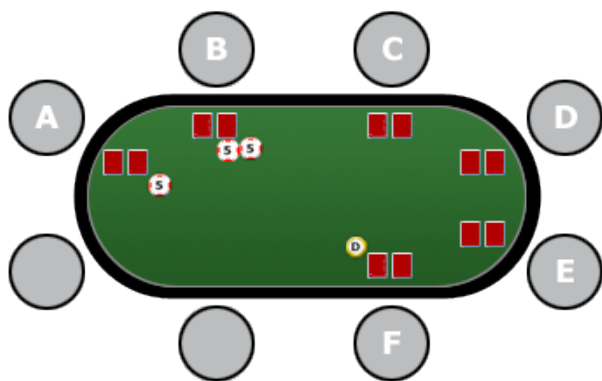


GRUNDLAGEN

Texas Hold'em verwendet Gemeinschaftskarten (Community Cards), also Karten, die in der Tischmitte aufgedeckt liegen und von allen Spielern verwendet werden können. Zusätzlich erhält jeder Spieler zwei Pocket Cards, auch Hole Cards genannt, und kombiniert diese Karten mit den Gemeinschaftskarten, um das beste Blatt aus fünf Karten zusammenzustellen.

Der Spieler, der als Letzter Karten bekommt, ist der „Dealer“ und wird durch den „Dealer-Button“ gekennzeichnet. Am Ende eines Spiels wandert der Button im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter.



SETZEN VON BLINDS

Die meisten Pokervarianten beginnen mit einem Pflichteinsatz. Dieser Einsatz soll gewährleisten, dass das Spiel in Gang kommt. Hold'em wird mit zwei Blinds gespielt, die vor dem Austeilen der Pocket Cards gesetzt werden. Die Blinds werden von den beiden Spielern zur Linken des Dealers bezahlt: der Small Blind vom ersten Spieler, der Big Blind vom zweiten. Der Big Blind entspricht immer dem Mindesteinsatz am Tisch und der Small Blind beträgt die Hälfte davon.

In einer Setzrunde hat jeder Spieler der Reihe nach folgende Möglichkeiten:

Bet	Setzen: Geld in den Pot zahlen
Call	Mitgehen: mit dem Einsatz eines anderen Spielers gleichziehen
Fold	Passen: Karten wegwerfen und damit die Chance verlieren, den Pot zu gewinnen
Check	Checken: nichts setzen und an den nächsten Spieler weitergeben (nur möglich, wenn noch niemand gesetzt hat)
Raise	Erhöhen: den Einsatz eines anderen Spielers erhöhen
Re-raise	Nochmals erhöhen: den Einsatz eines anderen Spielers nochmals erhöhen

ERSTE RUNDE - DER PRE-FLOP, AUSTEILEN DER KARTEN

Nach dem Setzen der Blinds teilt der Dealer im Uhrzeigersinn an jeden Spieler zwei Karten aus. Diese beiden Karten heißen „Hole Cards“ oder „Pocket Cards“.

Danach entscheiden sich die Spieler, ob sie setzen möchten oder nicht. Begonnen wird mit dem Spieler, der auf der Position nach dem Big Blind sitzt. In der

ersten Setzrunde ist Checken nicht erlaubt, nur Setzen, Mitgehen, Erhöhen oder Passen ist möglich. Jeder Spieler muss den gleichen Betrag in den Pot zahlen. Wenn ein Spieler erhöht, müssen die anderen Spieler demnach entweder mitgehen oder abermals erhöhen oder aber passen und aus dem Spiel ausscheiden.

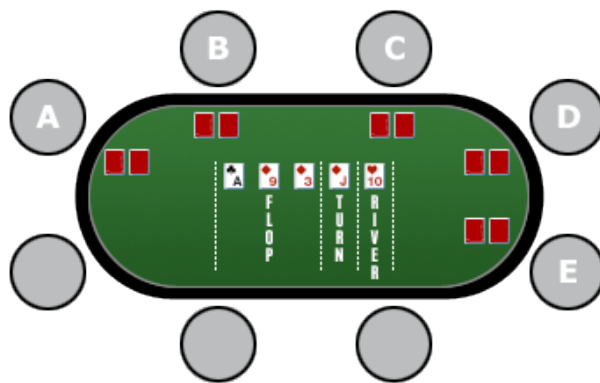
ZWEITE RUNDE - DER FLOP

Der Dealer legt in der Tischmitte drei Karten auf - den Flop. Diese drei Karten sind Gemeinschaftskarten und jeder Spieler kann sie in Kombination mit seinen beiden verdeckten Karten verwenden.

Die noch im Spiel verbliebenen Spieler beginnen nun mit der zweiten Setzrunde. Der erste Spieler zur Linken des Dealers beginnt. Die folgenden Aktionen sind möglich: Checken, Setzen/Erhöhen, Mitgehen oder Passen.

Wiederum müssen alle Spieler denselben Geldbetrag in den Pot zahlen oder passen.

Von nun an gelten dieselben Regeln sowohl für Setzen als auch Erhöhen.



DRITTE RUNDE - DER TURN

Der Dealer legt nun die vierte Gemeinschaftskarte auf den Tisch, sodass allen Spielern nun sechs Karten zur Verfügung stehen. Danach folgt eine weitere Setzrunde.

VIERTE UND LETZTE RUNDE - DER RIVER

Die fünfte und letzte Gemeinschaftskarte wird am Tisch aufgelegt, gefolgt von einer weiteren Setzrunde.

DER SHOWDOWN

Jeder Spieler kann insgesamt fünf der sieben Karten verwenden. Das bedeutet, dass jeder Spieler das bestmögliche Fünf-Karten-Blatt aus seinen beiden Hole Cards und den fünf Gemeinschaftskarten am Tisch bilden kann. Dabei müssen nicht einmal die eigenen Karten verwendet werden. Wenn die beste Kartenkombination die der Gemeinschaftskarten am Tisch ist, können auch diese Karten verwendet werden. Die übrigen Spieler decken nun ihre Karten auf, und der Sieger wird ermittelt. Wenn ein Spieler seine Karten bereits gezeigt hat und Ihr Blatt ist schlechter, so können Sie selbst entscheiden, ob Sie Ihre Karten aufdecken oder nicht.

RANGFOLGE DER BLÄTTER



1. **Royal flush**, das höchste Pokerblatt. Es besteht aus AKDB10 gleicher Farbe. Da alle Farben gleich viel wert sind, zählen auch alle Royal Flushes gleich viel.



2. **Straight flush**, ununterbrochene Folge aus fünf Karten gleicher Farbe, z. B. Herz 76543. Das Ass kann auch den niedrigsten Wert haben, sodass 5432A, das niedrigste Straight Flush, gebildet werden kann.



3. **Poker**, vier gleichwertige Karten und ein „Kicker“, z. B. 44442. Zur Bewertung werden die vier gleichwertigen Karten herangezogen, sodass 44442 besser ist als 3333K.



4. **Full house**, drei gleichwertige Karten und zwei gleiche Karten mit anderer Wertigkeit, z. B. 777BB. Zur Bewertung werden die drei gleichwertigen Karten herangezogen, sodass 44422 besser ist als 333AA.



5. **Flush**, fünf Karten gleicher Farbe, z. B. Herz AB942. Zur Bewertung wird die höchste Karte, dann die nächsthöhere usw. herangezogen, sodass AB942 besser ist als AB876. Die Farbe hat keinen Einfluss auf den Blattwert.



6. **Straße**, ununterbrochene Folge von fünf Karten, z. B. 76543. Das Ass hat entweder den höchsten oder den niedrigsten Wert, es sind also AKDB10 und 5432A möglich. Straßen „um die Ecke“, z. B. 32AKD, sind nicht erlaubt.



7. **Drilling**, three cards of the same rank and two kickers of different ranks, such as KKK84. Ranked by the trips, so that KKK84 beats QQQAK, but QQQAK beats QQQA7.



8. **Zwei Paare**, zwei gleichwertige Karten, zwei gleichwertige Karten mit anderer Wertigkeit und ein anderswertiger Kicker, z. B. KK449. Zur Bewertung wird das höchste Paar, dann das niedrigere Paar und schließlich der Kicker herangezogen, sodass KK449 besser ist als DDBBA, KK22D und KK445.



9. **Ein Paar**, zwei gleichwertige Karten und drei Kicker mit unterschiedlicher Wertigkeit, z. B. AAK53. Zur Bewertung wird das Paar, dann der höchste Kicker usw. herangezogen, sodass AAK53 besser ist als AAK52.



10. **High card**, jedes Blatt, das keine der oben beschriebenen besseren Kombinationen aufweist, z. B. KB542 in verschiedener Farbe. Zur Bewertung wird die beste Karte, dann die zweitbeste Karte usw. herangezogen (wie beim Flush). Die Farbe hat keinen Einfluss auf den Blattwert.

Weder die Kartenfarbe noch die Karten außerhalb der fünf Karten des Pokerblatts können einen möglichen Gleichstand aufheben. Nur die besten fünf Karten in jedem Blatt werden bewertet. Im Fall eines Unentschiedens wird der Pot unter den Gewinnern zu gleichen Teilen aufgeteilt.

CHAT-ABKÜRZUNGEN IM ONLINE-POKER

nh	Nice hand (gutes Blatt)
vnh	Very nice hand (sehr gutes Blatt)
gg	Good going (es läuft gut)
lol	Laughing out loud (laut lachen)
ty	Thank you (danke)
wp	Well played (gut gespielt)

WAHRSCHEINLICHKEITEN

- **Flush (alle Karten in derselben Farbe):** Wenn Sie vier Karten eines Flush haben, beträgt die Chance, beim Turn oder River tatsächlich ein Flush zu erhalten, 35,0 %.
- **Open-ended Straight (offene Straße), z. B. 5678, für die eine 4 oder 9 nötig ist:** Die Chance, beim Turn oder River die Straße zu vervollständigen, liegt bei 31,5 %.
- **Inside Straight, z. B. 4578, bei der Sie eine 6 benötigen:** Die Chance, beim Turn oder River eine Inside Straight zu vervollständigen, beträgt 16,5 %.
- **Drilling:** Die Chance, beim Turn oder River mit einem Paar beim Flop einen Drilling zu machen, beträgt 8,4 %.

WERT DES ANFANGSBLATTS

Ihre beiden Pocket Cards, oder Hole Cards, sind die einzigen Faktoren, die Ihr Blatt von jenem Ihrer Mitspieler unterscheiden. Lernen Sie also, wie man sie spielt. Eine Kombination aus zwei Assen hat eine wesentlich bessere Chance zu gewinnen als etwa eine Kombination aus einer 7 und einer 3. Deshalb: Spielen Sie gute Anfangsblätter und passen Sie bei schlechten. Je nach Ihrer Position im Spiel kann aber eine gute Kartenkombination weniger vorteilhaft sein und umgekehrt. Siehe „POSITIONSSPIEL“ weiter unten.

DIE BESTEN 20 ANFANGSBLÄTTER (das „s“ bedeutet, dass die Karten dieselbe Farbe haben. Karten derselben Farbe sind immer ein Vorteil gegenüber Karten mit unterschiedlicher Farbe.)

1. AA	11. ATs
2. KK	12. KJs
3. QQ	13. AQ
4. JJ	14. 99
5. AKs	15. QJs
6. TT	16. KTs
7. AQs	17. 88
8. AJs	18. QTs
9. AK	19. A9s
10. KQs	20. AJ

POSITIONSSPIEL

Es ist ein enormer Vorteil, in einer Pokerrunde an einer „späten Position“ zu sitzen. In dieser Position sehen Sie die Spielzüge Ihrer Gegner, bevor Sie selbst an der Reihe sind. Gute Spieler verstehen es, die späte Position im Spiel optimal zu nutzen.

PASSEN

Egal in welcher Setzrunde: Wenn Sie nichts in der Hand halten und auch auf kein Blatt spekulieren können, sollten Sie passen - außer natürlich, wenn Sie Lust haben zu bluffen!

Möchten Sie mehr darüber wissen? Auf www.europoker.com/de/poker-school finden Sie jede Menge Tipps, Strategien und Anleitungen zum Pokern!