

Leicht zu lernen – schwer zu meistern

Texas Hold'em

Von wegen, aller Anfang ist schwer: Gleich werdet ihr sehen, dass Poker sehr Einsteiger-freundlich ist. Es gibt im Poker nur drei Spielelemente: Karten, Chips und Personen. Ist das Spiel einmal erlernt, richtet man seine Aufmerksamkeit mehr und mehr auf die handelnden Personen (oder vielmehr ihre Taktiken und Strategien). Bis man sich darüber jedoch Gedanken machen kann, muss man zunächst einmal verstanden haben, wie das Spiel im Wesentlichen abläuft.

Die Karten

Poker wird mit einem französischen 52-Blatt-Kartendeck gespielt. Dieses besteht aus 13 geordneten Werten, die es je-

weils in vier gleichwertigen Versionen gibt. Aufsteigend benannt lauten die Werte: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Dabei steht A für „Ace“ (Ass), K für „King“ (König), Q für „Queen“ (Dame) und J für „Jack“ (Bube).

Eine Pokerhand besteht immer aus dem Zusammenspiel von exakt fünf Karten. Zieht man wahllos fünf aus 52, führt dies zu ca. 2,6 Millionen verschiedenen Händen. Acht bestimmten Gruppen dieser Hände wurden Namen gegeben und sie wurden in eine Ordnung gebracht. Dabei gilt: Je kleiner eine Gruppe ist, desto wertvoller wird jede Hand aus dieser Gruppe im Pokerspiel bewertet. Es gibt folgende immer größer werdende Gruppen:



1. **Straight Flush**
2. **Vierling**
3. **Full House**
4. **Flush**
5. **Straight oder Straße**
6. **Drilling**
7. **Zwei Paare**
8. **Paar**
9. **Hohe Karte**

Eine Hand, die keiner dieser Gruppen zuzuordnen ist, fällt automatisch in die Auffangkategorie "hohe Karte", welcher man auch als Gruppe sehen kann:

Damit sind alle Gruppen benannt und es kann jede beliebige 5er-Kombination genau einer Gruppe zugeordnet werden. Sehen wir uns die Gruppen im Detail an:

Hohe Karte

K-J-9-7-2 ist z.B. eine Hand aus dieser Gruppe. Sie zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass sie kein Kriterium für eine höherwertige Gruppe erfüllt.

Paar

KK-J-9-7 stellt ein Paar dar, genauer ein Paar Könige, noch genauer ein Paar Könige mit den Beikarten in der Reihenfolge J, 9, 7.

Zwei Paare

KK-JJ-9 liegt in der Gruppe „Zwei Paar“ und heißt "Zwei Paare. Könige über Buben mit Beikarte 9"

Drilling

KKK-J-9 benennt man mit „Drilling. Könige. Beikarte Bube, dann 9“

Straße

98765 ist eine Straße bis zur Neun. Achtung, Sonderregel: Das Ass darf zur Bildung von Straßen auch als „1“ genutzt werden. Folglich ist auch 5432A eine Straße, AKQJT sowieso. Letztere ist die größte der insgesamt zehn verschiedenen Straßenmöglichkeiten, vorangehende die kleinste. Eine Straße „um's Eck“ (z.B. QKA23) ist NICHT möglich!

Flush

„Fünf beliebige Werte von einer einzigen Farbe“. Beachte: Erst jetzt fällt der Begriff „Farbe“. Denn Poker ist vor allem ein Spiel der Werte. Die vier gleichberechtigten Versionen eines jeden Wertes nennt man Farben. Es gibt Spades (Pik), Hearts (Herz), Diamonds (Karo) und Clubs (Kreuz).

Full House

KKK-JJ, also die Kombination eines Drillings mit einem Paar, nennt man „Full House“. Könige über Buben.

Vierling

KKKK-J heißt „Vierling“. Könige mit Beikarte Bube.

Straight Flush

„Eine Straße von einer Farbe“ oder auch „ein Flush, der auch eine Straße ist“ – Dabei trägt die höchste dieser Kombinationen einen eigenen Namen: Royal Flush.

Diese unbesiegbare Hand gibt es genau viermal: As-Ks-Qs-Js-Ts, Ah-Kh-Qh-Jh-Th, Ad-Kd-Qd-Jd-Td und Ac-Kc-Qc-Jc-Tc. Dabei stehen s, h, d und c für die englischen Farbbezeichnungen spades, hearts, diamonds und clubs und T steht ebenfalls englisch für Ten, den Wert 10.

Jede Hand aus einer höherwertigen Gruppe schlägt jeden Vertreter einer minderen Gruppe. Es bleibt zu klären, welche Hand im Vergleich von Händen innerhalb einer Gruppe die Nase vorn hat.



Keine Panik, es wird nicht noch komplizierter! Zwei Feststellungen waren bisher besonders wichtig:

1. Wertvoll ist, was selten ist.
2. Poker ist ein Spiel der Werte.

Beim Handvergleich innerhalb einer Gruppe sehen wir zunächst auf den Part, der die Hand besonders selten – sprich wertvoll – macht und vergleichen die Werte dort. Bei Wertgleichstand sehen wir sukzessive weiter bis es eine Entscheidung gibt. Gibt es auch bei Karte 5 noch keine Entscheidung, ist der Sieg zu teilen.

Beispiele: Welche Hand schlägt welche bei gleicher Wertungsstufe

1. **Straight Flush:**

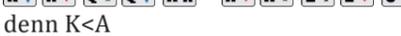
 denn bereits J<K
2. **Vierling:**

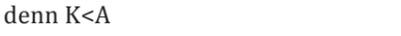
 denn 2<3
3. **Full House:**

 denn K<A
4. **Flush:**

 denn K<A
5. **Straight oder Straße:**

 denn 5<6 (und A ist zwingend "1")
6. **Drilling:**

 denn K<A
7. **Zwei Paare:**

 denn K<A
8. **Paar:**

 denn 6<7
9. **Hohe Karte:**

 denn K<A

Geschafft! In Sachen Karten kennen wir uns nun aus.

Die Chips

Sehen wir uns den Verlauf eines Texas Hold'em Spiels einmal im Groben an, ehe wir im Detail darauf eingehen. Alle Spieler sitzen um einen Tisch. Ein Spieler erbringt den großen Grundeinsatz, den „Big Blind“. Der Spieler unmittelbar rechts von diesem hat den kleinen Grundeinsatz – den „Small Blind“ – zu leisten. Wieder eine Sitzposition weiter rechts liegt der Button. Das ist eine kleine Scheibe, die die Position des Spielers mit den Rechten des Card Dealers für die aktuelle Hand markiert.

Nun erhält jeder Spieler zwei Karten aus dem Kartendeck, welche nur er kennen darf. Dann erfolgt die erste Setzrunde. Im Uhrzeigersinn mit dem Spieler nach dem Big Blind beginnend entscheidet jeder, ob (und wenn ja: wie viel) er in dieses Spiel investieren möchte. Ist eine Einigung zwischen allen Parteien zustande gekommen, ist die Setzrunde zu Ende.

Es werden drei offene Gemeinschaftskarten – der „Flop“ – aus dem restlichen Kartendeck in die Mitte des Tisches gelegt. Nun eröffnet der erste Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button die zweite Setzrunde. Diese endet ebenso wie die erste, wenn sich alle Parteien auf einen gemeinsamen Preis für die aktuelle Hand geeinigt haben. Dabei war und ist zu beachten: Wer einem Gebot nicht nachkommen will, scheidet aus der laufenden Hand aus. Gibt jemand ein Gebot ab, dem niemand nachkommen will, gewinnt der Bietende die Hand unmittelbar.

Wurde nun also auch in der zweiten Setzrunde eine Einigung erzielt, wird eine vierte Gemeinschaftskarte dem Flop hinzugefügt. Diese nennt man „Turn“. Es schließt sich eine dritte Setzrunde analog der vorangegangenen an. Nach Einigung wird ggf. eine fünfte und letzte offene Gemeinschaftskarte gelegt, der sogenannte „River“. Es wird ein letztes Mal Gelegenheit geboten, auf die Hand zu wetten. Erzielen die verbliebenen Parteien auch in dieser vierten und letzten Setzrunde eine Einigung, haben die Gegner die privaten Karten zu zeigen und es wird festgestellt, welche Hand im direkten Vergleich die beste ist. Dabei stehen jedem noch aktiven Spieler sieben Karten zur Verfügung, um seine beste Pokerhand zu formen.

Jeder darf dazu beliebige fünf Karten aus den beiden privaten und den fünf Gemeinschaftskarten verwenden. Die beste Kombination gewinnt und es beginnt die nächste Hand. Dazu zahlt der Spieler unmittelbar links vom Big Blind des eben abgeschlossenen Spiels den großen Grundeinsatz. Auch alle anderen Positionen, insbesondere der Small Blind und der Button rücken um eine Sitzposition nach links, ehe der Spielablauf erneut beginnt.



Keine Panik, wenn an dieser Stelle so manche Frage aufkommt. Hier und jetzt ist erst einmal wichtig zu sehen, dass man mit Karten eigentlich nichts getan hat – man hat sie nur in Empfang genommen, hat dann vielleicht Gefühle wie Freude, Gier oder auch Enttäuschung vernommen und hat entsprechend gehandelt. Die eigentlichen Aktionen aber haben in der Sprache der Chips stattgefunden. Poker spielen heißt Feilschen. In den Setzrunden wird gehandelt und gespielt. Es wird mit Chips entschieden, was passiert. Es werden keine Trümpfe deklariert, es wird keine Karte ausgespielt, es wird nicht zugegeben oder gar gestochen. Poker ist vielmehr ein Spiel der Chips als ein Kartenspiel.

Aber zurück zum Spielablauf: Ein Texas Hold'em Pokerspiel hat also vier Setzrunden. Diese finden nach Verteilung der beiden privaten Karten, nach Erscheinen des Flops, des Turns und schließlich des Rivers statt. Jede Setzrunde beginnt beim ersten aktiven Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button. Dabei wird ein Spieler als aktiv bezeichnet, wenn er seine privaten Karten noch hält.

Ist man an der Reihe, darf und muss man zwischen folgenden Spielzügen wählen: Dem Spelaustieg („Fold“), der passiven Spielfortsetzung („Call“) und der aktiven Spielfortsetzung („Raise“). Dieses Triple „Fold – Call – Raise“ wird auch als „Aussteigen – Mitgehen – Erhöhen“ bezeichnet.

Jeder Spieler reagiert also auf die aktuelle Situation, indem er das laufende Gebot verweigert und aussteigt (foldet) oder das Gebot passiv annimmt, also mitgeht oder bezahlt (callt) oder aber aktiv ein neues Gebot abgibt, indem er erhöht (raist).

Ist dabei das aktuelle Gebot bei Null (es wurde also in der aktuellen Setzrunde noch nichts gesetzt), besteht technisch weiterhin die Möglichkeit, aus den nun bekannten Optionen zu wählen. Doch praktisch hat dieser Sonderfall eigene Bezeichnungen. Von einem Ausstieg ist jetzt gänzlich abzuraten, weil ein Weiterspielen kostenfrei ist! Der Call von Nichts heißt „Check“ und die Erhöhung von Nichts heißt „Bet“. Check wird auch gern mit „schiebe“ oder „weiter“ bezeichnet. Man entscheidet also per Check, ebenfalls nicht zu setzen. Bet schließlich wird auch mit „setzen“ oder „wetten“ bezeichnet.

Das war's eigentlich schon! Der Rest ist Taktik und Strategie. Einen ersten Hinweis darauf wollen wir gleich geben: Passend zu den zwei Spielelementen Karten und Chips gibt es auch jeweils genau eine Art, ein Spiel zu gewinnen: kartentechnisch per bester Hand im Showdown und chiptechnisch per unbezahltem Gebot. Nur die Wahl der aktiven Spielfortsetzung hält beide Wege bereit. Wer passiv spielt, braucht seine Karten unbedingt. Denkt immer darüber nach, wenn ihr eure Entscheidung trifft!

Wie lauten die Kommandos am Pokertisch:			
Wenn in dieser Setzrunde schon vor mir ein Einsatz gesetzt wurde:	Fold (passen)	Call (mitgehen)	Raise (erhöhen)
Wenn in dieser Setzrunde vor mir noch keine Chips gesetzt wurden (Einsatz = 0):	Fold (passen)	Check (schieben)	Bet (setzen)

