



Bronze

FIXED LIMIT BRONZE

Alle Strategie-Artikel im Überblick

- ▶ Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop
- ▶ Preflop: Fundamentale Konzepte
- ▶ Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner
- ▶ Postflop: Flop-Texturen
- ▶ Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs
- ▶ Postflop: Semibluff und Pure Bluff?
- ▶ Die 10 häufigsten Anfängerfehler
- ▶ Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em
- ▶ Über looses und tightes Spiel
- ▶ Weiterführende Links





PokerStrategy – Die Pokerschule

Was kann www.PokerStrategy.com für mich tun?

- ▶ Du lernst erfolgreich, d.h. strategisch zu pokern.
- ▶ Du erhältst ein Startkapital von \$50+\$100, musst also kein eigenes Geld investieren, um deine Pokerkarriere zu starten.
- ▶ Wir bieten dir eine umfangreiche Bibliothek an Strategieartikeln, für Einsteiger, fortgeschrittene Spieler und Profis. Du hast Zugriff auf eine ständig wachsende Anzahl an Live-Videos unserer professionellen Coaches. In täglichen Live-Coachings kannst du unseren Profi-Spielern über die Schulter schauen und mit ihnen diskutieren. In unserer Forencommunity findest du schnell Antworten zu deinen Fragen oder kannst auch einfach neue Leute kennen lernen oder Spieler für eine gemütliche Pokerrunde finden.

Warum ist www.PokerStrategy.com die beste Lösung für mich?

- ▶ Du musst kein eigenes Geld investieren und hast keinerlei Verpflichtungen uns gegenüber. Du erhältst die besten Strategien und ein kostenloses Startkapital.
- ▶ PokerStrategy ist die weltweit erfolgreichste Pokerschule im Internet. Die von uns ausgebildeten Spieler gehören zu den Gewinnern im Strategiespiel Poker.
- ▶ Wir bilden Gewinner aus.

Wer nutzt [PokerStrategy.com](http://www.PokerStrategy.com)?

- ▶ Bisher haben sich über 400.000 Menschen aus aller Welt von China bis Brasilien bei uns angemeldet. Unsere Top-Spieler, die auch einmal ganz klein angefangen haben, bringen es mittlerweile auf Einkommen von mehreren hunderttausend Dollar im Jahr. Wir haben nationale Meister und international erfolgreiche Pokerprofis in unseren Reihen.

Wie funktioniert www.PokerStrategy.com genau?

- ▶ PokerStrategy ist ein so genanntes Affiliate. Wir selbst bieten keine Pokerspiele an und haben das auch nicht vor. Wir sind eine Pokerschule. Wir erhalten aber einen Anteil des Hausanteils (Rake), den die Pokerplattform, auf der du spielst, so oder so einbehält. Es entstehen keine zusätzlichen Kosten und der Hausanteil seitens der Pokerplattform steigt auch nicht, nur weil du Mitglied bei PokerStrategy bist. Dieser Anteil wird so oder so von der Plattform einbehalten. Nur gibt sie uns einen kleinen Prozentanteil davon als eine Art Provision dafür, dass du über uns dort spielst.
- ▶ Das erklärt auch, warum wir so viel Wert darauf legen, dass unsere Spieler eine gute Ausbildung erhalten und zu denen gehören, die das Spiel auch langfristig mit Gewinn schlagen. Es ist eine klassische Win-Win-Situation: Wir haben umso mehr davon, je besser du spielst und je mehr Gewinn du machst. Deshalb geben wir dir auch im Gegensatz zu klassischen Affiliates ein Startkapital, denn wir wissen, dass unser Ausbildungssystem das leistet.



Inhalt

A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop	5
1. Einleitung	5
2. Wie spielst du, wenn vor dir noch niemand in die Hand eingestiegen ist?	6
3. Wann erhöhst du erneut, wenn vor dir schon jemand erhöht hat?	7
4. Wie spielst du, wenn jemand erhöht hat und Spieler dann mitgegangen sind?	8
5. Mit welchen Händen erhöhst du, so oft du kannst?	8
6. Mit welchen Händen verteidigst du deinen Big Blind?	9
7. Mit welchen Händen kannst du im Small Blind mitgehen?	10
8. Wie spielst du, wenn vor dir schon jemand mitgegangen ist?	11
9. Fazit	11
 B) Preflop: Fundamentale Konzepte	 12
1. Einleitung	12
2. Tight is right!	13
3. Eigenschaften von nicht gepaarten Starthänden	14
4. Domination	16
5. Der Vorteil der Late Position	17
6. Die Vorzüge der suited Starthände	18
7. Drei Kategorien profitabler Starthände	19
8. Fazit	20
 C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner	 21
1. Einleitung	21
2. Es gab keine Erhöhung und du bist out of Position	22
3. Es gab keine Erhöhung und du bist in Position	22
4. Dein Gegner hat erhöht und du bist out of Position	23
5. Dein Gegner hat erhöht und du bist in Position	23
6. Du hast erhöht und bist out of Position	24
7. Du hast erhöht und bist in Position	25
7. Fazit	25
 D) Postflop: Flop-Texturen	 26
1. Einleitung	26
2. Rainbow-Flops	27
3. Suited Flops...	29
4. Connected Flops	31
5. Ein Paar auf dem Board	33
6. Nur hohe Karten	35
7. Fazit	35



Inhalt

E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs	36
1. Einleitung	36
2. Outs - Welche Karten helfen mir?	37
3. Odds - Mit welcher Wahrscheinlichkeit komplettiere ich meinen Draw?	40
4. Pot Odds - Kann ich meine Hand profitabel spielen?	42
5. Discounted / Modified Outs	44
6. Fazit	46
7. Quiz	47
8. Lösungen	50
F) Postflop: Semibluff und Pure Bluff?	52
1. Einleitung	52
2. Der Semibluff	53
3. Der Pure Bluff	54
4. Fazit	55
G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler	56
1. Einleitung	56
Platz 1: Zu viele Starthände spielen	57
Platz 2: Coldcalling mit schwachen Händen	58
Platz 3: Limpen mit AK oder hohen Paaren	59
Platz 4: Potenziell dominierte Hände spielen	60
Platz 5: Schwachen Draws hinterherjagen	61
Platz 6: Passives Spiel mit guten Händen / Slowplaying	62
Platz 7: Nicht loslassen können	63
Platz 8: Die Missachtung der Position	64
Platz 9: Das Ignorieren der Gegner und ihrer Aktionen	65
Platz 10: Unbegründetes Bluffen	66
12. Fazit	66
H) Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em	67
1. Einleitung	67
2. Verhalten bei einem Upswing	67
3. Verhalten bei einem Downswing	68
4. Realistische Gewinnerwartung	69
5. Fazit	70
I) Über looses und tightes Spiel	71
1. Einleitung	71
2. Was bedeutet eigentlich loose und tight?	71
3. Was sind dann TAGs und LAGs?	72
4. Das Spiel	73
5. Fazit	75
J) Weiterführende Links	75



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *7 Charts für die besonderen Momente vor dem Flop*
- ▶ *Du wirst aggressiver*
- ▶ *Blinds verteidigen*

In der Einsteiger-Sektion hast du mit dem Starting-Hands-Chart schon eine sehr gute und ausgefeilte Strategie für das Spiel vor dem Flop erhalten. Schon damit bist du in der Lage, gewinnbringend die ersten Limits zu schlagen. Irgendwann aber, nachdem du mehrere tausend Hände gespielt, schon Erfahrung gesammelt hast und relativ sicher im Spiel nach dem Flop bist, wirst du dich fragen, ob man diese schon gute Strategie nicht noch erweitern bzw. vertiefen kann. Diese Aufgabe leistet nun der folgende Artikel.

Dieser Artikel stellt dir ein neues, noch differenzierteres und situationsspezifischeres Starting-Hands-Chart zur Verfügung, oder vielmehr: 7 Charts, die nach verschiedenen Spielsituationen unterschieden sind.

Dabei sei noch einmal betont, dass du diese Charts nur dann sinnvoll einsetzen kannst, wenn du schon sicher im Spiel nach dem Flop bist und auch die verschiedenen Standardspielzüge kennst, denn ansonsten wirst du häufig einfach am Flop verloren dastehen. Hast du gerade erst das Quiz bestanden oder nur ein paar hundert Hände gespielt und denkst dir: „Woas? Kruzinesen, i kann des“, dann ist das Unsinn. Es wird dir nur Ärger bringen. Lerne Poker Schritt für Schritt, so wie es die Profis in unserer Community getan haben! Du lässt dich auch nicht von jemandem operieren, der gerade einmal zwei Semester seines Medizinstudiums absolviert hat.

Die folgenden Seiten erklären dir, wie du die sieben Charts anwendest.

INFO

Übersicht aller Charts:

http://www.pokerstrategy.com/download/content/artikel_daten/charts/ps_chart_fl_fullring_adv_de.pdf



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

2. Wie spielst du, wenn vor dir noch niemand in die Hand eingestiegen ist?

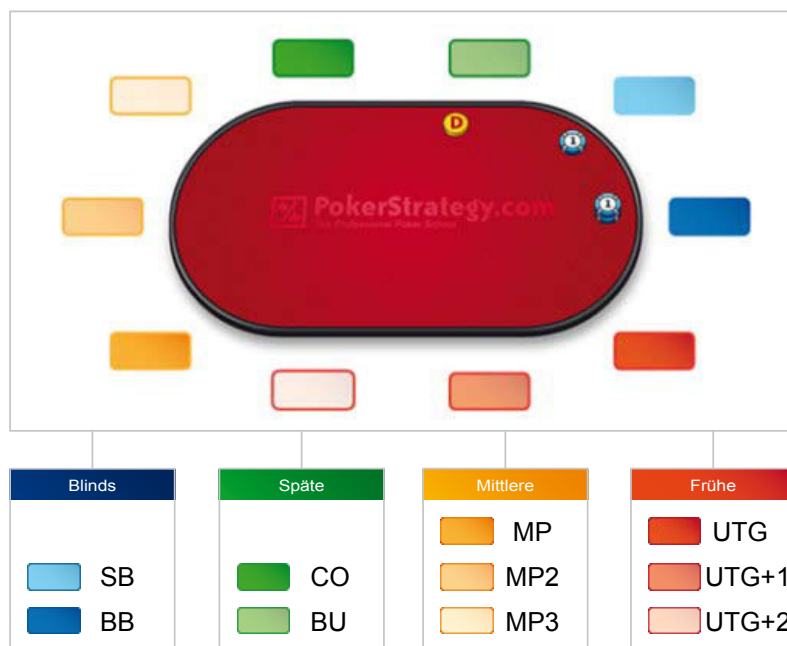
Es kommt häufiger vor, dass vor dir alle Spieler aussteigen. Jetzt kannst du als Erster in die Hand einsteigen. Man sagt auch: Du bist first in. In dieser Situation wirst du entweder erhöhen oder aussteigen. Ein bloßes Mitgehen kommt nicht in Frage.

Mit welchen Händen du erhöhst, erfährst du im ersten Chart mit dem Titel „First-In – Vor dir sind alle Spieler ausgestiegen, du erhöhst ab diesen Händen“

Die spielbaren Hände sind dabei nach Kategorien geordnet, nach Paaren, gleichfarbigen (suited) und nach ungleichfarbigen (offsuited Händen). Im Tabellenkopf stehen die einzelnen Position, in denen du sein kannst. Solltest du nicht wissen, was UTG+1 oder MP2 bedeutet, dann hilft dir folgende Übersicht sicher weiter:

Hier siehst du, dass die drei frühen Position, wie du sie aus der Einsteigersektion kennst, noch einmal unterschieden sind in UTG, UTG+1, UTG+2, wobei UTG immer der Spieler links vom Big Blind ist. Er eröffnet die Setzrunde vor dem Flop.

Die mittleren Positionen werden als MP, MP2 und MP3 bezeichnet, während die beiden späten Positionen CO (Cutoff) und BU (Button) genannt werden.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop



First in – Vor dir sind alle Spieler ausgestiegen, du erhöhst ab diesen Händen

	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU	SB
PAARE	99	99	88	77	66	55	44	33	22
SUITED	AJs	ATs	ATs	A9s	A8s	A5s	A2s	A2s	A2s
	KQs	KQs	KJs	KJs	KTs	K9s	K8s	K5s	K2s
				QJs	QTs	Q9s	Q9s	Q7s	Q4s
					JTs	J9s	J9s	J8s	J5s
						T9s	T9s	T8s	T6s
							98s	98s	96s
								87s	86s
									76s
OFFSUITED	AQo	AQo	AJo	AJo	ATo	A9o	A7o	A2o	A2o
			KQo	KQo	KJo	KJo	KTo	K9o	K6o
						QJo	QTo	QTo	Q8o
							JTo	JTo	J8o
									T8o
									98o

Beispiel: Du sitzt auf der Position MP2. Du hältst Ass Dame suited (AQs). Der Charteintrag (A8s) in der MP2-Spalte sagt dir für Hände, die ein Ass enthalten, dass du ab Ass Acht suited erhöhen solltest. Schlechtere Hände musst du folden. Du erhöhst also.

Jetzt weißt du, wie du deine exakte Position bestimmst. Es bleibt nur noch zu klären, was die Einträge im Chart bedeuten. Am besten erklärt sich das an einem Beispiel. Nimm an, du bist der aktuelle Kartengeber, also in der Position BU (auf dem Button). Du hältst ein Ass und eine Drei, beide Karten in Herz, also A3s, vor dir sind alle Spieler ausgestiegen und du willst wissen, was du nun tun sollst.

Im Chart findest du in der Gruppe der „Suited Hände“, gleich in der ersten Zeile, die Angabe „A2s“ für die Position des BU. Was bedeutet dieser Eintrag? Er besagt, dass du mit A2s erhöhen solltest. Er besagt aber auch, dass du mit jeder besseren Hand erhöhen solltest, die ein Ass enthält und aus zwei Karten der gleichen Farbe besteht, also auch deine Hand A3s. Der Eintrag „A2s“ sagt in diesem Fall: Erhöhe mit A2s, A3s, A4s, A5s, A6s, usw.

In der nächsten Zeile darunter findest du dann die Hände, die zwei Karten der gleichen Farbe und einen König enthalten. Für deine Position des BU steht da „K5s“, was auch bedeutet: Erhöhe in deiner Position mit K5s, K6s, K7s, usw.

Bei den ungleichfarbigen (offsuitet) Händen findest du hingegen die Angabe „K9o“. Diese sagt: Mit einem König und einer Neun in verschiedenen Farben erhöhst du hier. Hast du einen König und eine Zehn in verschiedenen Farben (KTo), dann erhöhst du ebenfalls. Hast du hingegen statt der Zehn eine Acht zum König (K8o) steigst du aus.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

3. Wann erhöhst du erneut, wenn vor dir schon jemand erhöht hat?

Das nächste Chart mit dem Titel „3-Bet gegen eine Erhöhung von diesen Positionen inklusive Small Blind Verteidigung“ befasst sich mit der Frage, wann du erneut erhöhst, wenn vor dir schon jemand erhöht hat.

Das nennt man eine 3-Bet. Der erste Einsatz (Bet) ist der Big Blind. Der zweite Einsatz ist die Erhöhung des Gegners. Wenn du jetzt erneut erhöhst, wäre das der dritte Einsatz, also eine 3-Bet.

Auch dieses Chart ist so aufgebaut wie das vorhergehende, jedoch mit dem Unterschied: Die Positionsangaben im Kopf der Tabelle beziehen sich diesmal auf die Position des Spielers, der vor dir erhöht hat.

Nimm an, dass vor dir ein Spieler in der Position MP2 erhöht. Jetzt willst du z.B. wissen, mit welchen Paaren du erneut erhöhen solltest. Im Chart steht in der Spalte MP2 für Paare die Angabe „88“. Das bedeutet, dass du mit jedem Paar ab zwei Achten erneut erhöhen solltest, wenn ein Spieler in MP2 erhöht hat. Auch dieses Chart ist so aufgebaut wie das vorhergehende, jedoch mit dem Unterschied: Die Positionsangaben im Kopf der Tabelle beziehen sich diesmal auf die Position des Spielers, der vor dir erhöht hat.

Nimm an, dass vor dir ein Spieler in der Position MP2 erhöht. Jetzt willst du z.B. wissen, mit welchen Paaren du erneut erhöhen solltest. Im Chart steht in der Spalte MP2 für Paare die Angabe „88“. Das bedeutet, dass du mit jedem Paar ab zwei Achten erneut erhöhen solltest, wenn ein Spieler in MP2 erhöht hat.



3-Bet gegen eine Erhöhung von diesen Positionen inklusive Small Blind Verteidigung

	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU
PAARE	JJ	JJ	TT	99	88	77	66	55
SUITED	AKs	AKs	AQs	AQs	AJs	ATs	A5s	A2s
					KQs	KQs	KJs	K9s
								QJs
OFFSUITED	AKo	AKo	AKo	AQo	AQo	AJo	A9o	A7o
							KQo	KJo

Beispiel: Es gibt eine Erhöhung von der MP2-Position. Du hältst Ass Dame suited (AQs). Der Charteintrag (AJs) in der MP2 Spalte sagt dir, du solltest dich für eine weitere Erhöhung entscheiden mit der Hand AJs oder besseren Händen.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

4. Wie spielst du, wenn jemand erhöht hat und Spieler dann mitgegangen sind?

Der Chart „Mitgehen/Erhöhen bei einer Erhöhung und Callern vor dir“ bezieht sich auf die Situationen, in denen es vor dir eine Erhöhung gab und andere Spieler die Erhöhung schon gehalten haben. Hier kommt deine Spielweise nun darauf an, wie viele Spieler (Caller) die Erhöhung schon gehalten haben.

Im Tabellenkopf findest du die Anzahl der Caller. In der Tabelle selbst sind die Hände angegeben, mit denen du entweder mitgehst oder erhöhst. Beide sind immer durch einen Schrägstrich getrennt, z.B. „55/TT“. In diesem Fall bedeutet die Angabe, dass du mit jedem Paar ab 55 mitgehst, ab einem Paar Zehnen aber sogar erneut erhöhst.



Mitgehen/Erhöhen bei einer Erhöhung und Callern vor dir

	Anzahl der Caller		
	1	2	3+
PAARE	55/TT	22/JJ	22/QQ
SUIT. CONNECTORS (32s-JTs)	T9s/-	87s/-	65s/-
SUITED	-/AJs	ATs/AQs	ATs/AQs
	KQs/-	KTs/-	KTs/-
	QJs/-	QTs/-	QTs/-
	-/-	J9s/-	J8s/-
OFFSUITED	-/AQo	-/AQo	-/AQo

Beispiel: Es gibt eine Erhöhung und einen Call vor dir, egal in welcher Reihenfolge. Du hältst JTs. Da der Raiser nicht mitgezählt wird, gilt hier der passende Eintrag aus Spalte „1“. Der Eintrag lautet „T9s/-“. Du gehst daher mit.

5. Mit welchen Händen erhöhst du, so oft du kannst?

Nimm an, du erhöhst, ein Spieler nach dir erhöht erneut und du fragst dich nun, ob deine Hand stark genug ist, ein weiteres Mal zu erhöhen. Die Antwort darauf gibt das Chart „Gegen eine 3-Bet erhöhst du erneut mit diesen Händen.“ Darin aufgeführt sind all jene Hände, mit denen du vor dem Flop richtig Druck machen willst. Bei manchen Anbietern wie Everest Poker ist es sogar möglich, ein fünftes Mal zu erhöhen. Auch dann richtest du dich nach diesem Chart.



Gegen eine 3-Bet erhöhst du erneut mit diesen Händen.

4-BET	AA, KK, QQ, AKs, AKo
-------	----------------------



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

6. Mit welchen Händen verteidigst du deinen Big Blind?

Wenn du im Big Blind bist, hast du schon zwangsweise einen Einsatz gebracht. Erhöht nun jemand, kostet es dich weniger als jeden anderen Spieler, dennoch den Flop zu sehen. Auch werden etwas fortgeschrittenere Spieler deinen Big Blind häufiger mit schwächeren Händen angreifen, was man Blind-Steal nennt. Auf Dauer kannst du es dir nicht leisten, deinen schon gebrachten Einsatz immer kampflös aufzugeben. Das Verteidigen des Big Blinds nennt man Blind-Defense.

Das Chart mit dem Titel „Big Blind Verteidigung – Mitgehen/Erhöhen“ sagt dir nun, mit welchen Händen du deine Big Blind verteidigen solltest, wobei hier noch einmal unterschieden ist zwischen den Händen, mit denen du eine Erhöhung nur mitgehst, und den Händen, mit denen du erneut erhöhst.



Big Blind Verteidigung – Mitgehen/Erhöhen

Erhöht von	UTG	UTG1	UTG2	MP1	MP2	MP3	CO	BU	SB
PAARE	66/JJ	66/JJ	22/JJ	22/TT	22/TT	22/99	22/77	22/55	22/44
SUITED	ATs/AKs	ATs/AKs	A8s/AQs	A5s/AQs	A5s/AJs	A2s/ATs	A2s/A9s	A2s/A7s	-/A2s
	KJs	KJs	KTs	KTs	KTs	K7s	K5s	K4s/KJs	K2s/K8s
	QJs	QJs	QJs	QTs	QTs	Q9s	Q6s	Q5s	Q4s/QJs
	JTs	JTs	JTs	J9s	J9s	J9s	J7s	J6s	J5s
	T9s	T9s	T9s	T9s	T8s	T8s	T8s	T7s	T5s
			98s	98s	97s	97s	97s	96s	95s
				87s	87s	86s	86s	86s	86s
					76s	76s	75s	75s	75s
						65s	65s	65s	64s
								54s	54s
OFFSUITED	AJo/AKo	AJo/AKo	ATo/AKo	ATo/AQo	A9o/AQo	A7o/AJo	A5o/ATo	A2o/A9o	A2o/A5o
			KQo	KQo	KJo	KTo	K9o	K7o/KQo	K4o/KTo
					QJo	QTo	QTo	Q9o	Q6o
						JTo	JTo	J9o	J7o
							T9o	T8o	T8o
								98o	97o
									86o
									76o
									65o

Beispiel: Du sitzt im Big Blind mit König Dame offsuited (KQo). Es erhöht ein Spieler vom Button aus, alle anderen Spieler sind ausgestiegen. Da die Erhöhung vom Button kommt, schaust du in der Spalte „BU“ nach. Der Eintrag im Chart ist „K7o/KQo“, was dir sagt, dass du mit einer Hand wie K7o oder besser mitgehen solltest, mit KQo oder besseren Händen hingegen solltest du sogar erhöhen.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

Diese Unterscheidung findest du in Angaben wie „22/TT“. So ein Eintrag besagt: Mit jedem Paar ab 22 gehst du die Erhöhung mit. Hast du ein Paar Zehnen oder besser, erhöhst du sogar.

Oder ein Eintrag wie „ATo/AQo“ sagt: Mit ATo und AJo gehst du nur mit. Mit AQo und natürlich auch AKo erhöhst du erneut. Hände wie A9o oder schlechter legst du hingegen weg.

Mit den Händen vor dem Schrägstrich gehst du mit. Mit den Händen hinter dem Schrägstrich erhöhst du. Und die angegebenen Hände zeigen wie immer die Untergrenze dieser Handkategorie auf.

Manche Einträge haben diese Unterscheidung aber nicht. Da steht dann z.B. nur „KJo“ und nichts weiter. Das bedeutet, dass es in dieser Handgruppe keine Hände gibt, mit denen du erhöhst. „KJo“ sagt nur: Mit KJo und KQo gehst du die Erhöhung mit.

Übrigens: Auch in diesem Chart beziehen sich die Positionsangaben im Kopf der Tabelle auf die Position des Spielers, der erhöht hat. Erhöht der Spieler im Cutoff (CO), dann findest du deine Einträge in der Spalte mit der Überschrift „CO“.

7. Mit welchen Händen kannst du im Small Blind mitgehen?

Wie schon im Big Blind hast du im Small Blind auch einen Einsatz gebracht. Er ist kleiner als der Big Blind, aber immerhin ein Einsatz. Da stellt sich natürlich die Frage: Da der Preis für den Flop etwas billiger ist, kann ich doch einige Hände mehr spielen. Welche Hände sind das?

Die Antwort auf diese Frage hängt direkt davon ab, wie groß der Pot schon ist, anders gesagt: Wie viele Spieler vor dir schon in die Hand eingestiegen sind, natürlich ohne zu erhöhen. Das englische Wort für mitgehen heißt callen, daher nennt man diese Spieler auch Caller oder speziell in der Setzrunde vor dem Flop auch Limper.

Im Chart mit dem Titel „Mitgehen aus dem Small Blind ohne eine Erhöhung vor dem Flop“ findest du nun die Antwort auf die Frage, mit welchen Händen du im Small Blind mitgehen kannst, wenn es vor dir keine Erhöhung gegeben hat.

Im Spaltenkopf wird dieses Mal nicht nach irgendwelchen Positionen unterschieden, sondern danach, wie viele Spieler vor dir schon eingestiegen sind (Caller). Hier gibt es vier Spalten: Es ist ein Spieler mitgegangen, es sind zwei Spieler mitgegangen, drei Spieler oder es sind vier oder mehr Spieler mitgegangen. Du siehst, dass dieses spezielle Chart nur greift, wenn vor dir mindestens ein Spieler mitgegangen ist.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

Die Handangaben folgen wieder dem schon bekannten Muster. Eine Besonderheit zeigt sich jedoch bei den so genannten Konnektoren. Konnektoren oder Connectors sind Hände, die aus zwei direkt nebeneinanderliegenden Karten bestehen, z.B. einer Vier und einer Fünf (54). Ein Eintrag wie „54s“ sagt: Spiele alle gleichfarbigen Konnektoren ab 54, also auch 65, 76, 87, usw.



Mitgehen aus dem Small Blind ohne eine Erhöhung vor dem Flop

	Anzahl der Caller			
	1	2	3	4+
PAARE	Jedes Paar			
SUIT. CONNECTORS (32s-JTs)	54s	Alle suited Hände		Alle Hände
SUITED	A2s	Alle suited Hände		Alle Hände
	K6s			
	Q7s			
	J8s			
	T8s			
OFF. CONNECTORS (32o-JTo)	T9o	65o	32o	Alle Hände
OFFSUITED	A6o	A2o	A2o	Alle Hände
	K8o	K6o	K2o	
	Q9o	Q7o	Q2o	
	J8o	J7o	J2o	
	-	T8o	T7o	

Beispiel: Du sitzt im Small Blind und hältst 76s mit einem Caller vor dir. Du solltest hier auch mitgehen, da du nach Charteintrag „54s“ oder besseren suit. Connectors mitgehen kannst.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

8. Wie spielst du, wenn vor dir schon jemand mitgegangen ist?

Das letzte Chart „Aktionen gegen Caller vor dir – Mitgehen/Erhöhen“ gibt nun die Antwort auf die Frage: Wie spiele ich, wenn vor mir schon Spieler mitgegangen sind, aber nicht erhöht haben?

Deine Aktion wird auch hier wieder von der Anzahl der Spieler abhängig gemacht, die vor dir mitgegangen sind. Die Einträge selbst folgen dem Muster, wie du es schon aus dem Chart zur Verteidigung deines Big Blinds kennst. Du findest z.B. einen Eintrag „KTs/KJs“, der besagt, dass du mit KTs mitgehst, aber ab KJs erhöhst, also mit KJs und KQs.

Ein Eintrag wie „-/QTs“ besagt hingegen, dass du mit keiner gleichfarbigen Hand, die eine Dame als höchste Karte enthält, mitgehst. Q9s oder schlechter legst du weg. Mit QTs und QJs erhöhst du hingegen.

Mit den Händen vor dem Schrägstrich gehst du mit. Mit den Händen hinter dem Schrägstrich erhöhst du. Und die angegebenen Hände zeigen wie immer die Untergrenze dieser Handkategorie auf.



Aktionen gegen Caller vor dir – Mitgehen/Erhöhen

	Anzahl der Caller		
	1	2	3+
PAARE	-/66	55/99	22/JJ
SUIT. CONNECTORS (32s-JTs)	JTs/-	98s/-	32s/-
SUITED	-/A5s	A5s/ATs	A2s/ATs
	-/KTs	KTs/KJs	K2s/KQs
	QTs/QJs	QTs/-	Q8s/-
OFF. CONNECTORS (32o-JTo)	-	JTo/-	T9o/-
OFFSUITED	-/A8o	-/ATo	-/ATo
	-/KJo	KTo/KQo	KTo/KQo
	-	QTo/-	QTo/-

Beispiel: Du hältst KJo nach zwei Callern. Du solltest nur mitgehen, da der Charteintrag „KTo/KQo“ besagt, dass du KTo und KJo nur mitgehen solltest und erst KQo und bessere Hände erhöhst.

Wichtig: Hände, die diesem Chart nach erhöht werden, müssen auch im „First in“-Chart gelistet sein, damit du sie erhöhst. Sonst solltest du aussteigen.



A) Preflop: Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop

9. Fazit

Vielleicht hast du es schon gemerkt: Es wird komplex. So auf die Schnelle die Charts ausdrucken und loslegen, ist der falsche Weg. Schau sie dir in Ruhe an, verstehe das System dahinter, wann welches Chart zum Einsatz kommt, was die Einträge besagen und worauf sich die Tabellenköpfe beziehen.

Auch sei noch einmal betont, dass du diese Charts nur dann sinnvoll verwenden kannst, wenn du schon sicher im Spiel nach dem Flop bist. Einfach nach den Charts spielen und dann drauf zu hoffen, schon etwas zu treffen oder dass der Gegner sich rausbluffen lässt, ist der falsche Weg. Wenn du diese fortgeschrittenen Charts verwendest, sollte dein Spiel nach dem Flop ebenso fortgeschritten sein. Nur beide zusammen werden dir den erwünschten Gewinn bringen.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Tight is right*
 - ▶ *Wann ist eine Hand stark*
 - ▶ *Powerhouse-Hände sind deine Freunde*
-

Noch bevor überhaupt die ersten drei Gemeinschaftskarten (der Flop) aufgedeckt werden, musst du dich entscheiden, ob du mit deiner Starthand in das Spiel einsteigen willst oder nicht.

Im Spiel vor dem Flop werden viele deiner Gegner schon die ersten gravierenden Fehler machen, indem sie einfach zu viele, zu schwache Starthände spielen. Daher ist es für dich als angehenden Pokerspieler wichtig, eine vernünftige, d.h. profitable Spielweise für das Spiel vor dem Flop zu erlernen.

In diesem Artikel findest du nun also einige grundsätzliche Konzepte, die das Spiel vor dem Flop für dich profitabel machen und dir so einen Vorteil gegenüber deinen Gegnern verschaffen.

2. Tight is right!

Beim Poker gibt es keine Silber- und Bronzemedailles. Nur die beste Hand gewinnt den Pot und damit das Geld. Die wichtigste Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel in Fixed Limit Hold'em ist für dich daher zunächst das Spielen ausgewählter Starthände. Das nennt man Tightness und es erfordert ein gewisses Maß an Geduld und Disziplin.

Wie schon gesagt, werden viele deiner Gegner schon vor dem Flop große Fehler machen, indem sie schwache Starthände spielen, deren Erwartungswert negativ ist, einfach weil sie den Flop sehen möchten und hoffen irgendetwas zu treffen.

Diese Fehler kannst du für dich nutzen, indem du geduldig und diszipliniert nur starke Hände spielst, die denen deiner Gegner von vorneherein überlegen sind. Langfristig wirst du so erfolgreich und profitabel spielen.

Im Internet wurden die Ergebnisse aus über 122 Millionen aufgezeichneten gespielten Real-Money-Hände aufgelistet. Wertet man diese aus, so kann man die Qualität der Startkarten recht gut ablesen.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

Was nicht überrascht ist: Die absolut beste Starthand ist AA mit einem Erwartungswert von 2,32 Big Bets (für den Durchschnittsspieler). Geht man in der Liste weiter, nimmt der Erwartungswert der Starthände sehr schnell ab.

Die beste nicht gepaarte Starthand ist AKs und hat noch einen Erwartungswert (EW) von 0,77 (Platz 5 insgesamt). Schon ab Platz 6 ist der Erwartungswert geringer als die Blinds. Eine starke Hand wie AJo hat gerade noch einen Erwartungswert von 0,19, T9s 0,05 und A2s ist gerade noch plus minus Null (Platz 40 der 169 möglichen Hände).

Erwartungswert

(Expected Value, EV)

Der Erwartungswert einer Handlung gibt dir an, wie viel Nettogewinn oder -verlust du im Durchschnitt zu erwarten hast, wenn du diese Handlung ausführst.

3. Eigenschaften von nicht gepaarten Starthänden

Die meisten Starthände sind nicht gepaarte Hände (94,1%). Nur in 5,9% aller Fälle erhältst du ein Pocket Pair, also ein Paar direkt mit den ersten beiden Startkarten. Die Stärke von nicht gepaarten Händen kann anhand von drei Kriterien beurteilt werden.

In einem Pot mit mehreren Spielern (Multiway-Pot) liegt die Handstärke der Gewinnerhand am Showdown üblicherweise zwischen einem Paar und einem Full House. Alle nicht gepaarten Hände entwickeln sich bis zum River mit der gleichen Wahrscheinlichkeit zu zwei Paaren, Drillingen oder einem Full House. Die Hauptunterschiede ihrer Stärke liegen in den unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten für Top-Paar, Straßen und Flushs.

Die bestimmenden Eigenschaften einer Starthand

Die drei entscheidenden Eigenschaften für die Stärke von nicht gepaarten Händen sind (in Reihenfolge der Wichtigkeit):

► **High-Card-Stärke**

Je höher beide Startkarten sind, desto wahrscheinlicher triffst du ein Top-Paar.

► **Suitedness**

Sind beide Startkarten von einer Farbe, erhöht sich natürlich die Wahrscheinlichkeit auf einen Flush.

► **Connectedness**

Je näher die Karten beieinander liegen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, mit ihnen eine Straße treffen zu können.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

Beispiele

A♥J♥ hat große High Card Stärke, ist suited, aber kaum connected (es ist nur eine Straße mit beiden Startkarten möglich)

6♦5♣ ist connected (die maximale Anzahl von vier Straßen ist möglich), aber es hat keine High Card Stärke und ist offsuited

A♠8♦ hat High Card Stärke durch das Ass, ist allerdings offsuited und nicht connected

Wann ist eine Starthand stark?

Um außerhalb der Blinds spielbar zu sein, muss eine Starthand normalerweise in mindestens 2 der 3 Kategorien stark sein. Hände wie J♣2♣ oder 6♠5♥ sind keineswegs überdurchschnittlich. Suitedness bzw. Connectedness verleihen diesen Händen einen gewissen Wert, reichen aber lange nicht aus, um dich dazu zu bringen, freiwillig Geld in den Pot zu investieren.

Die wichtigste Eigenschaft ist High-Card-Stärke. Große Asse wie AKo und AQo sind starke Starthände, obwohl sie offsuited sind und nur eine Straße möglich ist, wenn du beide Startkarten gleichzeitig verwenden willst. Die übrigen Kombinationen von hohen Bildkarten (zwei Karten höher als die Neun, auch „Broadway“ genannt) sind nur in hinterer Position, wenn noch nicht erhöht wurde, spielbar. Schwächere Offsuit-Hände solltest du gar nicht spielen.

Aus folgenden Gründen sind Hände mit zwei hohen Karten, Händen mit nur einer hohen Karte erheblich überlegen:

- ▶ Es ist mit beiden Startkarten möglich, ein Top-Paar zu treffen
- ▶ Wenn du ein Top-Paar machst, hast du immer eine gute Beikarte (Kicker).



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

4. Domination

Durch die Verwendung von Gemeinschaftskarten kommt es in Texas Hold'em oft zu einer speziellen Situation, Domination genannt.

Hältst du z.B. AK und ein anderer Spieler hält z.B. A8, so ist der Spieler mit dem kleineren Kicker (in diesem Fall der Spieler der A8 hält) dominiert. Erscheint auf dem Board ein Ass, macht der dominierte Spieler eine teure zweitbeste Hand und wird dich sehr oft bis zum Ende auszahlen.

Eine noch erheblich stärkere Form der Domination tritt auf, wenn ein Gegenspieler ein Pocket Pair gleichen oder höheren Rangs als die höchste Karte deines eigenen Blattes hält, z.B. QQ vs. QT. In diesem Fall ist es für den Spieler mit QT unmöglich mit Top-Paar am Showdown zu gewinnen.

Bei dominierten Händen ist die Chance auf Top-Paar grundsätzlich stark verringert. Das ist besonders kostspielig in Pöten, in die wenige Spieler verwickelt sind, denn bei wenigen Spielern gewinnt sehr oft derjenige mit dem höchsten Paar.

In großen Multiway Pots ist Domination etwas weniger gefährlich, denn je mehr Spieler im Pot sind, desto wichtiger werden Straßen- und Flush-Chance; bei vielen Spielern im Pot braucht man meistens eine höhere Hand als Top-Paar am Showdown.

Zur Illustration folgen noch einige Beispiele von All-In Situationen zweier Starthände. Die Wahrscheinlichkeiten wurden mit einem Simulationstool berechnet, dessen Handhabung wir ausführlich später in der Gold Strategie Sektion erklären.

Beispiele

► **AA vs. 77 - 79,7 : 20,3**

Die Starthand AA gewinnt gegen 77 in 79,7% der Fälle. In 20,3% der Fälle gewinnt 77.

► **AKo vs. AQo - 74,4 : 25,6**

► **AA vs. KJo - 86,7 : 13,3**

► **KK vs. KJo - 90,9 : 9,1**

► **AKo vs. JTo - 62,6 : 37,4**

► **AQo vs. KJs - 59,2 : 40,8**

An den Beispielen kann man leicht sehen, dass beim Spielen dominierter Hände Heads-Up die Gewinnchancen deutlich herabgesetzt sind. Besonders gering sind die Chancen, wenn der Gegner ein höheres Pocket Paar hält.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

5. Der Vorteil der Late Position

Eine wichtige Variable für die Spielbarkeit von Starthänden ist deine eigene Position am Pokertisch. Je mehr Spieler vor dir schon agiert haben, umso besser sind die Informationen über die relative Stärke deiner eigenen Hand und, wenn der Pot noch nicht geraist wurde, umso geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Premiumhände wie hohe Paare mitspielen.

Der Vorteil der late Position zieht sich in Hold'em über alle Setzrunden. Du kannst besser auf die Aktionen der Gegner vor dir reagieren und hast somit einen taktischen Vorteil, der sich positiv auf die Profitabilität auswirkt.

Mit spekulativen Händen wie suited Connectors (z. B. **9♥8♥**) spielt man am liebsten für ein möglichst kleines Investment vor dem Flop. In später Position kannst du das wesentlich besser abschätzen.

Bei mittelmäßigen Top-Paar-Händen wie z.B. KTo, besteht die reale Gefahr der Domination. Diese Hände sind in late Position in Pöten, in denen noch nicht erhöht wurde, leicht profitabel, während in früher und mittlerer Position eine zu große Gefahr besteht, dass ein Spieler hinter dir mit einer Premium-Starthand erhöht und du dadurch in die unprofitable Situation gerätst, in Pöten, die shorthanded sind, gegen stärkere Hände spielen zu müssen.

6. Die Vorzüge der suited Starthände

Wenn du eine suited Starthand spielst, werden in etwas weniger als 6% der Fälle bis zum River genau drei weitere Karten derselben Farbe auf dem Board erscheinen, du also einen Flush am Showdown haben. Weil das relativ selten vorkommt, meinen manche Spieler, dass suited und offsuited Starthände nahezu gleich stark sind. Das ist definitiv falsch (der Fehler findet sich z.B. auch im Buch „Championship Holdem“ von Tom McEvoy und T.J. Cloutier).

Obwohl du nur selten einen Flush treffen wirst, ist der Gewinn, wenn du deine Hand machst, enorm. Mit einem Flush gewinnst du normalerweise am Showdown, selbst wenn die Mehrzahl der Spieler an einem vollbesetzten Tisch den Flop gesehen hat. Solche Multiway-Pots können sehr groß sein und schon wenige große Pötte können einen entscheidenden Unterschied in der Winrate ausmachen.

Bedenke, dass eine Erhöhung der Gewinnwahrscheinlichkeit von 16% auf 20% keine Steigerung um 4% ist, sondern eine Steigerung um 25%!



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

Zusätzlich solltest du dir noch folgende Faktoren vor Augen halten: Ein Paar am Flop ist oft nur mittelmäßig, ein Paar mit einem zusätzlichen Flushdraw ist immer eine starke Hand.

Je stärker deine eigene Hand am Flop ist, um so bessere Möglichkeiten gibt es für eine aggressive Spielweise.

Manchmal startest du am Flop mit einem Flushdraw und gewinnst am Showdown mit einer ganz anderen Hand, z.B. mit zwei Paaren oder einem Drilling.

Weiterhin ist es möglich, durch aggressives Spielen von Draws manchmal auch ohne einen Showdown zu gewinnen, wenn alle Gegner schwache Hände halten und gegen deine Aggression folden müssen.

7. Drei Kategorien profitabler Starthände

Top-Paar-Hände

Top-Paar-Hände bestehen aus zwei hohen Karten, Zehn (T) und höher (auch Broadway genannt). Mit diesen Händen gewinnst du häufig kleinere und mittelgroße Pötte mit einem Top-Paar. Sie verbessern sich nach dem Flop nur relativ selten zu sehr starken Händen und sind deshalb am Turn und River oft in der Defensive gegen Spieler mit Draws.

Du solltest Top-Paar-Hände vor und auf dem Flop sehr aggressiv spielen, so lange du gegen Spieler mit spekulativen Händen vorne liegst. Auf den späteren Straßen werden Gegner mit Draws oft aussteigen, wenn sie ihren Draw verpassen, aber erhöhen, wenn sie ihre Hand treffen.

Top-Paar-Hände gewinnen öfter gegen wenige Gegner am Flop als gegen ein großes Gegnerfeld. Allerdings profitieren die stärkeren unter ihnen (ATo sowie KJo und besser) mehr von den Fehlern, welche die Gegner vor dem Flop mit schwachen Händen machen, als dass sie durch die Multiway-Action an Wert verlieren.

Deshalb solltest du deinen Equity-Vorteil ausspielen und vor dem Flop mit diesen Händen gegen zu loose Gegner erhöhen. Schwächere offsuited Hände wie K8o oder A6o sind gegen mehrere Gegner am Flop sehr schwer spielbar. Sie eignen sich höchstens dazu, mit einer Erhöhung aus später Position, nachdem alle Spieler zuvor gefoldet haben, zu eröffnen, um die Blinds zu attackieren.

Gute Top-Paar-Hände gewinnen erheblich häufiger als Durchschnittshände, vor allem wenn niemand eine bessere Hand als Top-Paar macht. Dieser Vorteil sollte grundsätzlich durch eine Erhöhung vor dem Flop maximal ausgenutzt werden.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

Spekulative Hände

Spielbare spekulative Hände sind vor allem kleinere Paare wie z. B. 55 oder suited Connectors wie z.B. 98s. Diese Hände gewinnen nur relativ selten, aber wenn du mit ihnen einen guten Flop triffst, besteht die Chance auf eine sehr starke Hand, mit der du einen großen Pot gewinnen kannst. Mit kleinen Paaren kannst du am Flop einen Drilling treffen, mit suited Connectors vor allem starke Draws wie einen Flushdraw oder einen open-ended Straight Draw.

Schon am Turn passiert es oft, dass die Gegner keine Chance mehr haben, deine Hand einzuholen, wenn du triffst. Dadurch kannst du mit spekulativen Händen auf den großen Straßen eine Menge Bets gewinnen.

Weil du deine Hand nur relativ selten machst, die Hand allerdings, wenn du triffst, sehr stark ist, spielen sich spekulative Hände vor dem Flop am besten gegen möglichst viele Gegner. Vor allem relativ schwache spekulative Hände wie kleinere suited Connectors können nur in später Position für eine Bet gegen viele Gegner oder in der Blind Defense gespielt werden. Etwas stärkere spekulative Hände wie kleine Paare sind in Multiway Pots auch für zwei Bets noch spielbar, können also gespielt werden, obwohl schon jemand erhöht hat.

Es muss allerdings abzusehen sein, dass viele weitere Spieler zusammen mit dir den Flop sehen, damit du ausbezahlt wirst, solltest du deine Hand treffen. Grundsätzlich solltest du mit spekulativen Händen aber natürlich versuchen, den Flop so billig wie möglich zu sehen.

Powerhouse-Hände

Die stärksten Hände vereinen die Vorteile der Top-Paar-Hände und der spekulativen Hände in sich und sind frei von den spezifischen Nachteilen. Diese so genannten Powerhouse-Hände haben den höchsten Erwartungswert aller Starthände.

Dazu zählen hohe Paare wie z.B. AA, KK, QQ aber auch hohe suited Broadway-Hände wie z. B. AKs und AQs.

Im Gegensatz zu offsuited Top-Paar-Händen können diese Hände häufig auch auf dem Turn und River weiter offensiv gespielt werden. Diese Premium-Hände sollten auf jeden Fall vor dem Flop erhöht werden, um die Vorteile bestmöglich auszuspielen.



B) Preflop: Fundamentale Konzepte

8. Fazit

Die Stärke einer Starthand resultiert daraus, wie hoch die Karten sind, wie gut verbunden sie sind und ob sie von der gleichen Farbe sind. Im Idealfall sind sie in allen drei Punkten hervorragend aufgestellt, einmal abgesehen von den hohen Paaren.

Du solltest immer ganz genau die Qualität deiner Starthand beurteilen, um kostspielige Fehlentscheidungen zu vermeiden. Denke immer an den Grundsatz: Tight is right, selbst wenn es dich drängt, diese oder jene Hand doch einmal zu spielen, vielleicht sogar obwohl du weißt, dass es falsch ist. Die Charts von PokerStrategy helfen dir dabei weiter, diese Disziplin auszubilden, denn ohne sie kommt man nicht sehr weit.



C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ Die 6 Arten des Heads-ups
- ▶ Profitable Standardspielzüge gegen einen Gegner

Häufig wirst du dich in einer Spielsituation wiederfinden, in der du am Flop gegen nur einen Gegner stehst. Das nennt man Heads-up. Für das Spiel in dieser Situation existieren verschiedene Standardspielzüge, die du unbedingt kennen und beherrschen solltest.

Dieser Artikel bezieht sich auch explizit auf den Artikel *Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop*, in dem du verschiedene Starthandübersichten erhalten hast, nach denen du nun vor dem Flop weitaus aggressiver als noch nach der puren Einstiegsstrategie vorgehst. Isoliert betrachtet nützen dir die Übersichten wenig. Nur in Verbindung mit den Spielzügen aus diesem Artikel wirst du in der Lage sein, das aggressive Spiel auch in die späteren Setzrunden zu tragen. Beide Artikel bilden eine Einheit.

Out of Position

(ohne Position)

Du bist out of Position, wenn du in den Setzrunden nach dem Flop vor deinem Gegner handeln musst. Kannst du dir hingegen erst anschauen, was dein Gegner macht, bist du in Position.

Grundsätzlich lassen sich bei zwei Spielern sechs Spielsituationen unterscheiden:

- 1. Es gab keine Erhöhung und du bist out of Position
- 2. Es gab keine Erhöhung und du bist in Position
- 3. Dein Gegner hat erhöht und du bist out of Position
- 4. Dein Gegner hat erhöht und du bist in Position
- 5. Du hast erhöht und bist out of Position
- 6. Du hast erhöht und bist in Position

Für diese sechs Situationen erfährst du nun im folgenden die optimale Standardspielweise. Es wird dir natürlich schon klar sein, dass man von diesen Spielweisen auch abweichen muss, und dieser Artikel verzichtet auch darauf, dir die komplexen Hintergründe dieser Spielzüge aufzuzeigen. Warum man so spielt, das lernst du in anderen Artikeln.



C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner

2. Es gab keine Erhöhung und du bist out of Position

Du setzt immer! Deine Karten sind egal. Der Gegner muss nur in etwas mehr als 1/3 der Fälle aussteigen, damit dieser Einsatz profitabel ist.

Geht der Gegner deinen Einsatz mit, dann ...

- ▶ ... setzt du am Turn erneut mit einer gemachten Hand oder einem Draw.
- ▶ ... gibst du die Hand auf, wenn sie nichts wert ist. Du schiebst und steigst auf einen Einsatz hin aus. Das nennt man check/fold.

Erhöht der Gegner am Flop, dann ...

- ▶ ... erhöhst du mit einer guten gemachten Hand oder einem starken Draw erneut.
- ▶ ... steigst du mit allen anderen Händen direkt aus.

3. Es gab keine Erhöhung und du bist in Position

Schiebt dein Gegner am Flop, dann setzt du mit jeder Hand. Setzt er, dann ...

- ▶ steigst du mit jeder nicht spielbaren Hand aus.
- ▶ gehst du den Einsatz mit gemachten Händen und Draws nur mit, um am Turn zu erhöhen. So erhältst du mehr Profit für deine gemachten Hände und erhöhst die Chance, dass dein Gegner dir den Pot auch so berlässt, wenn du einen Draw hältst.
- ▶ Auch mit schwachen Draws wie Überkarten kannst du am Flop einmal mitgehen. Wenn du dich am Turn aber nicht verbesserst, steigst du aus.

! INFO

Hier einige Beispiele mit Standardspielzügen:

<http://de.pokerstrategy.com/strategy/fixed-limit/944/2/>



C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner

4. Dein Gegner hat erhöht und du bist out of Position

Mit schwachen Händen spielst du einfach check/fold, du schiebst und steigst bei einem Einsatz aus. Mit gemachten Händen und Draws schiebst du zuerst, da ein Einsatz vom Aggressor zu erwarten ist. Erst dann erhöhst du. Das Schieben und anschließende Erhöhen nennt man auch check/raise.

Danach solltest du in den meisten Fällen auch am Turn setzen. Hier musst du abwägen, wie wahrscheinlich es ist, dass der Gegner das Board auch getroffen hat, schließlich hat er vor dem Flop erhöht. Dazu setzt man den Spieler auf einen Handbereich und vergleicht diesen mit der eigenen Hand und den Gemeinschaftskarten.

5. Dein Gegner hat erhöht und du bist in Position

Auch hier gilt, dass du aussteigen solltest, wenn du nichts hast. Hast du hingegen eine spielbare Hand, solltest du bei einem Einsatz des Gegners wie schon in 2.2. nur mitgehen, um dann am Turn zu erhöhen.

Aber Achtung: Hier hat der Gegner vor dem Flop erhebliche Stärke gezeigt, da er ja auch noch out of Position ist. Vor allem gemachte Hände sollten schon deutlich stärker sein als etwa in 2.1. Mit mittleren Draws und gemachten Händen sollte man daher eher nach Odds&Outs mitgehen, da die Wahrscheinlichkeit, dass man den Gegner am Turn durch eine Erhöhung aus der Hand bluffen könnte, sinkt. Er hat einfach häufig eine gute Hand, von der er sich nicht trennen möchte.

! INFO

Hier einige Beispiele mit Standardspielzügen:

<http://de.pokerstrategy.com/strategy/fixed-limit/944/3/>

6. Du hast erhöht und bist out of Position

Dieser Fall entsteht, wenn man erhöht und hinter einem geht ein Spieler vor den Blinds mit. Hier sollte in jedem Fall die Continuation-Bet erfolgen, auch wenn du nichts getroffen hast, sprich: Du setzt am Flop auf jeden Fall. Die Chance ist nicht klein, dass der Gegner auch nicht getroffen hat. Wenn du nicht setzt, kann dieser auch nicht aussteigen.

Erhöht der Gegner, solltest du mit starken Händen (gemachten Hands wie Draws) sofort nochmal erhöhen und am Turn abermals setzen. Oft hat der Gegner versucht, dich einzuschüchtern, sodass du am Turn schiebst und ihm eine kostenlose Karte (Freecard) gewährst. So spart er Geld.



C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner

Machst du weiter Druck, wird die Angelegenheit für ihn allerdings teurer und du erhältst die eigene Initiative aufrecht. Ohne starken Draw oder mit nur wenig Outs, gehst du die Erhöhung nur mit und steigst am Turn aus, wenn sich dein Blatt nicht verbessert.

Geht der Gegner den Einsatz am Flop nur mit und du hast eine gute Hand, setzt du natürlich am Turn erneut. Hast du aber nur eine mäßige Hand und das Board lässt Draws zu, könntest du ein Problem bekommen. Setzt du nämlich erneut und dein Gegner erhöht, musst du einschätzen, was diese Erhöhung bedeutet.

Erhöht er nur mit sehr starken Händen, tritt kein Problem auf: Du steigst einfach aus.

Was ist aber, wenn er der Spielweise aus 2.4. folgt? Er kann nun sowohl eine starke gemachte Hand als auch einen Draw haben, so dass du nicht einfach aussteigen kannst.

Hier entstehen schwierige Fragen, die in diesem Zusammenhang nicht weiter erörtert werden können. Pauschal solltest du erstmal nur mit starken Hände, wie Top Paar aufwärts, mitgehen und mit Draws nach Odds & Outs spielen. Steigst du aber in dieser Situation zu oft aus, werden sich die Gegner das merken und du kassierst in Zukunft ständig Erhöhungen in dieser Situation.

! INFO

Hier einige Beispiele mit Standardspielzügen:

<http://de.pokerstrategy.com/strategy/fixed-limit/944/4/>

7. Du hast erhöht und bist in Position

Diese Situation entsteht immer, wenn du erfolgreich einen Spieler isoliert hast. Schiebt er, sollte immer die Continuation-Bet erfolgen. Auf ein Checkraise solltest du natürlich die hoffnungslosen Hände weglegen. Gleiches gilt, falls dein Gegner nicht schiebt, sondern vor dir setzt. Mit spielbaren Händen, wie Überkarten oder Draws mit ähnlich vielen Outs, solltest du am Flop einmal mitgehen und am Turn unverbessert auf weitere Gegenwehr aufgeben.

Mit starken gemachten Händen und starken Draws solltest du am Flop nur mitgehen. Am Turn überlegst du dir dann, ob die eigene Hand stark genug für eine Erhöhung ist, entweder als Semibluff (sind die Outs und die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aussteigen könnte, gegeben?) oder um Geld in den Pot zu bekommen. Da dein Gegner trotz deines Verhaltens vor dem Flop Stärke gezeigt hat und er sich daher nicht so oft von seiner Hand trennen wird, sind hier für das Spiel mit Draws alle drei Optionen möglich: aufgeben, mitgehen oder erhöhen.



C) Postflop: Standardspielzüge gegen einen Gegner

8. Fazit

Das Spiel gegen einen Gegner am Flop kann sich, wie schon erwähnt, sehr kompliziert gestalten und lässt sich nur schwer in ein Schema pressen. Der hier vorliegende Artikel hat dir jedoch einige Standardspielweisen an die Hand gegeben, an denen du dich orientieren und auf denen du aufbauen kannst.

Natürlich ist es unabdingbar, dass du während und auch nach einer Hand aktiv deine Spielweise hinterfragst und der Frage nachgehst, ob es Alternativen gibt und was die Effekte einer solchen wären.



D) Postflop: Flop-Texturen

1. Hast du die Initiative?

In diesem Artikel

- ▶ *Die Textur entscheidet*
- ▶ *Wie gut spielen die Boardkarten zusammen*
- ▶ *Wie viele Hände können das Board getroffen haben*

Der Flop ist ein entscheidender kritischer Moment im Hold'em. In Verbindung mit den drei Flopkarten kann sich der Wert einer Hand dramatisch ändern. Wenn du vorher eine nur mittelmäßige Hand hattest, ist es möglich, dass sie sich am Flop zu einem Monster entwickelt.

Andererseits kann sich eine vor dem Flop starke Hand durch einen ungünstigen Flop schnell zu einer mittelmäßigen oder sogar wertlosen Hand entwickeln. Eine entscheidende Fähigkeit eines jeden guten Pokerspielers besteht darin, schnell festzustellen, wie sich der Flop mit der eigenen und möglichen gegnerischen Händen verbindet. Dabei kommt der Floptextur in diesem Analyseprozess eine entscheidende Rolle zu.

TEXTUR

Als Textur des Boards bezeichnet man die innere Struktur und das Zusammenspiel der Gemeinschaftskarten, z.B. in Hinsicht darauf, welche und wie viele Draws sie zulassen.

Es gibt drei große Kategorien, nach denen man die Textur der Gemeinschaftskarten bewertet:

- ▶ **Suitedness**
Wie viele gleichfarbige (suited) Gemeinschaftskarten zeigt das Board? Sind Flushdraws oder ein fertiger Flush möglich?
- ▶ **Connectedness**
Wie viele verbundene oder nah beieinander liegende Karten zeigt das Board? Sind Straightdraws oder fertige Straßen möglich?
- ▶ **High-Card-Lastigkeit**
Wie viele hohe Karten, Bildkarten, Asse zeigt das Board? Hohe Karten werden gern gespielt.



D) Postflop: Flop-Texturen

2. Rainbow-Flops

Ein erster Schritt zur Bewertung der Floptextur ist die Beantwortung der Frage, wie viele gleichfarbige Karten der Flop zeigt, also wie hoch die Suitedness ist. Sind Flushdraws oder ein fertiger Flush möglich?

Da es in dieser Hinsicht drei Möglichkeiten gibt, wie ein Flop aussehen kann, unterscheidet man:

- ▶ **Rainbow-Flops** - Alle drei Flopkarten sind von verschiedenen Farben.
- ▶ **2-suited Flops** - Zwei Flopkarten sind von der gleichen Farbe.
- ▶ **3-suited Flops** - Alle drei Flopkarten haben die gleiche Farbe.

Rainbow-Flops

Drei Karten unterschiedlicher Farben erscheinen in 40% der Fälle auf dem Flop. Solche Flops bezeichnet man als Rainbow-Flops. In diesen Fällen sind keine Flushdraws außer Backdoor-Draws möglich, die sowohl am Turn und River eine Flushkarte treffen müssen und bis zum River nur in 4% der Fälle eintreffen.

Zwei typische Formen von Rainbow-Flops sind Rainbow mit einer hohen Karte (2.2.) sowie Rainbow all Rags (2.3.), d.h. es liegen nur niedrige Karten (8 oder kleiner) auf dem Flop. Natürlich sind Rainbow-Flops auch mit mehreren hohen Karten oder einem Paar möglich.

Wenn du an einem solchen Flop einen relativ schwachen Draw wie z. B. Überkarten oder ein mittleres oder niedriges Paar hältst, gibt dir dieser Flop wegen dem Fehlen von Flushdraws relativ gute Chancen, die beste Hand zu machen. Mit den richtigen Pot Odds kannst du bei diesem Flop also mitgehen.

Rainbow mit einer High Card

Rainbow one High Card bedeutet, dass der Flop drei verschiedenfarbige Karten zeigt und eine hohe Karte enthält. Dieser relativ häufig vorkommende Floptyp hilft den meisten Spielern oft nicht, da keine Flushdraws und nur wenige Straightdraws möglich sind.



Top-Paar ist oft eine starke Hand bei diesen Flops, weil die Chance, von Draws überholt zu werden, relativ gering ist.

Sind nur wenige Spieler am Flop und du hältst ein mittleres oder niedriges Paar, ist sogar das oft die beste Hand und du solltest erhöhen. Wenn du einen Drilling gefloppt hast, verfügst du über eine sehr starke Hand, mit der manchmal auch ein Slowplay in Frage kommt.



D) Postflop: Flop-Texturen

Aber: Ist der Pot schon recht groß oder sind Callingstations in der Hand, solltest du auf keinen Fall slow-playen, sondern direkt erhöhen.

Weil der Rainbow-Flop mit einer hohen Karte die gegnerischen Hände oft verfehlt, besteht gegen wenige Gegner häufig die Gelegenheit zu einem erfolgreichen Bluff.

Ein typisches Beispiel: Du sitzt im Big Blind und der Flop kommt K75 rainbow. In der Hand sind außer dir nur ein Limper und der Small Blind. Der Small Blind schiebt zu dir. Nun kannst du einen Semibluff oder sogar einen reinen Bluff in Erwägung ziehen. Bei einer Größe des Pots von 3 Small Bets müssen die Gegner nur in 25% der Fälle aussteigen, damit du mit einem Bluff Gewinn machst.

Rainbow all Rags

Dieser Floptyp hilft den meisten Spielern nicht, die freiwillig Geld in den Pot investiert haben, weil ja gewöhnlich hohe Karten bevorzugt werden. Allerdings könnten Limper ein Set getroffen haben und sehr loose Spieler könnten den Flop auch gut getroffen haben.



Eine sehr starke Hand hast du natürlich mit einem Set und auch wenn du in einer der beiden Blind-Positionen zwei Paare trifft. Mit zwei Paaren solltest du allerdings immer sofort setzen oder checkraisen (schieben und dann erhöhen, wenn ein Gegner setzt). Für ein Slowplay sind diese Hände zu schwach. Auch wenn du ein Set triffst, solltest du meistens schon am Flop setzen und erhöhen, um den maximalen Profit aus deiner Hand zu holen.

Sind solche besonders starken Hände nicht im Spiel, ist häufig ein Überpaar die beste Hand. Überpaare am Flop sind starke, aber verwundbare Hände und müssen in jedem Fall geschützt werden, indem du setzt und erhöhst.

Gelegenheit zu erfolgreichen Bluffs besteht bei dieser Floptextur eher weniger, weil viele Gegner häufig mit zwei Überkarten die Flopbet mitgehen. Es fehlt die Möglichkeit, eine hohe Boardkarte als Scarecard zu nutzen.

Des Öfteren floppst du ein schwaches Top-Paar, wenn du im Big Blind ein Freeplay bekommst. Ein Beispiel wäre T6 bei einem 652 Rainbow Flop. Gegen einen oder zwei Gegner solltest du auf jeden Fall setzen, da eine gute Wahrscheinlichkeit besteht, die beste Hand zu halten.

Bei mehr Gegnern ist es oft besser, zunächst zu schieben und auf einen Einsatz zu verzichten. Je nachdem wie sich die Hand entwickelt, kommt dann entweder ein Checkraise in Frage oder die Aufgabe deiner Hand. Wenn zum Beispiel alle zum Button schieben und dieser als aggressiver Spieler setzt, solltest du checkraisen, um Gegner zu eliminieren. Setzt hingegen jemand in früher Position und anschließend wird noch erhöht, kannst du deine Karten beruhigt weglegen, denn du wirst selten die beste Hand halten.



D) Postflop: Flop-Texturen

3. Suited Flops

2-Suited Flops

In knapp über der Hälfte aller Fälle (55%) kommt der Flop 2-suited, d.h. der Flop enthält zwei Karten der gleichen Farbe. Dadurch sind für Spieler, die mit zwei gleichfarbigen Karten gestartet sind, Flushdraws möglich. Hat man selbst einen Flushdraw getroffen, wird man die Hand üblicherweise bis zum River spielen.



Flushdraws sind starke Hände, weil sie bis zum River in 35% aller Fälle ankommen und ein Flush im Hand-ranking sehr weit oben rangiert.

Etwas abgewertet wird ein Flushdraw, wenn gleichzeitig ein Paar auf dem Board liegt, weil Gegenspieler, die den Flop getroffen haben, dann schon mindestens zwei Paare haben und deshalb bis zum River eine erhöhte Gefahr besteht, dass ein Flush von einem Full House geschlagen wird. Trotzdem sollte auch in einem solchen Fall ein Flushdraw üblicherweise gespielt werden, wenn auch manchmal nicht ganz so aggressiv.

Gemachte Hände und dabei vor allem Top-Paare sind auf einem 2-suited Flop etwas schwächer als auf einem Rainbow-Board, weil häufig die Gefahr besteht, von einem Gegner mit einem Flushdraw bis zum River überholt zu werden. Trotzdem liegt ein Top-Paar normalerweise am Flop vorne und sollte unbedingt durch aggressives Setzen und Erhöhen geschützt werden. Auch wenn ein Gegenspieler einen Flushdraw nicht aufgeben wird, ist es sehr wichtig, ihn bezahlen zu lassen, so lange man selbst die beste Hand hält.

Durch den möglichen Flushdraw sind die schwächeren Draws nur bei erheblich besseren Pot Odds als bei Rainbow-Boards spielbar. Nicht nur sind für Spieler mit Überkarten, Gutshots, oder kleinen Paaren die möglichen Flushkarten meist keine Outs. Es besteht auch die erhöhte Gefahr, am Turn seine Hand zu machen, nur um dann doch gegen einen Redraw am River noch zu verlieren. Deshalb solltest du schwächere Draws meist einfach ablegen und nur bei sehr guten Pot Odds spielen.

Ein Spieler mit einem Ass oder einem König in der gleichen Farbe wie das 2-suited Board hält einen Backdoor-Flushdraw, der bis zum River in etwa 4% der Fälle ankommt. Ein Backdoor-Flushdraw ist für sich alleine kein Grund, über den Flop hinaus weiterzuspielen, es kann allerdings marginalen Händen etwas zusätzliche Stärke verleihen.



D) Postflop: Flop-Texturen

3-Suited Flops

Etwa 5% aller Flops sind 3-suited, zeigen also drei Karten einer Farbe. In diesen Fällen ist schon am Flop ein fertiger Flush möglich.



Wenn du das Glück hast, am Flop einen Flush zu treffen, solltest du immer außer mit dem Nutflush (höchst-möglicher Flush) setzen bzw. erhöhen, um deine Hand gegen einen möglichen Draw auf einen besseren Flush zu schützen.

Hast du hingegen den Nutflush, so hast du eine sehr starke Hand und solltest die Spielweise wählen, mit der du aus gegnerischen Händen am meisten herausholst. Auch hier ist es oft richtig, am Flop stark zu spielen, weil eine vierte Flushkarte am Turn die Action meist zerstört. Auch besteht die kleine Chance, dass ein Gegenspieler am Flop einen kleineren Flush oder ein Set getroffen hat und man von ihm viele Bets bekommen kann, bevor er realisiert, nicht die beste Hand zu haben. Vermutest du allerdings schwache Hände bei den Gegenspielern, so ist mit dem Nutflush manchmal auch ein Slowplay die richtige Wahl.

Hältst du eine der beiden höchsten Flushkarten zusammen mit einer Karte einer anderen Farbe, so wirst du die Hand üblicherweise bis zum River spielen. Dabei ergeben sich manchmal profitable Semibluff-Möglichkeiten. Kleinere Flushdraws solltest du bei mehreren Gegnern allerdings sofort aufgeben. Die Gefahr, deine Hand zu machen und trotzdem den Pot nicht zu gewinnen, ist zu groß (drawing dead).

Wenn niemand einen Flush hat, liegt ein Spieler mit einer Straße oder einem Set natürlich sehr oft vorne. Auch ein Top-Paar ist bei einem 3-suited Flop noch spielbar. Du solltest damit allerdings relativ konservativ vorgehen. Schwächere Hände wie Middle oder Bottom Pair und Straightdraws sollten allerdings gefoldet werden.



D) Postflop: Flop-Texturen

4. Connected Flops

An zweiter Stelle bei der Bewertung der Boardtextur steht die Frage, wie connected das Board ist, also ob verbundene oder nah beieinander liegende Karten enthalten sind, die Straightdraws oder fertige Straßen ermöglichen. Von besonderem Interesse sind zwei Typen:

- ▶ 2-connected Flops - Sie enthalten zwei verbundene Karten wie z.B. JT
- ▶ 3-connected Flops - Sie enthalten drei verbundene Karten und lassen u.a. fertige Straßen zu.

2-Connected Flops

In etwa 40% der Fälle kommt der Flop 2-connected, was Straightdraws ermöglicht, sowie die Wahrscheinlichkeit für Zwei Paare erhöht, weil die meisten Pokerspieler verbundene Starthände bevorzugen.



Vor allem bei einem Rainbow-Flop ist ein OESD eine ziemlich starke Hand. In 32% der Fälle kann er sich zur fertigen Straße verbessern.

Wenn noch Overcards zu einem Straightdraw hinzukommen, ist es schon eine sehr starke Hand am Flop und sollte auch entsprechend gespielt werden.

Ein typisches Beispiel ist KQ auf einem JT2-Rainbow-Flop. Eine weitere spielbare Drawing Hand ist ein Gutshot mit zwei Überkarten, bei diesem Board also AK.

3-Connected Flops

Bei 3-connected Flops besteht die erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler schon eine Straße gefloppt hat. Deshalb ist dieser Floptyp für alle anderen Hände sehr gefährlich.

Die Nutstraight (höchstmögliche Straße) ist allerdings lange nicht so stark wie der Nutflush, denn es besteht die Möglichkeit, am Showdown gegen einen Flush zu verlieren. Zusätzlich können noch weitere Straight-Karten auf dem Board erscheinen und ein Spieler mit der Nutstraight am Flop kann nur einen Split Pot erzielen oder sogar noch gegen eine höhere Straße verlieren. Du solltest jede gefloppte Straße daher immer durch aggressives Spiel schützen.





D) Postflop: Flop-Texturen

Straightdraws sollten nur zum oberen Ende der Straight und nicht zum unteren Ende (auch Idiotenende genannt) gespielt werden. Ansonsten besteht eine große Gefahr, seine Hand zu machen und am Showdown trotzdem zu verlieren.

Überpaare und Top-Paare solltest du vorsichtig spielen, denn es besteht auch hier zusätzlich erhöhte Gefahr, dass ein Gegner zwei Paare hat (die meisten Pokerspieler bevorzugen verbundene Karten).

Überpaare sind erheblich stärker, wenn du mit ihnen zusätzlich noch einen Straightdraw hast, z. B. JJ auf einem 987-Flop. Manchmal können auch zwei Überkarten in Verbindung mit einem Gutshot gespielt werden.

5. Ein Paar auf dem Board

In 17% aller Fälle liegt ein Pair auf dem Board. Offensichtlich sind dann Trips eine sehr starke Hand. Ist allerdings sehr starke Betting Action, sollte man als Spieler mit Trips und einem schlechten Kicker vorsichtig sein, denn ein Gegner könnte einen besseren Kicker oder sogar schon ein Full House haben.

Flush und Straight Draws verlieren bei einem Pair auf dem Board erheblich an Wert, weil erhöhte Full House Gefahr besteht und die Gegner stärkere Redraws haben.

Ganz selten (einmal alle 425 Hände) liegt ein Drilling auf dem Board. Ein Spieler mit Quads hat dann selbstverständlich die beste Hand. Meist hat jedoch niemand Quads getroffen. In diesen Fällen sind Pocket Pairs stark, je höher desto besser. Wenn niemand ein Pocket Pair hat, ist ein großes Ass die beste Hand.

Hohes Paar

Besonders gefährlich ist ein Flop mit einem hohen Paar, denn hohe Karten werden häufiger gespielt. Wenn mehrere Spieler bei einem solchen Flop Geld in die Hand investieren, hat häufig mindestens ein Spieler Trips.

Bei nur wenigen Spielern am Flop ist allerdings häufig auch ein Überpaar, Top-Paar oder sogar nur ein großes Ass die beste Hand, denn bei einem Paar auf dem Board verbinden sich nur 5 Karten mit dem Flop, während es sonst 9 mögliche Karten sind.





D) Postflop: Flop-Texturen

Kleines Paar

Prinzipiell gelten die gleichen Grundideen wie bei einem hohen Paar. Allerdings ist es bei soliden Spielern in früher oder mittlerer Position unwahrscheinlich, dass sie Trips getroffen haben. Bei einem Board von z. B. T44 würde ein tighter Spieler normalerweise nicht mit einer 4 in der Hand sein. In diesen Fällen kannst du mit einem Überpaar oder Top-Paar aggressiver vorgehen. Sind allerdings sehr loose Spieler oder die Blinds mit in der Hand, musst du auf jeden Fall auch mit Trips rechnen.



Bei einem kleinem Paar auf dem Board in einem unraised Pot ergeben sich sehr gute Möglichkeiten für einen Bluff aus dem Big Blind heraus, z. B. wenn das Board 44J rainbow kommt. Sind drei Gegner an einem solchen Flop und ist der Small Blind entweder nicht in der Hand oder hat er geschoben, solltest du setzen,

6. Nur hohe Karten

Ein weiterer Spezialfall ist ein Flop mit ausschließlich hohen Karten wie z.B. AKT oder QJ9. In diesen Fällen braucht man eine bessere Hand als bei den meisten anderen Floptypen.



Die Ursache dafür ist, dass die Gegner normalerweise bevorzugt hohe Karten spielen und deshalb mit einer höheren Wahrscheinlichkeit auch über stärkere Hände verfügen.

Um bei mehreren Gegnern bei einem Flop mit nur hohen Karten die beste Hand zu haben, ist meist mindestens Top-Paar mit einem guten Kicker nötig.

Schwache Draws wie Middle oder Bottom Pair solltest du aufgeben, weil die Gefahr zu groß ist, dass du deine Hand verbesserst und trotzdem den Pot nicht gewinnst. Durch die koordinierte Natur von Boards mit drei hohen Karten ergeben sich häufig Straight-Möglichkeiten.



D) Postflop: Flop-Texturen

7. Fazit

Suitedness, Connectedness und High-Card-Lastigkeit sind die drei großen Kriterien, nach denen man die Textur des Boards bewertet. Hinzu kommt die Frage danach, ob das Board ein Paar zeigt und, wenn ja, ob es hoch oder niedrig ist.

Mit wie vielen Starthänden verbindet sich das Board? Wie gefährlich ist das Board für meine gemachte Hand? Wie wahrscheinlich ist es, dass mein Gegner die Hände auch tatsächlich spielt, die sich mit diesem Board verbinden? Das sind einige der Fragen, die man beantworten können muss. Das kann man natürlich nicht von Beginn an, sondern muss es lernen und zwar auf die klassische Weise: Üben, Forum, Coachings, Artikel, Handbewertungen.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Welche Karten helfen dir?*
 - ▶ *Risiko und Nutzen abwägen lernen*
 - ▶ *Nicht jede hilfreiche Karte ist es auch*
-

Unter Draws oder Drawing Hands versteht man unvollständige Hände, die noch durch eine weitere Gemeinschaftskarte ergänzt werden müssen, damit man sie als gemachte Hände bezeichnen kann. Bisher gab dir die Strategie der Einsteigersektion nur wenig vor, wie du mit diesen Händen verährst.

In diesem Artikel nun lernst du die Grundlagen der Mathematik des Pokerns. Du wirst lernen, wie du die Gewinnwahrscheinlichkeit eines Draws herausfindest und wie du dann feststellst, ob es profitabel ist, die Hand zu spielen.

Der Artikel dreht sich dabei um die Erklärung von drei zentralen Begriffen:

▶ **Outs**

Als Outs bezeichnet man alle Karten, die deine Hand verbessern können.

▶ **Odds**

Die Odds geben an, wie hoch die Chancen stehen, dass eines deiner Outs noch als Gemeinschaftskarte ausgeteilt wird.

▶ **Pot Odds**

Die Pot Odds geben das Verhältnis wieder von dem möglichen Gewinn zum Einsatz, den du zu bringen hast. Gewissermaßen geben sie das Risiko-Nutzen-Verhältnis wieder. Wenn man sie nun mit den Odds vergleicht, kann man sagen, inwiefern es sich lohnt, einen Einsatz für seinen Draw zu bezahlen.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

2. Outs - Welche Karten helfen mir?

Deine Outs sind alle Karten, die deine Hand verbessern und nach Möglichkeit zur besten Hand machen, wenn sie noch als Gemeinschaftskarte ausgeteilt werden sollten. Die Betonung liegt hierbei auf „zur besten Hand machen“, was wir später noch näher besprechen werden.

Beispiel A



Du hast eine zunächst wertlos scheinende Hand. Mit ihr kannst du keinen Showdown gewinnen. Andererseits hast du aber die Chance, eine starke Hand zu bilden, nämlich eine Straße, wenn am Turn oder River ein Ass oder eine Sechs ausgeteilt werden.

Diese Karten, das Ass und die Sechs, sind deine Outs (sie sind noch draußen). Nun stellt sich die Frage, wie viele Outs das sind. Die Antwort fällt relativ einfach, wenn du überlegst, wie viele Asse und Sechsen es im Kartenstapel gibt. Das sind jeweils vier Karten eines Wertes, was insgesamt acht Outs macht. Es muss nur eine dieser acht Karten ausgeteilt werden, um dir zu einer starken Hand zu verhelfen.

Deine Outs



Beispiel B



Die Situation ist für dich nun ungleich besser geworden. Nicht nur, dass dir jedes Ass und jede Sechs zu einer Straße verhelfen, auch jede weitere Karte in Kreuz bringt dir einen Flush, also fünf Karten von einer Farbe.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

Die Anzahl deiner Outs hat sich somit erhöht. Einerseits kannst du dir alle noch im Deck verbliebenen Kreuz-Karten als Outs anrechnen. Da es insgesamt 13 Karten von je einer Farbe gibt, vier Kreuz schon ausgeteilt wurden, ergibt das $13 - 4 = 9$ Outs auf den Flush. Hinzu kommen die schon im Beispiel zuvor genannten acht Outs auf die Straße, von denen jedoch zwei Karten abgezogen werden müssen, nämlich das Ass und die Sechs in Kreuz, die schon bei den Outs auf den Flush mitgezählt wurden. Das macht insgesamt $9 + 6 = 15$ Outs:

Deine Outs



Weitere Beispiele

► Flushdraw - 9 Outs

Es gibt 13 Karten einer Farbe im Deck. Vier sind schon ausgeteilt. Damit verbleiben 9 Outs, die den Flush vervollständigen.



► OESD (open-ended Straightdraw) - 8 Outs

Jede 4 und jede 9 vervollständigen den OESD zur Straße. Ein OESD hat damit immer 8 Outs.



► Zwei Überkarten (Overcards) - 6 Outs

Es sind noch 3 Asse und 3 Damen im Deck, die dir zu einem Top-Paar verhelfen würden. Daher hast du mit 2 Überkarten 6 Outs.





E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

► Ein Paar mit der Chance auf einen Drilling oder zwei Paare - 5 Outs

Es sind noch 2 Achten im Deck, die dir zu einem Drilling verhelfen würden. Einer der drei verbliebenen Könige würde dir zwei Paare bringen. Zusammen macht das 5 Outs, wenn du ein kleineres Paar hast.



► Gutshot - 4 Outs

Bei einem Gutshot-Draw hast du Aussichten auf eine Straße, wenn die fehlende „innere Karte“ deiner Straße ausgeteilt wird. Es gibt genau vier Karten, die das leisten, hier jede 2. Du hast bei einem Gutshot damit 4 Outs.



3. Odds - Mit welcher Wahrscheinlichkeit komplettiere ich meinen Draw?

Was sind nun die Odds (engl. für Gewinnchancen)? Sie sind schlicht und einfach eine im Pokern gebräuchliche Form, die Wahrscheinlichkeiten für das Komplettieren deiner Hand anzugeben.

DEFINITION

Odds = nicht hilfreiche Karten : hilfreiche Karten

Man nennt diese Schreibweise auch Odds against, da sie die Wahrscheinlichkeit dafür angeben, dass man seine Hand nicht macht. Wie oft werde ich meinen Draw nicht komplettieren und wie oft werde ich ihn komplettieren - Wie sieht das Verhältnis aus? Das sind die Odds. Diese Schreibweise ist eine Konvention, die dir es erleichtert, festzustellen, ob es sich lohnt, deine Hand weiterzuspielen, wie du im nächsten Kapitel noch sehen wirst.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

Werfen wir jetzt noch einmal einen Blick auf unser Beispiel von zuvor:



Am Flop kennst du schon 5 Karten, deine beiden eigenen und die drei Flop-Karten. Es kann also am Turn noch jede der 47 dir unbekannten Karten ausgeteilt werden (52 Karten sind insgesamt im Deck). 8 von diesen 47 Karten helfen dir weiter und komplettieren deinen Draw, sind also hilfreich, während $47 - 8 = 39$ es nicht tun und somit nicht hilfreich für dich sind. Daher betragen deine Odds vom Flop zum Turn 39:8, also etwa 5:1.

BERECHNUNG

$$\text{Odds Flop zum Turn} = (47 - \text{Outs}) : \text{Outs}$$

Da du am Flop 5 Karten kennst, deine beiden und die drei Gemeinschaftskarten, gibt es $52 - 5 = 47$ unbekannte Karten. Am Turn sind es dementsprechend 46. Die hilfreichen Karten sind deine Outs. Daher ergibt sich u.a. folgende Rechnung:

BERECHNUNG

$$\text{Nicht hilfreiche Karten} = \text{Unbekannte Karten} - \text{hilfreiche Karten}$$

In der folgenden Tabelle sind häufig wiederkehrende Situationen zusammengefasst:



Outs	Odds vom Flop zum Turn (1 Karte)	Odds vom Flop zum River (2 Karten)	Beispiele
1	46:1	22.5:1	Backdoor-Flushdraw (zwei Karten einer Farbe an Turn und River)
2	22.5:1	11:1	Pocketpair zum Drilling ausbauen
3	15:1	7:1	
4	11:1	5:1	Gutshot
5	8:1	4:1	Ein Paar zu einem Drilling oder zwei Paaren ausbauen
6	7:1	3:1	Zwei Overcards zu Top Pair
7	6:1	2.5:1	Drilling zu Full House/Quads am Turn
8	5:1	2:1	OESD
9	4:1	2:1	Flush Draw
10	3.5:1	1.5:1	Drilling zu Full House/Quads am River
11	3.5:1	1.5:1	OESD + 1 Überkarte
12	3:1	1:1	Flushdraw + Gutshot
13	2.5:1	1:1	OESD und ein Paar
14	2.5:1	1:1	Flushdraw und ein Paar
15	2:1	1:1	Flushdraw und OESD



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

4. Pot Odds - Kann ich meine Hand profitabel spielen?

Da du nun mit Hilfe der Odds die Wahrscheinlichkeit feststellen kannst, mit der du deinen Draw komplettierst, bleibt nur noch die Frage nach der praktischen Anwendung im Spiel.

Nehmen wir auch hier wieder das altbekannte Beispiel zur Hand:



Betrachten wir jetzt eine konkrete Spielsituation aus einem Fixed-Limit-Spiel um Echtgeld. Du hältst die oben gezeigten Karten und befindest dich am Flop mit einem Gegner. Der Pot beträgt zu diesem Zeitpunkt \$5. Dein Gegner setzt \$1. Lohnt es sich für dich, diesen Einsatz mitzugehen und \$1 zu bezahlen, um die Turn-Karte zu sehen?

- ▶ Pot vor dem gegnerischen Einsatz: \$5
- ▶ Einsatz des Gegners: \$1
- ▶ Möglicher Gewinn für dich: \$6
- ▶ Einsatz, den du dafür bringen musst: \$1

Die Odds, wie wir nun wissen, dass du am Turn deine Straße triffst, liegen bei zirka 5:1 gegen dich. Das heißt, dass du in einem von sechs Fällen deine Hand komplettieren wirst. Nehmen wir an, dass du in diesem Falle auch unter allen Umständen die Hand gewinnst, so bedeutet das, dass du in einem von sechs Fällen \$6 gewinnst. In den anderen fünf der sechs Fälle wirst du jeweils \$1 verlieren, immer unter der Annahme, dass du am Turn deine Hand aufgeben musst, falls du sie nicht verbessern kannst.

Wenn du den Einsatz von \$1 mitgehst, heißt das, dass du im Schnitt nach sechs Versuchen fünfmal je \$1 verloren hast, insgesamt \$5, und einmal \$6 gewonnen hast. Der Reingewinn, der sich aus Gewinn – Verlust errechnet, liegt damit bei $\$6 - \$5 = \$1$. Aus diesem Grunde lohnt es sich langfristig, wenn du in dieser Situation den gegnerischen Einsatz mitgehst.

Und an dieser Stelle kommen die so genannten Pot Odds, die Pot-Chancen, ins Spiel. Sie geben das Verhältnis wieder von möglichem Gewinn zum zu zahlenden Einsatz, sind also ein Ausdruck für das Nutzen/Kosten-Verhältnis.

WICHTIG

Pot Odds = möglicher Gewinn : zu zahlender Einsatz

In der beschriebenen Situation enthält der Pot \$5. Hinzu kommen die \$1, die der Gegner setzt, was einen Gesamtpot und möglichen Gewinn von \$6 macht. Du musst \$1 zahlen, um im Spiel zu bleiben und die Turn-Karte zu sehen. Die Pot Odds betragen daher $\$6 : \1 oder auch 6:1



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

Wie die Zahlen 6:1 und 5:1 schon vermuten lassen, gilt eine einfache Regel:

WICHTIG

Sind die Pot Odds günstiger als die Odds einer unfertigen Hand, macht man langfristig Gewinn. Sind sie schlechter, macht man langfristig Verlust.

6:1 sind größer 5:1, daher ist diese Situation profitabel.

Was wäre, wenn du statt am Flop am Turn spielen und der Gegner statt \$1 den doppelten Betrag von \$2 setzen würde? Der mögliche Gewinn stiege einerseits auf $\$5 + \$2 = \$7$. Deine Pot Odds für das Mitgehen des Einsatzes betrügen andererseits aber $\$7 : \2 , was einem Verhältnis von 3,5:1 entspräche. Somit wäre es unprofitabel, wenn du den Einsatz mitgehen würdest, denn 3,5:1 sind kleiner als 5:1. Du wärst an dieser Stelle gut beraten, deine Hand aufzugeben, da du ansonsten langfristig Verlust machen würdest.

Oder um es noch einmal genau zu berechnen: In einem von sechs Fällen machst du \$7 Gewinn. In fünf von sechs Fällen machst du je \$2 Verlust. Nach sechs Versuchen hast du im Schnitt also \$7 Gewinn gemacht und $\$2 * 5 = \10 Verlust, was einem Gesamtverlust von \$3 entspricht. Im Durchschnitt verlierst du also bei jeder Wiederholung dieser Spielsituation \$3.

! INFO

Berechnungsbeispiel:

<http://de.pokerstrategy.com/strategy/fixed-limit/173/4/>



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

5. Discounted / Modified Outs

Kommen wir noch einmal zum Thema Outs zurück und modifizieren wir das Eingangsbeispiel ein wenig:

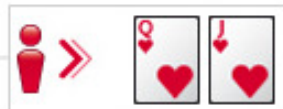


Im Abschnitt zum Thema Outs haben wir festgestellt, dass du in dieser Konstellation acht Outs besitzt, jedes Ass und jede Sechs, die dir eine Straße verschaffen.

Deine Outs



Was ist aber, wenn du einem Gegner gegenüberstehst, der folgende Karten hält:



Sowohl das Herz Ass als auch die Herz Sechs würden dir zwar eine Straße bringen, deinem Gegner aber einen Flush und somit die bessere Hand. Diese beiden Karten sind nicht länger wertvoll für dich. Du hast somit nur noch sechs statt der ursprünglichen acht Outs. Diese nennt man auch discounted oder modifizierte Outs.

Deine discounted Outs



Es ist zwar so, dass du die Karten deines Gegners nicht kennst, jedoch besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass dieser tatsächlich zwei Herz-Karten auf der Hand hält. Du kannst in dieser Situation also nicht davon ausgehen, in jedem Falle acht so genannte saubere Outs auf die Straße zu halten, sondern musst sie discounten, nämlich um die Zahl an Karten verringern, welche deine eigene Hand verbessern, jedoch eine noch bessere Hand beim Gegner ermöglichen.

In diesem Beispiel ist es umso wahrscheinlicher, dass du dir nicht mehr die vollen acht Outs geben kannst, je mehr Gegner du hast. Zudem kann die Spielweise der Gegner Rückschluss darauf geben, ob sie einen Flushdraw halten.

E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

Ein anderer Grund, die Outs hier zu discounten, ist, dass beim Gegner auch Karten der folgenden Art liegen können:



Damit fallen gleich vier Karten, alle Sechsen, weg, da sie dem Gegner eine bessere Straße ermöglichen würden. Es bleiben in diesem Falle nur noch vier Outs übrig.

Deine discounted Outs in diesem Fall



Das realistische Discounten der Outs ist zwingende Voraussetzung, um eine korrekte Annahme über die Odds einer unfertigen Hand zu treffen. Es ist relativ häufig nicht der Fall, dass man sich alle Outs anrechnen darf, insbesondere wenn man gegen mehrere Gegner spielt. Es kann sein, dass sie eine bessere unfertige Hand halten. Es kann sein, dass sie die gleiche Hand halten. Es kann vieles geschehen, was dazu führt, dass man die Hand verliert, obwohl man eines seiner Outs trifft. Nur selten kannst du davon ausgehen, dir tatsächlich alle Outs anrechnen zu dürfen.

Daher musst du dir immer die Frage stellen: Welche meiner Outs geben mir tatsächlich die beste Hand? Hältst du einen OESD und es ist ein Flushdraw möglich, dann wirst du dir standardmäßig statt der 8 Outs nur 6 discountend Outs geben.

Insbesondere gleichfarbige Karten werden von den Spielern in den kleineren Limits aufgrund der Flush-Möglichkeit gerne gespielt, sodass man in einer Hand wie im Beispiel bei mehreren Gegnern recht strikt und konsequent zwei Outs abziehen sollte.

Wenn du vor der Frage stehst, wie viele Outs du dir geben kannst, dann musst du zunächst die Frage beantworten, welche besseren Hände möglich sind und wie wahrscheinlich sie sind. Je mehr Gegner, desto wahrscheinlicher sind sie. In den kleineren Limits werden grundsätzlich verbundene Karten wie 87, 54 oder 86 und gleichfarbige Karten aus jeder Position sehr häufig und gerne gespielt, was du in deine Überlegungen einbeziehen solltest.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

6. Fazit

Fassen wir zusammen:

Die Odds sind das Verhältnis: nicht hilfreiche Karten:hilfreiche Karten.

Die Pot Odds sind das Verhältnis: möglicher Gewinn:Einsatz

Ein Draw ist dann grundlegend profitabel zu spielen, wenn die Pot Odds günstiger als die Odds sind, wenn man also auf lange Sicht mehr Geld gewinnt in den Fällen, in denen man ihn komplettieren kann, als man in den Fällen verliert, in denen man ihn nicht komplettieren kann.

Es ist für ein langfristig profitables Spiel unabdingbar, dass du das Konzept der Odds und Pot Odds und somit die mathematischen Grundlagen des Pokerns verstanden und verinnerlicht hast. Zu wissen, wann es sich lohnt, einen Einsatz mitzugehen, und auch, wie viel man zu setzen hat, um anderen Spielern einen Draw unprofitabel zu machen, „ihnen nicht die Odds zu geben“, ist ein wesentliches Element des strategischen Spiels. Nimm dir die Zeit, in diese Materie einzudringen, denn es wird dein Spiel und deine Bankroll einen großen Schritt vorwärts bringen.



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

7. Quiz

FRAGE 1: Du hast einen Flushdraw. Wie viele Outs hast du?

- a) 3
- b) 6
- c) 9

☐
☐
☐☐
☐
☐

FRAGE 2: Du hast einen OESD. Wie viele Outs hast du?

- a) 4
- b) 6
- c) 8

☐
☐
☐☐
☐
☐

FRAGE 3: Du hast ein Paar Dreien auf der Hand. Wie viele Outs auf einen Drilling hast du?

- a) 1
- b) 2
- c) 3

☐
☐
☐☐
☐
☐

FRAGE 4: Die Odds für die wichtigsten Draws solltest du auswendig kennen. Einer davon ist der Flushdraw. Wie hoch sind da die Odds vom Flop zum Turn?

- a) 2:1
- b) 3:1
- c) 4:1

☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

FRAGE 5: Wie hoch sind die Odds vom Flop zum Turn für einen OESD?

- a) 5:1
- b) 4:1
- c) 2:1

☐
☐
☐

FRAGE 6: Ein Gutshot hat nur vier Outs und ist daher ein relativ schwacher Draw. Wie hoch sind bei ihm die Odds vom Flop zum Turn?

- a) 5:1
- b) 11:1
- c) 22.5:1

☐
☐
☐

FRAGE 7: Der Pot beträgt am Flop \$2.00. Ein Gegner setzt \$1.00. Wie hoch sind jetzt die Pot Odds für dich?

- a) 1:1
- b) 2:1
- c) 3:1

☐
☐
☐

FRAGE 8: Der Pot beträgt \$2.00. Ein Gegner setzt am Turn \$1.00. Du hast einen Flushdraw. Kannst du den Einsatz profitabel mitgehen?

- a) ja
- b) nein

☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐☐
☐



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

FRAGE 9: Der Pot beträgt \$2.00. Ein Gegner setzt am Turn \$1.00. Du hast einen OESD. Kannst du den Einsatz profitabel mitgehen?

- a) ja
- b) nein

☐
☐

FRAGE 10: Du hast am Flop einen OESD. Es ist aber auch ein Flushdraw möglich. Wie viele discounted Outs hast du?

- a) 2
- b) 4
- c) 6

☐
☐
☐

FRAGE 11: Du hast eine 2 und eine 8 auf der Hand. Der Flop ist 9 T J und bringt dir einen OESD. Jede Dame und jede 7 verschafft dir eine StraÙe. Wie viele Outs kannst du dir hier wirklich geben?

- a) höchstens 4
- b) höchstens 6
- c) alle 8

☐
☐
☐

FRAGE 12: Du hast einen Flushdraw, dummerweise aber auf einem Board, das 4 4 4 K zeigt. Wie viele Outs kannst du dir hier anrechnen?

- a) 2, sofern du nicht zu viele Gegner hast
- b) 0, dich schlagen schon jedes Pocketpair und jeder König
- c) alle 9

☐
☐
☐☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐☐
☐
☐



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs

8. Lösungen



FRAGE 1:

Du hast einen Flushdraw. Wie viele Outs hast du?

c) ✓ 9

FRAGE 2:

Du hast einen OESD. Wie viele Outs hast du?

c) ✓ 8

FRAGE 3:

Du hast ein Paar Dreien auf der Hand. Wie viele Outs auf einen Drilling hast du?

b) ✓ 2

FRAGE 4:

Die Odds für die wichtigsten Draws solltest du auswendig kennen. Einer davon ist der Flushdraw. Wie hoch sind da die Odds vom Flop zum Turn?

c) ✓ 4:1

FRAGE 5:

Wie hoch sind die Odds vom Flop zum Turn für einen OESD?

a) ✓ 5:1

FRAGE 6:

Ein Gutshot hat nur vier Outs und ist daher ein relativ schwacher Draw. Wie hoch sind bei ihm die Odds vom Flop zum Turn?

b) ✓ 11:1

FRAGE 7:

Der Pot beträgt am Flop \$2.00. Ein Gegner setzt \$1.00. Wie hoch sind jetzt die Pot Odds für dich?

c) ✓ 3:1



E) Postflop: Mathematik des Pokerns - Odds & Outs



FRAGE 8:

Der Pot beträgt \$2.00. Ein Gegner setzt am Flop \$1.00. Du hast einen Flushdraw. Kannst du den Einsatz profitabel mitgehen?

b) ✓ nein

FRAGE 9:

Der Pot beträgt \$2.00. Ein Gegner setzt am Turn \$1.00. Du hast einen OESD. Kannst du den Einsatz profitabel mitgehen?

b) ✓ nein

FRAGE 10:

Du hast am Flop einen OESD. Es ist aber auch ein Flushdraw möglich. Wie viele discounted Outs hast du?

c) ✓ 6

FRAGE 11:

Du hast eine 2 und eine 8 auf der Hand. Der Flop ist 9 T J und bringt dir einen OESD. Jede Dame und jede 7 verschafft dir eine Straße. Wie viele Outs kannst du dir hier wirklich geben?

a) ✓ höchstens 4

FRAGE 12:

Du hast einen Flushdraw, dummerweise aber auf einem Board, das 4 4 4 K zeigt. Wie viele Outs kannst du dir hier anrechnen?

b) ✓ 0, dich schlagen schon jedes Pocket-pair und jeder König



F) Postflop: Semibluff und Pure Bluff

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Die zwei Arten des Bluffs*
 - ▶ *Bluffs machen nur Sinn, wenn die Gegner aufgeben können*
 - ▶ *Je mehr Gegner desto aussichtsloser ist der Bluff*
-

Immer wieder sieht man im Fernsehen, wie die größten Pokerspieler die abgefahrensten Bluffs ausführen. Viele Anfänger wollen das nachmachen und starten wirre Bluffs, die dann zu ihrem Erstaunen sehr häufig nach hinten losgehen. Wann es sich wirklich lohnt zu bluffen und was es für Arten des Bluffs gibt, stellt das Thema dieses Artikels dar.

Man unterscheidet grundlegend zwischen zwei Arten des Bluffs:

▶ **Semibluff**

Das ist ein Bluff mit einer Hand, die momentan sehr wahrscheinlich noch hinten liegt, aber gute oder nennenswerte Aussichten hat, sich noch zur besten Hand zu entwickeln, sprich ein Bluff mit einem Draw. Man kann den Pot gewinnen, indem man entweder alle Gegner zur Aufgabe zwingt oder indem man seine Hand verbessert.

▶ **Pure Bluff**

Das ist ein Bluff mit einer Hand, die momentan sehr wahrscheinlich geschlagen ist, und auch wenig Aussichten hat, noch zur besten Hand zu werden. Man kann im Regelfall nur gewinnen, indem man alle Gegner zur Aufgabe zwingt.



F) Postflop: Semibluff und Pure Bluff

2. Der Semibluff

Was ist ein Semibluff?

Du spielst einen Semibluff, wenn du der Ansicht bist, nicht die beste Hand zu halten, aber noch ausreichende Chancen hast, diese zu erlangen.

Der Grund einen Semibluff zu spielen, ist ganz einfach. Indem du aggressiv gegen einen Gegner vorgehst, indem du setzt oder erhöhst, versuchst du, deinen Gegner zur Aufgabe zu zwingen und so den Pot zu holen. Sollte das nicht funktionieren, hast du immer noch passable Aussichten, im weiteren Verlauf deine Hand zur besten Hand zu verbessern.

Du kannst einen Semibluff in fast allen Varianten spielen. Du kannst setzen, erhöhen oder auch ein Check-raise ist möglich. Entscheidend ist nur, dass du einen Draw spielst, der die Chance hat, sich zur besten Hand zu entwickeln.

Welche Vorteile hat ein Semibluff?

Die Vorteile eines Semibluff sind vielseitig. Dein Hauptziel ist, deinen Gegner zur Aufgabe zu zwingen und den Pot direkt zu gewinnen, den du ansonsten unter Umständen verlieren würdest. Aber es gibt noch mehr Vorteile.

Insbesondere stellt der Semibluff in vielen Fällen die bessere Alternative dar, wenn du einen wahrscheinlichen Einsatz deines Gegners in einer späteren Setzrunde sowieso mitgehen würdest. Es kostet dich summa summarum genauso viel, ob du nun setzt oder ob du den Einsatz mitgehst. Durch aggressives Spiel vertriebst du aber evtl. deinen Gegner aus der Hand und hast zudem die Initiative in der nächsten Setzrunde, was insbesondere mit Position auf den Gegner von Vorteil ist.

Du kannst dir dann zum Beispiel mit einer hohen Wahrscheinlichkeit eine Freecard nehmen, wenn der Gegner dein Gebot oder deine Erhöhung (Freecard-Raise) mitgeht und in der folgenden Setzrunde schiebt.

Schwierig wird es nur, wenn dein Gegner nach deinem Semibluff weiter erhöht. Dann solltest du dich auf jeden Fall hinten sehen und strikt nach Odds&Outs spielen. Hast du die Odds, um weiterzuspielen, dann spiel weiter. Ansonsten musst du aussteigen.



F) Postflop: Semibluff und Pure Bluff

3. Der Pure Bluff

Was ist ein Pure Bluff?

Im Unterschied zum Semibluff hat ein purer Bluff nur dann Erfolg, wenn der Gegner auch tatsächlich aussteigt. Damit ist die Gewinnwahrscheinlichkeit natürlich drastisch reduziert, weil es eben nur eine geringe Wahrscheinlichkeit dafür gibt, dass du am Showdown die beste Hand halten wirst, sollte der Gegner nicht aufgeben.

Wenn also ein Semibluff schon mit Verstand eingesetzt werden will, so musst du mit einem Pure Bluff noch vorsichtiger sein. Gerade in loosen Spielen sind Pure Bluffs sehr oft nicht profitabel.

Wann spielst du einen Pure Bluff?

Du kannst einen Bluff spielen, wenn du die Wahrscheinlichkeit, dass dein Gegner aussteigt, höher einschätzt als deine Pot Odds. Dann hat ein Bluff einen positiven Erwartungswert.

Was bedeutet das? Nun, ganz einfach. Stell dir vor, du bist am River mit noch einem Gegner. Im Pot liegen \$10 und du müsstest \$1 setzen. Du hast also Pot Odds von 10:1. Wenn dein Gegner nun in mindestens ~9% der Fälle (1:10) auf deinen Einsatz hin aussteigt und du somit den Pot gewinnst, wäre damit ein Bluff zu rechtfertigen und auch profitabel. Wie wir sehen, hat das Spielen eines Bluffs viel mit Erfahrung und Reads zu tun.

Pure Bluff gegen mehrere Gegner sind sinnlos

Pure Bluffs sind wenn überhaupt fast immer nur gegen einen Gegner korrekt. Mit jedem weiterem Gegner in der Runde fallen deine Chancen fast proportional zu der steigenden Gegnerzahl. Doppelte Gegnerzahl bedeutet also nur noch etwa halbe Chance, mit einem Bluff durchzukommen.

Semibluff und Pure Bluff als mittel der Deception

Deception nennt man alles, was dazu beiträgt, deine Hand und deine Spielweise zu verschleiern und deine Gegner darüber zu täuschen. Tricksen, tarnen, täuschen.

Insgesamt ist der Pure Bluff, wie natürlich auch der Semibluff, ein wichtiger Faktor im Spiel, da er dir entscheidend dabei hilft, Deception einzubauen, also deine Hand und generell deine Spielweise zu verschleiern. Das ist daher wichtig, da deine Gegner dich sonst sehr schnell durchschauen, wenn du deine Hände immer straight forward spielst und nur mit den starken Händen Action machst. Gute Spieler, die dich durchschauen, können dich dann sehr einfach lesen, und du wirst für deine guten Hände nicht mehr ausbezahlt.



F) Postflop: Semibluff und Pure Bluff

4. Fazit

Du spielst einen Bluff dann, wenn du glaubst, dass dein Gegner mit einer hohen Wahrscheinlichkeit aufgeben wird. Die Wahrscheinlichkeit, dass dein Gegner aufgibt, muss höher sein als deine eigenen Pot Odds. Je mehr Gegner gegen dich in der Hand sind, desto seltener kannst du bluffen.

Du solltest nicht zu selten und nicht zu oft bluffen. Durch gelegentliches Bluffen erhältst du das Image eines tighten Spielers, dessen Bluffs noch abschreckend genug sind, so dass sie oft funktionieren, die gleichzeitig aber noch so oft auffliegen, dass deine regulären Hände ausbezahlt werden. Das alles zu handhaben und in der richtigen Häufigkeit perfekt zu spielen, erfordert wie immer viel Erfahrung.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Jeder macht Fehler, nur manche mehr, andere weniger*
- ▶ *Die Fehler, die deine Gegner machen, sind dein Profit*
- ▶ *Die Fehler, die du nicht machst, sind dein Profit*

Im Poker gibt es einen sehr einfachen Grundsatz: Du machst immer dann Profit, wenn du deinen Gegner dazu bringst, einen Fehler zu begehen.

Aber auch der umgekehrte Fall ist richtig: Du machst immer dann Verlust, wenn du einen Fehler begehst.

Natürlich kommt es vor, dass dein Gegner einen massiven Fehler begeht, indem er z.B. mit irgendwelchen Mistkarten bis zum River jeden Einsatz zahlt, dann aber irgendeine magische Karte trifft und den Pot gewinnt. Kommt vor, immer wieder. Er hat trotzdem aus der Sicht des professionellen Spielers Verlust gemacht. Dein Gegner hat einen Fehler begangen und er wird ihn immer wieder machen. Er wird durch diesen Fehler auf lange Sicht mehr Geld verlieren, als er gewinnen wird. Was jetzt ist, ist irrelevant. Die Bilanz am Ende der Woche, am Ende des Monats oder am Ende des Jahres zählt.

Wenn du erfolgreich pokern möchtest, auch auf lange Sicht deine Bankroll immer weiter ausbauen möchtest, vielleicht sogar Ambitionen hast, mal in höheren Limits mitzumischen, dann ist es am besten, wenn du dir gleich diese Sichtweise des professionellen Spielers aneignest.

SICHTWEISE

- Ich versuche, so wenig Fehler wie möglich zu machen, denn desto größer wird mein Profit.
- Ich versuche, meine Gegner dazu zu bringen, so viele Fehler wie möglich zu begehen, denn desto größer wird mein Profit.

Dieser Artikel listet nun die 10 häufigsten Anfängerfehler auf. Du solltest ruhig kritisch dir selbst gegenüber sein und dich fragen, ob du dich wiedererkennst. Auf der anderen Seite wird dir dieser Artikel dabei helfen, zu verstehen, welche Fehler deine Gegner begehen und woher dein Profit kommt.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 1: Zu viele Starthände spielen

► Problem

Es ist ein harter mathematischer Fakt, dass an einem Tisch mit zehn Spielern maximal die besten 20% der Starthände profitabel sind. Eine schlechtere Hand zu spielen, ist Glücksspiel mit negativem Erwartungswert.

Zahlst du zum Beispiel in später Position nach zwei bereits ins Spiel eingestiegenen Spielern eine Small Bet (SB), um mit einer Hand wie A2o den Flop zu sehen, liegt der erwartete Gewinn zu dem Zeitpunkt unterhalb von einer Small Bet. Natürlich, ab und zu hat man Glück und gewinnt, aber auf lange Sicht macht man sicheren Verlust.

Geduld ist eine der obersten Tugenden im Poker. Diese nicht zu haben, nicht auf die richtigen Karten warten zu können, ist ein Fehler, den viele Einsteiger begehen.

► Lösung

Dieser Fehler ist technisch gesehen am einfachsten abzustellen. Halte dich einfach an das Starting-Hands-Chart. Mit diesem Chart kannst du dir sicher sein, auf lange Sicht nur in profitablen Situationen zu spielen.

Das grundlegende Chart findest du im Artikel zum Spiel vor dem Flop.

Wenn du das schon sicher beherrscht und dein Spiel erweitern möchtest, dann helfen dir die Chart-Erweiterungen aus dem Artikel *Erweiterungen zum Spiel vor dem Flop* weiter.

In Hinsicht auf deine Einstellung bleibt nur zu sagen: Ohne die Fähigkeit, dich in Geduld zu üben, wirst du es nicht weit bringen. Das wusste schon Siddharta Gautama aka Buddha und der Junge hatte Ahnung.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 2: Coldcalling mit schwachen Händen

► Problem

Man spricht von coldcallen, wenn man vor dem Flop zwei Bets auf einmal mitgeht. Ein Gegner erhöht vor dem Flop, du bist nach ihm an der Reihe und gehst die Erhöhung mit - das ist ein Coldcall. Du bezahlst zwei Bets, den Big Blind plus die Erhöhung, um den Flop zu sehen.

Es ist nur selten korrekt, eine Erhöhung coldzucallen. Das Warum hat der us-amerikanische Pokerprofi und Buchautor David Sklansky in einem einfachen Lehrsatz, dem Gap-Konzept, zusammengefasst.

GAP-KONZEPT

Um einen Einsatz mitzugehen, zu callen, braucht man eine stärkere Hand, als um selbst zu setzen bzw. zu erhöhen.

Nimm an, du hältst AQ. Wenn vor dir einer erhöht hat (nehmen wir der Einfachheit halber an, in früher Position), dann zeigt er damit an, dass er über eine Premiumhand verfügt.

Premiumhände, das sind: AA, KK, QQ, JJ, TT, AK, AQ, eventuell AJ und 99. Deine AQ ist nur AJ überlegen und natürlich gleich auf mit AQ. Gegen alle anderen Hände ist AQ im Nachteil.

Warum sollte man sich also von Haus aus in eine ungünstige Lage begeben, wenn man doch gar nicht verpflichtet ist, überhaupt Geld zu investieren? Erhöht du hingegen (als Erster) mit AQ, so besteht eine gute Chance, dass du damit die beste Hand am Tisch hast. Du würdest eventuell sogar eine andere AQ-Hand zur Aufgabe bringen, wenn die betreffende Person so vorsichtig spielt, wie wir es bei uns im Forum empfehlen. Auch 88 und jedes kleinere Paar könntest du aus der Hand jagen, obwohl AQ gegen all diese Hände knapp unterlegen ist. Deine Gegner wissen ja nicht, dass du "nur" AQ hast. Es könnte ja auch ein hohes Paar sein (99 und höher). Ein Paar hat gegen ein höheres Paar gerade einmal etwa 20% Gewinnwahrscheinlichkeit. Deshalb sollte man in der Regel auch nicht mit kleinen Paaren zwei Bets auf einmal callen, also mitgehen. Entweder, man ist leichter Favorit gegen zwei Überkarten (AK oder AQ, im allgemeinen alle höheren Karten) oder weit hinten gegen ein höheres Paar.

Das ist natürlich eine schlechte Ausgangslage. Dein AQ, das du erhöht hast, verteidigt sich also gegen die kleinen Paare mit der Drohung, eventuell ein großes Paar zu sein. Initiative ist beim Pokern ein kostbares Gut.

► Lösung

Halte dich an die Charts! Es führt kein Weg daran vorbei. Und wann immer du dich mit einer Erhöhung konfrontiert siehst, deine Karten anschaust und dir denkst: "Mei, des schaut fei guad aus", erinnere dich an das Gap-Konzept und frage dich, ob deine Hand wirklich stark genug ist, um coldzucallen. Dafür muss sie nämlich weitaus stärker sein, als würdest du selbst mit ihr erhöhen.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 3: Limpen mit AK oder hohen Paaren

► Problem

Hin und wieder ist zu beobachten, dass Spieler mit Händen wie AK oder AA, KK und QQ vor dem Flop statt zu erhöhen nur mitgehen, um ihren Gegnern 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 Überkarten (Ass oder König) 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 sehr verwundbar. Deshalb sollte man stets versuchen, mit einer Erhöhung die Blinds aus der Hand zu drängen. Wie oft sieht man zwei Asse gegen seltsame zwei Paare verlieren, nur weil die Blinds billig mitspielen durften?

Außerdem: Auf kleineren Limits wird gerne coldgecallt (siehe vorherigen Abschnitt). Die Erhöhung mit AA bringt auf diese Weise mehr Geld in den Pot. Du brauchst nicht versuchen, trickreich zu spielen. Das geht häufiger nach hinten los, als dass es wirklich irgendeinen Nutzen hat.

Ist der Pot erst einmal groß (durch die Erhöhung), dann gehen die Leute auch gerne mal am Flop mit sehr schlechten, sich noch entwickelnden Händen mit. Wieder verdient der AA-Spieler dabei Geld.

► Lösung

Spiele ganz einfach geradeaus und halt dich an die Charts! Keine Tricks, keine Fallen! Du hast eine gute Hand, mit der du erhöhen solltest? Dann erhöhe. Es gibt unter Anfängern immer wieder welche, die einem erzählen wollen, wie gut sie damit führen, mit einem Paar Asse erst einmal nur zu limpen. Die tischen einem die dollsten Geschichten auf, was für Pötte sie damit geholt hätten. Mumpitz!

Das sind die gleichen Spieler, die hinterher über vermeintliche Bad Beats jammern, wenn der Big Blind mit 72o zwei Paare trifft und ihre Asse knackt. Hätten sie einfach mal erhöht und den Big Blind nicht kostenlos den Flop sehen lassen. Spieler, die so etwas gewohnheitsmäßig machen, sind auch gewohnheitsmäßig sehr schnell pleite. Das ist schon fast ein Naturgesetz.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 4: Potenziell dominierte Hände spielen

► Problem

Etliche Anfänger scheinen in der Pokerschule gefehlt zu haben, als das Thema Kicker behandelt wurde. Sie spielen eine Hand wie z.B. A3o, ist ja immerhin ein Ass dabei, treffen am Flop das Paar Asse, denken sich: "Hola die Waldfee", und legen ihre Karten nicht mehr weg, nur um am River gegen ein anderes Paar Asse mit höherem Kicker, wenn nicht sogar schlimmer zu verlieren.

Wer gerne kleine Asse wie A9 und schlechter oder kleine suited Asse 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 steigen aus und man gewinnt nur einen kleinen Pot.
- Oder aber ein Gegner hält ein Ass mit besserem Kicker. In dem Fall hat man eine teure zweitbeste Hand und zahlt die Turn- und Riverbets, um das festzustellen.

Andere Beispiele für potenziell dominierte Hände (Traphands) sind KJ, KT, QJ, QT und JT. Macht man damit ein Top-Paar, so rennt man häufig in "legitime Hände" mit höherem 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

Vermeide die teuren Traphands und halt dich einfach an die Charts. Poker ist kein Schönheitswettbewerb und nur weil eine Hand gut aussieht, muss sie nicht auch gleich profitabel sein. Zwei Bildkarten wie König und Bube sind ganz nett anzuschauen, können dir aber verdammt viel Ärger einbringen. Darum sagt man auch, dass einer der ersten großen Meilensteine eines Pokerspielers der ist, wenn er gelernt hat, König Bube wegzulegen.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 5: Schwachen Draws hinterherjagen

► 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 das unerlässlich. Vor allem muss man erkennen können, wann es Zeit ist, die Hand aufzugeben.

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

Die meisten Spieler gehen generell zu weit mit ihren Händen und zahlen zu viel für sie. Sie haben z.B. eine Hand wie A2o bei einem Flop von KQ7 und denken sich: "Ich habe immer noch die Chance, dass ein Ass kommt, also gehe ich den Einsatz mit."

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 gegnerische Einsätze mitzugehen, kostet langfristig ein Vermögen. Das ist übrigens so ziemlich der häufigste Fehler eurer Gegner und daher kommt ein Großteil eures Gewinns. Sie legen ihre Karten nicht weg. Prinzip Hoffnung - es könnte ja doch noch die eine Karte kommen, die sie brauchen. Dass sie bis dahin viel zu viel Geld dafür bezahlt haben, kümmert sie wenig bzw. verstehen sie es einfach nicht.

► 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 abwertet und wie man dann von den Outs auf die Chance kommt, sich mit der nächsten Karte zu verbessern (siehe Artikel Mathematik des Pokerns - Odds&Outs).



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 6: Passives Spiel mit guten Händen / Slowplaying

► Problem

Viele Hold'em-Neulinge erzählen Folgendes: „Meine Gegner spielen mit allen möglichen Karten. Ich setze und erhöhe wie verrückt, aber sie steigen nicht aus, sondern gehen bis zum River jeden Einsatz mit. 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 setzen!“

Aus mathematischer Sicht ist das ein klarer Fehler: Zum einen verschenkst du dadurch möglichen Gewinn, zum anderen gibst du deinen Gegnern die Chance, die nächste Karte sogar für umsonst zu sehen!

► Lösung

Betrachten wir mal ein Beispiel aus mathematischer Sicht: Du hast AK, ein Gegner hat 76, der Flop ist K62. Du liegst also zurzeit vorne. Durchschnittlich gewinnst du in mehr als 80% der Fälle.

Setzt du nun 1 Dollar und der Gegner geht mit, so gehören dir von den daraus resultierenden 2 Dollar im Pot ca 80%, also 1,60 Dollar. Deinem Gegner gehören nur 40 Cent. Durch deinen Einsatz hast du also 60 Cent Gewinn gemacht, dein Gegner hingegen effektiv 60 Cent an dich gezahlt.

Diese Zahlen sind natürlich Durchschnittswerte. Auf lange Sicht tendieren aber die tatsächlichen Werte genau dorthin. Jeder unberechtigte Call eines Gegners bringt dir Geld.

Was aber, wenn ein Gegner einen berechtigten Call hat? Natürlich hättest du gerne, dass er aus der Hand verschwindet. Vergiss es! Deine Gegner bezahlen bereits zu viel mit schwachen Händen. Du wirst sie nicht dazu bringen können, berechnete Hände wegzuerwerfen.

Dein Gewinn kommt dadurch, dass sie mit unberechtigten Händen mitgehen. Was du aber dennoch machen musst, ist, deine Hand, die gerade vorne liegt, durch Setzen und Erhöhen zu schützen. Mach es so teuer wie möglich für deinen Gegner, die nächsten Karten zu sehen. Dadurch minimierst du seinen und maximierst deinen Gewinn.

Was ist mit Händen, die so gut sind, dass sie an sich nicht geschützt werden müssen, da sie so oder so gewinnen? Das nennt sich Slowplaying. Da deine Gegner auf den unteren Limits ihre Karten nur ungern weglegen, liegt es auf der Hand, dass Slowplaying nichts bringt. Zum einen bezahlen deine Gegner sowieso jeden Einsatz, zum anderen denken sie häufig, man würde bluffen, wenn man übermäßig viel Action macht.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 7: Nicht loslassen können

► Problem

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

Szenario 1: Du hältst A♥2♦ im Big Blind. Der Flop ist A♣5♥9♠. Es sind keine Straight- oder Flushdraws möglich. Du setzt, ein Gegner geht mit, ein anderer erhöht. Nun ist es ersichtlich, dass deine Hand geschlagen ist. Ein Calldown (in allen Wettrunden bis zum Showdown die gegnerischen Einsätze mitgehen) zum River wäre ein krasser Fehler.

Szenario 2: Du hältst A♠A♣. Der Flop kommt 7♥8♥9♥. Ein Spieler in früher Position setzt. Ein anderer Spieler geht den Einsatz mit und anschließend wird sogar noch erhöht. Hier ist es angebracht, sich von seinen beiden Assen zu trennen. Aller Wahrscheinlichkeit nach bist du bereits geschlagen. Und selbst wenn du vorne liegen solltest, dann besteht große Gefahr, dass es am River nicht mehr der Fall sein wird.

► Lösung

Zu erkennen, wann du hinten liegst und aussteigen solltest, ist nicht in jeder Situation so offensichtlich wie in den beiden oben gezeigten. Die Erfahrung, die du dafür brauchst, musst du dir aber keineswegs nur am eigenen Leib am Pokertisch mühsam aneignen. Gerade dafür sind auch die Coachings bei PokerStrategy und die Beispielhandforen gedacht. Wenn du bei einer Hand unsicher bist, stell sie zur Diskussion und hol dir die Meinung eines professionellen Handbewerter ein. Schau dir auch Hände anderer Spieler an und lies die Analysen.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 8: Die Missachtung der Position

► Problem

Poker ist so viel mehr als nur Karten spielen. Besonders Einsteiger haben aber eine Art Tunnelblick, der sie nur die eigenen Karten sehen lässt. Hold'em ist aber auch ein Spiel der Position. Das hast du schon in den Einsteigerartikeln gelernt: Wie stark deine Karten sind, hängt auch davon ab, in welcher Position du bist. Das gilt natürlich auch für deine Gegner.

Szenario 1: Ein Spieler geht mit Ass Zehn als UTG (= Under the Gun / erster Spieler, der vor dem Flop an der Reihe ist) vor dem Flop mit.

AT ist keine ganz schlechte Hand und man würde mit ihr in einer mittleren Position sogar erhöhen, wenn noch keiner eingestiegen ist. UTG ist sie jedoch viel zu schwach, da noch 9 Spieler folgen, von denen jeder ein größeres Ass oder ein sehr hohes Paar in Händen halten könnte.

Szenario 2: Du erwischst einen Flushdraw auf dem Flop. Der Spieler rechts von dir setzt, du erhöhst, alle anderen Spieler steigen aus.

Die Erhöhung war ein Fehler, da du dich jetzt höchstwahrscheinlich gegen einen Spieler mit einer fertigen Hand isoliert hast und du mit Flushdraws gegen mindestens zwei Spieler spielen möchtest.

Mit einem Flushdraw solltest du möglichst keine Gegner vertreiben (Ausnahme: der Pot ist bereits sehr groß).

► Lösung

Einer deiner ersten Blicke, bevor du deine Spielentscheidung triffst, sollte deiner Position gelten und natürlich auch den Positionen deiner evtl. Gegner. Position ist so unheimlich wichtig in Texas Hold'em. Deshalb beherzige die Charts und nimm das Thema Position ernst. Die Grenze zwischen richtig und falsch liegt manchmal nur zwei Plätze auseinander.



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 9: Das Ignorieren der Gegner und ihrer Aktionen

► Problem

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

Eine Hand hat keinen absoluten Wert. Ein Drilling ist nur so lange stark, wie keiner der Gegner eine Straße oder einen Flush sein Eigen nennt. Bei jeder Entscheidung musst du daher die Action deiner Gegenspieler berücksichtigen, da sie die Stärke ihrer Hände indiziert.

Im Übrigen kommt es hierbei nicht nur auf Quantität an, sondern auch auf Qualität. So deutet eine Erhöhung eines sehr passiven, schüchternen Spielers auf eine Monsterhand hin, während die Erhöhung des Table-Maniacs (überaggressiver Spieler) möglicherweise nur bedeutet, dass er zwei Karten in der Hand hält.

► Lösung

Adlerauge, sei wachsam! Schau immer, was gerade am Tisch vor sich geht. Wenn du eine Entscheidung triffst, dann frag dich: Was haben die Gegner bisher eigentlich gemacht und was kann das bedeuten?

Bist du nicht in der Hand, dann beobachte deine Gegner. Achte dabei u.a. darauf:

- Spielen sie loose, also viele Starthände und machen sie unberechtigte Calls?
- Spielen sie tight, also nur gute Starthände und machen sie nur berechtigte Calls?
- Spielen sie aggressiv oder passiv?



G) Die 10 häufigsten Anfängerfehler

Platz 10: Unbegründetes Bluffen

► Problem

So wie Poker in vielen Filmen dargestellt wird, ist ständiges Bluffen der Weg zum Erfolg. Das ist schlichtweg falsch. Bluffen ist nur dann berechtigt, wenn es eine gute Chance gibt, dass alle Gegner folden. Poker ist kein Bluff-Contest. Manche Spieler sehen das aber so. Im Extremfall sind das solche Gehirnakrobaten, bei denen du genau sagen kannst, dass sie tatsächlich mal eine Hand halten, wenn sie auf einmal keine Action machen.

► Lösung

Du musst dir im Klaren darüber sein, dass der Hauptfehler der meisten Low-Limit-Spieler das übermäßige Callen ist. Sie gehen einfach unglaublich gerne Einsätze ihrer Gegner mit. Deshalb sind sie so gut wie nicht bluffbar.

Abgesehen von einigen wenigen Situationen solltest du also einfach nicht bluffen, auch wenn es dir komisch vorkommt. Erhöchst du z.B. mit AK, vier Spieler gehen die Erhöhung mit und der Flop ist T92, so besteht quasi keine Chance, dass du mit einem Einsatz alle Gegner aus der Hand drängst. Das einzig Richtige hier ist, zu schieben und zu sehen, was passiert.

Der richtige Ansatz ist schlichtweg, dass du mit deinen guten Karten so viel Geld wie möglich einfahren und nicht mit deinen schlechten Karten um irgendwelche winzigen Pötte kämpfen möchtest.

12. Fazit

Fehler macht jeder. Der Unterschied zwischen einem guten und einem schlechten Spieler besteht darin, dass der gute Spieler weniger Fehler macht. Zudem hinterfragt er aktiv sein Spiel und seine Entscheidungen.

Ganz zu recht besagt eine Lebensweisheit aus Großmutters Zitatekiste: Es ist nicht schlimm einen Fehler zu machen. Es ist schlimm, nicht daraus zu lernen.

Am Anfang einige Fehler zu machen, ist ganz normal. Was du aber aus diesem Artikel mitnehmen solltest, ist, dass sich vieles sehr leicht vermeiden lässt. Nutze das Angebot von PokerStrategy, die Coachings, die Artikel, die Beispielhandforen, um dein Spiel ständig zu verbessern und derjenige zu werden, der nicht den Fehler macht, sondern der ihn ausnutzt.



H) Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Auf kurze Sicht sieht es aus wie Glück*
- ▶ *Was machst du, wenn alles wie geschmiert läuft*
- ▶ *Was machst du, wenn du nur noch Beats kassierst*

In jeder beliebigen Hand kann man absolut korrekt spielen und trotzdem verlieren. Das 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 vom Zufall 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“. Du wirst immer wieder Hunderte, manchmal auch Tausende von Händen spielen, in denen du verlierst (ein Downswing). Manchmal wirst du 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.

2. 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 du die beiden folgenden Dinge beachtest:

1. Suche weiterhin nach Fehlern und versuche, dein Spiel zu verbessern.

Auch wenn es momentan gut läuft, ist es wichtig, immer besser zu werden. Suche nach Fehlern, poste Hände, von denen du nicht weißt, ob du gut gespielt hast. Lies weitere Artikel und Bücher und stelle Fragen im Forum, wenn du etwas nicht verstehst.

2. Halte dich an das Bankrollmanagement.

Ein Upswing bezieht sich immer auf die Vergangenheit. Glück (oder Pech) in der Vergangenheit hat nichts zu tun mit Glück in der Zukunft. Um sicherzustellen, dass du deine Bankroll nicht verlierst, wenn es nicht mehr so gut läuft, ist es absolut notwendig, dass du die Empfehlungen im Bankrollmanagement Artikel **immer** einhältst.



H) Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em

3. 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 100 BB verliert. Kleinere Verluste sind zwar unerfreulich, kommen aber sehr oft vor und sind kein Grund zur Beunruhigung.

Wenn du in einem „richtigen“ Downswing mit einem Verlust von über 100 BB steckst, ist es sehr wichtig, nicht den Kopf zu verlieren und sich an folgendes zu halten:

1. Suche weiterhin nach Fehlern und versuche, dein Spiel zu verbessern.

Ein Downswing bedeutet **nicht**, dass du schlecht spielst! Möglicherweise ist alles OK und du hattest nur Pech. Ein großer Verlust ist aber immer ein **Warnsignal**: möglicherweise haben sich Leaks eingeschlichen. Suche nach Fehlern, poste Hände, bei denen du nicht weißt, ob du gut gespielt hast, lese weitere Artikel und Bücher und stelle Fragen im Forum, wenn du etwas nicht verstehst.

2. Mache nach schweren Verlusten eine Pause

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

3. Halte dich 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 deine 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!

Wenn du dich an diese Empfehlungen hältst, wirst du trotzdem gelegentlich einen Downswing erleben. Dieser wird nicht angenehm sein. Aber du wirst ihn überstehen, deine Bankroll wird noch vorhanden sein und du wirst als besserer Spieler aus dem Downswing herauskommen als du vorher warst.



H) Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em

4. Realistische Gewinnerwartung

Um dir zu helfen, deine Ergebnisse zu beurteilen, gebe ich in diesem Abschnitt eine grobe Orientierung, wie viel du möglicherweise auf verschiedenen Limits gewinnen kannst.

Die sogenannte „Winrate“ misst man in Big Bets pro 100 Hände (BB/100). Spielt man also beispielsweise 100 Hände auf 5c / 10c mit einer Winrate von 1 BB/100 gewinnt man 10 Cent. Bei 300 Händen wären es 30 Cent. Wenn du deinen Gewinn (oder Verlust) in Big Bets durch die Zahl deiner Hände teilst und das Ergebnis mit 100 multiplizierst, ergibt das damit deine Winrate. Pro Tisch und Stunde wirst du rund 65 Hände spielen. Sobald du eine Software wie Elephant besitzt, kannst du dir dort deine Winrate für die verschiedenen Limits anzeigen lassen. Diese Software wirst du übrigens von PokerStrategy.de, nachdem du eine gewissen Anzahl an Händen gespielt hast, zur Verfügung gestellt bekommen.

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

Du solltest zunächst mit jeder positiven Winrate zufrieden sein. Für 2c/4c und 5c/10c sind 4 BB/100 sehr gut, für 10c/20c bis 1\$/2\$ 3 BB/100 und für 2\$/4\$ 2 BB/100.

Die obigen Werte bedeuten **nicht**, dass du diese unbedingt erreichen wirst oder erreichen solltest. Auch eine niedrigere Winrate ist gut. Außerdem spielt Glück und Pech eine so große Rolle, insbesondere wenn du nur wenige Hände auf den jeweiligen Limits spielst, dass dein Ergebnis stark von den Werten abweichen kann (in beide Richtungen, also auch nach oben), auch wenn du sehr gut spielst.

Wie schnell sich deine Spielstärke und deine Bankroll entwickelt, hängt von der Zeit ab, die du ins Pokern steckst, von deinem Talent, den Fähigkeiten, die du mitbringst und vom Glück. Ich hoffe, dass du nach dem, was du bisher in diesem Artikel gelesen hast, den letzten Faktor nicht unterschätzt. Wenn du auf einem Limit längere Zeit nicht voran kommst und möglicherweise auch Verlust machst, ist das kein Grund zur Sorge. Halte dich an die Ratschläge in diesem Artikel und verbessere weiter dein Spiel. Mit den Monaten wirst du immer weiter vorankommen, spielerisch und finanziell.



H) Der Faktor Glück in Fixed Limit Hold'em

5. Fazit

Auf kurze Sicht kann der Zufall einem ganz schön den Tag versüßen oder auch vermiesen. Der Punkt ist aber, dass es im Poker immer auf die langfristige Perspektive ankommt. Poker ist ein Strategiespiel und kein Actionadventure.

Egal, ob du jetzt gerade mal wieder einen Bad Beat nach dem anderen reingewürgt bekommst, egal, ob es heute so gut läuft, dass du scheinbar nur zwei Karten brauchst, um zu gewinnen, das ist alles kurzfristig. Du wirst aber garantiert auf der Gewinnerseite stehen, wenn du dich darauf konzentrierst, immer dein bestes Spiel abzuliefern, so wenig Fehler wie möglich zu machen und dich nicht am Ergebnis von ein paar wenigen Sessions orientierst, sondern daran, wie du über einen längeren Zeitraum abschneidest.

Wenn du richtig spielst, werden sich die vielen Aufs und Abs, die aus der Nähe wie Glück aussehen, am Ende zu einem soliden Gewinn summieren.



I) Über looses und tightes Spiel

1. Einleitung

In diesem Artikel

- ▶ *Tight is right*
 - ▶ *Bluffs machen nur Sinn, wenn der Gegner aufgeben kann*
 - ▶ *Slowplay ist Mist*
-

Beim Pokern gibt es viele verschiedene Strategien und Spielweisen, die je nach Erfahrung und mit korrekter Anwendung zum Erfolg führen können.

Grundsätzlich gibt es zwei Kategorien von Spielweisen:

- ▶ das loose Spiel
- ▶ das tighte Spiel

Was das genau bedeutet und warum die tighte Spielweise der Weg zum Erfolg ist, wirst du in diesem Artikel erfahren.

2. Was bedeutet eigentlich loose und tight?

Loose

Loose (engl.: locker) nennt man grundsätzlich einen Spieler, der viele Hände spielt und vor dem Flop weniger Wert auf eine hochwertige Starthand legt. Das bedeutet auch, dass er mitunter Hände spielt, deren Erwartungswert sehr niedrig oder sogar negativ ist.

Nach dem Flop spielt der loose Spieler auch mittelmäßige Hände aggressiv weiter (er setzt am Flop zum Beispiel mit einem kleinen Paar, obwohl viele bessere Hände möglich sind).

Tight

Der tighte (engl.: dicht/eng) Spieler spielt dagegen generell weniger Hände und selektiert seine Starthände streng nach gewissen Kriterien, in dem er sich zum Beispiel an ein Starting-Hands-Chart hält. Am Flop spielt er schwache und marginale Hände nicht so aggressiv wie der loose Spieler und geht generell überlegter zur Sache.



I) Über looses und tightes Spiel

3. Was sind dann TAGs und LAGs?

TAG

TAG steht für „tight aggressive“ und entspricht dem idealen Grundstil, den du bei Pokerstrategy lernst.

Es bedeutet, dass du deine Starthände sorgfältig selektierst (siehe Starting-Hands-Chart) und diese nur weiterspielst, wenn du den Flop oder zumindest einen aussichtsreichen Draw triffst. Diese Hände spielst du aggressiv, schützt sie durch Erhöhungen und setzt, wenn du sicher bist, die beste Hand zu halten, um deinen Gewinn zu maximieren.

LAG

LAG steht demnach für „loose aggressive“.

Ein LAG spielt viel mehr Starthände und spielt mit diesen auch am Flop aggressiv weiter, auch wenn er keine wirklich gute Hand hält. Langfristig hat das natürlich einen negativen Erwartungswert.

4. Das Spiel

Je größer der Pot ist, je höher die Antes, je höher die Blinds und je mehr Gegner bereits im Spiel sind, desto looser kann man spielen. Klingt Paradox? Ja, im ersten Moment schon.

Durch mehr Spieler, höhere Blinds und Antes bekommst du jedoch viel bessere Pot Odds, die es dir ermöglichen auch spekulative Hände, wie z.B. kleine suited Connectors, profitabel zu spielen.

Der jetzt positive Erwartungswert erklärt sich dadurch, dass sich in sog. Multiwaypots eine viel geringere Anzahl von gespielten Händen zu einem starken Blatt entwickeln müssen, welche dann aber in der Regel gut ausbezahlt werden. Das eigene Spiel muss jedoch nicht nur an das Spiel und den Tisch angepasst werden, es muss auch an die Gegner angepasst werden.

WICHTIG

Man spielt gegen loose Gegner anders als gegen tighte Spieler.



I) Über looses und tightes Spiel

Bluffs und Semibluffs

Ein Semibluff erhält seinen positiven Erwartungswert aus der Annahme, dass du einen Gegner damit unter Umständen zum Folden bringen kannst.

Gegen einen locken Gegner, der deutlich seltener folden wird, lohnt sich ein Semibluff demnach nicht.

Wohl jedoch gegen einen tighten Spieler, den du damit öfter zur Aufgabe bringen wirst.

WICHTIG

Spiele Semibluffs nur, wenn du eine große Chance siehst, dass dein Gegner foldet.

Für den Bluff gilt hier natürlich das gleiche, da der Bluff seinen Erwartungswert daraus bezieht, dass du davon ausgehst, dass deine Gegner folden. Wenn du bis zum River von einem locken Spieler runtergecallt wirst, hat ein Bluff einen sehr negativen Erwartungswert.

Legitime Hände

Deine eigenen Starthände müssen in locken Spielen nicht so gut sein wie in tighten Spielen, da deine Gegner ja ebenfalls dazu neigen schlechtere Hände zu spielen und somit dein spielerischer Vorteil bei schlechteren Starthänden steigt.

Während du gegen die Erhöhung eines tighten Spielers aus früher Position an einem vollbesetzten Tisch dein AGo folden solltest, kann dagegen bei einem locken Gegner eine erneute Erhöhung durchaus angebracht sein.

Kleine suited Connectors werden zu profitabel spielbaren Händen, da in locken Spielen die Pötte meist generell größer werden und du so, mit einer getroffenen Straße oder einem Flush, im Gewinnfall sehr gut ausbezahlt wirst.

Drawing Hands

In locken Spielen solltest du deutlich mehr Draws spielen als in tighten Spielen. Die Gründe hierfür sind einleuchtend:

- Durch das loose Spiel bekommst du in der Regel bessere Pot Odds und vor allem die implied Odds, also der erwartete Gewinn wenn du deine Hand machst, sind deutlich besser, da vermutlich mehr Gegner in der Hand bleiben.



I) Über looses und tightes Spiel

Slowplay

Slowplay solltest du grundsätzlich, in loosen wie in tighten Spielen, vermeiden, da du sonst zu viel von deinem Gewinn verschenkst, wenn du die beste Hand hast.

Tighte Spieler folden zwar häufiger gegen deine Aggression mit starken Händen, allerdings wird auch nur selten mehr Geld in den Pot kommen wenn du checkst.

5. Fazit

Wie du siehst, ist es enorm wichtig, dein eigenes Spiel dem deines Gegners, der Spielstruktur (Blinds, Antes etc.) und auch der Situation anzupassen.

Viele taktische Möglichkeiten sind beim Pokern in bestimmten Situationen sinnvoll, in anderen jedoch nicht (siehe Bluffs/Semibluffs).

Loose Spiele

- ▶ Bluffs und Semibluffs lohnen sich in loosen Spielen deutlich seltener.
- ▶ Spekulative Hände wie suited Connectors gewinnen in loosen Spielen deutlich an Wert, da du besser ausbezahlt wirst.

Tighte Spiele

- ▶ Bluffs und Semibluffs lohnen sich in tighten Spielen deutlich mehr, da deine Gegner öfter ihre Hand aufgeben werden.
- ▶ Selektiere deine Starthände sorgfältig.
- ▶ Suited Connectors verlieren an Wert, da du weniger Gegner haben wirst, die dich im Gewinnfall entsprechend ausbezahlen.

J) Weiterführende Links

Die Starthandtabellen

Bitte beachten: Diese Tabelle zeigt nur die 100 besten Hände (die 100 besten Hände).

Hand	Erwartungswert (EV)	EV (NL)	EV (FL)	EV (NL)	EV (FL)
AK AQ	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
AK AJ	0.950	0.950	0.950	0.950	0.950
AK AT	0.900	0.900	0.900	0.900	0.900
AK 99	0.850	0.850	0.850	0.850	0.850
AK 88	0.800	0.800	0.800	0.800	0.800
AK 77	0.750	0.750	0.750	0.750	0.750
AK 66	0.700	0.700	0.700	0.700	0.700
AK 55	0.650	0.650	0.650	0.650	0.650
AK 44	0.600	0.600	0.600	0.600	0.600
AK 33	0.550	0.550	0.550	0.550	0.550
AK 22	0.500	0.500	0.500	0.500	0.500
AK 11	0.450	0.450	0.450	0.450	0.450
AK 1010	0.400	0.400	0.400	0.400	0.400
AK 9109	0.350	0.350	0.350	0.350	0.350
AK 8108	0.300	0.300	0.300	0.300	0.300
AK 7107	0.250	0.250	0.250	0.250	0.250
AK 6106	0.200	0.200	0.200	0.200	0.200
AK 5105	0.150	0.150	0.150	0.150	0.150
AK 4104	0.100	0.100	0.100	0.100	0.100
AK 3103	0.050	0.050	0.050	0.050	0.050
AK 2102	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
AK 1101	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

» Erweiterte Charts für das Spiel vor dem Flop

http://www.pokerstrategy.com/download/content/artikel_datent/charts/ps_chart_fl_fullring_adv_de.pdf



» Live-Videos von den PokerStrategy-Pros

<http://de.pokerstrategy.com/video/>



» Live-Coachings mit den PokerStrategy-Pros

<http://de.pokerstrategy.com/coaching/>



» Diskutiere mit erfahrenen Spielern im Forum von PokerStrategy

<http://de.pokerstrategy.com/forum/>



PokerStrategy.com
The Professional Poker School