

## Solution de l'exercice de poker Tangente numéro 121, page 28

### « FREINER N'EST PAS JOUÉ »

#### Analyse et solutions

---

(1) Le cote d'une paire moyenne contre deux cartes hautes est 55% : 45%, à retenir. La paire est légèrement favorite. Avec les deux cartes hautes assorties, le ratio s'équilibre autour de 52% : 48% en faveur de la paire.

(2) 66% (deux tiers) en heads-up.

(3) 50%, cote 1 : 1.

(4) 33%, cote 2 : 1. C'est le cas de la deuxième donne si vous vous contentez de suivre D. Il vaut mieux relancer pour chasser. Avis aux débutants : en supposant que vous jouez la donne jusqu'au bout, vos chances de couleur sont de 6,4% seulement (14 : 1). Les perspectives de couleur préflop – très faibles – ne sont vraiment pas un critère de décision. Pourquoi tant de joueurs jouent-ils sans hésiter des cartes assorties qu'ils ne joueraient pas dissociées, comme un horrible  $Q♥ 7♥$  ?

(5) La plupart des joueurs relanceraient naturellement d'au moins trois fois le gros blind (6 ou 8). Mais pourquoi est-ce le bon coup ? La bonne question est : voulez-vous jouer A-Q ou préférez-vous voler les blinds ? Regardez à nouveau les cotes : voulez-vous vraiment affronter une paire de 3 (favorite à 52%), un tirage de connecteurs comme ( $6♠ 7♠$  – 42%) ? Non, il faut voler le pot. Chassez les deux blinds et pour cela, la relance minimale est un peu surjouée : quatre fois le gros blind.

(6) Ouvrant en position médiane, D ne fait pas de tourisme dans cette donne. Sa relance modérée et sa position assurent qu'il n'a aucune revendication sur le vol du pot : **il incite à l'action** et ne semble pas la craindre. Avec sa relance, **il s'assure aussi d'obtenir le maximum d'informations sur les joueurs**.

Pour suivre, la valeur de votre main doit être nettement au dessus des barèmes standard de limp. Contre un joueur agressif, vous devez être favori à plus de 70% avec A-Q assortis, sauf s'il possède une paire moyenne ou haute ; ce n'est pas à exclure ici. Vous avez peu de visibilité à ce stade. Le problème de G et des deux blinds reste entier. Pris en tenaille, votre décision est difficile.

(7) SB et G ne joueront pas sans jeu mais le véritable problème est BB. Il est rationnel. Il jouera le coup avec à peu près n'importe quelle main car la cote du pot frôle 4 : 1 (il doit ajouter 4 pour gagner 15). Vos chances chutent au mieux à 50% (cas #3 et #4).

C'est simple : **si vous suivez, vous n'êtes pas favori**. Devenir sciemment outsider de la donne avec une telle main pose un sérieux problème, finalement peu enviable. Seul intérêt : vous avez l'avantage de la position.



(8) Une sur-relance dissuasive d'au moins 9 ou 10 (5 BB) est la décision naturelle, a priori optimale<sup>1</sup>. En plus d'attaquer D, elle présente l'intérêt de ruiner les cotes des deux blinds. Si elle ne suffit pas à voler le pot, vous serez a priori en heads-up contre D. Il suivra avec A-K (votre cote 3 : 1 – 25%) ou avec une paire moyenne en main (12 : 10 – 48%). S'il sur-relance, sa main est certainement K-K (vous avez un As et une dame). Dans ce cas, vous passerez. Avec toutes les autres mains, il doit passer et le pot est pour vous.

(9) Passer est incontestablement le deuxième choix acceptable. En *cash game*, vous avez tout le temps : pourquoi aller lutter contre le joueur le plus dangereux ? En fin de tournoi, il faudrait jouer la donne. Si D était serré (il est tout l'opposé) sa relance pourrait dissimuler plus fréquemment A-K, l'une des pires mains à affronter avec A-Q.

(10) Même après les confortables paroles de BB et D, la décision est difficile. Que vous reste-t-il ? Un *value bet* terne et contraint de 9 ou 10 (la moitié du pot). Un adversaire passera mais si l'autre relance, vous devrez abandonner. Je vous laisse seul juge de la pertinence du bluff *all-in* à 45, qui est envisageable. C'est votre argent...

## Conclusion

Cet exercice illustre l'importance des enchères pré-flop. D joue très bien sa position en vous laissant investir votre argent pour chasser les adversaires et ruiner leurs cotes et surtout obtenir de l'information dont il bénéficie lui aussi.

Sur-relancer est optimal mais finalement, passer est très respectable.

Une bonne stratégie en *cash game* : concentrez-vous sur les véritables clients. D n'en est pas un. Il y aura d'autres donnes. Laissez-lui sa part du gâteau ; il la prendra sans votre consentement de toute façon.

<sup>1</sup> Voir aussi *Le poker au-delà du hasard*, Éditions PRAXEO, chapitre 29 « Limps et *family pots* ». La relance optimale est sensiblement supérieure.