

Il est important de comprendre que quand les résultats sont les mêmes quand votre adversaire suit et quand il passe, votre gain moyen sera le même *quelle que soit la manière dont votre adversaire combine les fois où il suit et les fois où il passe*.

Exemple. Reprenons le premier exemple de la stratégie optimum de bluff, où six cartes me font ouvrir à \$100 en bluff et où 18 cartes me font ouvrir à \$100 avec la main gagnante. Je garderai une moyenne de gain de \$600 tous les 42 coups, que l'adversaire suive 12 fois et passe 12 fois, qu'il suive six fois et passe 18 fois, et ainsi de suite. L'incapacité du joueur à trouver une réponse qui réduise son désavantage est la clé des problèmes de la théorie des jeux, quoique la plupart des livres qui traitent de la théorie des jeux ne présentent pas cela sous cette forme.

Il est aussi possible de décrire le bluff "façon théorie des jeux" en termes de pourcentages.

Exemple. Supposons que vous ayez une probabilité de 25% de toucher votre main, que le pot soit de \$100 et que la mise soit de \$100. L'adversaire a alors une cote du pot de 2 contre 1. Pour générer une probabilité de votre bluff égale elle aussi à 2 contre 1, comme votre probabilité de toucher est de 25%, votre probabilité de bluff doit être de la moitié, soit 12,5%. Ce sera alors la stratégie optimum.

Par exemple, en Nullot fermé, il y a 48 cartes que vous ne pouvez pas voir quand vous échangez une seule carte, et nous supposons que douze d'entre elles (25%) améliorent votre main. Donc vous devrez décider de six cartes de plus (12,5% de 48) qui généreront votre bluff.

Vous choisissez des cartes, bien sûr, pour randomiser vos mises. Sans ce facteur d'aléa, les bons adversaires contre qui vous utilisez la théorie des jeux pour bluff seraient rapidement capables de déchiffrer vos séquences d'action et de vous détruire. Ce qui est beau dans la théorie des jeux, c'est que même si votre adversaire sait que vous l'utilisez, il ne peut rien contre elle.

Théorie des jeux et fréquence de bluff en fonction de vos adversaires

Dans des situations de poker réelles, la stratégie optimale basée sur la théorie des jeux n'est pas toujours la meilleure. Evidemment, si vous affrontez un joueur qui occupe le plus clair de son temps à vous suivre, vous ne devriez pas bluffer du tout. De la même manière, si vous affrontez un joueur qui passe trop, vous devriez bluffer plus souvent.

La théorie des jeux confirme ces changements dans la stratégie. Notez, comme on l'a vu au début du chapitre, que si vous bluffez avec cinq cartes au lieu de six – ce qui est un petit peu moins que la fréquence optimale –, vous gagnerez \$300 de mieux tous les 42 coups si votre adversaire suivait au lieu de passer à chaque fois. Voilà où la sagacité d'un joueur outrepassa la stratégie optimale de la théorie des jeux : il blufferait un peu moins contre des adversaires qui suivent trop, et un peu plus contre des adversaires qui passent trop.

Les bons joueurs intuitifs comprennent ce concept. S'ils se rendent compte qu'ils ont passé plusieurs mains d'affilée, ils sont prêt à suivre la prochaine fois, sinon les adversaires commenceront à les bluffer. Et ils utilisent des considérations similaires pour décider eux-mêmes s'ils doivent bluffer. C'est contre de tels experts, pour qui suivre et passer sont des sujets cruciaux, et dont le jugement est au moins aussi bon que le vôtre, que la théorie des jeux devient l'outil parfait. Quand vous l'utilisez, ils ne peuvent en aucun cas vous battre.

La théorie des jeux comme outil de bluff : résumé

Quand vous utilisez la théorie des jeux pour décider si vous allez bluffer, vous devez d'abord déterminer la cote du pot que votre adversaire retire du pari.

Puis vous devez bluffer aléatoirement de façon que votre cote de bluff soit égale à la cote du pot de votre adversaire.