, 100 euros pour 2 euros, etc., mais 500 euros (au lieu de 250 euros) pour 5 euros. Ce type de machine incite donc les joueurs à miser le nombre maximal de pièces. Autrement, les paiements sont les mêmes qu'avec les autres machines. Si vous jouez avec un multiplicateur, misez toujours le maximum pour profiter du bonus.

Les machines à plusieurs lignes de paiement

Sur les machines à rouleaux traditionnelles comme sur les machines à écran dernier cri, vous avez plusieurs lignes de paiement. Sur les écrans, ces lignes peuvent apparaître soit horizontalement, soit en zigzag. Chaque pari que vous faites – et vous pouvez en sélectionner plusieurs – correspond à une ligne de l'écran : en haut, en bas ou en diagonale.

Si vous voulez jouer sur une ligne seulement, vous pouvez toujours insérer une seule pièce, mais dans ce cas, si une ligne gagnante apparaît qui n'est pas une des lignes sur lesquelles vous avez parié, vous ne gagnez pas (la figure 12-3 vous montre un exemple de machine à plusieurs lignes de paiement).

Figure 12-3 :
Une machine
à sous à
écran vidéo
à plusieurs
lignes de
paiement et
à plusieurs
paris.



Les machines à thème

Dans le monde des machines à sous, la dernière mode consiste à faire référence à des émissions de télévision populaires (comme *la Roue de la fortune*), à des jeux de société (le *monopoly*), à des films, des dessins animés, etc.



De façon générale, je vous conseillerai plutôt d'éviter les machines à thème. Le casino doit reverser un pourcentage de ses recettes aux vedettes, aux producteurs ou aux concepteurs des jeux auxquels ses machines font référence, ce qui fait que ces machines paient moins bien que les autres.

Les machines progressives

Les machines *progressives* sont généralement regroupées en un réseau appelé *banque* ou *carrousel*. Sur ces machines, le montant du jackpot augmente en fonction de l'argent récolté. Ce montant est généralement affiché en gros au-dessus des machines. Le principe est similaire à celui de la loterie. Le jackpot progressif peut être calculé sur plusieurs machines et même sur les machines de plusieurs casinos (le *Megabucks*, par exemple, est calculé sur les encaissements des machines à sous de plusieurs casinos de l'État du Nevada).

Le jackpot est calculé en fonction d'un petit pourcentage des sommes jouées sur chacune des machines du réseau. Le montant du jackpot augmente donc à chaque fois qu'un joueur nourrit une des machines. La question que vous devez vous poser est la suivante : vaut-il mieux jouer sur une machine de base, pour espérer toucher un jackpot assez limité, ou vaut-il mieux jouer sur une des machines à jackpot progressif, celles au-dessus desquelles trône une belle voiture de sport rutilante ?



La réponse dépend de vos objectifs : si vous êtes prêt à vous contenter de gains modestes, vos probabilités de gains sont bien meilleures sur une machine de base que sur une machine à jackpot progressif comportant quatre à cinq rouleaux virtuels et des milliers de combinaisons possibles. Si, au contraire, vous faites partie de ceux qui ne se satisfont pas d'une série de petits gains et qui préfèrent jouer pour la gloire, sachez tout de même qu'au jackpot progressif, il y a beaucoup d'appelés et très peu de gagnants.

Les succès de Megabucks... et ses ratés

Le 1^{er} février 1987, moins d'un an après l'apparition des machines à sous progressives de *Megabucks*, un Californien, Terry Williams, est entré dans la légende en gagnant près de 5 millions de dollars au casino de Harrah, à Reno.

(Au cas où vous auriez un doute à ce sujet, le chèque géant qui est remis au gagnant, c'est pour les caméras. Les mégajackpots sont généralement payés en vingt-cinq annuités, sauf lorsqu'il s'agit des machines *Elvis Presley*, *Party Time* et *Slotopoly*.)

Mentionnons également un des plus tristes moments de l'histoire des jeux : le 14 mars

2001, à Wendover, dans le Nevada, un joueur de 22 ans, Kirk Tolman, avait miraculeusement aligné les trois symboles sur une machine à *Megabucks*. Cependant, distrait par un ami, il n'avait inséré que deux pièces au lieu de trois. Il gagna tout de même 10 000 dollars, mais, faute d'avoir joué le crédit maximal, il manqua le grand jackpot de 7,96 millions de dollars.

La morale de cette histoire est celle-ci : si vous voulez toucher un jackpot, jouez toujours le crédit maximal.

Un petit geste qui peut changer votre vie... et plutôt deux fois qu'une !

Personnellement, je pense que jouer sur des machines à sous progressives, c'est perdre son temps (voir « Les machines progressives », précédemment dans ce chapitre). Il est vrai, cependant, que la chance peut quelquefois être au rendez-vous et vous permettre de devenir riche du jour au lendemain. Il peut même arriver qu'elle vous sourie une deuxième fois. Un habitant de Las Vegas a été la première

personne dans l'Histoire à avoir gagné *deux fois* le jackpot *Megabucks* : en effet, lorsqu'il a gagné 21,1 millions de dollars au Cannery Casino, le 19 septembre 2005, Elmer Sherwin avait déjà ressenti ce grand frisson, puisqu'il avait remporté un jackpot de 4,6 millions de dollars en 1989 au Mirage Casino. Sherwin règne désormais au sommet du panthéon des joueurs de machines à sous.

Les machines interactives

Les nouvelles machines à sous *interactives* remportent un grand succès. Avec ces machines, le joueur doit prendre des décisions au cours de la partie, mais il n'y a pas de quoi envisager une stratégie de jeu.

Si leur côté interactif ne change rien aux probabilités de gain, ces machines n'en sont pas moins prisées. Elles sont amusantes à utiliser, elles vous attirent comme les sirènes, et elles obtiennent de vous jusqu'à votre dernier sou.

L'intérêt des machines interactives, c'est que les fabricants donnent libre cours à leur créativité. Plus le jeu se complique, plus l'enjeu est grand et plus on s'amuse.

En général, les joueurs cherchent à atteindre les étapes du jeu les plus avancées, celles qui permettent de gagner davantage : c'est là que le jeu devient vraiment intéressant. Par exemple, les rouleaux disparaissent et laissent la place à des personnages de dessins animés. Vous en choisissez un et vous faites apparaître le bonus qu'il dissimule. Il s'agit de gagner des crédits supplémentaires. Si vous cliquez sur le mauvais personnage, il n'y a plus de bonus.



Dans les étapes de bonus, la somme totale que vous pouvez gagner dépend du nombre de pièces que vous avez insérées dans la machine. Il est donc important de jouer le nombre maximal de pièces autorisé. Parfois, en jouant, vous pouvez doubler ou tripler vos gains ou gagner des parties gratuites.

Les chances de gagner

Avant de commencer à jouer votre argent dans ces machines, il importe que vous ayez une bonne perception de vos chances de gagner.

Malheureusement, ici, l'avantage de la maison est particulièrement fort, et il n'existe absolument aucune stratégie qui vous permettrait d'y changer quoi que ce soit (pour plus de détails sur l'avantage de la maison, voir chapitre 3).

En général, le taux de redistribution à long terme des machines à sous est compris entre 90 et 95 %. Cela signifie que sur 100 euros que vous mettez dans la machine, vous récupérez en moyenne 90 à 95 euros (soit une perte de 5 à 10 euros). Compte tenu de cette marge non négligeable de la maison, les machines à sous sont un des plus mauvais choix parmi les jeux du casino. Prenez en compte la rapidité de ce jeu, et vous comprendrez pourquoi ces machines sont si rentables aujourd'hui pour les casinotiers.



De façon générale, c'est là où la concurrence est la plus féroce entre les casinos, notamment à Las Vegas, que les machines à sous reversent le pourcentage le plus élevé des mises. Au contraire, les casinos des bateaux ne sont pas soumis à la même législation, si bien que leurs machines ne reversent parfois que 80 % des mises. Jouer sur l'eau, rien de tel pour boire la tasse !

Comment ne pas perdre son argent trop vite

Quand vous avez le choix entre plusieurs dizaines de machines, voire plusieurs centaines, le plus difficile est peut-être de choisir la bonne. Votre souci devrait être de trouver la machine dont le taux de redistribution théorique est le plus élevé. Ce n'est pas toujours facile. Le jackpot sera, par exemple, de 5 000 euros sur une machine et de 1 000 euros sur une autre, mais il faut tenir compte des autres termes de l'équation : le taux de reversement dépend des autres combinaisons gagnantes et de leurs fréquences respectives.

Vous ne pouvez malheureusement pas modifier les probabilités de gain, mais vous pouvez au moins faire en sorte de ne pas perdre votre argent trop vite. Considérons la chose sous cet angle : en conservant plus longtemps votre argent, vous maximisez sa valeur en termes de plaisir de jouer. Dans cette section, je vous guide pour vous permettre de mieux profiter de vos moments passés au casino, c'est-à-dire pour vous permettre de faire durer davantage le plaisir pour le même prix.

Lisez le tableau des paiements



Le *tableau des paiements* (placé sur la partie supérieure de la machine) vous informe de façon fiable sur les taux de reversement. Lisez bien (quelles combinaisons sont gagnantes, combien de pièces faut-il introduire dans la fente, etc.) et assurez-vous d'avoir bien compris le système de paiement avant de commencer à jouer (à titre d'exemple, voir la figure 12-4).

ONLY HIGHEST WINNER PAID ON CENTERLINE			1ST COIN	2ND COIN	ONLY HIGHEST WINNER PAID ON CENTERLINE		
7 7 7	400	5000	7 7 7		7 7 7		
7 7 7	50	100	7 7 7		7 7 7		
B2R B2R B2R	25	50	B2R B2R B2R		B2R B2R B2R		
ANY 3 MIXED 7 7	18	36	ANY 3 MIXED 7 7		ANY 3 MIXED 7 7		
B1R B1R B1R	8	16	B1R B1R B1R		B1R B1R B1R		
ANY TWO 4	4	8	ANY TWO 4		ANY TWO 4		
ANY ONE 2	2	4	ANY ONE 2		ANY ONE 2		
ANY ONE 1	1	2	ANY ONE 1		ANY ONE 1		

Figure 12-4 :
L'information sur les paiements.

Les machines dont les paiements sont les plus élevés sont généralement celles dont les rouleaux comportent le plus grand nombre de symboles. Ainsi, par exemple, les machines à trois rouleaux, les plus anciennes, comportent vingt symboles, ce qui représente 8 000 combinaisons possibles ($20 \times 20 \times 20$). Sur ces machines, vous avez donc 1 chance sur 8 000 de toucher le jackpot. Sur une machine à quatre rouleaux, ce sera donc 1 chance sur 160 000, et ce chiffre augmente incroyablement avec une machine vidéo à cinq rouleaux : avec vingt symboles toujours, vous n'avez plus que 1 chance sur 3 millions de gagner le plus gros jackpot !



Ce n'est pas parce qu'une machine comporte davantage de rouleaux ou de symboles qu'elle est plus intéressante, ou au contraire moins intéressante. Le nombre de rouleaux et le nombre de symboles déterminent simplement le nombre de combinaisons possibles. Sur une machine à trois rouleaux, on

touche le jackpot plus souvent, mais le gain est généralement bien moindre que sur une machine à cinq rouleaux. Alors, quel type de machine choisir ? Si l'on raisonne sur le long terme, il est difficile de préférer une machine à une autre. Quelle que soit la machine, le casino se réserve toujours un avantage confortable sur vous.

Comment choisir le type de machine

Si vous aimez que les choses aillent vite, vous préférerez peut-être essayer les machines traditionnelles à trois rouleaux. Les parties sont plus rapides sur ces machines que sur les machines à écran vidéo. Vous y faites donc davantage de parties en une heure, ce qui signifie aussi que vous pouvez y perdre votre argent plus vite. Les machines vidéo vous proposent des bonus plusieurs fois en l'espace d'une heure, et elles vous permettent de vous amuser plus longtemps.

En dernier ressort, c'est à vous de choisir. Pourquoi ne pas essayer les deux types de machines ?

Comment choisir l'unité de mise



Les machines à sous sont le seul jeu du casino dont les cotes dépendent de votre mise. Les paiements potentiels sont normalement fonction de ce qu'indique la machine.



Les taux de paiement varient cependant d'un casino à un autre. Quand un casino annonce un taux de paiement de 97 %, par exemple, cela signifie généralement que ce taux *peut atteindre* 97 % sur *certaines* machines. La nuance est de taille, car ce taux ne concerne parfois que deux ou trois machines. La moyenne est généralement bien moins élevée (autour de 93 %), et il n'existe aucun moyen de savoir quelle est la machine qui paie davantage.



Même si une machine à 1 euro paye en moyenne 95 % de la mise et une machine à 0,05 euro paye seulement 90 %, la seconde vous fera perdre moins d'argent, car vous mettrez en jeu une somme bien moindre à chaque tour.

Faisons un calcul à raison de cinq pièces par partie : avec une machine à 1 euro et qui paye 95 %, vous perdrez en moyenne 25 centimes par coup (5 euros x 5 %), tandis qu'avec une machine à 5 centimes et qui paye 90 %, vous ne perdrez que 2,5 centimes par coup (5 x 0,05 x 10 %). Ainsi, même avec un avantage pour la maison deux fois plus élevé, vous perdez beaucoup moins.

La couleur de l'argent

Pour ne pas vous retrouver comme un enfant dans un magasin de jouets, il faut que vous sachiez ce que vous voulez. La plupart du temps, la couleur de la lumière, au haut de la machine, indique le type de pièce ou de jeton accepté :

- ✓ Bleu : machines à 1 \$ ou à 1 €
- ✓ Or : machines à 0,5 \$ ou à 0,5 €
- ✓ Jaune : machines à 0,25 \$ ou à 0,25 €
- ✓ Rouge : machines à 0,05 \$ ou à 0,05 €

D'autres machines qui peuvent vous faire perdre votre argent plus vite sont ces machines à sous multiparis multilignes qui sont si vantées aujourd'hui. En effet, avec un maximum de 45 crédits, chaque partie vous coûte 2,25 euros. Certaines machines acceptent 90 crédits, ce qui signifie que vous misez 4,50 euros par partie ! Enfin, même sur les machines acceptant les plus petites pièces, le crédit maximal peut être de 300 pièces.



Même si vous jouez sur une machine fonctionnant avec des petites pièces, la mise maximale peut assécher votre portefeuille assez rapidement. Parfois, mieux vaut insérer une ou deux pièces de 1 euro dans une machine plutôt que d'atteindre le crédit maximal sur une machine qui paye moins bien.

Quelle est la meilleure heure pour jouer ?

Si vous êtes en vacances et si vous aimez le soleil, peut-être préférez-vous passer votre journée à siroter un bon jus de fruit au bord de la piscine de votre hôtel, et vous rendre au casino le soir. Quel est le meilleur moment pour jouer aux machines à sous ? En fait, si vous cherchez le moment où il y a le moins de monde au casino, c'est juste avant l'aube. Sachez que les probabilités de gagner et les taux de redistribution des machines sont invariables. N'espérez pas que ces machines vous offrent de meilleures chances de gains sous prétexte qu'elles s'ennuient, faute de joueurs.



Le crédit maximal sur les jeux progressifs

Sur les machines progressives, il importe de garder à l'esprit cette règle simple : vous devez toujours jouer le maximum de pièces ou de crédits à chaque tour. Sinon, vous réduisez grandement vos gains potentiels. Si vous n'avez pas les moyens de jouer le nombre maximal de pièces ou de jetons,

choisissez plutôt une machine traditionnelle, dont les paiements ne sont pas affectés par le nombre de pièces ou de jetons misés. Pour plus de détails, voir la section « La règle de la multiplication », plus haut dans ce chapitre.



Jouer le maximum de crédit n'est cependant pas sans inconvénients. Sur la plupart des machines, un joueur expérimenté peut facilement jouer 600 tours en une heure. À ce rythme, en misant à chaque fois le nombre maximal de pièces, on a vite fait de vider ses poches. Avec une perte horaire moyenne pouvant atteindre, voire dépasser, les 100 euros de l'heure, cela devient vraiment un hobby de luxe !



Si vous débutez aux machines à sous, le moins risqué pour vous consistera à vous limiter aux machines à deux pièces et à ligne de paiement unique. Si ces machines ne vous promettent pas un jackpot très élevé, elles vous permettront au moins de jouer et de vous amuser plus longtemps avec la même mise de fonds.

Pour plus de plaisir

En tant que joueur saisonnier, je ne prise pas les machines à sous. Je trouve que le jeu n'en vaut pas la chandelle. Évidemment, je ne peux pas ignorer que toutes ces couleurs, tous ces clignotements et ces bruitages ont quelque chose de captivant. D'autre part, ces jeux sont tellement simples que pour bon nombre de visiteurs, ils sont irrésistibles. Par conséquent, si vous ne pouvez pas renoncer aux machines à sous, que l'on n'appelle pas pour rien des *bandits manchots*, je vous suggère de garder à l'esprit les conseils suivants :

- ✓ **Oubliez tous les mythes et les superstitions.** Faites table rase de toutes ces idées fausses sur les machines chaudes ou froides, sur la nécessité qu'une machine finisse par *rendre* son jackpot, etc.
- ✓ **Menez votre petite enquête.** Commencez par trouver les casinos et les machines qui offrent les meilleurs taux de redistribution. Pour cela, vous pouvez, par exemple, vous abonner à un magazine spécialisé.
- ✓ **Ne jouez pas au-dessus de vos moyens.** Ne jouez jamais à un jeu dont vous n'avez pas bien compris les règles, ni à un jeu qui exige des mises plus importantes que ce que vous aviez prévu de miser.
- ✓ **N'oubliez pas quelle est votre espérance de gain.** Les machines à sous sont des jeux à *espérance de gain négative*. Plus vous jouerez et plus vous perdrez. Par conséquent, faites souvent des pauses, afin de vous ménager et de ménager votre portefeuille.

- ✓ **Soyez réaliste.** Vous avez moins de chances de décrocher le jackpot *Megabucks* que de recevoir un astéroïde sur la tête.
- ✓ **Levez le pied.** Goûtez tranquillement le plaisir d'une partie de jeu, et sachez apprécier le voyage. Compte tenu de l'important avantage de la maison, plus vite vous jouerez et plus vous perdrez d'argent.
- ✓ **Vérifiez bien vos gains.** Quand vous gagnez un jackpot, vérifiez que vous avez bien reçu votre dû *avant* de vous précipiter pour rejouer. Veillez aussi à bien récupérer vos crédits et à ramasser tous vos gains avant de quitter une machine.

N'oubliez pas non plus de vous munir de votre carte d'identité. Pour toucher un gros jackpot, une pièce d'identité est indispensable. Et pendant que nous y sommes, coiffez-vous et soyez présentable. Si jamais vous décrochez le jackpot de la saison, il faut que la photo soit réussie !

Votre code de conduite

Un code de conduite aux machines à sous ! Vous croyez que je plaisante ? Eh bien, pas du tout ! Même s'il s'agit d'une activité solitaire, mieux vaut rester en bons termes avec le voisinage. C'est pourquoi nous allons à présent examiner les règles à suivre pour bien se conduire dans les aires des machines à sous : l'étiquette des machines à sous, en somme.

Comment ne pas perdre « sa » machine

Comment savoir si une machine est libre ? Croyez-moi, avant de vous asseoir devant une machine, mieux vaut vous assurer que personne n'a l'intention d'y revenir. Pour qu'une gentille grand-mère se transforme tout à coup en harpie et tourne rageusement autour de vous sans vous laisser une minute de répit, rien de tel que de lui *voler* par inadvertance sa machine préférée (et, après y avoir inséré deux ou trois pièces seulement, de gagner *son* jackpot).



Au casino, il est d'usage, quand vous faites une pause, de signaler que vous n'en avez pas fini avec votre machine. Pour cela, vous accrocherez sur le levier un godet renversé, vous laisserez votre manteau sur le siège, ou bien vous demanderez à un employé de bien vouloir vous garder la place. Le temps pendant lequel vous pouvez monopoliser une machine varie selon les établissements et selon votre statut de petit ou gros joueur. En général, vous pouvez réserver une machine pendant dix à quinze minutes. Cependant, ne prétendez pas garder l'exclusivité d'une machine pendant une heure que vous allez passer au restaurant : ce serait abuser.

Attention à ceux qui jouent sur deux machines à la fois

Un certain nombre de joueurs avides aiment jouer sur deux machines à sous en même temps. Parfois, vous croyez qu'une machine est libre parce que le siège est inoccupé. Avant même d'avoir pu y introduire votre première pièce, vous essuiez une volée de reproches de la part du joueur d'à côté, qui a besoin de deux machines pour pouvoir perdre son argent aussi rapidement qu'il le désire. Inutile de préciser que je vous recommande de ne pas l'imiter.

Montrez que vous êtes bien élevé

C'est un jeu de solitaire, mais vous n'êtes pas seul. Faites donc preuve d'égards envers vos voisins. Pour être un joueur poli et pour pouvoir jouer en paix, respectez les règles suivantes :

- ✓ **Quand vous n'êtes pas en train de jouer, restez à distance.** Si vous accompagnez votre conjoint ou un ami qui joue, prenez garde de ne pas gêner la circulation des autres joueurs et de ne pas les déconcentrer. Par ailleurs, comme aux tables de jeux, les sièges sont réservés en priorité à ceux qui jouent.
- ✓ **Si vous trouvez une carte sur une machine qui vous intéresse, ne faites pas n'importe quoi** (pour plus de détails sur les cartes, voir la section suivante). Si le propriétaire de la carte n'est pas visible, vous pouvez retirer la carte et utiliser la machine. Ne jetez pas la carte, et n'allez pas non plus la donner à un employé. Posez-la simplement sur le dessus de la machine. Son propriétaire pourra ainsi la récupérer.
- ✓ **Ne convoitez pas le jackpot de votre prochain.** Les machines à sous, ce n'est pas comme le poker : vous n'êtes pas en concurrence avec les autres joueurs, vous jouez seulement contre la maison. Si le joueur d'à côté a de la chance, ne le regardez pas de travers. Soyez fair-play, cela ne vous fera peut-être pas gagner plus, mais vous passerez un meilleur moment, et votre entourage également.

Si vous jouez pour les "compensations"

Une des meilleures incitations à jouer, ce sont les généreuses "compensations" que les casinos offrent aux joueurs. En général, plus vous jouez et plus vous bénéficiez de faveurs (repas, billets de spectacles, primes, etc.). Jouer pour les compensations présente simplement un inconvénient,

c'est que vous risquez de vous laisser prendre au jeu. De même que certains se mettent à voyager plus souvent en avion rien que pour gagner encore des *miles*, d'autres jouent davantage aux machines à sous et perdent des sommes plus importantes simplement pour obtenir un ou deux repas gratuits.



Les machines à sous peuvent être un passe-temps très amusant, mais ces repas gratuits risquent de vous coûter très cher au bout du compte. Quand vous jouez, ne dépassez jamais votre budget, et ne partez pas à la chasse aux compensations. Bien sûr, puisque vous jouez, profitez de ces compensations si l'occasion se présente : elles constituent un attrait supplémentaire.

Dans cette section, nous allons voir comment vous pouvez profiter de ces compensations. Vous trouverez également, à ce propos, des conseils utiles au chapitre 21.

Profitez des compensations

Les casinos actuels utilisent un système de cartes de membre qui leur permet de comptabiliser les gains des joueurs et de savoir combien de temps ils consacrent au jeu. Les machines à sous se prêtent très bien à ce système, sachant que la machine peut enregistrer chaque mise. Plus vous jouez, ou plus vous misez, et plus vous accumulez de points.



La principale raison que vous pourriez avoir d'acquérir une carte serait de transformer ces points en *compensations*. Il existe toutes sortes de compensations, des chapeaux amusants aux suites dans les palaces. Les conditions pour les obtenir sont les mêmes pour tous les joueurs : les avantages auxquels vous avez droit sont déterminés en fonction du temps et des sommes que vous consacrez aux jeux. Une compensation n'est pas quelque chose à négliger. Elle peut vous dédommager de vos pertes. Les formules varient selon les casinos, mais le principe fondamental reste le même : un pourcentage de vos pertes théoriques vous revient sous forme de compensations (repas gratuits, billets de spectacles, nuitées, etc.).



Vous n'obtenez pas des compensations uniquement quand vous perdez. Les casinos ne se soucient pas de savoir si, à court terme, vous gagnez ou si vous perdez : tout ce qui les intéresse, c'est de vous voir continuer à jouer. Comme les probabilités sont *toujours* en leur faveur, ils savent qu'à long terme, ils seront toujours gagnants.

Certaines compensations sont immédiates, tandis que d'autres s'obtiennent après plusieurs visites. Vous finissez par atteindre un niveau de compensation supérieur, par exemple une invitation à un événement spécial ou à un tournoi. Désireux de fidéliser leur clientèle, les casinos veillent à récompenser ainsi leurs meilleurs clients.

Bienvenue au club

Les casinos encouragent les nouveaux joueurs à adhérer à un club. La carte de membre est délivrée très rapidement (la présentation d'une pièce d'identité est nécessaire). Souvent, l'adhésion s'accompagne de quelques petits cadeaux de bienvenue : renseignez-vous.

Quand vous jouez aux machines à sous, vous insérez simplement votre carte dans un lecteur intégré à la machine, ce qui permet au système informatique du casino d'enregistrer le temps pendant lequel vous jouez et le montant de vos mises.



Si jamais vous perdez votre carte, ce qui arrive facilement, rendez-vous là où vous aviez remis votre formulaire d'adhésion et demandez un duplicata. Vous pouvez aussi demander une carte supplémentaire, pour que votre épouse puisse jouer sur votre compte, ou si vous voulez essayer de jouer sur deux machines à la fois.

Des sous !

Qu'est-ce qui est encore mieux que des repas offerts ? De l'argent ! Aujourd'hui, en plus de leurs généreuses compensations en nature, un certain nombre de casinos proposent des formules de remboursement (jusqu'à 1 %). Sachant combien les machines à sous leur rapportent, les casinos peuvent se permettre d'être généreux envers leur clientèle.

Les casinos calculent vos compensations et vos remboursements en espèces selon un système de points. Plus vous obtenez de points (en fonction des machines et du nombre d'heures que vous y passez), plus vos compensations sont importantes. Par ailleurs, comme dans les promotions des magasins, vous pouvez doubler ou tripler vos points à certaines dates. Les points sont nominatifs et n'ont pas toujours une date limite d'utilisation.

Pour les remboursements en espèces, il existe généralement deux possibilités :

- ✓ Soit vous percevez le remboursement le jour même.
- ✓ Soit vous recevez un certificat à utiliser lors de votre prochaine visite au casino : si ce casino est près de chez vous, ou si vous avez souvent l'occasion d'y aller, pas de problème. Autrement, cette formule est certes moins avantageuse.

Chapitre 13

Le vidéo poker

Dans ce chapitre

- ▶ Le vidéo poker, qu'est-ce que c'est ?
- ▶ Comment y jouer
- ▶ Comment choisir les meilleures machines
- ▶ Commencer avec les Jacks or better
- ▶ Les différentes versions

Le vidéo poker est apparu vers la fin des années soixante-dix. Il est rapidement devenu le jeu de prédilection d'un certain nombre de joueurs, si bien qu'en l'espace de quelques années, ce jeu a révolutionné le monde des casinos dans la mesure où il a permis de donner aux machines de jeux une importance économique bien plus grande. Aujourd'hui, certains considèrent même le vidéo poker comme l'équivalent du *crack* pour les joueurs de casino.



Bien qu'il importe de rester prudent avec les jeux de hasard, le vidéo poker fait partie des rares jeux que je recommande sans réserve à quiconque s'intéresse au monde du casino.

Dans ce chapitre, je vous explique en quoi consiste le vidéo poker. Je traite aussi de la faible marge de la maison, un des avantages de ce jeu, et je vous fais découvrir quelques stratégies de base simplifiées qui vous permettront d'améliorer votre espérance de gain et de jouer mieux.

Un poker ou une machine ?

Le vidéo poker est un jeu très spécial. Il est conçu pour attirer un public très élargi, et les joueurs en parlent souvent comme d'un jeu à mi-chemin entre la machine à sous et le poker. En fait, ce qui définit ce jeu, ce sont surtout les

différences qu'il présente par rapport aux machines à sous et par rapport au poker traditionnel.

Dans cette section, je caractérise le vidéo poker en le comparant aux machines à sous et au poker traditionnel. J'explique aussi pourquoi le vidéo poker est à la mode dans les casinos.

Le vidéo poker et les machines à sous

Au premier abord, les machines de vidéo poker ressemblent aux machines à sous traditionnelles (voir chapitre 12). Elles sont souvent disposées dans la même zone. Elles comportent également une fente pour introduire les pièces ou les billets, un lecteur de cartes club et un réceptacle pour les gains. Là s'arrête la ressemblance, à peu de choses près.

Certains considèrent le vidéo poker comme la machine à sous pour l'homme qui réfléchit. Il est vrai que le vidéo poker fait appel à l'habileté du joueur. Celui qui a assimilé la stratégie du poker a plus de chances de gagner. Ici, au lieu de tirer un levier ou d'appuyer sur un bouton machinalement en priant pour que les cerises s'alignent, vous êtes vraiment aux commandes.

Au vidéo poker, c'est à vous de savoir choisir, aussi bien les cartes que vous voulez jouer que le type de machine qui vous intéresse. Les paiements varient selon les versions. Avec les machines à sous, vous vous en remettez tout simplement à un générateur électronique de nombres aléatoires. Au vidéo poker, c'est un générateur de nombres aléatoires qui détermine vos cinq cartes de départ, mais le résultat de la partie dépendra surtout des choix que vous aurez faits à partir de ces cartes. C'est ce qui fait du vidéo poker un jeu de réflexion et d'habileté, un jeu qui vous laisse davantage de contrôle sur votre propre destin.



Au vidéo poker, non seulement le résultat de la partie dépend de vos choix dans votre manière d'utiliser les cartes, mais votre espérance de gain dépend aussi de la machine que vous avez choisie. Il s'agit donc de savoir quelles sont les machines qui offrent les meilleurs rapports, et de ne plus jouer que sur celles-ci (voir la section « Choisissez les meilleures machines », plus loin dans ce chapitre).

Le vidéo poker et le poker traditionnel

Pour gagner au vidéo poker, il importe d'avoir des notions de poker. En fait, le vidéo poker ressemble surtout au poker fermé (à propos du poker et de ses

variantes, voir chapitre 6). Dès que vous avez reçu vos cinq cartes de départ, distribuées de façon aléatoire, vous choisissez quels changements vous voulez apporter à votre main pour pouvoir gagner.

Même si des notions de poker sont nécessaires, le vidéo poker diffère assez nettement du jeu de table traditionnel. Au vidéo poker, vous jouez contre la machine, et non pas contre d'autres joueurs. Vous n'avez donc pas besoin de vos lunettes noires. La figure 13-1 vous montre un exemple d'écran de vidéo poker.

Les différences entre le vidéo poker et le poker traditionnel sont les suivantes :

- ✓ **Vous jouez à votre propre rythme.** Ici, il n'y a personne pour vous stresser ou vous intimider.
- ✓ **Vous n'avez pas besoin de chercher à tromper.** Oubliez le bluff et le reste : ici, pas d'adversaire, si ce n'est la machine.
- ✓ **Chaque main a un coût défini.** Vous ne perdez jamais plus que ce que vous avez mis dans la machine, contrairement au poker traditionnel.
- ✓ **L'as n'est pas la carte la plus importante.** Ainsi, par exemple, trois as paient ni plus ni moins que trois 5.
- ✓ **La machine de vidéo poker reste à votre disposition en permanence.** Au contraire, au poker traditionnel, vous devez trouver des joueurs, ce qui n'est pas toujours possible.
- ✓ **Vous ne jouez pas aux devinettes.** Il ne s'agit plus de deviner quelles cartes l'adversaire possède, puisque vous ne jouez que contre la table des paiements.
- ✓ **Une quinte royale représente plus encore que la meilleure main : c'est une mine d'or.** Au vidéo poker, en effet, le paiement du jackpot rend la quinte royale bien plus précieuse encore. Ainsi, par exemple, si vous obtenez une quinte royale sur une machine à 1 euro, vous gagnez au minimum 4 000 euros (davantage encore dans le cas d'un jackpot progressif). Alors qu'au poker traditionnel, une quinte royale vous permet rarement de gagner beaucoup plus qu'un pot normal (généralement voisin de 50 euros dans le cas d'un jeu dont les limites sont entre 5 et 10 euros).
- ✓ **Si vous avez une bonne main, vous êtes sûr de ne pas perdre.** Au vidéo poker, certaines mains payent à tous les coups. Au contraire, au poker traditionnel, une quinte *flush* miraculeuse peut battre votre *full* et vous laisser un goût amer de défaite pendant des heures.

Le secret du vidéo poker

Certes, le vidéo poker est un jeu prisé, mais qu'est-ce qui le rend si attirant ? Sans doute cette marge de la maison incroyablement réduite, surtout pour un joueur averti des stratégies de base et qui sait choisir la bonne machine (pour plus de détails sur la marge de la maison, voir la section suivante).

Le vidéo poker vous permet aussi de profiter d'un peu de solitude, si vous venez de passer un long moment aux tables de jeux et si vous avez besoin de vous détendre un peu. Quand vous jouez au vidéo poker, il n'y a plus aucun croupier présomptueux pour vous intimider, ni aucun joueur horripilant pour vous persécuter. Vous pouvez jouer tranquillement, à votre rythme, en ne vous préoccupant plus que des cartes qui apparaissent sur votre écran.

Comment jouer au vidéo poker

Si vous décidez de vous mettre au vidéo poker, cette section vous sera utile. En général, les machines de vidéo poker sont situées dans la même zone que les machines à sous. Ces machines acceptent généralement les billets, contre lesquels elles affichent une série de crédits. Pour chaque partie, au lieu d'insérer des pièces, vous utilisez ces crédits. Vous appuyez sur un bouton pour commencer la partie.

Comment miser

La plupart du temps, vous pouvez jouer une à cinq pièces à la fois. En d'autres termes, pour chaque partie, vous pouvez augmenter la mise – et gagner davantage. Les pièces acceptées dépendent de la machine, et certaines machines acceptent plusieurs types de pièces. Il existe un bouton *Bet Max* pour miser le crédit maximal. Si vous voulez miser plus d'une pièce à la fois, mais moins de cinq, vous appuierez plutôt sur le bouton *Bet One* le nombre de fois souhaité.

L'intérêt de jouer le maximum (cinq pièces), c'est d'être éligible pour le jackpot de la quinte royale.





Ne perdez pas trop vite votre argent

Au vidéo poker, l'idéal est d'obtenir une quinte royale, mais cela ne se produit qu'une fois sur 40 000 environ. Il vous faut être patient. Pour obtenir une quinte royale, il faut jouer en moyenne quatre-vingts heures. Pour des raisons financières, je vous recommande de jouer d'abord sur une machine acceptant des pièces de 10 ou de 20 centimes plutôt que de 1 euro.

Pour ces machines, il est préférable de disposer d'une mise de fonds d'au moins 1 000 euros. Pour les machines dans lesquelles on introduit des pièces de 1 euro, votre mise de fonds doit être voisine de 5 000 euros. En fait, je réduis déjà les chiffres à l'attention des joueurs débutants et des petits joueurs du week-end. Vous pouvez jouer avec une mise de fonds moins importante, mais vos chances de pouvoir poursuivre jusqu'à obtenir une quinte royale en seront diminuées d'autant. N'oubliez pas qu'en une heure, vous pouvez jouer jusqu'à cinq cents mains. Par conséquent, attendez-vous à voir votre solde subir de fortes variations.

Pour avoir la meilleure main

Une fois que vous avez introduit de l'argent dans la machine (ou mis en jeu des crédits) et appuyé sur le bouton *Deal*, cinq cartes d'un jeu standard de 52 cartes apparaissent sur l'écran. À partir de ce moment, le jeu ressemble beaucoup au poker fermé. Vous pouvez appuyer sur un des cinq boutons – un pour chaque carte – pour garder les cartes. Pour chaque main, vous avez trois possibilités :

- ✓ Garder toutes vos cartes.
- ✓ Rendre toutes vos cartes.
- ✓ Garder certaines cartes et vous défausser des autres (c'est-à-dire les rendre).



Sur un certain nombre de machines, une fois que vous avez eu vos cinq premières cartes, les mains gagnantes s'illuminent automatiquement sur le tableau des paiements. Cela vous donne même une idée des cartes à garder. En suivant les suggestions de la machine, vous évitez de renoncer accidentellement à une main gagnante. Les meilleures mains sont payées en fonction du classement habituel au poker. Si vous avez des doutes sur ce classement, voyez au chapitre 6.

La machine remplace chaque carte que vous rendez par une autre des 47 cartes qui restent dans le jeu. Comme vous n'avez pas d'adversaires à

battre, votre objectif est d'obtenir la meilleure main de poker possible en un seul coup.



Une fois que vous êtes satisfait de vos choix, appuyez sur le bouton *Deal/Draw* pour recevoir vos nouvelles cartes. Vous pouvez changer d'avis et appuyer sur le bouton *Hold* à tout moment. Ainsi, par exemple, si vous appuyez une deuxième fois sur *Hold*, vous inversez l'action : vous renoncez à la carte que vous alliez prendre.



Sur certaines machines moins récentes, les boutons peuvent être collants (si trop de personnes ont joué tout en grignotant des sucreries). Faites attention de ne pas vous défausser des cartes que vous devriez garder, surtout si vous avez une bonne main. Pour ma part, il m'est déjà arrivé de rater des gains importants en défaisant par inadvertance un carré ou une suite à cause d'un bouton défectueux.

Ramassez vos gains

La machine vous paie sous forme de pièces ou de crédits. Lorsque votre main est terminée, appuyez simplement sur le bouton *Deal/Draw* pour recommencer. Une fois que vous avez fini de jouer, appuyez sur *Cash Out* : la machine vous versera des pièces ou vous imprimera un ticket que vous pourrez aller présenter au guichet.

Choisissez les meilleures machines

Au vidéo poker, votre décision la plus importante, ce n'est pas la décision de garder une carte ou de vous en défausser, mais plutôt le choix de la machine sur laquelle vous allez jouer. Il en existe plusieurs sortes :

- ✓ All American Poker.
- ✓ Deuces Wild (deux primés).
- ✓ Double Bonus.
- ✓ Jacks or Better (Valets ou mieux).
- ✓ Joker Wild (joker primé).
- ✓ Triple Play.

La différence n'est pas toujours très visible quand on ne s'y connaît pas, et cela peut poser un problème. Les stratégies peuvent devenir assez

complexes, et il arrive souvent que de nouvelles versions de vidéo poker apparaissent, puis disparaissent. Certains jeux très intéressants (pour les joueurs) ont ainsi disparu, remplacés par d'autres jeux qui sont surtout très profitables pour la maison. Même si les machines se ressemblent, leurs rapports peuvent varier considérablement. Ainsi, par exemple, en jouant pendant quatre heures, vous perdrez (en moyenne) environ 50 euros si vous misez le maximum en pièces de 1 euro sur une machine de type Jacks or better 9/6, mais sur une machine de type Jacks or better 6/5, cette perte pourra atteindre 500 euros.

Quelle machine offre le meilleur rapport ?

Il s'agit de choisir la machine de vidéo poker qui offre le meilleur rapport, c'est-à-dire le plus élevé. Ce rapport est exprimé en fonction de la rémunération d'un *full* ou d'une quinte pour une pièce jouée. Ainsi, par exemple, sur une machine 9/6, un *full* rapporte 9 unités pour 1 unité de mise et une quinte rapporte 6 unités, tandis qu'avec une machine 8/5, un *full* ne rapporte que 8 unités et une quinte ne rapporte que 5 unités.



Cette petite différence de rapport entre une machine 9/6 et une machine 8/5 peut sembler dérisoire, mais il faut savoir que ces deux indications correspondent à des espérances de gain respectives de 99,5 % et de 97,3 %. En d'autres termes, dans le second cas, votre mise de fonds est dépensée six fois plus vite. En jouant douze heures (un week-end type) et en misant le maximum sur une machine à 1 euro, cela vous coûtera en moyenne autour de 40 euros si vous utilisez une machine 9/6, mais environ 240 euros si vous avez choisi une machine 8/5.



Évitez les machines de vidéo poker situées dans les aéroports ou dans les galeries marchandes : leurs rapports sont généralement au plus bas.

« Short-pay » et « full-pay »

On parle de *short-pay* à propos des machines qui payent moins (par opposition au *full-pay*). Parmi les machines de type Jacks or better, on trouve comme rapports 9/6, 8/5, 7/5 et même 6/5. Dès que les rapports diminuent, votre portefeuille en pâtit. Cependant, ce phénomène peut parfois être compensé par l'effet d'une autre variable (pour les jackpots progressifs, voir la section qui suit).

Le tableau 13-1 montre quelques exemples de rapports pour les jeux de vidéo poker les plus courants. Chaque pourcentage représente le retour (en

moyenne) sur chaque euro ou dollar misé. La plupart du temps, vous êtes perdant (avec 99,5 %, par exemple), mais certains jeux offrent réellement un rapport positif (par exemple 100,2 %).

Tableau 13-1 Les rapports des jeux de vidéo poker

Jeu	Pourcentage de redistribution
Deuces Wild (<i>full-pay</i>)	100,8 %
All American Poker	100,7 %
Double Bonus 10/7	100,2 %
Jacks or better 9/6	99,5 %
Double Bonus 9/6	97,8 %
Jacks or better 7/5	96,2 %
Jacks or better 6/5	95 %
Deuces Wild (<i>short-pay</i>)	94,3 %

Les machines progressives

Dans votre choix d'une machine de vidéo poker, vous pouvez aussi envisager une machine progressive. Les *flat tops* sont des machines de vidéo poker à jackpot fixe : leur rapport pour une quinte royale est toujours le même. Il existe cependant des machines de vidéo poker *progressives*, ce qui signifie que leur jackpot augmente d'une certaine somme chaque fois qu'une pièce est ajoutée et tant qu'aucune quinte royale n'est obtenue. En général, les machines progressives sont regroupées sur une même zone.



Même si vos chances d'obtenir une quinte royale ne sont pas plus grandes quand vous jouez sur une machine progressive, le rapport augmente, et le jeu peut devenir profitable si le jackpot monte suffisamment. Cependant, la plupart du temps, les jackpots progressifs sont réservés aux machines qui paient le moins bien (les 7/5 plutôt que les 9/6). Par conséquent, il est généralement préférable de jouer sur une *flat top*.

Ni plus ni moins

Les gens ont tendance à croire que plus ils jouent longtemps et plus ils ont des chances de toucher un jackpot progressif élevé. En réalité, même si une machine n'a pas affiché une seule quinte royale depuis le dernier divorce de Donald Trump, cela ne change absolument rien aux probabilités des gains. En effet, le résultat de chaque tour est indépendant des résultats précédents.

Si vous avez la chance d'obtenir une quinte royale, cela ne signifie pas non plus qu'il faudra 40 000 mains avant de voir apparaître la pro-

chaine. Il y a quelques années, j'avais été invité à une promo VIP au Flamingo Hilton de Reno. Le casino avait offert à tous les gros joueurs invités sept minutes de jeu gratuit, sur n'importe quelle machine à sous.

Naturellement, j'avais alors choisi le vidéo poker. Au troisième tour, j'avais une quinte royale. J'en ai obtenu une seconde au cours de ce même week-end. Vous voyez, parfois, la chance est avec vous. Car c'est une question de chance, ni plus ni moins.

Les Jacks or better : le meilleur choix pour les débutants



Au moment de découvrir le vidéo poker, concentrez votre énergie sur un type de machine : les Jacks or better 9/6. La version Jacks or better est une version simple du vidéo poker, considérée comme la version standard. C'est aussi un des meilleurs paris du casino. Elle porte ce nom parce que vous devez obtenir au minimum une paire de valets pour toucher un paiement.

Dans cette section, nous allons nous intéresser de plus près à la version Jacks or better : nous allons analyser ses paiements et découvrir quelques stratégies pour augmenter vos chances de gain.

L'analyse des paiements



La version Jacks or better est amusante et simple à comprendre. Mais surtout, elle offre les meilleurs rapports qui soient. À condition d'utiliser une bonne stratégie de jeu, vous obtenez 99,5 % de retour sur une machine Jacks or better 9/6, ce qui signifie que l'avantage de la maison est vraiment très réduit. Si vous tenez compte des possibilités de remboursement qu'offre l'adhésion au club et des compensations que vous pouvez obtenir, vous en avez souvent pour votre argent (les remboursements consistent à restituer aux

joueurs, en espèces, un petit pourcentage des sommes mises, en fonction du temps et des sommes qu'ils ont consacrés au jeu ; pour plus de détails, voir chapitre 14).

Le tableau 13-2 indique les paiements d'une machine Jacks or better 9/6.

Tableau 13-2 Les paiements d'une machine Jacks or better 9/6

Main	1 ^{re} pièce	2 ^e pièce	3 ^e pièce	4 ^e pièce	5 ^e pièce
Quinte royale	250	500	750	1000	4000
Quinte flush	50	100	150	200	250
Carré	25	50	75	100	125
Full	9	18	27	36	45
Couleur	6	12	18	24	30
Suite	4	8	12	16	20
Brelan	3	6	9	12	15
Deux paires	2	4	6	8	10
Une paire de Jacks or better	1	2	3	4	5

Le tableau 13-2 ne montre que le nombre de pièces que vous obtenez quand vous gagnez, et non le montant. Si, par exemple, vous jouez avec des pièces de 20 centimes d'euro et si vous obtenez une quinte royale avec le maximum de pièces, vous gagnez 800 euros (4 000 pièces).



Le tableau 13-2 montre que les meilleures mains permettent d'obtenir les gains les plus importants. Le montant des gains augmente proportionnellement au nombre de pièces jouées – à une exception près : la quinte royale est le jackpot que chaque joueur cherche à obtenir, et son rapport augmente considérablement quand vous jouez avec cinq pièces (la mise maximale).



Compte tenu de cette possibilité, jouez toujours avec cinq pièces quand vous êtes sur une machine de type Jacks or better, faute de quoi vous réduiriez votre espérance de gain d'environ 1,5 %.

Dans les paiements du tableau 13-2, votre mise initiale est incluse. Si vous insérez une pièce dans la machine et si vous obtenez deux valets, votre gain d'une pièce est la pièce que vous avez mise, donc c'est un jeu à somme

nulle. Cela dit, c'est toujours mieux que de perdre – et la paire est de loin votre gain le plus fréquent.

Quand on y met un peu de stratégie

Au vidéo poker Jacks or better, même si les décisions sont le plus souvent intuitives, ce jeu est tout de même assez subtil pour vous faire perdre votre argent. Souvent, les joueurs ignorent la bonne stratégie et comptent sur leur intuition pour décider quelle carte ils doivent garder et quelle carte ils doivent rendre.

Heureusement, au vidéo poker comme au black jack, il existe une stratégie correcte pour chaque main. Le vidéo poker ne faisant pas intervenir les inconnues qui caractérisent le poker traditionnel (valeur de la main de l'adversaire, bluff, etc.), vous pouvez déterminer la façon de jouer optimale dans toutes les situations.

Certains trouvent difficile d'assimiler la stratégie intégrale du vidéo poker. Deux solutions plus simples sont envisageables :

- ✓ **Acheter un guide stratégique et le garder sous la main quand vous jouez.** C'est autorisé, et cela vous permet d'éviter de vous tromper. Simplement, ce système vous fait jouer plus lentement, car vous devez souvent vous arrêter de jouer pour examiner le guide. Vous pouvez vous procurer ce guide un peu partout, et notamment dans les boutiques des casinos.
- ✓ **Étudier une stratégie simplifiée.** La section qui suit est consacrée à l'utilisation d'une stratégie simplifiée qui pourra vous aider à vous familiariser avec le vidéo poker.



Une stratégie simplifiée

Michael Shackleford, un fameux actuaire surnommé le *Génie des paris*, utilise la stratégie simplifiée que je vais maintenant vous présenter. Avec cette stratégie (figure 13-1), vous perdez très peu en précision et vos retours sont de 99,46 %.

La stratégie simplifiée de vidéo poker Jacks or better de Michael Shackelford

Classement	Mains		
1	Carré	Quinte flush	Quinte royale
			
2	Quatre cartes d'une quinte royale		
			
3	Brelan	Suite	Couleur
			
			Full
			
4	Quatre cartes d'une quinte flush		
			
5	Deux paires		
			
6	Paire haute		
			
7	Trois cartes d'une quinte royale		
			
8	Quatre cartes d'une suite		
			
9	Paire faible		
			
10	Quatre cartes d'une suite à l'extérieur		
			
11	Deux cartes hautes assorties		
			
12	Trois cartes d'une quinte flush		
			
13	Deux cartes fortes non assorties (si plus de deux, prendre les deux plus faibles)		
			
14	10/V, 10/D ou 10/R assorties		
			
15	Une carte haute		
			
16	Se défausser de tout		
			

Figure 13-1 :
La stratégie simplifiée de
vidéo poker
de Michael
Shackelford.

Les mains de la figure 13-1 sont présentées dans l'ordre hiérarchique. Pour chaque main de départ, il vous suffit d'essayer de trouver le meilleur choix possible et de jouer en conséquence. Quelques précisions pour que tout soit plus clair :

- ✓ Les *cartes hautes* et les *paires hautes* (ou *fortes*) sont les valets, les dames, les rois et les as.
- ✓ Les *paires faibles* sont formées de deux cartes de valeur comprise entre 2 et 10.
- ✓ Une *suite à l'extérieur* peut être complétée à n'importe laquelle de ses deux extrémités. Ainsi, par exemple, la main 5, 6, 7, 8 devient une suite soit avec un 4, soit avec un 9.
- ✓ Une *suite à l'intérieur* comporte un trou au milieu (par exemple : A, R, D, 10), et une seule carte (dans cet exemple, un valet) peut en faire une suite.

Sur la figure 13-1, les huit premiers choix sont simples. Quand vous recevez une couleur ou un *full*, vous savez généralement que vous devez rester et ne pas tirer une nouvelle carte. Cependant, on a parfois vite fait de négliger les avantages des situations 2 et 7 (respectivement, quatre cartes et trois cartes d'une quinte royale).

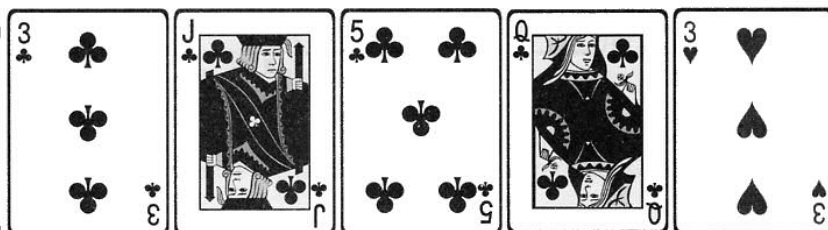
À chaque partie, les chances d'obtenir une quinte royale sont plutôt minces. Par conséquent, ne négligez pas ces deux possibilités d'obtenir un jackpot (les cas 2 et 7).

Pour une meilleure main

Dans la version Jacks or better, les choses deviennent généralement plus subtiles dans le cas des mains les plus courantes (numéros 9 à 16). Supposons que votre main soit celle de la figure 13-2. D'après notre tableau, vous pouvez :

- ✓ Garder quatre cartes pour une couleur (numéro 8).
- ✓ Garder la paire faible (numéro 9).
- ✓ Garder les deux cartes hautes assorties (numéro 11).

Figure 13-2 :
Un exemple
de main pour
la version
Jacks or
better.



Sachant qu'une main constituée de quatre cartes d'une couleur est ce qui vaut le plus dans notre stratégie (numéro 8), le meilleur coup consiste à se défausser du 3 de cœur.



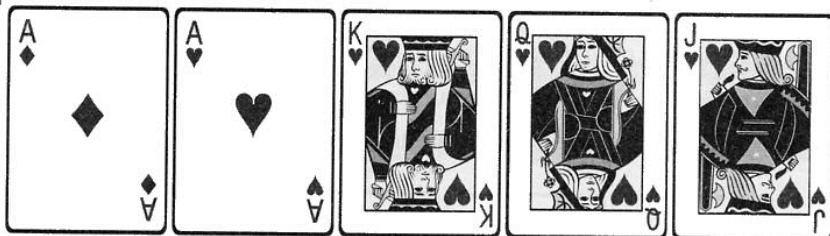
Pour les novices, certains coups peuvent être difficiles, par exemple garder une paire haute plutôt que quatre cartes d'une couleur ou garder quatre cartes d'une quinte royale plutôt que cinq cartes de la même couleur.

Pour ne pas être trop perdant sur le long terme, il importe de suivre la stratégie, même si votre intuition vous suggère une autre façon de jouer. Quand vous jouez à la version Jacks or better, les indications suivantes peuvent vous être utiles :

- ✓ **Ne gardez jamais trois cartes d'une suite simple ou d'une couleur simple**, sauf s'il ne s'agit que de cartes hautes (par exemple : R, D, V).
- ✓ **Lorsque vous avez quatre cartes d'une quinte royale, tirez toujours pour tenter de réaliser la quinte royale, quelle que soit l'autre carte.** Ainsi, par exemple, si vous vous retrouvez avec la main de la figure 13-3, renoncez à la paire d'as en vous défaussant de l'as de carreau, et visez la quinte royale avec les cœurs.
- ✓ **Jouez toujours avec le maximum de pièces.** Autrement, votre retour global en serait réduit.
- ✓ **Ne gardez jamais un kicker** (une carte haute venant s'ajouter à une paire).
- ✓ **Ne défaites une paire haute que si vous avez quatre cartes d'une quinte royale ou d'une quinte flush.**
- ✓ **Quand vous avez à la fois quatre cartes d'une couleur et quatre cartes d'une suite, choisissez la couleur.**



Figure 13-3 :
Un autre exemple de main pour la version Jacks or better.



Tenez-vous-en au système... quoi qu'il arrive

Rares sont les jeux de casino qui reversent autant que le vidéo poker. Cependant, ce n'est pas parce que le taux de reversement est proche de 100 % que vous récupérerez toujours votre mise globale. Même avec une machine de Jacks or better 9/6, votre solde peut osciller fortement, et ne pas retrouver sa valeur initiale à la fin de la partie. Ce n'est que sur le long terme que les fluctuations se neutralisent et que vous vous retrouvez avec un résultat net proche de votre espérance de gain.



En raison des fluctuations de leur solde, les joueurs de vidéo poker ont tendance à renoncer à suivre la stratégie conseillée et à jouer selon leur intuition, surtout quand ils perdent. Suivez plutôt mon conseil : soyez patient et maintenez le cap. Ne vous laissez pas décourager par les résultats à court terme. Le vidéo poker est un jeu vraiment recommandable, et si vous y jouez correctement, vous vous y retrouverez.



Un bon moyen d'assimiler les stratégies du vidéo poker consiste à vous entraîner chez vous, sur votre ordinateur. Il existe d'excellents logiciels qui vous permettront d'apprendre la meilleure façon de jouer à n'importe quelle variante du vidéo poker, sans compter les sites de vidéo poker. Quand vous jouerez au casino, vous serez déjà habitué à l'écran, ce sera d'autant plus facile.

Les autres machines de vidéo poker

Dans les casinos, vous trouverez un certain nombre d'autres machines de vidéo poker. Certaines offrent des retours supérieurs à 100 %. Cependant, ces taux de redistribution alléchants ont une contrepartie : notamment, les stratégies gagnantes sont plus complexes. Maîtrisez d'abord la version Jacks or better avant d'essayer des variantes plus difficiles et plus rémunératrices. Dans cette section, nous allons nous intéresser davantage à quelques autres machines sur lesquelles vous pourriez envisager de jouer.

Le Deuces Wild

Au *Deuces Wild* (ou *deux primés*), la stratégie n'est pas la même, mais l'effort est bien récompensé : le taux de redistribution dépasse 100 % !

Au Deuces Wild, on utilise un jeu standard de 52 cartes, mais les 2 sont primés (*wild*), ce qui signifie qu'ils deviennent des jokers, pouvant prendre la valeur de la meilleure carte du jeu. Cela vous permet d'avoir des mains plus fortes. En conséquence, la table des paiements est très différente (voir tableau 13-3). Au Deuces Wild, il vous faut au moins un brelan pour pouvoir gagner une pièce.



Le fait que les 2 soient des jokers rend ce jeu attractif, pour les novices comme pour les pros. Cependant, cette variante est plus risquée que la version Jacks or better. En effet, votre avantage étant souvent lié à l'obtention d'une quinte royale ou d'une main comportant quatre 2, vous finissez souvent par vous défausser de vos cinq cartes de départ.

Tableau 13-3 Paiements du Deuces Wild (version « full-pay »)

Main	Rapport pour une pièce
Quinte royale	800
Quatre 2	200
Quinte royale primée	25
Cinq d'un rang	15
Quinte flush	9
Carré	5
Full	3
Couleur	2
Suite	2
Brelan	1

Si vous jouez au Deuces Wild, n'oubliez pas :

- ✓ Évitez à tout prix la version *short-pay*.
- ✓ Ne vous défaussez jamais d'un 2.
- ✓ Si vous obtenez deux paires (sans 2), défaussez-vous de l'une ou de l'autre (peu importe laquelle).
- ✓ Une paire vaut mieux que quatre cartes d'une suite ou d'une couleur.
- ✓ Si vous obtenez cinq d'un rang, gardez toujours.
- ✓ Ne gardez jamais un valet, une dame, un roi, ni un as seul.

Au Deuces Wild, la stratégie est un peu plus compliquée qu'avec la version Jacks or better, mais en faisant preuve de discipline et de vivacité, vous pourrez la maîtriser. Si vous avez la chance de trouver une machine de vidéo poker version Deuces Wild full-pay, le mieux est d'avoir étudié d'abord la stratégie sur le site www.wizardofodds.com.

Devenez multitâche

Une nouvelle variante du vidéo poker, le Multi-Game, a connu récemment un grand succès, et cela pour une bonne raison : avec la même main de départ, vous pouvez jouer simultanément plusieurs parties. Il faut toutefois y être préparé : la première fois, vous risquez d'avoir l'impression que vous avez trop bu et que votre vue est troublée. Les images qui apparaîtront sur votre écran vidéo n'auront plus grand-chose à voir avec celles auxquelles vous étiez habitué.

Le Triple Play vous permet de jouer trois mains à la fois. Cette option existe dans un certain nombre de versions du vidéo poker, notamment Jacks or better et Deuces Wild. Au départ, vous touchez simplement l'écran pour choisir le type de jeu qui vous intéresse.



En jouant trois mains à la fois, vous atténuez les fluctuations de votre solde. Globalement, cela ne change rien à vos résultats, mais vous pouvez espérer obtenir une quinte royale bien plus souvent, en moyenne toutes les trente heures de jeu.

Une partie en Triple Play se déroule ainsi :

- 1. La machine vous donne vos cinq cartes de départ.**
- 2. Vous décidez quelles cartes vous gardez et quelles cartes vous rendez.**
- 3. Les cartes que vous gardez apparaissent dans deux mains supplémentaires.**
- 4. Vous tirez (bouton Draw).**
- 5. La machine ajoute aux trois mains affichées de nouvelles cartes provenant de différents jeux de 52 cartes.**
- 6. La machine paye les mains gagnantes.**

Avec trois mains, il arrive souvent que l'on termine avec une main gagnante et deux mains perdantes ou deux mains gagnantes et une main perdante.



L'inconvénient du Triple Play, c'est que vous risquez de dépenser votre mise de fonds trois fois plus vite. Pour jouer trois lignes avec le maximum de pièces, vous devrez par exemple miser 15 euros au lieu de 5 euros.

Il existe aussi des machines de vidéo poker Multiple-Play. Le principe est le même, sauf que vous avez la possibilité de jouer 5, 10, 50, voire 100 mains à la fois. Moi, cela me dépasse un peu, mais si vous êtes du genre à ne pas tenir en place, ces nouvelles machines feront peut-être votre bonheur.

Les autres machines

Il est difficile de juger un livre uniquement d'après sa couverture. C'est vrai aussi des nombreuses variantes du vidéo poker. Certaines nouvelles machines peuvent vous sembler attrayantes, mais si vous ne savez pas bien comment elles fonctionnent ni quels sont leurs paiements, le mieux est d'y renoncer. Si vous avez vraiment envie d'en essayer une, je vous suggère d'en essayer juste une, une seule fois, puis de vous intéresser aux versions du vidéo poker qui offrent les meilleurs taux de retour (celles présentées dans ce chapitre). N'oubliez pas que les chances de gagner et les taux de redistribution sont toujours moins importants sur les autres machines que sur les Jacks or better, Deuces Wild et Triple Play. Même le nom du jeu peut être trompeur.

Chapitre 14

Le keno et le bingo

Dans ce chapitre

- Les bases du keno
- La stratégie du keno
- Les bases du bingo
- Comment gagner au bingo

A moins que vous ne soyez déjà un passionné du keno ou du bingo, vous serez peut-être un peu surpris de voir, au casino, la foule se presser autour de ces deux jeux simples.

Le keno et le bingo ont beaucoup de points communs. Ainsi, par exemple :

- ✓ Ce sont deux jeux qui existent depuis des siècles.
- ✓ Ce sont deux jeux de pur hasard.
- ✓ Ce sont deux jeux extrêmement faciles.

Au casino, il est difficile d'ignorer le keno, avec son grand panneau illuminé. Bien que le taux de redistribution de ce jeu laisse à désirer, son rythme tranquille vous permet de ne pas perdre votre argent trop vite – tout en pouvant espérer gagner quelque chose avec une mise relativement modeste.

Le bingo est un jeu qui attire chaque jour des millions de gens de par le monde. Le plus souvent, ce n'est pas dans les casinos que l'on y joue. Certains joueurs réguliers seraient même surpris si on leur disait que des casinos proposent ce jeu.

Alors, vous voulez voir les baïes rebondir et les chiffres apparaître ? Dans ce chapitre, vous allez découvrir les bases du keno et du bingo, ainsi que des stratégies pour gagner (ou, du moins, pour survivre) à ces deux jeux très populaires.



Ni keno ni bingo n'existent dans les casinos français. Mais on les rencontre dans les casinos américains.

Les bases du keno

Dans un certain nombre de casinos américains, le keno fonctionne en permanence et une nouvelle partie commence toutes les dix minutes (toutefois, sur les bateaux et dans les casinos de taille modeste, il n'y a généralement pas de keno). En fait, grâce aux *keno runners* (commissionnaires), dont la tâche consiste à collecter les paris dans tout le casino, vous pouvez parier au keno tout en jouant aux machines à sous ou tout en sirotant un verre au bar. C'est un jeu qui vous permet de gagner même sans y être.

Avant toute chose, il faut que vous sachiez où aller et quoi faire. Dans cette section, nous allons aborder l'essentiel : comment jouer, comment marquer votre carte et comment accumuler les gains (si tant est que la chance vous sourie).

Comment jouer au keno

Le keno, difficile de trouver plus facile. Le but d'une partie de keno est de deviner les numéros qui seront tirés au hasard par une machine. Celle-ci tirera 20 balles numérotées parmi 80, qui seront aspirées dans un tube transparent (certains casinos utilisent maintenant un ordinateur pour tirer les numéros). Les numéros gagnants sont annoncés l'un après l'autre. Le keno se joue de la façon suivante :

1. Vous choisissez vos numéros.

À l'aide d'un petit crayon, vous cochez sur un carton les numéros que vous avez choisis (pour plus de détails, voir la section suivante « Comment remplir votre carton »). Pour ma part, je n'ai pas encore réussi à comprendre pourquoi les casinos fournissaient aux joueurs de keno des crayons plutôt que des stylos à bille ou des feutres. Il est vrai qu'un enfant de 6 ans est capable d'y jouer. En général, vous devez simplement choisir entre 1 et 15 numéros sur un carton.

2. Vous inscrivez votre mise sur le carton.

Le keno est un des jeux qui vous permettent les plus petites mises. Les paiements sont expliqués dans des brochures pour chaque type de pari. On mise généralement 1 dollar par partie, mais on peut parfois miser moins. Vous pouvez aussi miser 2 ou 5 dollars. Vous indiquez le montant de la mise sur le carton.



3. Vous donnez votre carton à l'employé, ou vous allez vous-même le remettre au comptoir, ainsi que votre mise.

Vous obtenez un reçu confirmant votre sélection de numéros. Vous pouvez aller remettre vous-même votre carton au comptoir de la salle de keno, sachant que les keno runners sont souvent les derniers à remettre les mises et que, parfois, ils ne parviennent pas à remettre toutes les mises à temps.

Ne perdez pas votre reçu ! Pour récupérer vos gains, vous devrez le présenter.

4. Vous suivez les numéros sur le tableau lumineux.

Les vingt numéros tirés apparaissent l'un après l'autre sur les tableaux disposés de part et d'autre du casino. Lorsque le dernier numéro clignote sur le tableau, vous savez que la partie est terminée.

Il y a plus simple encore. Si vous trouvez fastidieux de sélectionner au hasard une série de numéros, vous pouvez choisir l'option Quick-Pick ou Flash. La machine choisit alors les numéros à votre place. Vous pouvez aussi demander à rejouer les mêmes numéros qu'à la partie précédente. Ainsi, vous n'aurez pas besoin de remplir un nouveau carton.

Comment remplir votre carton

Le keno est sans doute le plus facile de tous les jeux du casino. Il vous suffit de cocher quelques numéros à l'aide d'une croix, puis de croiser les doigts pendant que le tableau se remplit. Il existe cependant quelques petites variantes.

Dans cette section, nous allons étudier les différentes manières de remplir votre carton.

Comment cocher

Il existe un certain nombre de façons de remplir un carton de keno :

✓ **Le straight ticket :** Vous pouvez cocher jusqu'à quinze numéros (voir figure 14-1), et si l'un de ces numéros sort, vous toucherez une somme déterminée par la table des paiements. Pour chaque carton, vous pouvez parier le minimum ou un multiple de la mise minimale (le prix du carton ne dépend pas du nombre de parties que vous jouez). Les cartons sont classés en fonction du nombre de numéros. Plus vous cochez de numéros, plus le nombre de numéros devant sortir pour que vous puissiez gagner quelque chose est élevé (voir « Quand vous gagnez », plus loin dans ce chapitre). Le *straight ticket* est la façon de jouer la plus simple – surtout pour les débutants.



- ✓ **Le *split ticket*** : Il s'agit simplement de jouer deux ou plusieurs *straight tickets* supplémentaires sur le même carton. Autant dire que vous utilisez le même carton pour jouer deux parties à la fois. Pour différencier les parties, vous entourez les numéros qui vont ensemble, ou bien vous tracez une ligne de séparation (voir figure 14-2).

L'inconvénient du *split ticket*, c'est que vous ne pouvez pas utiliser la même combinaison de numéros pour les deux parties.

- ✓ **Le *way ticket*** : Cette fois, vous jouez deux ou plusieurs séries de numéros sur une même partie (voir figure 14-3). Pour différencier ces séries de numéros, vous devez les entourer. Souvent, on utilise cette façon de jouer pour fractionner sa mise. Sachez cependant que dans ce cas, vous gagnez moins.

- ✓ **Le *top/bottom ticket*** : Vous inscrivez un « T » pour *top* (haut) ou un « B » pour *bottom* (bas) et vous pariez les 40 numéros constituant la moitié du haut ou la moitié du bas. Il s'agit d'un *casino special*. Si 13 des 20 numéros tirés appartiennent à la moitié de la carte que vous avez choisie, vous gagnez.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

1	NUMBER OF GAMES
100	PRICE PER GAME
4	NUMBER OF SPOTS

Figure 14-1 :
Un « straight ticket ».

Figure 14-2 :
Un « split
ticket ».

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

2	NUMBER OF GAMES
1.00	PRICE PER GAME
2/4	NUMBER OF SPOTS

Figure 14-3 :
Un « way
ticket ».

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

1	NUMBER OF GAMES
1.00	PRICE PER GAME
3/3	NUMBER OF SPOTS



Le top/bottom ticket est un pari très difficile à gagner.

Le plus simple, pour commencer, est de parier le minimum. Si vous voulez devenir un gros joueur, vous pouvez multiplier la mise. Sachez toutefois que les casinos plafonnent généralement le paiement maximal autour de 50 000 dollars par partie.



Ne vous laissez pas décontenancer par les possibilités multiples du keno. Inutile de chercher à faire dans l'originalité : vous pouvez très bien vous contenter du *straight ticket*. Si vous avez des doutes, les *keno runners* se feront un plaisir de vous aider.

Comment s'y retrouver

Cette courte section a pour but de vous aider à saisir la bonne information sur votre ticket de keno. Si vous voulez, par exemple, jouer un ticket combinaison avec 4 numéros dans la partie supérieure et 4 numéros dans la partie inférieure et jouer l'ensemble comme un carton de 8 numéros, écrivez en marge les indications suivantes :

3 \$ ¼ ¼ 1/8 1 \$

Ce qui signifie que vous pariez selon les termes suivants :

3 \$ est le prix total du ticket.

¼ signifie un pari sur 4 numéros.

1/8 signifie un ticket de 8 numéros.

1 \$ signifie que vous misez 1 dollar sur chaque combinaison.

Sachez seulement que si vous pariez 2 dollars sur les deux groupes de 4 numéros et si les 8 numéros sortent, vous gagnez les deux paris à 4 numéros, mais vous *ne gagnez pas* le pari sur 8 numéros puisque vous n'avez pas retenu cette option (pour un exemple, voir figure 14-1) !

Quand vous gagnez

Votre gain éventuel est fonction du nombre de numéros cochés et du nombre de numéros tirés. La brochure que vous trouverez au casino précise les règles de la maison et les paiements, ces derniers pouvant varier d'un casino à un autre. Fondamentalement, le gain dépend des deux facteurs suivants :

- ✓ Le nombre de cases que vous avez cochées.
- ✓ Le nombre de numéros dans ces cases qui sortent.

Ainsi, par exemple, si vous ne cochez qu'un seul numéro et si vous misez 1 dollar, vous gagnerez 3 dollars si ce numéro sort. Si vous cochez plusieurs numéros, vos gains seront moindres, sauf si tous les numéros cochés sont tirés. Supposons que vous misiez 1 dollar et que vous cochiez six numéros (on dira que c'est un *six spot*), et supposons que trois de ces numéros

soient tirés : vous ne gagnez que 1 dollar, c'est-à-dire que vous récupérez simplement votre mise. En revanche, si cinq de vos numéros sortent, vous gagnez 90 dollars. Enfin, si les six numéros sortent, vous gagnerez 1 500 dollars.

Le tableau 14-1 vous donnera une idée plus précise des résultats et des paiements du keno.

Tableau 14-1 Une grille de paiements type pour une mise de 1 \$ au keno

Nombre de numéros sortants cochés										\$
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	\$3									
2	\$12									
3	\$1	\$43								
4	\$1	\$3	\$125							
5		\$1	\$15	\$700						
6		\$1	\$4	\$90	\$1,500					
7			\$1	\$20	\$400	\$8,000				
8				\$5	\$100	\$1,800	\$25,000			
9				\$5	\$30	\$300	\$5,000	\$50,000		
10				\$1	\$20	\$150	\$1,000	\$8,000	\$50,000	

Les origines du keno : un secret de la Chine antique

Le keno est un jeu de loterie apparu en Chine au temps de la dynastie Han (vers 200 av. J.-C.). Pendant plus de 2 000 ans, des marchands, des paysans et des empereurs y ont joué. D'après la légende, un empereur se serait servi de ce jeu pour financer la construction de

la Grande muraille de Chine. Au XIX^e siècle, ce jeu a été introduit dans l'Ouest américain par les travailleurs chinois venus participer à la construction des voies de chemin de fer. C'est d'abord là que le keno a fait fureur.

Vous pouvez constater que plus vous cochez de numéros, et plus vous devez obtenir de numéros sortants pour pouvoir gagner quelque chose. L'exemple de la carte à dix numéros cochés illustre bien ce principe. Si vos dix numéros sortent, vous gagnez 50 000 unités, mais ce résultat n'a que 1 chance sur 9 millions de se produire.



Si vous ne touchez pas vos gains dans un certain laps de temps, votre ticket est déclaré nul. Dans certains casinos du Nevada, par exemple, si votre ticket est gagnant, vous devez aller toucher votre gain avant le début de la partie suivante. Une fois qu'elle a commencé, votre ticket ne vaut plus rien. Par conséquent, dès l'affichage des résultats, vérifiez vos numéros, et si votre ticket est gagnant, dépêchez-vous d'aller récolter votre argent. Si vous êtes passé par un commissionnaire, c'est à celui-ci qu'incombe la tâche de remettre votre ticket au guichet et de vous apporter vos gains. Cependant, le meilleur conseil que je puisse vous donner, c'est de toujours vous renseigner à l'avance sur la politique du casino en la matière.

Les variantes du keno

Le keno du casino est un jeu facile, mais qui exige que vous soyez sur place pour surveiller les résultats et réclamer votre dû si vous gagnez. Il existe d'autres façons de jouer au keno qui offrent davantage encore de flexibilité. C'est ce que nous allons maintenant découvrir.

Pour ne pas être obligé d'aller encaisser précipitamment vos gains

Si vous préférez éviter de devoir vous ruer comme un fou afin de toucher votre ticket gagnant avant le début de la partie suivante, vous pouvez opter pour le *keno multijeux*, qui vous permet d'utiliser un même ticket pour vingt paris, voire davantage, et d'encaisser vos éventuels gains à la fin.



Dans certains casinos, vous devez remettre vos tickets après la fin de la dernière partie – et avant le début de la suivante –, faute de quoi vos gains sont perdus. Là encore, le plus sage est de toujours vous renseigner au moment d'acheter votre ticket, afin de ne pas vous retrouver pris au dépourvu.

Enfin, si vous voulez jouer au keno sans être obligé de rester au casino, vous avez parfois la possibilité d'opter pour une autre variante, le *keno to go*, qui vous permet de jouer un plus grand nombre de parties – parfois jusqu'à 999 – et qui vous laisse jusqu'à un an pour aller ramasser vos gains. Vérifiez le règlement au comptoir du keno.

Au vidéo keno, on croit ce que l'on voit

Le vidéo keno est un jeu qui se joue sur des machines à sous (pour plus de détails sur les machines à sous, voir chapitre 12). Cette variante est plus rapide et plus amusante, et elle est très facile à jouer : il vous suffit de choisir vos numéros en touchant l'écran, de choisir le nombre de pièces ou de crédits à miser et d'appuyer sur le bouton *Play*. La machine sélectionne alors vingt numéros au hasard et les affiche à l'écran. Si au moins un de vos numéros est tiré, un changement de couleur l'indique et le casino crédite vos gains comme lorsque vous jouez sur les autres machines à sous. Vous pouvez jouer au vidéo keno avec des mises réduites, et les gains peuvent être très intéressants : jusqu'à 2 000 dollars si vous avez huit numéros tirés sur huit.

En fait, le vidéo keno offre de meilleures perspectives de gains (avec un avantage de la maison de 8 à 10 % grâce à de meilleures tables de paiement) que le keno classique (où l'avantage de la maison peut avoisiner les 30 %). Cependant, compte tenu d'une bien plus grande rapidité de la partie, votre taux de perte (c'est-à-dire le coût horaire de vos parties) est en réalité bien plus élevé. En effet, au keno classique, une nouvelle partie commence toutes les dix minutes, alors qu'avec la version en vidéo, vous pouvez parier cent fois en dix minutes.

Si vous jouez sur une machine qui offre la possibilité d'un *jackpot progressif* (un gain qui augmente jusqu'à ce qu'un joueur l'obtienne), assurez-vous de bien miser le nombre maximal de crédits exigé et le maximum de numéros. Ainsi, par exemple, si le jackpot progressif suppose que vous pariez sur dix numéros, ne pariez pas sur huit numéros seulement. Étudiez bien soigneusement la table des paiements pour déterminer la meilleure manière de tenter le jackpot.



Augmentez vos chances de gagner au keno

Si vous avez déjà l'habitude de jouer à la loterie ou à un jeu de loto, vous aurez vite une bonne compréhension du keno. À ce jeu, aucune stratégie n'est nécessaire, puisque les résultats dépendent uniquement du hasard. Il n'existe pas de stratégie gagnante, néanmoins vous pouvez suivre certaines règles simples pour limiter le montant de vos pertes :

- ✓ **Suivez une méthode de pari qui vous convienne, par exemple les *straight tickets*** (pour plus de détails sur les *straight tickets*, voir la section « Comment cocher », précédemment dans ce chapitre).

- ✓ **Que vous jouiez au keno classique ou au vidéo keno, cherchez une table de paiement satisfaisante, et limitez-vous aux casinos qui offrent les meilleurs taux de redistribution.** N'oubliez pas que ce sont toujours les tables de paiement qui varient, jamais les chances de tirage de vos numéros.
- ✓ **Pariez des sommes réduites.** Au keno classique, l'avantage de la maison varie grandement en fonction du casino et du nombre de numéros que vous cochez, mais il est toujours important. Il n'est généralement pas inférieur à 25 % et peut atteindre 40 %, ce qui signifie que sur 100 dollars misés, le casino garde jusqu'à 40 dollars. Ce jeu est donc une mine d'or pour les casinos : on peut en juger d'après la surface qui lui est réservée.
- ✓ **Ne gaspillez pas votre argent avec des paris aux enjeux disproportionnés.** Obtenir quinze numéros sortants sur quinze est impossible, n'y songez pas un instant.
- ✓ **Choisissez le keno live (classique) plutôt que le vidéo keno.** Les parties de keno classique durent bien plus longtemps, ce qui signifie que vous perdez votre argent bien moins vite.

Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi le keno ne fait pas partie des paris intéressants, surtout par rapport à un certain nombre d'autres jeux du casino. Le keno présente cependant un avantage : le plus souvent, on n'y dépense que 1 dollar par partie et il faut du temps pour vider son portefeuille à ce jeu. Enfin, il est intéressant de remarquer aussi que dans la plupart des casinos, quand vous êtes assis dans la salle de keno avec un crayon dans la main, les serveurs vous prodiguent leurs faveurs.



En France, le keno est exploité par la Française des jeux.

En quoi consiste le bingo

Le bingo, comme le keno, est un jeu de numéros qui existe depuis des siècles et qui a évolué lentement jusqu'à sa forme actuelle. Il trouve son origine en Italie, au XVI^e siècle. Aujourd'hui, ce jeu est très populaire, non seulement dans les casinos et sur les paquebots, mais aussi à la télévision et ailleurs. C'est aussi un jeu très simple.

Qui, que, quoi

Nous allons nous intéresser ici aux personnes et aux accessoires.

Les travailleurs du bingo

Le bingo fait surtout appel à deux types d'employés : l'*animateur*, qui annonce les combinaisons sortantes, et les *vérificateurs* (leur nombre dépend du nombre de participants), qui vérifient si l'animateur a bien appelé tous les numéros gagnants.

Les balles du bingo

Autrefois, les casinos utilisaient une grande cage métallique ronde ou une grande souffleuse qui contenait 75 petites balles en plastique (ou 90), chaque balle étant marquée d'une combinaison lettre-numéro unique. Les balles étaient agitées dans l'espace, et l'animateur les tirait une par une au hasard. À chaque tirage, il annonçait la combinaison lettre-numéro. Le résultat était aussitôt affiché sur un vaste tableau lumineux.

Ce système est cependant quelque peu dépassé, et les casinos utilisent de plus en plus souvent l'informatique pour tirer au hasard les numéros. Les combinaisons gagnantes sont maintenant vérifiées à l'aide de lecteurs automatiques de cartes. Parfois, le bingo utilise vraiment les technologies dernier cri, comme au John Ascuagua's Nugget, près de Reno (dans le Nevada). Les joueurs peuvent y louer des consoles de jeu qui leur permettent de jouer jusqu'à 90 cartes à la fois !

Les cartes du bingo

À mesure que l'animateur annonce les combinaisons, vous les notez sur une ou plusieurs cartes comme celle de la figure 14-4, sur lesquelles les lettres B, I, N, G, O constituent la partie supérieure de cinq colonnes. Sous chacune de ces lettres, 5 numéros sont inscrits, qui constituent une sélection de 24 numéros parmi 75 numéros possibles (ou 90). Il reste un espace libre au milieu de la carte.

Sur une carte de bingo, les numéros utilisés ne sont pas répartis de façon aléatoire, mais de la façon suivante :

- ✓ **Colonne B** : numéros 1 à 15.
- ✓ **Colonne I** : numéros 16 à 30.
- ✓ **Colonne N** : numéros 31 à 45 (la case centrale reste toujours vide).
- ✓ **Colonne G** : numéros 46 à 60.
- ✓ **Colonne O** : numéros 61 à 75.

Figure 14-4 :
Une carte
de bingo à
75 numéros.

B	I	N	G	O
2	17	31	51	●
6	20	38	●	67
7	22	●	54	69
12	●	39	57	72
●	27	44	60	75

Lorsque les cartes sont séparées (et non imprimées en série), deux principaux types de cartes peuvent être utilisés :

- ✓ Des grilles sur feuilles volantes.
- ✓ Des cartes en plastique, munies de volets.

Les marqueurs du bingo

Avec les grilles sur support papier, vous utilisez un flacon d'encre ou un stylo spécial. Vous pouvez utiliser aussi des feuilles sur lesquelles 3, 6, 9 ou 12 grilles sont imprimées.

Comment jouer au bingo

En général, on joue plusieurs parties d'affilée. Ce qui est bien, c'est qu'à chaque partie, il y a un gagnant ! Une partie peut ne durer qu'une dizaine de minutes, mais une séance entière dure généralement plusieurs heures. Une partie se déroule de la façon suivante :

1. **Avant le début de la première partie, vous achetez vos grilles de bingo, qui sont généralement vendues par paquets de trois à six cartes ou feuilles.**

L'achat des grilles de bingo constitue votre droit d'entrée. Souvent, dans les casinos, vous devez en acheter un nombre minimal. Vous ne pouvez pas apporter vos propres grilles ni utiliser celles d'une session précédente qui n'ont pas servi.

2. **L'animateur fait démarrer le jeu.**



3. Les balles commencent à rebondir, et l'animateur procède aux tirages tout en annonçant les combinaisons sortantes.

4. À chaque annonce, vous vérifiez vos cartes pour voir si vous avez la combinaison. Si oui, vous la marquez sur votre carte.

Le but du jeu est de compléter un certain *motif* (ou *modèle*) sur la carte avant tous les autres joueurs, par exemple une *ligne* de cinq numéros. Il peut s'agir d'une ligne diagonale, horizontale ou verticale, ou parfois d'un motif plus complexe.

5. Si vous venez de compléter un motif, vous criez « Bingo ! » pour que l'animateur arrête le jeu.

En général, il y a un gagnant au bout de 12 à 14 annonces.

6. Un vérificateur s'empresse de venir vérifier votre motif gagnant.

Si un autre joueur crie « Bingo ! » en même temps que vous, vous avez gagné tous les deux et vous vous partagez la prime.

Pour arrêter le jeu, vous devez crier « Bingo ! » dès que votre dernier numéro est sorti. Si vous n'attirez pas l'attention et si le jeu continue, votre bingo ne sera pas honoré. En effet, dès que l'animateur annonce un numéro, le numéro précédent ne peut plus être considéré comme un numéro gagnant. Si vous jouez avec plusieurs cartes à la fois, soyez très vigilant et très rapide. Si vous n'êtes pas assez rapide, limitez-vous à une seule carte.

Des motifs plus intéressants

Pour varier un peu, certaines parties de bingo utilisent d'autres motifs que la ligne simple de numéros qui se suivent :

- ✓ **Quatre coins** : Vous devez compléter les quatre coins de la carte.
- ✓ **Damier** : Vous devez compléter des carrés qui alternent comme sur un damier.
- ✓ **Lettres** : Les cases à compléter forment une lettre.

Quand vous jouez avec des cartes multiples, ces motifs représentent parfois une plus grande difficulté. Pour vous aider, vous avez le droit de marquer à l'avance vos cartes à l'aide de marqueurs de couleurs différentes : vous pouvez tracer le motif que vous devez compléter. Ensuite, vous utiliserez le marqueur réglementaire pour cocher les numéros annoncés. Enfin, n'oubliez pas, avant le début de chaque partie, de marquer votre case vide. Il est vrai que dans les versions les plus récentes, le motif à compléter est affiché automatiquement sur un écran.



Si vous recherchez plus simple encore, optez pour les versions électroniques dernier cri, avec lesquelles la machine mémorise vos parties, coche automatiquement les numéros qui sortent et vous prévient quand vous gagnez.

Un plus grand enjeu avec le « Coverall »

Certains jeux de bingo permettent de gagner davantage, par exemple le *Coverall*, où vous devez compléter toutes les (25) cases de la grille pour gagner. Il arrive souvent que personne ne remporte le prix, car le nombre de balles tirées est limité. La maison se réserve ainsi un avantage non négligeable. Ainsi, avec 48 tirages, il y a une chance sur 799 399 pour que l'animateur annonce les 24 numéros de votre carte. Avec chaque tirage supplémentaire, cette probabilité augmenterait substantiellement : une chance sur 212 085 avec 50 numéros tirés, et une chance sur 715 avec 60 numéros tirés.

Si personne ne gagne le prix du *Coverall*, le gagnant final reçoit un prix de consolation et l'argent qui n'a pas été gagné alimente un jackpot progressif.

Les stratégies gagnantes au bingo

Le bingo est un jeu de hasard. Vous ne pouvez exercer aucune influence sur les tirages, mais avec un peu de méthode, vous pouvez tout de même augmenter vos chances de gagner.

Où jouer

Le plus important, c'est de choisir les meilleures conditions de jeu, celles qui maximisent vos chances de gagner :



- ✓ **Choisissez un établissement dans lequel il vous sera possible de choisir vos cartes.** Si vous jouez avec deux ou plusieurs cartes, mieux vaut ne pas avoir les mêmes numéros d'une carte à l'autre. Autrement, si vous jouez au *Coverall* par exemple, et s'il ne sort aucun numéro commun à vos grilles, aucune carte ne gagne. En jouant avec plusieurs cartes comportant des numéros différents, vous augmentez vos chances de gagner.

- ✓ **Jouez quand le nombre de joueurs est le plus réduit possible.** Vous avez alors de meilleures chances de gagner. Renseignez-vous pour savoir à quel moment de la semaine et de la journée il y a le moins de monde au bingo. Avec des paiements garantis, votre espérance de gain augmente, surtout si la plupart des habitués sont bloqués chez eux par une tempête de neige.
- ✓ **Recherchez les établissements qui proposent un jackpot progressif.** Les sommes non gagnées s'accumulent, et le vainqueur de la dernière partie remporte un prix très attractif.

Quand les chances ne sont pas si mauvaises

Cela va peut-être vous surprendre, mais le bingo offre parfois une espérance de gain appréciable ! Si l'avantage de la maison est compris entre 25 et 40 % au keno, il est bien moins élevé au bingo : parfois, il ne dépasse pas 3 %, voire 1 %. Les casinos savent que le public attiré par le bingo va aussi tenter sa chance aux machines à sous, avant ou après la séance de bingo.

À vous rendre marteau

En 1929, Edwin Lowe, un vendeur de jouets, eut l'idée d'apporter des améliorations à un jeu que l'on appelait alors le *Beano* : les joueurs utilisaient des fayots (*beans*) pour compléter leurs grilles, et la légende dit qu'un joueur (selon certaines versions, Lowe lui-même) aurait crié par inadvertance « Bingo ! » au lieu de « Beano ! ». Lowe alla rencontrer un professeur de mathématiques de l'université Columbia, Carl Leffler, pour lui proposer de

développer un nouveau jeu qui porterait ce nom. C'est ainsi qu'en 1930, bien avant l'avènement des ordinateurs, Leffler créa plus de 6 000 combinaisons différentes avec des groupes de numéros sans répétition (sur une carte de bingo de 24 numéros, on peut former 1 474 200 combinaisons différentes). C'est peut-être ce qui explique que Leffler soit devenu fou et ait fini dans un hôpital psychiatrique.

Chapitre 15

Les tournois

Dans ce chapitre

- Participer à des tournois
- Trouver les meilleurs tournois
- S'inscrire à un tournoi
- Gagner

Comment corser encore un peu le plaisir ? En participant à des tournois. Les tournois, c'est un bon moyen de vivre de grands moments et de progresser. C'est à la fois la griserie des grands enjeux et le grand frisson d'un événement sportif, dans une ambiance agréable et distrayante.

Vous vous sentez peut-être trop timoré pour participer à un tournoi ? Détrompez-vous : que vous soyez joueur de poker, de black jack, de baccarat ou même de machines à sous, sachez que les tournois sont accessibles aux joueurs de différents niveaux. Vous n'êtes peut-être pas prêt pour les championnats mondiaux de poker, mais il existe toutes sortes de tournois, et certains seront à votre portée. Les droits d'inscription sont parfois même insignifiants, voire nuls, et les prix à gagner sont attractifs.

Quel intérêt particulier présentent les tournois ? Tout d'abord, au lieu de jouer contre la maison, vous jouez contre d'autres joueurs que vous devez battre, et c'est heureusement bien plus facile. En fait, croyez-le si vous voulez, mais dans ces tournois, les joueurs occasionnels ont parfois un avantage. Mais oui, vous avez parfois plus de chances de gagner un tournoi que de battre un casino.

Si la possibilité de participer à un tournoi vous intéresse, lisez ce chapitre. J'y explique le fonctionnement des tournois, et je vous donne des tuyaux pour augmenter vos chances de gagner. Je vous donne, par exemple, des trucs pour rester en jeu plus longtemps que vos adversaires. Enfin, sachant que les tournois de poker sont particulièrement en vogue ces temps-ci, je m'y étends un peu plus.

Quel tournoi peut vous convenir ?

Si vous aimez la concurrence, vous aimerez les tournois. Si vous êtes novice, que cela ne vous fasse pas reculer : la plupart du temps, les tournois sont accessibles aux joueurs peu avertis et leur déroulement est facile à comprendre. Cependant, avant toute chose, il faut que vous sachiez où vous allez mettre les pieds.

Les tournois de poker et de black jack sont sans doute les plus réputés, mais le craps, les machines à sous, le baccarat, le Pai Gow, le vidéo poker et le keno attirent aussi du monde.

Naturellement, c'est aux États-Unis que l'on organise le plus de tournois. Les plus grands événements ont souvent lieu à Las Vegas, mais tous les casinos américains proposent régulièrement des tournois. Le Canada est aussi une destination intéressante.

Le montant du prix et le nombre de participants sont très variables, selon qu'il s'agisse d'un événement local régulier ou de quelque chose d'exceptionnel. Je prends l'exemple du black jack et celui du poker, et je distingue trois catégories différentes en termes de dimension. Naturellement, je vous conseillerai de commencer par participer au tournoi le plus petit possible.

- ✓ **Les mini-tournois** : Ce sont des compétitions de taille modeste organisées à intervalles fréquents, qui durent quelques heures. Le nombre de participants est parfois de l'ordre d'une vingtaine. Les droits d'inscription sont généralement peu élevés (entre 5 et 50 dollars), et le premier prix est généralement limité à quelque chose comme 200 dollars.
- ✓ **Les tournois d'importance moyenne** : Ils sont généralement organisés sur deux journées. Plus de cent joueurs s'affrontent dans plusieurs séries de manches. Les droits d'inscription sont nettement plus élevés (plus de 100 dollars), mais le vainqueur remporte un prix bien plus attractif (entre 10 000 et 50 000 dollars).
- ✓ **Les grands tournois** : Dans ces compétitions, le premier prix est assez important pour que votre vie en soit complètement changée (100 000 dollars et souvent bien plus encore). L'inscription coûte cher (entre 500 et 10 000 dollars), et les parties se déroulent sur plusieurs jours (jusqu'à une semaine). Pour certains, c'est une façon comme une autre de gagner un million de dollars. Cette alléchante perspective explique que des milliers de joueurs accomplissent chaque année un pèlerinage à Las Vegas pour les World Series of Poker.



Avant d'envisager de participer à un tournoi, vous devez trouver celui qui correspond à votre niveau. Si vous jouez depuis peu, commencez plutôt par choisir un mini-tournoi, moins risqué et qui vous prendra moins de temps. En fait, même pour un bon joueur, remporter un prix n'est pas facile. Rares sont ceux qui y parviennent (dans les plus petits tournois de poker et de black jack, par exemple, seuls les finalistes remportent quelque chose ; dans les grands tournois, ceux qui terminent parmi les 10 % les mieux placés remportent un prix).

Les tournois les plus lucratifs

Il fut un temps où je considérais les tournois comme une perte de temps. Pour moi, les tournois, c'était comme la loterie : leur principal intérêt était cette maigre chance de gagner une somme astronomique à partir d'un petit investissement initial. Plutôt que d'essayer de devenir riche du jour au lendemain, j'ai préféré gagner mon premier million sou après sou. J'ai évité les raccourcis et j'ai agrandi mon pécule de façon méthodique, mois après mois.

Pourtant, à propos des tournois, j'avais tout faux : en termes d'espérance de gain, les tournois sont souvent ce que le casino propose de mieux. Il faut cependant commencer par évaluer l'espérance de gain des tournois, avant de s'y inscrire. Ensuite, vous pouvez choisir les tournois selon ce critère.



La meilleure façon d'évaluer le gain potentiel d'un tournoi consiste à diviser la somme totale des prix en jeu par le nombre de participants (qui est souvent limité). La plupart du temps, votre espérance de gain est nulle. En d'autres termes, le tournoi redistribue à peu près autant d'argent qu'il en draine. Par conséquent, sur le long terme, le joueur moyen n'est ni gagnant ni perdant financièrement.

Heureusement, il vous est possible d'augmenter votre espérance de gain dans une proportion non négligeable, et ce, de deux façons :

- ✓ Grâce aux *overlays*, des situations dans lesquelles les parieurs ont l'avantage sur la maison.
- ✓ Grâce aux *freerolls*, des tournois sans risque.

Nous allons maintenant étudier de plus près ces deux possibilités.

Comment profiter des « overlays »



Il n'existe malheureusement aucun moyen simple de trouver des *overlays*. Ils font rarement l'objet d'une publicité. La plupart du temps, c'est aux joueurs de faire eux-mêmes leurs calculs.

Un jeu de casino rapporte rarement aux clients plus de 98 % de ce qu'il leur coûte, ce qui signifie qu'à moyen ou à long terme, vous perdrez au moins 2 % de tout ce que vous aurez misé. Cependant, lors des tournois, l'ensemble des droits d'inscription est souvent rendu aux joueurs sous forme de prix, ce qui les rend bien plus attractifs. Les tournois sont aussi, parfois, l'occasion de trouver des *overlays*, c'est-à-dire des situations dans lesquelles les retours des mises dépassent 100 %.

Il faut tout de même savoir que, même lorsqu'un tournoi propose un bon *overlay*, la plupart des joueurs finissent par perdre de l'argent. Alors, quand je dis que les retours dépassent 100 %, que faut-il comprendre ? Un participant de niveau moyen est bien placé pour gagner de l'argent sur le long terme, mais pas nécessairement lors d'un tournoi en particulier. La maison peut, par exemple, avoir l'avantage aux machines à sous, avec un retour global de 98 %, mais ce dernier chiffre n'est qu'une moyenne autour de laquelle la dispersion des gains et des pertes peut être forte.



Si les tournois sont souvent l'occasion de bénéficier d'*overlays*, c'est parce que les casinos garantissent souvent la somme totale des enjeux, ou y ajoutent une prime. Prenons par exemple un casino, qui organise un tournoi hebdomadaire de poker : chaque dimanche, 100 000 dollars sont mis en jeu. Le droit d'inscription étant de 100 dollars par personne, le casino a besoin d'un minimum de 1 000 participants pour atteindre son point mort. Pourtant, le nombre de joueurs est toujours inférieur à 1 000, d'où un *overlay* intéressant. En effet, s'il n'y a que 600 inscrits, le casino encaissera 60 000 dollars mais paiera 100 000 dollars. La différence de 40 000 dollars, c'est du bonus pour les 600 participants (l'espérance de gain pour chaque joueur est obtenue en divisant ce bonus par le nombre de joueurs). Dans cet exemple, le taux de retour est globalement voisin de 170 %, un chiffre incomparablement plus élevé que celui qu'offrent la plupart du temps les jeux du casino, de 98 % dans le meilleur des cas.

Trouver un « freeroll »

Le moyen le plus sûr de profiter d'un avantage en termes d'espérance de gain, c'est de ne participer qu'aux tournois *freeroll*, c'est-à-dire aux tournois gratuits. Ces tournois sont de plus en plus courants au poker. Si vous voulez

Et un million de dollars, un !

L'exemple de Joe Maloof, un des deux frères propriétaires des Kings, à Sacramento, montre que même des amateurs peuvent gagner gros en participant à des tournois. Invité à un tournoi de black jack au Barona Casino de San Diego, Maloof gagna le premier prix, 1 million de dollars. Cette victoire fut une surprise, car sa dernière main commençait plutôt mal, mais il finit avec un black jack.

Les 41 joueurs invités avaient payé chacun 10 000 dollars de droits d'entrée pour tenter

leur chance de gagner ce million. L'important *overlay* (de 590 000 dollars) faisait de ce tournoi un des meilleurs de toute l'histoire du blackjack. N'allez pas cependant acheter précipitamment un billet d'avion pour la Californie : un tournoi comme celui-ci est réservé aux invités que les casinos ont de bonnes raisons de chouchouter. Pour être du voyage, vous devez posséder une ligne de crédit d'au moins 100 000 dollars et être un des plus gros joueurs aux tables de black jack.

vous familiariser avec les tournois sans prendre le moindre risque, c'est le bon filon. Voici le principe : le casino fixe le total des enjeux et vous attribue une certaine quantité de jetons spéciaux, sans même que vous ayez un droit d'inscription à payer.

La plupart du temps, ces tournois gratuits sont ouverts à tous publics. Certains tournois véritables entrent tout de même dans la catégorie des *freerolls*. Si, par exemple, vous êtes un client prisé (et donc un client régulier et assidu), votre casino vous offrira une entrée gratuite pour participer à l'un de ses tournois *sur invitation seulement*.

Participer à un tournoi

Si vous voulez participer à un vrai tournoi, il importe d'en trouver un qui soit compatible avec votre niveau :

- ✓ Vous pouvez vous inscrire pour recevoir des mailings des casinos, dans lesquels vous trouverez des renseignements détaillés sur les divers tournois.

Une fois que vous avez trouvé le tournoi qui vous intéresse, vous inscrire est facile. Il vous suffit de remplir le formulaire et de vous acquitter du droit d'inscription. Pour savoir plus précisément comment vous y prendre, lisez attentivement le formulaire.

La plupart du temps, les participants s'inscrivent à l'avance, mais il est souvent possible de le faire le jour même. Il est cependant parfois nécessaire de s'inscrire à l'avance, et il arrive aussi que l'on n'admette qu'un nombre de



joueurs limité. Enfin, en vous inscrivant à l'avance, vous pouvez, dans certains cas, bénéficier d'une réduction.

Quand vous vous inscrivez

Si vous vous inscrivez à un tournoi, ne manquez pas d'assister à la réunion d'information. On vous y fournira un certain nombre de renseignements, notamment les règles du tournoi et des précisions sur les horaires et sur la table ou la machine qui vous est réservée. L'organisateur répondra à vos questions (note : les mêmes formalités n'ont pas cours pour les mini-tournois).



Profitez de vos premiers moments sur place pour rencontrer vos adversaires. Si vous n'avez pas l'habitude de ces rencontres, faites-vous guider par quelqu'un d'expérimenté. Le contact avec les autres participants est généralement facile, et l'ambiance se prête aux échanges d'informations utiles et de conseils.

Quand on vous file les jetons

Avant le début du tournoi, vous recevez un montant déterminé sous forme de jetons (pour les jeux de table) ou de crédit (pour les machines à sous et le vidéo poker). Les jetons n'ont généralement aucune valeur réelle. Ce qui est bien, c'est que vous ne pouvez jamais perdre plus que le montant de votre droit d'entrée.



Quand vous jouez avec une quantité déterminée de jetons, les choses sont souvent très différentes. En effet, si, par exemple, vous allez jouer au casino avec 500 euros en poche, vous pouvez déjà vous estimer heureux s'il vous en reste 400 à la fin de votre journée. Dans un tournoi, votre pile initiale de jetons, ce sont vos munitions. En en faisant un usage immodéré, vous aurez davantage de chances d'arriver en finale (voir la section « Comment éliminer les concurrents », plus loin dans ce chapitre).

Prenez place

En général, les tournois se déroulent dans une zone réservée spécialement à cet effet, à l'intérieur du casino. Souvent, les machines à sous sont reprogrammées pour la circonstance, et les règles du black back sont révisées pour vous offrir de plus grandes chances de gagner. Un numéro est attribué à chaque table ou à chaque machine à sous, afin que chaque participant sache où s'installer.



Dans les tournois, le placement des joueurs a son importance : il permet d'assurer l'équité de la compétition. En général, le public peut assister au tournoi. Chaque partie dure moins d'une heure, et les pauses sont fréquentes.

Comment éliminer les concurrents

Pensez-vous que vous n'avez aucune chance de remporter un prix ? La chance intervient dans les résultats des tournois, mais le plus important n'est pas de vous munir d'un trèfle à quatre feuilles.

Dans cette section, je vous donne tout d'abord des conseils de stratégie générale pour augmenter vos chances de gagner. Ensuite, je traite plus particulièrement du jeu préféré des amateurs de tournois, le poker. Enfin, je vous donne des informations utiles sur les tournois consacrés aux autres jeux de table, aux machines à sous et au vidéo poker.

Une stratégie de base pour vaincre

Pour ne pas faire pâle figure dans vos tournois, vous pouvez appliquer les règles générales qui suivent. Elles sont valables pour la plupart des tournois de jeux de table (les machines à sous et le vidéo poker seront traités plus loin). Certaines sont dues à Stanford Wong, un génie du jeu et un des pionniers en la matière. Si vous suivez ces règles, elles vous donneront un avantage sur vos adversaires.

- ✓ **Le grand jeu, ou rien.** La meilleure stratégie, c'est d'avancer, ou de perdre tous vos jetons. N'oubliez pas que vos jetons sont comme des projectiles, il faut les utiliser tous quand vous êtes mené (le poker fait exception : voir la section suivante, « Distinguez-vous au poker »).
- ✓ **Jouez sur les revirements.** Si vous êtes mené, cherchez comment faire basculer la situation. Cette stratégie est particulièrement efficace dans les tournois de craps et de black jack. Si, par exemple, vers la fin du tournoi, le meneur mise petit, mettez une mise forte pour tenter de combler l'écart. S'il parie gros, misez le minimum en espérant qu'il perde son pari (et peut-être son avance par rapport à vous).
- ✓ **Suivez le mouvement.** Si vous menez, tâchez de suivre les mises de vos adversaires, pour limiter leurs chances de vous rattraper grâce à des revirements.

- ✓ **Dans le doute, mettez le paquet.** Vers la fin d'un tournoi, au black jack par exemple, les mises mesurées ne sont pas très efficaces. Elles ne vous permettent généralement pas de reprendre l'avantage, et si vous perdez, il vous reste trop peu de jetons pour pouvoir en faire vraiment quelque chose. Le mieux est de *mettre le paquet*, c'est-à-dire de miser le plus possible et de jouer le tout pour le tout.
- ✓ **Ne faites pas dans la surenchère.** Parfois, le mieux est simplement de laisser faire les adversaires les plus agressifs. Dans les tournois de poker, par exemple, chacun cherche à se venger et il y a souvent de l'électricité dans l'air. Dans ce genre de situation, mettez un frein à votre amour-propre et suivez tranquillement votre bonhomme de chemin pendant que les autres joueurs échangent des coups.

Et maintenant, passons aux conseils plus spécifiques aux différents jeux, toujours avec l'idée de retourner les chances en votre faveur lors des tournois.

Distinguez-vous au poker

Le jeu le plus prisé dans les compétitions aujourd'hui, c'est certainement le poker, et plus particulièrement le Texas Hold'em, dans sa version *no-limit*. L'attrait des tournois de poker s'explique de façon simple : le poker est amusant, il se caractérise par un équilibre presque parfait entre habileté et chance, et les plus grands tournois de poker promettent aux gagnants des prix faramineux et la chance de passer à la télévision (pour toutes les précisions utiles sur le poker, lire le chapitre 6).

Dans ces tournois, seuls les finalistes remportent des prix, si bien que même les bons joueurs risquent de connaître de longues périodes de vaches maigres. D'autre part, le poker étant plus un art qu'un jeu mécanique, on a vite fait de prendre de mauvaises habitudes et de commencer à accumuler les erreurs.

Dans cette section, je vous propose des conseils importants pour pouvoir mener. Je vous indique notamment comment faire pour conserver vos jetons et pour impressionner vos adversaires.

Conservez vos jetons

Dans les tournois de poker, il est extrêmement important de savoir conserver ses jetons. Le nombre de parties n'est pas limité à un certain nombre de tours ni à un temps chronométré. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait tous les jetons. Ceux qui restent à chaque table, une fois que les autres n'ont plus



de jetons, prennent leurs jetons et rejoignent les autres gagnants d'autres tables pour continuer.

Jouez serré au début

Dans les tournois de poker, vous pouvez jouer vos mains de différentes façons, mais je vous recommande de *jouer serré*, surtout au début. Jouer serré, c'est être très sélectif quant aux mains sur lesquelles vous allez risquer votre argent, plutôt que de miser joyeusement vos jetons sur n'importe quelle main de deux cartes en espérant avoir de la chance.

Jouer serré n'est peut-être pas toujours le mieux à faire, mais pendant les premiers tours, c'est ce qui vous permet d'éviter de vous retrouver en mauvaise posture. Dans les tournois *no-limit*, vous pouvez très bien perdre tous vos jetons sur n'importe quelle main.

Faites peur à vos adversaires

Pour faire peur à vos adversaires, pas besoin d'un revolver. Mieux vaut jouer au poker de façon agressive. L'initiative est généralement payante, car les autres prennent peur. Plus rares seront ceux qui relanceront. D'autre part, vos adversaires essaieront moins de voler vos *blinds* (les mises obligatoires avant le *flop*).

Le principal avantage d'une attitude agressive, c'est que cela vous donne deux moyens de gagner :

- ✓ **Passer et suivre** : Si vous vous contentez de passer et de suivre, le *seul* moment où vous raflerez le pot sera celui où vous aurez la meilleure main.
- ✓ **Relancer** : Vous doublez ainsi vos chances de gagner. Si vous avez la meilleure main, vous gagnez toujours, mais vous pouvez également gagner si tous les autres se couchent : ce qui se produira souvent si les autres ont peur de vous.

Décimez vos adversaires

Une autre technique efficace au poker consiste à isoler vos adversaires. Souvent, vous avez la possibilité de relancer à nouveau (c'est-à-dire d'augmenter encore la mise) pour éliminer les autres joueurs. Quand il ne reste plus qu'un joueur isolé pour vous tenir tête, vos chances de gagner sont bien plus grandes, surtout si ce joueur n'est pas bien assuré et si vous sentez que vous pouvez avoir le dessus après le *flop*.

Attention aux faiblesses dans votre jeu

Aux tables de jeux, quand je traverse une mauvaise passe, je peux généralement l'attribuer à une des deux raisons suivantes : un hasard



défavorable dans la distribution des cartes, ou bien une façon de jouer trop *loose* (c'est-à-dire pas assez serrée, en jouant trop de mains faibles). On a vite fait de commencer à jouer avec moins de rigueur. Souvent, lorsque je commence à gagner de façon constante, j'ai tendance à jouer davantage de pots, si bien que je finis par perdre à cause de la faiblesse de mes mains de départ.



Évaluez toujours votre style de jeu afin de repérer vos faiblesses et d'y remédier.

Attention aux mises « all-in »

Avant de suivre une mise *all-in*, c'est-à-dire avant de mettre dans le pot tous les jetons qu'il vous reste, réfléchissez à deux fois. Un tel geste peut avoir de l'élégance, mais mieux vaut bien reprendre votre respiration, compter jusqu'à dix et vous donner le temps de mesurer la situation. Quelle est la force de votre main ? Quelles cartes l'adversaire peut-il avoir ? Si vous vous lancez, serez-vous finaliste ?



N'oubliez pas que vous avez investi dans ce tournoi de l'argent (votre droit d'inscription) et du temps (beaucoup de temps). Détendez-vous, et avant de pousser vos jetons, assurez-vous que vous n'allez pas faire une erreur. En jouant de façon impulsive, vous risqueriez non seulement de vous faire éliminer, mais aussi d'être rongé par le regret pendant des mois.

Bluffez pour gagner

Le bluff, c'est ce qui fait la différence entre l'adulte et le gamin, entre le pro et le béotien. Le bluff, c'est ce qui a permis au poker de devenir un succès télévisé. Jouer une main faible avec suffisamment d'aplomb pour que vos adversaires se couchent avec des mains qui étaient gagnantes, voilà qui demande du cran. Deux facteurs importants interviennent ici, votre position à la table et votre capacité de percer la psychologie de vos adversaires.

Si vous voulez jouer à un niveau plus intéressant, voici des conseils que vous pouvez suivre :

- ✓ **Ne bluffez qu'au moment opportun.** Bluffez surtout lorsque vous pensez que votre adversaire n'est pas solide et ne vous suivra pas, ou quand vous avez une bonne main, par exemple une suite ou une couleur.
- ✓ **Ne bluffez qu'avec des joueurs susceptibles d'abandonner une meilleure main.** Si l'adversaire est trop *loose*, vous risquez surtout de gaspiller vos jetons.
- ✓ **Ne laissez pas votre visage, votre main ni vos yeux vous trahir.** Soyez indéchiffrable. Ne laissez rien transparaître après un grand bluff ou quand vous faites un pari sur une main forte.



Le bluff a des effets positifs. Même si votre bluff est éventé et même si vous perdez, vous aurez donné de vous une image dont vous pourrez tirer parti. Les autres joueurs seront plus susceptibles de vous suivre quand vous relancerez sur vos bonnes mains, car ils se souviendront de la façon dont vous aviez tenté de les bluffer. Votre bluff raté vous apportera donc tout de même, par la suite, des dividendes.

Les tournois avec les jeux de table



Quand vous participez à un tournoi de black jack ou de craps, par exemple, n'oubliez pas ce point important : c'est celui qui termine avec le plus grand total de jetons qui se qualifie pour continuer. Par conséquent, tant que vous n'êtes pas le gagnant de votre table, tous les gains que vous pouvez faire ne servent à rien.

Malheureusement, il n'existe pas une recette infaillible qui serait la même pour tous les jeux. Un conseil utile au black jack ne sera pas applicable au Pai Gow. Cela étant dit, les principes suivants vous seront utiles aussi bien pour les tournois de craps que pour les tournois de black jack ou de Pai Gow :

- ✓ **Surveillez le nombre de jetons de vos adversaires.** Dans les tournois de craps, de black jack et de Pai Gow, vous devez généralement être le gagnant de votre table pour ne pas être éliminé. C'est en surveillant les piles de jetons de vos adversaires que vous saurez où vous en êtes. Compter les jetons n'est pas évident, mais les règles des tournois imposent de former des piles de jetons de façon uniforme, ce qui rend la tâche un peu plus facile.
- ✓ **Souciez-vous surtout de la finale.** Dans ces tournois, c'est surtout en finale que la stratégie est décisive, et les joueurs qui gagnent le plus régulièrement sont ceux qui savent précisément combien ils doivent parier pour se retrouver en tête.
- ✓ **Restez prudent.** Au moins au début du tournoi, il est préférable de faire preuve de prudence. Il n'est pas rare de voir plusieurs joueurs se faire éliminer prématurément parce qu'ils ont joué de façon agressive et ont perdu de grosses mises. En fait, chaque fois qu'un de vos adversaires est éliminé, vos chances de franchir une étape de plus dans le tournoi s'en trouvent nettement accrues.
- ✓ **Contrariez vos adversaires.** Si tous les autres joueurs de votre table sont plutôt timides, soyez agressif pour prendre la tête. Ainsi, vous les mettrez sous pression et vous les empêcherez de se cantonner dans la situation de confort qui leur convient.

- ✓ **Osez.** Des situations inhabituelles qui seraient normalement considérées comme extrêmes deviennent propices à la victoire dans le contexte d'un tournoi. Ainsi, par exemple, dans les tournois de black jack, qui connaissent actuellement un regain de popularité, on ne s'arrête souvent qu'à la carte finale, ce qui permet de terminer la partie de façon plus mouvementée. Sur la dernière main, vous risquez d'être obligé de tirer un 18 hard ou de doubler sur un black jack pour pouvoir dépasser les autres : ce que vous ne feriez sans doute jamais en dehors d'un tournoi (pour plus de détails sur le black jack, voir chapitre 7).
- ✓ **Saisissez l'occasion.** Dans les tournois, l'audace est généralement payante : faites tout votre possible pour gagner avant le signal annonçant la fin du tournoi (le poker excepté, les tournois sont souvent en temps limité). La plupart du temps, terminer deuxième ou dernier ne fait pas une grande différence. N'ayez donc pas peur de prendre des risques. Un tournoi, c'est l'occasion de tenter le tout pour le tout.
- ✓ **Ne soyez pas trop attaché à vos jetons.** En temps normal, vous économisez vos jetons, mais dans un tournoi, les jetons n'ont qu'une valeur éphémère. En général, ils ne peuvent pas resservir. Ne soyez pas avare en jetons, et n'hésitez pas à miser gros.

Les tournois de machines à sous et de vidéo poker

Si les tournois de machines à sous ont du succès, c'est parce que l'on y retrouve l'émulation des compétitions sportives sans avoir besoin de faire preuve d'un talent particulier. Le vidéo poker, en revanche, fait appel à la réflexion. Il existe plusieurs différences entre ces tournois et les tournois de jeux de table. Tout d'abord, vous disposez au départ d'un certain crédit, et non pas de jetons. Ensuite, vous jouez soit pendant un temps fixé (en général, 10 à 30 minutes), soit pendant un nombre fixé de tours. Le but du jeu est d'accumuler le plus de crédit possible. Pour gagner, il faut obtenir de gros jackpots dans le cas des machines à sous, ou tirer des quintes royales dans le cas du vidéo poker.

De façon générale, lors de ces événements, vous êtes en concurrence avec les autres participants. On aura par exemple 50 joueurs au début, et la partie suivante se fera entre ceux qui auront obtenu les dix meilleurs scores (souvent sur un temps limité). Voici trois conseils stratégiques du *Las Vegas Advisor* pour les parties en temps limité :

- ✓ **Préparez-vous.** Avant la partie, familiarisez-vous avec les combinaisons qui rapportent le plus, et soufflez lorsque vous les obtenez. Veillez cependant à poursuivre dès que le compteur a fini d'enregistrer les

crédits. On voit souvent des joueurs s'arrêter pendant près d'une minute sans se rendre compte que leur machine les attend.

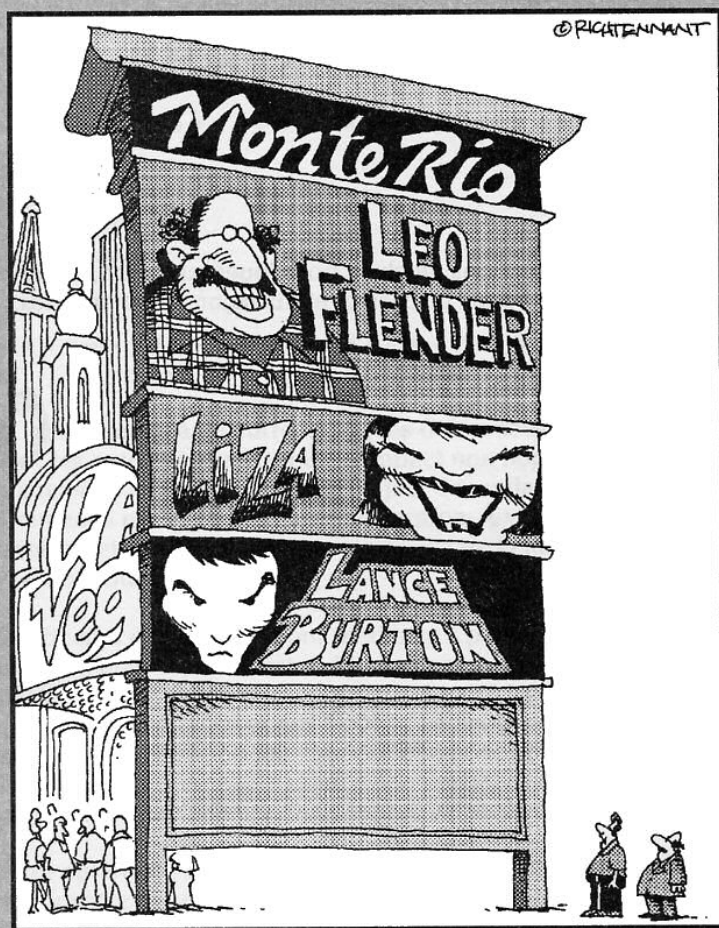
- ✓ **Jouez vite.** Restez concentré sur votre propre jeu. Si vous vous arrêtez pour féliciter un autre joueur qui vient d'obtenir un jackpot, vous réduisez votre propre cumul de points.
- ✓ **Préservez votre énergie.** Si vous poussez frénétiquement le bouton même pendant le décompte des crédits, vous allez vous épuiser et perdre des tours. Mieux vaut appuyer doucement.



En suivant les conseils qui précèdent, vous serez mieux armé pour gagner, mais le mieux est de choisir les tournois qui vous offrent par exemple des *overlays* (voir « Comment profiter des « overlays » », précédemment dans ce chapitre ». Par ailleurs, les organisateurs des tournois offrent souvent aux participants un chapeau, un T-shirt, un repas ou autre chose, et tout cela ajoute de la valeur à l'événement.

Quatrième partie

La partie des Dix



« Belle compensation, Léo ! »

Dans cette partie...

Je vous propose dix destinations de choix pour jouer au casino, dix erreurs à éviter quand vous jouez dans un casino, et dix façons d'obtenir des compensations.

Chapitre 16

Dix destinations de choix pour jouer au casino

Dans ce chapitre

- Les meilleurs casinos
- Les géants américains
- Les casinos en mer

D'un casino à un autre, quelques différences subtiles dans les règles et les cotes peuvent avoir un impact non négligeable sur votre situation financière à la fin d'une séance de jeu. Cependant, le choix d'un casino commence par le choix d'une destination. À vous de savoir quels jeux vous préférez, et si vous voulez jouer au bord de la mer, dans une station thermale ou dans l'Ouest américain.

Les joueurs occasionnels ont tendance à penser qu'un casino en vaut un autre, mais il peut exister d'importantes différences entre deux établissements, à la fois du point de vue des jeux proposés, des règles appliquées, des cotes et des à-côtés. Le choix de la destination importe autant que le choix du jeu. Dans ce chapitre, nous allons découvrir dix destinations de choix pour jouer. Certaines offrent des cotes plus intéressantes qu'ailleurs, mais toutes valent le détour.

Autre différence à ne pas négliger, certains casinos américains sont ouverts vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Si vous optez pour une croisière, sachez que le casino ne pourra ouvrir que lorsque le bateau aura quitté les eaux territoriales, et que même en haute mer, il fermera généralement quelques heures avant l'aube. D'autres casinos restreignent également leurs heures d'ouverture, selon les pays.



Deauville : le chic du chic à deux heures de Paris

Située au cœur de la Normandie, symbole de l'élégance et de l'art de vivre, Deauville a su conserver le charme d'une cité de villégiature. Cette station balnéaire de renommée internationale, connue pour sa plage, son champ de course, sa piscine olympique d'eau de mer et naturellement son casino, propose à ses visiteurs toutes sortes d'événements et de loisirs sportifs et culturels.

Le Casino Barrière de Deauville est un superbe palais blanc construit en 1912. Il fait face à la mer, et le soir, sa façade magnifiquement illuminée brille de mille feux. La décoration intérieure, toute en marbre, cristal, ors et velours, est somptueuse. Ce casino abrite plusieurs restaurants et plusieurs bars, un théâtre à l'italienne de style XVIII^e siècle, le Petit Trianon (qui programme plus de 125 spectacles par an), et un cinéma qui accueille chaque année le Festival du cinéma américain.

Enghien-les-Bains : un casino à moins de 15 km de Paris

Créé en 1901, reconstruit en 1911 et agrandi entre 2001 et 2003 (à l'occasion de ses 100 ans) pour pouvoir recevoir des machines à sous, le casino d'Enghien-les-Bains, dans le Val-d'Oise, est situé au bord d'un lac. Enghien, c'est la première salle de jeux de table de France, et l'unique salle de machines à sous de la région parisienne (350 machines). En 2005, le casino s'est aussi doté d'un nouvel espace d'accueil : l'Atrium. Si, pour vous, Deauville est trop loin...

Monte-Carlo : si vous voulez vous mêler à la jet-set

La Société des Bains de Mer regroupe les cinq casinos de Monte-Carlo : le Casino Café de Paris, le Sporting Monte-Carlo, le Sun Casino, le Bay Casino et, le plus important, le Casino de Monte-Carlo, édifié en 1868 par les soins du fondateur de ladite société, François Blanc. Ce casino de légende est un joyau

des arts de la Belle Époque. Son offre de jeux de table est la plus prestigieuse et la plus complète d'Europe. Vous devrez vous acquitter d'un droit d'entrée de 10 euros, même pour une simple visite de l'établissement : on ne cotoie pas impunément la jet-set !

Las Vegas : si vous voyez les choses en grand

Las Vegas est sans aucun doute la ville des casinos, plus que toute autre. À Las Vegas, la chance est reine : elle récompense ou elle punit, mais toujours avec panache. Depuis le temps de Bugsy Siegel, Las Vegas n'a jamais cessé de rayonner. C'est la ville de toutes les folies, et depuis qu'elle a diversifié ses activités, au début des années quatre-vingt-dix, elle a de quoi faire tourner la tête à petits et grands.

Avec plus de 120 000 chambres d'hôtel, Las Vegas est aujourd'hui la première ville hôtelière du monde. Avant même de découvrir les machines à sous et les tables de jeux, le visiteur s'émerveille de ce paysage étonnant : des gratte-ciel qui rappellent New York, une tour Eiffel, des enseignes lumineuses géantes, des chapelles qui vous invitent à vous marier dans l'heure. Vous trouverez également à Las Vegas :

- ✓ Le Bellagio, connu pour son spectacle de jets d'eau dépassant 75 mètres de hauteur qui se joue toutes les vingt minutes en musique à partir de la tombée de la nuit. Ouvert depuis 1998, cet hôtel géant a coûté 1,6 milliard de dollars. On y trouve une galerie d'art, des boutiques de luxe et plusieurs restaurants fameux.
- ✓ Le Ritzy Wynn, une tour de 45 étages qui abrite un casino géant, 18 restaurants, plusieurs piscines, 26 boutiques et une concession Ferrari et Maserati (si jamais vous touchez un bon jackpot).
- ✓ Le Venetian, un hôtel avec des canaux dont le thème est Venise. Il comprend plus de 4 000 suites, 15 restaurants, 150 boutiques et deux musées. Cette réalisation est tellement impressionnante que des touristes américains ayant visité Venise n'y auraient trouvé qu'une pâle copie de ce qu'ils croyaient être l'original !

Seriez-vous impatient d'accéder au casino ? Vous allez apprécier l'esprit pratique des Américains : certains des plus grands hôtels vous offrent la possibilité d'accomplir vos formalités d'arrivée à l'aéroport. Vous obtenez la clef de votre chambre avant même d'avoir récupéré vos bagages.



Atlantic City : une promenade légendaire sur la côte Est américaine

Le premier casino d'Atlantic City a vu le jour en 1978. Il s'agissait alors de redonner de la vigueur à une ville côtière en déclin. Aujourd'hui, Atlantic City, située dans l'État du New Jersey, à 80 km de Philadelphie, compte 12 casinos.

Le plus grand casino d'Atlantic City est celui du Borgata, un hôtel de 2 000 chambres ouvert depuis 2003. Depuis quelque temps, la concurrence entre les hôtels et entre les casinos a effectivement redonné à cette ville une nouvelle jeunesse. C'est surtout autour du *Boardwalk*, la célèbre promenade côtière, que les activités économiques, commerciales et touristiques se sont développées. Une fois que vous aurez fait votre offrande aux dieux du jackpot, faites un tour au Caesars pour visiter les boutiques de luxe du Pier (notamment Gucci et Tiffany), ou allez observer les dauphins en liberté au large de Brigantine Beach. Autre attraction d'Atlantic City, The Show : ce sont des jeux d'eaux conçus pour concurrencer ceux de l'hôtel Bellagio de Las Vegas.

Reno et le lac Tahoe : une destination touristique de choix

Pour ma part, je considère le lac Tahoe comme le plus beau paysage de tous les États-Unis. Le lac Tahoe, c'est un magnifique lac bleu bordé de montagnes aux sommets enneigés et aux flancs boisés. Les casinos que je préfère, ce sont ceux qui bordent le lac au sud : c'est la partie qui se trouve dans le Nevada, là où les jeux d'argent sont autorisés. On trouve à s'y distraire nuit et jour.

Là, vous pouvez très bien skier dans la journée, ou pratiquer le VTT, le bateau ou la randonnée, puis hanter les casinos le soir. Vous êtes à une heure de route de Reno, la « plus grande petite ville du monde ». Les casinos de Reno ne sont généralement pas aussi imposants que ceux de Las Vegas, mais certains compensent cela par une atmosphère vraiment plus cosy. Celui que je recommande en tout premier lieu, pour l'ambiance et pour le jeu comme pour les bons dîners, c'est le Sparks Nugget.

Melbourne : le casino des antipodes

Le meilleur casino de l'hémisphère sud est sans doute le Crown Casino de Melbourne. C'est le plus vaste établissement de toute l'Australie. Vous y trouverez la plupart des jeux existants. En janvier, un mois d'été dans l'hémisphère sud, les plus grands joueurs de poker du monde débarquent au Crown pour participer au tournoi annuel Aussie Millions. Si vous voulez jouer au casino et voir des kangourous, voilà une destination de choix.

Jouez en haute mer

Tenté par une croisière ? Sur un paquebot, vous trouverez la plupart du temps un casino : parfois de dimension très modeste, mais parfois aussi d'une dimension et d'une diversité remarquables. Ce sont souvent les profits de ces casinos qui permettent à ces compagnies de proposer des croisières à des prix raisonnables.

Les Américains organisent même des croisières de trois heures (notamment en Floride), appelées *cruise-to-nowhere* (croisières vers nulle part), l'éloignement de quelques kilomètres des côtes étant suffisant pour quitter les eaux territoriales et ouvrir le casino : une fois au large, vous aurez l'impression d'être à Las Vegas, avec le tangage et le roulis en prime !



N'oubliez pas que sur les bateaux, les règles et les cotes ont tendance à favoriser la maison davantage que dans les établissements terrestres : votre espérance de gain est donc moindre.



Heureusement, il n'en est pas toujours ainsi. La Norwegian Cruise Line (NCL), notamment, propose aux passagers de ses navires de croisière à la fois de généreuses compensations (parfois même des croisières gratuites) et des jeux aux règles très satisfaisantes. Pour ma part, j'ai déjà effectué sept croisières sur ces bateaux norvégiens, et à chaque fois, j'ai gagné de l'argent. Je me demande tout de même quel a été mon plus grand plaisir : me remplir les poches de jetons, ou me retrouver devant tous les autres au superbe buffet de minuit.

À la rencontre des Indiens d'Amérique : dans le Connecticut

En 1987, la Cour suprême américaine a décidé que les territoires affectés aux tribus indiennes étaient des entités souveraines non soumises aux lois des États-Unis. Cet arrêt a été une véritable onde de choc dans le secteur des jeux d'argent. En effet, certaines tribus indiennes se sont empressées de créer des casinos au sein de leurs réserves. Jusqu'alors, les casinos américains étaient l'exclusivité du Nevada et d'Atlantic City, mais une fois ouverte cette boîte de Pandore, tout a changé.

Il existe aujourd'hui plus de 400 casinos indiens aux États-Unis. Ils sont éparpillés entre les États de New York, du Minnesota, du Michigan, de Washington et de l'Oregon, mais ceux de la Californie et du Connecticut revêtent une importance particulière. Le Connecticut, notamment, abrite deux des plus grands casinos du monde : le Foxwoods, qui emploie 8 000 personnes et où les machines à sous se comptent par milliers et les tables par centaines, et le Mohegan Sun (6 400 machines à sous, 300 tables, 30 boutiques, 29 restaurants, un hôtel de 1 200 chambres).

À la rencontre des Indiens d'Amérique (suite) : en Californie

Avec plus de 40 tribus indiennes, la Californie n'est pas en reste. Certains de ses casinos indiens n'ont plus grand-chose à envier à leurs grands frères du Connecticut ni aux établissements géants du Nevada.

Si je ne devais citer qu'un seul exemple, ce serait le Barona Valley Ranch Resort and Casino. Ce complexe situé en bordure de San Diego comporte un hôtel luxueux, un terrain de golf de première catégorie et un casino de 2,8 hectares. Les tables de black jack à un seul jeu de cartes du Barona sont particulièrement intéressantes, car les règles qui y sont appliquées (*doubling down* sur deux cartes quelconques et option *surrender*) réduisent à zéro la marge de la maison. Financièrement parlant, on ne saurait trouver mieux dans toute l'Amérique.

Los Angeles est une destination de choix pour les joueurs de poker du monde entier (notamment le Bicycle Casino et le Commerce Casino). Enfin, si vous voulez découvrir des casinos de charme au milieu du désert, il y a aussi Palm Springs, dont le soleil presque perpétuel a de quoi surprendre les visiteurs, surtout pendant les mois d'hiver.

Chapitre 17

Dix erreurs fréquentes à éviter quand vous jouez au casino

Dans ce chapitre

- Ne comptez pas sur votre bonne étoile
- Ne courez pas après vos pertes

L'argent au casino, c'est comme l'eau du fleuve : il part dans une seule direction (et ce faisant, il s'éloigne de vous). Malheureusement, un certain nombre de joueurs ont tendance à accentuer et à accélérer ce processus naturel en donnant inconsidérément à la maison un avantage supplémentaire. Comment cela ? En choisissant les mauvais jeux, en commettant des erreurs grossières ou en surestimant leur aptitude à bien jouer.

Il n'est pas facile d'être honnête vis-à-vis de soi-même dans la perception de ses propres faiblesses. Or, il n'est pas à la portée de tout le monde d'être un habile joueur de cartes. Cependant, c'est l'illusion des gros gains qui nourrit les espoirs irréalistes. Comme bien d'autres, vous risquez d'avoir naturellement tendance à surestimer vos propres capacités en la matière et à croire que vous détenez un avantage quand, en réalité, vous n'en détenez aucun.

Pour avoir davantage de chances de gagner, ce qu'il vous faut, ce n'est ni un manuel de statistiques et de probabilités, ni une patte de lapin. Contentez-vous d'espoirs raisonnables et contenez vos émotions : cela vous permettra d'éviter de commettre un certain nombre des erreurs fréquentes auxquelles ce chapitre est consacré.

Jouer

Chaque fois que l'on me demande des conseils pour jouer, je réponds : « Ne jouez pas. » Même si l'on peut y voir une boutade, je crois sincèrement que la plupart des gens feraient mieux de ne jamais mettre les pieds dans les casinos, et cela, pour une raison simple : une écrasante majorité des joueurs perdent leur argent.



Cela dit, si vous avez bien conscience du fait que ce n'est pas vous qui avez l'avantage et que vous avez nettement plus de chances de perdre de l'argent que d'en gagner, vous pouvez au moins considérer que vous êtes prêt pour le combat. Familiarisez-vous avec les jeux qui vous offrent les meilleures chances, notamment le black jack ou le vidéo poker. On ne joue pas nécessairement pour gagner gros. Vous pouvez très bien avoir conscience que vous n'allez pas vous enrichir, et décider cependant d'aller jouer pour vous amuser et pour tenter la chance. Cette manière de voir les choses me semble tout à fait cohérente, mais soyez sûr d'avoir bien compris que ce type d'amusement a son prix, et que ce prix est tout de même élevé.

Ne pas comptabiliser ses gains et ses pertes

L'amnésie sélective est une maladie contagieuse qui s'attrape notamment dans les salles de jeux, et à laquelle un certain nombre de joueurs de cartes et de dés n'échappent pas. Il n'existe hélas aucun remède. Les symptômes sont graves : le joueur se souvient de ses plus gros gains, mais sous-évalue ses pertes, si bien qu'il en vient à croire qu'il est globalement gagnant.

Le meilleur moyen de vous protéger contre ce mal consiste à tenir une comptabilité de vos gains et de vos pertes. Cela vous permet de garder une vision juste de ce que vous faites et de connaître à tout moment le montant réel de votre gain ou de votre perte globale. C'est aussi de cette manière que vous pouvez déterminer le bon moment pour choisir un nouveau hobby moins coûteux.

Papillonner à droite et à gauche



Il est judicieux de vous spécialiser. Au lieu de passer d'un jeu à un autre pour voir où vous aurez le plus de chance, trouvez un jeu qui vous convienne (ou

deux jeux, éventuellement), et tâchez d'acquérir une connaissance poussée dans ce domaine. Au casino, savoir, c'est pouvoir. Ne jouez jamais lorsque vous ne comprenez pas tout.

Chercher la chance là où elle n'est pas

La *chance*, voilà bien un mot que l'on emploie à tout propos, et souvent hors de propos. Les gens ont tendance à attribuer leurs gains au casino (et les événements heureux de leur existence) à la chance, et leurs pertes subites à la malchance. Pourtant, lorsqu'un joueur gagne ou perd, un certain nombre de facteurs y sont pour quelque chose. Quant à la chance, elle n'y est généralement pour rien.



Ne confondez pas superstition et statistiques. Si vous avez perdu, ce n'est pas parce que vous étiez passé sous une échelle la veille. Vous avez perdu parce que vous avez *splitté* deux 6 contre une figure. Si vous avez gagné un jackpot, cela n'a pas davantage de rapport avec le trèfle à quatre feuilles que vous aviez trouvé le mois dernier dans votre salade. Sur la durée, ce sont vos décisions – conjuguées aux taux de redistribution du jeu auquel vous jouez – qui conditionnent le résultat final.

Vous voulez toujours améliorer vos chances de gagner ? Très bien. Cantonnez-vous aux jeux qui offrent les cotes les plus favorables (ceux pour lesquels l'avantage de la maison est le plus réduit) et faites en sorte de bien maîtriser les bonnes stratégies. Pour mettre davantage de *chances* de votre côté, vous pouvez éviter les mauvais paris. Évitez également les mauvaises motivations, qui consistent par exemple à rechercher les émotions fortes, à vouloir montrer comme vous êtes malin, ou à tenter d'impressionner votre petite amie.

Abandonner trop facilement

Un obstacle qui empêche les joueurs de devenir bons, c'est la frilosité. Souvent, les joueurs savent qu'il est possible de battre la maison à certains jeux, comme le black jack, mais ils s'imaginent que seuls quelques individus particulièrement doués peuvent y parvenir.

En réalité, des capacités dans la moyenne et une bonne discipline suffisent pour être capable de gagner. Ainsi, par exemple, pour gagner au black jack, il n'est pas indispensable de se souvenir de toutes les cartes (voir chapitre 7). Au vidéo poker, vous pouvez croire, à première vue, que la stratégie qui vous

permettrait de gagner est trop difficile (voir chapitre 13). Cependant, avec un peu d'entraînement sur votre propre ordinateur, vous pourrez devenir assez bon à ce jeu pour battre la maison.

Ne pas respecter la loi (de la probabilité)

Au casino, la loi de la pesanteur se vérifie tout autant qu'ailleurs. Ce qui monte est voué à redescendre. C'est la raison pour laquelle tant de joueurs ne finissent pas gagnants. La loi de probabilité triomphe même des joueurs les plus chevronnés, et les pertes globales succèdent aux gains ponctuels. Il est vrai que le côté entraînant et irrésistible du jeu peut vous conduire à mal interpréter la loi de probabilité. Ainsi, par exemple, vous pouvez vous imaginer qu'après un certain nombre de coups de dés défavorables, la chance va nécessairement vous sourire, et que c'est le moment de miser davantage encore.



À long terme, les probabilités s'égalisent. Au jeu, de façon générale, l'avenir est indépendant du passé : les cinq, dix, vingt, cinquante derniers résultats des dés n'ont aucune incidence sur le résultat de votre prochain pari, et les derniers tirages de cartes non plus. Le passé, c'est le passé. Cette croyance répandue chez les joueurs, selon laquelle certains événements doivent nécessairement se produire lorsqu'ils ne se sont pas produits depuis un certain temps, en a conduit plus d'un à la ruine (pour plus de détails sur les chances, les cotes et les probabilités, voir chapitre 3).

Compter sur un système de pari

La martingale, l'*arme fatale* pour gagner à coup sûr, c'est le Graal dont bon nombre de joueurs se mettent en quête. En général, cette quête les conduit aux *systèmes de paris progressifs*, qui consistent à augmenter les mises quand on perd, ou à les réduire quand on gagne. Ces systèmes sont autant de moyens infaillibles, non pour gagner mais pour perdre (voir chapitre 3).

Les joueurs à système qui arrivent pleins d'espoir et avec un portefeuille bien garni, les casinotiers les adorent. Ces derniers savent pertinemment qu'à long terme, aucun système présenté dans un magazine à 50 euros l'abonnement annuel ou dans un livre à 30 euros ne permettra jamais de défier les milliards du casino. Vous réaliserez peut-être des gains modestes à court terme, mais à plus long terme, aucun système progressif ne vous sera profitable.

Se laisser séduire

Je ne parle pas ici de jolies serveuses de cocktails en décolleté plongeant qui seraient prêtes à vous accompagner jusqu'à votre chambre d'hôtel. Je parle de la séduction que le jeu exerce sur les joueurs, et cette forme de séduction n'est certainement pas moins redoutable que l'autre.

Au casino, l'avidité est une des attitudes les plus dangereuses, surtout quand on gagne. On est si facilement tenté de miser encore et davantage et d'attendre un gain plus important : prenez garde de ne pas vous laisser entraîner dans ce cercle vicieux.



Quand vous gagnez une certaine somme, quittez le casino. Ne continuez pas à jouer, ne vous lancez pas dans la quête futile d'un gain plus important.

Un autre effet de la séduction que le casino exerce sur les joueurs est la recherche des *compensations*, qui consiste à tout faire pour obtenir un accès gratuit au buffet ou pour se faire offrir des billets de spectacles. La perspective d'un repas offert incite bien des joueurs à jouer plus longtemps et à laisser au jeu bien plus d'argent que ce qu'ils comptaient initialement risquer (à propos des compensations, voir chapitre 21).

Pousser les limites un peu trop loin

Un certain nombre de joueurs, lorsqu'ils perdent, ont tendance à miser davantage encore pour tenter désespérément de regagner ce qu'ils ont perdu. C'est ce que l'on appelle *courir après ses pertes*. Si vous voulez faire de vieux os au casino, évitez de penser ainsi à court terme (pour plus de détails, voir chapitre 4).

Ce qui compte, ce n'est pas votre résultat global sur une heure, sur une journée ou sur un séjour. Souciez-vous plutôt du long terme. Le problème est que la société actuelle incite les gens à se focaliser sur l'immédiat. Vivre au présent est certes préférable à certains égards, mais au jeu, ce peut être dangereux. Ne cherchez pas à être gagnant à chaque fois que vous ressortez du casino. Pensez à ce que vous gagnez ou perdez globalement, sur une période prolongée.

Donner dans l'excès

Se rendre au casino, c'est comme visiter un pays magique. Dans les plus grands établissements, tout est magnifique et rien ne saurait être trop extravagant. Malheureusement, cet état d'esprit déteint souvent sur les joueurs. La précipitation peut avoir un côté amusant, mais les joueurs qui tirent le mieux leur épingle du jeu sont ceux qui savent prendre leur temps et qui cultivent la pondération et la rigueur.

Voici quelques exemples d'excès auxquels se livrent certains joueurs dans les casinos :

- ✓ Ils ne s'en tiennent pas à leur mise de fonds initiale (voir chapitre 4).
- ✓ Ils boivent tout en jouant.
- ✓ Ils essaient d'impressionner leur entourage.
- ✓ Ils jouent un argent qu'ils ne peuvent pas se permettre de perdre.
- ✓ Ils continuent à jouer quand ils sont fatigués.



N'oubliez pas de faire des pauses. Levez-vous, marchez, allez aux toilettes, mangez un morceau, reposez-vous, et détendez-vous pour avoir les sens en éveil au moment où vous allez faire un pari important.

Faire porter la responsabilité aux autres

Certains ont tendance à rejeter sur les autres la responsabilité de leurs problèmes. C'est particulièrement vrai au jeu. Je ne sais combien de fois j'ai entendu des propos du genre : « J'aurais gagné, si seulement... » Vous pouvez compléter avec une des propositions suivantes :

- ✓ « ... cet abruti n'avait pas fait un *split* sur ses deux figures. »
- ✓ « ... ces casinos à la c... ne nous arnaquaient pas. »
- ✓ « ... le croupier était capable de faire un *bust*. »
- ✓ « ... ce lanceur à la noix n'avait pas touché les jetons avec ses dés. »
- ✓ « ... ce crétin avait visé correctement. »



Même si des impondérables se produisent parfois au casino, le vrai problème, ce n'est jamais le lanceur, ni le croupier, ni le joueur un peu bourré qui est assis à côté de vous. Sachez vous regarder dans une glace de temps en temps et sachez faire le nécessaire pour pallier vos éventuelles faiblesses.

Chapitre 18

Dix moyens d'obtenir des compensations

Dans ce chapitre

- Savoir demander des compensations
- Savoir mettre le chef de salle dans les meilleures dispositions
- Donner l'impression que vous perdez de l'argent

La musique préférée des gens qui fréquentent le casino, c'est le tintement du jackpot – ou bien les cris du joueur de craps qui vient d'obtenir à nouveau un 7. Cependant, il est aussi un mot qui exerce un effet magique sur les joueurs : le mot *gratuit* !

Tout le monde aime se voir offrir quelque chose à titre gracieux, et le système des compensations mis au point par les casinos est un moyen particulièrement ingénieux de vous rendre heureux même quand vous perdez votre argent. Les plus grands casinos ont la possibilité de vous offrir pratiquement n'importe quel bien ou n'importe quel service, et si la plupart des joueurs ne peuvent pas prétendre au statut de VIP, avec les dîners, les déplacements en limousine ou les nuits dans des suites avec terrasse, certaines compensations sont tout de même à la portée de pratiquement n'importe quel type de joueur. Cette pratique est la plus développée aux États-unis, mais elle s'étend progressivement à l'Europe.

Souvent, les cyniques font valoir que rien n'est réellement gratuit et que tout avantage offert à un client comporte un coût dissimulé. Fondamentalement, ce n'est pas faux, mais vous pouvez tirer parti de ce système. Dans ce chapitre, vous trouverez dix suggestions pour augmenter vos chances d'obtenir davantage sous forme de compensations que ce que vous perdez en jouant.

Nous allons d'abord nous intéresser aux tables de jeux. Du côté des machines à sous et du vidéo poker, votre assiduité est quantifiée par un système informatique : le temps que vous avez consacré à jouer et le montant de vos pertes ne sont donc pas discutables. Au contraire, aux tables de jeux, ce type de comptabilité est pour ainsi dire une science inexacte, ce qui permet d'envisager quelques opportunités intéressantes.

Tout ce que vous demanderez, vous le recevrez

Ne soyez pas timide : demandez au personnel du casino de vous offrir quelques compensations. Comment pourrait-on vous dire oui si vous ne demandez rien ? La bonne personne est généralement le chef de salle ou l'hôtesse. Peut-être n'aurez-vous droit qu'à un t-shirt ou à une casquette, mais c'est déjà quelque chose, et c'est toujours mieux que de rentrer chez vous les mains (et les poches) vides.

Vous pouvez tout d'abord chercher à obtenir un apéritif ou même un repas gratuit. Même des mises modestes devraient vous permettre d'obtenir une faveur au bar ou au buffet. N'ayez pas de scrupules à demander : vous n'êtes pas un mendiant, mais un client. À ce titre, vous avez droit à des égards particuliers, il ne faut donc pas hésiter à en profiter.

Une carte du club pour en mettre plein la vue au patron



Utilisez toujours votre carte de membre, et faites toujours en sorte que le responsable de salle remarque votre présence. Votre carte de membre, c'est ce qui permet au casino d'évaluer le temps que vous consacrez au jeu et le total des sommes que vous misez sur les tables ou aux machines à sous. Le plus souvent, le casino comptabilise l'un et l'autre et convertit ces chiffres en points que vous pourrez utiliser pour obtenir des compensations (repas, spectacles, nuitées, etc.), ou même, dans certains cas, une ristourne en espèces sonnantes et trébuchantes.

Avant même d'utiliser une machine ou de prendre part à un jeu de table, demandez votre carte de membre du club. C'est une simple formalité, qui ne prend souvent que quelques minutes (pour plus de détails, voir chapitre 12). Un autre grand avantage de la carte de membre, c'est la possibilité d'être

averti de certaines promotions et offres spéciales qui peuvent vraiment être intéressantes. Il est donc parfois judicieux de se procurer une carte de membre dans plusieurs casinos.

Les machines à sous et les machines de vidéo poker sont munies d'une fente pour insérer cette carte, afin que le système conserve la trace de vos parties. Si vous jouez aux jeux de table, n'oubliez pas de donner votre carte au croupier ou au responsable de salle. Si celui-ci ne sait pas qui vous êtes, comment pourrait-il vous accorder des compensations ?

Je ne sais pas si, au lycée, vous préféreriez être assis au fond de la salle de classe, mais ici, il ne s'agit plus de vous fondre dans le décor. Même de courtes apparitions peuvent vous permettre d'accumuler des points pour des compensations ; Par conséquent, faites en sorte que chaque centime que vous pariez vous vaille du crédit.

Trouvez le point faible

Gagner un déjeuner gratuit au prix d'une perte sèche d'un millier d'euros à la roulette, c'est du suicide. Mieux vaut rechercher les meilleures cotes de la maison et ses points faibles.

Les points faibles du casino, c'est surtout du côté du vidéo poker et du black jack que vous les trouverez. Au vidéo poker, les chances de gagner de l'argent sont bien meilleures qu'aux machines à sous. Si vous voulez perdre le moins possible et obtenir le plus de compensations possible, jouez au vidéo poker. Quant au black jack, c'est un jeu facile à maîtriser (du moins en termes de stratégie de base), et où la maison peut difficilement distinguer un bon joueur d'un bétotien qui vient se distraire le week-end et qui prend ses décisions au *feeling*. C'est en vous en tenant à une stratégie de base, plutôt qu'en jouant aux devinettes, que vous pourrez éventuellement obtenir davantage en compensations que la valeur de vos pertes, compte tenu du faible avantage de la maison à ces deux jeux (pour plus de renseignements sur le black jack, voir chapitre 7, et à propos du vidéo poker, voir chapitre 13).



Au black jack, il arrive même que la maison n'ait aucun avantage. C'est le cas au Barona Casino de San Diego, du moins à celle des tables où l'on n'utilise qu'un seul jeu de cartes. Dans une telle situation, vous pouvez avoir vous-même un petit avantage, même sans savoir compter les cartes. Un black jack avec un seul jeu et des règles favorables, ajoutez à cela des compensations généreuses... qui dit mieux ?

Des mises plus fortes au moment où le patron vous observe

Même sans être Gérard Majax ni Bernard Bilis, vous pouvez manier l'illusion à votre avantage. Si vous arrivez à faire croire au chef de salle que votre mise moyenne est de 25 euros, alors qu'en réalité, elle est plutôt proche de 10 euros, vous doublerez largement vos compensations : ce qui vaut bien un tour de magie !

Certes, c'est le système informatique qui quantifie votre participation aux jeux du casino, mais le système ne connaît que les données que les casinotiers lui transmettent. Au black jack, le chef de salle a vite fait de se tromper, car il ne peut pas suivre toutes vos mises : il ne peut qu'en observer une ou deux de temps à autre, au hasard.



Le truc est simple mais efficace : souvent, au moment où vous présentez votre carte du club au responsable, il note le montant de votre premier pari. Il vous suffit donc, pour votre premier pari, de miser le double ou le triple de votre mise normale. Ainsi, votre mise moyenne sera surestimée d'autant, et vous bénéficierez de compensations plus importantes.

Des mises moindres quand le patron ne vous observe pas

Miser plus quand on vous voit et miser moins quand on ne vous voit pas, c'est comme mettre les bouchées doubles quand votre chef de service est de passage dans votre bureau, ou aller vider la poubelle quand votre femme est là. Après tout, quand vous faites les choses, autant qu'on le sache, non ?



Si vous augmentez vos mises uniquement pour attirer l'attention du responsable de salle et obtenir ainsi davantage de compensations, il est logique, en contrepartie, de diminuer les mises lorsque celui-ci ne vous observe pas.

Installez votre quartier général aux toilettes

En général, le compteur continue de tourner quand vous faites une pause. Par conséquent, multipliez les pauses. L'idée est de réduire le risque financier (qui est fonction du temps pendant lequel vous jouez) tout en continuant à cumuler les points pour les compensations. Un excellent moyen d'atteindre cet objectif consiste à vous rendre fréquemment aux toilettes. Si vous n'êtes plus tout jeune, personne ne s'en étonnera.



Naturellement, vous pouvez aussi atteindre cet objectif en allant fréquemment déguster un en-cas, en allant faire un petit tour des salles, une promenade dehors, etc. En un mot : tâchez de jouer le moins possible tout en donnant l'impression que vous jouez beaucoup.

Donnez l'impression que vous perdez de l'argent



Pour donner l'impression que vous perdez, cachez vos jetons quand vous jouez (mettez-les discrètement dans votre poche, ou dans votre sac). Cela vous met mal à l'aise ? Pensez au football, au poker ou aux échecs : chaque joueur ne cherche-t-il pas à induire en erreur l'adversaire, à le tromper sur ses véritables intentions ? Quand vous essayez de cumuler les points de compensation, c'est la même chose : il faut bien que vous donniez le change, par exemple en exagérant vos pertes.

Graissez la patte au personnel

Pour gagner des points de compensation, rien de tel que de manifester votre gratitude au responsable de salle. Les pourboires ne sont pas la seule manière de le faire. Les employés du casino sont des êtres humains comme vous et moi. Leur métier est souvent très exigeant. Quelques paroles aimables, une carte de remerciement, un compliment sincère ou une lettre de recommandation, il n'en faut souvent pas davantage pour susciter les meilleures dispositions en votre faveur. Si vous êtes dans leurs petits papiers, les employés du casino auront tendance à vous évaluer de façon plus favorable.

À cheval donné, on ne regarde pas les dents

En règle générale, ne dépréciez jamais une compensation. Si la maison vous considère comme un client agréable et si vous semblez apprécier ses faveurs, elle sera plus disposée à vous en accorder d'autres. Dans le cas contraire, vous vous ferez une mauvaise réputation, et les compensations se feront plus rares – surtout si vous n'êtes pas réellement un gros joueur. Quand on vous offre une compensation, souriez et remerciez. S'il s'agit d'une forme de compensation que vous ne pouvez vraiment pas utiliser, demandez poliment si vous ne pourriez pas avoir quelque chose d'autre à la place. Ainsi, par exemple, si vous n'aimez vraiment pas les sushis, voyez s'il ne serait pas possible d'échanger le restaurant japonais contre le restaurant chinois.



Les compensations dont vous pouvez vous attendre à bénéficier peuvent prendre des formes très différentes, en fonction de la taille et du standing du casino. Au Strip de Las Vegas, par exemple, une mise de 25 dollars sur une main de black jack passe généralement inaperçue, alors que pour la même mise, un casino flottant vous offrira une boisson, un repas ou peut-être même une nuitée. En revanche, certains casinos de petite dimension (notamment sur les paquebots) n'offrent pas de compensations du tout.

Soyez courtois et respectueux

Certains disent que les sports forment le caractère, mais moi, ce que l'expérience m'a appris, c'est que les sports *dévoilent* le caractère. Face aux enjeux importants d'un match ou d'une partie décisive, les masques tombent, et les vraies émotions ne trompent personne.

De même, chez nombre de personnes, le stress des jeux semble faire ressortir ce qu'elles ont de pire. Parfois, les gagnants deviennent imbuables et se prennent pour des stars. Quant aux perdants, ils se muent subitement en mauvais coucheurs et rendent leur entourage responsable de leur malchance.

Je ne peux que vous conseiller de rester aimable et poli en toute circonstance. Les gentils garçons ne finissent pas toujours derniers, et, parfois, leur séjour au casino se termine avec du caviar arrosé de Dom Pérignon. Quand aux râleurs, ils n'obtiennent rien du tout.

Cinquième partie

Annexes



Dans cette partie...

Vous trouverez deux annexes qui pourront vous être utiles. Ainsi, par exemple, si quelqu'un vous annonce qu'il vient d'être éliminé du tournoi parce que son adversaire a tiré une suite sur la rivière, l'Annexe A (le glossaire) vous permettra de ne pas rester bête. En Annexe B, je vous propose quelques ressources complémentaires pour approfondir le sujet : des sites Web, mais aussi des renseignements sur les Joueurs Anonymes.

Annexe A

Glossaire

Abandonner (*surrender*) : Au black jack, renoncer à la moitié de sa mise avant que la main ne soit jouée.

All-in : Une *mise* consistant à placer tous ses jetons dans le *pot*, quand on n'en a plus assez pour miser le montant requis. On dit aussi *tapis* ou *relance maximale*.

Ante : Au Stud Poker et dans ses variantes, la *mise* initiale pour une *main*, ou *enchère* minimale, nécessaire avant que la partie ne commence.

Any craps : Pari que le prochain jet de dés donnera 2, 3 ou 12.

Assurance : Protection offerte pour contrer le risque d'un *black jack* du *croupier*.

Avantage de la maison : Avantage mathématique du casino sur le joueur, dans un jeu.

Baccarat : Jeu de cartes dans lequel la *main* la plus proche de 9 gagne.

Bandit manchot : Terme familier pour désigner une *machine à sous*.

Bingo : Jeu dans lequel des numéros sont tirés au hasard, les joueurs devant cocher ces numéros sur des cartes imprimées. La première personne à avoir rempli un motif sur sa carte a gagné.

Black jack : Jeu de cartes dans lequel les joueurs essayent de battre la *main* du *croupier* en se rapprochant de 21 mais sans dépasser ce nombre. Main dont les deux premières cartes totalisent 21.

Blind (*bet*) : Au poker, mise forcée devant être effectuée avant la distribution des cartes.

Bluff : Stratégie utilisée au poker par un joueur qui, possédant une *main* faible, augmente sa *mise* dans l'espoir d'inciter les autres joueurs à *se coucher*.

Bookmaker : Personne, entreprise ou partie du casino qui reçoit les *paris* sur des événements sportifs.

Bouton : Au poker, un petit palet servant à désigner le *donneur* pour chaque *main*.

Boxman : *Chef de table* pour le *craps*.

Brasser : Mélanger les cartes.

Brelan : Trois cartes d'un même rang.

Bust : Au black jack, une *main* qui dépasse 21.

Carré : Quatre cartes du même rang.

Carrousel : Ensemble de *machines à sous* disposées en cercle ou en anneau.

Carte cachée : Au black jack, une des deux cartes du *croupier*, qui n'est retournée qu'à la fin.

Cartes communautaires : Au poker, cartes disposées au milieu de la table, face visible. Chaque joueur peut les incorporer à sa *main*.

Check-raise : Au poker, fait d'un joueur qui *passe* pour ensuite *relancer* au cours du même tour de *paris*.

Chef de salle : Employé du casino qui supervise une salle de jeux.

Chef de table : Employé du casino qui supervise une table de jeu.

Chemin de fer : Nom d'une variante européenne du *baccarat*.

Colonnes : À la roulette, trois zones de *paris* comportant chacune 12 numéros.

Come out : Au *craps*, *premier lancer*.

Compensations : Services ou cadeaux offerts par le casino à un joueur, en fonction de son assiduité au jeu.

Compteur de cartes : Au black jack, celui qui parvient à se souvenir des cartes déjà jouées.

Cote : *Rapport* ou ratio des *probabilités* déterminant les chances de gagner.

Cote réelle : Probabilité d'un résultat. Le paiement effectué par le casino est généralement inférieur à la cote réelle.

Coucher (se) : Coucher ses cartes et renoncer à rester dans la partie. Le joueur qui se couche estime que sa *main* est battue par celle d'un autre joueur. Il renonce à sa mise de peur de perdre davantage en restant dans le jeu. On dit aussi *plier*.

Couleur : Main contenant cinq cartes de même couleur (ou *famille*).

Couper : Diviser un jeu de cartes en deux parties.

Craps : Jeu de table consistant à parier sur le résultat d'un lancer de deux dés.

Crédit : Montant restant au compte du joueur.

Croupier : Préposé aux tables d'un casino.

Défausser (se) : Se défaire d'une ou plusieurs cartes que l'on ne souhaite pas conserver.

Donneur : Personne (joueur ou *croupier*) qui distribue les cartes.

Doubling down : Au black jack, option consistant à doubler la *mise* initiale et à recevoir une carte supplémentaire.

Enchère : Voir *Mise*.

Enchère aveugle : Voir *Blind*.

Famille : Un des quatre sous-ensembles d'un jeu de cartes également appelés couleurs (carreau, cœur, pique, trèfle).

Favori : Se dit d'un champion, d'une équipe ou d'un cheval donné gagnant.

Figure : Dans un jeu de cartes, un roi, une reine ou un valet.

Flop : Au Texas Hold'em et au poker Omaha, trois *cartes communautaires* distribuées au cours de la partie.

Freeroll : Tournoi gratuit, donc sans risque pour les joueurs.

Full : Au poker, trois cartes d'un même rang plus deux cartes d'un autre rang.

Grand 6 (Grand 8) : Au *craps*, le pari qu'un 6 (un 8) sera tiré avant un 7.

Gros joueur : Joueur qui mise de grosses sommes, par exemple 1 000 euros sur une *main* de black jack.

Handicap : Égalisation des chances entre des concurrents, qui consiste à leur attribuer un avantage en fonction de leur faiblesse relative ou un désavantage en fonction de leur force relative.

Jackpot : Le gain le plus élevé possible sur une *machine à sous* ou au *keno*.

Jacks or Better : Variante du poker dans laquelle une paire de valets constitue la *main* la moins forte possible pour commencer les *mises*.

Jeton : Petit disque en plastique remplaçant l'argent liquide pour miser.

Joker : Carte supplémentaire d'un jeu pouvant remplacer n'importe quelle autre carte.

Keno : Jeu de loto dans lequel on tire 20 numéros parmi 80. Chaque joueur a sélectionné un groupe de numéros, et gagne si un certain nombre de ses numéros correspondent aux numéros tirés.

Let It Ride : Jeu de cartes consistant à essayer d'obtenir la meilleure *main* possible en combinant trois cartes avec deux *cartes communautaires*.

Ligne de crédit : Somme prêtée par le casino à un joueur.

Ligne de passe : Au *craps*, zone du tapis sur laquelle sont déposées les *mises de passe*.

Limites de paris : Sommes minimale et maximale pouvant être mises pour un seul *pari*.

Machine à sous : Machine de jeu comportant une fente dans laquelle on insère des pièces (ou, de plus en plus souvent, des jetons), en espérant obtenir un résultat gagnant et rémunéré.

Machines à sous progressives : Un groupe de machines à sous dont une fraction des mises est réunie pour former un gros jackpot.

Main : Dans un jeu de cartes, l'ensemble des cartes distribuées à un joueur.
Ou bien un tour dans une partie.

Main hard : Au black jack, une *main* sans as ou dans laquelle les as valent 1.

Maison (la) : Le casino.

Martingale : Système rationnel de *pari* visant à essayer d'avoir l'avantage.

Mauvais parieur : Au craps, joueur qui parie contre les dés.

Mini-baccarat : Jeu similaire au *baccarat*, qui se joue sur une table plus petite.

Mise : Somme d'argent risquée dans le cadre d'un *pari*.

Mise de champ : Au craps, *pari* que le résultat du prochain lancer sera 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12.

Mise de fonds : Somme totale dont le joueur se munit pour jouer.

Mise de passe : Au craps, une mise consistant à parier que les dés passeront (que le point établi sortira à nouveau avant qu'un 7 ne sorte).

Mise « ne passe pas » : Au craps, une mise avant le *premier lancer* consistant à parier que les dés ne passeront pas (qu'un 7 sortira avant le retour du *point*).

Mise « placer » : Au craps, le pari qu'un certain nombre sera obtenu avant qu'un 7 ne sorte.

Mise « poser » : Au craps, fait de parier qu'un 7 sortira avant un certain *point*.

Naturel : Au black jack, *main* initiale constituée d'un as et d'une carte valant 10 (on dit aussi *black jack*) ; au baccarat, main initiale valant 8 ou 9 points.

No-limit : Au poker, variante dans laquelle les *mises* ne sont pas limitées.

Pai Gow : Poker à sept cartes, dans lequel le joueur doit constituer deux *mains* séparées : une de cinq cartes, l'autre, de deux cartes.

Paire : Deux cartes du même rang.

Pari : Fait de risquer une somme d'argent sur un événement futur en escomptant un gain s'il se réalise.

Pari de côté (« side bet ») : Au black jack, un pari facultatif, distinct de la mise normale.

Pari mutuel : Système rassemblant les paris de tous les joueurs, dont dépendent les *cotes*.

Passer : Au poker, rester dans le jeu sans placer d'*enchère*.

Plier : Voir *Coucher (se)*.

Point : Au craps, celui des six nombres (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) obtenu au *premier lancer*.

Point spread : Voir *Écart de points*.

Poker : Jeu de cartes opposant plusieurs joueurs. Il en existe un certain nombre de variantes.

Pot : Au poker, somme d'argent ou pile de jetons déposée sur la table, qui grossit au cours de la partie avec les mises et revient finalement au gagnant.

Premier lancer : Au craps, le premier lancer de dés pour établir le *point*.

Probabilité : Chance qu'un événement se produise, sur la base d'un calcul de fréquence.

Punto blanco : Autre nom du *baccarat* américain.

Push : Situation d'égalité, dans laquelle aucun montant n'est gagné ni perdu.

Quinte flush (ou quinte couleur) : Au poker, cinq cartes consécutives de la même famille.

Quinte royale : Au poker, une *quinte flush* sur un as, c'est-à-dire formée de cinq cartes A-R-D-V-10 de la même famille. C'est la meilleure main possible.

Rapport : Montant de la rémunération ou taux de rémunération d'un pari gagné.

Relance maximale : Voir *All-in*.

Relancer : Au poker, augmenter la *mise* en obligeant ainsi les autres joueurs à faire de même.

Rester : Au poker, tenir tête au *pari* courant de l'adversaire.

Rivière (river) : Au Texas Hold'em et au poker Omaha, la distribution de la cinquième et dernière *carte communautaire*.

Roue : Au poker, la meilleure des mains faibles (A-2-3-4-5).

Roulette américaine : Roulette comportant un zéro et un double zéro.

Roulette européenne : Roulette avec un seul zéro, aussi appelée *Roulette française*.

Roulette : Jeu consistant à parier sur le résultat du lancer d'une bille sur un plateau en rotation ou cylindre garni de 37 (ou 38) cases numérotées.

Round : Au craps, série de lancers.

Sabot : Compartiment de la table dans lequel sont disposés les jeux de cartes.

Sic bo : Jeu de dés d'origine chinoise comportant 50 résultats possibles.

Solde : Somme dont dispose le joueur à un moment donné.

Spanish 21 : Jeu de cartes qui ressemble au *black jack*.

Stratégie de base : Technique de jeu permettant de minimiser l'*avantage de la maison*.

Stud Poker : Jeu de poker sans tirage, certaines cartes étant visibles.

Stud Poker des Caraïbes : Jeu de poker à cinq cartes dans lequel tous les joueurs jouent contre la *maison*.

Suite : Au poker, main de cinq cartes consécutives.

Suivre : Au poker, continuer à jouer en misant la même somme que le joueur précédent.

Surrender : Au black jack, option consistant à se retirer du jeu (*se coucher*) en y laissant la moitié de sa *mise* initiale.

Tapis : Voir *All-in*.

Taux de redistribution : Rapport entre le montant global reversé par le casino et le montant global perçu sous forme de mises.

Texas Hold'em : Jeu de poker dans lequel chaque joueur tente de constituer la meilleure main possible en associant deux cartes à cinq *cartes communautaires*.

Tirer : Prendre une autre carte.

Tournoi : Compétition.

Turn : Au Texas Hold'em et au poker Omaha, la distribution de la quatrième *carte communautaire*.

VIP : *Gros joueurs* considérés par le casino comme des clients très importants et qui méritent, à ce titre, des attentions particulières et d'importantes *compensations*.

Annexe B

Ressources et références

.....

Vous êtes prêt à passer la vitesse supérieure ? Vous vous intéressez à un aspect particulier du monde des jeux d'argent ? Vous aimeriez en savoir davantage sur un jeu en particulier ? Vous trouverez ici des exemples de sites Web à consulter.

Sites Web

Les sites Web consacrés aux jeux de casino se multiplient comme les étoiles après le Big Bang. Leur accessibilité est immédiate, mais il est parfois difficile de s'y retrouver. Voici ceux que je vous recommande :

- ✓ www.lasvegasadvisor.com : Si je devais n'en citer qu'un, ce serait celui-là. Vous y trouverez des renseignements utiles sur pratiquement n'importe quel sujet d'intérêt pour les joueurs : dates des tournois, forums d'amateurs de poker, bons plans pour votre prochain séjour à Las Vegas. Vous pourrez aussi vous abonner à la lettre électronique du site, *Question of the Day*.
- ✓ www.wizardofodds.com : Ce magnifique site reflète le génie de Michael Shackleford, un des plus grands esprits mathématiques du monde des jeux d'argent. Rares sont les joueurs capables d'expliquer aussi bien que lui les cotes des différents jeux du casino et de donner de meilleurs conseils pratiques concernant les paris à éviter.
- ✓ www.blackjackinstitute.com : Ce site de MIT Mike, champion du monde de black jack en 2004 et un des meilleurs joueurs de la fameuse équipe de black jack du Massachusetts Institute of Technology, vous propose des manuels, des DVD et des stages pour devenir un pro du black jack.
- ✓ www.blackjackinfo.com : Un des plus fameux sites de black jack du monde, avec ses blogs, ses messageries et ses archives, mais surtout un moteur de stratégie de base (qui calcule la stratégie optimale dans n'importe quelle situation) et une formation gratuite.

- ✓ www.blackjacktournaments.com : Ce site, administré par Ken Smith, un champion mondial, présente un calendrier des prochains tournois de black jack et comporte un forum interactif consacré aux stratégies de jeux.
- ✓ www.lucienbarriere.com/localized/fr/portail/casinos : Un tour de France virtuel de tous les casinos du groupe Lucien Barrière, les règles des différents jeux, des conseils, les mythes et les réalités du casino, et la possibilité de vous initier à plusieurs jeux.
- ✓ **Quelques sages conseils de la part des pros** : Certains des meilleurs joueurs du monde ont créé leurs propres sites Web, sur lesquels ils nous prodiguent des conseils, des trucs et des points de vue intéressants, sans parler d'une aide visuelle et audio. Sur chacun de ces trois sites, un DVD vous est même proposé :

www.annieduke.com

www.philhellmuth.com

www.howardlederer.com
- ✓ www.partouche.com : Visite et présentation des casinos du groupe Partouche, deuxième groupe de casinos français et créateur du concept de « pasino ».
- ✓ www.clubpoker.net <<http://www.clubpoker.net/>> : Le premier portail français sur le poker, toutes formes et variantes confondues. Ce site comporte le plus grand forum francophone sur le sujet.
- ✓ www.ecolefrancaisedepoker.fr <<http://www.ecolefrancaisedepoker.fr/>> : Le site de la formation au poker, autant en ligne qu'en réel. Entre autres curiosités, ce site propose de nouveaux cours à télécharger chaque semaine (les « Holdem Master Class »), des chats stratégiques, des stages de poker à l'étranger.

Les Joueurs Anonymes

J'espère avoir su vous faire partager ma passion des jeux d'argent, tout en vous apportant les outils et les conseils qui vous permettront de faire preuve d'une saine et sage modération. Les jeux peuvent être un passe-temps agréable et très divertissant, surtout pour qui a une bonne compréhension du jeu – et des probabilités de gains et de pertes qui lui sont associées.

Cependant, ce qui convient aux uns ne convient pas aux autres, et pour celui qui manque d'autodiscipline, le casino est une activité à haut risque. Quand la propension à jouer devient compulsive, le soutien et l'aide d'une

association de *Joueurs Anonymes* ne sont pas à négliger. *Gamblers Anonymous* (les Joueurs Anonymes), sur le modèle des Alcooliques Anonymes, propose un plan de désintoxication en douze étapes et organise des conférences aux États-Unis et au Canada.



Pour plus de renseignements, consultez par exemple le site www.ja-quebec.com. Vous y trouverez notamment un questionnaire qui vous permettra de savoir dans quelle mesure vous êtes concerné par le problème du jeu compulsif, et des indications pour trouver une solution.

En France, la structure la mieux adaptée est Adictel, joignable de deux façons : par téléphone au 0805 02 00 ou sur le site www.adictel.com/fr <<http://www.adictel.com/fr>>.

Index

.....

Symboles

à cheval (roulette) 156

A

accepteur de pièces/dé billets 204

Affleck, Ben 88

Alembert (d'), système 55

all-in 97

ante 94

any seven 147

assurance (black jack) 124

Atlantic City 274

avantage de la maison 45

B

baccarat 166

mini 170

table 172

bandits manchots 202

Barona Valley Ranch Resort and Casino 276

Barrière, Lucien (groupe) 300

bataille 196

Beano 253

Big Six Wheel 195

Bingo 248

black jack

bases 111

main de départ 112

naturel 112, 118

stratégie de base 120

table 112

Blanc, François et Louis 153

blind 103

bluff 96

bluffer 93

Bond, James 161, 165

bouton 92, 105

boxman 134

brelan 91

bring-in 98

Bruel, Patrick 88

Brunson, Doyle 88

budget 58

bust 116, 126

C

caisse du casino 31

Californie 276

carré

roulette 156

carré

poker 89

carrousel 209

carte brûlée 116

carte de membre 218, 219, 284

cartes

brûlées 103

cachées 102

communautaires 102

casinos

Californie 276

Connecticut 276

des réserves indiennes 276

présentation 9

sur les paquebots 275

cercle des paris 117

chance 42, 279

chances associées (pari) 141

Charles III 153

check-raise 95

chef de salle 32

chef de table 33, 134

chemin de fer 167, 175
 chien rouge 195
 come (pari) 138
 come out 131
 commission 46
 commissionnaires (keno) 240, 246
 compensations 217, 283
 compteurs de cartes 114, 121
 Connecticut 276
 Connery, Sean 161, 165
 cote
 fixe 47
 réelle 44
 variable 47
 coucher (se) 92, 93
 couleur
 des jetons 12
 main de poker 91
 Coverall 252
 craps
 principes 130
 quelconque 148
 stratégie 137
 table 131
 craps (résultat) 136
 Craps 11, 147
 crédit du casino 63
 croupier 33
 baccarat 169
 roulette 154
 Crown Casino (Melbourne) 275
 croyances 50
 cruise-to-nowhere 275
 cut-off 105
 cylindre (roulette) 150

D

Darmon, Gérard 88
 Deauville 272
 dés 131
 Deuces Wild 235
 deux paires (poker) 91
 deux primés 235
 DiCaprio, Leonardo 88

difficulté (pari) 148
 donneur (poker) 92
 doubling down 116, 119
 Dr No 165
 Duke, Annie 20, 88, 110

E

easy way 148
 égalité
 baccarat 166
 craps 140
 employés des machines à sous 34
 Enghien-les-Bains 272
 en prison (roulette) 160
 erreurs fréquentes
 au black jack 127
 au casino 277
 espérance de gain 48, 197
 tournois 257
 étiquette
 black jack 126
 machines à sous 216
 poker 92
 roulette 158
 excès des joueurs 282
 extérieur (pari) 153

F

Ferguson, Chris 101
 Fey, Charles 202
 fiscalité 70
 Five-card Draw 23
 fixed limit 94
 flat top 228
 flop 103
 flush 91
 Foxwoods 23, 276
 free odds 141
 freeroll 258
 full 91
 full-pay 227
 fumer au casino 73
 fusil, sous le 105

G

Gates, Bill 65
Grand 6/Grand 8 144

H

Hamilton, Russ 83
hard way 148
Hellmuth, Phil 88, 102
high (main) 100
high-low split 100
horn (pari) 147
house edge 45
hôtes du casino 35

I

inspecteurs 32
intérieur (pari) 153, 155
intuition 50

J

jackpot
 de la quinte royale 224
 progressif 180, 209
 progressif, Stud Poker des Caraïbes 182
Jagger, Joseph 162
jetons
 couleurs 12
 tournois 260, 262
Joueurs Anonymes 300

K

keno 240
 origines 245
 variantes 246

L

lanceur (craps) 134
Las Vegas 273
Las Vegas Advisor 266

Lederer, Howard 110
Leffler, Carl 253
Let It Ride (poker) 183
Liberty Bell 202
limite de pot 94
low 100
Lowe, Edwin 253

M

machines à sous
 à thème 208
 employés des 34
 fonctionnement 204
 interactives 210
 invention 202
 multiparis multilignes 214
 progressives 209
main
 de poker 89
 double-suited 106
 résolue 117
 soft 116, 120
 stiff 122
Maloof, John 259
marge du casino 45
marker puck 136
martingale 54, 162
mauvais parieurs 140
max (poker) 89
Megabucks 209
Melbourne 275
mini-baccarat 170
mini-tournois 256
mise
 « acheter » 145
 « ne passe pas » (don't pass) 139
 « placer » 144
 de champ 146
 de non-venue 140
 de passe 136, 137
 de proposition 146
 de venue 138
 poser 145
 sur les chances associées 141

- mises
 - forcées 103
 - limiter les 60
- Mohegan Sun 276
- Monte Carlo 272
- Multi-Game (vidéo poker) 237
- Multiple-Play (vidéo poker) 238
- multiplicateur de bonus 207
- mythes 50

N

- naturel
 - baccarat 166
 - craps 136
- nombres aux hasard, générateur de 204
- Norwegian Cruise Line (NCL) 275
- nul (baccarat) 166
- nuts (poker) 89

O

- odds (pari) 141
- Omaha 105
- on tilt, joueur 106
- overlays 258

P

- Packer, Kerry 169
- Pai Gow (poker) 188
 - stratégie 191
- paire 91
 - plus 192, 194
- pari
 - « difficulté » 148
 - de côté 124
 - extérieur 153
 - intérieur 153, 155
- Partouche 300
- passer 94
- personnel du casino 32
- perte moyenne 197
- plein (roulette) 156
- plier 92

- point (craps) 131, 136
- points faibles du casino 285
- poker
 - à trois cartes 192
 - principes élémentaires 88
 - tournois 262
 - variantes 97
- Poker pour les Nuls (Le) 107
- position
 - hâtive 104
 - tardive 105
- pot 94
 - annexe 97
 - limite de 94
- pourboires 77
- pré-flop 103
- premier lancer (craps) 136
- probabilités
 - de gain intéressantes 14
 - lois de 45
 - machines à sous 205, 209
 - mauvais usage 52
 - notion 42
- promotions 50
- proposition
 - mise de 146
- punto blanco 175
- push 126, 140
- put (pari) 138

Q

- quatre premiers 156
- quinte flush 89
- quinte royale 89

R

- Raymer, Greg 93
- razz 100
- relancer 93, 94
- Reno 274
- rester (black jack) 119
- Revell, Ashley 157
- rivière 103

roue (Pai Gow) 191
roue de la fortune 195
roulette 150
 américaine, européenne, française 150, 160
 stratégie 159
round (craps) 131

S

sabot 117, 172
scoop 101
sécurité, personnel de 37
sept perdant 136
serré (jouer) 104, 263
seven out 136
Sexton, Mike 104
Shackleford, Michael 231, 299
Sherwin, Elmer 210
shooter (craps) 134
short-pay 227
Shuffle Master, Inc. 183
sic bo 195
side bet 124, 188
Siegel, Bugsy 202
sixain 156
Smith, Ken 300
Spanish 21, 196, 297
split 119, 121
split ticket (keno) 242
spread
 roulette 155
spread limit 94
stickman 133
stop-loss 61
straight ticket (keno) 241
stratégie
 black jack 120, 122
 craps 137
 roulette 159
 tournois 261
string raise 93
Stud à sept cartes 101
Stud Poker
 des Caraïbes 180

suite (poker) 91
suivre 94
superstitions 50
surblind 104
surrender 117
surveillance électronique 38
systèmes de pari 54

T

tableau des paiements (machines à sous) 212
Tahoe (lac) 274
tapis 96
 roulette 151
tenue correcte 72
Texas Hold'em 101, 262
Thorp, Ed 121
Tirer (black jack) 118
TITO 205
Tolman, Kirk 209
top/bottom ticket (keno) 242
tournois 255
tout 7 147
transversale (roulette) 156
triche 82
Triple Play (vidéo poker) 237
turn 103

V

vidéo poker 221
 Multi-Game 237
 Multiple-Play 238
 Triple Play 237
Vinson, Barney 161
VIP 29, 35, 283

W

way ticket (keno) 242
Webb, Derek 192
Williams, Terry 209
Wong, Stanford 261
World Series of Poker 256



**Vous voulez gagner
le jackpot ?**

Pour comprendre chaque jeu et faire des choix judicieux !

Vous aimeriez connaître les différents jeux du casino ? Vous avez déjà joué, vous connaissez les règles mais maintenant vous voulez gagner ?

Dans *Le Casino pour les Nuls*, vous trouverez toutes les règles des jeux (black jack, poker, roulette, machines à sous...), le jargon, les trucs et astuces. Vous apprendrez à développer des stratégies, vous éviterez les mauvais paris, vous gérerez efficacement votre argent et vous découvrirez tous les secrets pour gagner !

S'adressant à la fois aux débutants qui ne sont jamais entrés dans un casino et aux amateurs qui veulent améliorer leurs stratégies, ce guide pratique richement illustré vous accompagnera dans vos palpitantes soirées au casino ! N'y perdez pas votre chemise !

Kevin Blackwood écrit pour des magazines comme *Casino Player*. C'est un grand joueur de black jack, de poker, de machines à sous...

Figure incontournable du monde des jeux, **François Montmirel** est directeur scientifique de l'École française de Poker. Il a traduit *Le Poker pour les Nuls* et est également auteur de plusieurs ouvrages sur le poker, ainsi que de *L'Officiel des Jeux* aux éditions First.

**Le savoir et le savoir-faire des meilleurs
spécialistes**

Une approche sans complexe des sujets traités

Tout et seulement tout ce qui vous intéresse

**Un accès rapide à l'information grâce à
un système d'icônes**

Une bonne dose d'humour

**L'ESPRIT
DES NULS**

FIRST
Editions
www.efirst.com

Rayon librairie : Loisirs et Jeux

Public : Tout public

Couverture © Steve Mason/Getty

Découvrez comment :

**Gérer son argent
efficacement**

**Développer
des stratégies**

Éviter les attrape-gogos

**Se comporter dans
un casino...**

Et bien plus encore !

SUIVEZ LE GUIDE



Cette icône vous aidera à réaliser des gains !



Pour signaler un écueil à éviter, une erreur qui peut être coûteuse !



Saisissez les meilleures opportunités !

65 1438 4 VI-07 **22,90 €**
ISBN 978-2-7540-0447-3

