

10 Avril 1929

THE NEW YORKER

Prix : 15 centimes



H.O. HOFMAN

★★★ POKER ★★★

NOUS RAPPELONS À NOS LECTEURS QUE LA PRATIQUE DU POKER DEPUIS L'INSTAURATION DE LA PROHIBITION EST TOTALEMENT INTERDITE. NOUS TENONS SIMPLEMENT À VOUS INFORMER D'UNE ÉVOLUTION RÉCENTE DE CETTE PRATIQUE À LAS VEGAS. TRÈS RÉCEMMENT EST APPARUE UNE VARIANTE DU POKER QUI EST EN TRAIN DE DEVENIR TRÈS POPULAIRE : LE TEXAS HOLD'EM PRATIQUE QUI SE JOUerait MÊME EN NO LIMIT SUR LE VIEUX CONTINENT.



Croupler de renommée Internationale

TOMMY VELVET

QUI A OFFICIÉ À MONTE CARLO, VIENNE, ALEXANDRIE, CANNES ET VENISE

pour la première fois en Amérique, propose ses services pour animer vos soirées privées.

Discrétion et professionnalisme assurés.

EGYPTIAN
DEITIES
"The Utmost in Cigarettes"
Plain End or Cork Tip

People of culture and refinement invariably **PREFER** Deities to any other cigarette.

30¢

Magnum
Makers of the Highest Grade Turkish and Egyptian Cigarettes in the World.

Règles du Texas Hold'em



UNE MAIN DE POKER est toujours constituée de 5 cartes. La combinaison la plus forte empoche le pot. Au Texas Hold'em, vous devez composer la meilleure main possible à l'aide de vos deux cartes et des cinq cartes communes. Vos deux cartes sont cachées et donc ne sont connues que par vous.

Dans un casino ou un cercle, la position du donneur est représentée par un palet blanc (Dealer) qui matérialise le donneur parmi les joueurs. On l'appelle le bouton. Il tourne dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque coup. Le joueur assis à la place du bouton est à la place du donneur et doit jouer en dernier. Les deux joueurs à la gauche du donneur doivent miser en premier. Avant de recevoir leurs cartes, les joueurs doivent placer les mises obligatoires. Le premier joueur à la gauche du donneur place la petite blinde et le second la grosse blinde. La petite blinde vaut généralement la moitié de la grosse blinde. Après le placement de blinds, le donneur distribue les cartes. L'action débute avec le joueur à la gauche du big blind. Ce joueur a les possibilités suivantes : faire un Call (suivre en français), ce qui signifie parier la même quantité que le big blind. Il peut faire un Raise (relancer en français) du montant de son choix (en No Limit). Ou il peut faire Fold (passer). Le joueur jette ses cartes et sort du coup.

Les joueurs ont ensuite les possibilités suivantes : suivre la mise précédente, relancer ou surrelancer s'il y a déjà une relance ou de passer leur main sans rien perdre.

La parole revient à la petite blinde et le dernier joueur à parler au premier tour d'enchère est la grosse blinde qui a la possibilité de relancer. Après le premier tour d'enchère, tous les jetons sont placés au centre de la table et le Flop est ouvert par le donneur (le Flop est les trois premières cartes posées au centre de la table). Avec vos deux cartes cachées, vous devez faire la meilleure combinaison possible en utilisant ou pas les nouvelles cartes utilisables par tous. Si le Flop vous est défavorable, vous avez beaucoup de chances de perdre le coup et il serait préférable de jeter ses cartes. Par contre, si le Flop vous convient, continuez à attaquer le coup.



Exemple : Soyez agressif avec une main comme Paire max, Kicker max, ou un tirage max. Le Kicker est très important au Texas Hold'em.

Les enchères commencent avec le joueur à la gauche du donneur. Les joueurs peuvent miser ou check (ne rien miser tout en restant dans le coup). Après le Flop, c'est au tour du Turn, la quatrième carte mise au centre de la table. Une fois que les joueurs ont bien vu cette quatrième carte, le troisième tour des enchères reprend. Tous les joueurs ayant encore des cartes obtiennent une chance de voir la cinquième carte finale qu'on appelle « the river » (la rivière).

Le quatrième et dernier tour des enchères commencent. Quand le quatrième tour des enchères est terminé, tous les joueurs restants doivent retourner leurs cartes pour déterminer le gagnant de la partie. Vous gagnez le pot si vous avez la meilleure combinaison de cinq cartes en utilisant deux, une ou aucune carte de votre main.



3 types de mises



IL EXISTE trois systèmes de mise au Texas Hold'em : le No Limit, le Pot Limit et le Limit.

Dans le No Limit, les enchères sont sans limite. Vous pouvez miser l'intégralité de vos jetons à tout moment. Dans le Pot Limit, l'enchère est plafonnée au montant de la hauteur du pot. Dans le Poker Limit, vous ne pouvez miser qu'une somme fixée à l'avance. Le Poker Limit est peu pratiqué en Europe mais se joue dans de nombreux casinos aux États-Unis.

Les 5 cartes communes



LE FLOP (les trois premières cartes), le Turn (la quatrième carte), la River (cinquième carte) sont dévoilées successivement par le donneur.

Chaque joueur peut utiliser ces cartes communes pour compléter sa main, donc en utilisant trois, quatre ou cinq cartes communes.

Exemple : vous avez Roi de Trèfle et 10 de Trèfle dans votre main. Le donneur découvre les cartes communes. 5 de Trèfle, 8 de Trèfle, 5 de Pique, Dame de Cœur, Valet de Trèfle. En utilisant les trois Trèfles du Flop et les deux Trèfles de votre main, vous avez une couleur. Deuxième exemple : vous avez 5 de Cœur et As de Pique dans la main. Le

donneur découvre les cartes communes. As de Carreau, 10 de Trèfle, Roi de Cœur, As de Cœur, 10 de Pique. En utilisant une carte de votre main, l'As et quatre cartes du Flop, deux As et deux Dix, vous avez un Full aux As par les 10. Troisième exemple, plus rare : vos deux cartes n'apportent pas d'amélioration à la meilleure combinaison des cartes communes. Vous avez une Paire de 5. Le donneur découvre les cartes. Valet, 8, 9, Dame, 10. Les cinq cartes communes forment une Suite. Votre Paire de 5 ne vous sert à rien. Attention, dans la plupart des cas, vous devez compter sur vos deux cartes.

Les combinaisons



AU POKER Texas Hold'em le 2 est la carte la plus basse, l'As, la plus forte. Puis vient la paire, combinaison la plus simple : on associe deux cartes de la même valeur. Puis deux paires. Puis le brelan qui est constitué de 3 cartes de la même valeur. La quinte (ou suite), 5 cartes qui se suivent. La couleur, non pas rouge ou noir mais toutes les cartes d'une même couleur. Les couleurs au poker sont Cœur, Carreau, Trèfle et Pique. Le full est composé d'un brelan et d'une paire. Le carré, 4 cartes de même valeur. La quinte flush est une quinte doublée d'une couleur. Et enfin la quinte flush royale qui est une quinte flush à l'As et la meilleures des mains de poker.

En cas d'égalité entre deux combinaisons, on les départage à l'aide de la carte appelé « le Kicker ».

Exemple : les joueurs 1 et 2 ont tous les deux une paire de Dames. Le joueur 1 pos-

sède comme Kicker le Valet, le joueur 2, un As. L'As étant plus puissant qu'un Valet, le joueur remporte donc le pot. Dans le cas où le kicker ne peut départager les joueurs, on partage alors le pot.



CARTE FORTE



PAIRE



DEUX PAIRES



BRELAN



QUINTE



COULEUR



FULL



CARRÉ



QUINTE FLUSH



QUINTE FLUSH ROYALE

★ BUT ★

AU-DELÀ DU JEU, IL NE FAUT PAS OUBLIER LE BUT SUPRÊME DU TOURNOI :

DÉCROCHER LE PACTOLE !



★★ BLACKJACK ★★

AVANT DE JOUER AU BLACKJACK DANS UN CASINO, VOUS DEVEZ APPRENDRE ET MAÎTRISER SES RÈGLES AFIN D'ÊTRE PLUS À L'AISE DURANT VOTRE PREMIÈRE EXPÉRIENCE DE JEU ET PERMETTRE AU JEU DE SE DÉROULER PLUS RAPIDEMENT POUR L'ENSEMBLE DES JOUEURS À VOTRE TABLE.

But du jeu

★
APRÈS AVOIR REÇU DEUX CARTES, le joueur reçoit des cartes du croupier pour s'approcher de la valeur 21 sans la dépasser. Le but du joueur est de battre le croupier en obtenant un total de points supérieur à celui-ci ou en voyant ce dernier dépasser 21. Chaque joueur joue contre le croupier, qui représente la banque, ou le casino, et non contre les autres joueurs.

Valeurs des cartes

★
CHAQUE CARTE NUMÉROTÉE DE 2 À 10 A SA VALEUR NOMINALE (ÉGALE AU NUMÉRO SUR LA CARTE).

LES VALETS, LES DAMES ET LES ROIS (LES FIGURES), ONT UNE VALEUR DE 10 POINTS.

L'AS VAUT 1 POINT OU 11 POINTS, AU CHOIX DU JOUEUR.

EXEMPLE DE
21



Débuter une partie de Blackjack



UNE FOIS que vous avez choisi votre table et acheté vos jetons, placez votre pari sur la table de Blackjack dans le cercle qui vous est attribué avant que le croupier ne distribue les cartes.

1 LA DISTRIBUTION DES CARTES INITIALES

Le croupier distribue deux cartes visibles à chaque joueur et ne se distribue qu'une carte découverte et une seconde carte fermée (retournée face contre la table).

CAS DU BLACKJACK

Il y a Blackjack lorsque le joueur reçoit 2 cartes totalisant une valeur de 21 lors de la donne initiale (un As et un 10 ou une figure). Si un joueur possède un Blackjack, le croupier paiera le joueur immédiatement à 3:2 (1,5 fois la mise initiale) avant de continuer avec les autres joueurs de la table à condition que le croupier n'ait pas lui-même un as comme première carte. Le joueur ayant un Blackjack remportera une fois et demi sa mise initiale si le croupier n'a pas de Blackjack après distribution de la seconde carte au croupier. En cas de Blackjack chez le joueur et chez le croupier, la main sera déclarée nulle et aucune somme ne sera échangée.



2 LE TOUR DES JOUEURS

Après avoir reçu vos deux premières cartes et que tous les Blackjack de la table ont été payés s'il y a lieu de les payer, il est temps de commencer à jouer. Le joueur le plus à gauche du croupier est le premier à parler.

Le croupier demande au joueur s'il souhaite une carte supplémentaire. Vous pouvez tirer (demander une carte) autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous ne dépassez pas 21. Lorsque vous avez un total que vous trouvez satisfaisant, vous faites savoir au croupier que vous restez, et le jeu continue avec le joueur suivant. Quelques options supplémentaires existent, voici un récapitulatif de toutes les actions possibles au Blackjack :

TIRER UNE CARTE " HIT "

Vous souhaitez prendre une autre carte, que le croupier vous distribue. Dans les parties où les cartes sont distribuées au sabot, n'oubliez pas d'indiquer au croupier d'un signe de la main que vous voulez prendre une carte ou dites « Carte ». Si le joueur tire et qu'il dépasse 21, il perd sa mise.

RESTER " STAND "

Vous restez si vous êtes satisfait de votre main, que le total est suffisant ; vous ne voulez pas de carte supplémentaire. Indiquez au croupier que vous êtes servi(e), en le lui signifiant d'un geste horizontal de la main au-dessus de vos cartes ou en disant « Reste ».

FAIRE UN SPLIT / SPLITTER

Si les deux premières cartes du joueur forment une paire, il a la possibilité de les séparer en deux mains distinctes, de miser le même montant sur chacune d'elles et de les jouer séparément ; c'est ce qu'on appelle « faire un split » (partager les cartes). Tout 21 obtenu après un split ne compte pas comme « Blackjack », puisqu'il n'a pas été réalisé avec les deux cartes d'origine. Le gain se limite donc au montant égal de la mise engagée (et non le paiement du Blackjack à 3 pour 2).

EXEMPLE DE SPLIT



3 LE TOUR DU CROUPIER

Le croupier est le dernier joueur à agir. Le croupier se sert deux cartes dès la première donne, la seconde carte étant face cachée. Il continue de jouer sa main comme tout joueur après le tour des joueurs.

Si le croupier fait Blackjack, il ramasse toutes les mises, y compris les partages et les doubles, à l'exception des joueurs ayant aussi un Blackjack.

Dans la plupart des casinos, le croupier doit continuer de tirer jusqu'à qu'il obtienne une valeur d'au moins 17, il restera alors. Si le croupier a un 17 souple (c'est à dire une main comportant un As pouvant être compté comme « 11 » et donc valoir 7 ou 17), la maison oblige généralement le croupier à rester. Cette règle



se nomme « stand soft 17 » ou S17. L'autre règle où la maison oblige le croupier à tirer sur un 17 souple se nomme « hit soft 17 » ou H17. Cette dernière offre un avantage additionnel à la maison.

Si le croupier saute, c'est-à-dire dépasse 21, tous les joueurs qui sont encore en lice gagnent. Sinon, les joueurs qui ont un

total supérieur à celui du croupier gagnent et les joueurs qui ont un total inférieur perdent. En cas d'égalité, la mise du joueur est remboursée (l'argent ne change pas de main).

Une fois que toutes les mains ont été payées ou que les mises ont été encaissées, une nouvelle donne peut avoir lieu.

THE · CYCLIST'S · FRIEND.

12/-  **12/-**

"I fear no tramp."

No Lady or Gentleman Rider should be without one.

This lovely little shooter has Six Chambers, Ebony Handle, Folding Trigger, and is heavily Plated with Silver.

3ins. in length; easily carried in watch-pocket. Packed complete, with 100 Cartridges, Free by Rail, 13/3.

T. W. CARRYER & Co., Ltd., Gun Factors, Newcastle, Staffordshire.

AFTER A HECTIC DAY

THAT'S THE TELEPHONE
— NO, IT'S THE DOORBELL
I'LL NEVER HAVE
DINNER ON TIME



Take
DR. MILES NERVINE

Broken rest last night, a little spat with Jim at breakfast, grease spilled on the dining room rug, telephone and door bell jangling every few minutes. But why go on? We all have our "off" days.

Dr. Miles Nervine brings soothing relief when you are Nervous, Irritable, Excitable, Sleepless or Restless. It has been making good in millions of American homes for nearly sixty years.

If you have never used Dr. Miles Nervine, try it. If you have, check up on your supply now. Be sure to read directions on package.

At your Drug Store in 25c and \$1.00 Bottles

DR. MILES LIQUID NERVINE



LORRAINE DIETRICH

5th avenue

New York

