



LE JEU



Voici une règle alternative pour simuler les jeux de cartes dans l'univers de James Bond. Cette règle consiste à simuler de réelles parties de cartes afin de bien capturer l'ambiance propre à un film de James Bond, tout en tenant compte de la Compétence Jeu des PJ.

En premier lieu, cette règle n'est applicable que si le nombre de joueur de cartes est égal au nombre de joueur autour de la table. Si par exemple les PJ jouent contre un PNJ interprété par le MJ, alors cette règle fonctionne ; si, par contre, la partie de carte réunit les PJ et de multiples PNJ interprété par le MJ, alors les règles du Livre des Règles s'appliquent.

Si les joueurs se trouvent donc à affronter un seul PNJ, le MJ devra demander au joueur s'il préfère simuler la partie de cartes, ou utiliser le système du Livre des Règles.

Le piège d'un tel système est qu'un joueur n'ayant pas la compétence Jeu préférera toujours simuler la partie de cartes (car il aura plus de chances de gagner qu'avec sa compétence) et que d'autres joueurs pourraient rechigner à faire augmenter cette compétence (à quoi bon, puisque nous jouons aux cartes ?). Pour pallier ces « pièges », le PJ qui préférera simuler la partie de cartes :

- ne gagnera aucun Point d'Héroïsme, s'il n'a pas la Compétence Jeu
- gagnera 1 Point d'Héroïsme, si son Niveau en Jeu est compris entre 1 et 5
- gagnera 2 Points d'Héroïsme, si son Niveau en Jeu est compris entre 6 et 10
- gagnera 3 Points d'Héroïsme, si son Niveau en Jeu est compris entre 11 et 14
- gagnera 4 Points d'Héroïsme, si son Niveau en Jeu est égal à 15

Il est entendu que si un PJ perd une main en simulant une partie de cartes, il pourra dépenser un Point d'Héroïsme pour la gagner automatiquement.

Règles du Baccarat et du Chemin de Fer

Le baccarat (ou baccara) est un jeu de cartes qui se joue dans les casinos avec plusieurs (6 ou 8 en général) jeux de 52 cartes rassemblées dans un sabot. Le but du jeu de baccarat est d'obtenir la main dont la valeur est la plus proche possible de 9. Les cartes numérotées de 1 à 9 valent le numéro indiqué. Les 10 et les figures (valets, dames et rois) valent 0. La valeur d'une main se calcule en additionnant la valeur des cartes et en retranchant 10 autant de fois que nécessaire pour obtenir un chiffre, entre 0 et 9. Une autre façon de calculer la valeur d'une main est d'additionner la valeur de chaque carte et de ne retenir que le dernier chiffre (des unités) de ce nombre. Une main valant 8 ou 9 est appelée un naturel.

Même si plusieurs joueurs peuvent disputer une partie simultanément à la même table, chacun joue seul contre le casino représenté par le croupier.

L'une des plus célèbres variantes du baccara est le chemin de fer, dont la principale spécificité est le fait que les rôles de joueur et de banquier soient tour à tour inversés.

Pour commencer la partie, le joueur dépose une mise ou plusieurs mises sur la table de jeu soit sur sa main, soit sur celle de la banque, soit sur la partie nulle. Puis deux cartes sont distribuées une à une au joueur puis à la banque.

Si le joueur et/ou le croupier ont obtenu un naturel, la partie s'arrête. On procède alors au paiement des mises.

Si ni le joueur ni le casino n'a un naturel, il est procédé à une distribution de cartes qui suit des règles très précises (ce n'est pas laissé au choix du joueur). Le joueur tire une carte si et seulement si sa main vaut 5 ou moins. Si le joueur reste (stand), sans tirer des cartes (donc avec une main valant 6 ou 7), et si la main du casino est inférieure ou égale à 5, le croupier tire une carte. Si le joueur a tiré une carte (draw), le casino obtient une troisième carte dans les cas suivants (et seulement ceux-ci) :

- sa main est inférieure ou égale à 2
- sa main vaut 3 et la troisième carte du joueur n'est pas un 8
- sa main vaut 4 et la troisième carte du joueur ne vaut pas 0, 1, 8 ou 9
- sa main vaut 5 et la troisième carte du joueur vaut 4, 5, 6 ou 7
- sa main vaut 6 et la troisième carte du joueur est un 6 ou un 7

Dans les autres cas (si ça main vaut 7) la banque ne reçoit pas de troisième carte. Les mains sont réévaluées. Les paris sont payés.

Règles du Black Jack

La partie oppose tous les joueurs contre la banque. Le but est de battre le croupier sans dépasser 21. Dès qu'un joueur fait plus que 21, on dit qu'il « saute » ou qu'il « crève » et il perd sa mise initiale. La valeur des cartes est établie comme suit :

- de 2 à 10 → valeur nominale de la carte
- chaque figure, surnommée "bûche" → 10 points
- l'As → 1 ou 11 (au choix)

Un Blackjack est composé d'un As et d'une « buche » (carte ayant pour valeur 10, donc 10, J, Q ou K). Cependant, si le joueur atteint le point 21 en 3 cartes ou plus on compte le point 21 et non pas Blackjack; de même lorsque le joueur sépare deux as et qu'il reçoit une buche pour l'un d'eux.

Au début de la partie le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur et tire une carte face visible également pour lui. Il tire ensuite pour chacun une seconde carte face visible et tire une seconde carte face cachée pour lui au Blackjack américain. Au blackjack européen, le croupier tire sa seconde carte après le tour de jeu des joueurs.

Puis il demande au premier joueur de la table (joueur situé à sa gauche) l'option qu'il désire choisir. Si le joueur veut une carte, il doit l'annoncer en disant « Carte ! ». Le joueur peut demander autant de cartes qu'il le souhaite pour approcher la valeur sans la dépasser. Si après le tirage d'une carte, il a dépassé 21, il perd sa mise et le croupier passe au joueur suivant. S'il décide de s'arrêter, en disant « Je reste », le croupier passe également au joueur suivant.

Le croupier répète cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs soient servis.

Ensuite, il joue pour lui selon une règle simple et codifiée : « La banque tire à 16, reste à 17 ». Ainsi, le croupier tire des cartes jusqu'à atteindre un nombre compris entre 17 et 21 que l'on appelle un point. S'il fait plus de 21, tous les joueurs restants gagnent mais s'il fait son point, seuls gagnent ceux ayant un point supérieur au sien (sans avoir sauté). Dans cette situation, le joueur remporte l'équivalent de sa mise. En cas d'égalité le joueur garde sa mise mais n'empêche rien en plus. À noter que le blackjack (une bûche et un as en deux cartes) est plus fort que 21 fait en ayant tiré plus de deux cartes: Si un joueur fait blackjack et que le banquier fait 21 en 3 cartes ou plus, le joueur fait blackjack et remporte une fois et demie sa mise. Le banquier lui gagne contre tous les joueurs ayant 20 ou moins. Réciproquement si la banque a un as et une figure, elle gagne contre tout joueur ayant

21 en ayant tiré plus de deux cartes. Dans ce cas, si un joueur fait également blackjack, il peut récupérer sa mise mais n'est pas payé, le jeu étant à égalité.

Ces règles simples ne sont contrariées que par quatre cas particuliers :

- **L'assurance.** Si la première carte du croupier est un As, un joueur a la possibilité de s'assurer contre son Blackjack. Pour cela, le joueur paye la moitié de sa mise initiale. Si le croupier fait Blackjack, le joueur perd sa mise mais se voit payer l'assurance en double (donc bénéfice 0, perte 0). Si le croupier ne fait pas Blackjack, deux situations sont possibles : premièrement, le joueur gagne ; il perd son assurance mais empoche l'équivalent de sa mise initiale (bénéfice net : 1/2 fois la mise initiale). Deuxièmement, le joueur perd ; il perd alors l'assurance ainsi que sa mise (perte : 1,5 fois la mise initiale). Il peut bien sûr Tirer/Doubler/Séparer après avoir pris l'assurance. S'il sépare ou double il devra reverser l'assurance au titre du second jeu.
- **Le split.** Lorsqu'un joueur obtient deux cartes de même valeur, il lui est possible de séparer ces deux cartes afin de jouer avec deux jeux. Pour cela, il doit ajouter la même mise que celle qu'il a jouée au départ. Une fois les jeux séparés, le joueur joue chaque main de la même façon qu'une main simple. S'il gagne sur les deux jeux, il aura fait d'une pierre deux coups (deux gains en un coup). Si le joueur perd sur un jeu, il ne gagne pas mais ne perd rien. Enfin, s'il perd sur les deux jeux, il aura perdu deux fois en un coup. Si suite à une séparation, le joueur obtient une troisième carte de même valeur (sur le premier ou deuxième tableau) il peut à nouveau les séparer et ainsi jouer sur 3 tableaux. En France, cette règle est cependant au bon vouloir des casinos (certains autorisent deux jeux maximum, d'autres trois jeux maximum).

Une règle particulière concerne la séparation de deux as : dans la majorité des casinos, en séparant deux as, le joueur ne peut plus recevoir qu'une carte pour chacun des tableaux et ne pourra pas spliter à nouveau s'il reçoit un troisième as.

Précision importante: le blackjack n'est pas possible en ayant splité : un joueur qui split deux as et reçoit deux bûches aura deux 21, mais pas deux blackjack, celui-ci devant être réalisé dès les deux premières cartes. Il s'en suit pour l'exemple que le joueur ayant séparé deux as et recevant deux bûches perd tout contre un as et une figure à la banque.

- **Doubler.** Après avoir reçu deux cartes, le joueur peut choisir de doubler sa mise à la seule condition de ne recevoir qu'une carte après cela. Exemple : après la donne, j'ai 11 (8 et 3). Le croupier a une carte faible, 6 par exemple. Je choisis alors de doubler ma mise. L'espoir est de recevoir une bûche pour obtenir le point 21 alors que le croupier a peu de chances de faire de même. Il est tout-à-fait possible de doubler après avoir séparé.

En France, jusqu'en 2007, il n'était possible de doubler que si le score des deux premières cartes était 9, 10 ou 11. Cette règle a été abolie², et il est désormais possible de doubler avec n'importe quel score au blackjack joué dans les casinos français.

Au Blackjack américain, le joueur double face cachée (*doubling down*), c'est-à-dire que la carte qu'il reçoit après avoir doublé lui est distribuée face cachée. Il ne la voit qu'une fois le jeu du croupier terminé.

- **Abandonner.** Une règle qui n'est pas universellement admise, mais néanmoins prévue par la législation française et appliquée par certains casinos. Après avoir reçu ses deux premières cartes et constatant une carte dangereuse à la banque, un joueur peut décider d'abandonner immédiatement: la banque récupère alors la moitié de sa mise.

Règles du Poker 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 blind et le second la grosse blind. La petite blind vaut généralement la moitié de la grosse blind. 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 : ce joueur peut 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 blind et le dernier joueur à parler au premier tour d'enchère est la grosse blind 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 checker (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 commence. 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.

Les Combinaisons :



CARTE FORTE



PAIRE



DEUX PAIRES



BRELAN



QUINTE



COULEUR



FULL



CARRÉ



QUINTE FLUSH



QUINTE FLUSH ROYALE