

STEPHAN M. KALHAMER

# ELEMENTAR- POKER

## WAS POKER WIRKLICH AUSMACHT

Alt, vereinsamt und auch schon etwas vergesslich war der Holzschnitzer Geppetto als er sich an seine frühere Leidenschaft, das Pokerspiel, erinnerte. Wie schön war es doch gewesen, in illustrierter Runde auf die Verteilung der Karten zu wetten. Doch das Wirtshaus von damals gab es nicht mehr. Da fasste Geppetto einen Entschluss. Er wollte sich seine Pokerrunde selbst schnitzen. Doch womit sollte er anfangen? Was brauchte er unbedingt, um wieder spielen zu können? Er wollte „in illustrierter Runde auf die Verteilung der Karten wetten“.

Er brauchte also Gegner, Karten und Jetons.



**G**ut, dass ihm sein einstiger Freund, der Tischlermeister Kirsche, ein Holzschicht überlassen hatte, das menschliche Züge zeigte. Bis heute hatte Geppetto keine Verwendung dafür gehabt. Doch nun sollte sein Pokergegner Pinocchio daraus entstehen. Nach getaner Arbeit saßen sie sich gegenüber, der Schnitzer und seine geistreiche Puppe. Zum Start der Partie bedurfte aber es noch Spielkarten. Geppetto schnitzte ein Ass und gleich auch einen König. So konnte gemischt werden und die beiden begannen zu spielen. Manchmal hatte Geppetto das Ass, manchmal Pinocchio. Immer aber wussten sie auch, was der Gegner hielt. So wurde es bald langweilig. Man freute sich über das Ass und ärgerte sich über den König, aber ein Eingreifen war nicht möglich.

So schnitzte Geppetto eine Dame. Diese dritte Karte bereicherte das Spiel enorm. Eine neue Welt tat sich auf. Nach dem Mischen bekam zwar weiterhin jeder nur eine Karte, doch die dritte Karte blieb aus dem Spiel und somit war es unmöglich zu wissen, welche Karte der Gegner hielt. Die alte Leidenschaft war zurück. Das Mutmaß, das die neue Situation – geprägt von unvollständiger Information – mit sich brachte, entfachte das alte Feuer und erinnerte Geppetto an die Notwendigkeit des letzten Elements einer Pokerpartie: der Jetons. Denn nun bei Unsicherheit über die Verteilung aller Karten war das Spiel nicht mehr – wie in der Situation mit nur zwei Karten – gleich mit dem Austeilen beendet, es fing erst an!

Es war nicht mehr einzig entscheidend wie oft man die beste Hand hielt, sondern auch wie viel man mit ihr erzielte. Tagelang spielten Geppetto und Pinocchio diese ihre Grundform von Poker.

## Die alte Leidenschaft war zurück.

### Reiche Puppen

Wenn Geppetto zuerst an der Reihe war, so setze er gerne unabhängig vom Blatt. Es gefiel ihm einfach!

Hielt er das Ass, so durfte er hoffen, dass Pinocchio den König hielt und glaubte, Geppetto halte die Dame. Dann würde Pinocchio bezahlen, aber verlieren. Hielt er die Dame, so durfte er hoffen, dass Pinocchio den König hielt und glaubte, Geppetto halte das Ass. Dann würde Pinocchio aussteigen, obwohl er gewonnen hätte. Das Setzen mit

dem König auf der Hand gewöhnte sich Geppetto bald wieder ab. Hielt Pinocchio das Ass, so bezahlte er und Geppetto verlor. Hielt Pinocchio aber die Dame,

so bezahlte er nicht und Geppetto konnte nichts hinzugewinnen.

Ersteres ist die Idee des Valuebets, zweiteres die Intention des Bluffbets. Beides hat positive und negative Szenarien. Letzteres aber hat nur Nachteile und Geppetto hörte bald auf, mit solchen Bets seine Puppe reicher zu machen.

Wenn Geppetto erst nach Pinocchio agieren durfte, so verhielt er sich, immer wenn Pinocchio zu ihm checkte, genauso, wie wenn er als erster gesprochen hätte. Spielte Pinocchio aber an, so reagierte er folgendermaßen:

Hielt Geppetto das Ass, so erhöhte er. Pinocchio war schließlich sicher geschlagen und Geppetto konnte so seine Chance auf maximale Gewinne wahren. Call oder Fold machte hier keinen Sinn.

Hielt Geppetto die Dame, so wusste er sicher, dass er geschlagen war und foldete. Manchmal trieb ihn auch der Bruder Übermut und er erhöhte, um Pinocchio das Ass vorzugaukeln, falls dieser nur den König hielt (und diesen wie oben gesehen fehlerhaft angespielt hatte).



## Anwendungen für Texas Hold'em

Im Artikel wird das komplizierte, reale Pokerspiel in ein einfaches, theoretisches Spiel transformiert. Analog den Vor- und Nachteilen einer Landkarte gewinnt man dadurch ein gutes Gefühl für das große Ganze, bezahlt aber den Preis mangelnder Präzision. Die Schlüsse, die im Text für die vereinfachte Welt erarbeitet werden, sollen hier auf reale Situationen eines Texas Hold'em Tisches zurücktransformiert werden.

- **Es ist wichtig, daß man mit stets klarem und bewusstem Motiv setzt! Entweder for Value und/oder als Bluff! Alles andere ist mindestens unbedacht, oft fehlerhaft.**

Gerade Bets am River, sollten wohl überlegt sein:

Gibt es eine Hand, die ich schlage UND die bezahlt? Wenn ja, setze ich in der Hoffnung, dass der Gegner diese Hand hat und sich wie gewünscht verhält: for Value! Gibt es eine Hand, die mich schlägt UND nicht bezahlt, also foldet? Wenn ja, setze ich in der Intention Bluff!

Sind aber nur Hände plausibel, die entweder gewinnen UND bezahlen, oder aber verlieren UND folden, so gewinnt letzteres Szenario kein Geld, ersteres verliert sogar zusätzliche Jetons.

Folglich ist das Anspiel mit begrenztem Showdownvalue am River fehlerhaft.

- **Jedes Pokerspiel beginnt mit dem Kampf um die Blinds!**

Sind Sie nicht vorhanden, erlahmt das Spiel, weil das Spiel auf Zeit (man wartet auf die lukrativste Starthand und spielt nur diese) eine dominante Strategie ist.

Sind Sie die einzigen Einsätze, so verkommt das Spiel zum bloßen Kartenabgleich und damit zum Glücksspiel.

Reizvolle Pokerpartien zeichnen sich durch moderaten Blinddruck aus, der spielen fördert aber nicht fordert. Es gibt hier aber kein richtig oder falsch nur eine angepasste Strategie. Man spielt deep stack Cashgames nun mal gänzlich anders als shortstack turbo SnGs. Während hier schon mal mit 9 high ein günstiger Flop geschaut werden kann, sollte dort selbst mit KQs das Flopkucken kritisch hinterfragt werden.

- **Freiwillig gezeigte Karten wirken wie ein Zeitraffer für die aufmerksamen Gegner (und nur für diese!) am Tisch.** Lernt man gegen starke Gegner nur zäh und mühsam, so gewähren eitle Gegenspieler unnötig häufigen Einblick in Ihre Karten, Ihre Strategien und erläutern auf Nachfrage sogar noch verwandte Szenarien und ihre Strategien hierfür. Ein Spielerprofil, das sonst Stunden harter Arbeit erfordern würde, ist so manchmal schon nach dreißig Minuten erfolgt. Hier könnte man einwerfen, dass das schließlich der kartenzeigende Spieler weiß und darauf bewusst abzielt. Doch das Argument hinkt. Denn woher weiß der freiwillig zeigende Spieler, ob ein bestimmter Spieler, die bewusst gestreute Fehlinformation wahrgenommen und verarbeitet hat und zum gewünschten Zeitpunkt als entscheidend werten wird? Er muss letztendlich raten, wie gut sein Gegner ist, und das könnte er zweifelsohne besser, wenn er mehr Hände von diesem gesehen hätte...

Hielt Geppetto den König, so konnte er zwar den möglichen Bluff besiegen, aber gegen den ebenso möglichen Bet for Value verlieren. So bezahlte er manchmal, häufiger aber foldete er.

Geppetto erfasste die Situation schnell. Es gab generell gültige, optimierte Taktiken, so genannte dominierende Strategien. Man konnte das Spiel darauf reduzieren, Situationen zu unterscheiden, in denen man das Ass hielt oder eben nicht. Das bremste seinen Enthusiasmus dem Spiel gegenüber. Er agierte zunehmend monoton, wusste immer was optimal war. Warum war dem früher in seiner Wirtshausrunde nicht so gewesen?

Jetzt könnte er weitere Gegner oder Karten schnitzen, aber würde das den Kern des Problems lösen? Geppetto hatte das Problem erfasst: Natürlich konnte man

bluffen und natürlich konnte man einen Bluff enttarnen. Aber sollte man das? Der, der nie blufft und nie marginal (ohne Ass) callt oder erhöht, kann nicht verlieren. Er kann aber gewinnen, so lange der Gegner nicht dieselbe Strategie verfolgt und nur mit dem Ass spielt: Hält man das Ass, so gewinnt man. Hält man es nicht, setzt man nicht und bezahlt oder erhöht auch nicht, verliert also nichts.



### Stephan M. Kalhammer

ist verheiratet und Vater von zwei Töchtern. Er hat in Regensburg und Boston Mathematik studiert. Risikoanalysen begleiten seinen beruflichen Werdegang durch die Branchen Versicherungen und Automobilbauer. Derzeit ist der Gründer des Gambling Instituts (t-g-i.de) als Autor und Strategicoach tätig. Er schreibt regelmäßig für das Royal Flush Magazin.



Es gibt also eine klare dominante Strategie! Man wartet auf das Ass, setzt und hofft, dass der Gegner (logischerweise dann ohne Ass) irgendetwas anderes macht, außer nichts zu verlieren. Somit erreicht das Spiel einen toten Punkt. Spielen muss sich wieder lohnen!

Geppetto erkannte dieses Problem nicht nur, er löste es auch. Dazu bemühte er nicht sein Schnitzmesser, er führte Grundeinsätze ein! Ehe die Karten verteilt wurden, mussten nun Einsätze getätigt werden. Mit dem Kampf um diese begann das Spiel. Mut war also wieder etwas wert: nämlich eben diese Grundeinsätze. Denn wartete man weiterhin nur auf die sichere Hand, so verlor man in zwei von drei Partien die Grundeinsätze und, dann, wenn man das Ass hielt, errang man nur diese. Man verlor also durchschnittlich alle drei Spiele die Grundeinsätze, wenn man sich nicht anpasste.

Aktives Spiel war also wieder lukrativ und somit ausreichend motiviert. Das Spiel machte wieder Spaß!

#### Den Gegner spielen

Geppetto und Pinocchio spielten nun nicht mehr nur ihre Karten, Sie spielten auch

ihre Gegner. Eröffnete Geppetto z.B. deutlich mehr als in einem Drittel aller ihm gebotenen Möglichkeiten, so lag für Pinocchio der Schluss nahe, dass Geppetto wohl nicht immer das Ass hielt. Dieser Verdacht sollte sich auch bald erhärten. Denn jedes zweite Mal, wenn Geppetto ohne Ass eröffnete, hatte es Pinocchio leicht, denn er hielt es selbst. Pinocchio reagierte und spielte nun selbst nicht mehr nur mit Ass. Darauf reagierte Geppetto und spielte wieder tighter (also nur mit Ass). Was letztlich zum Rollentausch der Protagonisten führte. Einmal in Bewegung ist dieser Kreis nicht mehr aufzuhalten...

Jetzt erst beginnt die eigentliche Pokerpartie. Ziel muss es sein, die Hand des Gegners zu erraten. Dann nämlich macht man keine Fehler. Man foldet jede Hand, die nicht gewinnt und investiert mit der Sieghand. Da die Karten aber verdeckt sind, herrscht Unsicherheit. Diese Unsicherheit versucht man durch Studieren des Gegners zu verringern. Besonders wichtig sind Spiele, in denen die Karten gezeigt werden. Hier kann man das Spielverhalten des Gegners unter gegebenem Blatt analysieren. Spielt ein Gegner nun nicht variabel, sondern reagiert auf gleiche Szenarien gleich, so lassen sich mehr und mehr Rückschlüsse auf seine aktuelle Hand ziehen. Letztlich „weiß“ man immer öfter,

mit welchem Blatt man es zu tun hat und kann seine Strategie darauf abstimmen. Das ist es, was Poker langfristig so faszinierend macht: das Spiel ist so ausgelegt, dass jede statische Strategie – sei sie so gut wie nur irgend möglich – verliert, sobald sie enttarnt ist. Dies führt letztlich zu den logischen Oszillationen, die die Spieltheorie behandelt und welche dafür sorgen, dass man als Pokerspieler geistig in Bewegung bleiben muss, wenn man erfolgreich sein und bleiben möchte. Außen vor blieb bislang Pinocchios Tell. Dem soll auch so bleiben, Geppettos Edge zuliebe.

#### Zahler zocken – Könner kalkulieren

Stephan M. Kalhamer  
the-gambling-institute.de

