

7-Card Stud et 7-Card Stud Hi-Lo

Historique de l'une des variantes du poker les plus prisées, le Stud Seven

Quand on s'attache de plus près aux différentes explications relatives à l'origine du Stud Seven Poker, différentes versions sont mises en avant suivant les époques et les pays supposés avoir été le berceau du Stud Seven. Toutefois, il semblerait que le Stud Seven Poker résulte d'un mélange de genres et de l'évolution du poker au cours de l'histoire.

Dans ce jeu, tout joueur peut aussi avoir recours aux annonces erronées pour faire valoir les cartes qu'il a en main. Cette particularité fait penser aussi à un jeu anglais appelé "bragg", qui se jouait avec trois cartes en main. Mais la première partie de poker officiellement recensée a eu lieu à la Nouvelle Orléans en 1829 avec un ensemble de 20 cartes comprenant les cartes ayant une valeur égale ou supérieure à 10 points. Ces cartes étaient représentées par les "10" de chaque couleur, les 4 valets, les 4 dames, les 4 rois et les 4 as.

Les caractéristiques du poker

Le but de chaque joueur est de former la meilleure combinaison de 5 cartes avec les cartes qui sont distribuées au cours de la partie. Jouée pour la première fois sur les bateaux naviguant sur le fleuve Mississippi, la variante de poker se jouant à 52 cartes a été le jeu de prédilection des tricheurs professionnels de tout acabit. Ces individus étaient à l'affût des joueurs amateurs pour les attirer à leurs tables de jeu et ainsi les battre aux cartes pour les dépouiller de leur argent. Cette situation a d'ailleurs été décriée par l'écrivain Jonathan H. Green dans son ouvrage sur "les tricheries au jeu de cartes".

Le seven card stud poker

Le Stud Poker a été inventé pendant la guerre civile en Amérique du Nord. Mais, d'autres affirment que ce serait plutôt les cowboys de l'Indiana, de l'Illinois et de l'Ohio qui ont inventé ce jeu. En tout cas, il se jouait avec une main de 5 cartes depuis 1864 et on n'a jamais su qui a introduit le Stud

poker à 7 cartes, mais on sait seulement que cette variante est apparue peu après. A l'évidence, le fait de disposer davantage de cartes en main augmente considérablement la probabilité pour chaque joueur de former une combinaison de forte valeur.

Généralités sur le 7-Card Stud et sur le 7-Card Stud Hi-Lo

Le 7-Card Stud est un stud à sept cartes joué le plus souvent en cash-game. Les deux premières cartes ainsi que la septième distribuées à chaque joueur sont fermées, les quatre autres sont ouvertes. Un coup comporte cinq tours d'enchères.

Le 7-Card Stud, classique ou dans sa forme Hi-Lo (également appelée 7-Card Stud Eight-or-Better), est un jeu très populaire, particulièrement aux États-Unis. Il est principalement joué en cash-game, et assez peu en tournoi, hormis deux de ses variantes jouées en HORSE (qui se joue alternativement en *Hold'Em*, en *Omaha*, en *Razz*, en *7-Card Stud*, et en *7-Card Stud Eight-or-Better*). Sa maîtrise nécessite une très bonne mémoire et, puisqu'il est **principalement joué en Limit**, une capacité de calcul mental aiguisée. Le plus cher des tournois des Worlds Series Of Poker (l'inscription coûte la bagatelle de 50 000\$) est joué en HORSE.

Populaire, disais-je, tant et si bien que le célèbre film "**Les Joueurs**" (en version originale "**Rounders**") en fait la variante la plus jouée par les deux héros, interprétés par *Matt Damon* (dans le rôle de *Mike McDermott*) et *Edward Norton* (dans celui de *Lester "l'asticot" Murphy*). Notamment dans une scène mémorable où les deux lascars trichent dans un bar au cours d'une partie privée entre policiers amateurs, et finissent par se faire défigurer à coups de poings...

Au 7-Card Stud, le joueur avec la meilleure main à l'abattage remporte le pot. Dans la forme Hi-Lo, le pot final est partagé entre le joueur ayant la meilleure main et celui ayant la main la plus basse (il est bien écrit basse, pas faible).

Le système de mises du 7-Card Stud : antes et bring-in

Comme je vous le disais, le 7-Card Stud est principalement joué en Limit. Dans ce système de mises, chaque joueur doit payer une ante. Ensuite, deux cartes fermées et une carte ouverte sont distribuées à chaque joueur.

Il est alors temps de déterminer qui commence les hostilités. **Le joueur ayant la carte ouverte la plus faible s'acquitte du montant du bring-in** (ou du double, s'il le souhaite). Les joueurs parlent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans une partie en 10\$/20\$ ante 1\$, le bring-in vaut 5\$ (la moitié de 10\$).



Qui paie le bring-in en cas d'égalité ?

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour l'élection de la carte la plus basse,

on se réfère alors à la hiérarchie des quatre couleurs :

pique, cœur, carreau et trèfle (ici en ordre décroissant de force).

Par exemple, si un joueur a ouvert **3♥** et un autre **3♣**,

alors c'est le joueur avec **3♣** qui doit payer le Bring-In

(ou le double, s'il le souhaite).

Déroulement d'un coup en 7-Card Stud

Prenons l'exemple d'une partie de 7-Card Stud en **10\$/20\$ ante 1\$**.

- **Les joueurs paient les antes.** Chaque joueur mise 1\$.
- **Distribution des cartes.** Chaque joueur reçoit **deux cartes fermées et une carte ouverte**. Les cartes sont distribuées une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur commence par le joueur à sa gauche et se sert donc en dernier.



votre main de départ (*vos adversaires ne voient que* )

- **Premier tour d'enchères.** L'action débute avec le joueur qui possède la carte ouverte la plus faible (la vôtre est un neuf). Il est obligé de miser : au moins le bring-in de 5\$, ou le double (10\$) s'il le souhaite. Le tour d'enchères continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Deuxième carte ouverte (fourth street).** Le donneur brûle une carte et donne une carte ouverte supplémentaire à tous les joueurs.



4th street (ouverte)



Cas particulier

Si un joueur expose une paire ouverte à la fourth street, alors le joueur qui a la parole en premier peut miser 20\$ s'il le souhaite.

Il a donc le choix entre : checker, miser 10\$ et miser 20\$.

- **Deuxième tour d'enchères.** Le joueur ayant la **plus forte combinaison avec ses deux cartes ouvertes** a la parole. Il peut check ou miser 10\$. Puisqu'une paire est visible, il peut miser 20\$ au lieu de 10\$ s'il le souhaite.

- **Troisième carte ouverte (fifth street).** Le donneur brûle une autre carte et donne une carte ouverte supplémentaire à tous les joueurs.



5th street (ouverte)



Tout augmente

En commençant à la fifth street et jusqu'à la fin du coup, la mise est 20\$.

- **Troisième tour d'enchères.** Le premier joueur à parler est celui qui a la meilleure combinaison ouverte (avec ses trois cartes exposées). La mise est 20\$ (qu'un joueur expose une paire ou non).

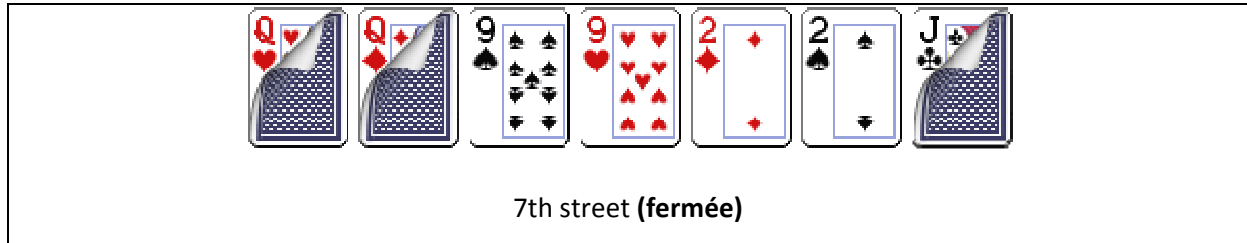
- **Quatrième carte ouverte (sixth street).** Le donneur brûle une autre carte et donne une carte ouverte à tous les joueurs.



6th street (ouverte)

- **Quatrième tour d'enchères.** Le premier joueur à parler est celui qui a la meilleure combinaison ouverte (vous avez une double paire neuf-deux). La mise est 20\$ (qu'un joueur expose une paire ou non).

- **Dernière carte *fermée* (seventhstreet).** Le donneur brûle une dernière carte et donne une carte **fermée** à tous les joueurs.



Et s'il manque des cartes ?

Il peut arriver qu'avant de distribuer la septième carte aux joueurs encore en course, le donneur se rende compte qu'il n'en reste pas assez dans le paquet. Dans ce cas, **il distribue une carte communautaire face visible, au centre de la table**. Cette carte fait partie de la main de tous les joueurs.

- **Dernier tour d'enchères.** Le premier joueur à parler est celui qui a la meilleure combinaison ouverte (vous avez une double paire neuf-deux). La mise est 20\$ (qu'un joueur expose une paire ou non).
- **Abattage (*showdown*).** Les joueurs encore en lice montrent leur main. Le dernier joueur à avoir misé ou relancé (l'agresseur, donc), doit montrer ses cartes le premier. La meilleure combinaison gagne le pot.

Votre main est (double paire dame-neuf kicker valet).



Les deux, ça ne sert à rien

Notez que votre troisième paire est inutile. Elle n'est pas incluse dans votre main abattue (qui, comme toute main de poker qui se respecte (sauf pour Badugi le rebelle), se compose de cinq cartes).

Sélectionnez vos mains de départ

La **décision la plus importante** que vous allez prendre au 7-Card Stud est celle de **jouer ou non votre main de départ**. Certains mains (les paires, par exemple) sont meilleures contre peu d'adversaires, d'autres (comme les gros tirages) préfèrent les pots plus fréquentés.

Il vous appartient de trouver les bonnes situations.



Misez et relancez avec vos bonnes mains

Lorsque vous avez une bonne main, **vous ne devez pas laisser de carte gratuite** à vos adversaires. C'est pourquoi vous devez, dans ce cas, continuer d'attaquer en misant ou en relançant. **Le 7-Card Stud est un jeu qui punit sur le long terme les chasseurs**, ceux qui paient encore et toujours avec de faibles tirages pour essayer d'obtenir une quinte ou une couleur. **Laissez-leur l'occasion de s'entraîner au call and pray** -suivre et prier (pour que le tirage rentre)- quand vous savez que votre main est la meilleure, ou qu'elle a de bonnes chances de l'être.



L'importance du vol des antes

Le vol des antes au 7-Card Stud est **crucial**. Outre le fait qu'il est très rentable de voler les antes, cette agressivité va rajouter à la confusion lorsque vous aurez réellement un très bon jeu de départ.

Avoir montré de la force en début de coup vous permettra plus tard de représenter une grosse paire, si  ou  vient s'ajouter à votre tableau dès la quatrième carte (12% du temps).

En bref, volez sans modération.

Exercez votre mémoire

Vous devez avoir une **bonne mémoire visuelle** et **mémoriser les cartes vues dans les tableaux adverses**.

Elles vous indiqueront avec l'expérience la nature des mains adverses et vous aideront à savoir si un adversaire est servi avec une paire moyenne ou bien s'il est sur un tirage ventral.

Avant de devenir un Rain Man du 7-Card Stud, **entraînez-vous à repérer les cartes ouvertes** qui diminuent vos chances de toucher votre tirage (ou les tirages probables de vos adversaires) ou plus généralement **qui diminuent vos chances d'améliorer votre main**. Cela vous évitera de suivre avec de trop faibles chances de le compléter.

Un exemple : vous avez une paire de dix fermés et un de vos adversaire a un dix ouvert. Cela réduit presque à néant d'obtenir un brelan de dix, ou un full aux dix. De même, si trois cœurs sont visibles ou ont été défaussés et que vous cherchiez à compléter une couleur à cœur, renoncez-y avant que cela ne vous coûte trop.

Jouez le joueur

Probablement encore plus que dans les autres variantes, **il va falloir vous intéresser de près à vos adversaires** pour savoir :

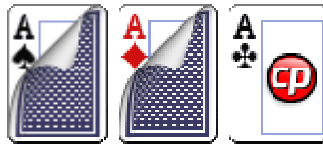
- s'ils jouent des mains de départ exotiques
- s'ils tendent à se coucher facilement à partir de la cinquième carte
- s'ils s'accrochent jusqu'à la fin

Pour résumer, **il faut cataloguer vos adversaires au mieux**. Entre autres, distinguer et jouer différemment selon que votre adversaire est bluffable (auquel cas il vous faudra adopter le tactique "mitrailleuse : miser, miser, relancer, et relancer encore, et encore... et encore), ou qu'il s'accroche comme un morpion à tous ses tirages (auquel cas vous devrez ne miser que lorsque votre main sera très forte, afin d'augmenter au maximum la taille du pot et ainsi de rentabiliser au mieux votre bombe).

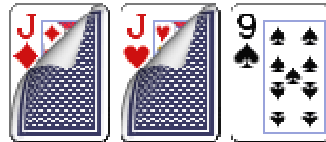
Ne tiltez pas

De l'avis de nombreux experts en la matière, **le 7-Card Stud est la variante la plus tiltante au monde**. En effet, il n'est pas rare que votre tirage quinte+tirage couleur se réduise après la seventh street à une simple hauteur as. Gardez alors votre sang-froid et continuez de jouer sérieusement, en sélectionnant de manière toujours aussi drastique vos mains de départ.

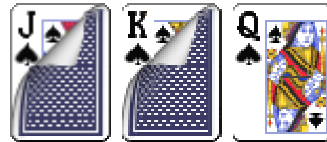
Les meilleures mains de départ au 7-Card Stud



- Les brelans. Par exemple (évidemment)

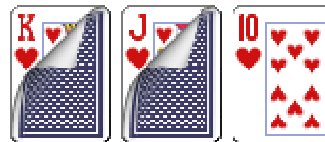


- Les grosses paires cachées. Par exemple



- Les gros connecteurs assortis. Par exemple

- Les paires moyennes 88, 99, TT, fermées ou non



- Les semi-connecteurs moyens assortis. Par exemple

Toutes ces mains sont de bonnes mains de départ au 7-Card Stud.