

# *Online Poker*

## *Strategien für Gewinner*

Eines der großen Kultbücher des Pokerns, eine Pflichtlektüre für jeden ambitionierten Pokerspieler



Texas Hold'em erfolgreich im Internet spielen



## 1. Wertung der Pokerhände

### Allgemein

**Jede Pokerhand besteht aus einer Kombination von fünf Karten. Diese setzt sich zusammen aus der eigenen Starthand und den bis zu fünf Community Cards.**

Der Wert einer Pokerhand wird nach ihrer Seltenheit gewichtet. Die unwahrscheinlichste Hand hat dementsprechend den höchsten Wert.

Hier die die Auflistung sämtlicher Poker Hände. Wir fangen mit der schwächsten Pokerhand an und arbeiten uns dann bis zur stärksten vor.

Die Starthände werden hier durch Abkürzungen ausgedrückt.

Dabei gilt:

A = Ace (Ass)

K = King (König)

Q = Queen (Dame)

J = Jack (Bube)

T = Ten (Zehn)

9 = Nine (Neun)

usw.

### Die höchsten Karten - High Card

Wenn keiner der Spieler ein Paar oder etwas Besseres getroffen hat, gewinnt derjenige, der die höheren 5 Karten aus seiner Starthand und den Community Cards kombinieren kann.

### Beispiel 1

Petra hat auf der Hand: A ♣3 ♦

Hans hat auf der Hand: 5 ♦4 ♠

Auf dem Tisch liegen: K ♠Q ♠T ♦8 ♣2 ♣

Petra kann daraus kombinieren: A ♣K ♠Q ♠T ♦8 ♣

Hans kann daraus kombinieren: K ♠Q ♠T ♦8 ♣5 ♦

Jeder hält hier eine Karte die höher ist, als die niedrigste Community Card. Diese Karte, also bei Petra das Ass, bei Hans die fünf, können sie zu ihrer Hand hinzuzählen.

Beide Hände enthalten jetzt den König, die Dame, die Zehn und die Acht, wodurch die jeweils beigetragene Startkarte den Ausschlag gibt.

Da Petras Ass die Fünf von Hans schlägt, gewinnt Petra.

## Beispiel 2

Petra hält: 8 ♣7 ♣

Hans hält: 4 ♣2 ♣

Auf dem Tisch liegen: A ♥K ♥Q ♠J ♦9 ♦

Petras Hand: A, K, Q, J, 9

Hans' Hand: A, K, Q, J, 9

Keiner der Beiden trägt durch seine Startkarten zu einer Verbesserung seiner Hand bei. Die fünf höchsten Karten sind in diesem Fall die Community Cards.

Diesmal gewinnen Beide und der Gewinn wird geteilt.

## Beispiel 3

Petra hält: A ♣4 ♣

Hans hält: A ♠5 ♣

Auf dem Tisch liegen: Q ♣T ♦J ♦3 ♠2 ♠

Petras Hand: A, Q, T, J, 4

Hans' Hand: A, Q, T, J, 5

Diesmal sind beide Karten die die Spieler auf der Hand halten von Interesse.

Hier tragen Beide ein Ass zu ihrer Hand bei,

allerdings gewinnt Hans da seine 5 ♣höher ist als Petras 4 ♣.

## Ein Paar - One Pair

Ein Paar ist eine Kombination von zwei Karten gleicher Art (zb. AA oder 88).

Es gewinnt immer das höhere Paar. Ein Paar Assen gewinnen also gegen ein Paar Damen,

während das Paar Damen gegen ein Paar Achten gewinnt.

Sollte es vorkommen, dass mehrere Spieler ein gleiches Paar haben, werden die restlichen drei Karten so behandelt, wie bei High Card und werden Kicker genannt.

### Beispiel 1

Petra hält: A 7 

Hans hält: Q Q 

Auf dem Tisch liegen: A K T 3 6 

Petras Hand: ein Paar Asse.

Hans' Hand: ein Paar Damen.

Da ein Paar Asse höher sind als ein Paar Damen gewinnt Petra diese Hand.

### Beispiel 2

Petra hält: A 7 

Hans hält: A Q 

Auf dem Tisch liegen: A K T 3 6 

Da beide das gleiche Paar haben, Hans' Kicker (Dame) aber höher als Petras Kicker (Sieben) ist, gewinnt Hans diese Hand.

### Beispiel 3

Petra hält: A Q 

Hans hält: A Q 

Auf dem Tisch liegen: A K T 3 6 

Petras Hand: ein Paar Asse mit K, Q, T als Kicker

Hans' Hand: ein Paar Asse mit K, Q, T als Kicker

Hier haben beide eine identische Hand, weshalb der Gewinn geteilt wird.

### Beispiel 4

Petra hält: A 2 

Hans hält: A 4 

Auf dem Tisch liegen: A K T 3 6 

Petras Hand: ein Paar Asse mit K, T, 6 als Kicker

Hans' Hand: ein Paar Asse mit K, T, 6 als Kicker

Hier tragen beide nur das Ass zu ihrer Hand bei. Petras 2 verschafft ihr hier keinen Nachteil, da bei beiden die drei höchsten Community Cards als Kicker genutzt werden.

Der Gewinn wird geteilt.

## Zwei Paare - Two Pair

Zwei Paare sind eine Kombination von vier Karten wobei jeweils zwei gleicher Art sind (z.B. KK QQ),

Wobei KK+22 gegen QQ+JJ gewinnt, da KK höher ist als QQ.

Sollte das höchste Paar identisch sein, gewinnt die Hand, deren zweites Paar höher ist. KK+22 verliert also gegen KK+QQ, da QQ größer ist als 22.

Sollten beide Paare identisch sein, gewinnt die Hand mit der höheren Kickerkarte.

### Beispiel 1

Petra hält: 4  J 

Hans hält: 8  9 

Auf dem Tisch liegen: 3  4  J  8  9 

Petras Hand: 2 Paare, Buben und 4en.

Hans' Hand: 2 Paare, 9en und 8en.

Da das Paar Buben größer ist, als das Paar 9en gewinnt Petra.

### Beispiel 2

Petra hält: A  4 

Hans hält: A  6 

Auf dem Tisch liegen: K  K  Q  4  6 

Petras Hand: 2 Paare, Könige und 4en

Hans' Hand: 2 Paare, Könige und 6en

Da das höchste Paar bei beiden KK ist, ist das zweite Paar entscheidend.

Da Hans' zweites Paar höher ist, als Petras, gewinnt Hans.

### Beispiel 3

Petra hält: A  K 

Hans hält: A  Q 

Auf dem Tisch liegen: A  T  T  2  3 

Petras Hand: 2 Paare, Asse und Zehnen mit König als Kicker

Hans' Hand: 2 Paare, Asse und Zehnen mit Dame als Kicker

Beide haben die gleichen 2 Paare, aber Petras Kicker ist höher,

Petra gewinnt.

## Beispiel 4

Petra hält: J  T 

Hans hält: T  6 

Auf dem Tisch liegen: 7  T  7  Q  3 

Hier gibt es einen Splitpot.

Beide haben ein Paar Zehnen und ein Paar Siebenen, allerdings wird der Kicker von Petra durch die Q neutralisiert, wodurch beide die gleiche Hand haben.

## Drilling - Three of a kind (3oak)

Ein Drilling besteht aus 3 Karten selber Art (also zum Beispiel KKK, 444 usw.). Wie auch bei Paaren und einzelnen Karten gewinnt beim Drilling immer der höhere. KKK gewinnt also gegen 444. Sollten beide den gleichen Drilling haben, gewinnt derjenige mit den höheren zwei Kickerkarten.

## Beispiel 1

Petra hält: K  Q 

Hans hält: A  K 

Auf dem Tisch liegen: K  K  3  6  t 

Petras Hand: 3oak, Könige mit Damen-Kicker

Hans' Hand: 3oak, Könige mit Ass-Kicker

Hans gewinnt, da er einen höheren Kicker hat.

## Straße - Straight

Eine Straße ist eine Kombination von 5 direkt aufeinander folgender Karten, wie zum Beispiel 5 6 7 8 9.

Die höchste Straße ist A K Q J T und die niedrigste 5 4 3 2 A, wobei das A als 1 fungiert.

Alle anderen Straßen liegen dazwischen (es gibt also **keine** Straße mit 4 3 2 A K). Es gewinnt immer die Straße mit dem höchsten Ende.

## Beispiel 1

Petra hält: 5  6 

Hans hält: A  5 

Auf dem Tisch liegen: T  3  4  Q  2 

Petras Hand: Straight, 2 bis 6.  
Hans Hand: Straight, Ass bis 5.

Petra gewinnt, weil sie die höhere Straße hat.

### Gleichfarbige - Flush

Dies ist eine Kombination von fünf Karten einer Farbe, also Kreuz / Herz usw.  
Innerhalb der Farbe die ein Flush bildet, gelten alle Regeln für Highcard.

#### Beispiel 1

Petra hält: A  4   
Hans hält: J  T 

Auf dem Tisch liegen: 3  5  8  T  7 

Petras Hand: Flush, Ace high  
Hans' Hand: Flush, Jack high

Zwar haben beide ein Flush, da Petra aber die höchste Flush-Karte, gewinnt sie.

#### Beispiel 2

Petra hält: A  4   
Hans hält: J  T 

Auf dem Tisch liegen: 3  5  8  T  7 

Petras Hand: Flush, 8 high  
Hans' Hand: Flush, Jack high

Hier ist Petras Flush Karte nur eine 8  wodurch sie von Hans` J  geschlagen wird, da das Ass hier nicht zu ihrem Flush beiträgt.

Hans Gewinnt.

#### Beispiel 3

Petra hält: A  3   
Hans hält: J  2 

Auf dem Tisch liegen: 4  5  8  T  7 

Petras Hand: Flush, 8 high  
Hans' Hand: Flush, 8 high, 2 lower

Petras ist 3  höher als die Hans` 2 .

Es ist also nicht nur wichtig wer die höchste Flush-Karte hat, sondern welche Kombination aus 5 Flush-Karten höher ist.

Petra gewinnt.

#### Beispiel 4

Petra hält: A 2 

Hans hält: J 3 

Auf dem Tisch liegen: 4 5 8 T 7 

Petras Hand: Flush, Ten high

Hans' Hand: Flush, Ten high

Da die fünf höchsten Flush-Karten auf dem Tisch liegen, wird der Gewinn geteilt.

#### Beispiel 5

Petra hält: A 2 

Hans hält: J 3 

Auf dem Tisch liegen: 4 5 8 T 7 

Petras Hand: Flush, Ten high

Hans' Hand: Flush, Ten high

Eine Karte der Flush-Farbe zu haben nützt leider nichts,  
wenn jeder der fünf Flush-Karten auf dem Board größer sind.  
Beide haben denselben Flush.

Der Gewinn wird geteilt.

#### Beispiel 6

Petra hält: A 2 

Hans hält: J 3 

Auf dem Tisch liegen: 4 5 8 T 7 

Petras Hand: Flush, Ten high

Hans' Hand: Flush, Ten high

Wenn die Community Cards einen Flush ergeben und keiner der Spieler eine  
Flushkarte besitzt, wird der Gewinn geteilt.

#### Beispiel 7

Petra hält: A 5 

Hans hält: J T 

Auf dem Tisch liegen: 3 5 8 T 7 

Petras Hand: Flush, Ten high

Hans' Hand: Flush, Jack high

Zwar liegt ein Flush in der Mitte, aber diesmal hat Hans noch eine Flush-Karte auf der Hand.

Da er damit einen höheren Flush bilden kann, gewinnt Hans.

### Full House (FH)

Ein Full House ist eine Kombination aus einem Drilling und einem Paar (zb. AAA KK). Wenn mehrere Spieler ein Full House haben, entscheidet der höhere Drilling über den Gewinner.

Haben beide den gleichen Drilling entscheidet das höhere Paar.

#### Beispiel 1

Petra hält: 4 ♥ 4 ♣

Hans hält: A ♣ 6 ♥

Auf dem Tisch liegen: A ♠ A ♠ 5 ♥ 4 ♠ 6 ♠

Petra hält: Full house, Fours full of Aces

Hans hält: Full house, Aces full of sixes

Hans` Drilling Asse stehen über Petras Drilling Vieren.

Hans gewinnt.

#### Beispiel 2

Petra hält: A ♥ 4 ♣

Hans hält: A ♣ 6 ♥

Auf dem Tisch liegen: A ♥ A ♥ 5 ♥ 4 ♠ 6 ♠

Petra hält: Full house, Aces full of fours

Hans hält: Full house, Aces full of sixes

Hier entscheidet das Paar wer gewinnt da beide einen Drilling Asse zu ihrem Fullhouse zählen.

Hans Gewinnt aufgrund seines Paares Sechsen.

### Vierling - four of a kind (4oak)

Ein 4oak ist eine Kombination, die aus 4 Karten desselben Typs besteht (zb.KKKK o. 4444).

#### Beispiel 1

Petra hält: 4 ♣ 4 ♠

Hans hält: 5 ♥ 6 ♣

Auf dem Tisch liegen: 4 ♥ 5 ♠ 5 ♣ 5 ♠ 4 ♠

Petras Hand: 4oAK, 4en.

Hans' Hand: 4oAK, 5en.

Diesmal gewinnt Hans, da ein Vierling aus Fünfen höher ist als ein Vierling aus Vieren.

## Beispiel 2

Petra hält: A K 

Hans hält: 4 4 

Auf dem Tisch liegen: 5 5 5 5 2 

Petras Hand: 4oAK, 5en mit einem Ass als Kicker.

Hans' Hand: 4oAK, 5en mit einer 4 als Kicker.

Petra gewinnt, da ihr Ass ein höherer Kicker ist als die 4 von Hans.

## Straightflush

Ein Straightflush ist eine Straße in der alle Karten dieselbe Farbe haben.

Haben mehrere Spieler einen Straightflush gewinnt, wie bei einer normalen Straße auch, derjenige der das höhere Ende hat.

## Beispiel 1

Petra hält: 7 8 

Hans hält: 2 3 

Auf dem Tisch liegen: K 4 Q 5 6 

Petra's Hand: Straightflush, 4 bis 8

Hans' Hand: Straightflush, 2 bis 6

Diese Hand gewinnt Petra, da sie einen höheren Straightflush hält.

## Royalflush

Dies ist die höchste und absolut seltenste Hand überhaupt.

Sie ist ein Straightflush der von der Zehn zum Ass geht.

Es gibt also genau vier mögliche Royal Flushes:

A K Q J T 

A K Q J T 

A K Q J T 

A K Q J T 

## Übungen: Wertung der Hände am Showdown

In diesem Quiz geht es darum, die hier erklärten Regeln, für die Wertung der Pokerhände, korrekt anzuwenden.

Die Frage lautet in allen Aufgaben "Wer gewinnt und warum?"

Die Antworten stehen jeweils in weiß darunter.

Versuche bitte, das „Warum“ so ausführlich wie möglich zu beantworten und mögliche interessante Wendungen der Wertigkeit der einzelnen Hände, während des Spielverlaufs zu erkennen.

### Frage 1)

Petra hält: A♠ K♠

Hans hält: 3♣ 5♣

Board: 4♦ 2♥ T♣ - 7♠ - Q♠

### Frage 2)

Petra hält: T♠ T♥

Hans hält: A♠ K♠

Board: 4♦ 5♦ 6♦ - J♣ - K♦

### Frage 3)

Petra hält: T♠ T♥

Hans hält: A♠ K♠

Board: 2♠ 6♠ 7♠ - T♣ - K♦

### Frage 4)

Petra hält: A♦ Q♠

Hans hält: 6♥ 6♣

Board: 2♦ 3♣ T♥ - Q♣ - T♦

Antwort:

-----

Petra hat ein Two-Pair, Queens and Tens. Hans hat ein Two-Pair, sixes under tens. Die Queens sind höher als die sixes, also gewinnt Petra.

-----

### Frage 5)

Petra hält: A Q 

Hans hält: T T 

Board: K K K - J - J 

Antwort:

-----

Beide haben ein Full House, Kings full of Jacks. Der Pot wird geteilt (= Spit).

-----

### Frage 6)

Petra hält: 6 7 

Hans hält: 9 9 

Board: A K Q - 9 - 2 

Antwort:

-----

Petra hat den Karo-Flush A,K,Q,9,7. Hans hat den Karo-Flush A,K,Q,9,2. Demnach ist der Flush von Petra mehr wert, weil die 7 höher ist als die 2. Dass Hans auch ein 3 of a Kind hat, spielt keine Rolle, da ein Flush höher ist, als ein 3 of a Kind und immer nur die beste Kombination aus fünf Karten gewertet wird.

-----

### Frage 7)

Petra hält: K 2 

Hans hält: K Q 

Board: K T 2 - 7 - T 

Antwort:

-----

Petra hält Two Pair, Kings and Tens, mit 7 als Kicker. Hans hält Two Pair, Kings and Tens, mit Queen als Kicker. Das interessante an dieser Hand ist, dass Petra eine deutlich bessere Hand am Turn hatte. Dadurch, dass sich eine Boardkarte mit der letzten Karte, die größer als Petras kleineres Pärchen Zweier ist, gepaart hat, wurde ihr zweites Paar völlig irrelevant.

Hans steht am Ende der Hand also mit einem besseren Kicker da, und gewinnt den Pot.

-----

### Frage 8)

Petra hält: A K 

Hans hält: J J 

Board: J T T - T - T 

Antwort:

-----

Hier haben beide Spieler ein 4 of a Kind, Tens. Daher kommt es auf den Kicker an. Die höchste Karte, die Hans aufbieten kann, ist ein Jack, Petra hält jedoch ein Ass als höchste Karte. Daher gewinnt Petra diesen Pott. Genau wie in der Hand 7 wurde hier eine zuerst sehr starke Hand durch eine ungünstige (und äußerst seltene) Board-Entwicklung deutlich geschwächt und noch überholt.

-----

### Frage 9)

Als letztes Beispiel eine sehr komplexe Situation. Oft hat man es ja nicht nur mit einem einzigen Gegner in der Hand am Showdown zu tun. In dieser Hand treffen sich gleich fünf Gegner am Showdown und ihr sollt wieder entscheiden wer die stärkste Hand hält und den Pot gewinnt.

Petra hält: K ♠2 ♠

Hans hält: K ♠7 ♣

Joachim: A ♠T ♠

Gabriel: T ♠3 ♠

Paul: 3 ♠3 ♣

Board: K ♥T ♥K ♣- T ♣- 3 ♥

Antwort:

-----

Auf gehts:

Petra hat ein Full House, Kings full of Tens.

Hans hat ein Full House, Kings full of Tens.

Joachim hat ein Full House, Tens full of Kings.

Gabriel hat ein Full House, Tens full of Kings.

Paul hat ein Full House, Threes full of Kings.

Der Reihenfolge nach sortiert (mit der schwächsten Hand beginnend) ergibt sich folgende Reihenfolge:

Paul mit 3's full, Gabriel und Joachim mit T's full, Petra und Hans mit Kings Full.

Obwohl Hans einen besseren Kicker hat, wird der Pot hier geteilt, denn eine Pokerhand besteht ja nur aus fünf Karten und ein Full House sind fünf Karten. Da beide das gleiche Full House haben, wird der Pot zwischen ihnen geteilt.

-----

## Die Regeln von Texas Hold'em

### Aktionen die einem Pokerspieler am Tisch zur Verfügung stehen:

**Check** – Check bedeutet vorerst keine Chips auf seine Hand zu setzen. Es ist nur möglich zu checken, wenn zuvor keiner in derselben Runde Chips auf seine Hand gesetzt hat (bet). Hat jemand allerdings zuvor gebettet, so bleiben einem nur die Optionen call, raise oder fold

**Fold** – Man möchte nicht den betrag mitgehen der zuvor gesetzt wurde, daher schmeißt man seine Hand weg, man "foldet" sie. Ein Spieler der seine Hand foldet nimmt nicht mehr an dem Spielgeschehen teil und kann nicht mehr den Pot gewinnen. Man sollte folden, wenn man denkt man wird die Hand nicht gewinnen können.

**Bet** – Chips auf seine Hand setzen. Die anderen Spieler müssen nun entweder callen, raisen oder folden. Sie haben nicht mehr die Möglichkeit zu checken.

**Raise** – In der aktuellen Runde hat jemand Chips auf seine Hand gesetzt (bet), man erhöht den gesetzten Betrag um noch mehr Chips. Damit zwingt man die verbleibenden Spieler genauso viel zu zahlen wie viel gesetzt wurde. Der ursprüngliche Bettor muss entweder die Differenz callen, folden oder reraisen.

**3-Bet** – Zu 3-Betten bedeutet die dritte Bet in einer Runde zu machen. Es muss zuvor eine Bet und einen Raise gegeben haben, damit wir 3-betten können.

**Cap** - Zu Cappen bedeutet die vierte Bet in einer Runde zu machen. Damit ein Cap möglich ist, muss jemand zuvor eine 3-Bet gemacht haben.

**Call** – Genau den Betrag mitgehen, der dem letzten Bet/Raise Betrag entspricht.

## Einführung in Texas Hold'em:

Texas Hold'em ist die weltweit populärste Pokervariante. Sie lässt sich in zwei Untervarianten aufteilen. Auf der einen Seite haben wir „Fixed Limit Hold'em“ bei dieser Variante sind die Setzbeträge festgelegt. Dem gegenüber steht "No Limit Hold'em", hier gibt es keine festgelegten Setzbeträge, wir könnten unsere gesamten Chips/Geld auf eine Hand setzen.

In unserem Beispiel sitzen wir an einem 1\$/2\$ Fixed Limit Hold'em Tisch. Um das grundlegende Wissen zu vermitteln, ist dies nicht weiter schlimm, auch wenn sich der Leser für die Variante No Limit Hold'em interessieren sollte. Das Spiel teilt sich in vier Spielphasen auf. In den ersten beiden Phasen eines Fixed Limit Hold'em Spiels (1\$/2\$) beträgt eine Bet 1\$, in der dritten und vierten Phase des Spiels beträgt eine Bet 2\$. In jeder Phase können maximal drei Erhöhungen vorgenommen werden. Anhand der folgenden typischen Beispielhand werden die vier Phasen veranschaulicht und der Ablauf erklärt...

### Phase 1 (Pre-Flop)

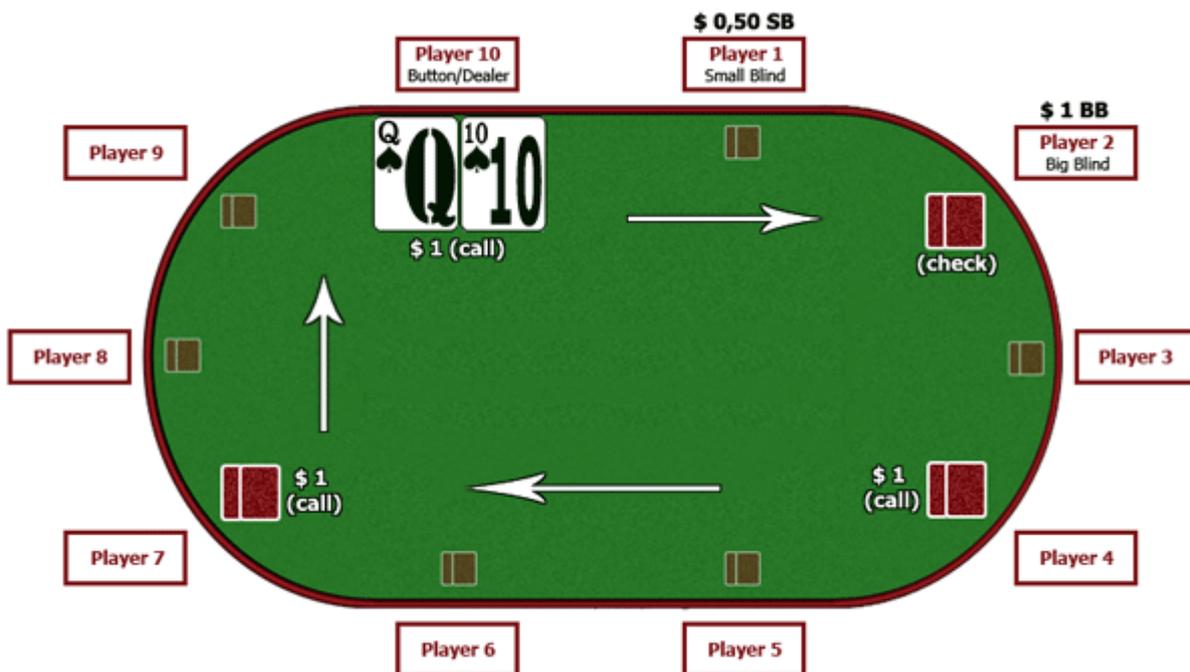
**Die Starthände werden ausgeteilt** – der Dealer gibt im Uhrzeigersinn jedem Spieler zwei Karten. Er beginnt mit dem Small Blind. Die Karten werden verdeckt ausgeteilt.

**Nun beginnt die erste von vier Setzrunden** – Der Small Blind beginnt in jeder Runde. Er hat in der ersten Runde zunächst keine freie Entscheidung, da er gezwungen wird, einen festgelegten Einsatz zu bringen, eben den Small Blind. Das gleiche gilt für den Big Blind, der Big Blind muss meist den doppelten Small Blind setzen. Diese Bezeichnungen sind also doppeldeutig. Auf der einen Seite beschreiben sie den Einsatz, den sie einbringen müssen, auf der anderen Seite wird so auch die Position der Spieler eindeutig beschrieben. So kommt es vor, dass wenn man von „dem Big Blind“ spricht, häufig der Spieler gemeint ist, der auf der Position des Big Blind's sitzt. Der nachfolgende Spieler (Spieler 3) beginnt und hat die Optionen „Fold“, „Call“ oder

„Raise“. Alle weiteren Spieler haben die gleichen Optionen und sind der Reihe nach -im Uhrzeigersinn- am Zug. Der Big Blind schließt die Runde ab, darf sich somit Pre-Flop als letzter entscheiden.

In unserer Beispielhand foldet Spieler 3, Spieler 4 callt, die nachfolgenden zwei Spieler folden, Spieler 7 callt und zwei weitere Spieler folden.

Nun sind wir am Zug. Wir entschließen uns mit  $Q\spadesuit T\spadesuit$  (Queen, Ten) auf dem Dealer Button zu callen. Der Small blind foldet, und der Big Blind checkt. Er hat ja bereits mit seinem gezwungenen Mindesteinsatz, dem Big Blind, genau soviel gezahlt, wie die anderen Spieler in der Hand. Es sind also vier Spieler in der Hand verblieben, die alle Pre-Flop gleich viel Chips gezahlt haben und somit den Flop sehen werden.

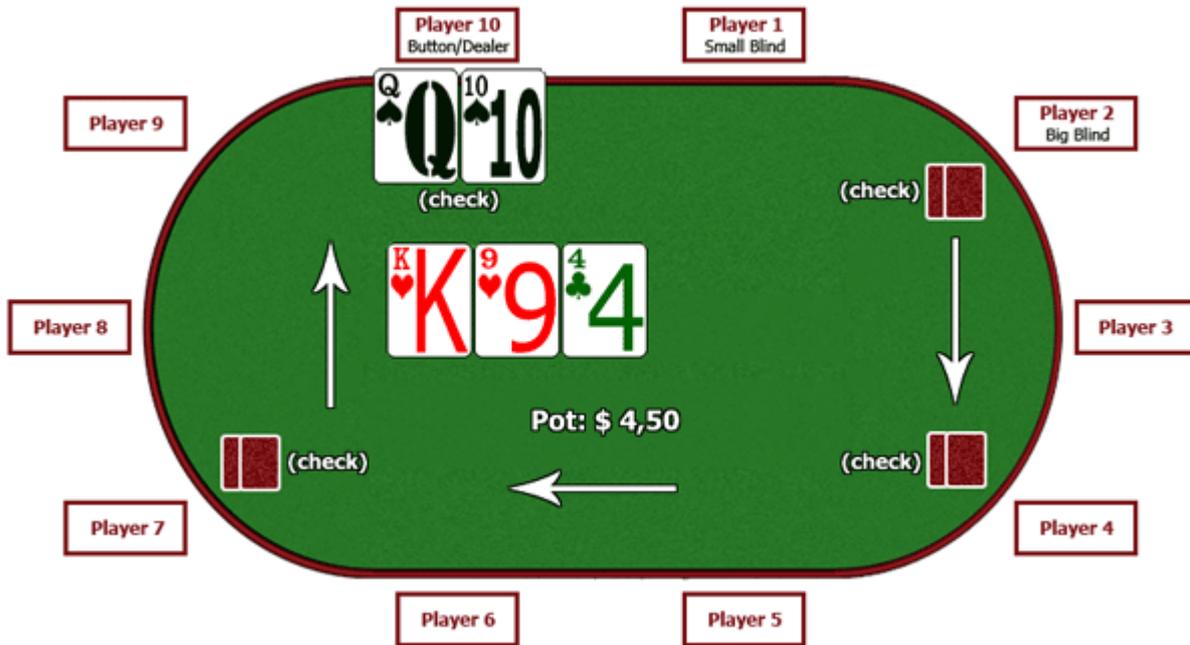


Die kleinen Karten, zu sehen bei Spieler 1 und 3 und vielen weiteren, sollen anzeigen, dass diese Spieler ihre Hand weggelegt haben (Fold). Sie sind also nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt.

## Phase 2(Flop)

Der Flop wird aufgedeckt – der Dealer legt drei Karten offen in die Mitte des Tisches. In unserer Beispielhand ist es der Herz-König, die Herz-Neun und die Kreuz-Vier. Dies sind die ersten drei Community Cards und bilden somit den Flop. Nun können wir das erste Mal unsere Starthand mit dem Board kombinieren. Wir können jetzt erstmals

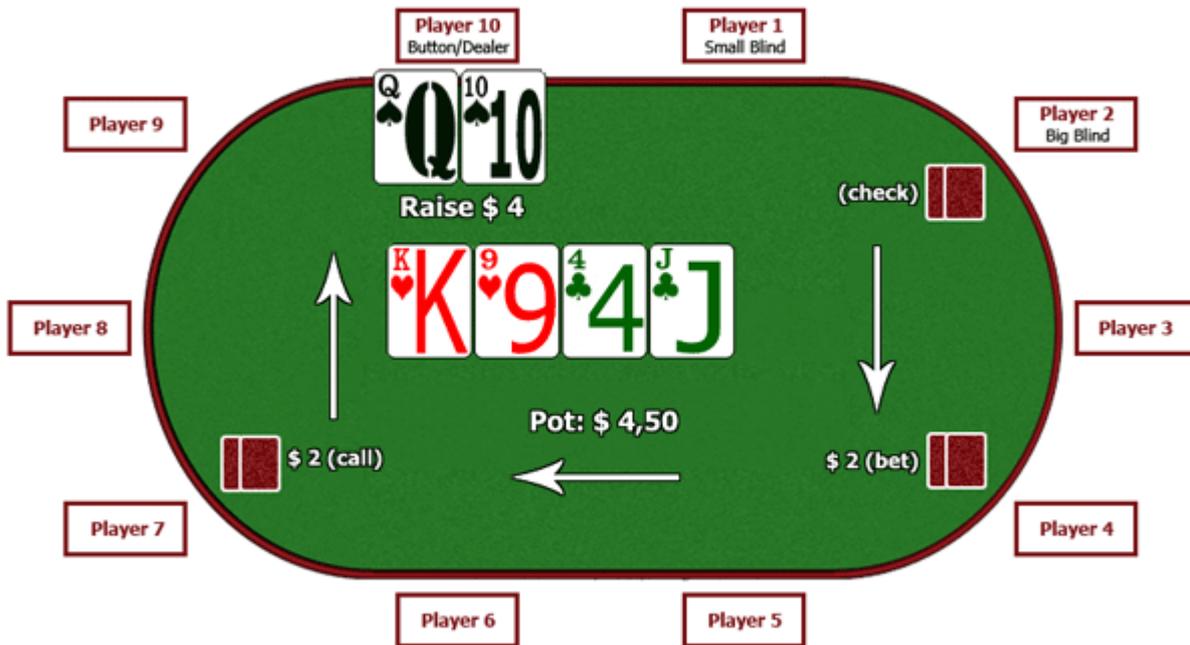
einschätzen, wie stark unsere Hand ist. **Die zweite Setzrunde beginnt** – Wieder ist der Small Blind als erstes am Zug, gefolgt vom Big Blind, und allen weiteren verbleibenden Spielern im Uhrzeigersinn. In der Beispielhand entscheiden sich alle Spieler, angefangen beim Big Blind, für einen „Check“. Wir sind als letztes dran und checken ebenfalls, da wir im Moment nur High Card King haben. Wir hoffen, dass wir am Turn ein Paar treffen oder ein Bube fällt, der uns eine Strasse geben würde. Vier Spieler sehen den Turn.



### Phase 3 (Turn)

**Die vierte Community Card, der Turn, wird aufgedeckt-** Es wird eine weitere Karte vom Dealer in die Mitte gelegt, in unserer Beispielhand der Kreuz-Bube (engl. Jack=J). Insgesamt liegen nun vier Community Cards offen in der Mitte des Tisches.

**Die dritte Setzrunde beginnt** – Wieder ist der Small Blind als erstes am Zug, gefolgt vom Big Blind, und allen weiteren verbleibenden Spielern im Uhrzeigersinn. In unserem Fall ist der Big Blind (Spieler 2) als erstes dran. Er checkt, Spieler 4 entscheidet sich für eine Bet, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, Spieler 7 callt die Bet. Wir haben unseren Straight getroffen. Unser Straight bildet die momentan bestmögliche Kombination aus fünf Karten. Daher entscheiden wir uns für einen Raise. Bis hierhin ist dies auf dem Bild sichtbar.



**Weiterer Verlauf der Hand:** Spieler 2 müsste 4\$ auf einmal callen, wenn er in der Hand bleiben möchte, dies ist ihm allerdings zu teuer und er foldet seine Hand. Spieler 4 foldet ebenfalls, obwohl er sich zuvor am Turn für eine Bet entschieden hatte. Spieler 7 hat bereits 2\$ bezahlt, da er ja schon die Bet von Spieler 4 zuvor callte. Spieler 7 entscheidet sich erneut für einen call. Es sehen nur noch zwei Spieler die nächste Karte, den River.

#### Phase 4 (River)

**Die letzte Community Card, der River wird aufgedeckt** - In unserer Beispielhand die Karo-Zwei. Es liegen nun insgesamt fünf Community Cards offen in der Mitte des Tisches.

**Die vierte und somit letzte Setzrunde beginnt** - Wieder ist der Small Blind als erstes am Zug, gefolgt vom Big Blind, und allen weiteren verbleibenden Spielern im Uhrzeigersinn. Da Spieler 2 und Spieler 4 auf dem Turn gefoldet haben und somit nicht mehr im Spiel sind, ist Spieler 7 als erstes dran. Er entscheidet sich zu checken. Da die letzte Karte nichts an der Stärke unserer Hand geändert hat und wir immer noch das best mögliche Blatt halten, entscheiden wir uns für eine Bet.



**Weiterer Verlauf der Hand:** Spieler 7 entscheidet sich dafür, unsere Bet zu callen. Nach dem Call von Spieler 7 sind keine weiteren Aktionen mehr möglich. Die Hand ist somit zu Ende und es kommt zum Showdown (dem Aufdecken der Karten beider Spieler). Unser Gegner zeigt uns  $J\spadesuit 8\spadesuit$ , und damit ein Paar Buben. Wir gewinnen den Pot mit unserem Straight.

## Professionelle Einstellung

Ein Pokerspieler benötigt eine professionelle Einstellung um erfolgreich zu sein - leider stellt dies eine der am häufigsten unterschätzten Qualitäten eines guten Spielers dar. Talent allein ist nichts wert, solange keine vernünftige Einstellung gegenüber Lesen, Lernen und der Optimierung der eigenen Fähigkeiten besteht.

Das Wichtigste vorab: Um auch auf den mittleren Limits als Pokerspieler Erfolg zu haben, sollte man sich einer Tatsache bewusst sein, nämlich der, dass man zu diesem Zeitpunkt noch kein besonders guter Spieler ist. Unglücklicherweise scheitern die meisten Pokerkarrieren bereits an diesem Punkt. Die Pokerlaufbahn endet, bevor sie überhaupt begonnen hat. Warum dies so ist, wird versucht in Kapitel 1 näher zu erläutern.

## ***Kapitel 1***

### ***Die Downswing-Ausrede***

Um wenigstens ansatzweise gewinnbringend zu pokern, sollte man eine Regel besonders beherzigen. Hierbei handelt es sich um die so genannte "Downswing-Ausrede", von der es sich loszulösen gilt.

Folgenden Satz sollte sich jeder Anfänger besonders gut einprägen:

"Es gibt beim Pokern keinen Downswing - es gibt nur schlecht gespielte Hände." Spätestens jetzt werden wohl alle selbst ernannten Pokerprofis aufspringen und laut lachen. Sollten die ganzen Slanskys und Greensteins dieser Welt denn wirklich Unrecht haben?

Der Mensch besitzt eine, so scheint es, angeborene Fähigkeit: Er ist der Großmeister im Ausreden finden und erfinden. Nichts anderes als Vorwände und Ausflüchte, die die Verhaltensweisen, das Unglück oder begangene Fehler rechtfertigen sollen. Man findet solche Ausreden tagtäglich, egal ob auf der Arbeit, im Privatleben oder beim Sport.

"Die große Liebe meines Lebens hat mich armen Kerl einfach so verlassen und hat jetzt einen anderen!" Es ist doch viel schöner, sich selbst als den bemitleidenswerten Menschen darzustellen - anstatt sich einzugestehen, dass man an dem ganzen Dilemma vielleicht selbst die Schuld trägt, weil man es vorzog, lieber unzählige Abende mit den Freunden beim Billard zu verbringen als sich um die Freundin zu kümmern, die alleine zu Hause saß.

Oder der gute Kollege wurde befördert, und man selbst findet, dass diese Ehre vielmehr einem selbst hätte zuteil werden müssen. Aber auch hier verdrängt man dann gerne die Realität: Der Mitarbeiter setzte sich für den Betrieb ein und arbeitete auch mal 10 Stunden mehr die Woche, während man selbst eine Präferenz darin sah, die äußerst akute Krankheit namens Schnupfen mal besser eine Woche zu Hause im Bett auszukurieren.

Oder sei es auch einfach nur das Fußballspiel mit dem unfähigen Schiedsrichter, der die andere Mannschaft favorisiert. Seit dem Fall Robert Hoyzer ist so eine Ausrede natürlich nahe liegend, erst recht in der Kreisliga C wo es ja schließlich noch um die Ehre geht.

Wie man sieht, kennt der Mensch keine Grenzen beim Suchen und erst recht nicht beim Finden von Ausreden und Entschuldigungen, die das eigene fehlerhafte Verhalten - kurzum - Versagen erklären.

Dieses Verhalten des Menschen stellt jedoch nichts anderes als einen reinen Abwehrmechanismus dar. Ähnlich wie wir unsere Augen reflexartig schließen, wenn sich ihnen ein Gegenstand nähert (hoffen wir mal, dass es sich in den meisten Fällen um eine Fliege handelt und keine Faust), so schützen wir ebenfalls unser Ego. Die oben angesprochenen Beispiele sind in der Regel Abwehrmechanismen, oder anders ausgedrückt aufgebaute geistige Mauern, die unser eigenes Selbstwertgefühl davor bewahren sollen, Schaden zu nehmen.

Und jeder, der ehrlich zu sich selbst ist wird feststellen, dass er von diesem Mechanismus sicherlich schon das ein oder andere Mal Gebrauch gemacht hat.

Wie schnell schalten wir bei der Kritik unserer Person oder unseres Verhaltens in einen Zustand der völligen Abwehr, basierend auf dem Anspruch: "Mein Gegenüber hat Unrecht!" Fällt es uns nicht allen unheimlich schwer, auch mal darüber nachzudenken, ob die Kritik vielleicht gerechtfertigt ist? Das Standardverhalten in solchen Situationen ist sogar meistens, dass man mit Argumenten kontert, die nicht weiter von der augenblicklichen Situation entfernt sein könnten: "Findest du nicht, dass du manchmal ziemlich arrogant bist?" Antwort: "Dafür bin ich nicht so kleinlich wie du!" Die perfekte Grundlage für eine hervorragende Anstatt erstmal dar9Diskussionüber nachzudenken, was einem vorgeworfen wird und ob es vielleicht der Realität entsprechen könnte, gehen wir lieber in die Offensive, weil wir uns in die Enge gedrängt fühlen.

Was hat das alles aber mit Pokern zu tun?

Die Antwort ist recht simpel. Denn die genannten Situationen, denen wir im täglichen Leben andauernd begegnen, können bzw. werden auf Dauer tödlich für unser Pokerspiel sein, bzw. tödlich für unsere Bankroll.

Das Problem jedoch ist, dass in vielen Artikeln und Büchern dem Pokerspieler die perfekte Ausrede auf einem Silbertablett präsentiert wird.

Es gibt zahlreiche Artikel über Bad Beats und ebenso über Downswings. Und sobald ein Anfänger diese Artikel/Bücher gelesen hat, bekommt er für den Rest seiner Pokerkarriere (welche mit der Befolgung dieser Ratschläge nicht lange dauern wird) die wohl beste Ausrede für sein Versagen serviert.

Ist es nicht viel leichter zu behaupten, dass man ein paar Bad Beats kassiert hat oder sich gerade in einem schrecklichen Downswing befindet - anstatt darüber nachzudenken, was man denn in der zuletzt verlorenen Hand so alles falsch gemacht hat?

Ist es nicht auch viel leichter zu behaupten, man habe ein Bad Beat erhalten, anstelle sich die Hand des Spiels noch einmal in Ruhe anzusehen, sie zu kopieren und im Beispielhände-Forum zu posten, so dass ein bereits erfolgreicher Spieler diese bewerten kann? Dann die Antwort zu lesen und nach weiteren Händen im eigenen Spiel zu suchen, die man ähnlich falsch gespielt hat?

Natürlich ist das Ganze mit einem gewissen Arbeitsaufwand verbunden, aber nur so können wir erfolgreicher werden - und das Geld des Gegners kassieren.

Lustig wird es natürlich, wenn Mister Downswing dann tatsächlich eine Hand unglücklich verliert, bei der sein Nut Flush am River noch von einem Full House mit 720 gebusted wird. Da hat man dann doch direkt mal eine äußerst gute Hand (von etwa 100 gespielten Händen) die es sich lohnt zu posten, um das ganze Mitleid zu ernten, das man als Profispieler doch so sehr verdient!

Die vorherigen 99 Hände jedoch, bei denen man durch dumme Calls und völlig realitätsfremde Raises hier und da einen SB oder BB verschenkt (in der Regel sind es gerade bei Anfängern oft noch mehr), werden hierbei natürlich geflissentlich übersehen.

Wäre es denn nicht viel motivierender, wenn man nach einer verlustreichen Session seine Hände analysiert und feststellen muss, dass man mit schlechtem Spiel aus einer eigentlichen Break-Even-Session erst eine verlustreiche Pokerrunde eingeläutet hat?

*Ein häufig zu lesender Satz bei Anfängern ist der Folgende:*

*"...mir ist schon klar, dass ich hier und da ein paar Leaks habe..."*

Wenn man solche Sätze liest, nimmt man an, dass die betreffende Person insgeheim von sich behauptet, dass ihr Spiel einen Perfektionsgrad von 70 bis 80 % besitzt. Denn "hier und da" bedeutet sicherlich nicht, dass mehr als 30 Prozent an Leaks vorhanden sind.

Barry Greenstein schreibt in seinem Buch "Ace on the River", dass er an jedem Pokerabend etwa 10% schlechte Calls/Raises/Folds macht. In diesem Fall können wir unserem Anfänger von oben nur gratulieren, denn er ist gerade einmal 10 bis 20% vom Niveau Barry Greensteins entfernt - ärgerlich nur, dass er noch nicht auf seinem Limit spielt.

Jedoch gibt es eine bestimmte Gruppe von Pokerspielern, auf die die oben erwähnte Situation sehr häufig zutrifft. Hierbei handelt es sich um die Spieler, die direkt mit einem Upswing einsteigen und zunächst keinen Downswing durchlaufen. Sie erstürmen die Limits in einem unglaublich großen Tempo mit 4 - 5 BB/100 Hände, kommen in ihrem Upswing auch recht schnell auf die Limits von 1\$/2\$ oder höher.

Und scheinbar gibt es nicht den geringsten Grund, an ihren Fähigkeiten zu zweifeln. Daran zu denken, dass sie schlechte Spieler sind, wäre absurd (*Anm. d. Autors: So ist es übrigens auch mir zu Beginn meiner Pokerzeit ergangen*).

Aber auf einmal schlägt die Pokerwelt zurück - und das ziemlich hart. Man erfährt seinen ersten richtig großen Downswing (*bei dem es sich ja eigentlich um keinen richtigen Downswing handelt, sondern viel eher um schlechtes Spiel, das aufgrund des höheren Limits nur noch härter zum Tragen kommt*). Man verliert innerhalb von knapp 1000 Händen 150 BB oder mehr und büßt die Hälfte seiner Bankroll ein. Psychologisch gesehen ist dies natürlich eine äußerst ungünstige Situation.

Nun startet aber ein interessanter Denkprozess in den Köpfen der meisten Spieler:

*These 1: Ich habe auf knapp 20.000 Händen eine Winrate von +1,5 BB/100 H.*

*These 2: "Winning Player" haben eine Winrate von +1 BB/100 H.*

**Konklusion:** *Ich bin ein "Winning Player".*

Daraufhin folgt:

*These 1: Ich weiß, selbst "Winning Player" können Downswings in der Größenordnung von 200 BB oder sogar mehr haben.*

*These 2: Ich bin ein "Winning Player".*

**Konklusion:** *Mein Verlust von -150 BB muss ein Downswing sein, ich kann also weiter spielen wie bisher und mein Glück wird bald wiederkehren.*

Leider handelt es sich um eine Ausnahme, dass Spieler diese Alarmglocke hören, die solch ein Downswing doch zwangsläufig mit sich bringt. Diese Spieler gehen den Weg des geringsten Widerstandes und greifen mit Vorliebe zurück auf die Downswing-Ausrede.

*An dieser Stelle ein passendes Zitat von Thomas Jefferson:*

*"I'm a great believer in luck and I find the harder I work, the more I have of it."*

Doch kommen wir zurück zur anfänglichen Aussage: "Es gibt keinen Downswing im Poker!"

Ein kleines Beispiel hierzu:

Ein Bekannter meiner Familie arbeitet als klassischer Glasbläser. In seinem Betrieb wird eine bestimmte Sorte Glas hergestellt. Beim Glasblasen kann es dennoch immer wieder vorkommen, dass das Glas trotz eines unveränderten Herstellungsprozesses zerspringt oder einen Riss bekommt und dadurch unbrauchbar wird. Fakt jedoch ist: Je erfahrener der Glasbläser, desto unwahrscheinlicher ist das Eintreffen dieses Ereignisses. Nehmen wir also an, in diesem Betrieb gäbe es einen Lehrling, der früher oder später auch an diesen Gläsern arbeiten darf. Jedoch gelingt ihm das Glasblasen beim ersten Mal nicht, das Glas wird unbrauchbar und landet im Müll. Wie groß ist wohl die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Fehler auf die "momentane" Unfähigkeit des Lehrlings zurückzuführen ist - oder auf die Tatsache, dass so etwas halt ab und zu mal passieren kann, ungeachtet der Professionalität des Glasbläfers?

Worauf ich hinaus will ist, dass gerade im Anfängerstadium die Wahrscheinlichkeit eines großen Verlustes durch schlechtes Spiel höher ist als durch einen generellen Downswing.

Im Pokern gibt es 2 Möglichkeiten, mit denen man Erfolg messen kann.

1. Die Qualität der geposteten Hände: Angenommen Spieler A fängt an zu pokern und postet am Ende einer Session jeweils 20 Hände. So wird man mit der Zeit feststellen, dass die geposteten Hände immer besser werden und weniger fehlerhaft sind. Der Grad des Erfolgs wird dadurch bestimmt, wie schnell und gut sich die Qualität der geposteten Hände verbessert.
2. Das Geld, sprich die Winrate: Je mehr Hände wir auf einem Limit spielen, umso näher kommen wir unserer tatsächlichen Spielstärke, gängigerweise ausgedrückt durch x BB/100 H.

Zu Beginn der Pokerkarriere ist Methode Nummer 2 völlig wertlos. Egal was für eine Winrate man auf 3000, 4000 oder 8000 Hände hat, wird sie einem in den seltensten Fällen einen adäquaten Maßstab bieten.

Methode Nummer 1 hingegen ist die verlässlichere Methode in der Anfangszeit.

Was man jedoch tun kann um sein Spiel zu verbessern wird in Teil 2 und 3 dieses Artikels besprochen.

Zum Abschluss möchte ich nur noch einmal alle Anfänger darauf hinweisen, dass Downswings zu Beginn der Pokerzeit viel öfter das Resultat spielerischer Schwäche als tatsächliches Pech sind.

Daher sollte man bei verlustreichen Abenden zunächst davon ausgehen, dass man nicht gut gespielt hat - und vielleicht mehr Zeit ins Training investieren sollte.

## ***Kapitel2***

### ***Das Popstars-Prinzip***

Fangen wir dieses Kapitel mit einer kleinen Geschichte an. Es ist Donnerstagabend und vor wenigen Minuten habe ich eine zweistündige Pokersession beendet, um mich nun ein wenig auszuruhen. Und ich mache das, was ich meistens tue um mich auszuruhen, nämlich etwas, bei dem ich nicht viel nachdenken muss - also schalte ich den Fernseher ein, und lande dann bei Pro7, wo gerade eine junge Dame mit verzerrtem Gesicht ins Mikro trällert. "Popstars" der Name der Sendung.

Der Sinn dieser Show ist (abgesehen davon gelangweilte Zuschauer wie mich zu unterhalten), Nachwuchskünstlern die Möglichkeit zu geben, ihr Talent unter Beweis zu stellen und sich durch ihre Fähigkeiten von den anderen Teilnehmern abzuheben.

Doch je länger ich meine Aufmerksamkeit diesem Spektakel widme, desto mehr Frage ich mich: Welche der Teilnehmerinnen kommt weiter, welche fliegt wohl raus?

Aber vor allem: Warum? Anders gesagt: Was sind die Kriterien, auf die die Juroren achten, wenn sie einen zukünftigen "Popstar" aufbauen wollen?

Davon abgesehen, dass man im Fernsehen natürlich nicht alles für bare Münze nehmen sollte, war ein Trend bei der Jury klar zu erkennen. Ein Trend, der sich in den letzten Jahren in der Maschinerie der Popmusik immer mehr herauskristallisiert hat, und der sich fast unverändert auf die Pokerwelt übertragen lässt. Nämlich, dass nicht (wie man es erwarten könnte) in erster Linie auf Talent oder Stimme geachtet wird, wenn es darum geht, einen neuen Gesangstar aufzubauen - sondern um etwas ganz anderes.

Nehmen wir an, dir würde die verheißungsvolle Aufgabe übertragen, als Musikproduzent einem neuen Popstar den Weg nach ganz oben zu ebnet. Worauf würdest du achten?

Auf die Stimme? - Dies würde natürlich nahe liegen, aber gerade in Zeiten von technisch immer weiter entwickelten Tonstudios und der Möglichkeit, selbst bei Live-Auftritten die Stimme technisch zu optimieren und zu unterstützen, rückt dieser Punkt wohl immer mehr in den Hintergrund.

Auf das Aussehen? - Natürlich wäre es nett wenn ihr Popstar eine Schönheit ist, doch auch hier eröffnen Make-up, Styling und - wenn's sein muss - chirurgische Eingriffe ein breites Spektrum an Möglichkeiten, so dass wohl auch dieser Punkt eher als sekundär angesehen werden kann.

Auf die tänzerischen Fähigkeiten? - Zwei linke Beine sind sicherlich kein Vorteil auf dem Weg einer Popstar-Karriere, aber gerade für solche Fälle gibt es etliche Trainer, die sich des Popstars annehmen würden, um in etlichen Stunden Arbeit selbst aus ihm einen passablen Tänzer zu machen.

Und genau damit wären wir beim eigentlichen Hauptkriterium angelangt: Denn gerade um den letzten Punkt in die Tat umzusetzen, benötigt dein Schützling vor allem eins:

### **Bereitschaft!**

Die Bereitschaft zu tun, was nötig ist, um erfolgreich zu werden!

Wie bereits erwähnt kannst du als Musikproduzent auf eine Maschinerie zurückgreifen die bereits seit Jahren erprobt ist und funktioniert: Werbeauftritte, Autogrammstunden, stundenlanges Training oder ähnlich viel Schweiß und Fleiß im Tonstudio.

Das Einzige, dessen du dir nicht sicher sein kannst ist: Macht mein zukünftiger Popstar das alles mit? Hält er durch und ist er bereit diesen harten Weg zu gehen?

Selbstverständlich wärest du als Musikproduzent auf der Suche nach dem perfekten Künstler, mit hervorragender Stimme und einem großem Maß an Bereitschaft. Da du jedoch kein Träumer sondern Realist bist, verabschiedest du dich recht schnell von diesem Gedanken und stellst eine persönliche Prioritätenliste auf.

Und auf dieser Liste steht: *Es ist möglich fehlendes Talent zu kompensieren - durch die Bereitschaft hart zu arbeiten. Aber es ist unmöglich die fehlende Bereitschaft hart zu arbeiten durch Talent wettzumachen.*

Kurzum: Die Stimme des Jahrhunderts ist keinen Cent wert, wenn nicht die nötige Bereitschaft vorhanden ist, für den Erfolg zu kämpfen.

Und ob man will oder nicht, genau so verhält es sich auch mit dem Pokern.

Man muss das Rad (bzw. in unserem Fall das Pokern) nicht neu erfinden. Das ganze Material, die ganzen Abhandlungen zu spezifischen Situationen sind bereits bei PokerStrategy vorhanden. Und sie sind nicht einfach nur vorhanden, sondern auch schon von hunderten Leuten erfolgreich genutzt worden. Nur was nützt einem das alles, wenn man nicht die nötige Bereitschaft aufbringt sich auch damit zu beschäftigen?

Es ist natürlich von Vorteil, wenn man ein gewisses mathematisches Wissen mit sich

bringt. Andererseits gibt es für fast jede Situation die entsprechende Tabelle und so benötigt man nur ein wenig Bereitschaft das System dahinter zu verstehen. Ein Albert Einstein muss man dafür aber noch lange nicht sein.

Es ist gut, wenn man emotional in der Lage ist, Bad Beats und Downswings beim Pokern einfach hinzunehmen, ohne sich den Kopf großartig zu zerbrechen. Nur das allein wird einen nicht zum Winning Player machen.

Wenn du ein Talent dafür hast, Board-Strukturen angemessen zu analysieren, kann sich dies vorteilhaft auf dein Spiel auswirken. Aber auch mit der nötigen Bereitschaft und Erfahrung lässt sich dies problemlos erlernen.

Was ich versuche hier deutlich zu machen, ist die Tatsache, dass du mit Pokern nur erfolgreich wirst, wenn du bereit bist, dein Können und Wissen immer wieder neu zu hinterfragen und wenn du gewillt bist, kontinuierlich an deinem Leistungsniveau zu arbeiten.

Das Einzige was ihr mitbringen müsst, ist die nötige Bereitschaft zu tun, was getan werden muss.

Und was getan werden muss wird im nächsten Teil besprochen.

## ***Kapitel3***

### ***Das Märchen vom großen Geld***

Kennt ihr den Film "Die Glücksritter" mit Eddy Murphy und Dan Akroyd? Nein? Das ist auch nicht weiter wichtig. Entscheidend sind auch nicht unsere beiden Glücksritter aus dem gleichnamigen Film, sondern vielmehr will ich hier über die Glücksritter aus dem alltäglichen Leben sprechen.

Hat jemand vor nunmehr drei Wochen zufällig Lotto gespielt, als sich der Jackpot auf knapp 37 Millionen Euro belief? Diese Frage sollte jeder Pokerspieler besser mit "Nein" beantworten. Denn dass es sich hierbei um ein Spiel mit negativem Erwartungswert handelt sollte zumindest den Angehörigen der Pokerwelt nur allzu bewusst sein.

Wie kommt es trotz dieser Tatsache dann dazu, dass fast 50 % der Deutschen (und auch viele Glücksritter aus Nachbarländern) die Annahmestellen stürmten? Ist es, weil der Otto-Normal-Verbraucher für mickrige 3 Millionen Euro Gewinn nicht die Mühe auf sich nehmen will, das Haus zu verlassen? Wohl kaum.

Vielmehr ist es doch so, dass gerade bei einem solch hohen Jackpot die Hoffnung - oder realistisch betrachtet die Illusion - wächst, eben dieses Geld zu gewinnen. Der unerfüllte Wunsch, wenigstens einmal Glück zu haben. Obwohl, oder gerade weil, man schon seit zehn Jahren nichts gewinnt. Der einzige Sieger ist hier wohl die staatliche Lottoindustrie; denn die freut sich wie nie über die Menschen, die ihr das Geld schön artig in den Rachen schmeißen, Woche für Woche für Woche.

Dementsprechend ist es auch nicht allzu verwunderlich, dass die Lottogesellschaften nicht nur vom größten Jackpot aller Zeiten, sondern eben auch von den höchsten Einnahmen aller Zeiten sprachen.

Ich glaube ich brauche hier auch nicht zu erwähnen, dass die Anlage von monatlich 40 oder 50 Euro in einen Rentenfonds eine wesentlich lukrativere und vor allem rationalere Investition wäre.

Aber genau das ist der Punkt: Glückssritter handeln nicht rational. Glückssritter investieren in risikohafte Wertpapiergeschäfte in der Hoffnung, den großen Coup zu landen; Glückssritter setzen im Casino ihre Hypothek auf Schwarz oder Rot, weil sie glauben, sie könnten das Roulette besiegen; Glückssritter spielen an BadBeat-Jackpottischen in der Hoffnung, das große Los zu ziehen und zu gewinnen.

Als ich anfang, mir zu diesem Thema Gedanken zu machen, kam ich zuerst zu dem Schluss, dass die Lotto spielenden Glückssritter nichts anderes als eine faule Herde sei. Später musste ich jedoch erkennen, dass ich mit meiner Einschätzung falsch lag. Viele Lottospieler arbeiten Tag für Tag, und das teilweise sehr hart. Und viele der Goldgräber, die damals den Klondike River heimsuchten um dort ihr Glück zu suchen, haben ebenfalls hart arbeiten müssen um entlohnt zu werden.

Warum ist der Erfolg dennoch so vielen Menschen verwehrt geblieben? Ich denke die Antwort liegt in einer falschen Erwartungshaltung. Ein Lottospieler glaubt jedes Mal aufs Neue fest daran, dass er beim nächsten Mal den Jackpot einheimen wird, obwohl ihn doch eigentlich schon unzählige Versuchen das Gegenteil gelehrt haben müssten; und dennoch wird er weiterhin jeden Mittwoch und Samstag sein Glück versuchen, bereit dazu, 5 Euro, 10 Euro oder gar noch mehr in Lottoscheine zu investieren.

Menschen erkaufen sich durch den Lottoschein die extrem niedrige Wahrscheinlichkeit, Millionär zu werden. Oder, wie ich es sagen würde, sie erkaufen sich für 10 Euro "Das Märchen des großen Geldes".

Und wieder stellen wir uns die Frage: Was hat das alles mit Poker zu tun?

Nun, auch an dieser Stelle lässt sich diese Frage relativ leicht beantworten. Denn es gibt nichts - und ich meine wirklich *nichts* - auf der ganzen Welt was sich besser verkaufen lässt als das "Märchen des großen Geldes". In jedem Casino und bei jedem Glücksspiel wird dieses Produkt auf verschiedenste Weisen angepriesen. Und jeder nur halbwegs rational denkende Manager eines Glücksspiels wird versuchen dieses Märchen so gut wie möglich zu verkaufen. Was glaubt ihr warum meine Freunde sich im Fernsehen die WSOP Zusammenfassung des Final Table ansehen? Weil sie begeisterte Pokerspieler sind und die Taktiken sehen möchten? Das kann unmöglich der Grund sein. Schon allein deswegen nicht, weil es nicht selten am Final Table aufgrund der hohen Blindstruktur ein reines Glücksspiel ist, in dem eine einzelne Entscheidung das Spiel in eine völlig andere Richtung lenken kann.

Nein, der Grund, warum wir uns solche Sendungen ansehen, ist doch vielmehr der, dass ein riesiger Batzen Geld auf dem Tisch liegt, um den die Leute spielen und wir wissen wollen, wer ihn gewinnt. Die Pokerindustrie ist nicht besser als irgendeine andere, auch sie versucht das "Märchen vom großen Geld" so gut wie möglich zu vermarkten.

Und damit sollte auch jedem rational denkenden Pokerspieler klar sein, dass, wenn er an einem Turnier mit etlichen tausend Teilnehmern antritt, die Wahrscheinlichkeit dieses ganze Geld zu gewinnen, konsequenterweise sehr gering ist. Und ebenso sollte auch jedem rational denkenden Menschen klar sein, dass er, wenn er anfängt etwas NEUES zu lernen, nicht von heute auf morgen darin erfolgreich sein kann und wird.

Aha - und schon sind wir bei dem Thema, um das es sich hier eigentlich dreht. Auch bei

PokerStrategy gibt es etliche Neuanmeldungen von Leuten, die sich nicht bei uns anmelden weil es hier eine der wohl besten Pokerausbildungen im Internet gibt. Nein, sie melden sich an weil wir das "Märchen vom großen Geld" umsonst an sie weitergeben. Ohne dass PokerStrategy das übrigens an irgendeiner Stelle fördert.

Dieses Märchen wird allerdings von Usern aufgeblasen, die meinen, ihre Gewinnerwartung von 8 BB/100 H auf 2000 Hände posten zu müssen, während die anderen am Rande der Verzweiflung stehen, da sie mit ihren 1 BB/100 H auf 20.000 Händen scheinbar noch weit vom großen Glück entfernt sind. Wobei sie jedoch wesentlich besser dastehen als erstere, nur dass ihre Erwartungen durch solche Ankündigungen negativ beeinflusst werden.

Poker ist ein Spiel, das es zu erlernen gilt. Wie sagt man so schön: "Easy to learn but hard to master".

Worauf ich hinaus will ist, dass man nicht mit den falschen Erwartungen an die Pokerwelt herantreten sollte. Egal auf welchem Limit man sich befindet: Ein Verdienst von 1 Big Bet auf 100 Händen ist ein Spitzenwert für Micro, Middle und High Limit Spieler. Und selbst wenn ihr auf den ersten 20.000 Händen nur 0,0 BB/100 H habt, braucht ihr euch nicht von irgendwelchen Wichtigtuern beirren lassen, die meinen schreiben zu müssen, dass sie auf 3000 Händen 6 BB/100 H verdienen. Natürlich solltet ihr euch höhere Ziele setzen, jedoch solltet ihr trotzdem realistisch bleiben und nicht mit den falschen Erwartungen an das Spiel herangehen. Das "Märchen vom großen Geld" ist hier ausverkauft. Hier gibt es nur die "Dokumentation vom hart erarbeiteten Geld".

## ***Kapitel4***

### ***Praktische Anwendung***

Nachdem wir nun geklärt haben, welche Voraussetzungen es bedarf um erfolgreich zu pokern, sollten wir ab jetzt davon ausgehen, dass du diese besitzt und/oder bereit bist, hart zu arbeiten um eben diese zu erlangen.

Aber was muss denn nun getan werden?

**A - Hände posten/Session Review:** Poste so viele Hände wie möglich! Poste so viele Hände wie möglich! Poste so viele...! OK, ich denke es sollte klar sein wie wichtig dieser Punkt ist. Es gibt definitiv keinen besseren und kostengünstigeren Weg als **kontinuierlich** (es hat schon seinen Grund warum manche Wörter **fett** gedruckt sind) seine Hände zu posten um sein eigenes Spiel zu verbessern. Worauf sollte man achten?

1. Das Benutzen eines passenden Hand Converters macht vieles einfacher. Dazu empfehle ich diesen hier: <http://www.pokerstrategy.org.uk/wbb/thread.php?threadid=29214>. Ebenso sollte man sich natürlich an die Posting Guidelines halten.
2. Ich empfehle bei jeder Session - möge sie auch noch so kurz sein - sich **jede** Hand zu notieren, bei der du dir unsicher bist. Selbst Winning Player auf den Middle Limits und sogar High Limits hören nie auf, ihre gespielten Hände immer wieder zu hinterfragen.
3. Es gibt für jedes Forum professionelle Hand-Bewerter. Achte vor allem auf deren Meinung.
4. Lest selbst viel im Beispielhände-Forum. Dies sollte neben dem Beginner-, Einsteiger- und Profi-Forum (wo die jeweiligen Artikel zu finden sind) das Forum sein, in dem du die meiste Zeit verbringst. Verschwende nicht zu viel Zeit und vor allem Energie in das Lesen von Texten, die euch spielerisch nicht weiter bringen können.

**B - Mit Artikeln arbeiten:** Arbeiten bedeutet NICHT, einen Artikel nur einmal zu lesen.

Arbeiten bedeutet: Einen Artikel so oft zu lesen bis man den Inhalt ohne Zögern einem Dritten wiedergeben kann.

Arbeiten bedeutet: Den Artikel zusammenzufassen und die Zusammenfassung noch einmal zusammenzufassen.

Arbeiten bedeutet: Einen Artikel mit einem bestimmten Thema zu suchen und im Forum passende Beispielhände dazu zu suchen.

Arbeiten bedeutet: Lieber nur einen Artikel mehrmals zu lesen, als mehrere Artikel einmal zu lesen. Denn gerade bei Letzterem führt das angelesene Halbwissen meist nur zu einer erhöhten Anzahl schlecht gespielter Hände.

**C - Fokussiert bleiben/Arbeitsumgebung:** Wenn du pokerst, dann solltest du pokern! Und nicht pokern und fernsehen oder dabei im Internet surfen oder mit der Freundin telefonieren. All dies sind Faktoren, die eure Konzentration beeinflussen. Lies dazu unbedingt den folgenden Artikel durch: Konzentration

Natürlich sieht man Pokern erstmal "nur" als Hobby an. Aber es spielen wahrscheinlich auch viele Leute als Hobby Fußball im Verein. Und wenn man am Wochenende ein Ligaspiel hat, geht man auch mit den passenden Fußballschuhen auf den Platz und telefoniert nicht in der Halbzeit mit der Freundin.

Die richtige Ausrüstung beim Pokern sind nun mal das Starting Hands Chart und die Odds- und Outs-Tabelle. Und der Anpfiff erfolgt mit dem Posten des ersten Big Blinds und das Spiel endet erst wieder, wenn wir alle Tische verlassen haben.

Natürlich sollte am Anfang der Spaß im Vordergrund stehen. Wenn wir jedoch ehrlich sind, so wissen wir, dass das am meisten Spaß bereitet, was wir erfolgreich betreiben. Ich kann ein noch so großer Fußballfan sein - wenn ich beim Spiel aber immer nur auf der Bank sitze und mir die Mitspieler beim Training den Ball nicht zuspielen wollen, weil

ich so schlecht bin, so wird früher oder später auch der Spaß und die Motivation darunter leiden. Wenn Leute dann immer noch regelmäßig zum Training kommen, haben sie vielleicht andere Motive, zum Beispiel die Gemeinschaft im Verein, aber garantiert nicht den Spaß am Fußball.

Im Übrigen trifft dies auf fast jede Tätigkeit zu die man betreibt.

**D - Coaching:** Pokerstrategy bietet seinen Mitgliedern ein exklusives, umfangreiches Public Coaching Programm an. Zu jedem Thema, sei es NL, FL, SNG´s oder Turniere, findest du hier Top-Spieler, die bereit sind ihr Wissen mit anderen zu teilen. Und es kostet nichts außer der Bereitschaft, Zeit zu investieren. Es gibt keinen triftigen Grund für einen ambitionierten Pokerspieler, dieses Angebot nicht **REGELMÄSSIG** zu nutzen.

Nehmen wir an, du buchst alle zwei Wochen eine Stunde Private Coaching, was Ausgaben in Höhe von \$50 pro Monat entspricht. Du selbst spielst auf dem Limit 1 \$/2 \$. Du spielst am Tag etwa 500 Hände, was 15.000 Händen im Monat entspricht. Jetzt musst du aufgrund des Coachings nur einen kleinen Fehler in deinem Spiel entdecken, der dich auf 100 Hände nur 0,2 BB kostet - und du machst sogar einen Gewinn von 5 BB.

In diesem Beispiel habe ich absichtlich versucht möglichst "klein" zu rechnen. In der Regel spielt man vielleicht noch mehr Hände und gerade als Anfänger ist der Gewinn oft größer als nur 0,2 BB auf 100 Hände.

Warnen möchte ich hier noch vor folgendem Phänomen. Ein Spieler hat aufgrund eines Upswings eine BR, die nicht seinem Wissensstand entspricht, sprich: Er hatte einfach Glück - siehe Kapitel 1. Zu diesem Zeitpunkt hätte er ohne Probleme das nötige Kapital, um sein Wissen durch Private Coaching anzugleichen, jedoch warum sollte er dieses tun. Der Erfolg gibt ihm Recht. Wenn dann jedoch die Realität zurückkehrt, befindet sich seine Bankroll wieder auf dem Stand seines Wissens und er kann sich kein Private Coaching mehr leisten. Er hat hier den Vorteil durch den Upswing nicht richtig ausgenutzt und muss sich weiter nach vorne arbeiten - allein.

Warum ich hier explizit über Private Coaching spreche? Nun ja, es gibt als Anfänger zwei Möglichkeiten was man mit Gewinnen aus Pokern machen kann, außer es einfach in seinem Pokerkapital zu belassen.

1. Auscasheden und sich eine Kleinigkeit kaufen. Warum das nicht immer der beste Weg ist, aber manchmal eben doch, wird in "Wishmasters" Artikel "Advanced Bankroll Management" angesprochen.
2. Das Geld investieren in Bücher oder eben Private Coaching.

Nur erachte ich hier den Weg des Private Coachings für sinnvoller. Jeder Private Coach besitzt bereits das Wissen aus diesen Büchern und ist so in der Lage, dieses direkt auf dein Spiel anzuwenden.

**Epilog**

Dies sind die 4 wichtigsten Punkte, die einen erfolgreichen Pokerspieler von einem erfolglosen unterscheiden. Der Grund, warum die wenigsten Leute beim Poker spielen Erfolg haben ist Folgender: Man muss **bereit** sein, über mehrere Monate hinweg sehr viel Zeit und sehr viel Arbeit in sein Training zu stecken, ohne dafür einen nennenswerten Gegenwert zu erhalten. Wer bereit ist diesen Weg zu gehen, wird sich am Ende über ein Hobby freuen können aus dem vielleicht sogar mal mehr wird als "nur" ein Hobby. Und vielleicht ermutigt dieser Artikel den ein oder anderen Leser, genau diesen Weg zu gehen.

Wer zudem noch bereit ist an den tiefgehenden Qualitäten eines Pokerspielers zu arbeiten, die in Kapitel 1 besprochen werden, wird sicherlich nicht nur beim Pokern davon profitieren.

## Typische Anfängerfehler

Dieser Artikel ist doppelt nützlich: Zum einen erläutert er, welche Fehler ihr auf jeden Fall vermeiden solltet, zum anderen gibt er euch Aufschluss darüber, welche Fehler eure Gegner typischerweise machen. Im Grunde reißt dieser Artikel aber alle erwähnten Themen nur an. Er soll euch einen kleinen und kurzen Ausblick geben. Die hier angesprochenen Themen werden in weiteren Artikeln dann sehr ausführlich erläutert.

### **Spielen zu vieler Starthände**

#### Problem

Mit schwachen Starthänden manövriert man sich oft in schwierige Situationen. Vor allem am Anfang weiß man oft nicht genau, wie man sich in solchen Situationen verhalten soll und macht so sehr schnell Fehler, die sehr kostspielig werden können.

#### Lösung

Dieser Fehler ist technisch gesehen am einfachsten abzustellen. Haltet euch einfach an das Starting Hand Chart.

Mit diesem Chart könnt ihr euch sicher sein, auf lange Sicht nur in profitablen Situationen zu spielen.

### **Limpen mit AK oder hohen Paaren**

#### Problem

Hin und wieder ist zu beobachten, dass Spieler mit Händen wie AK oder AA, KK und QQ Preflop nur callen, um ihren Gegner eine Falle zu stellen.

Fast immer ist das ein Fehler, bei QQ sogar ein ganz krasser, da die Hand auf dem Flop gleich von zwei Overcards ruiniert werden kann. Hat man durch das passive Verhalten mehrere Gegner dazu eingeladen, den Flop zu sehen, hat meistens einer davon getroffen, wenn ein A oder K auftaucht.

Gegen einen einzigen Gegner wären die Gewinnchancen dagegen intakt. Selbst zwei Asse sind gegen mehrere Gegner verwundbar. Deshalb sollte man stets versuchen mit

einem Raise die Blinds heraus zu hauen. Schon sehr oft habe ich zwei slowgeplayte Asses gegen ein komisches Two Pair verlieren sehen, nur weil die Blinds billig mitspielen durften.

### Lösung

Strikte Anwendung des Charts und Beherrschung der Regel, dass man mit starken Händen immer raisen sollte.

## **Das Spielen potentiell dominierter Hände**

### Problem

Manche Spieler bekommen häufig Kicker-Probleme

Wer gerne kleine Asses wie Ass Neun und schlechter oder kleine suited Asses in früher Position spielt, der wird häufig von anderen Händen dominiert.

Kommt ein Ass auf dem Flop, so gibt es zwei Standardszenarien: Kein Gegner hält ein Ass. Alle folden und man gewinnt nur einen kleinen Pot.

Oder aber, ein Gegner hält ein größeres Ass. In dem Fall hat man eine teure zweitbeste Hand und zahlt eventuell die teuren Turn- und Riverbets, um das festzustellen. Andere Beispiele für potentiell dominierte Hände (Traphands) sind KJ, KT, QJ, QT und JT.

Macht man damit eine Top Pair Hand, so rennt man häufig in "legitime Hände" mit größerem Kicker. KJ wird beispielsweise dominiert von AK, KQ und AJ.

Die Traphands sind keine "legitimen Hände", wenn sie in früher oder mittlerer Position gespielt werden, da die Gefahr zu groß ist, dass hinter einem noch eine dominante Hand sitzt.

Mit dominierten Händen gewinnt man wenig und verliert viel!

### Lösung

Vermeidet die teuren Traphands und haltet euch an den Chart!

## **Callen mit zu schwachen Draws**

### Problem

Viele Spieler verstehen nicht die grundlegenden Konzepte hinter Pot Odds und Outs, einer mathematischen Abwägung zwischen Chance und Risiko eines Einsatzes. Zugegeben, es ist nicht ganz einfach, sich daran zu gewöhnen. Aber um korrekte Entscheidungen zu treffen, ist dies unerlässlich. Vor allem muss man erkennen können, wann es Zeit ist, die Hand zu verlassen.

Ein Draw ist eine unfertige Hand, bei der es letztlich nur um den Erwartungswert geht. Man möchte eine Bet des Gegners nur dann callen, wenn man im Durchschnitt bei Verbesserung seiner Hand mehr als den zu callenden Betrag gewinnt.

Die meisten Spieler callen generell zu viel. Sie haben z.B. eine Hand a la Ass Zwei o bei einem Flop von KQ7 und denken sich: "Ich habe immer noch die Chance, dass ein A kommt, also calle ich." Sie vergessen dabei, dass ein Ass nur mit einer Chance von 1

zu 15 auf dem Turn erscheint, und dass man selbst dann nur eine relativ schwache Hand besäße (man verliert gegen jedes größere Ass und gegen noch bessere Hände).

In solchen Situationen regelmäßig zu callen, kostet langfristig ein Vermögen. Dies ist übrigens der häufigste Fehler eurer Gegner; daher kommt ein Großteil eures Gewinns.

### Lösung

Pot Odds und Outs zu meistern ist schwierig, denn die dahinterliegende Theorie lässt sich weiter und weiter verfeinern. Es reicht aber aus, zu wissen, wie man Outs zählt, wie man diese anhand ihrer Stärke discounted (abwertet) und wie man dann von den Outs auf die Chance kommt, sich mit der nächsten Karte zu verbessern.

## **Passives Spiel mit guten Händen / Slowplaying**

### Problem

Viele Hold'em-Neulinge erzählen mir Folgendes:

"Meine Gegner spielen mit allen möglichen Karten. Ich bette und raise wie verrückt, aber sie folden nicht, sondern callen bis zum River. Am River bekommen sie auf einmal genau die Karte, die sie brauchen, um mich zu schlagen. Deshalb ist es doch besser, gar nicht erst zu betten!"

Aus mathematischer Sicht ist dies ein klarer Fehler. Zum einen verschenkt ihr dadurch möglichen Gewinn, zum anderen gebt ihr euren Gegnern die Chance, die nächste Karte gar für umsonst zu sehen!

### Lösung

Liegt ihr mit einer großen Wahrscheinlichkeit vorne, sollte gebettet werden. So sieht euer Gegner auf keinen Fall eine weitere kostenlose Karte, sondern muss dafür bezahlen.

Was ist mit Händen, die so gut sind, dass sie an sich nicht geschützt werden müssen, da sie so oder so gewinnen? Dies nennt sich Slowplaying.

Da eure Gegner zu viel callen, liegt es auf der Hand, dass Slowplaying nichts bringt. Zum einen callen eure Gegner sowieso, zum anderen denken sie häufig, man würde bluffen wenn man übermäßig raised.

## **Nicht loslassen können**

### Problem

Manchem fällt es schwer, sich von der Hand zu trennen, auch wenn es ersichtlich ist, dass man geschlagen ist.

Beispiel: Man hält A2 im Big Blind. Der Flop ist A 5 9 mit drei Farben. Es sind keine Straight- oder Flushdraws möglich. Man bettet, wird einmal gecallt und dann geraist. Nun ist es ersichtlich, dass die eigene Hand geschlagen ist. Ein Calldown (callen in allen Wettrunden) zum River wäre ein krasser Fehler.

### Lösung:

Man sollte dieses und ähnliche Beispiele genau studieren und generell an seiner Einstellung arbeiten.

## **Die Missachtung der Position**

### Problem

Einige Spieler achten nur auf ihre Karten und auf die Community Cards. Sie ignorieren die Bedeutung ihrer Position für strategische Entscheidungen.

Beispiel: Ein Spieler callt mit Ass Zehn als UTG (= Under the Gun / erster Spieler der Preflop eine Entscheidung trifft).

AT ist keine ganz schlechte Hand und man würde mit ihr in einer hinteren Position ohne vorhergehende Caller sogar mit einem Raise eröffnen. UTG ist sie jedoch viel zu schwach, da noch neun Spieler folgen, von denen jeder ein größeres Ass oder ein sehr hohes Paar in Händen halten könnte.

### Lösung

Den Preflop Chart beherrzigen und beim Studium strategischer Texte auf die Bedeutung der Position achten.

## **Das Ignorieren der Gegner und ihrer Betting Actions**

### Problem

Wie im Falle der Position unterschätzen einige Spieler auch hinsichtlich der Gegner die dynamische Komponente und spielen einfach nur auf ihre Karten.

Eine Hand hat keinen absoluten Wert. Ein Drilling ist nur so lange stark, wie keiner der Gegner eine Straight oder einen Flush sein eigen nennt. Bei jeder Entscheidung ist daher die Action der Gegenspieler in Betracht zu ziehen, da sie die Stärke ihrer Hände indiziert. Im Übrigen kommt es hierbei nicht nur auf Quantität an, sondern auch auf Qualität.

So deutet ein Raise eines sehr passiven, schüchternen Spielers auf eine Monsterhand hin, während die Erhöhung des Table-Maniacs (über aggressiver Spieler) möglicherweise nur bedeutet, dass er zwei Karten in der Hand hält.

### Lösung

Jeder Spieler sollte stets aufmerksam sein und beobachten, was vor ihm passiert. Ist er nicht in der Hand (was hoffentlich oft vorkommt, da wir hier im Forum stets eine tighte Spielweise predigen), so sollte er seine Gegner beobachten und auf folgendes achten:

1. Spielen sie loose, also viele Starthände und tätigen unberechtigte Calls.
2. Spielen sie tight, also nur gute Starthände und tätigen nur berechtigte Calls.
3. Spielen sie aggressiv oder passiv ?

## **Unbegründetes Bluffen**

### Problem

So wie Poker in vielen Filmen dargestellt wird, ist ständiges Bluffen der Weg zum Erfolg. Dies ist schlichtweg falsch. Bluffen ist nur dann berechtigt, wenn es eine gute Chance gibt, dass *alle* Gegner folden.

### Lösung

Ihr müsst Euch im Klaren darüber sein, dass der Hauptfehler der meisten Low Limit-Spieler das übermäßige Callen ist. Deshalb sind sie so gut wie nicht bluffbar. Abgesehen von einigen wenigen Situationen solltet Ihr also schlichtweg nicht bluffen, auch wenn es Euch komisch vorkommt.

Wie Euch sicher aufgefallen ist, geht es bei diesen typischen Anfängerfehlern nur um strategische Fehler beim Pokern. Dieser Fehler entsteht aber oft nicht aus mangelndem Wissen, sondern haben oft einen psychologischen Hintergrund. In weiteren Artikeln der Anfänger Sektion, werden daher nicht nur Strategische Inhalte thematisiert, sondern auch psychologische Inhalte.

## **Shortstack Strategie - Grundlagen**

In diesem Artikel lernst du die Grundlagen zur Shortstack Strategie kennen. Diese Strategie ist der ideale Einstieg in No-Limit Hold'em. Sie ist ohne weitere Vorkenntnisse schnell zu erlernen und ermöglicht so Einsteigern mit einem geringen Aufwand profitabel No-Limit Hold'em zu spielen.

### **Grundlegende Konzepte**

Die Shortstack Strategie basiert auf zwei grundlegenden Konzepten:

1. Man spielt ausschließlich sehr starke Starthände.
2. Man spielt mit einem kleinen Stack, ist also ein so genannter Shortstack. Das heißt, man nimmt unterdurchschnittlich wenig Geld mit an den Pokertisch.

### **Das führt zu folgenden, die Shortstack Strategie bestimmenden, Faktoren:**

1. Durch das Spiel ausschließlich starker Starthände ist man den Gegnern von der Stärke der Hand her nominell oft überlegen. Das gilt insbesondere für die extrem schlechten Gegner auf den niedrigen Limits.
2. Durch den besonders kleinen Stack spielen Überlegungen für das Spiel in späteren Wettrunden keine Rolle. Es läuft fast immer darauf hinaus, das man Preflop oder am Flop sein ganzes Geld setzt, also All-In geht. Man vermeidet so das sehr komplexe und fehleranfällige Postflop Spiel.

3. Die Gegner nehmen jemanden mit einem besonders kleinen Stack weniger als Bedrohung wahr, als jemanden mit einem normal großen oder besonders großen Stack. Sie spielen, auf Grund dieser psychologischen Falle, auch schwächere Hände gegen den Shortstack. So erhöht sich noch der Grad der nominellen Überlegenheit gegenüber den gegnerischen Händen.

Diese Faktoren führen dazu, dass die Shortstack Strategie einfach zu erlernen und umzusetzen ist, dennoch aber stetigen Gewinn verspricht.

### Die Positionen am Pokertisch

Um die Shortstack Strategie anzuwenden muss man wissen, welche Position am Pokertisch man während der aktuellen Hand innehat.

Die Positionen an einem Pokertisch sind immer **relativ zum Dealerbutton**, die kleine rote Scheibe mit dem aufgedruckten „D“. Da der Dealerbutton mit jeder Hand im Uhrzeigersinn um den Tisch wandert, sind die Positionen an einem Hold'em Tisch also jede Runde anders.



Bei der Positionsbestimmung sollte man immer **mit dem Dealerbutton anfangen** und dann **gegen den Uhrzeigersinn abzählen**. Folgende Abzählung gilt für einen vollen 10 Spieler-Tisch:

Is **Late Position** zählt der Dealer und der Spieler unmittelbar rechts vom Dealer (Button und Cut Off).

Als **Middle Position** gelten die nächsten drei Sitze (MP3 bis MP1).

Mit **Early Position** meint man die nächsten drei Sitze (UTG+2 bis UTG; UTG bedeutet „Under The Gun“).

Die verbleibenden zwei Sitze sind dann die **Blinds**, der **Big Blind** und der **Small Blind**.

Befinden sich weniger als 10 Spieler am Tisch, so endet die Abzählung der Positionen (angefangen beim Dealer) sobald man den Big Blind erreicht hat. Somit besteht z.B. an einem Tisch mit 8 Spielern die Early Position nur aus einem Spieler, an einem Tisch mit 7 Spielern fällt die Early Position komplett weg.

### Die Größe des Stacks

Als Stack bezeichnet man die Menge des Geldes, das man am Pokertisch „vor sich liegen hat“. Wie am Anfang gesagt, ist die Größe des Stacks ein essentieller Bestandteil der Shortstack Strategie. Der Stack soll möglichst klein sein, damit die Strategie auch funktioniert. Man bezeichnet einen Stack als klein, wenn er kleiner als 25 Big Blinds des entsprechenden Limits ist. Zu klein sollte der Stack aber auch nicht sein, da man ansonsten zu wenig Gewinn mit seinen starken Händen macht.

Kommst du an einen neuen Tisch, solltest du dich mit dem minimal möglichen, also 20 Big Blinds, am Tisch einkaufen. Wird der Stack größer als 25 Big Blinds, musst du den Tisch verlassen. Wird der Stack kleiner als 15 Big Blinds, solltest du ihn wieder auf 20 Big Blinds auffüllen. In Abhängigkeit vom gespielten Limit siehst du das alles in folgender Tabelle. Die Einträge bedeuten dabei folgendes:

**Buy-In:** Mit soviel Geld solltest du dich an einem Tisch dieses Limits einkaufen.

**Rebuy:** Fällt Dein Stack auf oder unter diesen Betrag, so solltest du ihn wieder auf den Betrag in der Spalte "Buy-In" auffüllen.

**Leave:** Ist Dein Stack größer oder gleich diesem Betrag, so mußt du den Tisch sofort verlassen.

Limit	Buy-In	Rebuy	Leave
NL \$10 (\$0.05 / \$0.10)	\$2	\$1.50	\$2.50
NL \$25 (\$0.10 / \$0.25)	\$5	\$3.75	\$6.25
NL \$50 (\$0.25 / \$0.50)	\$10	\$7.50	\$12.50

**Es ist unbedingt notwendig für das Gelingen der Shortstack Strategie, dass du dich an die Regeln für die Größe deines Stacks hältst. Besonders wichtig ist es, dass du den Tisch verlässt, sobald dein Stack den Betrag unter "Leave" überschreitet!!!**

### Wann steige ich ins Spiel ein?

Kaufst du dich neu an einem Pokertisch ein, und willst ins Spiel einsteigen, so gibt es dafür zwei Möglichkeiten. Entweder wartest du, bis du an der Reihe bist, regulär den Big Blind zu bezahlen, und steigst damit dann ins Spiel ein. Oder aber du postest den

Big Blind im Cut Off, und steigst so ins Spiel ein. Beide Möglichkeiten sind gleich gut. Du solltest einfach diejenige wählen, die dich am wenigsten Wartezeit kostet.

### **Shortstack Strategie - Das Spiel vor dem Flop**

In diesem Artikel lernst du, wie die Shortstack Strategie Preflop umgesetzt wird. Ein wichtiges Hilfsmittel zur Umsetzung dieser Strategie ist folgende Tabelle, das so genannte Starting Hands Chart. An Hand dieser Tabelle kannst du bestimmen, was mit einer bestimmten Starthand, in einer bestimmten Situation, zu tun ist.

#### **Stacksize Management:**

<b>Limit</b>	<b>Buy-In</b>	<b>Rebuy</b>	<b>Leave</b>
NL \$10 (\$0.05/\$0.10)	\$2	\$1.50	\$2.50
NL \$25 (\$0.10/\$0.25)	\$5	\$3.75	\$6.25
NL \$50 (\$0.25/\$0.50)	\$10	\$7.5	\$12.5

#### **Starting Hands Chart**

	<b>Early</b>	<b>Middle</b>	<b>Late</b>	<b>Blinds</b>
<b>AA - KK</b>	RAISE	RAISE	RAISE	RAISE
<b>QQ - TT</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise
<b>99</b>		Raise	Raise	Raise
<b>88 - 77</b>			Raise	Raise
<b>66 - 22</b>				Call
<b>AKs</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise
<b>AQs</b>		Raise	Raise	Raise
<b>AJs</b>			Raise	Raise
<b>ATs</b>			Raise 0	
<b>KQs</b>			Raise	Raise
<b>AKo</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise
<b>AQo</b>		Raise	Raise	Raise
<b>AJo</b>			Raise 0	
<b>KQo</b>			Raise	Raise

#### **Reaktion auf Raises hinter Dir (Preflop):**

Stackgröße : Raisegröße	All-In mit ...
5:1 oder größer	AA, KK, QQ, AK
4.9:1 bis 2.1:1	AA – TT, AK – AQ
2:1 oder kleiner	AA – 77, AK – AJ, KQ

## Erklärungen zum Starting Hand Chart

**Wichtig:** Das Starting Hands Chart und die Shortstack Strategie beziehen sich auf volle Full Ring Tische, also Tische für 10 Mitspieler, die auch voll besetzt sind. Spiele mit dieser Strategie auch nur an solchen Tischen, denn dafür ist sie optimiert, und nur so lassen sich optimale Ergebnisse erzielen. Fällt die Spielerzahl an einem deiner Tische unter 7, so mußt du den Tisch verlassen, und einen anderen Tisch mit mehr Spielern suchen.

## Die Starthände

In der linken Spalte der Tabelle findest du eine Liste aller eventuell spielbaren Starthände. Die Starthände werden hier durch Abkürzungen ausgedrückt.

Dabei gilt:

A = Ace (Ass)

K = King (König)

Q = Queen (Dame)

J = Jack (Bube)

T = Ten (Zehn)

9 = Nine (Neun) usw.

Ein kleines "s" hinter den Karten bedeutet "suited", was so viel heißt wie "von der gleichen Sorte". Mit AKs sind also folgende Starthände gemeint: A K , A K , A K  und A K .

Ein kleines "o" hinter den Karten bedeutet "offsuit" und heißt dementsprechend "nicht von der gleichen Sorte". Somit zählt A K  nicht zu der Gruppe AKo, aber eine Hand wie A K  zählt dazu.

Im Starting Hands Chart steht QQ-TT für alle Hände der Gruppen QQ, JJ und TT, und so weiter.

## Bedeutung der Einträge im Starting Hands Chart

**RAISE:** Du raist mit diesen Händen immer!!!

**Raise / Reraise:** Du raist, sowohl wenn es vor dir keinen Raise gegeben hat, als auch wenn es bereits genau einen Raise gegeben hat. Dies gilt unabhängig davon, ob Gegner mit einem Call in die Hand eingestiegen sind, oder aber den Raise gecallt haben. Einzig die Anzahl der Raises zählt. Hat es vor dir zwei oder mehr Raises gegeben, foldest du.

**Raise:** Du raist, wenn kein Gegner vor dir geraist hat. Ansonsten foldest du.

**Raise 0:** Du raist, wenn kein Gegner vor dir, durch Raise oder Call, ins Spiel eingestiegen ist. Ansonsten foldest du.

**Call:** Du callst, wenn kein Gegner vor dir geraist hat, aber mindestens zwei Gegner vor dir mit einem Call in die Hand eingestiegen sind. Ansonsten foldest du.

## **Die Größe der Raises**

Das Starting Hands Chart sagt Dir zwar, wann du raisen mußt, aber nicht wieviel. Die Höhe eines Raises bestimmst du entsprechend der folgenden Regeln:

1. Ist vor dir noch nicht geraist worden, so raist du auf 4 Big Blinds zuzüglich einem Big Blind pro Gegner, der vor dir mit einem Call in die Hand eingestiegen ist.
2. Ist vor dir bereits genau einmal geraist worden, und im Chart steht für deine Hand der Eintrag „Raise / Reraise“ so raist du auf das Dreifache des gegnerischen Raises. Ist der ursprüngliche Raise bereits von einem anderen Gegner gecallt worden, so raist du auf das Vierfache des ursprünglichen Raise. Ist der ursprüngliche Raise bereits von zwei Gegnern gecallt worden, so raist du auf das Fünffache des ursprünglichen Raises, usw. Sollte dein Raise so groß sein, dass du mehr als 2/3 Deines gesamten Stacks dafür einsetzen müsstest, gehst du an Stelle dessen direkt All-In und setzt deinen gesamten Stack.
3. Ist vor dir zweimal oder öfter geraist worden, und im Chart steht für deine Hand der Eintrag „RAISE“, so gehst du direkt All-In, setzt also deinen gesamten Stack. Alle anderen Hände foldest du in einer solchen Situation.

## **„Freeplay“ im Big Blind**

Es wird immer wieder vorkommen, dass du mit einer nicht im Chart aufgeführten Hand im Big Blind sitzt, und keiner der Gegner raist. In so einer Situation bekommst Du ein so genanntes „Freeplay“. Da du ja den Big Blind sowieso bezahlen musstest, kannst du in so einer Situation einfach checken, und siehst dann den Flop quasi gratis.

## **Anwendung des Starting Hands Charts**

An Hand der eigenen Starthand, der Position am Pokertisch, und der Handlungen der Gegner vor einem, bestimmt man mit Hilfe des Starting Hand Charts, was in einer bestimmten Situation zu tun ist. Das genaue Vorgehen kannst du den folgenden \$0.05/\$0.10 Beispielen entnehmen:

### Beispiel 1:

**Preflop:** Du hältst A K .

1 fold, UTG+1 calls \$0.10, 2 folds, Du bist dran

Deine Starthand hier ist AKs. Du bist in Middleposition. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet also: „Raise / Raise“. Ein Gegner hat vor dir den Big Blind gecallt, aber kein Gegner hat geraist.

Dementsprechend musst du hier raisen, und zwar auf \$0.50. Die \$0.50 setzen sich zusammen aus dem „Grundraise“ um 4 Big Blinds, also \$0.40 und einem Big Blind, also \$0.10, für den einen Gegner, der vor dir mit einem Call in die Hand eingestiegen ist.

### Beispiel 2:

**Preflop:** Du hältst 9 K .

1 fold, Du bist dran

Deine Starthand ist hier K9o. Du bist in Early Position. Für diese Hand gibt es keinen Eintrag im Starting Hands Chart. Also musst du die Hand folden.

### Beispiel 3:

**Preflop:** Du hältst Q Q .

2 folds, UTG+2 raises to \$0.40, 2 folds, MP3 raises to \$1, 1 fold, Du bist dran.

Deine Starthand ist hier QQ. Du bist in Late Position. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet also: „Raise / Raise“. Vor dir haben zwei Gegner geraist, es gab also einen Raise und einen Reraise. Also musst du die Hand folden.

### Beispiel 4:

**Preflop:** Du hältst A A .

2 folds, UTG+2 raises to \$0.40, 2 folds, MP3 raises to \$1, 1 fold, Du bist dran.

Deine Starthand ist hier AA. Du bist in Late Position. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet also: „RAISE“. Vor dir haben zwei Gegner geraist. Du gehst also All-In und setzt deinen gesamten Stack.

### Beispiel 5:

**Preflop:** Du hältst J ♠ J ♣.

UTG raises to \$0.30, 4 folds, Du bist dran.

Deine Starthand ist hier JJ. Du bist in Middle Position. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet „Raise / Raise“. Vor dir hat genau ein Gegner geraist. Also musst du hier auf das Dreifache seines Einsatzes raisen, also auf \$0.90.

### **Beispiel 6:**

**Preflop:** Du hältst A ♠ J ♣.

7 folds, Du bist dran.

Deine Starthand ist hier AJo. Du bist in Late Position. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet „Raise 0“. Vor dir ist kein Gegner, weder mit einem Raise noch mit einem Call in die Hand eingestiegen. Also musst du hier auf 4 Big Blinds raisen, auf \$0.40.

### **Beispiel 7:**

Dein Stack: \$2.00

**Preflop:** Du hältst K ♠ K ♣.

2 folds, UTG+2 raises to \$0.40, 2 folds, MP3 calls \$0.40, 1 folds, Du bist dran.

Deine Starthand ist hier KK. Du bist in Late Position. Der Eintrag im Starting Hands Chart lautet „RAISE“. Vor dir hat ein Gegner geraist. Ein anderer Gegner hat diesen Raise gecallt. Du raist also auf \$1.60, das Vierfache des ursprünglichen Raises. Da dieser Raise größer ist als zwei Drittel deines Stacks, gehst du direkt All-In.

### **Reagieren auf Raises hinter dir**

Das Starting Hands Chart liefert dir für deine erste Handlung Preflop immer eine Ideallösung. Allerdings sagt es dir nicht, was zu tun ist, wenn hinter dir einmal oder mehrfach geraist wird.

Hast du selber nur gecallt, und hinter dir wird geraist, so foldest du in jedem Fall.

Hast du selber geraist, und hinter dir kommt es zu einem erneuten Raise, hängt das richtige Verhalten von dem Verhältnis zwischen dem eigenen ursprünglichen Einsatz und der Größe des Stacks, der noch übrig ist, ab.

Ist dein Stack noch mindestens fünfmal so groß, wie dein ursprünglicher Raise, so gehst du All-In mit AA - QQ, AKs und AKo.

Ist dein Stack mindestens doppelt so groß, wie dein ursprünglicher Raise, aber nicht mehr als fünfmal so groß, so gehst du All-In mit AA- TT, AKs - AQs und AKo.

Ist dein Stack höchsten doppelt so groß wie dein ursprünglicher Raise, so gehst du mit jeder Hand All-In, die du vorher geraist hast.

Stackgröße : Raisegröße	All-In mit...
5:1 oder höher	AA, KK, QQ, AK
4,9:1 bis 1,9 : 1	AA - TT, AK - AQ
2:1 oder kleiner	AA - 77, AK - AJ, KQ

### Beispiel 1:

Dein Stack: \$2.

**Preflop:** Du hältst J ♠ J ♣.

UTG raises to \$0.30, *4 folds*, Du raist auf \$0.90, *4 folds*, UTG raises to \$3, Du bist dran.

Dein Stack ist hier noch \$1.10 groß. Dein ursprünglicher Raise war \$0.90. Das Verhältnis zwischen der Stackgröße und der Größe des ursprünglichen Raise beträgt also weniger als 2:1. Dementsprechend gehst du hier All-In, setzt also deinen restlichen Stack.

### Beispiel 2:

Dein Stack: \$2.45.

**Preflop:** Du hältst T ♠ T ♣.

*4 folds*, Du raist auf \$0.40, *4 folds*, BB raises to \$0.80, Du bist dran.

Dein Stack ist hier noch \$2 groß. Dein ursprünglicher Raise war auf \$0.40. Das Verhältnis zwischen der Stackgröße und der Größe des ursprünglichen Raise beträgt also exakt 5,125:1. Also foldest du hier.

### Shortstack Strategie - Bewerten der eigenen Hand am Flop

Um auch nach dem Flop die Shortstack Strategie korrekt umsetzen zu können, muss am Flop zunächst die Qualität der eigenen Hand ermittelt werden. Entsprechend der Stärke der eigenen Hand gestaltet sich dann das Postflop Spiel.

Die eigene Hand lässt sich am Flop, ihrer Qualität entsprechend, grob in eine von drei Kategorien einteilen. Diese drei Kategorien sind:

**1. Made Hands:** Made Hands sind Hände, die für sich genommen stark genug sind, den Showdown am River zu gewinnen.

**2. Drawing Hands:** Drawing Hands sind sozusagen unfertige Hände. Für sich genommen sind sie nicht stark genug, den Showdown zu gewinnen. Sie entwickeln sich aber oft genug bis zum River zu einer sehr starken Hand, so dass sich das Weiterspielen dieser Hände lohnt.

**3. Trash Hands:** Trash Hands (englisch Trash = Müll) sind Hände, die nur eine sehr geringe Aussicht haben, den Showdown für sich genommen zu gewinnen, und sich auch nur selten zu einer starken Hand verbessern.

Natürlich ist das wünschenswerteste Ergebnis am Flop eine Made Hand. Eine Made Hand ist unbedingt stark genug sie bis zum Showdown weiterzuspielen. Mit diesen Händen werdet ihr im Durchschnitt guten Gewinn machen. Aber auch die Drawing Hands werden dir gute Dienste leisten. Trash Hands sind in der großen Mehrheit der Fälle einfach ungeeignet zum Weiterspielen am Flop.

## Made Hands

Zu den Made Hands gehören die Hände, die Du aus dem Artikel zur Wertung der Pokerhände bereits kennst, bis hinunter zu Top Pair.

Zu den Made Hands gehören bei der Shortstack Strategie also: Straight Flush, Four of a Kind, Full House, Flush, Straight, Set, Trips, Two Pair, Overpair, Top Pair.

Da die Begriffe Top Pair und Overpair bis jetzt nicht eingeführt wurden, werden sie im Folgenden erklärt:

## Overpair:

Unter einem Overpair versteht man ein fertiges Paar in der Starthand, das höher ist als jede Flopkarte.

**Beispiel:** Deine Starthand: A♦ A♣ Das Board am Flop: K♥ Q♠ 7♦

## Top Pair:

Unter Top Pair versteht man ein Paar mit der höchsten Flopkarte.

**Beispiel:** Deine Starthand: K♦ A♣ Das Board am Flop: K♥ Q♠ 7♦

## Drawing Hands

### Flush Draws (4 Karten zum Flush)

Hast du zwei Karten von der gleichen Farbe auf der Hand und es kommen beim Flop zwei weitere Karten dieser Farbe, fehlt dir nur noch eine weitere Karte, und du hast einen Flush.

**Beispiel:** Deine Starthand: A♠ J♠ Das Board am Flop: 6♠ 8♠ Q♥

Die Wahrscheinlichkeit, mit dieser Hand bis zum River den Flush zu treffen beträgt ca. 35%. Und mit einem Flush gewinnt man meist den Showdown. So lohnt sich das Weiterspielen eines starken Flush Draws, wie hier, fast in jedem Fall.

Liegen drei Karten der gleichen Farbe am Flop und du hast eine Karte dieser Farbe, hast du zwar einen Flush Draw, aber dieser ist in der Regel wertlos wenn Du mehrere Gegner hast und deine Karte nicht der K oder das A der jeweiligen Farbe ist, du also einen entsprechend hohen Flush machen würdest.

### **Beispiele:**

Deine Starthand: A♠ K♣ Das Board am Flop: 6♠ 8♠ Q♠

Hierbei handelt es sich um einen fast ebenso starken Flushdraw wie im ersten Beispiel. Ein weiterspielen lohnt fast immer.

Deine Starthand: 5♠ 5♣ Das Board am Flop: 6♠ 8♠ Q♠

Bei diesem Beispiel handelt es sich um einen schwachen Flushdraw, der nicht weiter spielbar ist.

### **Open Ended Straight Draw (4 zusammenhängende Karten zur Straight)**

Straight Draws gibt es in sehr vielen verschiedenen Variationen. Der so genannte "Open Ended Straight Draw (OESD)" ist die stärkste Variante aller Straight Draws. Als OESD bezeichnet man vier lückenlos verbundene Karten.

**Beispiel 1:** Deine Starthand: J♦ T♦ Das Board am Flop: 9♥ Q♠ 5♣

Die vier zusammenhängenden Karten sind hier: 9, T, J und Q. Jeder König und jede Acht beschert dir hier eine Straight.

**Beispiel 2:** Deine Starthand: K♦ Q♠ Das Board am Flop: T♥ J♣ 6♠

Hier sind die vier zusammenhängenden Karten: T, J, Q und K. Jedes As und jede Neun machen die Hand zur Straight.

OESDs sind ähnlich stark wie starke Flush Draws. Wenn man die Straight bis zum River trifft, gewinnt man in der Regel auch den Showdown. Ein Weiterspielen lohnt sich deshalb.

In einer Situation ist ein OESD allerdings wertlos: wenn der Flop 3 Karten der gleichen Farbe enthält und du selbst keine hohe Karte dieser Farbe in der Hand hältst, also keinen guten Flush Draw hast. Es macht dann keinen Sinn auf eine Straight zu hoffen, da diese zu oft gegen einen Flush verlieren wird.

### Monster Draw (Straight Draw + Flush Draw)

Ab und zu floppst du eine Hand, bei der du zum einem 4 Karten zum Flush und zusätzlich noch 4 Karten zur Straight hast. Zwar hat deine Hand in diesem Fall am Flop noch keine Stärke, aber die Wahrscheinlichkeit, bis zum River eine Straight oder einen Flush zu haben liegt bei über 50%.

### Beispiele:

Deine Starthand: K♣ Q♣ Das Board am Flop: J♣ T♣ 2♥

Deine Starthand: Q♣ J♣ Das Board am Flop: A♣ T♣ 8♦

Beim zweiten Beispiel hast Du keinen normalen Open Ended Straight Draw, sondern einen so genannten **Double Belly Buster Straightdraw**. Die Karten, welche die Straight ermöglichen, hängen zwar nicht offensichtlich zusammen, aber dennoch beschert einem hier jede 9 und jeder König eine Straight. Dementsprechend ist ein solcher Double Belly Buster Straightdraw einem Open Ended Straight Draw ebenbürtig.

### Trashhands

Alle anderen hier nicht aufgeführten Hände sind zunächst als Trashhands zu betrachten, Hände, deren Weiterspielen in der Regel nicht gewinnbringend ist. Deshalb sind diese Hände und Handtypen hier auch nicht weiter aufgeführt. Für den Anfang ist es zunächst wichtig, dass du lernst, die starken Hände aus der Vielzahl der Hände herauszufiltern.

### Shortstack Strategie - Das Spiel nach dem Flop

Nach der Shortstack Strategie sind für das Spiel nach dem Flop grundsätzlich zwei Fälle zu unterscheiden: Zum einen die Hände, die du selbst Preflop geraist hast. Zum anderen die Hände, bei denen du Preflop nur gecallt hast. Je nachdem, welcher der zwei Fälle zutrifft, und welche Hand du am Flop hast, ergibt sich das eigentliche Postflop Spiel.

### Das Postflop Spiel nach einem Preflop Raise

Hast du Preflop geraist, so ist oft bereits ein beträchtlicher Teil deines Stacks in den Pot gewandert. Je nachdem, wie groß dein Stack im Vergleich zur Größe des Pots noch ist, und welche Hand dir der Flop beschert hat, gestaltet sich das Spiel nach dem Flop in diesem Fall.

### **Du hast eine Made Hand oder eine Drawing Hand am Flop**

Hast du jetzt am Flop eine Made Hand, also Top Pair oder besser, oder eine Drawing Hand, also einen Flush Draw, einen OESD oder einen Monster Draw, so ist dein Ziel All-In zu gehen. Du hast eine starke Hand, auf die du, wenn möglich, all dein Geld setzen willst.

Macht kein Gegner vor dir einen Einsatz, so machst du hier eine Potsize Bet. Eine Potsize Bet ist eine Bet in Höhe der Größe des aktuellen Pots. Ist das Verhältnis zwischen der Größe eures Stacks und der Größe des Pots kleiner als 1.5:1, ist also dein Stack weniger als eineinhalb mal so groß wie der Pot, so machst du keine Potsize Bet, sondern gehst direkt All-In.

Macht einer oder machen mehrere der Gegner vor euch einen Einsatz, so gehst du einfach direkt All-In, setzt also deinen gesamten Stack.

### **Das Spiel am Turn**

Hattest du am Flop eine Made Hand oder eine Drawing Hand und bist noch nicht All-In, so gehst du auf jeden Fall in der Wettrunde am Turn All-In.

### **Du hast eine Trashhand am Flop**

Hast du am Flop weder eine Made Hand noch eine Drawing Hand, gelten die folgenden drei Regeln:

1. Hast du nur einen einzelnen Gegner, und macht dieser vor dir keine Bet, so machst du eine Bet von halber Potsize, also eine Bet die vom Betrag her der Hälfte des aktuellen Pots entspricht. Ist dein Stack ebenso groß wie der Pot zu Beginn der Flop Wettrunde oder kleiner, so gehst du in dieser Situation direkt All-In.

Bei dieser Bet handelt es sich um einen Bluff. Dieser spezielle Bluff wird "**Continuation Bet**" genannt. "Continuation Bet" deshalb, weil man mit ihr das aggressive Verhalten aus der Preflop Wettrunde fortsetzt. Man hat ja Preflop geraist und versucht so, den Pot einfach mit einem Bluff direkt zu gewinnen. Trifft man auf Widerstand, muß man die Hand natürlich aufgeben. Wird diese Continuation Bet vom Gegner geraist, so foldest du.

2. Hast du nur einen Gegner, und dieser hat vor dir gebettet, so foldest du deine Hand.

3. Hast du mehr als einen Gegner, so foldest du deine Hand gegen jede gegnerische Bet, bzw. checkst, sollte keiner der Gegner vor dir betten.

### **Das Spiel am Turn und am River**

Hat der Gegner Deine Continuation Bet am Flop gecallt, mußt du am Turn erneut überprüfen, ob sich deine Hand zu einer Made Hand entwickelt hat. Trifft dies zu, so gehst du am Turn dann All-In.

Hat sich deine Hand zu einer Drawing Hand entwickelt oder ist sie weiterhin eine Trashhand, so checkst du in jedem Fall den Turn und / oder foldest gegen jede Bet des Gegners.

Das gleiche Prozedere gilt für den River, falls sowohl du als auch dein Gegner am Turn gecheckt haben.

### **Sonderfall: Dein Stack ist am Flop nur noch halb so groß, wie der Pot zu Beginn der Flop Wettrunde**

In diesem Fall gehst du auf jeden Fall All-In, unabhängig davon, welche Hand du hast, wie viele Gegner du hast, oder was diese machen.

### **Das Postflopenspiel, wenn du Preflop nur gecallt hast**

Die einzigen Hände, mit denen du Preflop nur callst, sind die kleinen Pocketpairs 66 bis 22. Das Spiel mit diesen Händen nach dem Flop gestaltet sich denkbar einfach:

1. Hast Du am Flop ein Set, ein Full House oder Four of a Kind, so machst du eine Potsizebet. Wirst du von einem Gegner geraist oder macht ein Gegner vor dir einen Einsatz, so gehst du All-In. Dies gilt ebenso für die Wettrunden am Turn und am River.
2. Hat sich dein Pocketpair am Flop nicht zu einer starken Hand verbessert, so checkst du und / oder foldest gegen jede gegnerische Bet. Checken auch alle deine Gegner, und du siehst die Turnkarte umsonst, bekommst also eine "Freecard", so mußt Du am Turn erneut überprüfen, ob du jetzt ein Set oder ein Fullhouse hast. Wenn ja, gelten die Anweisungen wie unter Punkt 1. Wenn nein, gilt wieder check / fold. Am River, solltest du ihn denn sehen, ist das Prozedere wiederum das gleiche.

### **Das Postflopenspiel nach einem Freeplay im Big Blind**

Auch nach einem Freeplay im Big Blind, wo du ja den Flop quasi umsonst gesehen hast, mußt du zunächst bestimmen, was für eine Hand du jetzt am Flop hast. Je nachdem gestaltet sich das weitere Spiel.

Hast du eine Made Hand, mindestens Top Pair mit einem Ass oder König als Kicker, machst du eine Potsizebet. Wirst du von einem Gegner geraist, so gehst du All-In. Dies gilt ebenso für die Wettrunden am Turn und am River.

Hast Du eine schlechtere Made Hand als Top Pair mit einem Ass oder König als Kicker, eine Drawing Hand oder eine Trashhand, so checkst du und / oder foldest gegen jede Bet der Gegner. Checken auch alle deine Gegner, und du bekommst eine Freecard, mußt du am Turn erneut überprüfen, ob du nun eine ausreichend starke Made Hand hast. Das Prozedere wiederholt sich ebenfalls am River.

## **Bankrollmanagement**

### **Die Prinzipien**

#### **Kapitalerhaltung**

Kapitalerhaltung sollte bei jedem Bankroll Management an oberster Stelle stehen. Ohne Kapital kann man nicht Pokern (das Pokern um Playmoney hat mit Realmoney-Pokern den Namen gemein, mehr nicht). Es ist ja nicht nur so, dass man das Geld beim Pokern zum Wetten braucht. Vielmehr ist es (in Gestalt der Chips) so etwas wie eine Spielfigur. Schach spielen ohne König ist ebenso undenkbar.

Kapitalerhaltung ist ein bedeutendes Thema, weil dem Kapital beim Pokern kurzfristig große Gefahren drohen. Diese Gefahren nennt man Downswings (Pechsträhnen). Downswings können, wenn es besonders schlecht läuft, auch in kurzer Zeit einen großen Teil der Bankroll kosten. Jeder Spieler, auch jeder Fortgeschrittene oder Profi, kennt es, wenn tagelang oder auch wochenlang einfach nichts so recht läuft, man auch in Situationen, in denen man eigentlich der Favorit ist, immer wieder verliert. Um daran nicht Bankrott zu gehen, braucht man ausreichend große Rücklagen, für das Limit, das man gerade spielt. Reichen die Rücklagen nicht mehr, muss man ein Limit mit niedrigeren Einsätzen wählen.

#### **Profitmaximierung**

Da wir eine bestimmte Rücklage benötigen, ist das Limit auf dem wir spielen können, abhängig von unserer Bankroll. Würde man nun durch ein falsches oder fehlendes Bankrollmanagement zu schnell die hohen Limits spielen, würde der Großteil der Bankroll leicht einem der unvermeidlichen Downswings zum Opfer fallen können. Man müsste dann wieder ganz unten anfangen und wäre dadurch in seiner Entwicklung und im Vermögensaufbau empfindlich zurückgeworfen worden. Mit einem soliden und stetigen Wachstum kommt man viel schneller an sein Ziel: profitabel die hohen Limits spielen.

#### **Nachhaltigkeit**

Bevor man auf ein höheres Limit wechselt, sollte man das gegenwärtige Niveau nachhaltig geschlagen haben. Man erreicht damit mehrere Ziele. Zum einen bestätigt man damit seine Reife für das höhere Limit. Böse Überraschungen werden vermieden. Die Erfolgserlebnisse gegen die unterlegene Gegnerschaft stärken das Selbstbewusstsein. Im Psycho-Krieg Poker ist ein gesundes Selbstbewusstsein das A und O. Übrigens beweist man durch die disziplinierte Einhaltung bankrollspezifischer Grundsätze, dass man über die nötige Geduld verfügt, die einen starken No-Limit Hold'em Spieler auszeichnet. Hier sei es nochmals explizit erwähnt: No-Limit Hold'em ist ein Geduldspiel! Das betrifft sowohl das Bankroll Management als auch das strategische Herangehen.

## **Flexibilität**

Der Aufstieg in den Limits muss sich flexibel am Wohl und Wehe der Bankroll ausrichten. Sollte die Bankroll Schaden nehmen, ist ein Abstieg auf das vorherige Limit erforderlich. Mir ist bewusst, dass jeder Abstieg eine psychologische Barriere darstellt, denn keiner schreitet gerne zurück. Trotzdem ist er absolut erforderlich. Wichtig dabei ist natürlich die richtige Einstellung. Der Abstieg darf keinesfalls als Niederlage aufgefasst werden. Er ist einfach das Resultat einer Pechsträhne. Glück und Pech sind Faktoren, die außerhalb von einem liegen. Natürlich bedeutet der Abstieg nicht zwangsläufig, dass man den Spielern unterlegen ist, deren Limit man gerade verlässt. Er bedeutet schlichtweg, dass man momentan nicht flüssig genug ist. Und natürlich bedeutet er auch, dass man intelligent und beweglich genug ist, eine Krisensituation zu meistern.

## **Komfortzone**

Die Wahl des richtigen Limits hat auch viel mit der eigenen Komfortzone zu tun. Für jeden hat das Geld einen individuellen Wert. Spielt man auf einem niedrigen Limit, kann es sein, dass man den Einsatz nicht genügend achtet und anfängt, zu lässig zu spielen. Spielt man dagegen auf einem Niveau über der eigenen Komfortzone, stellt sich leicht eine Art Beklommenheit ein. Man verhält sich passiver, als es die strategische Vernunft gebietet.

Gemäß unserem Bankrollmanagement muss ein Anfänger auf einem möglichst niedrigen Limit mit Blinds im Cent-Bereich beginnen. Nun kommt es natürlich vor, dass unser Anfänger z.B. ein erfolgreicher Geschäftsmann und mit einem beträchtlichen Vermögen ausgestattet ist. Für ihn haben die Cent- oder kleinen Dollarbeträge natürlich keinerlei finanziellen Reiz. Soll er nun gemäß seiner finanziellen Komfortzone gleich auf ein hohes Limit springen? Nein. Auf gar keinen Fall! Er hätte natürlich gar keine Chance und würde Misserfolg und Frustration erleben. Seine Pokerlaufbahn könnte dann ein jähes Ende nehmen. Er hat wirklich keine Wahl. Wie jeder andere muss auch er sich die einzelnen Limits hocharbeiten, um über Erfolgserlebnisse ständig motiviert bleiben zu können. Dabei kann er gerne schon mal von den höchsten Limits träumen. Das wäre dann auch für ihn eine gewisse finanzielle Herausforderung.

## **Disziplin**

Kein noch so gutes Bankrollmanagement schützt euch vor Dummheiten, wenn es nicht eingehalten wird. Haltet euch bitte strikt an die Vorgaben, egal was passiert. Aufgrund der oben genannten Swings kann es sehr leicht passieren, dass ihr mehrere Sessions in Folge gewinnt. Das ist sehr ermutigend, jedoch kein Grund, die Bodenhaftung zu verlieren. Die nächste Pechsträhne wartet schon um die nächste Ecke herum.

**Auf keinen Fall vorzeitig in den Limits aufsteigen!**

## **Die Table Bankroll**

Die Table Bankroll ist das Geld, das man mit an den Pokertisch nimmt, „vor sich liegen hat.“ Sie wird auch „Stack“ genannt.

Bei der Strategie, die wir am Anfang empfehlen (die Shortstack Strategie) sollte eure Table Bankroll 20 Big Blinds entsprechen. Also auf \$0.05/\$0.10 (NL \$10) dementsprechend 2 Dollar.

## **Tischgröße und Tischanzahl**

### **Tischgröße**

Für Anfänger ist es angebracht, an full ring games (8 - 10 Spieler) teilzunehmen. Weniger als 8 Spieler bezeichnet man als shorthanded (SH). SH ist schwieriger und sollte weit fortgeschrittenen Spielern überlassen werden.

### **Tischanzahl**

Am Anfang sollte man mit einem einzigen Tisch beginnen. Nach einiger Zeit (individuell verschieden) sollte man mit einem zweiten Tisch experimentieren. Wer sich an zwei Tischen unterfordert fühlt, der kann versuchen, einen dritten hinzuzunehmen usw.

Einige Fortgeschrittene und Profis bei uns im Forum spielen sogar an vier oder noch mehr Tischen. Da stellt sich die Frage: "Wie viel Tische sind sinnvoll?" Natürlich kann es eine pauschale Antwort darauf nicht geben, denn zu unterschiedlich sind die Voraussetzungen eines jeden einzelnen Mitglieds bezüglich Alter, Auffassungsgabe, Augen-Hand-Koordination, Kondition etc.

### **Profit oder Lerneffekt?**

Unter dem Gesichtspunkt "Profitmaximierung" ist folgendes anzumerken:

Die beste Leistung pro Tisch erzielt man, wenn man an nur einem Tisch spielt. Für den Profit zählt aber nicht die Leistung pro Tisch, sondern die Leistung pro Zeit. Nehmen wir an, ich erziele an einem Tisch 5 Big Blinds / Stunde und an zwei Tischen jeweils 3 Big Blinds / Stunde. In letzterem Fall ist meine Stundenleistung höher, nämlich 6 Big Blinds / Stunde. Unter Profitgesichtspunkten sollte man also die Tischzahl auswählen, die einem den größten Verdienst pro Stunde beschert. Profit zu machen, ist wichtig, um die nötige Bankroll für das nächst höhere Limit zu erreichen. Je höher man spielt, desto größer ist der Hebel, den man ansetzen kann, desto größer die Belohnung für die eigenen Pokerleistungen.

Um nun aber den Lerneffekt zu maximieren, ist es wichtig, sich während des Spielens Gedanken zu machen. Man sollte gespielte Hände Revue passieren lassen und sich überlegen, wo man vielleicht Fehler gemacht hat. Dies gilt übrigens auch für gewonnene Hände! Des Weiteren sollte man versuchen, Hand Reading (den Gegner

auf eine „Range of Hands“ setzen) zu praktizieren und zu perfektionieren. Dies benötigt Zeit. Multitabler sind zum schnellen Handeln gezwungen. Sie müssen Standard Moves ausführen und können daher nicht in die Tiefe gehen. Ich empfehle jedem, der in seinen Leistungen stagniert, eventuell die Tischanzahl zurückzufahren und sich viele Dinge wieder bewusster durch den Kopf gehen zu lassen.

## **Der Fahrplan**

Ihr beginnt eure No-Limit Holdem Karriere (mit der Shortstack Strategie) an den NL \$0.05/\$0.1 Tischen bei Party Poker. Diese gibts es sowohl im Beginner Bereich (Zu finden im Limitverzeichnis der Partypoker-Lobby unterhalb von "7 Card Stud") als auch bei den normalen Tischen. Wo man sich an den Tisch setzt, spielt keine Rolle. Es sollte immer dort gespielt werden, wo mehr schlechte Spieler sind und möglichst wenig andere Spieler, die ebenfalls mit der Shortstack Strategie spielen (zu erkennen an dem kleinen Stack).

### **Stufe 1: \$0.05 / \$0.10 (NL \$10) - Shortstack Strategie**

Hier spielt ihr die "Shortstack Strategie" so lange, bis ihr insgesamt 100 Dollar Gewinn gemacht habt, eure Bankroll also 150 Dollar groß ist. Mit der Shortstack Strategie könnt ihr euch mit einfachsten Regeln zunächst mit dem Spiel vertraut machen, und riskiert bei Verständnisproblemen nicht gleich relativ große Summen.

Aufstieg auf Stufe 2 bei \$150.

### **Stufe 2: \$0.10 / \$0.25 (NL \$25) - Shortstack Strategie**

Aufstieg auf Stufe 3 bei \$400.

Zurück zu Stufe 1 bei \$60.

### **Stufe 3: \$0.25 / \$0.5 (NL \$50) - Shortstack Strategie**

Aufstieg auf Stufe 4 bei \$800

Zurück zu Stufe 2 bei \$200.

### **Stufe 4: \$0.5 / \$1 (NL \$100) - Shortstack Strategie**

Zurück zu Stufe 3 bei \$400

# Selbstmanagement

## Vorwort

Neben den strategischen-technischen Fertigkeiten kommt es beim Pokern darauf an, sich selbst unter Kontrolle zu haben. Wir zeigen euch sämtliche Fallstricke auf und ebenso die Mittel, wie ihr eure Standhaftigkeit stärken könnt.

## Das Bad Beat-Problem

Bad Beat ist der Fachausdruck für folgendes Phänomen: Man spielt eine qualitativ hochwertige Hand, trifft den Flop oder hat dort bereits ein hohes Paar, nur um von einer minderwertigen Hand überflügelt zu werden. Der Niederlage ist beim Bad Beat stets ein schlechtes Spiel vom Gegner vorausgegangen.

**Beispiele 1:** Man raist Preflop mit AK, der Gegner callt im Small Blind den Raise mit A6o. Der Flop kommt A 6 2 rainbow (dreifarbig). Man hat allen Grund anzunehmen, weit vorne zu liegen und verliert die Hand schließlich gegen 2 Paar. Der preflop Call vom Gegner war katastrophal schlecht.

**Beispiel 2:** Man raist drei Limper mit AK. Der Flop kommt A K 4. Es wird durchgecheckt, man bettet Potsize. Nur ein Spieler in Early Position callt. Der Turn ist eine 9. Wieder callt der Gegner die Bet von 2/3 Potsize. Der River ist eine 2. Der Gegner pusht seine Reststack, den man mit der starken Hand und wegen der guten Pot Odds callt. Er hat die ganze Zeit mit 22 gecallt, in der Hoffnung eines seiner beiden Outs zu treffen. Ein miserables Spiel gegen alle Wahrscheinlichkeit, das einen hier aber den Großteil des eigenen Stacks kostet.

In solchen Fällen möchte man sich die Haare raufen. Verlieren ist ja schon schlimm genug, dann aber noch gegen einen Vollidioten..... Kommen mehrere Bad Beats hintereinander, stellt das die eigene Belastbarkeit auf eine harte Probe. Es kann zu folgenden Kurzschlusshandlungen kommen:

a) Du traust dich nicht mehr, gute Händen aggressiv zu spielen. „Ich werde ja, doch auf dem River eingeholt. Da investiere ich lieber nicht so viel Geld.“ Das ist natürlich ein Fehler. Man versäumt damit, möglichst viel Geld mit seinen starken Händen zu verdienen, und erlaubt Gegnern mit Schwachen Draws (z.B. Gutshot), in der Hand zu bleiben und einen noch einzuholen.

b) Man wird wütend und frustriert und beginnt looser und aggressiver zu spielen, als jeweils angebracht wäre. „Ich muss doch auch mal Glück haben. Na wartet, euch zeig ich es.“ Auch das ist selbstverständlich ein Fehler. Man wird mit dieser Form des Tilt viel Geld verlieren, indem man eigentlich schwache Hände und aussichtslose Draws viel zu weit spielt.

**Regel: Lasse dich nie durch schmerzhaft Erlebnisse vom theoretisch richtigen Weg abbringen!**

c) Du bist versucht, den Gegner auf sein schwaches Spiel hinzuweisen (zu belehren) oder gar zu beschimpfen. Dies ist nachvollziehbar aber auch in einer gewissen Weise absurd. Man beschimpft den Gegner als Anfänger / schlechten Spieler und outet sich dabei selbst als einer, indem man elementare Anfängerfehler begeht. Wenn man Gegner belehrt, kann das mehrere Folgen haben: 1. Der Gegner wird schlauer und damit gefährlicher. 2. Der Gegner, der nur zum Zocken kam, wird durch die verbissene Atmosphäre zu mehr Ehrgeiz und Konzentration animiert. Beschimpfen ist noch schlimmer. Erstens ist das nicht nett und zweitens dumm. Die schlechten Gegner sind die Kunden des seriösen No Limit Hold'em Spielers. Die Beschimpfung der eigenen Kunden ist wahrlich kein Zeichen von Intelligenz. Häufig verlässt der Beschimpfte Just-for-Fun-Spieler darauf den Tisch, denn der Spaß ist ihm vergangen. Wichtig ist die Einsicht, dass einem die schlechten Spieler durch ungerechtfertigtes Callen mehr Profit einbringen, als sie durch Bad Beats wieder abziehen. Man will diese Spieler am Tisch haben und man will, dass sie genauso spielen, wie sie es tun! Also, kein Grund auszurasen, wenn sie mal treffen.

**Regel: Belehre deine Gegner nicht!**

**Regel: Beschimpfe deine Gegner (Kunden) nicht!**

**Regel: Lasse deine Spielweise nicht von Bad Beats beeinflussen. Spiele wie eine Maschine!**

**Regel: Habe immer einen längerfristigen Focus. Habe immer das große Bild vor Augen!**

**Regel: Verschwende keine Gedanken an Glück oder Pech, also an Dinge, die du nicht beeinflussen kannst! Sie lenken dich nur von deinen Aufgaben ab.**

**Regel: Menschliche Größe ist, sich ins Unabänderliche zu fügen (nach Nietzsche).**

## **Das Downswing-Problem**

Mein Mitgefühl ist bei jenen, die gerade einen fiesen Downswing durchlaufen. Natürlich hatte ich auch schon mehrfach damit zu tun. Es ist immer wieder ein frustrierendes Erlebnis.

## **Der kurzfristige Downswing**

Kurzfristige Downswings ereignen sich ziemlich oft. Man spielt seinen normalen soliden Stil und am Ende der Session hat man drei ganze Buy-Ins verloren. Wie ist das zu erklären? Im Prinzip ist es nichts anderes als eine Verkettung unglücklicher Ereignisse. Jede Menge zweitbeste Hände, Bad Beats und dann noch all die kostspieligen Big Draws, die sich nicht materialisieren wollen.

Für viele Spieler ist es angebracht, eine Stop-Loss-Marke festzulegen. Diese könnte zum Beispiel gut bei - 3 Buy-Ins (300 Big Blinds) liegen. Es ist nun einmal so: Wenn man verliert, dann verschlechtert sich die Stimmung. Es besteht die Gefahr, dass man dann nicht mehr seine optimale Leistung (A-Game) bringen kann. Umgekehrt gilt ja auch, dass man alles, was man mit Freude macht, besonders gut erledigt. Jeder, der dazu neigt, on tilt zu gehen, sollte sich strikt an eine bestimmte Stop-Loss-Marke halten.

Noch etwas kommt hinzu. Wenn man verliert, kann dies auch äußere Umstände haben. Vielleicht sind die Gegner besonders stark. Es spricht jedenfalls einiges dafür, ein wenig Abstand zwischen sich und den Misserfolg zu bringen. Morgen ist auch noch ein Tag!

**Die 3 Buy-In Regel: Verliert man während einer Session mehr als 3 Buy-Ins, so macht man am besten bis zum nächsten Tag Pause.**

## **Der langfristige Downswing**

Der eigentliche Härtestest für den Pokerspieler ist der langfristige Downswing. Dieser kann sich über Wochen erstrecken und hat schon manche verheißungsvolle Pokerkarriere beendet, bevor sie eigentlich begann. So unwahrscheinlich es klingt, aber auch sehr lange Pechsträhnen befinden sich durchaus im Rahmen des mathematisch Plausiblen. Um sich gegen die psychische Belastung während eines Downswings zu wappnen, sollte man sich auf jeden Fall mit der mathematischen Natur von Glücks- und Pechsträhnen vertraut machen. Zwar ist Poker ein Strategiespiel, aber es kann oft sehr lange dauern, bis die richtige Spielweise Früchte trägt. Denn die so genannte Varianz – also der mathematische Faktor, um Glücks- und Pechsträhnen zu messen – ist unerwartet groß. Unter Umständen kann man über mehrere tausend Hände Verlust machen, obwohl man perfekt gespielt hat. Andererseits kann aber auch der Gewinn über die gleiche Zahl an Händen deutlich größer sein als erwartet. Auf lange Sicht jedoch, wird sich der tatsächliche Gewinn mit dem mathematisch erwarteten Gewinn (hinsichtlich der eigenen Spielstärke) decken.

Natürlich ist nicht auszuschließen, dass ein Downswing spielerische Ursachen hat. Man sollte sich stets fragen, ob das Limit einen nicht überfordert. Wer unsere Anweisungen zum richtigen Bankrollmanagement befolgt, der wird natürlich automatisch im Limit herunter gehen, wenn es längerfristig schlecht läuft. Ein Downswing ist immer eine gute Gelegenheit, sein eigenes Können auf den Prüfstand zu stellen. Wo sind meine Schwächen, wo die Leaks, durch die ständig Geld versickert? Während einer Pechsträhne sollte man verstärkt an seinem Spiel arbeiten und sich vermehrt mit Literatur beschäftigen. Da das Spielen ja in solchen Phasen ohnehin nicht so viel Freude bereitet, dürfte das nicht schwer fallen.

**Die 20 Buy-In Abstiegsregel: Erreicht eure Bankroll die 20 Buy-In Grenze für das darunterliegende Limit, so müsst ihr auf dieses Limit wechseln. Spielt ihr z.B. NL \$100 und eure Bankroll fällt auf \$1000 (also 20 Buy-Ins bei NL \$50), so müsst ihr**

auf NL \$50 zurückwechseln.

**Die Nichtaufstiegsregel: Unter gar keinen Umständen dürft ihr während eines Downswings im Limit raufgehen oder spontan auf ein anderes, unbekanntes Spiel wechseln (z.B. von No Limit zu Omaha).**

**Regel: Mache dich mit der mathematischen Natur von Glücks- und Pechsträhnen vertraut!**

**Regel: Überprüfe, ob der Downswing spielerische Ursachen hat!**

**Regel: Benutze den Downswing, um dich vermehrt mit der theoretischen Seite des Pokerns zu beschäftigen!**

### **Das Lern-Problem**

Viele Spieler bleiben auf einem bestimmten Niveau stecken, da ihr gewohnter Lernmechanismus beim Pokern versagt. Sie tappen in **die Falle des ergebnisorientierten Denkens!** Man darf die korrekte Spielweise einer Hand nicht an deren Ergebnis festmachen. Es gibt Hände, die man komplett falsch gespielt aber gewonnen hat, und welche, die man absolut korrekt gespielt aber verloren hat. Dies stellt den menschlich angeborenen Lernmechanismus extrem auf die Probe. Das Gehirn arbeitet üblicherweise in Abhängigkeit von kurzfristigem Erfolg- und Misserfolg, d.h. nach der Methode von "Trial and Error". Poker ist aber ein langfristig angelegtes Spiel. Der Erfolg stellt sich sehr häufig zeitverzögert ein. Lernen bedeutet hier in erster Linie, die theoretischen Grundlagen und Prinzipien ausgiebig zu studieren und durch Anwendung in der Praxis zu verfestigen.

**Regel: Lerne Poker auf eine abstrakte, theoretische Weise!**

**Regel: Überprüfe und verfestige das Gelernte in der Praxis!**

**Regel: Lasse dich nicht von einzelnen Ereignissen irritieren. Ziehe Schlussfolgerungen nur auf Basis ausreichend großer Datenmengen!**

### **Das Kaffeesatzleserei-Problem**

Das KSL-Problem ist mit dem Lernproblem verwandt und basiert auf einer der größten Fähigkeiten des menschlichen Gehirns: der Mustererkennung. Der Mensch lernt, indem er im gewaltigen und chaotischen Strom der Sinneseindrücke nach Analogien, wiederkehrenden Strukturen und Sinnzusammenhängen sucht. Dieser unbremssbare zerebrale Trieb ist ungemein produktiv, führt aber auch häufig dazu, dass Muster erkannt werden, wo einfach keine existieren. Beim Pokern versteifen sich einige fantasievolle Zeitgenossen gerne dazu, Prognosen aufgrund vergangener Begebenheiten anzustellen, obwohl diese keinerlei Einfluss auf die Zukunft haben. Glücks- und Pechsträhnen sind Begriffe, die Vergangenes sehr gut beschreiben können, aber mehr auch nicht. Man kann sie immer nur im Rückspiegel erkennen. Wenn ich meinen Flush Draw fünf Mal hintereinander verfehlt habe, dann hat das keine Auswirkung auf meinen nächsten Flush Draw. Es bedeutet keinesfalls, dass ich aufhören sollte, mit meinen Flush Draws bis zum River zu gehen, "weil es eh nicht klappt". Wenn ich gerade 1.000 Dollar verloren habe, dann war das zweifelsohne eine Pechsträhne. Diese hat aber keine Auswirkung auf die Zukunft. Direkt mit der nächsten

Hand kann schon der Gegenlauf einsetzen. Viele Menschen glauben an übersinnliche Phänomene. Meiner Meinung nach haben die Spielkarten (der Zufallsgenerator) keinerlei Gedächtnis, hegen keine böswilligen Absichten und unterstehen auch keinem kosmischen Plan. Eine rationale Sicht der Dinge verstärkt den Erfolg beim Pokern!

**Rege: Immer schön rational bleiben! Ziehe keine Verbindungen zwischen voneinander unabhängigen Ereignissen!**

## **Das Ungedulds-Problem**

Wer sich an unsere Empfehlungen für das Preflop Spiel hält, spielt im Durchschnitt sehr wenige Hände. In vielen Fällen schmeißt man seine Karten einfach weg. Einige Spieler langweilen sich dann, weil ihnen die Action fehlt. Sie erinnern daran, dass der heroische Cowboy im Film eher durch waghalsige Bluffs als durch kleinliches Ablegen seiner Karten aufgefallen ist. Aber das ist Hollywood. Die Realität ist eher nüchtern. Nur wer sich strikt daran hält, ausschließlich Qualitätshände zu spielen, wird mit Erfolg belohnt. Das gleiche Prinzip gilt natürlich auch auf dem Flop. Wenn man nichts geschossen hat – weg mit dem Dreck! Das Folden ist eure stärkste Waffe beim Pokern!

Übrigens gibt es überhaupt keinen Grund, sich zu langweilen. Selbst außerhalb der Hand gibt es jede Menge zu tun. Um erfolgreich zu pokern, muss man seine Gegner beobachten und klassifizieren. Auf Partypoker kann man sich über die Hyperlinks oben rechts die Hand Histories anschauen und daraus Rückschlüsse auf die gegnerischen Verhaltensmuster ziehen. Wenn man vom absoluten Anfänger zum Fortgeschrittenen avanciert, wird man in der Lage sein, konzentriert an mehreren Tischen zu spielen. Die Langeweile dürfte dann verschwinden. Oder aber, man steigt so weit in den Limits auf, dass das auf dem Spiel stehende Geld für den nötigen Adrenalinkitzel sorgt. Spätestens dann sollte man mit Respekt und Sorgfalt an seine Pokerpartien gehen.

Ein weiteres Mittel gegen die Langeweile ist das Praktizieren des Handreadings. Handreading ist eine der anspruchsvollsten und wichtigsten Fähigkeiten beim Pokern. Man sollte es ständig trainieren, um seine Skills darin zu schärfen. Benutzt die gefoldeten Hände, um zu überlegen, welche Karten die verbleibenden Spieler halten könnten.

**Die Mega-Pokerregel: Winning by folding!**

**Regel: Zolle deinen Tätigkeiten Respekt! Das ist Respekt gegenüber dir selbst.**

**Regel: Beobachte deine Gegner nach dem Folden. Praktiziere Handreading!**

## **Das Break-even-Problem**

Vielen Spielern fällt es schwer, die Session mit einem Verlust zu beenden. Dies führt dazu, dass man länger spielt, als es die Konzentrationsfähigkeit gebietet. Besonders gefährlich ist dieses Phänomen natürlich kurz vorm Zubettgehen, da die übergroße Müdigkeit zu einem deutlichen Abfall der Spielstärke führt. Auf gar keinen Fall sollte man versuchen, die Verluste auf Biegen und Brechen wieder auszugleichen. Eine

überaggressive Spielweise führt meistens zu noch größeren Verlusten.

Hier sollte man sich stets das Zitat von David Sklansky vor Augen führen: "It's one big session." Unsere Pokerlaufbahn ist eine große Sitzung und die nächste Stunde ist immer die nächste Stunde, egal ob sie sofort stattfindet oder am nächsten Morgen, wenn man wieder ausgeschlafen ist. Die einzelne Session ist somit nur eine künstliche, willkürliche Einteilung ohne wirklichen Realitätswert. Hat man sich eine große Bankroll erspielt, wird man auch nach einer verlorenen Session noch deutlich im Plus sein. Man war vorher ein Winning Player; man ist auch hinterher ein Winning Player. Es gibt absolut keinen Grund zur Beunruhigung. Am besten, man plant feste Spielzeiten ein und hält sich strikt an diese Vorgaben.

Eine spezielle Form des Break-even-Problems entsteht im Rahmen der Table Selection-Problematik. Leider passiert folgendes sehr häufig: Man sucht sich einen Tisch mit schwachen Spielern und gerät dort in Rückstand. Ehe man sich versieht, ist der Großteil der Zielobjekte verschwunden. Der Tisch ist nun sehr tight geworden. Viele Spieler bleiben in solchen Fällen am Tisch sitzen, da sie ihn nicht als Loser verlassen wollen. Diese Einstellung ist natürlich falsch. Beim Pokern geht es stets um den Erwartungswert und der ist nun mal höher an Tischen mit schwachen Spielern.

**Regel: Halte dich an feste Spielzeiten!**

**Regel: Spiele nicht aggressiver, wenn du hinten liegst!**

**Regel: It's one big session!**

**Regel: Verlasse den Tisch, wenn sich die Bedingungen rapide verschlechtern, egal ob du vorne oder hinten liegst.**

## **Das Ego-Problem**

Einige Menschen besitzen ein größeres Ego als andere. Beim Pokern kann das verschiedene Konsequenzen haben:

a) Die hyper-aggressiven Spieler, genannt Maniacs, haben den Drang, im Mittelpunkt zu stehen und durch exzessives Bluffen ihre Gegner aus der Hand zu drängen. Sie möchten möglichst viele Pötte gewinnen, um ihre Persönlichkeit damit aufzuwerten. In der Tat gewinnen sie viele Pötte, aber sie verlieren auf Dauer all ihr Geld. Dem erfolgreichen Pokerspieler geht es nicht um Pötte, sondern um die richtigen Entscheidungen in der gegebenen Situation. Das Geld kommt dann, über kurz oder lang, von ganz allein.

**Regel: Es geht nicht um Pötte, sondern um die richtigen Entscheidungen.**

b) Einige Spieler suchen die Herausforderung. Sie wollen sich auf hohen Limits mit starken Gegnern messen. Die Low Limits sind unter ihrer Würde. Wer über ausreichend finanzielle Mittel verfügt, der mag diesen Weg einschlagen und als sein Privatvergnügen betrachten. Für gewinnorientierte Pokerfreunde ist diese Einstellung selbstredend zerstörerisch. Erfolgreiche Pokerprofis haben eines gemein. Sie spielen nur, wenn sie einen Vorteil für sich erkennen. Treffen sie auf starken Widerstand, weichen sie aus. Beim Pokern gibt es kein Platz für eine Art falsch verstandene

Ritterehre. Es geht einzig und allein um Overlay, Edge und Profit.

**Regel: Spiele nur die Limits, die du schlagen kannst!**

**Regel: Spiele nur, wenn du einen Vorteil hast!**

### **Das Misstrauen-Problem**

Misstrauische Naturen neigen dazu, zu oft zu callen, da sie es nicht ertragen können, geblufft zu werden. Möglicherweise haben sie im Leben schlechte Erfahrungen gemacht, sind verletzt und betrogen worden. Sie betrachten es als Demütigungen, aus einer Hand heraus geblufft zu werden und setzen nun alles daran, dieses Trauma zu verhindern. Wie wir alle wissen, ist übermäßiges Callen eine verlustbringende Spielweise. Mein Ratschlag: Am Pokertisch ja nichts persönlich nehmen. Es ist keine Schande aus der Hand geblufft zu werden.

**Regel: Wer noch nie eine Winning Hand gefoldet hat, spielt viel zu loose!**

**Regel: Lasst andere den Tisch-Sheriff spielen, der aufpasst, das keiner blufft!**

### **Das Pessimismus-Problem**

Der Pessimist sieht ständig die Nuts gegen sich. Er spielt viel zu schüchtern und holt zu wenig Value aus seinen starken Händen heraus. Außerdem lässt er sich wirklich (siehe Punkt 7) zu oft aus der Hand bluffen.

**Regel: Zum Pokern braucht man einen gesunden Optimismus!**

**Regel: Nicht hinter jedem Baum steht gleich der Butzemann!**

### **Das Rache-Problem**

Es kommt häufig vor, dass man gerade gegen einen speziellen Gegner sehr viel Geld verliert, möglicherweise in Verbindung mit fürchterlichen Bad Beats. Da steigen dann manchmal schon negative Gefühle in einem auf. Trotzdem sollte man die Angelegenheit auf keinen Fall persönlich nehmen. Spielt weiterhin euer objektives, wissenschaftlich korrektes A-Game.

**Regel: Rachege Gedanken vernebeln die Sinne und schwächen die Urteilskraft!**

### **Das Focus-Problem**

Es gibt viele potentielle Konzentrationskiller beim Pokern: Müdigkeit, Alkoholgenuss, Ablenkungen wie z.B. Fernsehen kucken, Emails beantworten etc..

**Regel: Sorge für gute Spielbedingungen!**

**Regel: Volle Konzentration!**

### **Das Komfortzonen-Problem**

Die Wahl des richtigen Limits hat auch viel mit der eigenen Komfortzone zu tun. Für jeden hat das Geld einen individuellen Wert. Spielt man auf einem niedrigen Limit, kann es sein, dass man den Einsatz nicht genügend achtet, und anfängt, zu lässig zu spielen. Spielt man dagegen auf einem Niveau über der eigenen Komfortzone, stellt sich leicht eine Art Beklommenheit ein. Man verhält sich passiver, als es die strategische Vernunft gebietet.

**Regel: Wenn deine Spielstärke dafür ausreicht, wähle das Limit, welches genau im Zentrum deiner finanziellen Komfortzone liegt.**

Gemäß unserem Bankrollmanagement muss ein Anfänger auf einem möglichst niedrigen Limit mit Blinds im Cent-Bereich beginnen. Nun kommt es natürlich vor, dass unser Anfänger z.B. ein erfolgreicher Geschäftsmann und mit einem beträchtlichen Vermögen ausgestattet ist. Für ihn haben die Cent- oder kleinen Dollarbeträge natürlich keinerlei finanziellen Reiz. Soll er nun gemäß seiner finanziellen Komfortzone gleich auf ein hohes Limit springen? Nein. Auf gar keinen Fall! Er hätte natürlich gar keine Chance und würde Misserfolg und Frustration erleben. Seine Pokerlaufbahn könnte dann ein jähes Ende nehmen. Er hat wirklich keine Wahl. Wie jeder andere muss auch er sich die einzelnen Limits hocharbeiten, um über Erfolgserlebnisse ständig motiviert bleiben zu können. Dabei kann er ja gerne schon mal von den höchsten Limits träumen. Das wäre dann auch für ihn eine gewisse finanzielle Herausforderung.

**Regel: Auch reiche oder wohlhabende Anfänger müssen ganz unten anfangen!**

**Regel: Vermögende Anfänger sollen nicht in Cent-Einheiten sondern in Erfolgspunkten denken!**

### **Die Tugenden des Pokerspielers**

Fassen wir an dieser Stelle noch einmal alle Tugenden des Pokerspielers zusammen:

- 1. Geduld**
- 2. Disziplin**
- 3. Gelassenheit**
- 4. Fleiß**
- 5. Objektivität (Selbstkritik)**
- 6. Gesunder Optimismus, Courage**
- 7. Sportsgeist**
- 8. Wirtschaftliche Vernunft**
- 9. Konzentrationsfähigkeit**
- 10. Nervenstärke**

## Nachwort

Neben den spieltechnischen Anforderungen stellt Poker eine große Herausforderung für eure charakterliche Disposition dar. Wer die Mehrzahl der aufgeführten Tugenden bei sich vermisst, dem empfehle ich, sich gründlich zu überlegen, ob er sich das Ganze überhaupt antun will.

Auf der Positivseite kann man all die psychischen Fallstricke natürlich auch als Chance begreifen. Nicht zuletzt durch diese Abhandlung werdet ihr auf der psychologischen Seite von unserem Team einigermaßen gut betreut. Anders sieht es bei euren Gegnern aus. Teilweise sind die auf sich allein gestellt und völlig ohne Plan. Jedes der genannten Probleme ist damit eine potentielle Falle für eure Gegner und ein Vorteil für euch.

Poker wird manchmal als verrucht, sündhaft und geldlastig beschrieben. Sicherlich ist da etwas dran, aber es gibt auch eine andere Seite. Richtig erfolgreich wird nur derjenige, der ständig an sich und den Pokertugenden arbeitet. Jede Session stellt den eigenen Charakter immer wieder auf eine neue, harte Probe. Jede Session ist eine Schulung der eigenen Geduld, Disziplin und Gelassenheit. Jeder Downswing macht demütig. Poker hat damit durchaus eine Art meditative Note.

## Literaturhinweise

Psychologische Aspekte werden in vielen Pokerbüchern erwähnt. Die spezielle Natur des Themas geht eigentlich über den Anfängerbereich hinaus. Da dieser Artikel aber auch von Fortgeschrittenen gelesen wird, hier ein paar Buchempfehlungen. Die folgenden zwei beschäftigen sich ausschließlich mit Psychologie, wobei das Zen-Buch etwas esoterisch ist:

*The Psychology of Poker*, Dr. Alan Schoonmaker, Twoplustwo

*Zen and the Art of Poker*, Larry W. Phillips, A Plume Book

Die nächsten zwei bieten ebenfalls gutes Material:

*Inside the Pokermind*, John Feneey, Twoplustwo

*Ace on the River*, Barry Greenstein, Last Knight Publishing

# Upswings und Downswings

## Vorwort

Dieser Artikel richtet sich hauptsächlich an Einsteiger, die gerade die ersten Stufen der „Pokerkarriereleiter“ in Angriff nehmen. Er beschreibt, wie sich der Glücksfaktor beim Pokern auswirkt, was man realistisch an Ergebnissen erwarten kann und wie man mit Up- und Downswings umgehen sollte.

## Der Glücksfaktor bei No Limit Holdem

In jeder beliebigen Hand kann man absolut korrekt spielen und trotzdem verlieren. Dies ist keine selten auftretende Ausnahme, sondern passiert sehr häufig. Jeden Tag, an dem man spielt, immer und immer wieder. Umgekehrt kann man eine Hand völlig falsch spielen und trotzdem viel Geld gewinnen. Die kurzfristigen Ergebnisse hängen also nicht nur von der eigenen Spielweise, sondern auch ganz erheblich vom Glück ab. Trotzdem zahlt es sich aus, besser als die Gegner zu spielen. Langfristig wird man ziemlich genau soviel gewinnen, wie es einem gemäß der eigenen Spielstärke im Vergleich zu den Gegnern „zusteht“. Man wird immer wieder Hunderte, manchmal auch

Tausende von Händen spielen, in denen man verliert (ein Downswing). Manchmal wird man aber auch über einen gewissen Zeitraum sehr viel mehr gewinnen als im Durchschnitt (ein Upswing). Wenn extreme Ereignisse eintreten, ist es besonders wichtig, sich richtig zu verhalten. Darum wird es in den nächsten beiden Abschnitten des Artikels gehen.

## **Verhalten bei einem Upswing**

Ein Upswing ist natürlich ein tolles Erlebnis. Es macht Spaß, schnell Geld zu gewinnen und seine Bankroll wachsen zu sehen. Die Euphorie, die möglicherweise entsteht, führt aber leicht zu Fehlern. Es ist wichtig, dass ihr die beiden folgenden Dinge beachtet:

### **Sucht weiterhin nach Fehlern und versucht, euer Spiel zu verbessern.**

Auch wenn es momentan gut läuft, ist es wichtig, immer besser zu werden. Sucht nach Fehlern. Postet Hände, bei denen ihr nicht wisst, ob ihr gut gespielt habt, in den Beispielhandforen. Lest weitere Artikel und Bücher. Nutzt die Foren um euch weiter zu bilden.

### **Haltet euch an das Bankrollmanagement.**

Ein Upswing bezieht sich immer auf die Vergangenheit. Die Ergebnisse zukünftiger Hände sind davon unabhängig. Nur weil die letzten 1000 Hände besonders gut liefen, ist nicht davon auszugehen, dass die nächsten 1000 genauso gut laufen werden. Haltet euch deshalb an das Bankrollmanagement. Auch wenn ihr in einer Phase der Euphorie glaubt, das nächste Limit sicher schlagen zu können, wartet unbedingt so lange, bis eure Bankroll wirklich ausreicht. Geduld ist eine der wichtigsten Tugenden des Pokerspielers.

## **Verhalten bei einem Downswing**

Zunächst möchte ich klären, was ich unter dem Begriff überhaupt verstehe. Ein Downswing ist eine Phase, in der man mehr als 5 Buy-Ins verliert. Kleinere Verluste sind zwar unerfreulich, kommen aber sehr oft vor und sind kein Grund zur Beunruhigung.

Wenn ihr in einem „richtigen“ Downswing mit einem Verlust von über 5 Buy-Ins steckt, ist es sehr wichtig, nicht den Kopf zu verlieren und sich an folgendes zu halten:

### **Sucht weiterhin nach Fehlern und versucht, euer Spiel zu verbessern.**

Ein Downswing bedeutet nicht zwangsläufig, dass ihr schlecht spielt! Möglicherweise ist alles OK und ihr hattet „nur“ Pech. Ein großer Verlust ist aber immer ein Warnsignal. Möglicherweise haben sich Leaks (sich wiederholende Fehler) eingeschlichen. Sucht nach Fehlern, postet Hände, bei denen ihr nicht wisst, ob ihr gut gespielt habt, in den

Beispielhandforen. Lest weitere Artikel und Bücher. Stellt Fragen im Forum, falls ihr etwas nicht versteht.

## **Macht nach schweren Verlusten eine Pause**

Kaum jemand glaubt von sich selbst, auf Tilt zu sein. Trotzdem spielt man oft nach großen Verlusten anders (schlechter!). Geht deshalb kein Risiko ein und macht eine Pause. Am besten mindestens bis zum nächsten Tag.

## **Haltet euch an das Bankrollmanagement.**

Sich während eines Downswings an diesen Punkt zu halten, ist noch viel schwieriger als während eines Upswings. Jeder verspürt den Drang, verlorenes Geld so schnell wie möglich zurückzugewinnen. Es ist aber notwendig, auf ein niedrigeres Limit zu wechseln, wenn die Bankroll zu klein wird. Es ist keine Schande, während eines Downswings ein (oder mehrere) Limits niedriger zu spielen. Es ist eine Schande, seine Bankroll zu verlieren, weil man höher gespielt hat, als man es sich leisten konnte!

## **Realistische Gewinnerwartung bei No Limit Holdem**

Um euch zu helfen, die finanziellen Ergebnisse zu beurteilen, gebe ich in diesem Abschnitt eine grobe Orientierung, wie viel ihr theoretisch auf verschiedenen Limits gewinnen könnt

Die so genannte „Winrate“ misst man bei No Limit Holdem in Big Blinds pro 100 Hände (BB/100). Ein Big Blind entspricht, wie bekannt sein sollte, dem großen Zwangseinsatz in der Preflop Wettrunde. Spielt man also beispielsweise 100 Hände NL \$10 (5c / 10c Blinds) mit einer Winrate von 6 BB/100 gewinnt man 60 Cent. Bei 300 Händen wären es \$1.80. Um eure Winrate selbst auszurechnen, teilt einfach den Betrag eures Gewinns multipliziert mit 100 durch die Anzahl der gespielten Hände.

Pro Tisch und Stunde spielt man rund 65 Hände. So kann man leicht von der Winrate ausgehend eine realistische Gewinnerwartung für einen bestimmten Zeitraum errechnen. Sobald ihr eine Software wie Pokertracker besitzt, könnt ihr euch dort eure Winrate für die verschiedenen Limits anzeigen lassen. (Pokertracker zeigt die Winrate in PTBB / 100 Händen an, gesprochen Pokertracker Big Bets. Pokertracker wurde im Original für Limit Holdem entwickelt, und rechnet darum in Big Bets, die ja dem doppelten des Big Blind entsprechen. 1 PTBB entspricht also 2 Big Blinds).

Halbwegs aussagekräftig wird die Winrate aber erst ab mindestens 20 000, wenn nicht sogar 60 000 gespielten Händen!

Ihr solltet zunächst mit jeder positiven Winrate zufrieden sein. Generell gilt: Eine Winrate von mehr als 10 BB / 100 Hände (5 PTBB / 100 Hände) ist ein gutes Ziel. Auf den niedrigen Limits ist mit einiger Erfahrung auch noch einiges mehr zu holen. Sehr gute Spieler erzielen hier Winrates von 20 BB / 100 Hände (10 PTBB / 100 Hände).

Die obigen Werte bedeuten **nicht**, dass ihr diese unbedingt erreichen werdet oder erreichen müsst. Auch eine niedrigere Winrate ist gut. Außerdem spielt Glück und Pech

eine so große Rolle, insbesondere wenn ihr nur wenige Hände auf den jeweiligen Limits spielt, dass euer Ergebnis stark von den Werten abweichen kann (in beide Richtungen, also auch nach oben).

## **Nachwort**

Wie schnell sich eure Spielstärke und eure Bankroll weiter entwickeln, hängt von der Zeit ab, die ihr investiert, von eurem Talent, den Fähigkeiten, die ihr mitbringt und letztendlich auch vom Glück. Der richtige Umgang mit Up- und Downswings gehört natürlich auch dazu.

Ich hoffe, dass ihr den Glücksfaktor nicht unterschätzt. Wenn ihr auf einem Limit längere Zeit nicht voran kommt und möglicherweise auch Verlust macht, ist das kein Weltuntergang. Haltet euch an die Empfehlungen in diesem und den anderen Artikeln und arbeitet weiter an der Verbesserung eures Spiels. Mit der Zeit werdet ihr, bei entsprechendem Einsatz, immer weiter vorankommen, spielerisch und finanziell.

## **Abschließende Worte**

Seid ihr hier angekommen und habt die bisherigen Artikel gelesen und verstanden (mehrfach lesen ist unausweichlich), habt ihr das nötige Wissen erreicht, um auf den niedrigen No-Limit Tischen zu spielen. Dieses Wissen wird zunächst in einem Quiz abgefragt, welches ihr bestehen müsst, um das Startkapital zu bekommen.

Für den weiteren Erfolg eurer No-Limit Karriere ist es absolut notwendig, sich kontinuierlich weiterzubilden. Dieses geschieht zum einen durch das Lesen der Strategieartikel, zum anderen durch das Lesen, Bewerten und Posten von Beispielhänden in unseren Foren. Beide Punkte sind extrem wichtig und ohne diese ist an ein Aufstiege in den Limits nicht zu denken.

## **Was sollte ich als nächstes lesen?**

Die hier vorgestellte Version der Shortstack Strategie ist ein wenig vereinfacht. Sie vermittelt euch alles Wissen, welches ihr für das Quiz und einen schnellen Einstieg benötigt. Um ein optimales Spiel zu gewährleisten, solltet ihr allerdings noch die Artikel "Erweiterungen zur Shortstack Strategie" und "Eine Beispielsession zur Shortstack Strategie" lesen. Diese beiden Artikel werden euer Spiel auf jeden Fall verbessern bzw. optimieren und sind ebenfalls hier in der Einsteigersektion zu finden.

## **Was ist die "Bigstack Strategie" und wann sollte ich mich damit beschäftigen?**

Bei der Bigstack Strategie spielt man, im Gegensatz zur Shortstack Strategie, mit maximalem Buy-In. Aus diesem Grund ist sie schwieriger zu spielen. Wann ein Wechsel in Frage kommt, findet ihr in der fortgeschrittenen Sektion. Vorher macht es keinen Sinn, mit der Bigstack Strategie anzufangen.

## **Viel "Glück" und Erfolg bei eurer Pokerkarriere**

## Outs & Odds

### Outs

Als ein Out bezeichnet man eine Karte, die die eigene Hand zur (wahrscheinlich) besten Hand verbessert.

**Beispiel:** Ihr habt **7♠ 6♠**, das Board am Flop ist: **8♣ 5♥ 2♦**. Jede 9 und jede 4 bescheren euch dann am Turn die Nutstraight, also die bestmögliche Straight, und somit auch die bestmögliche Hand insgesamt zu diesem Zeitpunkt. Somit habt ihr 8 Outs, 4 Neunen und 4 Vieren.

### Discounted Outs

Wie oben definiert bezeichnet man als Outs die Gesamtheit der Karten die einem die vermeintliche Siegerhand bescheren. Dabei muss man aber beachten, dass nicht jede Karte, die die eigene Hand verbessert, einem auch zur besten Hand verhilft. Die Anzahl der Outs, die die eigene Hand zwar verbessert, einem aber nicht zur besten Hand verhilft, muss man von der Gesamtzahl der Outs abziehen. Dieses Ergebnis nennt man dann Discounted Outs (vom englischen „to discount“ - abziehen, abrechnen).

**Beispiel:** Ihr habt **7♠ 6♠**, das Board am Flop ist **8♥ 5♥ 2♦**. Hier gibt einem jede 4 und jede 9 zwar wiederum die Nutstraight, jedoch machen die **4♥** und die **9♥** einen Flush möglich, so das man eventuell zwar seine Straight macht, aber dennoch gegen einen Flush verliert.

Die Outs in dem obigen Beispiel, kann man also nicht komplett als volle Outs zählen. Je nach Anzahl der Gegner, muss man diese Outs also abwerten. Gegen einen einzelnen Gegner, bei dem ein Flushdraw relativ unwahrscheinlich ist, zählen noch fast volle 8 Outs. Gegen 2 Gegner kann man noch knapp 7 Outs rechnen. Gegen mehr Gegner, hat man allerdings nur noch 6 sichere Outs.

**Beispiel 2:** Ihr habt **A♠ K♣**, das Board am Flop ist **J♦ 7♥ 2♣**. Mögliche Outs sind hier die Asse und Könige, die einem ein Paar über der derzeit höchsten Karte auf dem

Board geben. Also auf den ersten Blick sechs Outs, drei Könige und drei Assen. Aber auch hier muss man die Outs abwerten. Kommt ein Ass und man spielt gegen einen Gegner der zum Beispiel AJ auf der Hand hat, verbessert man zwar seine eigene Hand, der Gegner aber auch. Folglich hat man hier nicht sechs volle Outs, sondern nur geschätzte drei Discounted Outs.

Sogar wenn man zur bestmöglichen Hand drawt, muss man teils die eigenen Outs discounten. Ein typisches Beispiel sind One Card Straightdraws auf eine Ace High Straight. Hat man selbst AT und das Board ist am Turn QJT, so gibt einem zwar jeder König die Nutstraight, die bestmögliche Hand, solange kein Flush möglich ist, man teilt aber den Pot mit jedem anderen, der ebenfalls ein Ass hat. Da Starthände mit Assen sehr gerne gespielt werden, ist dies keine all zu unwahrscheinliche Möglichkeit. In dem Fall würde man die Zahl der Outs auf 2 discounten.

## Odds

Hat man die Anzahl der Outs bestimmt, kann man angeben, mit welcher Wahrscheinlichkeit man seine Hand verbessert. Diese wird beim Pokern, der besseren Anschaulichkeit und Handhabbarkeit halber, in Odds dargestellt. Die Odds finden Ausdruck in einer Gegenüberstellung der Fälle mit günstigem Ausgang gegenüber denen mit ungünstigem Ausgang.

Beispiel: Ihr habt  $7\spadesuit 6\clubsuit$ , das Board am Flop ist:  $8\clubsuit 5\heartsuit 2\diamondsuit$ . Jede 9 und jede 4 beschert euch dann am Turn die Nutstraight, also die bestmögliche Straight, und somit auch die bestmögliche Hand insgesamt zu diesem Zeitpunkt. Somit habt ihr 8 Outs, 4 Neunen und 4 Vieren.

Von insgesamt 47 noch unbekanntem Karten, die am Turn kommen könnten, helfen euch also 8 weiter. Dementsprechend sind die Odds, sich zu verbessern 39:8 (gesprochen: 39 zu 8). 39 nicht hilfreiche Karten stehen 8 hilfreichen Karten gegenüber. Zur besseren Anschaulichkeit und Verständlichkeit, kürzt man dann auf beiden Seiten, so dass rechts eine 1 steht. In diesem Fall also 4.875:1. Grob gerundet 5:1. Man wird sich also in einem von sechs Fällen verbessern.

Da bei No Limit Holdem jederzeit die Möglichkeit besteht, All-In zu gehen, ist es auch wichtig, die Odds zu kennen, wenn man nicht nur die nächste, sondern die nächsten zwei Karten betrachtet, sprich: wenn man am Flop All-In geht. Dazu betrachten wir wieder das obige Beispiel mit 8 Outs.

Wir wissen, die Odds bei nur einer kommenden Karte, die Straight zu treffen, betragen 5:1. In einem von Sechs Fällen treffen wir die Straight. Die Wahrscheinlichkeit beträgt also 1/6 (ein Sechstel). Ihr seht, der Ausdruck in Odds oder in Wahrscheinlichkeit unterscheidet sich. Während der Ausdruck in Odds gute und schlechte Ergebnisse gegenüberstellt, drückt die Wahrscheinlichkeit die Chance aus, mit der das gute Ergebnis zutrifft. Hier in einem sechstel aller Fälle.

Die Wahrscheinlichkeit, ein Out am Turn zu treffen beträgt also 1/6. Jetzt müssen wir noch den River betrachten, und zwar den Fall, dass wir am Turn kein Out getroffen haben, aber am River eines treffen. Die Wahrscheinlichkeit am Turn keines seiner Outs zu treffen, beträgt 5/6. Die Odds am River eines seiner Outs zu treffen liegen bei 38:8

(Eine weitere Karte ist seit dem Turn bekannt), also bei 4.75:1. Grob gerundet wieder 5:1. Also beträgt die Wahrscheinlichkeit, dann am River wiederum eines seiner Outs zu treffen wieder 1/6. Jetzt muss das ganze nur noch „zusammengesetzt“ werden. Die Wahrscheinlichkeit am Turn eines seiner Outs zu treffen plus der Wahrscheinlichkeit am Turn nicht zu treffen aber am River:

$$1/6 + 5/6 * 1/6 = 1/3.27 \text{ (Wer mag rechnen gerne nach ...)}$$

Die Wahrscheinlichkeit, am Turn oder am River eines seiner Outs zu treffen liegt hier also bei 1/3.27. Die Odds sind also 2.27:1.

In folgender Tabelle findet ihr die Odds, sowohl für die nächste Karte (vom Flop zum Turn), als auch für sie nächsten zwei Karten (vom Flop zum River), für die typischen Draws und Anzahl der Outs. Für Analysen der River Karte, vom Turn ausgehend, kann man ebenfalls die Spalte „Odds Flop - Turn (1 Karte)“ nutzen. Hier verändern sich die Odds nicht wesentlich.

Outs	Odds Flop - Turn (1. Karte)	Odds Flop - River (2. Karte)	Beispiele
1	46 : 1	22,5 : 1	Backdoor Flush, Straight Draw
2	22,5 : 1	10,9 : 1	Pocketpair over Pocketpair
3	14,7 : 1	7,0 : 1	Gleiches Paar, schlechterer Kicker
4	10,8 : 1	5,1 : 1	Gutshot Straight Draw
5	8,4 : 1	3,9 : 1	One Pair zu Two Pair oder Trips
6	6,8 : 1	3,1 : 1	
7	5,7 : 1	2,6 : 1	
8	4,9 : 1	2,2 : 1	Open Ended Straight Draw
9	4,2 : 1	1,9 : 1	Flush Draw
10	3,7 : 1	1,6 : 1	
11	3,3 : 1	1,4 : 1	
12	2,9 : 1	1,2 : 1	Flushdraw und Gutshot Straight Draw
13	2,6 : 1	1,1 : 1	Open Ended Straight Draw + Pair
14	2,4 : 1	1 : 1,1	Flushdraw + Pair
15	2,1 : 1	1 : 1,2	Straightflush Draw

## Pot Odds

Mit Pot Odds bezeichnet man das Verhältnis zwischen der Größe des eigenen Einsatzes und der Größe des Pots zum gegebenen Zeitpunkt.

**Beispiel:** Der Pot ist am River \$16 groß. Euer Gegner macht eine \$8 große Bet. Ihr müsstet also \$8 callen, um eventuell \$24 (die Größe des Pots aus den vorherigen Wettrunden zuzüglich der Bet eures Gegners) zu gewinnen. Die Pot Odds um hier zu callen betragen also 24:8. Der besseren Verständlichkeit halber kürzt man das auf 3:1.

Bei der Berechnung der Pot Odds, spielt der eigene Einsatz aus früheren Wettrunden

keine Rolle, außer das er die Größe des Pots mitbestimmt. Sobald das Geld im Pot ist, gehört es euch nicht mehr. Das man bereits mehr oder weniger viel Geld in den Pot eingezahlt hat darf kein Grund sein, eine Hand auch in Situationen mit negativem Erwartungswert weiterzuspielen. Es zählt nur die gerade aktuelle Wettrunde, und eventuell zukünftige, aber nie die vorhergegangenen.

## Erweiterungen zur Shortstack Strategie

In diesem Artikel findest du Erweiterungen zum Preflop Spiel nach der Shortstack Strategie. Das Preflop Spiel, so wie du es bisher kennen gelernt hast, ist stark vereinfacht, um einen zügigen und vor allem unkomplizierten Einstieg in No-Limit Hold'em zu ermöglichen. Sie ist nicht falsch, lässt aber einige profitable aber schwierigere Möglichkeiten außer Acht. Diese neuen Möglichkeiten, noch effektiver zu spielen und somit auch mehr Gewinn zu machen, lernst du hier kennen.

Einen „Nachteil“ haben diese Erweiterungen allerdings: Je flexibler dein No-Limit Hold'em Spiel wird, desto weniger konkrete Empfehlungen und Regeln kann man dazu aufstellen. Die wichtigste Fähigkeit eines No-Limit Hold'em Spielers ist es, in der Lage zu sein, die aktuelle Situation am Spieltisch immer als etwas Einzigartiges zu verstehen, alle Informationen zu einem Gesamtbild zusammensetzen und dementsprechend dann zu handeln. In dem jetzigen Stadium werden dahingehend noch keine Wunderdinge von dir erwartet, aber ganz ohne geht es eben auch nicht. Übe in jedem Fall, Situationen als einzigartig zu verstehen, und diese so zu analysieren.

### Das erweiterte Starting Hands Chart

Auch wenn in diesem Artikel zuerst die Erweiterung des Preflop Spiels besprochen wird, heißt das nicht, dass diese Erweiterungen ohne entsprechende Kenntnisse im Postflop Spiel angewendet werden können. Arbeite den Artikel in jedem Fall komplett durch und setze dann die Erweiterungen erst um.

Grundlage der Erweiterung des Preflop Spiels nach der Shortstack Strategie ist folgendes erweitertes Starting Hands Chart.

### Erweitertes Starting Hands Chart zur Shortstack Strategie

Early	Middle	Cut Off	Button	Blinds
<b>AA - KK</b>	RAISE	RAISE	RAISE	RAISE
<b>QQ - TT</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise
<b>99</b>	Raise	Raise	Raise	Raise
<b>88 - 77</b>	Raise 0		Raise 0	
<b>66 - 22</b>	Call		Call	
<b>AKs</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise

<b>AQs</b>	Raise	Raise	Raise	Raise
<b>AJs</b>	Raise	Raise	Raise	Raise
<b>ATs</b>	Call	Raise 0	Raise 0	Raise 0
<b>A9s –A2s</b>	Call	Call	Call	Call
<b>KQs</b>	Raise	Raise	Raise	Raise
<b>KJs</b>	Call	Raise 0	Raise 0	Raise 0
<b>KTs</b>	Call	Call	Call	Call
<b>QJs</b>	Call	Raise 0	Raise 0	Raise 0
<b>QTs</b>	Call	Call	Call	Call
<b>JTs</b>	Call	Call	Call	Call
<b>AKo</b>	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise	Raise / Reraise
<b>AQo</b>	Raise	Raise	Raise	Raise
<b>AJo</b>	Raise	Raise	Raise 0	Raise 0
<b>KQo</b>	Raise	Raise	Raise 0	Raise 0

Die wesentliche Veränderung im Starting Hands Chart betrifft das Spiel in Late Position. Hier seht ihr die einzelnen Positionen, Cut Off und Button, jetzt einzeln betrachtet. In diesen Positionen werden jetzt auch einige Hände mehr gespielt. Dabei handelt es sich um spekulative Hände, mit denen man möglichst günstig den Flop sehen will, in der Hoffnung, eine sehr starke Hand zu floppen.

Des Weiteren findet ihr im Starting Hands Chart jetzt mehr Hände, die ihr First In, also wenn kein Gegner vor euch ins Spiel eingestiegen ist, raist. Dieses Raisen aus Late Position oder den Blinds nennt man Blind Stealing. Man raist, um möglichst Preflop die Hand schon für sich zu entscheiden und das Blindgeld zu gewinnen. Die Hände sind aber stark genug, um auch in dem Fall, das man dabei gecallt wird, mit den gegnerischen Händen Postflop mithalten können. Nur gegen einen Reraise muss man sie folden.

### Erläuterungen zum Chart

Der Umgang mit einem solchen Starting Hands Chart ist ja bekannt. Hier findet ihr kurz noch einmal die Bedeutung der einzelnen Einträge erläutert. Sie haben teils andere Bedeutungen als im Starting Hands Chart aus dem Step by Step Guide.

**RAISE:** Mit diesen Händen raist du immer, unabhängig von gegnerischen Aktionen vor einem.

**Raise / Reraise:** Du raist, sowohl wenn es vor dir keinen Raise gegeben hat, als auch wenn es bereits genau einen Raise gegeben hat. Dies gilt unabhängig davon, ob Gegner mit einem Call in die Hand eingestiegen sind, oder aber den Raise gecallt haben. Einzig die Anzahl der Raises zählt. Hat es vor dir zwei oder mehr Raises gegeben, foldest du.

**Raise:** Du raist, wenn kein Gegner vor dir geraist hat. Ansonsten foldest du.

**Raise 0:** Du raist, wenn kein Gegner vor dir, durch Raise oder Call, ins Spiel eingestiegen ist. Du callst, wenn es vor dir keinen Raise gab aber Gegner mit einem Call in die Hand eingestiegen sind. Ansonsten foldest du.

**Call:** Du callst, wenn kein Gegner vor dir geraist hat, aber mindestens zwei Gegner vor dir mit einem Call in die Hand eingestiegen sind. Ansonsten foldest du.

## **Die Größe der Raises**

Das Starting Hands Chart sagt Dir zwar, wann du raisen musst, aber nicht wie viel. Die Höhe eines Raises bestimmst du entsprechend der folgenden Regeln:

1. Ist vor dir noch nicht geraist worden, so raist du auf 4 Big Blinds zuzüglich einem Big Blind pro Gegner, der vor dir mit einem Call in die Hand eingestiegen ist.

2. Ist vor dir bereits genau einmal geraist worden, und im Chart steht für deine Hand der Eintrag „Raise / Reraise“ so raist du auf das Dreifache des gegnerischen Raises. Ist der ursprüngliche Raise bereits von einem anderen Gegner gecallt worden, so raist du auf das Vierfache des ursprünglichen Raise. Ist der ursprüngliche Raise bereits von zwei Gegnern gecallt worden, so raist du auf das Fünffache des ursprünglichen Raises, usw. Sollte dein Raise so groß sein, dass du mehr als 2/3 Deines gesamten Stacks dafür einsetzen müsstest, gehst du an Stelle dessen direkt All-In und setzt deinen gesamten Stack.

3. Ist vor dir zweimal oder öfter geraist worden, und im Chart steht für deine Hand der Eintrag „RAISE“, so gehst du direkt All-In, setzt also deinen gesamten Stack. Alle anderen Hände foldest du in einer solchen Situation.

## **Reagieren auf Raises hinter dir**

Das Starting Hands Chart liefert dir für deine erste Handlung Preflop immer eine Ideallösung. Allerdings sagt es dir nicht, was zu tun ist, wenn hinter dir einmal oder mehrfach geraist wird.

Hast du selber nur gecallt, entsprechend dem Eintrag „Call“ im Starting Hands Chart, und hinter dir wird geraist, so foldest du in jedem Fall.

Hast du selber einen Stealraise gemacht, also einen Raise nach dem Charteintrag „Raise 0“ und hinter dir wird geraist, so foldest du ebenfalls in jedem Fall. Das Stehlen der Blinds hat nicht funktioniert, und deine Hand ist nicht stark genug um in einem großen Pot zu spielen.

Hast du selber eine starke Hand geraist, entsprechend dem Eintrag „RAISE“, „Raise“ oder „Raise / Reraise“ im Starting Hands Chart, und hinter Dir kommt es zu einem Reraise, hängt das richtige Verhalten, wie gewohnt, von dem Verhältnis zwischen dem eigenen ursprünglichen Einsatz und der Größe des Stacks, der noch übrig ist, ab.

Ist dein Stack noch mindestens fünfmal so groß, wie dein ursprünglicher Raise, so gehst du All-In mit AA - QQ, AKs und AKo.

Ist dein Stack mindestens doppelt so groß, wie dein ursprünglicher Raise, aber nicht mehr als fünfmal so groß, so gehst du All-In mit AA- TT, AKs - AQs und AKo.

Ist dein Stack höchsten doppelt so groß wie dein ursprünglicher Raise, so gehst du mit jeder Hand All-In, die du vorher geraist hast.

## Das erweiterte Postflop Spiel

Bevor du dir jetzt das erweiterte Postflop Spiel erarbeitest, ist es für das Verständnis der hier vorgestellten Strategien unerlässlich, dass du dir zunächst den Artikel "Outs & Odds " erarbeitest. In diesem Artikel werden die Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung bei No Limit Hold'em vorgestellt. Insbesondere für das Spiel von Drawing Hands ist dieses Wissen sehr wichtig.

## Bewerten der eigenen Hand am Flop

Der erste Schritt beim Postflopspiel bleibt weiterhin die Bewertung der Stärke der eigenen Hand am Flop. Es wird weiterhin unterschieden zwischen Made Hands, Drawing Hands und Trash Hands. Als Made Hand gelten weiterhin: Straight Flush, Four of a Kind, Full House, Flush, Straight, Set, Trips, Two Pair, Overpair und Top Pair. Als Drawing Hands gelten weiterhin: Monster Draw, Flush Draw und Open Ended Straight Draw. Alles andere zählt weiterhin zu den Trash Hands. Als fortgeschrittener Shortstack Strategie Spieler, solltest du ab jetzt, bei der Bewertung der Stärke deiner Hand am Flop, folgende Dinge auch beachten:

**Die Struktur des Boards am Flop:** Nicht jeder Flop ist gleich gut für deine Made Hand. Es gibt Flops auf denen du mit größerer Wahrscheinlichkeit die Hand gewinnst als bei anderen.

**Die Anzahl der Gegner:** Je mehr Gegner in der Hand sind, desto stärker muss deine Hand sein, um am Showdown auch vorne zu liegen.

**Die Aktionen der Gegner:** Aktionen der Gegner geben oft Aufschluss auf die Stärke ihrer Hand.

## Das Spiel von Made Hands nach dem Flop

Hast du am Flop eine Made Hand, so ist auch weiterhin, in den meisten Fällen, das Ziel, möglichst All-In zu gehen. Grundsätzlich gelten die bekannten Regeln zum Spiel in diesen Situationen. Es gibt aber einige „Ausnahmen“, entsprechend den oben genannten zusätzlichen Faktoren. Alle Beispiele sind NL\$10, also \$0.05/\$0.10.

### Beispiel 1:

Hero (\$2.00)  
BB (\$9.70)

**Preflop:** Hero is CO with **K♦, A♥**.  
6 folds, Hero raises to \$0.40, 2 folds, BB calls \$0.30.

**Flop:** (\$0.85) A♣, 2♦, 9♥ (2 players)

BB checks, Hero ...

Nach dem, was du bis jetzt gelernt hast, müsstest du hier eine Potsizebet machen. Aber ist das wirklich notwendig? Analysieren wir die Situation:

Das Board ist unkoordiniert, das heißt, der Gegner kann auf diesem Board keinen Draw haben, der sich dann am Turn materialisieren könnte, und unsere Hand dann schlägt. Der Gegner kann aber leicht eine Hand haben, die unsere Hand deutlich überlegen ist, z.B. AQ, AJ, AT, usw. Machen wir hier eine Potsizebet, die auf den Gegner sehr stark und sehr gefährlich wirkt, werden wir hier oft diese Hände, die wir hier schlagen, zum folden bringen. Wir wollen ja aber gerade von diesen Händen gecallt werden, weil wir nun einmal gegen sie vorne liegen. Dazu kommt, dass wir hier nur einen einzigen Gegner haben, dem wir, wie eben gezeigt, wahrscheinlich deutlich überlegen sind.

In diesem Fall bietet es sich deshalb an, eine Bet zu machen, die kleiner als Potsize ist, um den Gegner zu animieren, diese Bet zu callen. Das Ziel bleibt natürlich, All-In zu gehen. Also teilt man sich die Größen der Bets an Flop und Turn so auf, das man am Turn dann All-In gehen kann, der Gegner aber nie mit einer für die Situation zu großen Bet konfrontiert ist. Wir haben noch \$1.60 in unserem Stack. Günstig in dieser Situation wäre, \$0.60 am Flop zu betten und dann \$1.00 am Turn. So wird die eigene Bet im Vergleich zur Größe des Pots nie „zu groß“ wirken, und der Gegner wird eher mit einer unterlegenen Hand callen.

Die drei möglichen Ausgänge der Hand, entsprechen alle dem was wir uns wünschen: Foldet der Gegner, gewinnen wir den Pot. Callt der Gegner, können wir unseren Plan am Turn umsetzen. Raist der Gegner, gehen wir selbstverständlich All-In, das ist ja unser ursprüngliches Ziel.

**Regel: Hast Du Preflop geraist und hast am Flop eine Made Hand auf einem Board, auf dem keine Draws möglich sind, gegen einen einzelnen oder maximal zwei Gegner, so bette am Flop ca. 2/3 Potsize und den Rest Deines Stacks am Turn. Hast du Preflop aber nur gecallt, bette weiterhin Potsize, um möglichst viel Geld in den Pot zu bekommen.**

**Beispiel 2:**

UTG+2 (\$12.45)

Hero (\$2.00)

BB (\$9.70)

**Preflop:** Hero is CO with A♥, J♥.

2 folds, UTG+2 calls \$0.10, 3 folds, Hero raises to \$0.50, 2 folds, BB calls \$0.40, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.55) J♣, 2♣, 9♣ (3 players)

BB raises to \$1.50, UTG+2 calls \$1.50, Hero ...

Nachdem, was du bis jetzt gelernt hast, müsstest Du hier All-In gehen. Aber ist das wirklich optimal? Analysieren wir die Situation:

Das Board ist 3-suited, das heißt alle drei Karten sind von einer Farbe. Es ist also möglich, dass bereits einer der Gegner eine Flush hat, wir mit unserer Hand also fast chancenlos zurück liegen. Des Weiteren ist es auch möglich, dass einer unserer Gegner hier ein Overpair hat, evtl. in Kombination mit einem Flushdraw, z.B. **A♣ A♠**. Auch gegen so eine Hand liegen wir weit hinten. Dass einer der Gegner eine Potsizebet, also eine sehr starke Bet macht, und der andere Gegner diese Bet callt, bestärkt uns in unserer Vermutung, hier nicht die beste Hand zu haben.

Hier ist in der Tat ein Fold die bessere Wahl. Oft liegt man am Flop bereits hinten. Liegen wir aktuell noch nicht hinten, bietet das Board sowohl Flush als auch Straight Draws, die uns ebenfalls noch schlagen könnten.

### Beispiel 3:

UTG+2 (\$12.45)  
Hero (\$2.00)  
BB (\$9.70)

**Preflop:** Hero is CO with **J♠, J♥**.

2 *folds*, UTG+2 calls \$0.10, 3 *folds*, Hero raises to \$0.50, 2 *folds*, BB calls \$0.40, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.55) **J♣, 2♣, 9♣** (3 players)

BB raises to \$1.50 ..., UTG+2 calls \$1.50, Hero ...

Du siehst eine dem vorangegangenen Beispiel sehr ähnliche Hand. Lediglich die Starthand, und somit auch die Hand am Flop ist eine andere. Nach dem was du bis jetzt weißt, müsstest du hier All-In gehen. Aber ist das auch richtig?

Es gelten die gleichen Überlegungen wie im vorangegangenen Beispiel, aber unsere Hand ist hier wesentlich stärker. Selbst wenn man hier hinten liegt, hat man zunächst 7 Outs auf ein Full House oder Four of a Kind. Trifft man am Turn keines der Outs, hat man dann, vom Turn zum River, noch einmal 10 Outs. Insgesamt beträgt die Wahrscheinlichkeit, sollte man hier All-In gehen, bis zum River ein Full House oder besser zu haben 33%. Und mit diesen Händen wird man auch fast immer die Hand am Showdown gewinnen. Das heißt, geht man hier All-In, so gewinnt man in 33% der Fälle den Pot, also \$4.55, und verliert in 67% der Fälle seinen Einsatz am Flop, also \$1.50.

$$0.33 * \$4.55 - 0.67 * \$1.50 = \$0.50$$

Wir machen hier also mit einem Call im Durchschnitt \$0.50 Gewinn pro Hand. Dementsprechend gehen wir hier All-In.

**Regel: Ist das Board sehr koordiniert und zeigt mehr als ein Gegner durch sein Verhalten Stärke, so ist es zwar besser eine schwache Made Hand zu folden, mit einer starken Made Hand, Set oder besser, sollte man aber unbedingt All-In gehen.**

### Beispiel 4:

UTG+2 (\$12.45)  
Hero (\$2.00)  
BB (\$9.70)

**Preflop:** Hero is CO with **T♠, T♥**.

2 *folds*, UTG+2 calls \$0.10, 3 *folds*, Hero raises to \$0.50, 2 *folds*, BB calls \$0.40, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.55) **T♣, 2♣, 2♦** (3 players)  
BB checks, UTG+2 checks, Hero ...

Nach dem, was du bis jetzt weißt, müsstest du hier eine Potsizebet machen. Aber ist das auch richtig?

Wir haben hier am Flop ein Full House, eine sehr starke Made Hand. Haben die Gegner nicht ausgerechnet ein großes Pocketpair, AA, KK oder QQ, so kann man sich für sie kaum eine Hand vorstellen, die stark genug wäre, das sie hier weiterspielen. Mit einer starke Bet unsererseits würden wir hier also kaum Gewinn machen.

Die bessere Alternative ist hier zu checken. Durch dieses so genannte Slowplay, geben wir den Gegnern die Möglichkeit, entweder am Turn selbst eine Hand zu treffen, mit der sie dann vielleicht doch weiterspielen wollen, oder aber am Turn zu bluffen. So bekommen wir in dieser Situation oft mehr Gewinn, als wenn wir die Gegner durch eine Bet am Flop vertreiben würden. Sollten die Gegner jedoch auch am Turn nur checken, müssen wir dann doch betten, um zu versuchen, den Pot aufzubauen.

**Regel: Hast du Preflop geraist und hast am Flop eine sehr starke Made Hand, Full House oder besser, und die Gegner haben keine Möglichkeit hier selber eine starke Hand zu haben, so checke nur (Slowplay). Hast du Preflop nur gefallen, bette trotzdem Potsize, um möglichst einen großen Pot aufzubauen.**

#### **Beispiel 5:**

UTG+2 (\$12.45)  
Hero (\$2.00)  
SB (\$4.50)  
BB (\$9.80)

**Preflop:** Hero is Button with **A♠, 4♠**.

2 *folds*, UTG+2 calls \$0.10, MP1 calls \$0.10 3 *folds*, Hero calls \$0.10, 1 *folds*, BB checks.

#### **Szenario A:**

**Flop:** (\$0.40) **A♥, 9♦, 8♦** (4 players)

BB checks, UTG+2 raises to \$0.30, MP1 folds, Hero ...

In diesem Beispiel haben wir Preflop nicht geraist, haben Top Pair, aber keinen guten Kicker. Ein Gegner bettet in uns rein. Es ist schwer, hier den Gegner auf eine Hand zu setzen, also abzuschätzen, welche Hand der Gegner haben könnte, weil Preflop nicht geraist wurde und so recht breite Handranges denkbar sind. In diesen Situationen ist

es, solange du dir unsicher bist, zunächst besser, einfach zu folden. Viel ist hier oft nicht zu gewinnen, aber im schlimmsten Fall der ganze eigene Stack zu verlieren.

### **Szenario B:**

**Flop:** (\$0.40) A♥, 9♦, 8♦ (4 players)

BB checks, UTG+2 checks, MP1 folds, Hero ...

Hier bettet der Gegner nicht. Wir haben Top Pair, zwar nur mit einem schwachen Kicker, aber immerhin Top Pair, und keiner der Gegner zeigt Stärke. Wir müssen also annehmen, dass unsere Hand im Moment die stärkste ist. Da wir in dem Fall natürlich Geld von den Gegnern gewinnen wollen, machen wir hier auf jeden Fall eine Bet. Um aber nicht den ganzen eigenen Stack mit einer unsicheren Hand zu gefährden sollte es nur eine ca. 3/4 Potsize Bet sein. Gegen ernsthaften Widerstand muss man dann auch hier die Hand folden.

Die Hand geht wie folgt weiter:

**Flop:** (\$0.40) A♥, 9♦, 8♦ (4 players)

BB checks, UTG+2 checks, MP1 checks, Hero raises to \$0.30, BB folds, UTG+2 calls \$0.30, MP1 calls \$0.30.

**Turn:** (\$1.30) T♥ (3 players)

UTG+2 checks, MP1 checks, Hero ...

Das Board sieht jetzt recht unheimlich aus. Viele Hände sind bei den Gegnern denkbar, die uns hier schlagen. Außerdem ist der Pot mittlerweile so groß, im Vergleich zur Größe unseres Stacks, das außer einem All-In keine vernünftigen Alternativen mehr zur Verfügung stehen. Dafür wird man aber einfach nicht oft genug vorne liegen. Hier checken wir also und planen gegen jede gegnerische Bet am River zu folden

### **Regel: Spiele in einem unraised Pot, besonders vorsichtig mit schwachen Händen.**

Diese fünf Beispiele zeigen dir, wie du dein Postflop Spiel mit Made Hands effektiver der gegebenen Situation anpasst. Sie zeigen aber auch, dass in einem flexibleren No-Limit Holdem Spiel konkrete Regeln fehl am Platze sind, und das man immer der jeweiligen Situation entsprechend entscheiden muss. Diese Fähigkeit, flexibel zu Entscheiden, solltest du unbedingt trainieren. Über dieses situationsspezifische Spiel und poste bei Unklarheiten Hände in den Beispielhandforen, um sie mit anderen zu diskutieren und Rat einzuholen.

### **Das Spiel von Drawing Hands nach dem Flop**

Hast du am Flop eine Drawing Hand, so richtet sich das korrekte Spiel nach den im Artikel "[Outs & Odds](#)" vorgestellten Konzepten. Die Qualität eines Draws wird im Wesentlichen durch die Anzahl der Outs bestimmt. Die Anzahl der Outs bestimmt dann

wiederum, wie die Pot Odds beschaffen sein müssen, um die Hand profitabel weiterzuspielen.

## Monster Draws

Ein Monster Draw ist ein Draw mit 12 oder mehr Outs. Er materialisiert sich bis zum River in 45% der Fälle bei 12 Outs, oder öfter bei mehr Outs. Dementsprechend ist es mit diesen Draws eigentlich immer korrekt am Flop All-In zu gehen. Das zeigt folgendes Beispiel:

### Beispiel: No-Limit Hold'em (NL\$10) (10 handed)

UTG+2 (\$12.45)  
Hero (\$2.00)

**Preflop:** Hero is CO with **K♠, Q♠**.

2 *folds*, UTG+2 calls \$0.10, 3 *folds*, Hero raises to \$0.50, 3 *folds*, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.15) **T♠, 9♠, 2♦** (2 players)

UTG+2 checks, Hero ...

Die beste Option ist es hier tatsächlich All-In zu gehen. Mit den beiden Overcards, dem Flushdraw und dem Gutshot Straight Draw hat man geschätzte 14 Outs. Nehmen wir der Einfachheit halber an, wir würden vom Gegner immer gecallt, wenn wir hier All-In pushen. Nehmen wir weiterhin an, wir gewinnen immer, wenn wir eines unserer Outs treffen und verlieren immer, wenn wir keins treffen. Diese Annahmen sind sehr strikt. In der Realität wird der Gegner auch oft gegen unser All-In folden. Auch werden wir nicht immer gewinnen wenn wir eines unserer Outs treffen. Das wiegt sich aber annähernd gegenseitig auf, so dass wir so rechnen können.

Wir treffen bis zum River eines unserer Outs in ca. 53% aller Fälle. Das heißt in 53% aller Fälle gewinnen wir hier \$2.65 (\$1.15 im Pot und \$1.50 vom Gegner) und in 47% aller Fälle verlieren wir hier unseren Einsatz am Flop, also \$1.50. Das ergebe:

$$0.53 * \$2.65 - 0.47 * \$1.50 = \$0.70$$

Wir machen also guten Gewinn durch ein All-In mit einem Monster Draw. Es ist eine profitable und gleichzeitig einfache Spielweise.

**Regel: Mit einem Monster Draw, mit 12 oder mehr Outs, gehe am Flop auf jeden Fall All-In.**

**Das Spiel mit Flush Draws und Open Ended Straight Draws nach dem Flop**

Ein Flush Draw hat nur 9 Outs, ein OESD nur 8 Outs. Dem entsprechend kann man mit ihnen nur bei passenden Pot Odds All-In gehen. Um mit einem Flushdraw oder OESD All-In zu gehen, braucht man am Flop Pot Odds von 2.2:1 oder besser. Der Einfachheit kannst du das im praktischen Gebrauch auf 2:1 reduzieren.

### **Beispiel 1: No-Limit Hold'em (NL\$10) (10 handed)**

UTG+2 (\$12.45)

Hero (\$2.00)

**Preflop:** Hero is CO with **K♠, Q♠**.

2 folds, UTG+2 calls \$0.10, 3 folds, Hero raises to \$0.50, 3 folds, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.15) **A♠, 9♠, 2♦** (2 players)

UTG+2 checks, Hero ...

Hier haben wir einen Flushdraw, ohne zusätzliche Outs. Würden wir hier All-In pushen und der Gegner callt, so bekämen wir nur Pot Odds von ca. 1.8:1. Also weniger als gefordert. Das spräche gegen ein All-In. Da unser Stack im Vergleich zum Pot aber relativ klein ist, das Verhältnis zwischen der Größe unseres Stacks und der Größe des Pots kleiner als 1.5:1 ist, muss man hier dennoch All-In gehen. Unsere Hand ist zu stark, um sie zu folden, aber jede sinnvolle Bet unsererseits kostet einen so großen Teil unseres Stacks, das wir danach ohnehin gezwungen wären All-In zu gehen. Dazu kommt, dass die Aktionen des Gegners nicht unbedingt darauf schließen lassen, dass er hier ein Ass hat. Somit werden wir oft auch die Hand einfach dadurch gewinnen, dass der Gegner gegen unser All-In foldet.

### **Beispiel 2: No-Limit Hold'em (NL\$10) (10 handed)**

UTG+2 (\$12.45)

Hero (\$2.00)

**Preflop:** Hero is CO with **K♠, Q♠**.

2 folds, UTG+2 calls \$0.10, 3 folds, Hero raises to \$0.50, 3 folds, UTG+2 calls \$0.40.

**Flop:** (\$1.15) **A♠, 9♠, 2♦** (2 players)

UTG+2 raises to \$1, Hero ...

Die gleiche Hand wie in Beispiel 1, aber UTG+2 bettet hier am Flop stark in uns rein. Wir wissen aus dem vorherigen Beispiel, dass die Pot Odds per se nicht ausreichen, um auf den Flush zu spekulieren. Hier kommt dann noch die starke Bet von UTG+2 hinzu. Für uns bedeutet diese Bet: Wir liegen wahrscheinlich gegen ein Paar Assen hinten und der Gegner wird gegen ein All-In unsererseits nicht mehr folden, da wir

mit unseren \$1.50 einfach keine Bedrohung mehr sind, wenn er nur noch \$0.50 callen muß.

Obwohl wir hier einen guten Draw gefloppt haben, ist die beste Option hier zu folden.

**Regel: Calle mit einem Flush Draw oder Open Ended Straight Draw am Flop ein All-In, oder gehe selber gegen eine gegnerische Bet All-In, wenn die Pot Odds 2.2:1 oder besser sind. Ansonsten folde deinen Draw.**

**Regel: Gehe mit einem Flush Draw oder Open Ended Straight Draw am Flop All-In, wenn kein Gegner vor dir bettet und entweder die Pot Odds bei einem Call des Gegners 2:1 oder besser wären, oder wenn dein Stack höchstens eineinhalb Mal so groß ist wie der Pot zu Beginn der Wettrunde am Flop.**

### **Beispiel 3: No-Limit Hold'em (NL\$10) (10 handed)**

UTG+2 (\$12.45)

Hero (\$2.00)

SB (\$4.50)

BB (\$9.80)

**Preflop:** Hero is Button with **A♠, 7♠**.

2 folds, UTG+2 calls \$0.10, MP1 calls \$0.10 3 folds, Hero calls \$0.10, 1 folds, BB checks.

**Flop:** (\$0.40) **Q♠, 9♠, 2♦** (4 players)

BB checks, UTG+2 raises to \$0.20, MP1 folds, Hero ...

Hier hast du einen Flush Draw in einem Pot, der Preflop nicht geraist wurde. Das Verhältnis zwischen der Größe des eigenen Stacks und der Größe des Pots ist wesentlich größer. Deshalb lohnt es sich hier nicht, einfach All-In zu gehen. Wir müssen stattdessen klassisch unsere Outs und die Pot Odds betrachten. Wir haben hier einen Flush Draw also 9 Outs. Die Odds den Flush am Turn zu treffen betragen also 4.2:1. Die Pot Odds um hier zu callen sind 3:1, wir müssen \$0.20 callen um \$0.60 zu gewinnen. Das reicht prinzipiell nicht. Man kann aber davon ausgehen, dass entweder der andere Gegner ebenfalls callt, oder dass man wenigstens noch \$0.20 am Turn vom Gegner gewinnt, falls man den Flush trifft. Dieses Einbeziehen möglicher zukünftiger Gewinne nennt man Implied Odds. Dementsprechend kann man hier profitabel callen, und schauen, ob sich der Draw am Turn materialisiert.

Betrachten wir jetzt zwei mögliche Szenarien wie die Hand weitergehen könnte:

#### **Szenario A:**

**Flop:** (\$0.40) **Q♠, 9♠, 2♦** (4 players)

BB checks, UTG+2 raises to \$0.20, MP1 folds, Hero calls \$0.20, BB calls \$0.20.

**Turn:** (\$1.00) **6♥** (3 players)

BB checks, UTG+2 raises to \$1.00, Hero ...

Unser Draw kommt nicht an und UTG+2 macht eine starke Bet am Turn. Wir liegen mit Sicherheit hier hinten mit Ace High. Betrachten wir erneut Odds und Outs: Die Odds unseren Flush Draw jetzt vom Turn zum River zu treffen liegen bei 4.2:1. Die Pot Odds für einen Call betragen 2:1. Die Pot Odds sind also deutlich schlechter, als die Odds, die Hand zu gewinnen. Auch mit Implied Odds können wir hier nicht mehr argumentieren, da unser Reststack nach einem Call nur noch \$0.70 wäre, und wir auch nur soviel vom Gegner am River gewinnen könnten. Selbst dann, wenn man hier All-In ginge und beide Gegner das All-In callen würden, hätte man nur Pot Odds von ca. 2.6:1. Man würde \$1.70 riskieren, um \$4.40 zu gewinnen. Also muss man hier am Turn folden.

### Szenario B:

**Flop:** (\$0.40) **Q♠, 9♠, 2♦** (4 players)

BB checks, UTG+2 raises to \$0.20, MP1 folds, Hero calls \$0.20, BB raises to \$1.00, UTG+2 folds, Hero ...

Wir haben mit unserem Flush Draw gefallen, aber der Small Blind raist hinter uns. Die beiden anderen Gegner folden. Die Odds, den Flushdraw am Turn zu treffen, liegen weiterhin bei 4.2:1. Die Pot Odds für den Call betragen 2.25:1. Ein Call ist also nicht profitabel. Bleibt die Frage ob ein All-In unsererseits profitabel wäre. Die Pot Odds für ein All-In wären ca. 2:1. Also genauso unprofitabel. Man würde \$1.70 riskieren, um \$3.50 zu gewinnen. Der Raise des Small Blind zwingt uns hier also zum Fold.

**Regel: Spiele Draws in „unraised“ Pots am Flop streng nach Odds und Outs. Folde deine Draws dementsprechend und spiele sie nicht zu weit.**

Du siehst, Drawing Hands zu spielen ist nicht immer ganz einfach. Über auf jeden Fall den Umgang mit Odds und Outs. Poste Hände, bei denen du dir unsicher bist, in den Beispielhandforen und hole dir dort Ratschläge ein.

### Das Spiel mit Trash Hands nach dem Flop

Wie du bereits weißt, ist die einzige Option mit Trash Hands nach dem Flop eine Continuation Bet gegen einen einzelnen Gegner. Daran und an der Art und Weise der Continuation Bets ändert sich nichts. Trash Hands in Händen, wo du Preflop nicht geraist hast, musst du weiterhin direkt am Flop checken und folden.

Hier können Sie sich gratis § 150-, Startgeld abholen



**PokerStrategy.com**  
Lerne Poker und gewinne mit Strategie.

↓  
**Training & Startkapital  
kostenlos**

www.pokerstrategy.com

Einfach auf das Bild klicken und anmelden!