

Poker
FÜR
DUMMIES®

Richard D. Harroch und Lou Krieger

**Übersetzung aus dem Amerikanischen
von Rainer Gottlieb**



WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA

Auszug aus *Poker für Dummies* (ISBN 3-527-70258-X)

© 2006 WILEY-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA, Weinheim

Original English language edition Copyright © 2005 by Wiley Publishing, Inc.
All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.
This translation published by arrangement with John Wiley and Sons, Inc.

Copyright der englischsprachigen Originalausgabe © 2005 by Wiley Publishing, Inc.
Alle Rechte vorbehalten inklusive des Rechtes auf Reproduktion im Ganzen oder in
Teilen und in jeglicher Form. Diese Übersetzung wird mit Genehmigung von John
Wiley and Sons, Inc. publiziert.

Wiley, the Wiley logo, *Für Dummies*, the Dummies Man logo, and related trademarks
and trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley & Sons, Inc.
and/or its affiliates, in the United States and other countries. Used by permission.

Wiley, die Bezeichnung »Für Dummies«, das Dummies-Mann-Logo und darauf bezo-
gene Gestaltungen sind Marken oder eingetragene Marken von John Wiley & Sons,
Inc., USA, Deutschland und in anderen Ländern.

Das vorliegende Werk wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch übernehmen Autoren
und Verlag für die Richtigkeit von Angaben, Hinweisen und Ratschlägen sowie even-
tuelle Druckfehler keine Haftung.

Printed in Germany

Gedruckt auf säurefreiem Papier

Satz Lieselotte und Conrad Neumann, München
Druck und Bindung M.P. Media-Print Informationstechnologie, Paderborn

WN: 90 43 93

Vorwort

.....

Poker vereint die Reize von Schach, Skat und Roulette. Logisches Denken, die Abwägung von Wahrscheinlichkeiten, die Analyse der Stärken und Schwächen der Gegenspieler und der schnelle Umgang mit neuen Konstellationen sind gefragt. Immer präsent bleiben dabei die Erwartung des Unerwarteten und die Hoffnung und die Furcht, die jede Ungewissheit in sich hat. Erfolg und Misserfolg drücken sich in Werten aus, die nicht abstrakt sind, wie Punkte, Tore oder Körbe, sondern in Geld, und sind so unmittelbar auf das Leben jenseits der Pokertische übertragbar.

Daher bewegt sich Poker in einem Spannungsfeld aus Rationalität, Instinkt, Chuzpe und Psychologie, fordert Verstand und Herz der Spieler und stellt so für jeden eine Herausforderung dar.

In diesem Büchlein erklären wir Ihnen kurz die Grundregeln des Pokerns und zeigen Ihnen, was die Variante Texas Hold'em, die bei den häufigen Fernsehübertragungen gespielt wird, ausmacht.

Unsere Vorschläge stammen aus dem Buch *Poker für Dummies* (ISBN 3-527-70258-X), in dem Sie noch viel mehr Informationen rund um das Thema Poker finden. Dort lernen Sie andere Varianten kennen, sie lernen mehr Tricks und Kniffe zu Texas Hold'em, zu Internet-Poker, zum Bluffen und Sie können auch nachlesen, was

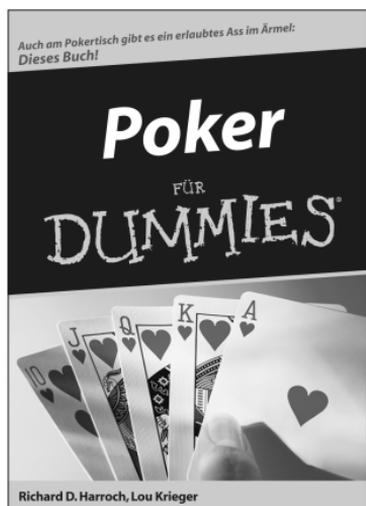
Sie beim Glückspiel in Deutschland beachten müssen,
um nicht mit Vater Staat in Konflikt zu geraten.

Viel Vergnügen bei der Lektüre wünscht Ihnen das
... für *Dummies*-Team,

Friedhelm Linke
Marketing and
Sales Director

Hartmut Gante
Publishing
Director

Esther Neuendorf
Publisher



2006. 303 Seiten. Broschur
ISBN-10: 3-527-70258-X
Preis € 16,95, sFr 27,-

Inhalt

<i>Vorwort</i>	3
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden...	6
Wie es weitergeht.....	6
<i>Poker-Grundlagen</i>	7
Faszination Poker.....	7
Die Grundlagen des Spiels	7
Texas Hold'em	13



Was sind ... für Dummies-Bücher überhaupt?

Was sind ... **für Dummies**-Bücher? Praktische, amüsante und leicht verständliche Bücher, die Menschen im Beruf, zu Hause oder in der Freizeit, wenn schon nicht mit Tat, so doch mit Rat zur Seite stehen.

Wer liest sie? Alle, die sich in ein neues Gebiet einarbeiten und dabei etwas mit klaren und einfachen Erklärungen lesen wollen

Was macht sie einzigartig? ... **für Dummies**-Bücher zeichnen sich aus durch Erklärungen in einfacher Sprache, hilfreiche Symbole, Schummel-Seiten für schnelle Antworten, Cartoons und unkomplizierte Tipps.

Symbole, die in diesem Buch verwendet werden

Einige Abschnitte sind mit Symbolen gekennzeichnet. Hier finden Sie Informationen, die interessant für Sie sein könnten oder Hintergründe erkunden.



Die Bombe bedeutet: Achtung! Hier finden Sie Hinweise auf Verhaltensweisen, die Sie unterlassen sollten, und Informationen, die Sie nicht ignorieren dürfen.

Wie es weitergeht

Worauf warten Sie noch! Schlagen Sie das Büchlein auf, legen Sie eine Johnny Cash-Platte in den CD-Player und dann ran an den Pokertisch!

Poker-Grundlagen

Faszination Poker

Im Salon in Deadwood vor dem Bretttertor liegt Wild Bill Hickcock tot, quietschfidel noch kurz zuvor. Das Pokerblatt, das er im Moment seiner Ermordung in der Hand hielt, heißt noch heute »Dead man's hand«. Poker lebt nicht nur von Legenden, es lebt von Bildern, die es in unserem Kopf entstehen lässt. Aber wissen Sie, wie dieses Spiel, das jetzt immer populärer wird, funktioniert? Welche Blätter gut und welche schlecht sind? Hier geben wir Ihnen eine kleine Anleitung.

Die Grundlagen des Spiels

Es ist nicht schwer, die Grundregeln von Poker zu erlernen. Allerdings kann es ein Leben lang dauern, ein echter Meister zu werden. Sie bekommen Geld, indem Sie den Pot gewinnen. Der Pot ist die Summe der Einsätze, die sich im Laufe einer Partie aus den Einsätzen der Spieler in der Tischmitte ansammelt. Beginnend mit dem Austeilen der Karten, entwickelt sich eine Partie über mehrere Setzrunden bis zum Showdown, dem Aufdecken der Karten. Eine Partie kann auf zwei Arten gewonnen werden:

- ✓ **Sie zeigen zum Schluss des Wettgeschehens** die beste Kartenkombination aller beteiligten Spieler.
- ✓ **Ihre Gegner geben auf** und bringen Ihren letzten Einsatz nicht. In diesem Fall könnten Sie die beste

Hand gehabt haben oder Sie haben geblufft. Egal, die Gegner haben durch ihr Aufgeben keinen Anspruch mehr auf den Pot. Er gehört Ihnen.

Die meisten Spiele erfordern pro Spieler einen *Grundeinsatz* (*ante*) oder so genannte »*blinde Einsätze*« (*blind bets*). Wenn mit Grundeinsätzen gespielt wird, setzt jeder einen bestimmten Betrag, bevor er Karten erhält. Im Falle von *Blinds* müssen einer oder zwei Spieler einen kleinen Betrag setzen, bevor es Karten gibt. Diese Anforderung trifft natürlich nicht immer die gleichen, sondern rotiert im Uhrzeigersinn bei jeder Partie um eine Position weiter. Damit ist jeder Spieler gleichermaßen finanziell an den *Blinds* beteiligt.

Nachdem eine Runde Karten verteilt ist, haben die Spieler nacheinander die Option zu *schieben* (*check*), zu *setzen* (*bet*), *auszusteigen* (*fold*), *vorherige Einsätze zu bringen* (*call*) oder zu *erhöhen* (*raise*). Wann immer ein Spieler keinen Anspruch mehr auf den Pot erhebt, kann er seine Karten ablegen, sobald er an der Reihe ist. Wer ausgestiegen ist, muss kein Geld mehr in den Pot legen. Wenn ein Spieler gesetzt oder erhöht hat und niemand den Einsatz ausgleicht, gehört ihm der Pot. Er muss seine Karten nicht aufdecken. Wenn zum Schluss zwei oder mehr Spieler aktiv sind, werden die Karten aufgedeckt, und die beste Hand gewinnt den Pot.

Das Ziel des Spiels

Das Ziel ist, Geld zu gewinnen, indem man zum Ende einer Partie den Pot mit den gemeinsamen Einsätzen der Spieler gewinnt. Der Spieler setzt in der Hoffnung, die beste Hand (Kartenkombination) zu haben. Oder er setzt, um den Eindruck zu erwecken, die beste Hand zu haben, und so seine Gegner zur Aufgabe zu zwingen.

Ein gesparter Einsatz ist genau so wichtig wie gewonnenes Geld. Deshalb muss man in der Lage sein, eine Hand wegzwerfen, die offenbar geschlagen ist. Das ist genau so wichtig, wie zu wissen, wann man setzen muss. In den meisten Pokervarianten gewinnt die beste Kombination aus fünf Karten. Je seltener eine Kombination nach der Statistik auftritt, desto besser wird sie eingestuft.



Allein – so einfach ist es nicht. Zumindest in Deutschland gilt Poker strafrechtlich als Glücksspiel und fällt damit in den Bereich des § 284 des Strafgesetzbuches. Dort heißt es: »Wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Glücksspiel veranstaltet oder hält oder die Einrichtungen hierzu bereitstellt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.«

Anzahl der Spieler

Zwischen zwei und zehn Personen können – abhängig von der Spielvariante – an einer Partie teilnehmen. Casinotische werden mit bis zu acht Spielern bei Stud und bis zu zehn Spielern bei Texas Hold'em besetzt.

Die Karten

Fast alle Versionen des Poker benötigen ein Standard-Kartenspiel mit 52 Karten.

Royal Flush, Straight Flush

Ein *Royal Flush* ist einfach ein *Straight Flush* bis zum As. Es ist die beste denkbare Kombination im Poker. Es gibt

»All in« gehen

Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Chips hat, um eine vorige Wette auszugleichen, ist er nicht aus dem Spiel. Er geht »all in«, das heißt er spielt mit seinem Restkapital nur um den Teil des Pots, der damit ausgeglichen ist. Die anderen Spieler können weiter setzen. Aus den Zusatzwetten wird ein sogenannter Nebenpot (*side pot*) gebildet, auf den der »all in-Spieler« keinen Anspruch mehr hat.

Beim Showdown wird zunächst der Gewinner des Nebenpots ermittelt, dann bestimmt man den Gewinner des Hauptpots. Zwischen zwei Spielen kann jeder Spieler Chips nachkaufen.

nur vier davon, A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠; A♥; K♥, Q♥, J♥, 10♥; A♦, K♦, Q♦, J♦, 10♦; A♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣.

Ein *Straight Flush* besteht aus einer Fünfer-Kartensequenz in der gleichen Farbe, z.B. 9♣, 8♣, 7♣, 6♣, 5♣.

Ein *Straight Flush* bis zur Zehn schlägt einen *Straight Flush* bis zur Sieben.

Vier Gleiche, Vierling, Poker

Ein *Vierling*, häufig im deutschen Sprachgebrauch auch *Poker* genannt, enthält die vier Karten eines Wertes plus einer weiteren fünften Karte, die ohne Bedeutung ist, z.B. J♠, J♥, J♦, J♣, 5♣. Je höher der Wert, desto besser der Vierling. Vier Könige schlagen vier Buben.

Full House

Drei Karten eines Wertes kombiniert mit einem beliebigen *Paar* bilden ein *Full House*. Der Wert eines *Full*

House wird ausschließlich durch die Dreierkombination, den *Drilling* bestimmt. Eine Hand wie 9♠, 9♥, 9♦, 5♦, 5♣ bezeichnet man als »Neuner-Full mit Fünfen«.

Flush

Ein *Flush* besteht aus fünf beliebigen Karten einer Farbe ohne spezielle Reihenfolge. Wären die Karten in einer Sequenz, hätten wir den deutlich besseren *Straight Flush* vor uns. Haben zwei oder mehrere Spieler einen Flush, so wird der Wert durch die höchste Karte der

Kombination bestimmt. Bei Gleichstand zählt die jeweils zweithöchste Karte usw. Der Flush A♥, Q♥, J♥, 6♥, 5♥ schlägt A♣, Q♣, J♣, 4♣, 3♣.



Straße, Straight

Fünf Karten in lückenloser Reihenfolge mit unterschiedlichen Farben bilden die *Straße* oder den *Straight*. Bei mehr als einer Straße gewinnt diejenige mit der höheren Karte (Straße bis Bube schlägt Straße bis 7).

Abbildung 1a: Poker-Kartenkombinationen mit absteigendem Wert

Drei Gleiche, Drilling, Three of a Kind (Trips, Set)

Drei Karten eines Wertes mit zwei weiteren Karten ohne Bedeutung für diese Hand bilden den *Drilling*. Natürlich schlagen drei Damen drei Zehner.

Zwei Paare, Two Pairs

Zwei Karten eines Wertes und zwei Karten eines anderen bilden zusammen mit einer weiteren Karte *Zwei Paare*. Das höhere Paar bestimmt den Wert der Kombination. Halten zwei Spieler das gleiche höhere Paar, entscheidet das niedrigere Paar. Sind auch die gleich, entscheidet die Beikarte. Sind auch die Beikarten gleichwertig, wird der Pot geteilt



Abbildung 1b: Poker-Kartenkombinationen mit absteigendem Wert

Sind auch die Beikarten gleichwertig, wird der Pot geteilt

Ein Paar, One Pair

Ganz einfach: *Ein Paar* wird gebildet aus zwei Karten eines Wertes mit drei Beikarten. Halten zwei Spieler das gleiche Paar, entscheiden die Beikarten analog zu *Zwei Paar*.

Kein Paar, No Pair, High Card

Kein Paar liegt vor, wenn die fünf Karten keine der beschriebenen Kombinati-

onen bilden. Wenn kein Spieler ein Paar hat, kommt es auf die Höhe der Einzelkarten an. Wenn z.B. Harald A-Q-9-6-3 hat und Alfons A-J-10-3-2, dann bekommt Harald den Pot.

Texas Hold'em

Jeder Spieler erhält reihum im Uhrzeigersinn zwei verdeckte Karten, und die erste Wettrunde steht an. In dieser ersten Wettrunde können die Spieler entweder den blinden Einsatz bringen oder sie müssen aussteigen. Die meisten Casinos erlauben ein Gebot und drei oder vier Erhöhungen pro Wettrunde. Ausnahme: Bei nur noch zwei aktiven Spielern gibt es keine Beschränkung.

Wenn die erste Wettrunde abgeschlossen ist, legt der Geber den *Flop* in die Mitte des Tisches. Das sind die ersten drei Gemeinschaftskarten. Dem schließt sich die zweite Wettrunde an, beginnend mit dem ersten Spieler links vom Kartengeber. Jetzt und in den folgenden Wettunden können die Spieler auch schieben, wenn vor ihnen niemand gesetzt hat. Hat es keine Wette gegeben, kann der Spieler schieben oder bieten. Hat jemand gesetzt, können nachfolgende Spieler entweder aussteigen, den Einsatz bringen, erhöhen oder nochmals erhöhen.

Nach Abschluss der zweiten Wettrunde wird die vierte Gemeinschaftskarte, der *Turn*, in der Tischmitte neben dem Flop ausgelegt. Es folgt die dritte Wettrunde. Dann wird die fünfte Gemeinschaftskarte, der *River*, ausgelegt, und es folgt die vierte und letzte Bietrunde. Die beste Fünf-Karten-Kombination aus den Handkarten eines Spielers und den Gemeinschaftskarten gewinnt. Dabei kann ein Spieler beide, nur eine oder keine seiner

Handkarten benutzen. Im letzten Fall sagt man: »Er spielt das Board«.

Das ist alles. Texas Hold'em ist schnell und einfach zu erlernen. Trotzdem birgt dieses vermeintlich einfache Spiel sehr viel Eleganz und Kultiviertheit. Vermutlich ist es deswegen in der ganzen Welt die populärste Form von Poker.

Vollständiges Inhaltverzeichnis von

Poker für Dummies

Teil I: So wird gespielt

Kapitel 1: Grundlagen des Poker

Kapitel 2: Grundlegende strategische Betrachtungen

Kapitel 3: Seven-Card Stud

Kapitel 4: Texas Hold'em

Kapitel 5: Seven-Card Stud Eight-or-better, High-Low Split (Seven Stud/8)

Kapitel 6: Omaha

Kapitel 7: Poker zu Hause

Teil II: Strategie für Fortgeschrittene

Kapitel 8: Bluffen

Kapitel 9: Kapitalmanagement und Ergebnisdokumentation

Teil III: Computer, Casinos und Kartenklubs

Kapitel 10: Poker-Turniere

Kapitel 11: Casino Stud Poker

Kapitel 12: World Series of Poker

Kapitel 13: Der Computer: Ihr schneller Weg zum meisterhaften Spiel

Kapitel 14: Internet-Poker

Teil IV: Mehr Poker-Spaß

Kapitel 15: Was sich hinter den Sprüchen, Ausdrücken und Mythen verbirgt

Kapitel 16: Mehr über Poker lernen

Teil V: Der Top-Ten-Teil

Kapitel 17: Zehn Methoden, den Gegner zu lesen

Kapitel 18: Zehn Poker-Legenden

Kapitel 19: Zehn Schlüssel zum Erfolg

Kapitel 20: (Fast) zehn beachtenswerte Punkte bevor man Profi wird

Kapitel 21: Zehn Wege, um sofort Ihr Poker zu verbessern

Kapitel 22: Zehn Poker-Lektionen für das wirkliche Leben

Ach da war ja noch was ... der Bluff

Definition: *Mit einem schwachen Blatt stark zu setzen in der Hoffnung, dass (einer oder mehrere) Gegner aus dem Spiel aussteigen.*

Ohne die Möglichkeit des Bluffens wäre Poker eine langweilige Angelegenheit. Es würde gewettet, die beste Hand würde gewinnen und den Pot einziehen. Punkt, aus, fertig.

Ein Gegner, der hin und wieder blufft, ist ein besserer Spieler als derjenige, der entweder viel zu oft oder so gut wie gar nicht blufft. Die besseren Spieler halten ihre Gegner ständig in einem Gefühl der Unsicherheit, ob sie nun bluffen oder nicht. Wer derart zum Raten gezwungen wird, muss zwangsläufig manchmal daneben liegen. Das ist nun mal so.