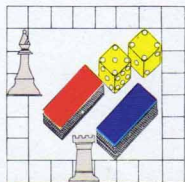
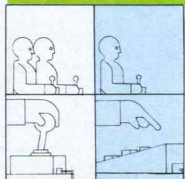


JEU DE SOCIÉTÉ



TENSIONS : Sexe, bluff et Vidéo Poker!



Tensions, l'Ouest, le vrai. Ce poker d'enfer vous transporte dans l'arrière-salle d'un saloon au temps mythique de la conquête. Violence, suspense, dollars et érotisme garantis.

Pierre Grumberg



Bercé par le hoquet du piano mécanique, le tripot se noie dans l'épaisse fumée des cigarrillos. Assise en face de moi à la table de jeu, le décolleté plongeant sous le tapis vert, Paula, vamp décolorée et défraîchie, le sourire bloqué sous le rouge à lèvres. A ma gauche, Aldo, moustache à l'italienne, favoris jusqu'au menton, le nez brisé par le ring ou un tomahawk. A ma droite, Boss, chapeau mou, sourcils arqués et gueule carrée, un rictus coincé sur les pommettes. Les dollars sont sur la table et l'artillerie dessous. La ferme familiale risque d'être rachetée par l'un de ces gros propriétaires de bétail. Le seul moyen de l'empêcher d'enlever nos barbelés sur notre prairie (derrière lequel grandit le potager de Maman), c'est de gagner beaucoup d'argent. J'oserais dire «un max de blé». Pour cela, il existe une seule possibilité : gagner au poker.

La partie peut commencer

Tensions, vous l'avez deviné, est un jeu de poker graphique, mais il ajoute à l'attrait des dollars celui d'un striptease qui décuplera votre volonté de gagner mais dont nous garderons le détail (donc le meilleur) pour la fin... (NDLR. un strip-tease sur CPC, mouais, il n'y a que ceux de MicroNews que ça affole !) Attention l'ordinateur est un partenaire coriace qui n'hésite pas à vous bluffer, s'il n'a pas tiré les bonnes cartes. La belle ne se déshabille que pour les gagnants : poker, ton univers est impitoyable ! Il va donc falloir se battre dans une ambiance style Las Vegas. Le choix d'une partie standard (conseillée pour commencer) vous met en face de Paula, d'Aldo et de Boss; vous êtes donc le quatrième. Le jeu sera de 52 cartes, avec une cave initiale (votre for-

tune de départ) de 100 (dollars, évidemment) et un blind (mise initiale en aveugle) de 1\$ (vous pouvez choisir d'autres valeurs avec les options et même augmenter la vitesse et la difficulté du jeu, débutant s'abstenir). L'ordinateur vous distribue vos cartes et, là, il vaut mieux savoir jouer au poker car ni cette garce de Paula, ni Aldo et surtout pas Boss ne vont vous faire de cadeau. Avant même d'avoir vu votre jeu, vous allez donc miser (voici l'aveugle) : enfin, l'ordinateur se charge de vous faire payer votre dû. La partie supérieure de l'écran affiche le trombinoscope de vos adversaires, la moitié inférieure montre la table de jeu, en vue plongeante. C'est la distribution des cartes, cinq pour chaque joueur. Les vôtres apparaissent à l'écran, celles de vos adversaires restent cachées et pour les voir, il faudra accepter leurs conditions... et payer.

La valeur des cartes

La valeur des cartes est classique, dans l'ordre croissant : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as. Il y a neuf combinaisons possibles, soit dans un ordre croissant :

- la carte isolée : votre jeu n'a pas de combinaison, sa valeur est celle de la plus forte carte (par exemple, dans le meilleur des cas, un as) ;
- la paire : deux cartes de même valeur (ex. : deux dames) ;
- deux paires (ex. deux valets et deux 5) ;
- le brelan : trois cartes de même valeur (trois as) ;
- la quinte : cinq cartes qui se suivent, la couleur n'intervient pas (10, valet, dame, roi, as) ;
- la couleur (ou flush) : cinq cartes de



La partie est déjà commencée



Que miser avec une couleur?

la même couleur (sans suite). Par exemple, cinq coeurs. La hiérarchie dépend de la plus forte carte (couleur à l'as ou couleur à la dame) ;

— le full : un brelan plus une paire (trois 5 et deux dames) ;

— le carré : quatre cartes de même valeur (quatre 8 ou quatre as, le fameux carré d'as, sorti de la manche, en général) ;

— la quinte flush : le fin du fin, cinq cartes de la même couleur qui se suivent (8, 9, 10, valet, dame, le tout à coeur).

Enchères et bluff

Evidemment, l'ordinateur vient de distribuer vos cartes et vous n'avez pas de quinte flush mais au mieux une paire (en gros une chance sur deux avec 52 cartes d'avoir une paire directement servie). Ça suffit parfois pour gagner très gros (un strip-tease, par exemple...). Si c'est vous qui avez distribué les cartes (vous êtes le donneur), c'est à Aldo de parler en premier : il peut soit passer (mais il a l'avantage, et il est le seul à pouvoir revenir en jeu si quelqu'un mise après lui). Dans ce cas, à sa place l'ordinateur inscrit « parole ». S'il ne passe pas, il mise (il ouvre).

Bluffer c'est aussi jouer !



Les joueurs suivants (dont vous êtes) doivent alors :

— passer : ils sont définitivement hors du coup (ils se couchent et perdent leur mise initiale, le blind, sans avoir joué) ;

— égaliser la mise : mettre autant que le premier qui a misé (impossible de mettre moins, votre ordinateur vous le rappellera en cas d'erreur...) ;

— relancer : c'est-à-dire mettre une mise supérieure. Les autres joueurs doivent alors égaliser ou se coucher. Les enchères sont finies lorsque tous les joueurs ont, soit passé (et perdu leurs mises...), soit égalisé la plus haute enchère. Vos cartes se trouvent pendant ces moments cruciaux en rappel aux bas de l'écran pour que vous misiez en conséquence (ou en bluffant, mais en connaissance).

Cartes !

L'ordinateur gère les mises ou les abandons de vos partenaires. Ceux qui restent en jeu, (vous en êtes sûrement) peuvent écarter une ou plusieurs cartes et en recevoir de nouvelles pour tenter d'améliorer leur jeu. Avec la barre d'espace, vous sélectionnez alors les cartes à conserver (toutes si vous avez une quinte flush servie !!!). Avec la touche Return, vous désignez celles que vous voulez changer (pas plus de quatre et seulement si aucun joueur n'a changé quatre cartes avant vous, c'est la règle et l'ordinateur est intraitable). Les cartes ont été changées : s'il n'y a pas d'amélioration, il faudra faire avec. Les enchères reprennent. Si un joueur fait une enchère qui n'est égalisée par personne, il remporte tout, même les mises du premier tour, sans avoir à montrer ses cartes

(l'ordinateur ne l'acceptera pas). Si l'enchère est égalisée par un ou plusieurs joueurs, chacun montre ses cartes et c'est le plus fort qui gagne. Pour gagner, il faut avoir de la chance, connaître quelques règles de probabilités et faire preuve de psychologie. Observez bien vos adversaires, leur tête d'affreux changeant : grimaces et sourires sont autant d'indications dont vous devez tenir compte, mais gare au bluff !

Psychologie et probabilités

La psychologie étant un art difficile et assez peu fiable, retenir donc les règles élémentaires de probabilités du poker. Vous avez 4 chances sur 10 d'avoir au moins une paire. Avec deux 6, vous avez 3,5 chances sur 10 d'être le meilleur (avant d'avoir changé des cartes) et avec deux as, presque 8 chances sur 10. Si vous avez deux paires, il faut donc relancer à l'entrée puis-que vous avez de fortes chances d'être le plus fort et il faut le faire payer ; ensuite à la sortie, vous risquez de ne plus l'être : votre jeu est difficile à améliorer. Il faut donc décourager vos adversaires, les faire se coucher. Lors

Un moment de réflexion...



MEMENTO

OPTIONS	:	< barre espace >
VALIDER	:	touche < enter >
GARDER UNE CARTE	:	< barre espace >
CHANGEMENT DE CARTE	:	touche < enter >
ENCHERES	:	
COUCHE OU PAROLE	:	
EN DEBUT DE TOUR	:	< barre d'espace >
SUIVI OU PAROLE	:	
EN DEBUT DE TOUR	:	touche < enter >
MISE	:	< chiffre + enter >
RECOMMENCER	:	< autre touche >
ALERTE SORTIE	:	
RAPIDE DU STRIP	:	touche < esc >
VOIR LE JEU	:	< touches fléchées >

du tirage, observez bien le nombre de cartes que changent vos adversaires : si l'un se déclare servi, méfiance, cela cache soit un très gros bluff ou plus vraisemblablement un très gros jeu. L'ordinateur n'est pas un débutant et c'est vraisemblablement la seconde solution qui est la bonne. Pour réussir un bluff, il ne faut pas se dire «Je vais bluffer» mais s'auto-persuader de sa force agir en conséquence avec la ferme volonté de réussir.

L'art du bluff

Voici pour vous une leçon de bluff avec ses nuances et ses subtilités. Quatre états d'esprit concourent à votre réussite :

— le bluff pur : vous n'avez rien, vous n'arrivez à rien mais vous faites comme si vous aviez un très beau jeu (brelan d'as, par exemple).

— Le semi-bluff. Vous avez un jeu faible, mais pas désespéré. Vous jouez le coup, comme si votre jeu était déjà fort. Si le bluff ne passe pas à l'entrée, il reste la possibilité de le poursuivre à la sortie ou de devenir le meilleur et de ne plus avoir besoin de bluffer. Ce cas est idéal surtout si vos adversaires sentent que vous avez bluffé à l'entrée et croient que vous continuez.

— Le bluff de situation. On attaque un coup en se croyant le plus fort et on réalise que ce n'est pas le cas. Par exemple, quelqu'un derrière vous suit sans hésiter la relance que vous venez de faire avec deux petites paires. Il y a de quoi s'inquiéter. Vous pouvez vous déclarer servi au tirage ou tirer une

carte et relancer pour faire croire à un gros brelan de départ.

— Le bluff à l'amélioration. Vous avez suivi pour améliorer votre jeu. Ça n'a pas marché, vous relancez fortement pour faire se coucher vos adversaires... Si avec ces conseils, vous ne devenez pas le plus judicieux bluffer du monde... Mais attention, le bluff est parfois dangereux et le principal est de savoir évaluer son jeu.

elle commence à marcher — vers vous sûrement, langoureuse. Moment insoutenable... Alerte rouge ! Maman arrive, sa botte de carottes fraîchement déterrées à la main. Vite, Escape comme si de rien n'était. «Mais tu comprends, Maman, je travaille pour la famille...»

Le poker : un jeu français

Un débardeur qu'elle laisse chuter...

Bravo ! Vous venez de réussir un bluff magnifique remportant une mise colossale que vous avez habilement fait monter : vos poches débordent de dollars. Tout à coup, les lumières s'éteignent, le piano mécanique change de tempo, sur la scène dans une tache de lumière, la voilà, c'est elle !!! De dos, de longues jambes gainées dans un colant noir. Les épaules à peine cachées par un débardeur qu'elle laisse doucement — si doucement !!! — chuter sur la cambure magnifique de ses reins,

Le poker n'est pas né lors de la conquête de l'Ouest ou à Chigago. Ses principes semblent venir d'un jeu persan, qui se jouait déjà il y a trois mille ans. Il fut introduit en Europe par les croisés et se développa en Italie et en France où il donna naissance à des jeux comme la Bouillotte ou le Brelan. Ce sont les colons français de Louisiane qui ont introduit ce virus sous sa forme moderne aux Etats-Unis. Son histoire se confond alors avec celle de la conquête de l'Ouest. Maintenant, vous avez toutes les cartes en main. Misez, bluffez, relancez et... gagnez !

Voilà qui est intéressant !



Avec une paire risquons le tout !



Jusqu'où s'arrêtera-t-elle ?

