



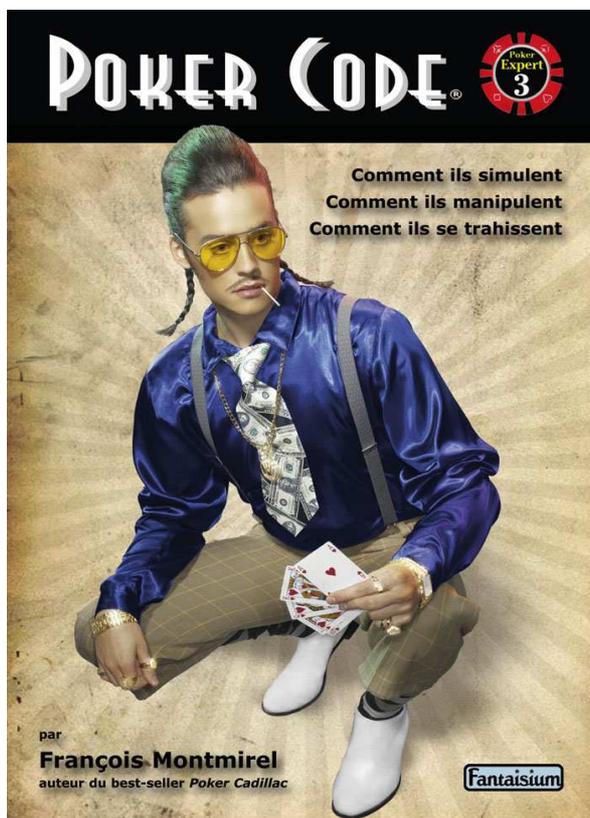
Collection « Poker Expert » (n°3) - Sous la direction de François Montmirel

Parution 30 novembre 2007

Poker Code

par François Montmirel

***Comment ils simulent
Comment ils manipulent
Comment ils se trahissent***



« 70% du succès au poker viennent de la lecture des joueurs et 30% viennent de la lecture des cartes. »

(Phil Hellmuth, 11 titres mondiaux WSOP)

Le sujet *Poker Code* traite de la question de la gestuelle des joueurs de poker. Suivant les gestes qu'un joueur fait à la table, l'adversaire peut deviner s'il bluffe ou s'il a un gros jeu.

Depuis le boom du poker au début du III^e millénaire, les adversaires de tous les horizons et de tous les styles se multiplient dans les tournois.

Pour gagner, le joueur ne peut plus se limiter à ses seules technicité, intuition, expérience et chance. Il doit étendre son champ de compétences vers la divination de l'adversaire, ce qu'on appelle en poker la lecture.

Poker Code révèle le secret de la gestuelle des joueurs, ces postures et ces tics qui trahissent la pensée des adversaires. Avec *Poker Code*, vous saurez s'il dissimule, s'il manipule... et comment il se trahit. Avec *Poker Code*, vous répondrez enfin à cette question cruciale qui taraude tous les pokermen de la planète :

QU'A-T-IL ?

L'auteur François Montmirel est expert du poker et reconnu comme tel depuis son premier livre, sorti en 1984. Il en a écrit et traduit une vingtaine d'autres depuis, dont *Poker pour les nuls* et *Poker Cadillac*. Il a été consultant pour le film *Casino Royale* (James Bond). Titulaire de deux titres internationaux, il dispense des cours de poker depuis 2005. Son blog est le plus visité en matière de poker francophone : www.over-pair.com. Il s'est entouré de spécialistes pour créer *Poker Code*.

Le contenu

400 photos couleur

512 pages

33 chapitres

Un « Quizz » de 40 photos réelles

Par l'auteur de « *Poker Cadillac* », 25.000 exemplaires, le best-seller toutes catégories de la littérature du poker.

Argumentaire

- **Poker Code** est la suite de *Poker Cadillac* : même profondeur, même auteur, même utilisation de l'iconographie, mais propos plus poussé.
- **Poker Code** est le premier livre en français sur le sujet fascinant de la communication non-verbale au poker.

Pour Mesdames et Messieurs les représentants :

Ce livre traite de la « Communication non-verbale » et comporte une section théorique d'une centaine de pages. A ce titre, il peut intéresser des responsables du rayon « Sciences Humaines ».

Titre : **Poker Code**

Auteur : François Montmirel

Entièrement en couleur. Plus de 400 photos.

Publié en partenariat avec Winamax.net.

Ouvrage recommandé par l'EFP (Ecole Française de Poker)

ISBN : 978-2-917425-00-8

Format : 17 x 24 cm - 512 pages

Prix public : 50 euros

Table des matières

Niveau 0 : Le facteur adversaire

- 1. Qu'est-ce qu'un adversaire ?**
- 2. L'adversaire comme facteur de décision**
- 3. La typologie des adversaires**

Niveau 1 : La lecture personnelle globale

- 4. La communication non verbale**
- 5. Ce qu'est une personne et comment elle le révèle**
- 6. Ce que ressent une personne et comment elle le révèle**
- 7. Ce qu'échange une personne et les conséquences**
- 8. La table de poker comme théâtre d'observation**
- 9. Exercez-vous à l'étalonnage**
- 10. La lecture globale dans le poker**
- 11. La communication des tells**

Niveau 2 : La lecture gestuelle, ou "tells"

- 12. Devenez « chasseur de tells »**
- 13. Temps faibles et temps forts**
- 14. Les 13 lois sacro-saintes des tells**
- 15. Les signes corporels**
- 16. Les accessoires**
- 17. Posturama : le modèle O-I-C-A**
- 18. Posturama : 14 postures d'observation**
- 19. Posturama : 18 postures d'indécision**
- 20. Posturama : 17 postures de crainte**
- 21. Posturama : 19 postures d'assurance**
- 22. Posturama : 12 postures diverses**
- 23. Tellorama : 20 séquences de force**
- 24. Tellorama : 12 séquences faiblesse ou bluff**
- 25. Comment ne pas émettre de tells**
- 26. Comment rentabiliser les tells adverses**
- 27. Les joueuses auront la peau des joueurs**

Niveau 3. La manipulation de l'adversaire

- 28. Tells, faux-tells et manipulation**
- 29. Exemples de manipulations**
- 30. Manipulorama : 13 manipulations de base**
- 31. Manipulorama : 14 manipulations de pointe**
- 32. La manipulation verbale**
- 33. Les limites à la manipulation**

Quizz : Tell paire... tell vice
40 photos véridiques à décoder

Bonus : Les tells sur internet

Quizz : solutions

Bibliographie

Les modèles (équipes Brésil et Paris)

Liste des tells par catégories

Liste des tells par ordre alphabétique

Lexique

Hiérarchie des combinaisons