

La Triche

Une aide de jeu généraliste par Jean LUC

Tricher ? C'est pas très honnête ça, non ? Tout au plus une compétence de voleur, pas de quoi se vanter. Quoique à force de jouer, cela donne envie de plier les règles à son profit. Après tout pour gagner il faut bien se montrer plus habile et plus malin que l'autre. Alors, pas vu, pas pris et vae victis !

INTEGRER LA TRICHE DANS LES SCENARIOS

Tentation insistante pour le joueur, la triche est un raccourci pour atteindre le but suprême : gagner ! Avec un peu d'habileté et bien peu de scrupules, on pourra augmenter ses chances de gain, voire directement toucher le gros lot selon la méthode pratiquée.

D'accord, tricher n'est pas jouer. Cependant il faut parfois utiliser ce recours quand le besoin s'en fait sentir. Cela peut être nécessaire pour gagner rapidement une grosse somme d'argent, ou bien pour éviter de se faire arnaquer soi-même.

? Les systèmes de règles :

Cette pratique est souvent intégrée dans les systèmes de jeu en tant que compétence (jeu) ou comme composante d'une capacité liée au jeu (dextérité). La difficulté sera fonction de la manipulation à effectuer et de l'attention que prêtent les autres joueurs au jeu en cours. On peut aussi faire appel aux manœuvres psychologiques (charisme, volonté, baratin) afin de tricher avec aplomb ou lorsqu'il faut convaincre un interlocuteur mécontent de sa bonne foi.

Tout dépend aussi du personnage joué : tricher n'est pas un acte très moral, bien qu'il ne soit pas non plus réservé aux seuls voleurs. On pourra donc tenir compte de l'alignement du PJ pour déterminer s'il peut se permettre de tricher en violant les lois en place.

S'il a les aptitudes et le profil moral, le joueur gagnera à se servir des méthodes suivantes pour accroître sa chance au jeu. Reste à se montrer discret et prudent car le tricheur démasqué aura rarement l'occasion de récidiver...

Il ne faudra pas non plus oublier que dans les lieux dédiés au jeu, les plus grands tricheurs sont souvent les propriétaires, qu'ils se soient rachetés une respectabilité ou qu'ils aient leurs propres méthodes pour tondre la laine sur le dos des joueurs.

? Le background :



© Elisabeth Thiery

Les lieux dédiés au jeu sont présents à toutes les époques et dans tous les univers connus. Seuls diffèrent les jeux eux-mêmes. On distinguera d'un côté les simples cercles de jeu et de l'autre, les casinos qui sont de véritables usines à jouer.

Un cercle de jeu peut se réunir aussi bien dans des tripots que dans la rue, voire même chez l'habitant. Il concentre le plus souvent des habitués autour de jeux de cartes et de dés. On sera plus facilement confronté à des tricheurs dans de tels milieux, surtout dans les cercles « marrons » qui s'emploient à plumer les joueurs inexpérimentés. Selon la législation en vigueur, il peut être interdit de jouer et de parier, ce qui contribue automatiquement à la création de cercles clandestins. Là aussi se développe un terrain favorable aux arnaques et aux tricheries en tous sens.



Le casino présente un large assortiment de jeux pour convenir aux goûts et aux petites manies des joueurs : le blackjack, le baccara, le pharaon, le Trente et Quarante, le craps, le chemin de fer, la roulette et les machines à sous.

Les établissements sérieux sont organisés selon une hiérarchie d'employés qui remonte jusqu'au directeur. Les croupiers sont en contact direct avec les joueurs, ils distribuent les cartes et règlent les gains. Vient ensuite le boxman pour le craps qui est chargé de donner les jetons aux croupiers, de vérifier les dés, de contrôler les jeux et de trancher les litiges lors des paris. A chaque jeu correspondent trois chefs de partie qui rendent compte directement au directeur du casino. On compte aussi un chef de table pour la salle de blackjack, un pour les tables de dés et un pour le baccarat. Entre les tables naviguent des inspecteurs qui surveillent les croupiers pour le compte des chefs de table. A la table du baccara, un employé domine le jeu, assis sur une chaise très haute : c'est le ladderman.

Enfin tout le casino est équipé d'un système de surveillance par caméras pour permettre au directeur de contrôler tout son petit monde sans être vu. C'est lui qui garantit la sacro-sainte recette, ce qui fait qu'il doit avoir l'œil sur tout ce qui se passe dans son établissement. Il a derrière lui une longue expérience du jeu et connaît sur le bout des doigts le comportement des joueurs et des employés. Tel Dieu le Père, il a le pouvoir de renvoyer de son casino un croupier sur simple soupçon de triche ou d'interdire l'accès à des joueurs suspects.

COMMENT FRAUDER DANS LA RUE ET DANS LES TRIPOTS ?

? Les dés :

? Piper les dés en ajoutant un poids à l'intérieur sur une des faces dont le résultat est le plus favorable

Le contre : tester les dés sur une série de jets ou utiliser des dés marqués

? S'entraîner pour contrôler la trajectoire des dés en les lançant assez près afin de maîtriser le résultat

Le contre : exiger de lancer les dés sur toute la longueur de la table ou faire rebondir les dés contre un rebord

? Les cartes :

? Arranger le paquet de cartes à l'avance en séquences gagnantes (et s'arranger pour « couper » soi-même)

Le contre : couper le jeu plusieurs fois avant de jouer, ce qui est l'usage après tout

? Marquer le dos des cartes avec des trous d'épingles pour les reconnaître entre les mains des joueurs (appelées aussi cartes biseautées)

Le contre : exiger de jouer avec des paquets neufs déballés sous vos yeux ou examiner attentivement les cartes

? Distribuer les cartes très rapidement pour donner les cartes souhaitées aux autres joueurs en gardant les meilleures pour soi

Le contre : faire baisser le rythme de la donne pour bien observer les cartes

? Le baccara de chez Grimaud : Sacha GUITRY nous donne cette recette imparable. Avec un paquet neuf fabriqué par Grimaud, une fois le film plastique déchiré, on fait passer les deux premières cartes à la fin. Ensuite on joue le banquier en distribuant successivement une carte à l'adversaire et une pour vous. Au final, la victoire vous reviendra à tous les coups. Reste à trouver d'autres fabricants de cartes qui les classent toujours dans le même ordre et à adapter vos jeux en conséquence.

? Les jeux de table :

? Tricher avec la complicité du croupier (et du chef de table qui surveille) par un système de signes discrets au moment de la donne

? Jouer les vieillards ou les handicapés dans un fauteuil à roulettes de façon à voir les cartes que distribue le croupier par en-dessous

? Echanger carrément le sabot qui distribue les cartes en y plaçant les cartes favorables aux joueurs (dans ce cas toute la table est dans le coup) en distrayant l'attention du croupier au moment de la substitution (avant et après) de sorte qu'il ne reste aucune preuve

? Installer un petit miroir (un briquet laqué ou un porte cigarette brillant) sous le sabot de manière à refléter la carte qui va sortir (ce qui constitue une preuve de fraude si les surveillants le remarquent)

? Les machines à sous :

? La méthode des rythmes : contrôler la rotation des roues internes en tirant la poignée un quart de seconde après le coup précédent

Le contre : les machines à sous peuvent être réglées pour empêcher un tel système

? Forcer la machine à se bloquer sur les bonnes combinaisons par l'action d'un aimant puissant

? Utiliser de la monnaie étrangère de poids et de taille comparable aux pièces utilisées

? La roulette :

? Magnétiser la bille avec un aimant pour qu'elle se bloque dans certaines cases magnétisées de même



Le contre : tester la bille avant de jouer pour voir si elle est attirée par le métal

- ? Trafiquer le cylindre avec des aimants et placer un noyau d'acier dans la bille
- ? Quand le matériel est usé, une fissure sur le plateau de la roulette sous la case centrale peut donner l'avantage au joueur s'il observe bien les marques ou les endroits où les encoches sont desserrées
- ? Faire semblant de compter ses jetons quand la bille s'est arrêtée pour glisser un jeton de plus dans la pile gagnante

COMMENT TRICHER AU CASINO ?

? Contre le casino :

En cas de litige, la maison donnera raison au joueur s'il y a un doute. Mais s'il y a récédive, la politesse cédera place à la fermeté et s'en est fini de jouer pour très longtemps. Un joueur viré des tables de jeu ne sera plus jamais admis au même endroit. En effet des physionomistes reconnaîtront un suspect malgré les déguisements en se fondant sur les traits du visage, la démarche et le ton de la voix.

? La poussette aux chances simples :

Lors de l'annonce des numéros gagnants, déplacer les mises vers une case gagnante sans attirer l'attention. Simple, mais à ne pas répéter sous peine d'être repéré et rapidement expulsé du casino.

? La triche en association à deux :

Deux associés se placent face à face à une table. Quand la bille s'arrête, l'un pose rapidement une pile de plaques sur le numéro gagnant. Le croupier va bien sûr s'interposer pour retirer la mise mais en même temps l'autre complice réclame qu'il avait posé une planque unique au même endroit.

? Contre les joueurs :

Les arnaques sont légion et chaque jeu a ses faiblesses. Mais on peut aussi tricher aux dépens d'un autre joueur avec suffisamment d'aplomb. Le plus souvent un joueur qui n'est pas tout à fait sûr d'avoir gagné, préférera abandonner ses gains plutôt que de passer pour un tricheur lui-même !

? La récolte des orphelins :

Il s'agit de récolter les mises dont ceux qui les ont placées ne se souviennent pas si elles leur appartiennent vraiment. Cela demande de bien observer la physionomie des autres joueurs pour décèler dans leurs yeux un doute léger au moment de l'annonce des résultats.

? La modification de la place de la mise d'un gagnant :

Cette méthode fonctionne avec les joueurs obsessionnels qui testent toujours leurs calculs

statistiques (pour obtenir une martingale) en fonction de numéros donnés. Au moment où ils placent leurs mises, ils se lèvent, posent leurs jetons et retournent à leurs calculs. Avec adresse, on poussera dans la même foulée leur pile de jetons vers la case où attendent vos mises. Si vous gagnez, le joueur ne s'apercevra pas de la substitution, déterminé qu'il est par ses calculs sur les numéros gagnants. Si son numéro sort, mieux vaut prendre discrètement la tangente et le laisser s'expliquer avec les employés !

LES ARNAQUES AU DEPENDS DES JOUEURS

Le moindre des tricheurs n'est pas toujours celui que l'on croit. Des cercles de jeu des tripots aux respectables casinos, les organisateurs peuvent aussi tourner le système à leur avantage. Après tout, ils disposent du matériel à leur guise et ils connaissent les ficelles de chaque jeu depuis longtemps.

? Les trucs et autres ficelles :

Tous les dés utilisés dans les casinos sont marqués d'un code spécial (visible à la loupe) de manière à éviter les dés suspects. Du coup, il est bien plus simple pour eux d'introduire des dés truqués !

Le timing des parties est un élément important dans le déroulement de tous les jeux. Chaque tour et chaque partie qui passent augmente les chances en faveur du casino. A la longue les pourcentages donnent le casino gagnant et les croupiers savent bien gérer la vitesse du jeu en ce sens. Le rythme des donnes en Amérique est deux fois plus rapide qu'en Europe, ce qui contribue à rendre le jeu excitant.

On peut manipuler le taux de renvoi des machines à sous (le pourcentage de bénéfices du casino) en trafiquant à l'intérieur le réglage. Certains joueurs étudient le mécanisme d'une machine jetée à la casse et perforent un trou sur le côté avec une perceuse de poche pour accéder aux organes internes, mais le coup est assez risqué.

A la roulette un croupier assez habile est capable de maîtriser la trajectoire de la bille en ralentissant la vitesse du cylindre et en jetant la bille d'une certaine manière. On peut aussi modifier la taille et le poids de la bille.

La roulette peut être carrément maquillée avec des aimants électroniques cachés ou un mécanisme pour faire rebondir la bille avant son arrêt sur une case.

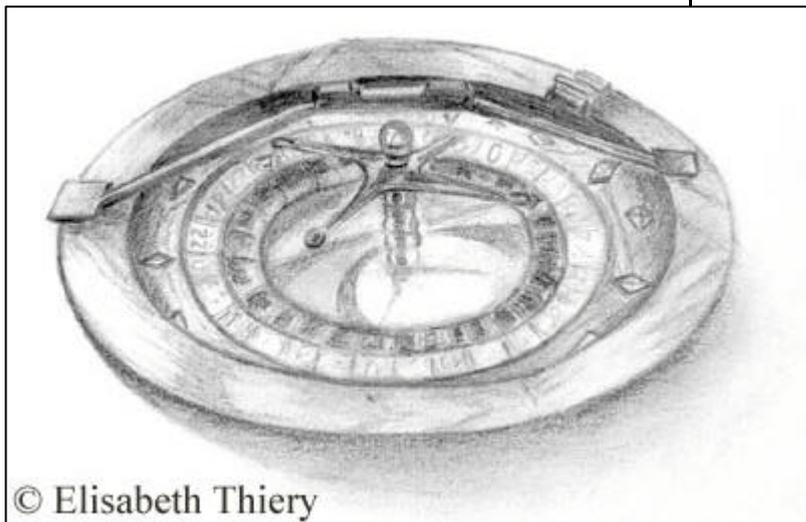
Au blackjack, en distribuant les cartes, une personne expérimentée peut garder une carte favorable en main pour éviter de la donner à un joueur ou la faire passer sur le dessus du paquet.

Le croupier peut subtiliser des jetons par divers procédés ingénieux. Une montre oignon évidée pourra contenir des jetons de forte valeur à la place du mécanisme. Un faux jeton de cinq dollars équipé d'un mécanisme à ressort sera pourvu d'un jeton de



cent dollars et distribué à un complice placé à la même table. Certains croupiers portent des culottes bouffantes sous leurs pantalons, avec un élastique aux chevilles, de manière à y glisser des jetons dans la doublure. Ainsi il est d'usage qu'il lève les mains bien haut, doigts écartés lorsqu'il quitte la table pour prendre sa pause, ceci afin de bien montrer qu'il ne cache rien entre ses doigts. Il doit aussi porter une cravate très fine pour éviter qu'il n'y dissimule des jetons.

placé en face de la glace du comptoir pour mieux observer les cartes de son adversaire. Chaque partie met en application tout son savoir-faire : le paquet de cartes est réparti à l'avance, des atouts sont dissimulés aux endroits stratégiques (chapeau, manches, chaussettes, etc...), le choix des adversaires est aussi crucial (riches et naïfs vont si bien ensemble). Au cours de la partie la chance tournera insolemment de son côté mais un petit derringier planqué dans la manche évitera l'irréremédiable.



© Elisabeth Thiery

? Quand l'arnaque est « légale » :

Faire signer une reconnaissance de dettes est un bon moyen pour les casinos de laisser les joueurs s'amuser sans penser aux pertes. Mieux vaut pour eux un joueur endetté qui continue à jouer et qui rembourse petit à petit, qu'un joueur lessivé qui abandonne la partie.

PORTRAITS DE TRICHEURS :

Pour tricher au jeu, certains atouts sont nécessaires dans la panoplie du joueur dévoyé : beaucoup de sang-froid, des réflexes acérés et un cynisme bien employé. Les apparences comptent naturellement et il convient de présenter son habileté hors pair sous un jour respectable de joueur professionnel ou, plus subtil, de débutant très chanceux.

? Pat ACE, joueur professionnel (type TOON version Lucky Luke)

Habillé d'un élégant costume violet coupé à la française, un fume-cigare au coin de la bouche et la chaîne d'une montre à gousset traversant son gilet, il ne passe pas inaperçu (c'est bien son intention d'ailleurs). Il a l'œil vif et moqueur d'un homme qui en sait long, son visage est fin comme une lame de couteau et sa bouche forme souvent une moue dédaigneuse.

Ses lieux de prédilection sont les tables de jeu, que se soit dans le bar du coin ou à bord d'un bateau à aubes. Il occupera alors systématiquement un siège

? Mélisse SULTANO, appâtatrice (James Bond)

Cette charmante créature hante les salles de jeu du Vieux Continent de sa beauté vénéneuse. Elle porte soir après soir de belles robes, des bijoux raffinés et s'enveloppe d'un parfum enivrant qui attise le désir des hommes. Son regard n'est pas de ceux qu'on oublie, car elle possède l'art de capter l'attention de la gent masculine pour son plus grand avantage. Elle possède aussi une ample chevelure rousse, ses traits sont agréables mais elle met en avant ses autres avantages dont ses formes généreuses ne sont pas des moindres.

Un revers de fortune l'a fait passer du statut de joueuse dilettante à celui d'accompagnatrice porte chance. Elle peut travailler occasionnellement pour les casinos comme jockey, apportant aux autres joueurs une présence aux tables de jeu. L'argent qu'elle engage appartient au casino, qu'elle perde ou qu'elle gagne. Les joueurs enragés apprécient à la fois d'avoir de la compagnie et d'avoir à leur côté un tempérament semblable aux leurs, ce qui les pousse à renchérir. Un prétendant prodige de cadeaux pourra s'attacher ses faveurs pendant un temps mais la dame ne s'attachera pas avant d'avoir ferré le gros poisson.

? Brinell de Logrus, arnaqueur de rue (AD&D, Rêve de Dragon)

Les moindres recoins de la rue n'ont pas de secrets pour ce jeune filou. Il est à son aise pour opérer dans la foule car il pourra plus facilement prendre la fuite s'il se fait démasquer. Il a, dans une planque discrète, différents habits qu'il combine pour changer d'apparence. D'habitude, il porte des vêtements amples : une large chemise bleue, une culotte très usée et un chapeau tombant sur les yeux. Ses cheveux bruns sont bien fournis mais rarement coiffés et son visage est rond avec quelques boutons autour de la bouche.

Son aplomb est sans failles quand il entreprend de s'attaquer à un nouveau pigeon. D'abord il jauge son interlocuteur pour ajuster sa petite histoire et ses expressions de langage. Il est expert pour évaluer le patrimoine et l'origine sociale des passants. Connaissant très intimement les dernières rumeurs, il



monte des scénarios plausibles basés en partie sur des faits réels pour monter ses escroqueries (telle carte au trésor qu'aurait laissée une expédition dont on est sans nouvelle, tel onguent préparé par un alchimiste reconnu pour soigner une grande dame).

? Ricky, **perdant** **magnifique** (Cyberpunk, Shadowrun)

En son temps, il savait comment s'y prendre avec le hasard, peu importait le jeu, la chance lui souriait inmanquablement. Puis il advint que les dieux se détournèrent de lui ou alors s'est que sa martingale n'est plus valable. On reconnaît facilement sa silhouette décharnée dans les ruelles : un bob crasseux sur la tête, vêtu de ce qui devait être un imperméable en des temps meilleurs, lequel est parsemé d'une collection de badges et de pièces de monnaies d'origines diverses.

Sa réputation est telle que seuls les étrangers et les imbéciles écoutent encore ses boniments. Il essaye

désespérément de fourguer ses tuyaux dans les paris clandestins mais personne de sensé n'en veut. Ce n'est pas qu'il ne connaisse pas bien le milieu du jeu, au contraire. Simplement il n'arrive plus à sortir ne serait - ce qu'un pronostic valable. Nul ne sait à quel moment ni pour quelle raison cela s'est passé, mais la chance l'a quitté pour de bon. Seule lui reste sa fierté de joueur forcené. De tripot louche en arrière-salle prohibée, il persévère dans sa quête infructueuse. Qui pourrait se douter qu'il sait si bien tricher, qu'il se contente de gains minimes mais réguliers ?

Références bibliographiques :

- ? Les mémoires d'un tricheur de Sacha GUITRY
- ? Au cœur de Las Vegas de Mario PUZO
- ? C'est idiot de mourir de Mario PUZO
- ? Poker d'âmes de Tim POWERS