

# Pokermatik - allgemeiner Ablauf

Wir spielen die Pokervariante „*Texas Hold'em*“ mit maximal 10 Spielern je Tisch. Reihum ist einer der Spieler hierbei der „*Dealer*“ (Kartengeber), der Start-Dealer wird ausgelost.

**Blinds** Eine Poker-Runde beginnt nun mit dem Setzen der „*Blinds*“ (blind zu setzender Pflichteinsatz). Hierbei setzt der Spieler links vom Geber den sogenannten „*Small Blind*“, und der darauffolgende Spieler den „*Big Blind*“ (doppelter Small Blind)

**Hole-Cards** Nun erhält jeder der Spieler **zwei** verdeckte Karten, die sogenannten „*Hole-Cards*“. Diese Karten dürfen keinem anderen beteiligten Spieler gezeigt werden.

Der Spieler links vom Big Blind muss nun als erstes eine Aktion durchführen. Er kann jetzt den Big Blind mitgehen (*Call*), er kann den Einsatz erhöhen (*Raise*) oder Aussteigen und seine Karten verdeckt wegwerfen (*Fold*).

Diese Schritte werden nun Spieler für Spieler wiederholt, bis jeder Spieler, der noch am Spiel teilnimmt, den gleichen Einsatz geleistet hat oder ausgestiegen ist.

Verbleibt nur noch ein einziger Spieler im Spiel, ist dieser sofort der Sieger. Er erhält die gezahlten Einsätze, der Dealer-Button wird zum Nächsten Spieler geschoben und das ganze beginnt von Vorne.

**Flop** Als nächstes werden vom Dealer drei weitere Karten offen in der Mitte des Tisches aufgedeckt („*Flop*“).

Nun tritt als erstes der Spieler links vom Dealer in Aktion. Er hat nun die Möglichkeit, einen erneuten Einsatz zu bringen („*Bet*“) oder einfach zu schieben („*Check*“). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird von allen Spielern gecheckt, so geht es sofort mit der nächsten Karte weiter, ansonsten wird diese Setzrunde wieder solange fortgesetzt, wie bereits vor dem Flop.

**Turn** Jetzt wird vom Dealer die nächste offene Karte in der Mitte des Tisches aufgedeckt, der sogenannte „*Turn*“. Auch hier erfolgt wieder eine Setzrunde, wie bereits nach dem Flop.

**River** Nun deckt der Dealer die letzte offene Karte in der Mitte des Tisches auf, der sogenannte River, worauf die letzte Setzrunde folgt, wie bereits nach dem Flop und dem Turn.

**Showdown** Nun kommt es zwischen den verbliebenen Spielern zum Showdown. Aus den 7 Karten die jedem Spieler zur Verfügung stehen (Hole-Cards + Gemeinschaftskarten („*Community-Cards*“)), bildet nun jeder Spieler die bestmögliche Kombination.

Der Spieler mit der besten Poker-Hand (siehe Hand Reihenfolge) gewinnt die vorher gesetzten Einsätze („*Pot*“). Gibt es mehrere Spieler, die Hände mit dem gleichen Wert besitzen, so wird der Pot zwischen den Gewinnern zu gleichen Teilen aufgeteilt.

Nun wandert der Dealer um eine Position im Uhrzeigersinn weiter und die nächste Runde beginnt.

## Cash Game vs. Turnier

Ein *Cash Game* (Geld-Spiel), auch Ring Game genannt, ist die normale Art, das Kartenspiel Poker zu spielen. Im Gegensatz zum *Turnierpoker* wird hierbei direkt mit Bargeld (bzw. in Bargeld tauschbaren Jetons o.ä.) gespielt und Spieler können jederzeit ins Spiel einsteigen oder den *Stack* ausbezahlen lassen und den Tisch verlassen.

Im Unterschied zu Turnieren ist der Spielablauf relativ gleichmäßig:

Die Blinds (& gegebenenfalls Ante) sind auf einem festen Niveau und steigen nicht an. Die Spielerzahl am Tisch verändert sich gar nicht oder kaum.

Bei Turnieren ist das Buy-in eine Art Eintrittsgeld, das bei frühem Ausscheiden verloren geht. Der Spieler strebt danach, möglichst weit zu kommen, um „ins Geld“ zu kommen und etwas zu gewinnen. Das Buy-In finanziert die Turniergewinne und die fixe Gebühr des Veranstalters. Auch Cash-Games haben oft etwas, was man Buy-in nennt. Dies hat aber einen völlig anderen Charakter, da es nur das mitgebrachte Spielkapital nach oben und unten begrenzt. Spieler sollen eine dem Tischlimit angemessene Mindestsumme mitbringen. Andererseits gibt es vor allem im No Limit auch eine Maximalsumme, die man zu einem Tisch mitbringen kann, da ein großer Stack als taktischer Vorteil gilt. Man kann also die Höhe des so genannten Buy-Ins anfangs zwischen einer unteren und einer oberen Grenze frei wählen. Wir spielen nicht um Geld und alle Spieler beginnen mit dem selben Guthaben.

*Als Beispiel zwei Hände, um den Unterschied zwischen Cashgame und Turnier klarzumachen.*

a) *Man hat an 1. Position AJ. Wenn man diese Hand raist*

*beim Cashgame und wird gereraist, kann man, je nach Spieler, nochmals callen und sich den Flop anschauen und danach aussteigen.*

*beim Turnier und wird gereraist, muss man davon ausgehen, dass der Gegner mehr hat und sollte direkt folden, denn wenn ein A im Flop kommt, weiß man nicht, ob er einen höheren Kicker hat und beim einem J hat er möglicherweise ein Overpair. Außerdem wird er vermutlich, nachdem er Preflop schon Stärke beweist, nach dem Flop dick anspielen, wodurch man nur den Flop hat, um etwas zu treffen, was einem hilft. Von daher sollte man diese Hand an 1. Position callen, aber gleichzeitig mit dem Hintergrund sie zu folden, falls ein Raise kommt.*

b) *Man hat ein Pärchen im Bereich von 33 bis 66*

*beim Cashgame kann man eher callen nach einem Raise, da man bei einem Overpair des Gegners und gleichzeitigem Treffen des Drillings (Sets) eine Auszahlung bekommt.*

*beim Turnier ist es oft zu teuer mitzugehen, da man nur selten trifft und für diese Chance aber einen Teil seiner Chips riskiert, die man später anders brauchen kann.*

## Einige Begriffe

**tight** spielt wenig Hände

**loose** spielt viele Hände

**passiv** callt und checkt eher

**aggressiv** bettet und raist mehr

## Positionsspiel

Im Poker beginnt alles mit der Auswahl der richtigen Starthände. Diese Entscheidung ist die Basis deines gesamten Pokerspiels und wenn sich hier grobe Fehler einschleichen, dann sind diese oftmals nur sehr schwer zu erkennen.

Besonders für Anfänger ist oftmals eine essentielle Fragen im Poker: Welche Starthand soll ich aus welcher Position spielen? Dabei ist diese Frage nur sehr schwierig zu beantworten, weil es einfach **kein allgemeines Rezept** gibt und eigentlich unmöglich ist, einen allgemein gültigen Starthandchart zu erstellen. Die mit zu berücksichtigenden Faktoren sind einfach zu umfangreich und zu komplex: Die Spielweise der Gegner, die eigene Position am Tisch, die Positionsverteilung der unterschiedlichen Gegner am Tisch, die Tischdynamik, die Geschichte mit den Gegnern, all das sind Faktoren, die in die Starthandauswahl mit einfließen müssen.

*Als grundlegendes Prinzip gilt:* Je später deine Position am Pokertisch, desto mehr Starthände kannst du spielen!

**frühe Position** Nur mit wirklich guten Händen raisen, die Gefahr ist groß, dass noch weitere Spieler in den Pot einsteigen! Wurde bereits geraist, so sollte man nur mit einer extrem guten Hand mitspielen. (spielbar: alle „*Pocket-Pairs*“ (Pärchen), AK, AQ und „*suitet*“ (gleiche Farbe) AJs, ATs, KQs)

**mittlere Position** Man muss hier mehrer Situationen beleuchten

**noch keine Aktion** so kann man dies mit den Karten für frühe Positionen tun und noch die „*offsuitet*“ (ungleiche Farben) Varianten. Auch QJs, einige suited Aces (Asse mit relativ hoher Beikarte der selben Farbe) und „*suitet Connectors*“ (benachbarte Karte der selben Farbe) sind als Starthand denkbar.

**nur Limper** Einige Spieler haben nur gecallt. Die zu spielende Hände unterscheiden sich kaum, man muss die Spieler lesen.

**Raise** Wurde bereits geraist, so sollte man nur noch mit wirklich guten Händen in den Pot einsteigen, der Spieler vor dir suggeriert Stärke, die nach dir haben eine bessere Position.

**Cut-Off** Du sitzt vor dem Dealer (zweitbeste Position)

**noch keine Aktion** Wenn man eröffnet, dann mit einem raise! Folgende Hände sind denkbar: 22+, A2s+, K9s+, Q9s+, 65s+, 86s+, AT+, KT+, QT+ (s für suited, + für oder besser)

**nur Limper** vergleichbar mit mittlerer Position

**Raise** entweder nur mit guten Händen mitgehen (vgl. frühe Position) oder direkt Stärke „zeigen“ und deutlich reraisen

**Reraise** es wurde bereits geraist, man sollte nur noch mit sehr starken Händen mitspielen

**Button** (Dealer) Hat noch niemand die Initiative ergriffen, so kann man fast jedes Blatt spielen, ansonsten

**nur Limper** man kann mit fast jeder Hand callen oder sogar raisen

**Raise** eine starke Hand sollte man auch stark spielen (reraise)

**Reraise** es wurde bereits geraist, man sollte nur noch mit sehr starken Händen mitspielen

**Blinds** trotz der bezahlten Blinds sollte man es vermeiden mit zu spielen, wenn man noch nachlegen müsste und keine super Karten hat

	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2
A	1	1	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5
K	2	1	2	3	3	6	7	7	7	7	7	7	7
Q	3	4	1	3	4	5	7						
J	4	5	5	1	3	4	6	8					
T	6	6	6	5	2	4	5	7					
9	8	8	8	7	7	3	4	5	8				
8				8	8	7	4	5	6	8			
7							8	5	5	7	8		
6								8	6	5	7		
5									8	6	6	8	
4										8	7	7	8
3												7	8
2													7

Tabelle 1: Starthände - je kleiner die Zahl, desto besser

## Wahrscheinlichkeiten

**Royal Flush** Zehn, Bube, Dame, König, Ass in einer Farbe, z.B. in Pik.  $p = 0,003232\%$

**Straight Flush** Fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten einer Farbe. Haben zwei Spieler einen Straight Flush, gewinnt derjenige, der die höheren Karten vorweisen kann.  $p = 0,027851\%$

**Vierling** Vier Karten eines Werts, z.B. vier Königen. Haben zwei Spieler einen Vierling, gewinnt der, der den höheren Vierling hat. Haben beide den gleichen Vierling, dann entscheidet die Höhe der fünften Karte, schließlich besteht eine Pokerhand immer aus fünf Karten  $p = 0,168067\%$

**Full House** Kombination aus einem Paar und einem Drilling. Haben zwei Spieler ein Full House, dann vergleichen sie zunächst den Drilling. Wer den höheren hat, gewinnt. Haben sie den gleichen Drilling, entscheidet die Höhe des Paares.  $p = 2,596102\%$

**Flush** Fünf Karten einer Farbe ergeben einen Flush. Haben zwei Spieler einen Flush, entscheidet, wer die höheren Karten vorweisen kann.  $p = 3,025494\%$

**Straight** Fünf direkt aufeinanderfolgende Karten sind eine Straße. Bei zwei Spielern mit einer Straße gewinnt derjenige, der die höheren Karten vorweisen kann. Beachte auch, dass ein Ass sowohl als kleinste als auch als höchste Karte gilt. Ass, 2, 3, 4 und 5 bilden somit ebenfalls eine Straße.  $p = 4,619382\%$

**Drilling** Drei Karten eines Werts. Haben zwei Spieler den gleichen Drilling, entscheidet die Höhe der ersten oder auch der zweiten Beikarte, da eine Pokerhand ja immer aus fünf Karten besteht.  $p = 4,829870\%$

**Zwei Paare** Haben zwei Spieler jeweils zwei Paare, werden zunächst die höheren Paare verglichen. Sind auch diese gleich, werden die kleineren Paare verglichen. Für den Fall, dass auch diese gleich sind, entscheidet die Höhe der fünften Karte, der Beikarte.  $p = 23,495536\%$

**Paar** Zwei Karten eines Werts. Für den Fall, dass zwei Spieler das gleiche Paar haben, werden die Beikarten verglichen, beginnend bei der höchsten Beikarte.  $p = 43,832255\%$

**Höchste Karte** Hast du nicht einmal ein Paar getroffen, dann zählt nur noch die Höhe deiner Karten.  $p = 17,411920\%$

## Pot Odds und Outs beim Texas Holdem Poker

**Outs** Als „*Outs*“ bezeichnet man beim Texas Hold'em Poker die Anzahl Karten, welche das eigene Blatt verbessern.

**Beispiel 1:** Angenommen man hat als Startblatt ein Ass und eine Neun. Wie groß sind nun die Outs, um ein Paar zu erhalten? → 6 Outs (3 Asses & 3 Neunen)

**Beispiel 2:** Wir haben als Starthand König und Acht. Nach dem Flop liegen Sechs, Dame und Drei. Wie groß sind nun die Outs, um ein Flush zu erhalten? → 9 Outs (Flush). Zu diesem Zeitpunkt gibt es für dich 47 verdeckte Karten. Davon sind 9 gut und 38 sind schlecht. Wir rechnen die Wahrscheinlichkeit („*Odds*“) aus:  $\frac{38}{9} \approx 4,22$ . D.h. die Wahrscheinlichkeit („*Odds*“) beim Turn ein Flush zu erhalten liegt ungefähr bei 1 : 4,22.

**Pot Odds** Dies ist nichts anderes als die Berechnung der Gewinnchancen beim Poker durch die Outs in Bezug auf den zu bringenden Einsatz. Kann man mit den Gewinnchancen beim Roulette vergleichen, dort ist es ja sehr einfach: man setzt auf eine Zahl zwischen 1 und 36 und gewinnt theoretisch jedes 36. Mal (abgesehen von der speziellen Null oder Doppelnull). Nach dem Flop ist es sehr wichtig zu wissen, wie groß die Chancen sind, ein besseres Blatt zu bekommen (siehe Outs). Was uns aber ebenfalls interessiert ist abzuschätzen, ob sich das Bringen des Einsatzes überhaupt lohnt, um eine dieser Outs-Karten zu bekommen. Mit den Pot Odds errechnet man, ob sich ein Call bei einer bestimmten Pot-Größe und den Outs-Karten rechnet.

**Beispiel 2 (b):** Zahlt ein Gegner nach dem Flop 10€ in einen 50€ großen Pot, so beträgt die zu zahlende Summe für den Call 10€. Der Pot wäre dann 70€ groß. Damit sich das Zahlen des Einsatzes rentiert, müssten die Odds zur Verbesserung der aktuellen Hand bei über 14% liegen, da man ein Siebtel des Gesamtpots einzahlt (10€ von 70€). Die Odds müssen also mindestens gleich hoch sein wie die Größe des Pots im Verhältnis der zu zahlenden Summe. Um auf das vorherige Beispiel 2 mit den Odds und dem Flush zurückzukommen. Da dort die Odds bei 1 : 4,22 (in Prozenten: 19.15%) liegen, wäre ein Call angebracht, da diese Zahl grösser als 14% ist.

**Implizierte (implied) Odds** Leider haben wir beim vorherigen Fall ein Problem. Es könnte ja sein, dass nach uns ein weiterer Spieler den Einsatz mitgeht oder erhöht. Bei den Implizierten Odds wird in diese Rechnung nicht der aktuelle Pot miteinbezogen, sondern geschätzt wie hoch der endgültige Pot sein wird. Wegen der Komplexität wird an dieser Stelle aber nicht darauf eingegangen. Sobald man das Anfängerstadium hinter sich gelassen hat, ist das Lesen eines Poker-Buches angebracht, welches auf dieses Thema eingeht.

**Reverse Implied Odds** Um es noch komplizierter zu machen: Man sollte ebenfalls berücksichtigen, dass man verlieren kann, obwohl man die fehlende Karte bekommen hat. Angenommen, man erhält die fehlende Karte zum Flush, kann es immer noch sein, dass jemand ein besseres Blatt hat (z.B. höherer Flush, Full House, usw.) Man muss also berücksichtigen wie viel man verlieren kann, trotz der richtigen Karte. Auch hier sei auf die entsprechende Poker-Literatur verwiesen.

**Einfacher!** Um das Ganze für den Anfänger nun nicht zu kompliziert zu machen, gibt es zum Glück noch einen einfachen Weg: Man multipliziert die Anzahl Outs mit der Zahl 2 und erhält die Wahrscheinlichkeit in Prozent, um mit der nächsten Karte das entsprechende Blatt zu erhalten.

**Beispiel 3:** Wenn du ein Open Ended Straight Draw nach dem Flop hast (4 Karten unterschiedlicher Farbe nacheinander K,Q,J,T), gibt es ja 8 Outs (4 Asse und 4 Neunen). Diese 8 multipliziert mit 2 ergibt 16%. Da es noch je eine Karte beim Turn und River gibt, liegt die Chance die Straße effektiv zu erhalten also bei ungefähr  $2 \cdot 16\% = 32\%$  (Wenn man es mathematisch korrekt rechnen würde, käme man in diesem Beispiel übrigens auf 31.45% (2 Karten ausstehend) bzw. 17,02% (eine Karte ausstehend)). D.h. mit der einfachen Rechnung kommt man ziemlich nahe an die korrekte Berechnung.

Outs	p	Odds	Beispiel
1	4.26%	22,5 : 1	Drilling zum Vierling wird
2	8.42%	10,9 : 1	Paar zum Drilling wird
3	12.49%	7,01 : 1	Man hat ein Paar; dass aus dem Kicker ein Doppelpaar wird
4	16.47%	5,07 : 1	Inside Straight wird zu Strasse; 2 Paar werden zu Full House
5	20.35%	3,91 : 1	Paar wird zu 2 Paar
6	24.14%	3,14 : 1	Kein Paar wird zu Paar
7	27.84%	2,59 : 1	2 Paar zum Full House wird
8	31.45%	2,18 : 1	Open Ended Straight wird zur Strasse
9	34.97%	1,86 : 1	Draw Flush wird zu Flush
10	38.39%	1,60 : 1	
11	41.72%	1,40 : 1	
12	44.96%	1,22 : 1	
13	48.10%	1,08 : 1	
14	51.16%	0,96 : 1	
15	54.12%	0,85 : 1	
16	56.98%	0,76 : 1	
17	59.76%	0,67 : 1	
18	62.44%	0,60 : 1	
19	65.03%	0,54 : 1	
20	67.53%	0,48 : 1	
21	69.94%	0,43 : 1	

Tabelle 2: Odds und Outs nach dem Flop