



LES OUTS ET L'ÉQUITÉ

Compter ses outs et estimer
ses chances du flop à la river

EXPRESSO / SPINS / TWISTERS — 3 JOUEURS — 25 BB



Exemple de tirage couleur



Le guide pour comprendre

les tirages, les probabilités et
les décisions à prendre.

1. COMPRENDRE LES OUTS

Compter les cartes qui peuvent améliorer notre main



Un out = une carte restante qui améliore notre main et peut nous faire gagner le coup.

2. CARTES CONNUES / CARTES INCONNUES

NOTRE MAIN (HERO)



LE BOARD (FLOP)



- Nous voyons déjà **5 cartes** : les 2 cartes d'Hero et les 3 cartes du flop.
- Dans un jeu de 52 cartes, il reste donc **47 cartes** inconnues après le flop.

3A. OUT PROPRE (CLEAN OUT)

Un out propre améliore notre main et ne peut pas donner une main meilleure à Villain.



Exemple ici : une carte ♥ qui complète notre couleur. Elle ne peut pas nous nuire.

3B. FAUX OUT (DIRTY OUT)

Un out est faux (dirty) s'il peut améliorer notre main mais peut aussi :

- donner une main meilleure à Villain,
- ou ne pas faire la meilleure main possible.



Ces outs ne sont pas fiables à 100 %.
Ils doivent être comptés avec prudence.

4. EXEMPLE : TIRAGE COULEUR

NOTRE MAIN (HERO)



LE BOARD (FLOP)



Nous cherchons une carte ♥ pour faire couleur.
Il reste **9 cartes ♥** dans le paquet :

9 OUTS

EXEMPLES D'OUTS (CŒUR)



Le K♥ est déjà sur le board et l'A♥ et le J♥ sont déjà dans notre main. Ils ne comptent pas comme outs.



ASTUCE DE HOUDINI

Avant de penser au call ou au fold, commence toujours par compter tes outs.

À RETENIR

- ★ Un out doit être une carte encore disponible.
- ★ Tous les outs ne sont pas forcément propres.
- ★ Bien compter ses outs est la base pour calculer son équité.

2. LES TIRAGES LES PLUS FRÉQUENTS

Les situations les plus courantes et leur nombre d'outs

1

Tirage couleur

(Flush Draw)

Nous cherchons à compléter une couleur (flush).

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



9 OUTS

2

Quinte ouverte

(OESD / Open-Ended Straight Draw)

Nous avons 4 cartes consécutives et pouvons compléter par le 5 ou le 10.

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



8 OUTS (5 ou 10)

3

Gutshot

(Inside Straight Draw)

Nous avons 3 cartes consécutives avec un trou au milieu.

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



4 OUTS (seulement 7)

4

Double Gutshot

(Double Belly Buster)

Nous avons deux trous au milieu de quatre cartes consécutives.

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



8 OUTS (7 ou Q)

5

Overcards

Nous avons des cartes plus hautes que le board pour améliorer en paire.

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



JUSQU'À 6 OUTS
(pas toujours propres)

6

Brelan vers full ou carré

(Set to Full House / Quads)

Nous avons un brelan et cherchons à faire full ou carré.

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



7 OUTS



ASTUCE DE HOUDINI

Commence par reconnaître le type de tirage, puis mémorise son nombre d'outs.

À RETENIR

- ★ Un tirage ne donne pas toujours des outs propres.
- ★ 8 outs ≈ gros tirage de quinte.
- ★ 9 outs = tirage couleur classique.

3. LA RÈGLE DU $\times 2$ / $\times 4$

Une méthode rapide pour estimer son équité

1. L'IDÉE SIMPLE



Au flop, pour voir turn + river : **outs $\times 4$** $\approx$ équité jusqu'à la river.



Au flop, pour voir seulement la turn : **outs $\times 2$** $\approx$ chance sur la prochaine carte.



À la turn, pour voir la river : **outs $\times 2$** $\approx$ équité sur une carte à venir.

2. TABLEAU DE RÉFÉRENCE

Outs	Flop $\rightarrow$ River ($\approx \times 4$)	Turn seulement ($\approx \times 2$)	Valeur exacte d'ici la river
4 outs	16 %	8 %	16,5 %
8 outs	32 %	16 %	31,5 %
9 outs	36 %	18 %	35,0 %
12 outs	48 %	24 %	45,0 %
15 outs	60 %	30 %	54,1 %

3. EXEMPLES CONCRETS

A. Flush draw : 9 outs

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



$$9 \times 4$$

$$= 36 \%$$

$$9 \times 2$$

$$= 18 \%$$

en réalité $\approx 35\%$ d'ici la river

B. Gutshot : 4 outs

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



$$4 \times 4$$

$$= 16 \%$$

$$4 \times 2$$

$$= 8 \%$$

en réalité $\approx 16,5\%$ d'ici la river



ATTENTION !

La règle du $\times 2$ / $\times 4$ est une approximation utile à table. Elle n'est pas exacte à 100 %.



ASTUCE DE HOUDINI

Pour décider vite, retiens les repères 4, 8, 9 et 15 outs.

4. EXEMPLE DÉTAILLÉ : TIRAGE COULEUR

Compter les outs et convertir en équité

1. LA SITUATION

NOTRE MAIN (HERO)



LE BOARD (FLOP)



Nous avons un flush draw

2. COMPTER LES OUTS

Il y a 13 cœurs dans le paquet.

Nous en voyons déjà 4 : A♥, J♥, K♥, 2♥.

Il reste donc 9 cœurs disponibles.



9 OUTS

3. CALCULER L'ÉQUITÉ



Turn seulement : $9 \times 2 \approx 18\%$ (valeur exacte $\approx 19,1\%$)



Du flop à la river : $9 \times 4 \approx 36\%$ (valeur exacte $\approx 35,0\%$)



En résumé : nous toucherons notre couleur environ 1 fois sur 3 d'ici la river.

4. POURQUOI CE SONT DES OUTS PROPRES ?



Toucher un cœur nous donne généralement une couleur, qui est une main très forte.

Dans cet exemple pour débutants, nous les comptons donc comme des **outs propres** (clean outs).



ASTUCE DE HOUDINI

Repère d'abord la couleur qui te donne le plus d'outs. C'est souvent la meilleure option pour améliorer ta main.

À RETENIR

- ★ Compte les outs disponibles avec méthode.
- ★ Convertis-les en équité pour mieux décider.
- ★ Un flush draw souvent $\approx 36\%$ d'équité du flop à la river.

5. EXEMPLES DÉTAILLÉS : LES TIRAGES DE QUINTE

Reconnaître vite un OESD, un gutshot et un double gutshot

1. QUINTE OUVERTE (OESD)

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



EXPLICATION

Nous faisons quinte avec un 5 ou un 10.

8 outs

Équité d'ici
la river $\approx$ **31,5 %**

2. GUTSHOT

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



EXPLICATION

Seul un 7 complète la quinte.

4 outs

Équité d'ici
la river $\approx$ **16,5 %**

3. DOUBLE GUTSHOT

NOTRE MAIN (HERO)



LE FLOP



EXPLICATION

Un 7 ou une Q complète la quinte.

8 outs

Équité d'ici
la river $\approx$ **31,5 %**

TYPE DE TIRAGE	OUTS	APPROX. FLOP → RIVER
OESD (Quinte ouverte)	8	$\approx$ 32 %
Gutshot	4	$\approx$ 16 %
Double Gutshot	8	$\approx$ 32 %



ASTUCE DE HOUDINI

Le gutshot est beaucoup plus faible qu'un OESD ou un double gutshot.

6. COMBO DRAWS, FAUX OUTS ET REDRAWS

Toutes les cartes qui améliorent notre main ne se valent pas

1. COMBO DRAW

EXEMPLE



NOTRE MAIN (HERO)

LE BOARD (FLOP)



Nous avons un tirage couleur (flush draw) à cœur + un tirage quinte par le milieu (gutshot) à la nuts.



9 outs cœur : toutes les cœurs qui donnent la couleur.



3 outs non-cœur : les 3 Rois restants (K♠, K♦, K♣) qui complètent la quinte. Le K♥ est déjà compté parmi les cœurs.

TOTAL = 9 outs cœur + 3 outs non-cœur

12 OUTS



Équité d'ici la river

≈ 45 %

2. FAUX OUTS (DIRTY OUTS)



Certaines cartes qui améliorent notre main peuvent aussi :

- donner une meilleure main à Villain,
- ou ne pas nous laisser la meilleure main à l'arrivée.



Ne compte pas toujours tous tes outs automatiquement.

Évalue le contexte et qui peut payer ton tirage.

3. REDRAW

EXEMPLE



NOTRE MAIN (HERO)

LE BOARD (FLOP)



Nous avons brelan de 7.

Mais nous pouvons encore nous améliorer : full (avec K ou 2) ou carré (avec un 7).



Un redraw = la possibilité de s'améliorer même après avoir déjà fait une main forte.

RÉSUMÉ RAPIDE

TYPE DE TIRAGE	NOMBRE D'OUTS
Flush draw (tirage couleur)	9 outs
OESD (tirage quinte par les 2 bouts)	8 outs
Combo draw (flush + gutshot)	12 outs
Set → full / quads (redraw)	7 outs



Les outs sont valables à partir du flop.
L'équité réelle peut varier selon le board et l'action.

ERREUR FRÉQUENTE



- ★ Surestimer ses outs sans tenir compte des cartes de Villain.
- ★ Oublier que certaines cartes peuvent améliorer tout le monde.

ASTUCE DE HOUDINI



- ★ Compte d'abord tes outs "propres". Puis enlève ceux qui sont dangereux.
- ★ Visualise les scénarios à la river pour anticiper les mauvaises surprises.

7. TABLEAU MÉMO + DÉFI DE HOUDINI

Les nombres à retenir pour jouer plus vite

Type	Outs	Turn seulement ($\approx \times 2$)	Flop → River ($\approx \times 4$)
 Gutshot	4	8 %	16 %
 OESD	8	16 %	32 %
 Flush Draw	9	18 %	36 %
 Combo Draw	12	24 %	48 %
 Monster Draw	15	30 %	60 %



Rappel :

ce sont des approximations utiles à table.



DÉFI DE HOUDINI — QUIZ DÉBUTANT

- 1 Tu as un flush draw au flop.
Combien as-tu d'outs ?

4

8

9

12

- 2 Tu as 8 outs au flop.
Ton équité approximative jusqu'à la river est :

16 %

24 %

32 %

40 %

- 3 Un gutshot possède :

3 outs

4 outs

8 outs

9 outs

- 4 Un faux out est :

- A un out toujours bon
- B un out déjà vu
- C un out qui peut nous améliorer mais n'est pas forcément gagnant
- D un out qui ne vaut rien



Corrigé

1 = 9 outs

2 = 32 %

3 = 4 outs

4 = la 3^e proposition

À RETENIR

- ★ Retenir ces nombres te fait gagner du temps.
- ★ Les outs se comptent au flop ou au turn.
- ★ Multiplie environ par 2 pour le turn, par 4 pour la river.
- ★ Bien compter = mieux décider = plus gagner.



BRAVO, APPRENTI HOUDINI !

Continue à t'entraîner et tu deviendras un maître des probabilités !

FICHE MÉMO – OUTS & ÉQUITÉ

Les repères indispensables à connaître par cœur



1 RÈGLE RAPIDE

MULTIPLIE TES OUTS

× 2 = % environ
d'ici la prochaine carte

× 4 = % environ
d'ici la river



2 LES TIRAGES CLASSIQUES

GUTSHOT (Quinte intérieure)	OESD (Quinte ouverte)	FLUSH DRAW (Couleur)	COMBO DRAW (Quinte + Couleur)	MONSTER DRAW (2 overcards + Quinte + Couleur)
8 T	6 9	A 7	Q J	K Q
4 OUTS	8 OUTS	9 OUTS	12 OUTS	15 OUTS

★ Les nombres d'outs sont des valeurs de base sur le flop.

3 REPÈRES À RETENIR

NOMBRE D'OUTS	4 OUTS	8 OUTS	9 OUTS	12 OUTS	15 OUTS
% D'AMÉLIORATION D'ICI LA RIVER (environ)	16%	32%	36%	48%	60%
% D'AMÉLIORATION À LA PROCHAINE CARTE (environ)	8%	16%	18%	24%	30%

4 ATTENTION



Un faux out n'est pas
toujours gagnant.



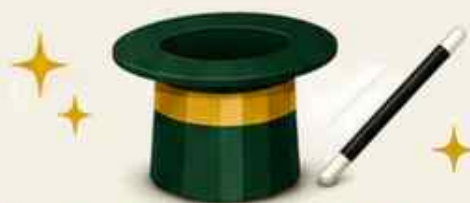
Ne compte jamais
deux fois la même carte.



Tous les outs ne sont
pas propres.



5 ASTUCE DE HOUDINI



4, 8, 9, 12 et 15 outs :
ce sont tes nombres clés.



BIEN COMPTER SES OUTS EST LA BASE POUR CALCULER SON ÉQUITÉ.

COMPTE, ESTIME, DÉCIDE.



UNE OU DEUX CARTES À VENIR

Passer du raccourci $\times 2$ / $\times 4$ à la probabilité exacte.

1 carte outs ÷ cartes inconnues

Au flop : outs / 47 • À la turn : outs / 46

2 cartes : utiliser le complément

1 – (rater la turn × rater la river)

Exemple avec 9 outs : $1 - (38/47 \times 37/46) = 34,97 \%$

OUTS	FLOP → TURN	FLOP → RIVER	RACCOURCI $\times 2$ / $\times 4$
4	8,5 %	16,5 %	≈ 8 % / 16 %
8	17,0 %	31,5 %	≈ 16 % / 32 %
9	19,1 %	35,0 %	≈ 18 % / 36 %
12	25,5 %	45,0 %	≈ 24 % / 48 %
15	31,9 %	54,1 %	≈ 30 % / 60 %

RÉFLEXE HOUDINI

À table, $\times 2$ / $\times 4$ suffit souvent. Utilise l'exact quand la décision est serrée ou pour vérifier ton travail après la session.