

ONLINE GELD VERDIENEN MIT POKER

21
geheime
Tipps und
Tricks



MARTIN SCHIEFER



Alle Ratschläge und Hinweise in diesem Buch wurden vom Autor sorgfältig erwogen und geprüft. Eine Garantie kann dennoch nicht übernommen werden. Eine Haftung des Autors für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist daher ausgeschlossen.

Copyright © 2020 by

Mainmars OÜ, Püdisoo küla, Männimäe
74626 Kuusalu vald, Estland

Titel: Online Geld verdienen mit Poker

Autor: Martin Schiefer (3. Auflage 2020)

Covergestaltung Front/Buchrücken: Claudia Sperl - labelschmiede.com,

Titelbild: © Depositphotos.com

Covergestaltung Buchrückseite: Martin Schiefer,

Bildnachweis: © Freepik, Autorenfoto: privat

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung des Werkes oder Teilen daraus, sind vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren), auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz- Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften. Trotz sorgfältigen Lektorats können sich Fehler einschleichen. Autor und Verlag sind deshalb dankbar für diesbezügliche Hinweise. Jegliche Haftung ist ausgeschlossen, alle Rechte bleiben vorbehalten.

Online Geld verdienen mit Poker

21 geheime Tipps und Tricks

Martin Schiefer

Über das Buch

In diesem Buch geht es nicht darum, wie du der beste Pokerspieler wirst, sondern wie du es schaffst, mit Poker Geld zu verdienen. Erwarte bitte keine Wunder. Mit Poker wirst du nicht über Nacht reich und kannst dich auch nicht zur Ruhe setzen. Pokern bedeutet Arbeit, aber ich zeige dir, wie diese Arbeit enormen Spaß machen kann.

Zu Beginn solltest du Pokern als Hobby betrachten und dich in Ruhe damit beschäftigen. Setze dich nicht unter Druck und erwarte nicht, dass du sofort alles umsetzen kannst, was du hier liest.

Der Sinn dieses Buches ist, dir das Wichtigste für einen erfolgreichen Start mit auf den Weg zu geben. Zum Thema Pokerstrategie gibt es bereits unzählige andere Bücher, die oft nach einer Weile schon nicht mehr aktuell sind. Mir geht es um das „Drumherum“, um Tipps, die relevant bleiben, auch wenn sich die Trends in der Pokerwelt ändern. Darum, dir die Zeit zu sparen, ziellos Informationen über Poker zu sammeln, die sich als unwichtig oder gar falsch herausstellen könnten, und dich nur Zeit und Geld kosten.

Es geht vor allen Dingen darum, dir ein Fundament aufzubauen, einen Grundstein für deine Pokerkarriere zu legen. Du fragst dich nun vielleicht, warum ich mir die ganze Arbeit antue? Weil ich ganz genau weiß, wie schwer es ist, diesen Weg allein zu gehen. Die ersten vier Jahre trat ich auf der Stelle und nichts wollte klappen. Ich hätte beinahe meine Motivation verloren und alles hingeschmissen, was schade gewesen wäre, denn man sieht immer erst am Ende, wohin einen die Reise geführt hat.

Ich möchte, dass du keine langen Umwege nehmen musst, um ans Ziel zu gelangen. Meine Vision ist es, dir den Einstieg zum Pokern leichter zu machen, dir zu helfen, das Spiel lieben zu lernen und sein enormes Potenzial zu sehen.

Für deinen optimalen Start habe ich dieses Buch so konzipiert, dass es als Set zu verstehen ist: Auf der einen Seite steht das Buch, auf der anderen Seite bekommst du durch den Kauf gleichzeitig

auch kostenlos Zugriff auf den Mitgliederbereich meiner Pokerschule, wo du ergänzendes Material zum Inhalt dieses Buches findest (wie z. B. zusätzliche Trainings- und Erklärungsvideos, die Tabellen aus dem Buch sowie weiteres Material zum Herunterladen und Ausdrucken). Melde dich am besten gleich an, um den maximalen Nutzen aus diesem Buch zu ziehen!

www.klick-poker.net/dein-bonus

Dein

Martin "IamAcoach" Schiefer

Über den Autor

Martin Schiefer, geb. 1990 in Meran, Italien, ist professioneller Pokerspieler und Pokercoach. Nach einer Ausbildung zum Landwirt und Tätigkeit als Servierfachkraft führte ihn 2011 ein Artikel in der Zeitung zu Poker: Pius Heinz hatte als bislang einziger Deutscher die Poker-Weltmeisterschaft gewonnen und Millionen verdient. Fasziniert von dieser Geschichte begann er selbst zu pokern und versuchte es vier Jahre lang auf eigene Faust – das gezielte Training mit einem Coach brachte dann den Durchbruch: 2015 machte er den Schritt in die finanzielle Unabhängigkeit als hauptberuflicher Pokerspieler.

Heute ist er vor allem als Coach tätig und gibt in seiner Pokerschule („Klick-Poker“) sein Wissen an alle weiter, die ebenfalls profitabel Poker spielen wollen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Los geht's: Warum Online-Poker? Deine wichtigsten Vorteile als Online-Pokerspieler.....	4
Kapitel 1 Kleine Poker-Historie.....	5
Kapitel 2 Deine Vorteile beim Online-Poker	7
Zugänglichkeit.....	7
Kostenfaktor.....	8
Auswahl.....	8
Mehrere Tische.....	8
Bequem und zwanglos	9
Turniere.....	9
Kapitel 3 Die Poker-Spielregeln.....	10
Runde 1 - Preflop.....	10
Runde 2 - Flop.....	11
Runde 3 - Turn.....	11
Runde 4 - River und Showdown	11
Teil 1 Wichtiges Wissen als Online-Pokerspieler	13
Kapitel 4 Von guten und schlechten Spielern	14
Kapitel 5 Die richtige Tischauswahl	16
Die <i>Calling Station</i>	18
Der Maniac.....	19
Der "Möchtegern"	20
TAG (<i>Tight Aggressive</i>) und LAG (<i>Loose Aggressive</i>)	21
NIT/ROCK.....	22
Kapitel 6 Halte dich vom Glücksspiel fern	24

Kapitel 7 Keine Angst vor Spielsucht.....	27
Kapitel 8 Steuerfrei pokern	29
Teil 2 Deine Werkzeuge als Online-Pokerspieler.....	31
Kapitel 9 Die Qual der Wahl.....	32
Pokervarianten	32
Spielvarianten	33
Kapitel 10 Kein Spiel ohne Starthand-Tabelle.....	36
Optimale Starthände zum Eröffnen.....	45
Eine Erhöhung vor dir	46
Eine Erhöhung und ein <i>Caller</i> vor dir.....	47
Zwei Erhöhungen vor dir	47
Standard-Setzgrößen.....	50
Kapitel 11 Spiele niemals planlos.....	53
<i>Value Hands</i>	55
<i>Bluff Hands</i>	56
<i>Medium Hands</i>	58
Wertlose Hände	60
Schätze deinen Gegner richtig ein	63
Die richtige Setzgröße	67
Kapitel 12 Minimales Startkapital.....	71
Kapitel 13 So vergrößerst du dein Einkommen.....	73
Kapitel 14 Wähle deinen Pokeranbieter.....	76
Für Anfänger	77
Für Fortgeschrittene.....	77
Optimiere deine Einstellungen.....	78
Kapitel 15 Von Bots und Solvern.....	80

Solver	80
Multitable-Software	81
Tracking-Tool	82
Teil 3 Dein Weg zum professionellen Pokerspieler	85
Kapitel 16 Wie du besser wirst.....	86
Kapitel 17 Die drei Pokertugenden	88
Kapitel 18 Ziele setzen mit der 4-W-Methode	90
Kapitel 19 Denk an deine Gesundheit	92
Schone deine Augen.....	92
Achte auf deine Hände	92
Denk an deinen Rücken	93
Kapitel 20 Lerne Poker zu verstehen.....	94
Kapitel 21 Pokermathe 2.0.....	97
Outs	98
Odds.....	99
Pot Odds.....	99
Eine moderne Anpassung für <i>No-Limit Hold'em</i>	101
Der IOM (<i>Implied-Odds-Multiplikator</i>).....	102
Die wichtigsten IOM-Multiplikatoren:	105
<i>Autoprofit Spots</i>	106
Kapitel 22 Glück, Pech und die Varianz.....	110
Kapitel 23 Bleib locker.....	114
Kapitel 24 Fehlerfreies Poker	117
Ein Crashkurs in GTO-Prinzipien	119
Kapitel 25 Noch ein bisschen mehr?.....	127
Mehr wissen.....	127
Mehr verdienen	127

Mehr pokern.....	128
Mehr Gleichgesinnte.....	128
Mehr Herausforderungen	128
Bonuskapitel: Abstecher ins Casino	129
Zu guter Letzt	131
Glossar	132
Das Kartenjäger-Manifest	
21 Tipps für Kartenjäger.....	
Nachtrag: Was ich mir wünsche.....	

*Dieses Buch widme ich all denen mit außergewöhnlichen Zielen.
Glaube an Dich, lass Dir nichts einreden, sei mutig und halte
durch. Es lohnt sich!*

Vorwort

Poker: Vor einem Jahr noch wären mir bei diesem Wort dunkle, verrauchte Hinterzimmer, finstere Mienen, Risiko und sinnlose Spielsucht in den Sinn gekommen. Oder vielleicht Gangster im Chicago der 1920er Jahre. Bestenfalls schräge Typen und Sonnenbrillen, *sehr viele Sonnenbrillen*.

Wenn mir jemand prophezeit hätte, Poker würde mein Leben verändern – ich hätte ihn ohne Zweifel für verrückt erklärt. Durch Zufall bin ich 2018 dann jedoch auf *Online-Poker* gestoßen, ein ganz eigenes Universum, und mein Interesse war geweckt. Poker war also *Können*, nicht nur Glücksspiel mit perfektionierter Mimik-Kontrolle? Gemütlich zuhause vor dem Rechner sitzen, Musik hören, spielen und dabei viel Geld verdienen, das klang zu gut, um wahr zu sein – *das* musste ich mir genauer ansehen!

Es fehlte nur noch der Plan, wie vorzugehen war, und es folgten Stunden der Recherche, in denen ich mich von Forum zu Forum und Pokerseite zu Pokerseite hangelte, verschiedene Coaching-Programme und Youtube-Kanäle durchforstete, immer auf der Suche nach noch mehr Informationen, bis ich schließlich komplett verwirrt war und gar nicht mehr wusste, was ich nun zuerst in Angriff nehmen sollte – wie der sprichwörtliche Tausendfüßler, der über seine eigenen Beinchen stolperte, weil er einfach zu viele Optionen hatte.

Glücklicherweise stolperte ich dabei aber nicht ins Leere, sondern stattdessen direkt über Martins Videokurs (den Vorgänger dieses Buches)! Von da an gab es kein Zurück mehr: Ich war Feuer und Flamme, einmal für die Idee, von Poker leben zu können, und andererseits wegen Martins Talent, die Dinge zu erklären, nach Wichtigkeit zu ordnen und in die richtige Perspektive zu rücken, wegen seiner Begeisterung für Poker, seiner Erfahrung, seinem Ehrgeiz.

Ich war sehr angetan von seinem Plan, effektiv und schnell zum Ziel zu kommen, statt jahrelang Bücher über Pokertheorie

wälzen zu müssen – ich wusste, ich war angekommen, ich hatte den richtigen Coach gefunden!

Vor allem Martins persönlicher Weg zum professionellen Pokerspieler beeindruckt mich: Etwas zu sehen und sich einfach zu sagen „*Das kann ich auch!*“, den Entschluss zu fassen, und dann zielstrebig daran zu arbeiten, bis alle Träume sich verwirklicht haben. Seine Hartnäckigkeit, immer wieder aufzustehen, als es nicht klappen wollte, und weiterzumachen, bis er am Ziel war, inspiriert mich enorm und ich habe den größten Respekt vor ihm, als Pokerspieler wie als Mensch.

Als Coach hilft Martin jetzt uns Pokerschülern mit der gleichen Hartnäckigkeit und Geduld, *unsere* Träume zu verwirklichen: Er weiß bei jedem Problem sofort Rat, lässt uns an seinen Erfahrungen und seinem Wissen teilhaben – *und* er ist einfach ein begnadeter Lehrer: Er schafft es immer wieder mühelos, mit seinen Erklärungsvideos die Knoten in meinem Hirn zu lösen und den Tausendfüßler wieder auf die Beine zu stellen!

Dieses Buch ist nun das Wissen aus dem Kurs, der mein Leben verändert hat, überarbeitet und ergänzt: Das kondensierte Wissen eines Profis, der weiß, wovon er spricht, der alle Fallstricke für Pokieranfänger in- und auswendig kennt und dessen eigener Erfolg beweist, dass er Recht hat.

Achtung: Dieses Buch ist erst der Anfang, die „Einstiegsdroge“, was Online-Poker, aber auch Martins Erklärungstalent betrifft. Man will sofort mehr wissen, wird neugierig auf seine Strategie, in der so viel Herzblut und Arbeit steckt, und auf seine Trainingsvideos. Ich bereue es keine Sekunde, mich auf Poker eingelassen zu haben und bin heilfroh, dass ich Martin als Coach gefunden habe – einen besseren kann man sich nicht wünschen.

Inzwischen ist Poker aus meinem Leben nicht mehr wegzudenken, ich liebe Poker über alles und ich werde nicht aufgeben, bis ich die beste Pokerspielerin bin, die ich sein kann – genau wie Martin es vorgemacht hat.

Und das Beste daran: Ich sitze dabei gemütlich zuhause vor meinem Rechner, ohne Sonnenbrille, ohne Rauch und ohne Gangsterbosse und grinse jedes Mal wie ein Honigkuchenpferd, wenn ich in meiner Hand die heißgeliebten Asse sehe – das ist *mein* „Pokerface“.

Aber begonnen hat alles mit dem Wissen aus diesem Buch ...

Lisa, Pokerschülerin von Martin Schiefer

Los geht's:
Warum Online-Poker?
Deine wichtigsten Vorteile
als Online-Pokerspieler

Kapitel 1

Kleine Poker-Historie

„Das Leben ist wie ein Kartenspiel. Die Karten, die dir zugeteilt werden, sind vorbestimmt – doch wie du damit spielst, ist freier Wille.“ - Jawaharlal Nehru

Es gibt viele Theorien, wo das Pokerspiel seinen Ursprung hat. Die Meinungen der Experten gehen hier ziemlich weit auseinander. Am wahrscheinlichsten ist jedoch die Annahme, dass Poker eine Kombination aus verschiedenen Spielen ist.

Vermutlich bilden das französische Spiel „*Poque*“ und das deutsche Kartenspiel „*Poch*“ die Grundlage für Poker.

Durch französische Siedler wurde das Spiel nach New Orleans in die Vereinigten Staaten gebracht. Damals wurde mit vier Spielern und 20 Karten gespielt – ein beliebter Zeitvertreib in den Casinos der Mississippi-Dampfschiffe.

Mitte des 19. Jahrhunderts breitete sich das Spiel über die gesamten USA aus und man beschloss, die Spielregeln zu vereinheitlichen. Nun benutzte man 52 Karten, um das Pokern mehreren Spielern zugleich zu ermöglichen, und führte auch den *Flush* und die *Straße* ein.

Den ersten Aufschwung erlebte Poker in den 1970er Jahren durch die Pokerturnier-Serie *World Series of Poker (WSOP)*, die auch schon damals einmal jährlich über einen Zeitraum von einem Monat in Las Vegas ausgetragen wurde.

Bekannter und beliebter wurden die Hold'em Varianten des Pokers jedoch erst in den späten 1990er Jahren, als die Casinos das Spiel bevorzugt anboten.

Den großen Boom erlebte Poker nach dem Gewinn des Amateurspielers Chris Moneymaker bei der WSOP 2003. Die Teilnehmerzahlen des Turniers verzehnfachten sich im Laufe der nächsten drei Jahre.

Auch im deutschen Fernsehen wurden immer mehr Pokersendungen und Turniere übertragen und haben wohl einen großen Anteil daran, dass Poker heutzutage „salonfähig“ geworden ist. Sie steigerten den Bekanntheitsgrad, die Beliebtheit und Akzeptanz des Pokerspiels in der Bevölkerung enorm und Poker konnte seinen schlechten Ruf als Glücksspiel und Spiel der Kartenhaie und Falschspieler endgültig ablegen.

Kapitel 2

Deine Vorteile beim Online-Poker

„Ich glaube an Poker so, wie ich an den amerikanischen Traum glaube. Poker ist gut für dich. Es bereichert den Geist, schärft den Intellekt, heilt die Seele, und – gut gespielt, füllt es auch noch die Geldbörse.“ - Lou Krieger

Durch den Imagewandel zum Positiven und die Verbreitung im Fernsehen hat Poker auch die virtuelle Welt schnell erobert. Anfang 2007 spielten bereits eine Viertelmillion Deutsche regelmäßig vom heimischen Computer aus Online-Poker gegen andere Spieler.

Zugänglichkeit

Der erste Vorteil ergibt sich bereits daraus, dass keine langen Autofahrten zu einem Casino unternommen werden müssen. Abendgarderobe ist nicht nötig, und auch das Warten auf einen freien Tisch, nur um festzustellen, dass an dem einzigen laufenden Pokertisch kein Geld zu verdienen ist und daraufhin frustriert die Heimreise anzutreten, erübrigt sich.

All dies kannst du dir mit Online-Poker ersparen, denn egal wo du dich auf der Welt befindest oder wie spät es ist, du brauchst lediglich einen Internetanschluss und kannst loslegen. Die Auswahl an Spielen und Tischen ist riesig und du kannst dir in Ruhe den für dich besten Tisch aussuchen. Durch die weltweite Vernetzung der Online-Casinos wirst du zu jeder Tages- und Nachtzeit Spieler finden, gegen die du antreten kannst.

Kostenfaktor

Der Besuch in einem Casino ist mit einigen Kosten verbunden. Gerade, wenn man an bestimmten Turnieren teilnehmen möchte, sind Fahrtkosten nicht zu vernachlässigen; dazu kommen Tischgebühren, Trinkgeld für den Dealer und Kosten für Getränke.

Beim Online-Poker sind die Tischgebühren erheblich niedriger als im realen Casino und die Funktion des Dealers wird von der Poker-Software übernommen, was einem das Trinkgeld erspart.

Auch sind die Regeln einfacher zu erlernen als im Casino, da hier zum Beispiel die Software angibt, wer als nächstes setzen muss.

Auswahl

Für viele Pokeranfänger ist die riesige Auswahl an Limits (Stufen der Mindesteinsätze) wohl ein großer Anreiz. Während man im Casino oftmals gezwungen ist, 100€ einzusetzen, ist Dank der Mikro-Limits beim Internet-Pokern der Einstieg ins Pokerspiel einfacher und günstiger. Hier kannst du dich an einen 0,01€/0,02€-Tisch setzen und mit 80 Cent das Spiel in Ruhe kennenlernen.

Mehrere Tische

Durch das höhere Tempo und die Möglichkeit, an mehreren Tischen gleichzeitig zu pokern, kann man online bei weitem mehr Spielrunden in der gleichen Zeit spielen. Damit erhält ein professioneller Pokerspieler die Chance, seine Gewinnrate pro Stunde zu verbessern und auch ein Anfänger kann schnell Spielerfahrung sammeln.

Bequem und zwanglos

Für viele wird wohl der Vorteil klar auf der Hand liegen, dass man für Online-Poker nicht das Haus verlassen muss. Bequeme Kleidung, egal ob Jogginghose oder Shorts, ist möglich, und du sparst jede Menge Zeit, weil du direkt an deinen PC gehen und loslegen kannst.

Das wohl Genialste und Wichtigste beim Online-Poker ist jedoch der unkomplizierte Spaß am Spiel.

Turniere

Die Onlinewelt des Pokers bietet jedoch nicht nur Chancen im World Wide Web, sondern auch die Möglichkeit, sich durch Online-Turniere für echte Turniere zu qualifizieren.

2003 qualifizierte sich Chris Moneymaker auf diese Weise für das „*Main Event*“ der WSOP, das er auch gewann. Der Sieger 2004, Greg „Fossilman“ Raymer, machte es ihm nach und qualifizierte sich online für das Event.

Kapitel 3

Die Poker-Spielregeln

„Poker mag eine Unterart der psychologischen Kriegsführung sein, eine Kunstform, oder aber eine Art zu leben – aber es ist gleichzeitig auch einfach nur ein Spiel, bei dem Geld schlicht und ergreifend als Mittel gebraucht wird, den Punktestand anzuzeigen.“ - Anthony Holden

Die Regeln beim Texas Hold'em Poker sind relativ einfach und schnell erklärt. Zwei bis zehn Spieler sitzen an einem Tisch. Um zu gewinnen, muss nun ein Spieler alle seine Gegner zum Aufgeben bringen oder die beste Fünf-Karten-Kombination, bestehend aus den zwei eigenen Startkarten und den fünf Gemeinschaftskarten, zusammenstellen. Die Karten eines Spielers werden hierbei als seine „Hand“ bezeichnet.

Runde 1 - Preflop

Vor Beginn eines Spiels wird der Dealer ermittelt, indem jeder Spieler eine Karte zieht. Derjenige mit der höchsten Karte beginnt als Kartengeber. Der erste Spieler links neben dem Dealer setzt nun den *Small Blind* (kleinen Zwangseinsatz), der nächste neben ihm den *Big Blind* (großen Zwangseinsatz). Der Big Blind beträgt dabei das Doppelte des Small Blinds.

Jetzt werden die Karten vom Dealer im Uhrzeigersinn verteilt, bis jeder Spieler zwei verdeckte Karten hat (*Hole Cards*).

Nun ist der Nachbar des Big Blinds an der Reihe. Er hat mehrere Möglichkeiten:

- *Fold*: Das Blatt aufgeben und die beiden Karten in die Mitte schieben, ohne einen Einsatz zu machen.
- *Call*: Mitgehen. Es wird hier der gleiche Betrag wie der Big Blind gesetzt.
- *Raise*: Der Big-Blind-Betrag wird mindestens um das Doppelte erhöht.

Danach bringen alle anderen Spieler der Reihenfolge nach ihre Einsätze oder geben auf.

Runde 2 - Flop

Nun verteilt der Dealer den *Flop*. Er besteht aus drei Karten vom oberen Kartendeck, die offen in die Mitte des Tisches gelegt werden. Die zweite Setzrunde beginnt bei dem ersten noch aktiven Spieler neben dem Dealer. Alle anderen, die aufgegeben haben, werden nicht mehr berücksichtigt.

Dieser Spieler hat nun die Möglichkeit zu „*checken*“, d.h. zu „schieben“ und an den nächsten Spieler abzugeben oder einen Einsatz (*Bet*) zu bringen. Anschließend folgen die weiteren Spieler, die nach einer *Bet* auch einen *Fold*, *Call* oder *Raise* spielen können.

Runde 3 - Turn

Hat nun jeder seine Einsätze am Flop gebracht, wird die vierte Karte, der *Turn*, aufgedeckt. Das Spiel läuft hier genauso ab wie bereits am Flop.

Runde 4 - River und Showdown

Haben am Turn alle ihre Einsätze gemacht, wird die fünfte und letzte Karte, der *River*, aufgedeckt. Alle verbliebenen Spieler bringen nun ein letztes Mal ihre Einsätze in derselben Weise wie bereits am Flop und am Turn. Am Ende jedoch muss jeder noch

aktive Spieler der Reihenfolge nach seine zwei verdeckten Karten aufdecken. Der Spieler mit der höchsten Fünf-Karten-Kombination gewinnt den Pot. Der Pot besteht dabei aus allen Einsätzen, die sich durch die Setzrunden angesammelt haben. Die Spielrunde ist somit beendet und der Small Blind übernimmt nun die Aufgabe des Dealers und startet die nächste Runde.

Im Mitgliederbereich findest du ergänzende Video-Erklärungen zu Spielregeln und Handstärken und eine Handstärketabelle zum Download. Den Zugangslink findest du am Anfang („Über das Buch“) und am Ende des Buches („Zu guter Letzt“).

Teil I

Wichtiges Wissen als Online-Pokerspieler

Kapitel 4

Von guten und schlechten Spielern

*„Zeig mir einen guten Verlierer und ich zeige dir:
Einen Verlierer.“ - Stu Ungar*

Das *Cash Game* („Geld-Spiel“) ist die normale Art des Pokerspiels, bei der man jederzeit einsteigen oder den Tisch wieder verlassen kann. Der größte Vorteil liegt hier, im Gegensatz zum Turnierpoker, darin, dass du dir die Tische aussuchen kannst, an denen du spielen möchtest. Nur bei dieser Variante hast du dazu die Möglichkeit.

Warum ist es so wichtig, sich den Tisch selbst auszuwählen?

Ganz einfach, weil du dadurch auswählen kannst, gegen welche Spieler du spielst. Um Geld zu verdienen, musst du gegen schlechte Spieler antreten. Es müssen dabei nicht alle Spieler am Tisch schlechter sein als du, es genügen bereits ein bis zwei schlechte Mitspieler, aber je mehr schlechte Spieler am Tisch sitzen, umso einfacher ist es für dich, Geld zu verdienen.

Du musst dabei nicht einmal ein guter Pokerspieler sein. Du musst lediglich Tische aussuchen, an denen du besser bist als andere.

Ich erkläre es dir anhand eines Beispiels:

Wenn du der sechstbeste Spieler weltweit bist und an einem Tisch mit den fünf besten Spielern sitzt, wirst du verlieren, obwohl du eigentlich ein sehr guter Spieler bist. Warum? Weil du an diesem Tisch der schlechteste Spieler von allen bist.

Nehmen wir nun an, du wärst der sechstschlechteste Spieler auf der Welt. Dann würdest du normalerweise ziemlich schnell dein Geld verlieren, weil du einfach im Vergleich mit den anderen extrem schlecht bist. Oder?

Nein! Stell dir vor, du sitzt mit den fünf schlechtesten Spielern der Welt am Tisch. Was wäre dann? Du bist automatisch der beste Spieler, da die anderen noch schlechter sind als du. Du hast also hier die größte Chance zu gewinnen. Deshalb ist es so wichtig, sich den richtigen Tisch auszusuchen. Du musst nicht gut Poker spielen können, das ist nicht das A und O. Du musst lediglich gegen noch schlechtere Spieler antreten, als du selbst bist.

Ich bin kein Genie, das sage ich offen und ehrlich. Ich bin bei weitem nicht der beste Pokerspieler, aber ich verdiene mehr Geld als andere Spieler, die viel besser sind als ich. Warum? Weil ich mich an den Grundsatz halte, mir die schlechtesten Tische herauszusuchen.

Allgemein lautet die Theorie: Je höher die Limits, also die Einsätze, sind, desto schwieriger wird es, dort Geld zu verdienen, da es hier einfach erfahrenere und bessere Spieler gibt und man auch selbst besser sein muss, um mithalten zu können und Geld zu verdienen. Doch das stimmt so nicht! Es ist nicht ausschlaggebend, wie hoch dein Limit ist, sondern wie gut und wie erfahren die Spieler an deinem Tisch sind.

Beispiel: Bei „No Limit 25“, also 10-25 Cent Zwangseinsatz, ist es oft schwierig, Geld zu verdienen, da hier viele Tische voll besetzt mit relativ guten Spielern sind. Findest du aber einen Tisch mit zwei schlechten Spielern auf einem höheren Limit, so kannst du hier viel einfacher Gewinn machen. Durch den höheren Zwangseinsatz sogar mehr in kürzerer Zeit.

Kapitel 5

Die richtige Tischauswahl

„Die Sache ist die: Wenn du nach der ersten halben Stunde am Tisch noch nicht sagen kannst, wer der Idiot in der Runde ist, dann bist du selbst der Idiot.“

Mike McDurmont (Matt Damon) in „Rounders“

Lerne, die richtigen Tische auszuwählen.

Um einen guten Tisch zu finden, an dem schlechte Spieler sitzen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Beginnen wir mit den allgemeinen Methoden, mit denen wir zunächst feststellen können, ob ein Spieler nicht weiß, wie man gutes Poker spielt – was aber nicht zwingend bedeutet, dass wir auch viel Geld an ihm verdienen werden:

- Man erkennt einen unwissenden Spieler daran, dass er nicht mit dem maximalen Geldbetrag am Tisch pokert. Wir nennen das „nicht *full stacked*“ zu sein, und dies wird allgemein als schlechtes Spiel angesehen, denn die „*Big Stack*“-Strategie ist die meistverbreitete unter erfolgreichen Spielern.
- Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler keine Ahnung von Poker hat, ist groß, wenn der Spieler mit seiner Starthand nicht erhöht, sondern nur den Zwangseinsatz bezahlt, was auch als *Limp In* bezeichnet wird. Der Spieler zahlt also nur den Mindesteinsatz, anstatt zu erhöhen.
- Anhand der Höhe des Betrages, der gesetzt wird (*Bet Size*), können wir ebenfalls bestimmen, ob ein Mitspieler Ahnung hat oder nicht, da man als solider Spieler bei der Wahl der passenden Setzgröße nur einen begrenzten Spielraum hat.

- Wenn wir in einem Pokerraum oft spielen und uns ein Spieler nicht bekannt vorkommt, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass er ein Anfänger ist.
- Einen guten Spieler erkennt man daran, dass er an mehreren Tischen gleichzeitig spielt. Das können zwei, vier, acht oder sogar eine noch größere Anzahl sein.
- Viele gute Pokerspieler starten einen neuen Tisch und setzen sich als Erster. Du kannst also davon ausgehen, dass der zweite Spieler, der an dieser Runde teilnimmt, ein Anfänger ist, der es nicht besser weiß. Wir haben ja bereits in Kapitel 4 gelernt, dass wir uns den Tisch aussuchen sollen, an dem schlechte Spieler sitzen, statt uns zu guten Spielern zu setzen.

Für die folgende Methoden bedarf es schon einiger Erfahrung:

- In den späteren Setzrunden (*Flop*, *Turn*, *River*) wird es schwieriger, einen schlechten Spieler ausfindig zu machen, da hier verschiedene Spielweisen zum Gewinn führen können. Am besten achtet man hier darauf, wie der Spieler sein verfügbares Geld einteilt. Er sollte immer genügend Druck mit einem ausreichend hohen Einsatz (*Bet*) ausüben können. Genau hier werden oft große Fehler begangen.
- Wir können sehen, welche verdeckten Karten unser Gegner gespielt hat, wenn er am Ende der Spielrunde seine Karten aufdeckt.

Für die letzte Methode ist es allerdings notwendig zu wissen, welche Hände profitabel sind und welche nicht – deshalb rate ich Anfängern lieber zur nächsten Methode, die darin besteht, eine bestimmte Art von legaler Hilfssoftware (ein sogenanntes „Tracking-Tool“) während des Online-Pokerns mitlaufen zu lassen. Diese Software zeigt uns eine bestimmte Zahl an, die man VPIP (*voluntarily put \$ in pot*) nennt. Sie gibt an, wie oft der Spieler freiwillig Geld in den *Pot* legt. Die Zwangseinsätze

(*Blinds*) zählen wir nicht dazu, da sie nicht freiwillig sind. Je höher also dieser Wert ist, desto mehr Hände spielt dieser Spieler.

Zusammenfassend können wir also sagen, dass ein Spieler mit einem hohen VPIP zu viele Hände spielt, unter denen automatisch viele schlechte Startkarten dabei sind, mit denen er Geld verliert.

Berücksichtigen wir nun noch einen zweiten Wert, bekommen wir ziemlich schnell einen guten Überblick über seinen Spielstil vor dem Flop. Dieser Wert nennt sich PFR (*preflop raise*) und misst genau wie der VPIP, wie oft ein Spieler freiwillig Geld in den Pot gelegt hat, mit dem Unterschied, dass beim PFR-Wert nur Erhöhungen zählen, während beim VPIP sowohl Erhöhungen *als auch* Calls gewertet werden.

Mithilfe dieser beiden Werte können wir uns nun also einen guten Eindruck verschaffen, wie viele Hände ein Spieler insgesamt spielt und wie viele davon mit einer Erhöhung. Die Differenz dieser beiden Werte zeigt uns, wie oft er sich für eine passive Spielweise entscheidet und nur *callt*, statt zu erhöhen. Dadurch ist es uns möglich, unsere Gegner in verschiedene Kategorien von Spielertypen zu unterteilen und jene Spieler ausfindig zu machen, die am meisten Geld verlieren:

Die *Calling Station*

Dieser Spielertyp zeichnet sich dadurch aus, dass es ihm sehr schwerfällt, Hände aufzugeben. Statt zu erhöhen, bleibt er in den allermeisten Fällen passiv und geht nur mit (= *callt*). Diese Spielweise führt dazu, dass er dir mit seinen im Durchschnitt zu schwachen Händen sein Geld überlassen wird.

Erkennungsmerkmale einer *Calling Station*:

- VPIP: mindestens 35%
- PFR: maximal 15%

- z.B. VPIP: 42, PFR: 12

Wie du dein Spiel an diesen Spielertyp anpassen kannst:

- Er *callt*: Der Standardspielzug der *Calling Station*. Geht sie nur mit, zeugt dies von Schwäche und deine Hände gewinnen im Vergleich dazu an Wert. Du kannst daher auch mit schwächeren Händen als normal erhöhen oder auch mitgehen.
- Er erhöht: Sollte eine *Calling Station* sich entscheiden zu erhöhen, solltest du Vorsicht walten lassen, da sie dies normalerweise nur mit ihren stärksten Händen tun wird. Wirf in diesem Fall mehr Hände weg.

Gelegenheit: Sitzt dieser Spieler im *Small Blind* oder im *Big Blind*, bietet sich die perfekte Gelegenheit, mehr Hände als normal zu erhöhen. Du bekommst die Chance, *postflop* gegen einen schwachen Spieler zu spielen, der darüber hinaus vor dir an der Reihe ist.

Möglichkeit Geld zu verdienen: sehr gut (5/5) ★ ★ ★ ★ ★

Der Maniac

Der Maniac zeichnet sich – wie der Name schon vermuten lässt – durch eine „wahnsinnige“ Spielweise am Pokertisch aus: Auch er spielt zu viele Hände, im Gegensatz zur *Calling Station* tut er dies jedoch auf eine äußerst aggressive Art und Weise.

Erkennungsmerkmale eines Maniacs:

- VPIP mindestens 35%
- PFR mindestens 30%
- z.B. VPIP: 51, PFR: 43

Wie du dein Spiel an diesen Spielertyp anpassen kannst:

- Er erhöht: Da er dies mit viel zu vielen Händen tun wird, zeugt dieser Spielzug bei einem Maniac nicht von besonderer Stärke und verlangt auch nicht nach Respekt – du kannst auch mit etwas schwächeren Händen als normal erhöhen oder auch mitgehen.
- Er geht nur mit (= *callt*): Deutet bei einem aggressiven Spieler wie ihm auf Schwäche hin. Auch hier kannst du mit etwas schwächeren Händen als normal erhöhen oder auch mitgehen.

Gelegenheit: Mit deinen starken Händen und Händen, mit denen du *postflop* ein gutes Paar machen kannst, hast du hier die Chance, mehr Gewinn als normal einzufahren.

Möglichkeit Geld zu verdienen: sehr gut (5/5) ★ ★ ★ ★ ★

Der “Möchtegern”

Der “Möchtegern” befindet sich auf einem guten Weg, hat aber eine fehlerhafte Preflop-Strategie, die ihn ständig Geld verlieren lässt.

Erkennungsmerkmale eines „Möchtegerns“:

- VPIP und PFR liegen mindestens 10 Punkte auseinander
- VPIP < 35%
- PFR < 25%
- z.B. VPIP: 28, PFR: 15

Wie du dein Spiel an diesen Spielertyp anpassen kannst:

- Er erhöht: Er zeigt Stärke. Er spielt hier meist wie ein guter Spieler, daher spielen wir unsere normale Strategie.
- Er geht mit: Er zeigt Schwäche. Deine Hände gewinnen etwas an Wert und du kannst mit einigen schwächeren Händen als normal erhöhen.

Gelegenheit: Da dieser Spieler *preflop* offensichtlich nicht genau weiß, was er tut, können wir davon ausgehen, dass er auch *postflop* einige Fehler machen wird, die du ausnutzen kannst.

Möglichkeit Geld zu verdienen: mäßig (3/5) ★ ★ ★ ☆ ☆

TAG (*Tight Aggressive*) und LAG (*Loose Aggressive*)

Diese Art von Spielern haben eine solide Preflop-Strategie, an die sie sich halten: Sie spielen nicht zu viele Hände (der eine zwar mehr als der andere – aber in Summe nicht zu viele) und wenn sie dies tun, dann wählen sie sehr oft Erhöhungen.

Erkennungsmerkmale eines TAG oder LAG:

- VPIP: 20-35
- PFR: 15-30
- VPIP und PFR liegen sehr eng beisammen, normalerweise nur 1-6 Punkte auseinander
- z.B. VPIP: 23, PFR: 19

Gegen diese Gegner wollen wir einfach unser Standardspiel spielen. Von ihnen gewinnen wir so gut wie kein Geld, daher ist es entscheidend, dass du dich auf die anderen Spielertypen konzentrierst und die Tische aussuchst, an denen möglichst wenige TAGs oder LAGs sitzen.

Gelegenheit: Achte darauf, welche besonderen Spielzüge sie speziell gegen *dich* machen, so findest du unter Umständen Stellen in deinem Spiel, die dein Gegner bei dir als Fehler identifiziert hat und nun versucht, gegen dich zu verwenden.

Möglichkeit Geld zu verdienen: sehr schlecht (1/5) ★ ☆ ☆ ☆ ☆

NIT/ROCK

Ein *NIT*- oder *Rock*-Spieler spielt nur die besten Hände – was dazu führt, dass er weniger Hände spielt, als profitabel spielbar wären. Bluffs gehören in den seltensten Fällen zu seinem Repertoire.

Erkennungsmerkmale dieses Spielertyps:

- VPIP: < 19
- PFR: < 19
- z.B. VPIP: 15, PFR: 13

Wie du dein Spiel an diesen Spielertyp anpassen kannst:

- Er erhöht: Aggressivität von diesem Spielertyp bedeutet extreme Stärke, da er dieses Verhalten fast immer nur dann an den Tag legt, wenn er sehr starke Hände hat. Wir werfen daher mehr Hände weg!
- Er geht mit: Auch dieser Spielzug bedeutet bei diesem Gegner Stärke, deine Hände verlieren daher an Wert und wir werfen etwas mehr Hände weg.

Gelegenheit: Wenn dieser Spieler im *Small Blind* oder *Big Blind* sitzt, ist es eine gute Gelegenheit mehr Hände als normal zu erhöhen, da er öfter als andere Spielertypen aufgeben wird und

du öfter als normalerweise die *Blinds* gewinnst. Viel Spaß beim *Blinds* stehen!

Möglichkeit Geld zu verdienen: schlecht (2/5) ★ ★ ☆ ☆ ☆

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass dir die Hilfssoftware genauer und meist auch schneller ermöglicht, die Gegner und somit auch die Tische zu finden, an denen am meisten zu verdienen ist. Denn: An einem Tisch mit ausschließlich guten Spielern verlieren im Durchschnitt *alle*, da das Geld immer nur zwischen ihnen hin- und herwechselt und gleichzeitig von jedem *Pot*, der gespielt wird, jedes Mal ein Teil an den Pokerraum geht.

Bitte beachte dabei allerdings immer, dass bei einem Spieler, der *preflop* eine bestimmte Tendenz aufweist, diese nicht automatisch auch *postflop* genau so ausgeprägt sein muss. Es gibt keine Garantie dafür, dass Spieler, die vor dem Flop sehr viel erhöhen, auch *postflop* weiterhin aggressiv spielen werden – oder dass ein Spieler, der *preflop* solide zu spielen scheint, dies auch *postflop* beherrscht. Also: Bestimme die Fehler, die ein Spieler macht, immer separat für Preflop- und Postflopsituationen, damit du den maximalen Nutzen daraus ziehen kannst. Mehr Infos zur Hilfssoftware findest du dann im Kapitel 15.

Kapitel 6

Halte dich vom Glücksspiel fern

„Es gibt einen sehr einfachen Weg, das Casino mit einem kleinen Vermögen zu verlassen: Geh mit einem großen hinein!“

Jack Yelton

Ein Casino ist ein Unternehmen und wie jedes andere erfolgreiche Unternehmen will es an seinen Kunden verdienen. Beim Poker erhält das Casino einen Anteil am Pot, der Gesamtsumme, die gewonnen wurde (ca. 5% „*Rake*“-Abgabe beim Cash Game). Bei Turnieren gibt es meist eine fixe Eintrittsgebühr. Im Vergleich zu anderen Glücksspielen verdient ein Casino hier wirklich wenig.

Beim Poker verhält es sich so: Der schlechte Spieler verliert sein Geld an einen anderen Pokerspieler und das Casino erhält lediglich einen kleinen Prozentsatz. Den größten Gewinn macht hier der gute Spieler, nicht der Pokerraum.

Für ein Casino sind also Spiele wie Roulette, Blackjack und Slots die wichtigste Einnahmequelle. Warum? Weil du hier gegen das Casino spielst und nicht gegen einen anderen Mitspieler. Das bedeutet am Ende: All deine Verluste gehen direkt an die Spielbank.

Je länger du zum Beispiel Roulette spielst, desto mehr Geld wirst du verlieren, denn kein Casino bietet Spiele an, bei denen du auf lange Sicht gewinnen wirst. Deine Verluste gehen so zu 100% ans Casino.

Wieviel Geld du rein rechnerisch verlieren wirst, muss das Casino angeben, z. B. in Form des „*Return to Player*“-Wertes (*RTP*). Dieser Wert gibt an, wieviel du von deinem gesetzten Geld auf

lange Sicht gesehen im Durchschnitt wieder zurückbekommst. Wenn du nur ein einziges Mal 100€ beim Roulette einsetzt, ist dieser Wert nur schwierig zu verstehen: Du wirst entweder alles verlieren oder Gewinn machen. Sobald du aber 1.000.000 Roulette-Runden gespielt hast, stimmt der Return-to-Player-Wert mit deinen effektiven Verlusten ziemlich genau überein. Er gibt dir Auskunft über deine Gewinnwahrscheinlichkeit bezogen auf Millionen von Spielrunden, was bedeutet: Du hast zwar auf kurze Sicht zusätzlich zum Risiko des Totalverlustes auch die Chance auf einen Gewinn, je länger du allerdings spielst, umso mehr wird sich die für jedes Spiel im Voraus festgelegte negative Gewinnwahrscheinlichkeit herauskristallisieren: Auf Dauer Verlust zu machen ist unausweichlich.

Die Erwartungen vieler Spieler sind hierbei aber nicht selten alles andere als realistisch und orientieren sich an den traumhaften Erfolgsgeschichten von Millionengewinnen, mit denen die Casinos werben. Dabei wird oft angenommen, dass, je länger gespielt wird, umso größer auch die Chance auf einen Gewinn sein muss – in der Realität verhält es sich jedoch genau andersherum. Führt man sich dagegen immer wieder den durchschnittlich zu erwartenden Verlust in Form des RTP-Wertes vor Augen, verlieren Casinospiele sofort ihren Reiz.

Ich erkläre dir das anschaulicher an einem Beispiel:

Die Spielbank gibt dir folgende Zahlen: Bei einem Einsatz von 137€ bekommst du in 32% der Fälle 222€ ausgezahlt und hast zusätzlich noch die Gewinnchance auf den Jackpot in Höhe von 100.000€. Klingt verlockend, oder? Nur versteht man hier nicht, ob dies im Durchschnitt nun Verlust oder Gewinn bedeutet.

Wenn sie dir ganz genau sagen würden, wieviel du im Schnitt pro Spielrunde verlierst, würdest du nie wieder am Blackjack-Tisch sitzen oder dein Geld bei Roulette oder Slots zum Fenster rauswerfen:

Bei einem Return-to-Player-Wert von 50% bekommst du auf lange Sicht gesehen die Hälfte deines Geldes wieder, das du eingesetzt hast. Zum Beispiel: 100€ Einsatz $\times$ 50% ergibt 50€.

Selbstverständlich ist das Casino nicht dumm und würde dir eine derart schlechte Return-to-Player-Rate nicht anbieten, da du vermutlich dein Geld bereits an einem Abend verspielt hättest und garantiert nicht wiederkämost.

Sie locken dich daher mit Werten um die 95% - 99%, bei denen du dein Geld langsamer verlierst – so wirst du mal gewinnen und mal verlieren, aber am Ende hat hier nur das Casino verdient.

Für eine Spielbank ist es also viel lukrativer, dich vom Pokertisch wegzulocken und mit blinkenden Werbebannern auf unfassbare Gewinne aufmerksam zu machen.

Hier gebe ich dir einmal die Return-to-Player-Werte der populärsten Casinospiele:

- Europäisches Roulette: 97,3%
- Amerikanisches Roulette: 94,74%
- Normales Blackjack: (wenn du perfekt spielst) meist 99,4% - 99,67%
- Blackjack, Extra-Wette Perfect Pairs: 95,82%
- Blackjack, Extra-Wette 21+3: 95,38%
- Slots/Einarmige Banditen: 85,88% - 99% (meist 95-97%)

Kapitel 7

Keine Angst vor Spielsucht

„Beim professionellen Poker geht es genau so wenig darum, sein Geld zu verspielen, wie es beim Alpinklettern darum geht, sich in Gefahr zu bringen.“ - Al Alvarez

Professionell gespielt ist Poker kein Glücksspiel, sondern ein Strategiespiel auf der Basis von Wahrscheinlichkeitsberechnungen, vergleichbar mit einem Sport, für den man trainiert, oder einem Handwerk, das man erlernen kann. Betrachtet man Poker auf diese Weise, ist das Suchtpotential ohnehin sehr gering – hältst du dich zudem an die hier vorgestellte Strategie, ist die Gefahr einer Spielsucht praktisch ausgeschlossen.

Unser Ziel ist es, erfolgreich Geld mit Poker zu verdienen, entweder als tatsächlicher Job und tägliche Arbeit oder aber als einträgliches Hobby, um abends oder am Wochenende etwas Geld zu verdienen und dabei Spaß zu haben. Wichtig ist: Die Pokerräume werden dich geradezu überschütten mit Angeboten für den Casinobereich, gezielt platziert auf deinem Weg zum Pokertisch oder auch am Pokertisch selbst, denn sie möchten viel lieber sehen, wie du deine Pokergewinne bei Slots, Blackjack oder Roulette verspielst, als sie dir am Ende noch auszahlen zu müssen. Mach dir diese Tatsache immer wieder bewusst, meide den Casinobereich konsequent und konzentriere dich stattdessen voll und ganz auf Poker.

Wenn du wie ich einmal Vollzeit vom Pokern leben willst, dann solltest du zielstrebig sein, gut planen können und vor allem ein gutes Selbstmanagement und Durchhaltevermögen besitzen. Jeder Unternehmer muss diese Eigenschaften besitzen, um erfolgreich zu sein. Wenn du also professioneller Pokerspieler werden willst, solltest du dich als Unternehmer sehen. Deine Pokerzeit ist

reine Arbeitszeit, mit der du dein Geld verdienst wie jeder andere Selbständige auch.

Warum ist Sucht nun ein so großes Thema? Die meisten haben bereits Angst vor der Sucht, bevor sie überhaupt angefangen haben zu spielen. Auch hält dich genau diese Angst davon ab, rational zu denken und überlegt zu handeln. Ein Pokerspieler sollte jedoch strategisch denken und das kann er nicht, wenn er mit der Angst im Rücken am Tisch sitzt.

Die Gefahr der Sucht liegt jedoch nicht im eigentlichen Pokerspiel. Ein schlechter Spieler, der ohne Plan handelt und keine Strategie verfolgt, wird schnell merken, dass er bei diesem Spiel keine Chance hat und es normalerweise aufgeben. Versucht er jetzt aber stattdessen seinen Verlusten hinterherzujagen, weil es doch „irgendwann einmal klappen *muss*“, beginnt das Problem. Eine zusätzliche Gefahr ist auch, dass er nun empfänglicher wird für die bereits erwähnten Verlockungen aus dem Casinobereich, wie beispielsweise die Aussicht auf den Millionenjackpot, der schon beim nächsten Dreh am einarmigen Banditen auf ihn warten könnte. Auch hier liegt die Schuld nicht beim Pokerspiel selbst, aber diese Beispiele machen deutlich, wie wichtig Disziplin für einen Pokerspieler ist.

Selbstverständlich kann es passieren, dass du doch einmal vom Weg abkommst und Hilfe brauchst. Dann schäme dich nicht dafür und suche dir Unterstützung. Du findest im Internet viele kostenlose Angebote: Du brauchst lediglich unter dem Stichwort „Spielsucht“ zu suchen und wirst fündig. Auch findest du in deiner Stadt entsprechende Anlaufstellen und Organisationen. Scheue dich also nicht aus Angst, diese Hilfe anzunehmen.

Grundsätzlich kann ich sagen, dass ich persönlich noch keinen Pokerspieler kennengelernt habe, der spielsüchtig geworden wäre, obwohl er sich an die Regeln für ein erfolgreiches Poker-Business gehalten hatte. Natürlich spielt hier auch immer die jeweilige Persönlichkeit und Fähigkeit zur Selbstkontrolle eine Rolle.

Kapitel 8

Steuerfrei pokern

„Poker wirkt nur deshalb wie Glücksspiel, weil die Sprache des Spiels Geld ist.“ – Alfred Alvarez

Um es gleich vorwegzunehmen: Gesetzliche Grundlagen ändern sich ständig. Dieses Kapitel ist keine Rechtsberatung und erhebt auch nicht Anspruch auf Aktualität. Alle Angaben sind außerdem ohne Gewähr. Für tiefergehende Informationen solltest du dich daher an einen Fachmann wenden, der sich mit der aktuellen rechtlichen Lage in deinem Land auskennt.

Sobald man das Wort „Steuern“ hört, könnte man sofort mit den Augen rollen: Ein Thema, das nicht unbeliebter und negativer besetzt sein könnte. Aber die gute Nachricht zuerst: In den meisten Ländern, in denen Poker als Glücksspiel angesehen wird, fällt absolut keine Steuer an! Gehandhabt wird dies zum Beispiel in Italien, Großbritannien, Österreich und Malta so: Gewinne müssen hier nicht versteuert werden.

In etwas abgeänderter Form gilt dies auch in den Niederlanden, Schweden, Finnland und Dänemark. Hier kannst du immer noch steuerfrei bei Pokernbietern mit einer EU-Lizenz spielen.

In Deutschland ist die Lage nicht so eindeutig. Fakt ist, dass Poker seit 2012 nicht mehr als reines Glücksspiel angesehen wird und es ab einem bestimmten Ausmaß unter eine gewerbliche Tätigkeit fallen kann.

Ab wann genau das auf dich zutrifft, solltest du einen Fachmann fragen. Denn wie immer gilt: Alles kann sich ändern und was ich heute sage, ist morgen schon nicht mehr aktuell. Eine gewerbliche Tätigkeit liegt aber ohnehin nur vor, wenn alle folgenden Punkte erfüllt werden:

- du eine dauerhafte Tätigkeit ausübst – hierbei zählt nicht die Anzahl der Stunden sondern vielmehr, ob du regelmäßig an europäischen oder internationalen Turnieren teilnimmst;
- du eine dauerhafte Gewinnerzielung beabsichtigst, also für dich der Fokus auf dem Geldverdienen liegt und nicht auf dem Spielen selbst – vor allem dieser Punkt ist schwer nachzuprüfen;
- du dich am wirtschaftlichen Verkehr beteiligst – nach derzeitiger Rechtslage bietest du deine Fähigkeiten als Dienstleistung an, sobald du professionell an Turnieren teilnimmst.

Du siehst also schon, dass es in Deutschland nicht wirklich einfach ist, eine klare Aussage zur Steuerpflicht beim Thema Poker zu bekommen und somit ziemlich viel Auslegungsspielraum in dieser Grauzone bleibt. Ab einem bestimmten Zeitpunkt kann es sich daher lohnen, über eine Verlegung des Wohnortes nachzudenken. Mit Online-Poker kannst du ja von überall aus arbeiten und dir so ein Land auswählen, in dem du steuerliche Vorteile genießt!

Teil 2

Deine Werkzeuge als Online-Pokerspieler

Kapitel 9

Die Qual der Wahl

„Omaha: Ein Spiel, von einem Sadisten erfunden und von Masochisten gespielt.“ - Shane Smith

Pokervarianten

Das größte Problem der meisten Pokervarianten ist, dass sie nicht populär genug sind und somit auch nur wenig schlechte Spieler anziehen. Du hast ja bereits gelernt, dass wir genau diese schlechten Spieler brauchen, um mit Poker Geld zu verdienen. Daher ist es wichtig, die richtige Pokervariante auszuwählen. Ich erkläre dir kurz die wichtigsten Varianten und deren Vor- und Nachteile:

Omaha

Im Unterschied zu Texas Hold'em muss jeder Spieler zwei seiner insgesamt vier Karten benutzen, wodurch auch keine sinnvollen Hilfstabellen möglich sind. Ein weiteres Problem der vier Startkarten ist, dass man die eigene Stärke nicht so leicht bestimmen kann. Diese Variante ist also für Anfänger sehr schwierig zu spielen und deshalb sind hier auch deutlich weniger schlechte Spieler zu finden. Im Gegensatz zu anderen Varianten ist hier zusätzlich der Zufallsfaktor sehr hoch. Somit sind lange Verluststrecken keine Seltenheit.

Limit Hold'em

Vor allem für Spieler, die aus Spaß spielen wollen, ist Limit Hold'em einfach zu langweilig, da man hier immer nur kleine und im Voraus bestimmte Beträge setzen darf. Das ist auch einer der Gründe, warum diese Variante kaum noch gespielt wird.

No-Limit Hold'em

No-Limit Hold'em ist die populärste und einfachste Pokervariante. Es ist actionreich, leicht zu lernen und für Anfänger und Hobbyspieler geeignet. Hier kann man so viel setzen, wie man will, und wir finden extrem viele schlechte Spieler vor. Nachdem Chris Moneymaker den Poker-Boom 2003 ausgelöst hatte, hat sich No-Limit Texas Hold'em zur mit Abstand beliebtesten Pokervariante entwickelt. Ein großer Vorteil ist hier außerdem die Möglichkeit, Hilfstabellen zum Bestimmen profitabler Starthände zu nutzen.

Andere

Es gibt noch viele weitere Pokervarianten und Neuererscheinungen, die kommen und gehen. All diese weiteren Varianten sind jedoch bisher nicht sehr populär und ziehen daher wenig schlechte Spieler an.

Spielvarianten

Nachdem wir uns nun für eine Pokervariante entschieden haben, müssen wir uns noch eine Spielvariante aussuchen. Ich stelle dir hier die vier wichtigsten und bekanntesten Varianten vor:

Turnier

Das Turnier ist wohl die bekannteste Spielvariante. Hier tauscht du eine Eintrittsgebühr gegen Chips, mit denen du so lange spielst, bist du entweder keine mehr hast oder als Sieger aus dem Turnier hervorgehst. Turniere dauern mitunter über acht Stunden oder sogar Tage. Somit bist du sehr zeitgebunden. Auch kannst du dir hier keinen Tisch selbst aussuchen. Der Glücksfaktor ist hier riesig und somit brauchst du ein dementsprechend großes Startkapital.

Sit & Go

Bei dieser Variante handelt es sich um eine spezielle Art von Turnier, allerdings startest du hier nicht zu einer bestimmten Zeit, sondern sobald eine bestimmte Anzahl an Spielern am Tisch sitzt. Der Glücksfaktor ist ähnlich hoch wie beim Turnier, daher muss auch ein entsprechend hohes Startkapital eingeplant werden.

Spin & Go

Spin & Go ist im Grunde das Gleiche wie Sit & Go, mit dem Unterschied, dass du meist lediglich um einen mickrigen Preispool spielst und nur sehr selten die Chance auf einen großen Jackpot hast. Durch den hohen Glücksfaktor sind diese Spiele sehr emotional und es fällt schwer, hier einen klaren und kühlen Kopf zu bewahren. Ein weiterer Nachteil ist, dass durch die schwankende Chips-Anzahl sich auch deine Strategie andauernd ändern sollte und somit Starthand-Tabellen meist nur sehr schwierig zu verwenden sind, da diese dann sehr schnell zu komplex oder zu ungenau werden. Somit kann man sagen, dass regelmäßige Einnahmen bei allen drei Turniervarianten nicht so einfach zu verbuchen sind.

Cash Game

Kommen wir nun zur guten Nachricht! Beim Cash Game hast du alle diese Nachteile nicht. Der Glücksfaktor ist hier im Gegensatz zu den anderen Varianten sehr niedrig und somit kann dein Startkapital hier auch am niedrigsten sein. Du bist emotional nicht so sehr eingebunden und kannst viel leichter einen klaren Kopf behalten. Bei Cash Games hast du die freie Tischauswahl und kannst dir somit die schlechten Spieler aussuchen, die dir sehr dabei helfen werden, regelmäßige Einnahmen zu erhalten. Du kannst jederzeit Chips nachkaufen

und deshalb brauchst du hier deine festgelegte Strategie nicht zu ändern. Dadurch kannst du fixe Hilfstabellen verwenden, um den Überblick über deine profitablen Starthände zu behalten. Ganz wichtig: Du kannst jederzeit spielen. Du bist zeitlich nicht gebunden und kannst den Tisch jederzeit verlassen.

Du siehst also schon, dass es nicht so schwer ist, sich für die richtige Variante zu entscheiden. Interessanterweise war das Cash Game sogar die ursprüngliche Form des Pokerspiels, andere Varianten sind nur entstanden, um dem Spiel einen größeren Glücksfaktor zu geben, welcher mehr schlechte Spieler anziehen sollte. Der Plan war schon damals, die schlechten Spieler mit interessanten Spielvarianten zu locken und ihnen dann beim Cash Game das Geld abzunehmen.

Heutzutage bieten Pokerräume vor allem neue Pokerspiele an, um selbst mehr Geld zu verdienen.

Zum Schluss gebe ich dir einen wichtigen Tipp, den du unbedingt beherzigen solltest:

Ändere nicht ständig deine Poker- und Spielvariante. Konzentriere dich auf eine Variante und lerne sie solange, bis du sie richtig beherrscht. Wenn du mehrere Pokervarianten nur ein wenig beherrscht und keine davon wirklich gut, dann wirst du immer zu den Spielern gehören, die Geld verlieren.

Solltest du also noch kein Geld mit Poker verdient haben, macht es für dich Sinn, dich zu einhundert Prozent auf das Cash Game zu konzentrieren.

Kapitel 10

Kein Spiel ohne Starthand-Tabelle

„Deine Größe beim Poker zeigt sich in den Händen, die du nicht spielst, nicht in den Händen, die du spielst.“

Dan Reed

Poker ist ein Geduldsspiel. Viele Anfänger machen den Fehler und spielen viel zu viele Hände, weil sie keine Chance auf den einen großen Pot verpassen wollen.

Um diesen Fehler zu vermeiden, ist eine Starthand-Tabelle unerlässlich und das Fundament unserer Pokerstrategie.

Ein sogenanntes Cheatsheet ist ein Spickzettel, wie früher in der Schule bei den Klassenarbeiten, allerdings ist so ein Spickzettel beim Online-Pokern erlaubt. Vom Starthand-Cheatsheet kannst du ganz einfach ablesen, mit welchen Starthänden du mathematisch gesehen auf lange Sicht Geld verdienen und mit welchen du Geld verlieren wirst. Das heißt, du kannst bereits ohne jegliches Vorwissen profitables Poker spielen und vermeidest Verluste, denn zu Beginn einer jeden Runde erhältst du eine Starthand, bei der du entscheiden musst, ob und wie du sie weiterspielst. Das heißt, du wirst zu einhundert Prozent immer wieder in diese Situation kommen. Deshalb ist es wichtig, sich vor allen Dingen mit dieser meistgespielten Situation zu beschäftigen und nicht so sehr mit anderen Situationen, in die man weit seltener kommt.

Die richtige Bewertung deiner Starthand beim Poker ist also Grundvoraussetzung für profitables Pokern!

Einer meiner größten Fehler am Anfang meiner Pokerkarriere war, mir solche Tabellen selbst zu machen. Ich hatte zu wenig Erfahrung und daher falsche Berechnungen und folglich ein fehlerhaftes Cheatsheet erstellt, sodass ich bestimmte Starthände immer falsch gespielt habe. Wenn du bis jetzt noch kein Geld mit Poker verdienst oder sogar Geld verlierst, dann ist wahrscheinlich genau dies der Grund: Du spielst ohne Tabellen oder mit einem fehlerhaften Starthand-Cheatsheet. Diesen Fehler solltest du auf keinen Fall machen, denn er kostet dich nur unnötig Zeit und Geld. Mit einem minimalen Investment kannst du dir genau für deine ausgewählte Pokervariante die passenden Starthand-Tabellen besorgen und dir somit die vier Jahre an Zeit einsparen, die *ich* vergeudet habe. Glaub mir, diese Zeit kannst du besser nutzen, also spiele nie ohne ein gutes Starthand-Cheatsheet!

Interessanterweise kann man dich sogar, abhängig davon, ob und wie du eine Starthand-Tabelle nutzt, mit ziemlicher Sicherheit einem Spielertyp zuordnen. Du glaubst es nicht? Lies dir einmal die nachfolgenden Sätze durch und such dir die Beschreibung aus, die am besten zu dir passt. Solltest du bereits aussagekräftige VPIP- und PFR-Werte von dir haben, vergleiche diese mit den typischen Werten des jeweiligen Spielertyps, die du bereits in Kapitel 5 kennengelernt hast.

- Du hast ein gutes Starthand-Cheatsheet und hältst dich daran: Dein VPIP- und PFR-Wert liegen nah beisammen. Du hast die Werte eines *TAGs* oder *LAGs* (VPIP: 20-35, PFR: 15-30).
- Du hast ein zu simples oder gar kein Starthand-Cheatsheet, und greifst auf Standard-Strategie zurück, die du dir aus Büchern oder Videos angeeignet hast, aber nicht an verschiedene Situationen anpasst. Du hast die Werte einer *NIT* oder eines *ROCKs* (VPIP: <19, PFR: <19).

- Du hast ein unvollkommenes oder selbstgemachtes Cheatsheet oder du hältst dich einfach nicht daran. **Dein VPIP- und PFR-Wert liegen mindestens 10 Punkte auseinander** Du hast die Werte eines *Möchtegerns*. (VPIP < 35% PFR < 25%).
- Du hast noch nie etwas von einer Strategie oder von einem Starthand-Cheatsheet gehört, oder du glaubst, dass du keines brauchst. Du hast die Werte einer *Calling Station* oder die eines *Maniacs* (VPIP > 35%).

Je nachdem, was bei dir herausgekommen ist, kannst du dich nun entscheiden, was du tun möchtest. Meine Empfehlung ist ganz klar, dir ein gutes Starthand-Cheatsheet zuzulegen – und dich auch daran zu halten. Einen schnelleren und einfacheren Weg, den Spiel zu verbessern gibt es nicht!

Level 1:

Falls du dich entschieden hast, hier den einfachen Weg zu gehen und direkt mit einer fertigen Starthandtabelle loslegen möchtest, kannst du getrost erst einmal den nächsten Abschnitt überspringen und im nächsten Kapitel weitermachen. Interessierst du dich dafür, welche Starthand-Tabellen wir in unserer Pokerschule *Klick-Poker* benutzen? Schau einfach im kostenlosen Mitgliederbereich für Leser vorbei!

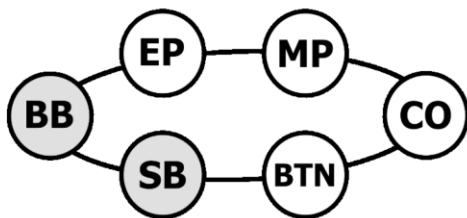
Level 2:

Hier findest du die wichtigsten Punkte, um dir dein eigenes Starthand-Cheatsheet von Grund auf zusammenzustellen oder zu verbessern:

Als erstes ist es einmal wichtig zu verstehen, warum wir überhaupt eine Hand spielen wollen. Was ist das Ziel, wenn du mit einer Hand in den Pot einsteigst?

Hier geht es nämlich in erster Linie darum, sich die Zwangseinsätze, also das bis jetzt in den *Pot* eingezahlte Geld, das sogenannte *dead money*, durch eine Erhöhung direkt zu sichern oder sich die Möglichkeit dazu offenzuhalten. Interessanterweise würde es ohne die Zwangseinsätze beim Poker gar keinen Sinn machen, mit einer anderen Hand als mit Assen weiterzuspielen. Denn: Warum sollte man Geld mit einer schlechteren als der allerbesten Hand investieren, wenn es doch nichts zu gewinnen gäbe und es nichts kosten würde, einfach auf die beste Hand zu warten? Genau aus diesem Grund kommt das ganze Spiel erst in Gang, wenn sich dank der Zwangseinsätze der *Blinds* schon von Anfang an Geld im *Pot* befindet, um das gespielt werden kann. Jetzt entsteht eine Dynamik, mit der es für jeden Spieler Sinn macht, je nachdem wieviel „Widerstand“ zwischen ihm und den Zwangseinsätzen besteht, mit genau den Händen weiterzuspielen, die gegen diesen Widerstand bestehen können. Verschiedene Arten von Widerstand sind z.B. wie viele Spieler nach dir noch an der Reihe sind, ob schon Spieler vor dir in den *Pot* eingestiegen sind und auf welche Weise sie dies getan haben. Dabei gilt: Je mehr Spieler bereits Interesse an den Zwangseinsätzen gezeigt haben – oder nach dir noch an der Reihe sind und Interesse zeigen *könnten*, desto mehr Stärke braucht deine Starthand, um profitabel spielbar zu sein.

Positionen am Tisch: EP = Early Position
 MP = Middle Position
 SB = Small Blind
 CO = Cutoff
 BB = Big Blind
 BTN = Button



Diese Tatsache spiegelt sich wunderbar in den jeweils unterschiedlichen Gewinnraten aus den verschiedenen Positionen am Pokertisch wider. Dank Tracking-Tools lässt sich dieser Umstand sogar ganz einfach sichtbar machen und nachvollziehen, da sich die aufgezeichneten Pokerhände nach Position am Tisch ordnen lassen. Was man hier normalerweise sieht, sofern man sich an eine gute Starthandtablett hält und auch *postflop* solides Poker spielt, ist eine kontinuierliche Steigerung der Gewinnrate, je näher man in Richtung der Position des *Button* (Kartengebers) rückt. Der Grund hierfür ist, dass, je später ein Spieler in einer Runde handeln darf, desto weniger andere Spieler verbleiben zwischen ihm und dem *Pot* (hinzu kommt außerdem der Vorteil, dass er *postflop* als derjenige, der zuletzt an der Reihe ist, über einen Informationsvorsprung verfügt).

Bei den *Blinds* mit ihren Zwangseinsätzen selbst sieht es jedoch anders aus, da diese ja diejenigen sind, deren Geld jedes Mal “ungefragt” direkt in den *Pot* gelegt wird, egal wie schlecht ihre Karten sind. Wenn wir in diesen Positionen sitzen, machen wir daher im Durchschnitt Verlust, während die anderen Positionen Gewinn machen.

Unser Ziel ist also, einerseits unsere Verluste (verursacht durch die Zwangseinsätze) im *Small Blind* oder *Big Blind* zu minimieren, und andererseits in den restlichen Positionen unsere Gewinne zu maximieren.

Bei den Starthänden, die wir nun für unsere Strategie auswählen wollen, ist es zunächst einmal wichtig, zu betrachten, welches Potential sie denn haben, sobald sie auf Gegenwehr stoßen.

Hierbei unterscheiden wir einmal grundsätzlich zwischen vier Arten von Starthänden:

- **Hohe Karten:** Ihr Potential besteht darin, ein starkes Paar bilden zu können. Dadurch ist es von Vorteil, das Geld schon früh, also *preflop* und am Flop zu investieren, da, je mehr Karten aufgedeckt werden, es immer wahr-

scheinlicher wird, dass unsere Hand von einer Straße, Flush oder anderem überholt werden könnte.

- **Geichfarbige Karten** (= gleichsymbolische, *suited*): Bei ihnen besteht das Potential darin, dass sie zu extrem starken Händen werden können, jedoch meist erst am *Turn* und *River*. Ein weiterer Vorteil ist, dass sie, auch wenn sie noch keinen *Flush* gebildet haben, die starken Hände unseres Gegners überholen können, die er auf eine Erhöhung von uns hin mitgeht. Dadurch eignen sie sich gut als Bluffhände, genauer gesagt *Semi-Bluffs* (wenn sie das Potential haben, sich entscheidend zu verbessern).
- **Verbundene Karten** (*connected*): Hier verhält es sich genau wie bei den gleichfarbigen Karten: Durch die Möglichkeit, einen *Straight* zu bilden, können wir unseren Gegner durch eine Erhöhung unsererseits entweder direkt dazu bringen, seine Hand aufzugeben und uns den Pot zu überlassen – oder aber, sollte er mitgehen, haben wir die realistische Chance, ihn auf späteren Straßen (= *Turn*, *River*) noch zu überholen. Auch diese Hände eignen sich daher gut als *Semi-Bluffs*.
- **Paare auf der Hand**: Bei hohen Paaren auf der Hand verhält es sich genau wie bei den hohen Karten, mit dem Unterschied, dass wir bereits ein Paar sicher haben. Mit tieferen Paaren hoffen wir auf einen Drilling oder auf einen kleinen *Pot*, um den wir spielen können, wenn wir nichts treffen. Kleine Paare sind *postflop* nicht gut geeignet um zu bluffen, da es hier, anders als bei gleichfarbigen oder verbundenen Karten, weniger *Turn*- und *River*-Karten gibt, mithilfe derer wir unseren Gegner noch überholen können, wenn er unsere Erhöhung mit einer stärkeren Hand *callt*. Mehr dazu findest du in Kapitel 21 zu *Odds* und *Outs*.

Je mehr vom oben beschriebenen Potential deine Starthand mitbringt, umso besser. Bei König-Dame in derselben Farbe beispielsweise handelt es sich gleichzeitig um verbundene, gleichfarbige und hohe Karten.

Allerdings ändert sich die Handstärke deiner Starthand, je nachdem, gegen wie viele Gegner du *postflop* antreten wirst:

- **Hohe Karten, die nicht gleichfarbig/gleichsymbolisch sind und hohe Paare:** Spielen sich am besten, wenn du nur einen Gegner *postflop* hast, da es dadurch unwahrscheinlicher wird, dass du von jemanden auf späteren Straßen (= *Turn*, *River*) überholt wirst.
- **Mittlere und niedrige Paare auf der Hand, gleichfarbige (= *suited*) Hände:** Entfalten ihr Potential am besten mit mehreren Spielern *postflop*, da du die Chance hast, einen großen *Pot* zu gewinnen, solltest du eine extrem starke Hand machen (*Drilling*, *Flush*, *Full House*). Gleichzeitig ist der prozentuale Anteil deines Investments kleiner, je mehr Spieler Geld in den *Pot* investiert haben, und du kannst mit der gleichen Investition mehr gewinnen als bei nur einem Gegner. Im Pokerjargon: Wir bekommen einen besseren Preis, die nächste(n) Karte(n) zu sehen.
- **Verbundene Karten:** Auch diese gewinnen bei mehreren Spielern *postflop* an Wert, jedoch in abgeschwächter Form, da du mit ihnen einerseits nicht wie mit den mittleren und niedrigen Paaren auf der Hand direkt am *Flop* entweder schon eine extrem starke Hand oder nicht viel getroffen hast. Darüber hinaus hast du mit vier Karten zu einem *Straight* eine geringere Wahrscheinlichkeit, deine Hand zu komplettieren, als mit vier Karten zu einem *Flush*. Weiterhin ist zu beachten, dass, solltest du einen *Straight* machen, du bereits von einem *Flush* deines Gegners überholt worden sein könntest. Der Vorteil bei verbundenen Karten liegt vor allem

darin, dass ein getroffener *Straight* bei weitem schwerer zu erkennen sein kann als ein *Flush* und deine Gegner dir somit einfacher ihr Geld überlassen werden.

Hier eine gute Ausgangsbasis für deine Starthandtabelle. Lesen kannst du die nachfolgende Liste folgendermaßen:

A = Ass.

K = König.

Q = Dame (aus dem Englischen: *Queen*).

J = Bube (aus dem Englischen: *Jack*).

T = Zehn (aus dem Englischen: *Ten*).

s = gleichfarbig bzw. gleichsymbolisch (aus dem Englischen: *suited*), z.B. zwei Herz-Karten (ein Herz und ein Karo zählen nicht, auch wenn sie beide rot sind).

o = ungleichfarbig bzw. ungleichsymbolisch (aus dem Englischen: *offsuited*), z.B. ein Herz und ein Karo.

XX+, XY+ = „XX/XY und besser“: Damit ist bei einem Pärchen wie QQ+ ein Damen-Paar auf der Hand und besser, konkret König-König und Ass-Ass, gemeint. Das XY+ bei verschiedenen Karten bedeutet „und besser“, aber nur bezogen auf die tiefere Karte: Z.B. meint KJs+ König-Bube und König-Dame, aber nicht Ass-Bube!

XY-XZ = „von XY bis XZ“: Zusätzlich zu den genannten Starthänden alle Starthände zwischen den beiden Werten (derselben Regel folgend wie bei XY+ bei verschiedenen Karten s.o.), z.B. A2s-A5s für A2s, A3s, A4s, A5s.

Jetzt geht's los: Schauen wir uns konkrete Starthände einmal an:

Die folgenden Starthände stellen eine sinnvolle Basis für fast alle No-Limit Hold'em Varianten dar:

Du spielst sie, wenn *preflop* vor dir alle anderen weggeworfen haben. Gab es Spieler vor dir, die nur den großen Zwangseinsatz (= *Big Blind*) gezahlt und somit „gelimpt“ haben, spielst du eine ziemlich ähnliche Auswahl an Händen – mit Ausnahme der Positionen der *Blinds*: Da wir *postflop* in diesen Positionen meist als erstes agieren müssen, sind es hier deutlich weniger Hände.

Wenn du im *Small Blind (SB)* sitzt, solltest du in etwa diese Hände spielen:

33% aller Hände: 22+, A2s+, K2s+, Q7s+, J7s+, T7s+, 97s+, 87s, A7o+, K9o+, Q9o+, J9o+, T9o

Bist du der Kartengeber (*Dealer*), auch ***Button (BTN)*** genannt, dann kannst du diese Hände und die angrenzend tieferen Hände dazu nehmen, z.B. A6o, A5o, K8o, Q8o aber nicht 75o.

Bist du einen Platz vor dem Kartengeber, am sogenannten ***Cutoff (CO)***, dann spielst du etwas weniger Hände als die Hände vom *Small Blind*: Du lässt A7o, A8o, K9o usw. einfach weg und *foldest* diese. Der Begriff „*cut off*“ kommt aus dem Englischen und bedeutet „abschneiden“, in diesem Fall ist gemeint, dass du in dieser Position versuchst, den Kartengeber „abzuschneiden“ und aus der Hand zu drängen, damit du, solltest du nicht bereits *preflop* gewinnen, mit den *Blinds* alleine bist und *postflop* dann den Vorteil hast, nach ihnen an der Reihe zu sein).

In allen anderen Positionen, die vor dem *Cutoff* sind (bei einem 6-max-Tisch wären das ***Middle Position (MP)*** und davor noch ***Early Position (EP)***) sollten meistens nicht mehr als

16% aller Hände: 22+, A2s+, KTs+, QTs+, JTs, ATo+, KQo

gespielt werden. Reduziere für jeden Spieler mehr, der zwischen dir und dem *Cutoff* sitzt, die Auswahl um ein paar Hände (auf die zuvor beschriebene Art und Weise).

Auf den ersten Blick scheint es keinen großen Unterschied zu machen, ob wir K8o oder K9o halten, jedoch hat K9o gegen alle möglichen Hände, die unser Gegner halten kann, eine größere Gewinnwahrscheinlichkeit, nicht zuletzt, da man mit K9o das Potential hat, mit den richtigen drei Karten einen *Straight* bilden zu können. Dasselbe Prinzip gilt wiederum auch bei K8o gegenüber K7o, auch wenn in diesem Fall bei beiden Händen kein Straight mit nur drei weiteren Karten möglich ist. Sollte unser Gegner jedoch beispielsweise 77 halten, hätten wir anstatt einer höheren Karte gleich zwei davon – und unter anderem dieser kleine, aber feine Unterschied macht aus, dass wir eine Hand noch profitabel spielen können und die nächste dann nicht mehr so leicht.

Hier einmal exakte Starthände für die meistgespielte Online-Variante von *No-Limit Hold'em*, optimiert für einen 100-*Big-Blind-Stack*:

Optimale Starthände zum Eröffnen

RFI-Starthände (= *Raise First In*) für 100-*Big-Blind-Stack* und 6-max-Tisch

EP

14% aller Hände: EP 55+, ATs+, A5s-A2s, KTs+, QTs+, J9s+, T9s, 98s, 87s, 76s, AJo+, KQo

MP

19% aller Hände: 22+, A2s+, KTs+, QTs+, J9s+, T8s+, 97s+, 86s+, 76s, 65s, 54s, ATo+, KQo

CO

28% aller Hände: 22+, A2s+, K6s+, Q7s+, J7s+, T7s+, 97s+, 86s+, 75s+, 64s+, 54s, ATo+, KTo+, QTo+, JTo, T9o

BTN

47% aller Hände: 22+, A2s+, K2s+, Q2s+, J5s+, T6s+, 96s+, 86s+, 74s+, 64s+, 53s+, 43s, A2o+, K7o+, Q9o+, J9o+, T8o+, 98o, 87o

SB

36% aller Hände: 22+, A2s+, K2s+, Q4s+, J7s+, T7s+, 97s+, 86s+, 75s+, 64s+, 54s, 43s, A7o+, K9o+, Q9o+, J9o+, T9o, 98o

Eine Erhöhung vor dir

Die nächste Situation trifft zu, **wenn vor dir genau ein Spieler erhöht hat**. Hier passt als Grundregel Folgendes gut:

Erhöhe 8% aller Hände: JJ+, ATs+, A5s-A2s, KQs, AJo+, KQo.

Calle 6% aller Hände: TT-22, JTs, T9s, 98s, 87s, 76s, 65s.

Als Ausnahme haben wir hier die Position des *Big Blind* (= großer Zwangseinsatz). Da du in dieser Position bereits Geld investiert hast und somit weniger nachzahlen musst, kannst du, beispielsweise als Reaktion auf eine Erhöhung vom *Button* (Kartengeber), folgende Hände zusätzlich callen:

A9s-A6s, K9s-K7s, Q9s, J9s, ATo, KJo-KTo, QTo+, JTo.

Gegen eine Erhöhung aus dem Small Blind kannst du hier sogar noch einige Hände hinzufügen.

Eine Erhöhung und ein *Caller* vor dir

Hier verhält es sich ziemlich ähnlich wie mit nur einer Erhöhung vor dir. Da du zum Mitgehen nun einen besseren Preis bekommst, kannst du einige gleichfarbige (= *suited*) Hände zusätzlich als *Call* spielen (da sich diese gegen zwei Gegner *postflop* bei weitem besser eignen als *offsuited* Hände).

Zwei Erhöhungen vor dir

Hier macht es Sinn, keine Hände mehr zu *callen*, sondern immer, wenn du in den *Pot* einsteigen willst, noch einmal zu erhöhen, da deine Gegner dich ansonsten sowohl vor als auch nach dem *Flop* ziemlich "herumschubsen" können.

Hier möchtest du mindestens QQ+, AKs, AKo noch einmal erhöhen, maximal solltest du für den Anfang TT+, ATs+, KJs+, AQo+ erhöhen, wenn die erste Erhöhung vom *Button* und die zweite Erhöhung vom *Small Blind* kam.

Vielen fällt hier sicherlich auf, dass es nur sehr wenig Hände sind, die wir *callen* und im Verhältnis dazu sehr viele, die wir erhöhen. Der Grund dafür liegt darin, dass der durchschnittliche Gewinn einer erhöhten Hand allgemein größer ist als der einer *gellten*, da bei einer gespielten Erhöhung die Chance besteht, dass dein Gegner direkt wegwirft. Wenn du nur mitgehst, entfällt für diese Runde dieser Vorteil. Trotzdem ist es nicht sinnvoll, alle Hände zu erhöhen und gar keine zu *callen*, denn das brächte die Schwierigkeit mit sich, dass du zu oft deine Hand wegwerfen und den *Pot* aufgeben müsstest, wenn sich jemand entscheiden würde, nochmals nach dir zu erhöhen.

Es bleibt die Frage, um welchen Betrag wir jeweils erhöhen sollten, sobald sich die Chance dazu bietet. Dazu macht es Sinn, noch einmal die Überlegung anzustellen, was wir eigentlich erreichen wollen: In erster Linie natürlich die Zwangseinsätze zu

gewinnen, gleichzeitig aber auch, den Gegner zu so vielen Fehlern wie möglich zu zwingen – da Fehler ihn Geld kosten, welches *wir* dann bekommen. Wie du schon weißt, verhält es sich bei Poker so, dass schlechte Spieler den besseren Spielern ihr Geld überlassen. Mit anderen Worten: Derjenige Spieler, der mehr Fehler macht, verliert, und derjenige, der weniger Fehler macht, gewinnt auf lange Sicht.

Um zu schauen, wie wir denn unseren Gegner zu den meisten Fehlern zwingen können, macht es Sinn, einmal zu beleuchten, wo er denn die *wenigsten Fehler* macht:

1. **Wenn wir zu klein erhöhen**, üben wir keinen Druck aus, unserem Gegner fällt es leicht, den Restbetrag noch zu bezahlen und auch spieltheoretisch ist dies für ihn der richtige Spielzug und er sollte *callen*. Deswegen ist es in den meisten Fällen auch nicht sinnvoll, mit extrem starken Händen sehr klein zu erhöhen, da unser Gegner, sollte er mitgehen, damit keinen großen Fehler macht.
2. **Wenn wir einen zu großen Betrag erhöhen**, dann üben wir massiven Druck auf unseren Gegner aus und er wird oft wegwerfen. Was auf den ersten Blick verlockend für Bluffs aussieht, ist dennoch in Wirklichkeit nicht allzu sinnvoll. Rein mathematisch gesehen kann er in so einer Situation auch sehr viele Hände wegwerfen: Somit macht er wieder keine Fehler, wenn er nur seine allerstärksten Hände weiterspielt und wir haben ihm die Entscheidung auch noch erleichtert.

Weiterhin ist die Überlegung gut, dir Preflop-Standardsetzgrößen anzueignen. Das hat zum einen den Vorteil, dass du nicht jedes Mal überlegen musst, um wieviel du jetzt eigentlich erhöhen möchtest, was dir ermöglicht, mehrere Tische in derselben Zeit zu spielen oder andere sinnvolle spielrelevante Optimierungen vorzunehmen. Der zweite Vorteil ist sogar noch wichtiger: Wenn du zum Beispiel immer nur deine stärksten Hände um einen

großen Betrag erhöhst, können das andere Spieler leicht durchschauen und ihr Spiel entsprechend anpassen. Sie werden als Reaktion einfach mehr Hände wegwerfen. Klingt einleuchtend? Im Umkehrschluss verrätst du guten Spielern damit natürlich gleichzeitig, dass eine kleinere Erhöhung von dir bedeutet, dass du keine starke Hand halten kannst. Wenn diese beiden Punkte jedoch bei einem bestimmten Gegner nicht relevant sind, da er nicht auf deine Setzgrößen achtet, kann es dir tatsächlich mehr Gewinn bringen, deine Setzgrößen entsprechend zu variieren (siehe nächster Absatz).

Gründe, größer zu setzen, können sein:

- Du hast eine sehr starke Hand und dein Gegner ist kein guter Spieler und passt sein Spiel nicht gegen dich an.
- Dein Gegner geht vor dem *Flop* oft nur mit, um den *Flop* zu sehen und wirft danach sehr viele Hände weg. Durch eine größere Erhöhung *preflop* kannst du an seinen *Folds postflop* mehr Geld verdienen.
- Dein Gegner ist *postflop* vor dir an der Reihe und du kannst ihn durch den Informationsvorteil, den dir dieser Umstand beschert, in jeder Runde ausspielen. Daher möchtest du um einen größeren *Pot* spielen.
- Wenn du *postflop* von einer niedrigen *Stack-to-Pot-Ratio* profitierst. Hierbei geht es darum, dass es in manchen Fällen von Vorteil für dich sein kann, einen großen Teil deines Geldes schon *preflop* zu investieren und somit nach dem *Flop* das Verhältnis von deinem verbleibenden Geld (dein *Stack*) zum Geld, was bereits im *Pot* liegt, möglichst niedrig ist. Wünschenswert ist dies beispielsweise bei Starthänden mit hohen Karten und hohen Paaren auf der Hand.
- Dein Gegner ist *postflop* nach dir an der Reihe und du möchtest lieber *preflop* bereits die Hand beenden.

Gründe, kleiner zu setzen:

- Dein Gegner geht *postflop* sehr oft mit und *foldet* wenig. Du musst zwingend mit deinen schwächeren Händen etwas treffen um die Hand zu gewinnen, da du deinen Gegner nicht oft genug aus dem *Pot* drängen kannst.
- Dein Gegner erhöht nach dir oft noch einmal und du bist gezwungen, deine schwächeren Hände daraufhin wegzwerfen. Um weniger Geld zu verlieren, ist es hier sinnvoll, kleiner zu setzen.
- Dein Gegner hat nur wenig Geld am Tisch (einen kleinen *Stack*) und könnte dadurch ganz einfach direkt *All-In* gehen.
- Wenn du die Möglichkeit hast, die Zwangseinsätze zum kleinstmöglichen Preis zu “stehlen”, also zu gewinnen.
- Wenn du *postflop* von einer hohen *Stack-to-Pot-Ratio* profitierst. Dies ist der Fall mit mittleren Paaren, gleichfarbigen und verbundenen Karten.

In den oben genannten speziellen Situationen kann es sinnvoll sein, von den folgenden Standard-Setzgrößen abzuweichen.

Standard-Setzgrößen

Alle haben vor dir weggeworfen: Hier einfach nur *einen Big Blind* zu bezahlen ist ein schwacher Spielzug, der dir normalerweise direkt den schlechten Spieler am Tisch anzeigt (siehe Kapitel 5).

Für den Anfang ist eine **Standardsetzgröße von 3bb** (= drei *Big Blinds* = 3x den großen Zwangseinsatz, z.B. bei einem Zwangseinsatz von 1€ würdest du 3€ setzen) eine gute Wahl.

Vor dir haben Spieler gelimpt (= nur den Zwangseinsatz bezahlt): Nimm deine Standardsetzgröße von 3bb und füge 1bb extra für jeden *Limper* in der Runde hinzu.

Anmerkung: Normalerweise ist hier eine Erhöhung besser als nur mitzugehen. Ausnahmen können sein:

- Ein Gegner hat nur wenig Geld am Tisch, könnte daher ganz einfach auf deine Erhöhung hin *All-In* gehen, und du müsstest eine mittelstarke Hand wegwerfen.
- Dein Gegner *foldet postflop* nicht gerne und du kannst den *Pot* aus diesem Grund nicht oft genug von ihm stehlen: Hier kann es Sinn machen, den *Pot* erst aufzubauen, wenn man *postflop* etwas getroffen hat. (Diese Anpassung ist besonders sinnvoll, wenn du *postflop* deinem Gegner handeln musst.)

Hierbei handelt es sich jedoch wirklich um reine Ausnahmen und *preflop* nur "mitzulimpen" ist selten ein starker Spielzug.

Achte bei diesen Ausnahmen außerdem darauf, dass nach dir kein Gegner sitzt, der gerne erhöht. Er hat es hier viel einfacher, nur dein *Limpen* zu erhöhen, als eine Erhöhung von dir.

Vor dir gab es eine Erhöhung: Das Dreifache der Erhöhung deines Gegners (**3x**).

Vor dir gab es eine Erhöhung und weitere Caller: Das Dreifache der Erhöhung deines Gegners plus den Gesamtbetrag aller *Caller* zusammen (**3x + Gesamtbetrag aller Caller**)

Eine weitere wichtige Regel ist hier, dass du aufpassen musst, nicht mit einer Hand, mit der du nicht dein gesamtes Geld investieren möchtest, mehr als $\frac{1}{4}$ deines verfügbaren Geldes am Pokertisch zu setzen. Denn: Setzt du annähernd $\frac{1}{3}$ oder sogar mehr als das, hätte nach einem *All-In* deines Gegners alleine durch die Größe des *Pots* im Verhältnis zu deinem Restgeld plötzlich jede deiner Hände ausreichend Gewinnwahrscheinlichkeit um einen *Call* profitabel zu machen. Hier wäre es also ein riesiger Fehler, deine Hand noch wegzuwerfen. Der *eigentliche*

Fehler ist vorher passiert, als du zu viel deines verfügbaren Geldes am Tisch gesetzt hast. Es ist definitiv kein guter Spielzug, sich mit einer nicht so starken Hand an den *Pot* in der Mitte zu fesseln und es deinem Gegner zu erlauben, mit den besseren Karten um dein gesamtes Geld am Tisch zu spielen.

All diese Dinge (und meist noch mehr) werden von einer guten Starthand-Tabelle bereits berücksichtigt, damit du so viel wie möglich einfach nur ablesen und nachspielen kannst und Zeit hast, deine Aufmerksamkeit auf andere wichtige Dinge zu konzentrieren.

Kapitel II

Spiele niemals planlos

„Wissen ohne Disziplin ist verschwendetes Wissen, Talent ohne Wissen dagegen schlicht unerfülltes Potential.“
Lou Krieger

Sobald in der Mitte die ersten drei Karten, der sogenannte *Flop* aufgedeckt werden, haben wir unsere Starthand (das *Preflop Play*) fertig gespielt. Jetzt beginnt das sogenannte *Postflop Play*.

Die wichtigsten Spielzüge, die wir hier machen, sind zu 90% immer dieselben – deshalb kannst du sie, wenn du sie kennst, ganz einfach ausführen.

Der Unterschied zwischen einem Anfänger und einem Profi ist hier nicht so groß, wie du denkst. Der Profi vergisst vor allen Dingen nicht, die entscheidenden Situationen, in denen er Geld verdienen kann, optimal zu nutzen.

Hier hilft dir ein Plan, der einfach die niedergeschriebene Strategie eines Profis ist, und der auch dich keine profitable Situation mehr übersehen lässt.

Es macht Sinn, sich einen solchen Gewinnerplan von einem professionellen Pokerspieler zu besorgen, anstatt ihn sich selbst zu erstellen. Du wirst Monate brauchen, um zu testen und auszuwerten, ob dieser Plan funktioniert und wahrscheinlich Jahre brauchen, um ihn zu verbessern und richtig anzupassen.

Lerne von den Profis und mach es dir einfacher. Verschwen-
de keine wertvolle Zeit und investiere lieber mit wenig Aufwand in deine Pokerkarriere!

Stell dir einmal vor, du spielst tausende von Händen, bei denen dir profitable Situationen einfach nicht bewusst sind und die du daher nie ausnutzt – wieviel Geld du deshalb liegen lässt,

das du in derselben Zeit ganz einfach hättest verdienen können. Das ist ärgerlich und nicht notwendig.

Die wohl wichtigste Situation, die auch mir jahrelang nicht bewusst war, ist das „Attackieren“, wenn dein Gegner nicht setzt, obwohl er berechtigt wäre: Setzberechtigt ist derjenige, der in der vorherigen Setzrunde die letzte Erhöhung gespielt hat. Sollte dein Gegner mit dieser Berechtigung dennoch nicht setzen, ist seine Hand im Normalfall nicht stark und du kannst allein durch Aggression diesen Pot gewinnen, egal welche Karten du hast.

Wir nennen das, je nach Situation, eine *Float* oder *Probe Bet*. **Das ist ein absoluter Geheimtipp!**

Vollständige Pläne gibt es hierfür verschiedene, komplizierte und einfache. Ich bin ein Freund davon, es einfach zu halten und dadurch Fehler zu vermeiden. Diese können sich nämlich bei einem komplizierten Plan ganz schnell einschleichen.

Hier noch zwei weitere Beispiele aus meinem persönlichen Postflop-Plan, dem „Poker Line Shortcut“:

- Sollten wir am Flop nur einen Gegner haben und als Zweiter dran sein, setzen wir immer ein Drittel des Pots.
- Sollten wir am Flop nur einen Gegner haben und als Erster dran sein, dann schieben wir immer.

Durch diese Einfachheit ersparen wir uns in den nachfolgenden Setzrunden eine Menge an Situationen mit möglichem Fehlerpotenzial.

Wer es sich schwer macht und mit komplexen Spielzügen und hohem Fehlerpotenzial *postflop* spielt, erhöht das Risiko, Geld einfach liegen zu lassen. Wie sagt man so schön: „Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?“

Level 1: Du möchtest sofort loslegen? Hol dir einen fertigen Postflop-Plan vom Profi, spar dir den nächsten Abschnitt und spring einfach zum nächsten Kapitel!

Level 2: Solltest du bereits über einen Postflop-Plan verfügen, dann wird es Zeit, ihn auf die Probe zu stellen: Berücksichtigt er auch die folgenden Aspekte?

Als erstes ist es entscheidend, dass du alle Spielzüge nach der Stärke der Hand ausrichtest, die du *postflop* „getroffen“ hast, also mithilfe der Gemeinschaftskarten bilden konntest. Der Wert deiner Hand lässt sich hier grob in vier Kategorien einteilen:

***Value Hands* (= wertvolle Hände)**

Unter einer *Value Hand* versteht man eine starke oder sehr starke Hand. Bestimmt wird diese Handstärke dadurch, dass dein Gegner mehr schwächere als bessere Hände hat, mit denen er auf deine Erhöhung hin weiterspielen kann.

Mit einer *Value Hand* möchten wir versuchen, das Maximum an Gewinn herauszuholen und den *Pot* so groß wie möglich zu machen. Gleichzeitig ist es in den meisten Fällen auch nicht in unserem Interesse zuzulassen, dass der Gegner am *Turn* oder *River* eine kostenlose Karte zu sehen bekommt, mithilfe derer er seine Hand noch verbessern und dich überholen könnte. Was mindestens genauso wichtig ist: Auch eine Karte, die den Gegner verunsichert (= *scare card*) wäre in dieser Situation schädlich für uns, da unser Gegner optimalerweise nicht aufgeben, sondern mit einer schwächeren Hand mehr Geld für uns in den *Pot* einzahlen soll.

Was du dir hier merken solltest: *Starke Hände wollen große Pötte!*

Also setze und erhöhe, was das Zeug hält! Diese Strategie lässt dich im Durchschnitt mehr Geld verdienen als der Versuch, trickreich zu spielen und nur klein zu setzen oder gar zu schieben, nur um den Gegner im *Pot* zu halten. Unser Gegner kann schließlich auch etwas getroffen haben, was er nicht aufgeben möchte! In einigen wenigen Fällen sein ganzes Geld zu bekommen ist profitabler als häufiger nur einen kleinen Teil.

Du willst hier also einen möglichst großen *Pot* und jemand muss diesen Pot auch aufbauen! Wenn dein Gegner nicht viel setzt, wird er dir diesen Gefallen nicht tun und du selbst musst dich mithilfe von Erhöhungen darum kümmern. Eine Ausnahme wäre, dass dein Gegner ausgesprochen setzfreudig ist, und du weißt, dass er gute Arbeit beim *Pot*-Aufbau leisten wird. In diesem Fall kannst du dich dafür entscheiden, ihm das Setzen zu überlassen und selbst nicht zu setzen oder zu erhöhen.

Bluff Hands

Bluff-Hände zeichnen sich dadurch aus, dass wir durch eine aggressive Spielweise versuchen, unseren Gegner zum *Folden* zu bringen, obwohl er eine bessere Hand hat als wir. Dies ist meist dann der Fall, wenn wir nur eine hohe Karte als gesamte Wertigkeit halten. In diesem Fall hat unser Gegner genügend Spielraum, bessere hohe Karten oder auch schwache Paare aufzugeben. Wichtig ist hier, dass wir uns einen Notfallplan offenlassen: Das heißt, selbst wenn unser Gegner mitgehen sollte, wir trotzdem noch die Möglichkeit haben, den *Pot* zu gewinnen (und optimalerweise sogar einen sehr großen). Wie bereits bei den Value Hands beschrieben, wollen wir starke Hände für große Pötte – deswegen wählen wir normalerweise Bluff-Hände aus, die noch ein relativ großes Potential haben, zu sehr starken Händen zu werden und die Hand unseres Gegners, mit der er unsere Erhöhung mitgegangen ist, am Ende zu schlagen. Solche Hände sind

beispielsweise **vier Karten zu einem Flush** (= *flush draw*) oder vier Karten zu einem *Straight* (= *straight draw*). Sollten keine dieser Hände möglich sein, da der *Flop* dies nicht zulässt, dann kannst du stattdessen Hände verwenden, die in diesem Moment lediglich **drei Karten zu einem Flush** und/oder zu einem *Straight* haben (= *backdoor draw*). Wichtig hierbei ist vor allem, dass viele Karten am *Turn* kommen können, die uns erlauben, mit Aussicht auf eine sehr starke Hand weiterzusetzen. Diese Herangehensweise gilt für den *Flop* und *Turn* – am *River* ändert sich die Situation allerdings, da wir auf keine weitere Karte hoffen können, mit der wir unsere Hand noch weiter verbessern können. Am *River* kannst du dir dann den sogenannten *Card-Removal-Effekt* zu Nutze machen. Dieser besagt, dass eine Karte, die du auf der Hand hältst, mögliche Kartenkombinationen deines Gegners „blockiert“, da jede Karte ja nur einmal im Kartendeck ist. Du möchtest also optimalerweise am *River* mit Händen bluffen, die mögliche Hände bei deinem Gegner blockieren, mit denen er deinen Bluff *callen* würde. Hältst du z.B. Kreuz-Ass und Herz-König, in der Mitte liegt als höchste Karte ein Bube und es ist wahrscheinlich, dass dein Gegner hier mit seinem besten Paar deine *Bet* noch einmal mitgeht, dann hättest du hier eine gute Hand zum Bluffen: Dein Gegner kann weder Kreuz-Ass noch Herz-König zusammen mit einem Buben halten und die Wahrscheinlichkeit, ihn zum Aufgeben zu bewegen ist daher höher als normalerweise.

Darüber hinaus ist es sinnvoll, darauf zu achten, dass du keine Karte hältst, die dein Gegner in dieser Situation wegwerfen würde. Liegen beispielsweise zwei Herzkarten bereits seit dem *Flop* in der Mitte, dann möchtest du, dass dein Gegner so viele verfehlte *flush draws* wie möglich hat. Eine Hand wie Herz-Zehn mit Herz-Neun zu bluffen wäre hier also nicht ideal.

Ein weiterer interessanter Punkt ist, dass ein Bluff eine größere Wirkung entfalten kann, wenn am *Turn* oder *River* Karten aufgedeckt werden, die deinem Gegner nicht gefallen, da sie seine Hand schwächen. Kommt z.B. nach einem *Flop*, bei dem die höchste Karte eine Zehn war, am *Turn* dann ein König und

ein Ass am *River*, ist es für deinen Gegner bei weitem nicht mehr so einfach, mit seiner Zehn mitzugehen wie bei einer Zwei und Drei am *Turn* und *River*.

Vielleicht fragst du dich, warum es überhaupt Sinn macht zu bluffen und man nicht einfach nur setzen sollte, wenn man eine starke Hand getroffen hat? Das hat vor allem die folgenden zwei Gründe:

1. Eine solche Spielweise ist sehr leicht durchschaubar und dein Gegner wird dich nach einiger Zeit gnadenlos ausspielen können, indem er schlicht gegen dich alles außer seinen besten Händen wegwirft und du somit kein Geld mehr mit deinen starken Händen verdienen kannst.
2. Auch unter dem Aspekt der optimalen Spielweise betrachtet ist es gut, wenn deine Strategie eine sinnvolle Anzahl von Bluffs beinhaltet, da sich dadurch starke und Bluff-Hände bei dir die Waage halten und du, einfach gesagt, mit mehr Händen einen Pot gewinnen kannst. (Mehr dazu in Kapitel 24: „*Fehlerfreies Poker*“)

Medium Hands

Mit mittelstarken Händen liegst du manchmal vorne, manchmal hinten. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass deine Gegner nach einer Erhöhung deinerseits nur sehr wenige bessere Hände wegwerfen oder nur mit sehr wenigen schlechteren Händen *callen* werden – wie du siehst, verhält es sich hier genau umgekehrt wie bei *Value* oder Bluff-Händen.

Die Einstufung deiner mittelstarken Hand kannst du jedoch nur am *River* vollkommen richtig vornehmen, wenn bereits alle Karten in der Mitte liegen und die Handstärke beider Spieler sich nicht mehr verändert. Hier ist dein Ziel, deine Hand einfach nur

mit der deines Gegners zu vergleichen – manchmal wirst du gewinnen, manchmal verlieren. Profitabler lassen sich die meisten mittelstarken Hände am *River* in den wenigsten Fällen spielen. Sollte dein Gegner hier jedoch noch einmal setzen, hängt es vor allem von der prozentualen Größe seines Einsatzes im Verhältnis zum *Pot* ab, ob du noch mitgehen solltest oder nicht. Mathematisch korrekt ist, mehr wegzuworfen, je größer dein Gegner setzt.

Auf früheren Straßen wie *Flop* und *Turn* ist die Einschätzung unserer Handstärke leider nicht ganz so einfach, da unsere mittelstarke Hand durch die nachfolgend aufgedeckten Karten noch zu einer sehr starken Hand werden könnte, sollten wir beispielsweise einen *Drilling* treffen. Auch das Gegenteil ist möglich: Sollten in der Mitte beispielsweise noch weitere höhere Karten auftauchen und ein *Flush* oder ein *Straight* möglich werden, verliert unsere Hand massiv an Wert und muss schließlich als extrem schwache Hand eingestuft werden. Daher kann es sinnvoll sein, bereits am *Flop* und *Turn* zu setzen und uns offenzuhalten, wie wir am *River* handeln möchten, sobald wir alle Informationen erhalten haben. Diese Spielweise hat die folgenden Vorteile:

- Du hast die Chance, deinen Gegner aus dem *Pot* zu drängen, solange er noch die schlechtere Hand als du hat – das ist vor allem der Fall, wenn du ein niedriges Paar getroffen haben solltest und dein Gegner mindestens zwei höhere Karten hält, mit denen er noch leicht ein besseres Paar treffen und dich überholen kann.
- Da du derjenige bist, der setzt, bestimmst du die Höhe des Setzbetrags und somit den Preis, um deine endgültige Handstärke am *River* zu erfahren: Du hast hier also die Kontrolle.
- Du machst es deinem Gegner viel schwerer, dich aus der Hand zu drängen, denn es fordert deinem Gegner bei weitem weniger Mut ab, als erster zu setzen, als deine *Bet* noch einmal zu erhöhen.

- Es ist sogar möglich, dass du bis zum *River* die beste Hand behältst, da dein Gegner ein noch schlechteres Paar oder einen *Draw* hat – durch frühes Setzen gewinnst du mehr Geld von ihm.

Sollten entweder die Karten in der Mitte oder das Verhalten deines Gegners keinen dieser Vorteile zulassen, ist es tatsächlich sinnvoller, nur zu schieben. Suche allerdings immer nach Gründen, warum du *nicht* setzen solltest und nicht umgekehrt nach Gründen zu setzen.

Wichtig ist hier vor allen Dingen, dir darüber im Klaren zu sein, dass du keine besonders starke Hand hast, mit der du nur um einen kleinen *Pot* spielen willst. Das heißt: Kleine Einsätze und wann immer möglich, am *River* nur zu schieben.

Wertlose Hände

Die letzte Handstärke-Kategorie trifft zu, wenn du einfach gar nichts von Wert hast. Sei froh, wenn dein Gegner setzt und du daraufhin wegwerfen kannst: Du hast hier eine einfache Entscheidung, bei der du alles richtig machst. Möglich ist allerdings auch, dass du in eine Situation kommst, in der du automatisch Profit machen kannst, wenn du deine komplett wertlosen Hände in einen Bluff verwandelst (mehr dazu in Kapitel 21 unter *Autoprofit Spots*).

Sehen wir uns nun einmal die Optionen für deine verschiedenen Handstärken an. Hier gehen wir von den meistgespielten Situationen aus, bei denen du *postflop* nur einen Gegner hast und dieser schiebt, wenn du nicht setzt:

Du setzt dreimal:

Hier eignen sich deine stärksten Hände gemischt mit Bluffs, die deinen Gegner noch überholen können.

Du setzt zweimal (die häufigste Situation):

Am Flop und Turn: Die optimale Spielweise bei starken Händen, die aufgrund der *River*karte nicht länger als starke Hände einzustufen sind, oder aber um einen Gegner, der nach dir an der Reihe ist, zu einem Bluff zu verleiten, wenn *Draws* nicht angekommen sind. Weiterhin eignet sich diese Strategie für viele mittelstarke Hände. Auch unsere schlechtesten Bluffs spielen wir auf diese Weise und geben sie am *River* auf.

Am Flop und River: Diese Spielweise eignet sich einerseits bei starken Händen, die durch eine *Turn*karte geschwächt wurden. Möchtest du dagegen am *River* deinen Gegner aus dem *Pot* bluffen, setze dafür einen größeren Betrag.

Am Turn und River: Hier eignen sich Hände, die zu schwach sind, um sie dreimal setzen zu können, kombiniert mit einem *Flop*, bei dem dein Gegner auf eine *Bet* deinerseits zu wenig weitergespielt hätte, sowie Hände, die sich am *Turn* sehr verbessert haben. Diese Strategie ist allerdings auch sehr effektiv, um deinen Gegner aus dem *Pot* zu drängen.

Du setzt nur einmal:

Dieser Spielzug kommt nur sehr selten vor und eignet sich vor allem bei schlechten Händen, bei denen du nach dem ersten Versuch, deinen Gegner zum Wegwerfen zu bringen, keine guten Erfolgchancen mehr siehst, oder aber schlicht nach dem ersten gescheiterten Bluffversuch günstige Karten für ihn erschienen sind. Auch mittelstarke Hände, bei denen wir nur einmal setzen können, da für deinen Gegner keine schlechteren Hände übrigbleiben, die er *callen* könnte, eignen sich hier.

Welche Hände setzen wir hier in welcher speziellen Situation?

Nur am *Flop*: Hier eignen sich mittelstarke Hände, die wir nur einmal setzen wollen, bei Gegnern, die sehr wenig selbst am *Turn* und *River* setzen. Außerdem bietet sich diese Spielweise für Bluffs an, wenn unser Gegner sehr viel am *Flop*, jedoch nicht am *Turn* und *River*, wegwirft.

Nur am *Turn*: Passend bei mittelstarken Händen, die wir nur einmal setzen wollen.

Nur am *River*: Eine gute Möglichkeit zu bluffen, oder schwächere Hände, die sich am *River* leicht verbessert haben, wenigstens einmal zu setzen.

Wichtig ist, dass du dir nicht nur für den *Flop* überlegst, was du eigentlich erreichen möchtest und welche Strategie du dafür am besten auswählen solltest, sondern dir auch schon im Voraus überlegst, wie du deinen Plan für verschiedene Szenarien am *Turn* und *River* anpassen oder auf mögliche Spielzüge deines Gegners reagieren wirst. Im nächsten Schritt kannst du dir dann überlegen, mit welchen anderen Starthänden du in dieselbe Situation kommen würdest und was du anschließend jeweils mit ihnen machen würdest. Der größte Vorteil hierbei ist, dass du nicht nur eine einzelne Situation analysierst, sondern alle möglichen Situationen, in die du kommen *könntest*. Dadurch ist einerseits der Lerneffekt um ein Vielfaches höher, andererseits wird es dir mit Sicherheit nicht langweilig am Pokertisch werden. Wichtig ist immer, dass du einen guten Grund dafür hast, etwas zu tun. Auch wenn du damit nicht richtig liegen solltest, ist dies eine gute Basis, um verschiedene Gründe abzuwägen und schließlich den besten Spielzug zu finden, sei es direkt am Tisch oder hinterher in der Nachanalyse.

Schätze deinen Gegner richtig ein

Die Voraussetzung für alle diese Spielzüge ist allerdings, dass du in der Lage bist, deine Handstärke im Vergleich zu der deines Gegners korrekt einzuschätzen. Denn, wie wir bereits gesehen haben, ist deine Handstärke immer relativ, je nachdem, gegen welche Hände deines Gegners du antrittst, ändert sich auch der Wert deiner Hand. Hier müssen wir beginnen, mitzudenken, welche Hände unser Gegner halten könnte. Als Ausgangspunkte hierfür sind verschiedene Herangehensweisen möglich:

Spielst du beispielsweise das erste Mal gegen einen bestimmten Gegner, hast du zunächst einmal nur sehr wenige Informationen über ihn. Du siehst lediglich Dinge wie den Betrag, mit dem er am Tisch sitzt oder kannst seine Spielweise in der aktuellen Hand beobachten und versuchen, Schlüsse daraus zu ziehen – oder aber du stuft ihn kurzerhand als Durchschnittsspieler ein und behandelst ihn so wie den typischen Spieler auf diesem Limit. Dies ist natürlich die schlechteste Ausgangslage, die danach schreit, so schnell wie möglich verbessert zu werden. Dies gelingt dir, indem du bestimmte Verhaltensweisen, die du bei deinem Gegner beobachtet hast, wiederum auf andere Situationen überträgst: Sollte er z.B. bereits in mehreren Runden jedes Mal am *Flop* gesetzt und daraufhin direkt den *Pot* gewonnen haben, ist auch ein darauffolgendes zweites Setzen am *Turn* nicht unbedingt als Zeichen besonderer Stärke zu deuten.

Wie du merkst, sind diese Beobachtungen nur sehr ungenau und nicht immer hilfreich. Wir wollen lieber so schnell wie möglich konkrete Fakten, an denen wir uns orientieren können – hier kommt deine Hilfssoftware ins Spiel: Hast du dank deines Tracking-Tools genaue Statistiken zur entsprechenden Situation direkt am Tisch zur Verfügung, ist das bereits eine riesige Verbesserung.

Zusätzlich ist es enorm aufschlussreich, genau hinzuschauen, wenn du die Karten deines Gegners am Ende der Hand – oder, sollte er sie freiwillig zeigen – siehst. Dadurch bekommst du sehr gute Informationen über deinen Gegner und kannst ihn direkt einstufen. Genau das ist der Grund, warum *du* niemals den Gegnern deine Karten zeigen solltest, wenn du nicht musst – auch wenn du den Drang verspüren solltest, mit deinem geglückten Bluff anzugeben. Was dich zum Gewinner macht, ist keine Angeberei, sondern im Gegenteil, deinem Gegner so wenig Informationen über dich wie möglich zu geben und ihn dadurch zu Fehlern zu zwingen!

Egal, welche Methode du anwendest, um deinen Gegner einzustufen, die folgende Herangehensweise ist immer dieselbe – mit dem einzigen Unterschied, wie genau deine Einschätzung zutreffen wird.

Ein sinnvoller erster Schritt ist, dir zu überlegen, welches denn überhaupt die stärkste sowie die schwächste Hand sind, die dein Gegner in dieser Situation halten kann. Damit hast du schon einmal den weit verbreiteten Fehler umschifft, deinen Gegner auf eine einzige konkrete Hand zu setzen und beginnst, *alle möglichen Hände*, die er in dieser Situation halten könnte, zu berücksichtigen. Auch ist es bei weitem besser, wenn du dir sagst: „Er kann hier einen *flush draw* mit Ass-König, Ass-Dame, Ass-Bube (...) halten“ – und nicht einfach nur denkst: „Er hat hier *flush draws*“.

Damit du auch ein korrektes Bild bekommst, nimm immer nur die Hände, die er in der vorherigen Straße auch halten *konnte*, um seine möglichen Hände in der aktuellen Situation einzugrenzen: Ist dein Gegner beispielsweise *preflop* nur mitgegangen und du gibst ihm somit kein Paar von Königen (weil er dieses noch einmal erhöht hätte) oder auch keine Sieben-Zwei in verschiedenen Farben (weil er diese weggeworfen hätte), dann kann er diese

Hände auf einem Flop von K77 (König-Sieben-Sieben) folglich auch nicht halten.

Natürlich kannst du dir nicht sicher sein, ob der Gedankengang deines Gegners auch wirklich genau so ist, wie du dir vorstellst. Du kannst dir hier damit behelfen, dass du ihm nur einige Hände einer bestimmten Handstärke zutraust und nicht *alle* möglichen. Angenommen, du weißt nicht, ob dein Gegner einen *Drilling* noch einmal erhöht hätte, dann halte es so, dass du ihm dies mit den besten *Drillings* zugestehst, jedoch nicht mit den schlechtesten – somit hast du eine Aufteilung getroffen, die dich befähigt, weiterhin alle Möglichkeiten zu berücksichtigen, hast automatisch und richtigerweise aber auch die Gewichtung dieser Hände in dieser Annahme reduziert.

Speziell online haben wir zusätzliche Optionen, unsere Einschätzung noch exakter vorzunehmen, da unser Gegner uns meist mehr verrät, als ihm lieb ist: Dadurch, dass man online bereits seine gewünschte Aktion auswählen kann, bevor man überhaupt an der Reihe ist, können wir sehen, wenn ein Gegner eine schwache Hand hält. Wie das geht? Ganz einfach: Sollte dein Gegner ohne Zeitverzögerung direkt schieben, sobald er am Zug ist, ist es ziemlich wahrscheinlich, dass er die „Automatisch Schieben/Auto-Fold bei Erhöhung“-Funktion aktiviert hatte. Bitte tu ihm den Gefallen und bluffe ihn unverzüglich aus der Hand!

Du siehst, wie unvorteilhaft diese automatischen Spielhandlungen sind – auch die Auto-Fold-Funktion *preflop* ist normalerweise nicht zu empfehlen, da man nie weiß, wie sich eine Hand noch entwickelt, bis man an der Reihe ist. Dies ist auch einer der Gründe, warum viele Spieler bei den Schnell-Fold-Varianten des *Cash Game* ziemlich schlecht abschneiden.

Die Möglichkeit, Dinge sehr schnell zu erledigen, birgt daher beim Online-Poker ein gewisses Risiko für dich, auf der anderen Seite aber auch Vorteile, wenn dein Gegner sich entscheidet, eine Handlung extrem schnell auszuführen. Er verrät uns damit, dass er nur sehr wenig Zeit für seine Überlegung, Schlussfolgerung und schließlich Entscheidung gebraucht hat, woran wir erkennen, dass er eine einfache Entscheidung hatte. Vor dem *Flop* be-

deutet ein extrem schneller *Call*, dass er wahrscheinlich eine mittelstarke Hand hat, bei der er nicht überlegen muss, ob sie stark genug zum Erhöhen oder zu schwach zum Weiterspielen ist. Auch nach dem *Flop* deutet ein schneller *Call* bei deinem Gegner auf eine mittelstarke Hand hin und es kann sich für dich lohnen, mehr deiner Hände als starke Hände einzustufen und die mittelstarken Hände deines Gegners eventuell auch mit Bluffs öfter und härter zu attackieren. Bei einer schnellen Erhöhung verhält es sich ähnlich: Der Spieler hat offensichtlich keine schwierige Entscheidung zu treffen und zweifelt nicht daran, ob seine Hand wirklich stark genug ist, um damit zu setzen, oder ob der Bluff, den er spielen möchte, wirklich Erfolg haben kann. Stufe eine schnelle Erhöhung als Zeichen für eine starke Hand ein und wirf mehr deiner Hände weg, bis du ausreichend Informationen über diesen Spieler gesammelt hast.

Als letztes behandeln wir das schnelle *Schieben*. Hier ist einmal wichtig, zu unterscheiden, ob dein Gegner überhaupt berechtigt ist zu setzen. Wenn du der Setzberechtigte bist und dein Gegner daraufhin in der nächsten Runde schnell zu dir schiebt, hat dies nichts zu bedeuten: Er macht alles richtig und hält sich an das ungeschriebene Gesetz, nicht ohne Setzberechtigung zu setzen (= zu *donken*). Schiebt dein Gegner jedoch sofort, obwohl er die Setzberechtigung mit einer Erhöhung nicht verletzen würde, dann sieht dies sehr nach Schwäche aus. Er scheint überhaupt nicht überlegen zu müssen und zeigt damit echtes Desinteresse am *Pot*. Hier kannst du auf der Stelle mit einem wunderbaren Bluff reagieren und den *Pot* an dich reißen.

Achte bei diesen Beobachtungen auch auf die Größe des *Pots* – je größer er ist, desto mehr ist das gerade beschriebene Phänomen ausgeprägt. Es ist ganz natürlich, dass man genauer überlegt, wenn mehr auf dem Spiel steht. Gleichzeitig ist auch zu berücksichtigen, ob dein Gegner mehrere Tische spielt: Hast du einen Gegner vor dir, der an zwölf Tischen gleichzeitig spielt, wird er kaum die Zeit finden, seine Entscheidungen in Ruhe zu treffen und alle seine Handlungen werden entsprechend zügig ausge-

führt werden. Vor allem bei dieser Art von „Viel-Spielern“, aber auch bei allen anderen Gegnern, lohnt es sich außerdem auf ihre Setzgrößen zu achten.

Die richtige Setzgröße

Da man online die Möglichkeit hat, voreingestellte Setzgrößen zu verwenden, sind viele dabei wenig kreativ. Weit verbreitet ist hier, beispielsweise mit einer schwachen Hand den halben Betrag des *Pots* zu setzen und mit einer sehr starken Hand den kompletten *Pot*-Betrag.

Damit du nicht selbst in diesen Trott fällst, denke nicht an deine eigene Handstärke, sondern überlege, welche Hände dein Gegner halten kann und gegen welche Setzhöhe es für ihn am schwierigsten wird, weiterzuspielen. Normalerweise beginnt dieser Effekt bei einer **Setzgröße von einem halben bis einem dreiviertel Pot. Kleiner zu setzen als die Hälfte bis ein Viertel des Pots** kann auf der anderen Seite sinnvoll sein, wenn bei deinem Gegner viele Hände möglich sind, mit denen er nichts getroffen hat und oft nur eine hohe Karte hält. Denn: Ungeübten Spielern fällt es in dieser Situation schwer, genügend Hände weiterzuspielen. Sie geben zu oft auf – und du kannst den gesamten Pot mit minimalem Einsatz mitnehmen.

Den Betrag des Pots oder das bis zu Zweifache davon zu setzen, bietet sich an, wenn unser Gegner uns durch seine Spielweise verraten hat, dass er keine starken sondern nur mittelstarke Hände halten kann. Dies ist der Fall, wenn dein Gegner bereits in früheren Runden den Fehler gemacht hat, alle seine starken Hände mit einem bestimmten Spielzug, meist einer Erhöhung, zu spielen. Du setzt ihn mit einer derartig hohen Setzgröße maximal unter Druck, da er Gefahr läuft, entweder zu viele Hände wegzwerfen, oder mit zu schwachen Händen mitzugehen. Egal wie er

sich entscheidet, er kommt aus dieser misslichen Lage nicht mehr heraus, ohne Geld zu verlieren!

Du merkst bereits, mit der richtigen Setzgröße lässt sich ziemlich viel steuern. Zum einen, wie groß wir den *Pot* für die nachfolgenden Runden aufbauen wollen, zum anderen, welchen Preis unser Gegner für die nächste Karte bekommt, womit wir automatisch auch bestimmen können, welche Hände er wahrscheinlich weiterspielen wird. Nicht zuletzt deswegen ist *No-Limit*, bei dem es (wie der Name schon sagt) kein Limit gibt, wie viel du setzt, auch ein Spiel der absoluten Königsklasse.

Auch wenn du bei den Setzgrößen kreativ sein darfst, achte immer darauf, dass du für deinen letzten Einsatz mindestens die Hälfte des *Pots* übrighast, da du ansonsten mit deinem Einsatz nicht mehr genug Druck auf deinen Gegner ausüben kannst und er seltener einen Fehler machen wird.

Wenn du auf die zuvor genannten Punkte achtest, regelt sich die Einteilung deines verfügbaren Geldbetrags fast von allein und du bräuchtest nur noch bei deiner vorletzten *Bet* ein wenig mitzudenken – und wärst bereits bei weitem besser als der Großteil deiner Gegner.

Alle Dinge, die hier beschrieben sind, funktionieren am besten, wenn du *postflop* nur gegen einen Gegner trittst: Du brauchst nur einen Gegner einzustufen, ein einzelner Gegner trifft seltener etwas als mehrere Gegner, du hast daher es einfacher zu bluffen und deine starken Hände sind bei weitem stärker, wenn sie nur einem Gegner standhalten müssen. Das ist auch einer der Gründe, warum wir vor dem *Flop* schon möglichst aggressiv spielen wollen, da wir, wenn wir schon den *Pot* nicht direkt gewinnen, wenigstens die besten Voraussetzungen für das *Postflop*-Spiel geschaffen haben (= möglichst wenige verbleibende Gegner).

Solltest du *postflop* gegen zwei oder mehr Gegner spielen, machst du keinen großen Fehler, wenn du sehr ehrlich spielst. Je

mehr Spieler es sind, umso schwieriger wäre es, sie alle mit deinen Bluffs aus dem *Pot* zu drängen. Auch deine Gegner werden daher im Normalfall weniger bluffen. Viel *folden* ist nicht nur aus diesem Grunde richtig, sondern auch das mathematisch korrekte Spiel, da mehrere Spieler mithelfen, das Geld im *Pot* gegen einen Aggressor zu verteidigen.

Für alle Situationen, die dir knapp erscheinen und bei denen du nicht genau weißt, was du tun sollst, hier noch zwei richtig gute Tricks:

Call oder Fold?

Wenn du vor der Entscheidung stehen solltest, ob du den Einsatz deines Gegners mitgehen oder aufgeben willst (die erste Überlegung sollte allerdings immer sein, ob du erhöhen möchtest!), dann entscheide dich für das Wegwerfen. Diese Überlegung ist abgeleitet von Prinzipien der Poker-Mathematik. Rein theoretisch lässt sich für jeden Fall exakt bestimmen, welche Hand du in der jeweiligen Situation noch *callen* und welche du schon wegwerfen solltest. Hier den mathematisch perfekten Punkt genau zu erwischen, ist allerdings selbst für die allerbesten Pokertheorie-Profis extrem schwierig bis unmöglich, da er auf zu vielen verschiedenen Faktoren beruht. Deswegen wollen wir eine praktikablere Lösung für uns finden: Da die Auswertung von Pokerhanddatenbanken uns immer wieder zeigt, dass der durchschnittliche Pokerspieler zu neugierig ist, sprich: Auch du wahrscheinlich zu viel *callst*, und gleichzeitig aber unsere Gegner weniger bluffen als mathematisch korrekt wäre, verschiebt sich die Grenze zwischen profitabilem *Call* und gutem *Fold* noch weiter zugunsten des *Folds*, weshalb du dich in knappen Situationen lieber für den *Fold* entscheiden solltest.

Schieben oder setzen?

Fällt es dir oft schwer, dich zu entscheiden, ob du schieben oder setzen solltest, denk über Folgendes nach: Da, wie zuvor bereits

erwähnt, nachgewiesenermaßen allgemein zu viel *gecallt* wird, hast du hier mit mittelstarken Händen, obwohl die Entscheidung knapp ist, immer noch eine realistische Möglichkeit, mehr Geld von einer schlechteren Hand ausbezahlt zu bekommen! Gleichzeitig ist es allgemein bei schwächeren Händen niemals ausgeschlossen, dass du deine Hand noch verbesserst, die du ansonsten gegen eine eventuelle unerwünschte *Bet* deines Gegners einfach aufgegeben hättest. Sollte dein Gegner *folden*, ist auch dies so gut wie immer ein absolut wünschenswerter Ausgang, da du dir den *Pot* sichern könntest.

Was aber, wenn du nur schiebst? Du überlässt deinem Gegner die Möglichkeit zu setzen, den Preis zu bestimmen und zudem ermöglichst du ihm damit, eine Hand in einen Bluff zu verwandeln, die er ansonsten aufgegeben hätte.

Darüber hinaus hast du dir, solltest du dich entscheiden zu setzen, den Vorteil gesichert, auch in der nächsten Runde als Setzberechtigter handeln zu können und beispielsweise als erster durch ein *All-In* den maximalen Druck aufzubauen. Mit diesem wirkungsvollen Spielzug zwingst du deinen Gegner zu einer schwierigen Entscheidung. Achtest du dabei auch noch sorgfältig darauf, dass sich bei dir Bluffs und sehr starke Hände die Waage halten, kann dein Gegner bestenfalls nur noch einen durchschnittlichen Gewinn von Null machen. Immer wenn er die falsche Entscheidung trifft, verliert er Geld (mehr dazu in Kapitel 24: „Fehlerfreies Poker“). Solltest du das *All-In* am *Flop* oder *Turn* spielen, sicherst du dir, falls er sich dafür entscheidet mitzugehen, darüber hinaus alle darauffolgenden Karten – das heißt, dass alle deine Bluffs noch die Chance haben, sich zu verbessern: Die wahre Macht des richtigen Postflop-Spiels...

Kapitel 12

Minimales Startkapital

„Von dem Geld, das du nicht verlierst, kannst du dir genauso viele Dinge kaufen wie von dem Geld, das du gewinnst.“

Mike Caro

Poker ist das schnellste Investmentgeschäft der Welt. Aber was ist eigentlich der Unterschied zwischen einem Investment und einer Ausgabe?

- Beim Investment gibst du eine Summe X aus und bekommst mindestens gleich viel oder mehr zurück.
- Bei einer Ausgabe gibst du eine Summe X aus und bekommst weniger zurück als du ausgegeben hast.

Am besten erkläre ich es dir anhand eines Vergleichs:

An der Börse werden bei guten Aussichten Aktien gekauft mit dem Ziel, dass man dadurch mehr Geld zurückbekommt, als man investiert hat. Genauso ist es auch bei Poker: Wenn die Aussichten gut sind, dann willst du in deine Hand oder in die Situation investieren, mit der Aussicht, mehr Geld zurückzubekommen, als du investiert hast. Wenn die Aussichten jedoch schlecht sind, dann lässt du die Finger davon und wartest lieber auf eine bessere Gelegenheit. Genau wie beim Aktienmarkt.

Der große Vorteil beim Poker ist die Möglichkeit, extrem viele und kleine Investments zu tätigen, welche du bereits nach wenigen Sekunden samt Gewinn zurückbekommen kannst. Deshalb braucht dein Startkapital auch nicht besonders groß zu sein. Im Vergleich dazu musst du bei einem Investment in ein Spar-

buch in der Regel mindestens ein Jahr warten, ehe du die Zinsen ausgezahlt bekommst.

Die Größe des Kapitals, das du für Poker benötigst, schwankt je nach Pokervariante. Je größer der Zufall, desto mehr Einfluss haben Glück und Pech im Spiel. Du benötigst automatisch ein höheres Startkapital, um nicht bankrottzugehen.

Das Mindest-Startinvestment beim Poker liegt üblicherweise zwischen 20 und 100€.

20€ funktionieren beim Cash Game gut, da der Glücksfaktor sehr niedrig ist. Spielen kannst du hier das tiefste Limit mit minimalem Einsatz am Tisch. Solltest du ein höheres Limit spielen wollen, eine Spielvariante mit mehr Zufall, oder dich mit mehr Geld am Tisch einkaufen, brauchst du auch mehr Kapital.

Für mich ist es extrem wichtig, dass du dich nicht von dem Gedanken abhalten lässt, Geld in die Hand nehmen zu müssen. Du siehst, es braucht nicht viel Geld zu sein, das du hier investierst. Da du aus wenigen Euros mit Spiel und Spaß wirklich etwas Großes für dich aufbauen kannst, sollte das Grund genug für dich sein, Poker eine echte Chance zu geben.

Kapitel 13

So vergrößerst du dein Einkommen

„Ich denke, eines der interessanten Dinge an Poker ist: Sobald dein Ego mitspielt, bist du erledigt.“

Al Alvarez

Mit jedem Limit, das du beim Cash Game aufsteigst, verdoppeln sich normalerweise deine Einnahmen durch Poker. Bei anderen Spielvarianten verhält es sich ähnlich. Das heißt, wenn du normalerweise 500€ mit Poker verdienst und du steigst ein Limit auf, dann verdienst du um die 1000€. Steigst du ein weiteres Limit auf, sind es bereits 2000€ in derselben Zeit. Du siehst, zwei Limits aufgestiegen und dein Einkommen hat sich vervierfacht! Das sollte Grund genug sein für dich, so schnell wie möglich in den Limits aufsteigen zu wollen.

Es ist jedoch sehr wichtig, nicht zu viel auf einmal von seinem Kapital zu riskieren. Das Schlimmste, was passieren kann, ist ein Totalverlust, denn ohne dein Kapital „Geld“ kannst du nicht mehr pokern und auch kein weiteres Geld mehr verdienen. Daher kann zu frühes und unbedachtes Aufsteigen in den Limits sehr gefährlich sein. Auf der anderen Seite kann zu spätes Aufsteigen dich jede Menge Geld kosten, da du hier nicht den maximalen Verdienst herausholst.

Die richtige Balance ist also enorm wichtig!

Viele handhaben es so, dass sie das Vorhandensein einer bestimmten Anzahl an Buy-Ins, dem Betrag, für den man sich in ein Spiel „einkauft“, als Voraussetzung für den Aufstieg auf die nächsthöhere Stufe festlegen. Als Beispiel hierfür: 30 Buy-Ins für das

nächste Limit beim Cash Game und 100 Buy-Ins bei Turnieren. Je nachdem wie gut du bist, wie hoch die Limits und wie stark deine Gegner sind, und mit wie vielen Buy-Ins du dich persönlich am wohlsten fühlst, können sich diese Zahlen ändern. Mit dieser Methode bist du zwar auf der sicheren Seite, aber kommst leider nicht sehr schnell voran.

Hier ein Tipp von mir, wie du gerade als Anfänger den Aufstieg in höhere Limits in der kürzesten Zeit erreichen kannst: Du richtest dir auf dem tiefstmöglichen Limit deinen Sicherheitspuffer ein. Beim Cash Game ist das „No Limit 2“ (NL2). Auf NL2 kann dein Puffer bei weitem kleiner sein als bei höheren Limits, da du hier gegen viel mehr schlechte Spieler spielst. Mein Vorschlag für dich: Kauf dich mit 0,80€ am Tisch ein und benutze dafür einen 25-Buy-In-Puffer, sprich, mit deinen letzten 20€ darfst du nur auf NL2 spielen. Die Wahrscheinlichkeit, dass du fünfundzwanzigmal hintereinander Pech hast und alles verlierst, ist so gut wie auszuschließen. Daher kannst du, sobald dein Kapital 20€ überschreitet, auf ein höheres Limit wechseln und beispielsweise mit 30€ Gesamtkapital bereits NL10 spielen und wesentlich mehr verdienen. Du siehst, NL5 hast du direkt ausgelassen, dein Risiko bankrottzugehen ist aber so gut wie gleich geblieben, da du deinen Notfall-Puffer auf NL2 ja groß genug gesetzt hast.

Schlussendlich sei hier gesagt, dass du auf jeden Fall einen Plan brauchst, wie du in den Limits auf- und absteigst, der dir garantiert, nie bankrottzugehen. Ob du das jetzt mit den klassischen 30-100 Buy-Ins auf jedem Limit oder mit einem einzigen großen Sicherheitspuffer auf deinem tiefsten Limit machst, ist ganz dir überlassen. Das Allerwichtigste ist aber, dass du dich an deinen Plan hältst, ansonsten hat der beste Plan keinen Sinn.

Für das Berechnen von Puffern, Buy-Ins und Kapital habe ich eine Tabelle für dich vorbereitet, die du auch zum Download im kostenlosen Mitgliederbereich finden kannst. Zusätzlich findest du dort auch noch ein Erklärungsvideo zum gleichen Thema.

1. SICHERHEITSPUFFER

LIMIT	BUY-IN	BUY-INS	KAPITAL
NL2	0,80€	25 x	20,00€

2. KLASSISCHES BANKROLL-MANAGEMENT

LIMIT	BUY-IN	BUY-INS	KAPITAL
NL2	0,80€	30 x	24,00€
NL4	1,60€	30 x	48,00€
NL5	2,00€	30 x	60,00€
NL10	4,00€	30 x	120,00€
NL20	8,00€	30 x	240,00€
NL25	10,00€	30 x	300,00€
NL50	20,00€	30 x	600,00€
NL100	40,00€	30 x	1.200,00€
NL200	80,00€	30 x	2.400,00€

Abbildung 1: Bankroll-Management

Kapitel 14

Wähle deinen Pokeraanbieter

„No river, no fish.“ - Amarillo Slim

Der Pokerraum verdient sein Geld dadurch, dass er einen prozentualen Anteil am Pot (*Rake*) beim Cash Game oder eine fixe Eintrittsgebühr (*Fee*) bei einem Turnier verlangt. Deshalb ist es außerordentlich wichtig, hier den richtigen Pokerraum auszuwählen, da dies große Auswirkungen auf deinen Verdienst mit Poker hat.

Du glaubst es nicht? Dann schau dir mal dieses extreme Beispiel an: Nehmen wir an, der Pokerraum verlangt beim Cash Game 100% Rake. Das heißt, du hast keine Chance, Geld zu verdienen, da jedes Mal der Pokerraum den gesamten Pot bekommt. Zugegeben, das ist ein krasses Beispiel und in der Praxis wird es niemals vorkommen, aber es sollte dir zu denken geben, dass ein zu hohes Rake dir keine Möglichkeit lässt, Geld mit Poker zu verdienen, egal wie gut du spielst.

Welcher Pokerraum für dich der Richtige ist, hängt auch von deiner Spiel- und Pokervariante und letztendlich auch von deinem Können ab.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass genügend schlechte Spieler bei diesem Anbieter aktiv sein sollten. Da dies zu Beginn deiner Pokerkarriere aber auf den niedrigen Limits meist kein Problem ist, sollte sich dein Augenmerk in erster Linie auf die Höhe der Gebühren richten, die der Pokerraum von dir verlangt, und darauf, wieviel er dir davon zurück gibt (*Rakeback*), denn diese zwei Dinge zusammen ergeben die schlussendliche, reale Gebühr eines Pokerraumes.

Für Anfänger

Für Poker-Anfänger ist eine Rakeback-Flat am besten. Dabei ist es egal, wie viel du pokerst, du bekommst immer den gleichen prozentualen Anteil vom Pokerraum zurück. In zweiter Linie kannst du schauen, ob du noch gratis Startgeld oder kostenlose Turniertickets bekommst. Seltener werden auch Lernmaterialien dazu geschenkt, die auch sehr nützlich sein können.

Für Fortgeschrittene

Für fortgeschrittene Pokerspieler ist ein Ersteinzahler-Bonus sehr interessant. Hier bekommst du ab einer gewissen Einzahlung eine entsprechende Summe, beispielsweise 1000€ oder auch 2000€, vom Pokerraum geschenkt, die du dann freispielen kannst. Solch ein einmaliger Bonus ist für Anfänger meist nur Verschwendung, da er von ihnen in der vorgegebenen Zeit nur zu kleinen Teilen freigespielt werden kann.

Auch interessant und sinnvoll ist eine Rakeback-Staffelung für Fortgeschrittene, da man so durch intensives Pokern einen größeren prozentualen Anteil zurückbekommen kann. Zusätzlich haben Vielspieler die Möglichkeit, einige hundert Euro pro Monat durch *Rake Races* („Rake-Wettrennen“, bei denen die Spieler mit dem meisten generierten Rake ein Preisgeld gewinnen) geschenkt zu bekommen.

Wichtig zu wissen ist, dass du bei einer direkten Anmeldung beim Pokeranbieter sehr oft Vorteile verpasst, die du bei der Anmeldung über einen Pokerraum-Partner noch zusätzlich geschenkt bekommen würdest.

Falls dich interessiert, welche Pokerräume wir aktuell in unserer Pokerschule empfehlen, findest du dazu weitere Informationen im kostenlosen Mitgliederbereich.

Optimiere deine Einstellungen

Sobald du dich angemeldet hast, lade dir bitte direkt die Software herunter und spiele nicht über die Smartphone-App oder den Web-Client: Wir wollen uns schließlich die bestmögliche Ausgangslage schaffen, um Geld zu verdienen. Mit der Download-Version hast du die Möglichkeit, Hilfssoftware zu benutzen, kannst einfacher und professioneller mehrere Tische gleichzeitig spielen und meist auch die Spielzüge selbst präziser steuern.

Weitere hilfreiche Tipps für deine Einstellungen: Nutze das Vier-Farben-Deck anstelle des Standard-Zwei-Farben-Decks um unnötige Fehler zu vermeiden und Geld zu sparen. Des Weiteren spielen professionelle Spieler beim *Cash Game* immer mit einem *Auto-Rebuy*, das heißt, sie sitzen immer mit einer festen, auf ihre Strategie abgestimmten Mindestanzahl an *Big Blinds* als Geldbetrag am Tisch. Auch du solltest daher für dich die Entscheidung treffen, auf welche Anzahl von *Big Blinds* deine Spielstrategie ausgerichtet sein soll. Falls es deine Pokersoftware erlaubt, lasse dir außerdem alle Beträge nicht in der jeweiligen Währung, sondern in *Big Blinds* anzeigen. Dies kann sehr nützlich sein, wenn du zwischen den Limits hin- und herwechselst und dich nicht jedes Mal auf neue Zwangseinsätze und Setzbeträge einstellen musst – auch ein zwischenzeitliches Absteigen in dem Limits fällt dir und deinem Ego leichter, da du nicht ständig schmerzhaft daran erinnerst wirst, dass du gerade ein Limit tiefer spielst als gewohnt. Gleichzeitig wirst du dich auch beim Aufsteigen leichttun, da du überhaupt nicht bemerkst, mit wieviel mehr Geld du plötzlich am Tisch sitzt und du einfach dein erfolgreiches Spiel vom vorherigen Limit weiterführen kannst. Oftmals sind Spieler eingeschüchtert, wenn es plötzlich um doppelt so viel Geld geht wie zuvor und spielen zaghafter, was im Endeffekt dazu führt, dass sie das neue Limit nicht schlagen können.

Durchforste ruhig einmal selbst die Optionen deiner Pokersoftware und erkunde, was sich dort zusätzlich noch alles einstellen

lässt. Beim Pokern selbst rate ich dir, auf einem Limit tiefer zu starten als gewohnt. Geh immer davon aus, dass du dich erst eine Zeit lang an die neue Pokersoftware gewöhnen musst. Nicht selten kann es am Anfang zu Fehlklicks und „Austimen“ kommen, was bedeutet, dass du es nicht schaffst, deinen Spielzug durchzuführen, bevor die dir zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist – sobald du jedoch genau weißt, wie alles funktioniert und ein paar Runden Erfahrung gesammelt hast, bist du bereit für dein Stammlimit.

Wichtig ist allerdings, dass du beim Pokerraum flexibel bleibst. Je nachdem, an welchem Punkt in deiner Pokerkarriere du dich befindest und abhängig von verschiedenen Sonderaktionen kann einmal der eine und einmal der andere Anbieter mehr Vorteile für dich bieten. Also schau immer, aus welchem Angebot du für dich momentan den größten Nutzen ziehen kannst, damit *du* es bist, der das meiste Geld verdient, und nicht der Pokerraum.

Kapitel 15

Von Bots und Solvern

„Den Großteil des Geldes, das du verdienen wirst, wirst du nicht deinem brillanten Spiel, sondern der Unfähigkeit deiner Gegner zu verdanken haben.“ - Lou Krieger

Ein großer Vorteil von Online Poker ist, dass man Software benutzen kann, die sehr hilfreich ist.

Als allererstes rate ich dir von verbotener Software dringend ab!

Vor allem Poker-Bots scheinen hier im ersten Moment sehr interessant. Ein *Bot* spielt automatisch und selbständig Poker für dich und trifft die Entscheidungen, die du ihm vorher vorgegeben hast. Das ist höchst illegal und wird von den Pokerräumen sehr streng kontrolliert und aufs Schärfste bestraft. Außerdem nutzt es dir auf lange Sicht bei weitem mehr, deine Zeit in dich und dein Pokerspiel zu investieren, anstatt sie für eine Bot-Programmierung, Installation usw. zu verschwenden.

Es gibt allerdings auch verschiedene Arten von legaler Software, die jeweils auf spezielle Spielvarianten zugeschnitten sind, weshalb es Sinn macht, sich auf eine Pokervariante zu konzentrieren und dadurch nur wenige Hilfsprogramme zu benötigen.

Auch sind viele Gratis-Tools oft nur reine Zeitverschwendung. Vergiss nicht: Immer wenn du abseits der Tische etwas machst, lässt dich das kein Geld verdienen!

Solver

Ein großes Thema im Bereich der Poker-Software sind momentan die sogenannten *Solver*.

Solver berechnen dir anhand deiner angegebenen Parameter eine mathematisch perfekte Spielweise, die allerdings sehr kompliziert umzusetzen ist. Auch das Arbeiten mit Solvern ist nicht so einfach, dass man ohne Weiteres einen sinnvollen Nutzen daraus ziehen könnte, und die Kosten für eine bessere Ausführung liegen oft über 1000€.

Software dieser Art kann dir beim Pokertraining und beim Lernen abseits der Tische helfen. Am Pokertisch selbst darfst du sie aber meistens nicht verwenden.

In vielen Fällen macht es mehr Sinn, sich bereits fertig berechnete Lösungen dieser Software zu besorgen, anstatt sich alles selbst zu erarbeiten. Somit kannst du dir sehr viel Zeit ersparen und einfach das nachmachen, was andere für dich bereits optimal berechnet und entwickelt haben.

Multitable-Software

Level 1: Multitable-Software hilft dir, mehrere Tische auf einmal zu spielen. Aber auch das sollte zu Beginn nicht im Fokus deiner Pokerkarriere stehen. Hier ist es viel wichtiger, neue Dinge schnell und richtig in dein Spiel zu integrieren, als zu viele Tische zu spielen und am Ende dadurch Fehler zu begehen, die du leicht hättest vermeiden können.

Level 2: Sobald du es schaffst, konsequent deiner Strategie zu folgen, du immer genügend Zeit hast, auf deinen Hilfsmaterialien nachzuschauen, wenn du in einer Situation unsicher bist, und du dich leichttust, die erforderlichen Überlegungen am Tisch in der verfügbaren Zeit durchzuführen, wird es Zeit für einen Tisch mehr! Du wirst ziemlich schnell erkennen, wann du zu viele Tische auf einmal spielst: Ein eindeutiges Zeichen ist, wenn du „austimest“ und automatisch auf Aussitzen gestellt wirst, weil du deine Entscheidung nicht in der dir zur Verfügung stehenden Zeit treffen konntest. Auch wenn du nicht mehr in der Lage bist, klare Entscheidungen aus einem sinnvollen Grund zu treffen, da dir

schlicht die Zeit fehlt, solltest du weniger Tische gleichzeitig spielen.

Solltest du bereit sein, mehrere Tische zu spielen, kann es sich für dich lohnen, dich nach einer Multitable-Software umzusehen, die deine Tische automatisch für dich anordnet oder es dir erlaubt, verschiedene Tasten deiner Tastatur mit deinen gewünschten Spiel-Aktionen zu belegen, um so schneller handeln zu können. Achte hier stets darauf, dass alles optimal angeordnet ist und keine Fehlklicks entstehen können, etwa durch sich überlappende Tische!

Tracking-Tool

Ich persönlich empfehle dir nur ein einziges Tool und zwar ein sogenanntes *Tracking-Tool*, eine völlig legale Software, die während des Spielens verwendet werden darf. Dieses Tool ist das einzige, was du wirklich benötigst, um auf schnellste Art und Weise mehr Geld mit Poker zu verdienen. Das Tracking-Tool erlaubt es dir, in nur zehn Minuten deine Spielweise bei 10.000, 100.000 oder sogar einer Million gepokerten Händen zu überprüfen. Du siehst die enorme Zeitersparnis, die du hier hast. Egal wie viele Pokerhände gespielt wurden, sie werden dir ohne langes Suchen in einer praktischen Übersicht auf einen Blick angezeigt. Damit kannst du deine Fehler ganz einfach finden, sie in Zukunft vermeiden und dadurch mehr Geld mit Poker verdienen.

Der zweite Riesenvorteil eines Tracking-Tools ist, in Echtzeit am Tisch zu sehen, wie dein Gegner spielt und wo er seine größten Schwächen hat. Dadurch sind auch die Kosten für dieses Tool schnell wieder reingeholt, denn so hast du die Möglichkeit, durch Ausnutzen der Fehler deiner Mitspieler mehr lohnende Situationen zu erkennen, die dir ein viel einfacheres und profitableres Pokerspiel erlauben.

Eine weitere ausgesprochen hilfreiche Funktion ist die Möglichkeit, deine Gegner mit verschiedenen Farben markieren zu können. So siehst du auf Anhieb, ob du gerade gegen einen *TAG* (*tight-aggressive*), eine *NIT*, einen *Maniac* oder eine *Calling-Station* spielst, was dir neben Geld auch Zeit erspart, die du für einen anderen Tisch oder zum Schreiben von Notizen nutzen kannst. Denn: Notizen sind ohne Frage ein machtvolles Instrument, um dein Spiel erheblich zu verbessern. Wichtig ist nur, dass du dort ausschließlich ungewöhnliche Handlungen deines Gegners notierst, die dir in Zukunft weiterhelfen werden – bitte keine Standard-Spielzüge wie „AA preflop erhöht“ oder sinnlose, emotionale Ergüsse wie „Jetzt hat er bereits das fünfte Mal hintereinander ein All-In gegen mich gewonnen, der ***** !!!!“. Eine kurze Notiz wie „Call AA im SB“ (= *Small Blind*) ist hilfreich, schnell geschrieben, auch später noch gut verständlich und gleich anwendbar. Eine Option, um dein Spiel weiter zu verbessern und die Nutzung deiner Notizen für das nächste Mal noch einfacher zu machen, wäre außerdem, dir bereits zu überlegen, wie du dein Spiel am besten gegen diesen bestimmten Gegner anpassen kannst und diese Erkenntnis deiner Notiz noch hinzuzufügen. Egal, wann du diesen Spieler das nächste Mal siehst, deine Notiz ist für immer gespeichert. Auch lässt dich das Notizenschreiben beim Spielen fokussierter sein, da du stets aktiv mitdenken musst, um Ausnahmen und ungewöhnliche Spielzüge bei deinem Gegner zu erkennen.

Oft bietet die Pokersoftware auch direkt die Option, Notizen zu schreiben oder Spieler farblich zu markieren. Ich rate dir dennoch dazu, dein Tracking-Tool dafür zu nutzen: Der entscheidende Vorteil ist, dass du bei der Nachanalyse einzelner Hände abseits der Tische alle Notizen zur Verfügung hast, in Ruhe neue hinzufügen oder deinen Gegnern Farben zuweisen kannst.

Als Letztes ist mir noch wichtig, dass dir bewusst ist, dass die Informationen, die du mithilfe deines Tracking-Tools sammelst, Gold wert sind. Deshalb ist ein regelmäßiges Sichern deiner Datenbank unerlässlich. Bewährt hat sich hier das Exportieren der

gesamten Datenbank auf ein externes Speichermedium einmal im Monat oder jeweils nachdem ein größerer Zeitaufwand zur Verbesserung deines Heads-Up-Displays, deiner Notizen oder Ähnlichem investiert wurde.

Du brauchst so ein Tracking-Tool nicht unbedingt, um Geld mit Poker zu verdienen, aber ich selbst nutze es täglich und bin der festen Überzeugung, dass diese Art von Software von allen Tools die größten Vorteile bietet.

Falls du wissen möchtest, welches Tracking-Tool ich persönlich verwende und was man damit machen kann, findest du dazu ein Video im Mitgliederbereich unserer Pokerschule.

Teil 3

Dein Weg zum professionellen Pokerspieler

Kapitel 16

Wie du besser wirst

*„Um schlechte Karten zu spielen,
ist das Leben einfach zu lang.“ – Frank DiElsi*

Nachdem du begonnen hast, einen sinnvollen Plan bzw. eine Strategie am Pokertisch umzusetzen, gilt es zu kontrollieren, ob du dabei auch nichts vergisst. Professionelle Spieler lassen nur wenige Situationen ungenutzt, in denen sie Geld verdienen können.

Wenn du z. B. mit deiner Strategie bei richtiger Umsetzung im Schnitt 30€ pro Stunde verdienen kannst, aber du verpasst dabei zehn Gelegenheiten, verdienst du womöglich nur noch 15€ in dieser einen Stunde. Je mehr dieser Gelegenheiten du nicht nutzt, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, nur wenig bis gar kein Geld mit Poker zu verdienen.

Das eigentliche Problem liegt also meist nicht an deiner Strategie, sondern an deiner Umsetzung.

Ich denke, du verstehst, wie wichtig eine einfache aber funktionierende Strategie ist, bei der man automatisch so wenig wie möglich vergisst. Bevor du also etwas Neues in dein Spiel einbaust, solltest du immer kontrollieren, ob du auch alles bisher Gelernte so umsetzt, wie es auf deinem Plan vorgegeben ist, und du auf keinen Fall etwas vergisst.

Mit deinem Tracking-Tool kannst du ganz einfach und schnell Fehler finden und kontrollieren. Dazu achtest du einfach auf Abweichungen von den optimalen Zahlen, die in dieser Software erscheinen. Solltest du Abweichungen feststellen, ist der nächste Schritt, nach den exakten Händen zu suchen, was sich ganz ein-

fach bewerkstelligen lässt, da du genaue Filter setzen kannst, um nur jene Hände angezeigt zu bekommen, die du analysieren möchtest. Du kannst dich also sehr effektiv selbst kontrollieren und ich sage dir aus Erfahrung: Was man nicht mit eigenen Augen sieht, glaubt man nicht. Als mir mein Coach damals sagte, ich hätte immer wieder in einer bestimmten Situation versäumt, profitable Spielzüge auszuführen, wollte ich das nicht wahrhaben. Ich hatte mich doch genau an den Plan gehalten!

Nach dem Setzen einiger Filter im Tracking-Tool und nur drei Minuten später wurde mir klar, wo ich meine Chancen verpasst hatte.

Die eigene Selbsteinschätzung kann einem oftmals einen groben Strich durch die Rechnung machen. Hat man seine eigenen Fehler jedoch schwarz auf weiß vor sich, kann man sie leichter akzeptieren und das nächste Mal vermeiden.

Kapitel 17

Die drei Pokertugenden

*„Karten sind Krieg, getarnt als Sport.“
– Charles Lamb*

Diese drei entscheidenden Tugenden lege ich dir für deine erfolgreiche Pokerkarriere auf jeden Fall ans Herz:

1. Bereitschaft zu lernen und offen gegenüber Neuem zu sein:

Für so gut wie alle Variationen von Poker gilt: Perfektes Poker zu spielen gelingt momentan noch nicht einmal Supercomputern. Wenn dies nicht einmal die leistungsstärksten Rechner der Welt schaffen, sind wir als Menschen erst recht meilenweit davon entfernt. Sei dir daher stets bewusst, dass es immer Verbesserungsmöglichkeiten gibt. Wenn du mit einer ungewöhnlichen Strategie konfrontiert wirst oder deinen Gegner einen für dich seltsam anmutenden Spielzug machen siehst, stemple es nicht sofort als schlecht oder falsch ab, sondern frage dich immer, ob es Situationen gibt, in denen diese Art zu spielen vielleicht sogar deiner jetzigen Strategie überlegen sein könnte.

2. Geduld:

Poker ist ein wahres Geduldsspiel. Du wartest im Prinzip die halbe Zeit, bis sich dir die richtige Gelegenheit mit dem richtigen Gegner, der richtigen Hand und den richtigen Karten in der Mitte bietet. Bevor du aus Langeweile auf die Idee kommst, mehr Hände zu spielen als du solltest, erhöhe lieber die Anzahl der Tische, die du spielst!

3. Disziplin:

Hat sich dann endlich eine passende Situation ergeben, gilt es, diszipliniert die Strategie anzuwenden, die du als die beste für die jeweilige Konstellation identifiziert hast. Sollte sich im Laufe der Spielrunde herausstellen, dass wider Erwarten ein *Fold* die vernünftigste Entscheidung ist, dann lege deine Karten auch diszipliniert weg! Erfordert deine Strategie ein *All-In*, dann setze dein gesamtes Geld, auch wenn du Angst haben solltest, es zu verlieren.

In einem Satz zusammengefasst: Warte geduldig auf die richtigen Situationen, in denen du diszipliniert genau das tust, das du nach deinem aktuellen Wissensstand als das Beste ansiehst und frage dich stets hinterher, was du noch hättest besser machen können...

Das ist das ganze Geheimnis – jetzt kennst du es, aber nimmst du es dir auch zu Herzen?

Kapitel 18

Ziele setzen mit der 4-W-Methode

*„Poker ist eine Kombination aus Glück und Können.
Wer denkt, das Schwierigste ist, sich das Können anzueignen,
liegt falsch. Der Trick bei Poker ist, das Glück in den Griff zu
bekommen.“ - Jesse May*

Du hast dir sicher auch schon einmal Ziele gesetzt, die du letztlich nicht umgesetzt hast. Das liegt oft daran, dass man sich die Ziele zu ungenau oder nicht motiviert genug setzt. Um dem vorzubeugen, verwende ich persönlich die 4-W-Methode. Wie sie funktioniert, erkläre ich dir nun:

W - Wunschziel: Dein endgültiges Ziel, das du erreichen willst.

W - WARUM: Warum willst du dein Wunschziel erreichen?

W - WAS: Was musst du alles tun, um dein Ziel zu erreichen?

W - WIE: Wie setzt du dein WAS am besten um?

Ein Wunschziel kann für jeden etwas anderes sein. Der eine will sich seinen jährlichen Urlaub mit Poker finanzieren, der andere ein großes Turnier gewinnen oder Poker zu seinem Beruf machen. Dein Wunschziel ist das, auf was du endgültig hinarbeitest und bei dessen Erreichen dein Projekt als vollständig erledigt gilt. Dadurch gibt es für dich nach dem Erreichen deines Ziels auch keinen Grund, weiterhin daran zu arbeiten.

Setze dir deshalb dein Wunschziel groß genug!

Das **WARUM** hilft dir, den Weg zum Ziel durchzuhalten. Wichtig hierbei ist, dass du dir die Frage nach dem **WARUM**

mehrmals hintereinander stellst. Solltest du z. B. eine Million Euro mit Poker verdienen wollen, dann frage dich: „**WARUM** will ich das?“ Vielleicht ist deine Antwort: „Um nie wieder arbeiten zu müssen.“ Gib Dich damit aber nicht zufrieden! Dieser Grund ist noch nicht wichtig genug. Frage dich deshalb erneut: „**WARUM** will ich nie wieder arbeiten müssen?“ Auch bei dieser Antwort fragst du abermals nach dem **WARUM**. Das machst du so lange, bis du zu den größten und wichtigsten **WARUMs** in deinem Leben kommst. Genau dann hast du die nötige Motivation gefunden, um dein Wunschziel auch sicher zu erreichen.

Als nächstes gilt zu bestimmen, **WAS** du dafür alles tun musst. Als Beispiel hierfür: Täglich pokern, Lernmaterialien besorgen, Coach finden usw.

Im letzten Schritt, dem **WIE**, bestimmst du, wie du die für das Erreichen deines Zieles notwendigen Dinge konkret umsetzen möchtest:

- **Wieviel** muss ich monatlich, wöchentlich und täglich pokern, um mein Ziel zu erreichen?
- **Wie** finde ich die passenden Lernmaterialien, um mein Ziel zu erreichen?
- **Wie** kann ich ein gutes Coaching erhalten, um schneller an mein Ziel zu kommen?
- Und so weiter ...

Durch deine **WIEs** weißt du ganz genau, wie du dein **WAS** erledigst. Dein **WAS** bringt dich dann automatisch und präzise immer näher an dein Wunschziel. Deine **WARUMs** helfen dir, dich auf diesem klar definierten Weg von nichts und niemandem abbringen zu lassen, bis du dein Ziel erreicht hast.

Kapitel 19

Denk an deine Gesundheit

*„Es ist egal, wie gut man spielen kann.
Wichtig ist nur, wie gut man tatsächlich spielt.“
Roy West*

Ziel ist es, lange Spaß am Pokern und dem damit verdienten Geld zu haben, denn eine Beschäftigung, die dir zwar Geld einbringt, aber die du nicht gerade liebst, hast du wahrscheinlich schon.

Um nun diesen Spaßfaktor voll auszuschöpfen, ist es auch wichtig, auf unser Wohlbefinden direkt am PC zu achten.

Schone deine Augen

Grelles Licht ist anstrengend für die Augen und belastet sie völlig unnötig am PC. Dimme also als ersten Schritt einfach deinen Bildschirm.

Eine noch augenschonendere Lösung wäre eine Software, die das blaue Licht des Bildschirms filtert: Ich empfehle dir dafür das gratis Tool f.lux.

Es kann auch Sinn machen, eine Gamer-Brille zu benutzen: Sie schützt nicht nur deine Augen, sondern schärft sogar noch dein Sichtfeld.

Achte auf deine Hände

Da wir beim Pokern viel klicken, macht es auf jeden Fall Sinn, hier eine ergonomische Maus zu benutzen. So kannst du unbeschwert pokern und belastest nicht dein Handgelenk. Denk daran: Eventuelle aus Überlastungserscheinungen resultierende finanzielle

Einbußen sind meist bei weitem höher als solche Hardware kostet!

Denk an deinen Rücken

Du solltest auf deinen Bewegungsapparat achten, indem du dir einen ergonomischen Stuhl oder, noch besser, gleich einen Stehtisch besorgst. Der Stehtisch hat den Vorteil, dass er nicht nur gesünder ist, sondern deine Konzentration durch das Stehen automatisch besser wird.

Die nachfolgenden gesundheitsbezogenen Ratschläge hast du wahrscheinlich schon gehört, aber ich möchte sie trotzdem ansprechen, da sie mir extrem geholfen haben, meine Poker-Performance zu optimieren:

- Zwischenzeitliche Bewegung und frische Luft lassen dich wieder konzentrierter an Poker herangehen.
- Die Ernährung spielt hier ebenfalls eine große Rolle, z. B. war einer meiner effektivsten Schritte, den Konsum an weißem Zucker stark einzugrenzen.
- Viel trinken ist essentiell. Achte hier besonders auf Getränke mit 0% Industriezucker.
- Ich möchte hier keine Predigt über Alkohol und Rauchen halten, kann dir aber nur bestätigen, dass dir beides in deinem Leben überhaupt nicht fehlen wird.
- Ein geregelter Schlaf rundet das Gesamte ab.

Natürlich ist es nicht einfach, Gewohnheiten abzulegen, deshalb rate ich dir, die neuen Dinge eines nach dem anderen in dein Leben zu integrieren. Schlussendlich beginnt man ja für ein angenehmeres und besseres Leben Geld mit Poker zu verdienen. Und hier kannst du bereits jetzt die ersten großen Schritte dahingehend machen.

Kapitel 20

Lerne Poker zu verstehen

„Sobald du anfängst zu glauben, dass du bereits alles gelernt hast, hast du in Wirklichkeit noch gar nichts gelernt.“

Steve Badger

Fast alle Spieler beginnen viel zu früh, sich intensiv mit Pokertheorie auseinanderzusetzen. Am Anfang ist es einfach viel wichtiger, eine funktionierende Strategie nachzumachen und zu kontrollieren, ob man sie auch richtig umsetzt. Erst danach macht es wirklich Sinn, Zeit zu investieren, um Poker verstehen zu lernen.

Hierfür empfehle ich dir immer, Beispiele ins Extreme zu ziehen, damit du sie leichter verstehen und dir auch besser merken kannst.

Stell dir einmal vor, dein Gegner *foldet* (er gibt auf und wirft seine Karten weg) in einer bestimmten Situation zu 100%. In diesem Fall würde es für dich Sinn machen, immer mit allen deinen schwachen Händen zu setzen, denn du gewinnst ja jedes Mal das Geld in der Mitte, da dein Gegner aufgibt.

Wenn wir jetzt einen Schritt weiter gehen und annehmen, dass unsere Gegner noch in 90% der Fälle *folden*, können wir überlegen, wie wir uns daran anpassen. Richtigerweise solltest du weiterhin alle deine schlechten Hände bluffen, da du bei 90% immer noch automatisch Profit machst!

Du siehst am Beispiel dieser extremen Situation, wie wir uns Grundwissen aneignen und daraus das nötige Wissen für ähnliche Situationen ableiten können.

Um nun selbst zu berechnen, wie du in einer bestimmten Situation am besten handeln solltest, brauchst du höchstens die Grundrechenarten Plus, Minus, Mal und Geteilt. Das reicht aus, um dir *Outs*, *Pot Odds*, *Autoprofit Spots* und weitere gängige Situationen auszurechnen (Erläuterungen der Begriffe siehe nächstes Kapitel).

Es ist wirklich nichts weiter als Mathematik der 4. Klasse. Eine große Hilfe dabei ist z. B. Excel. Dieses Programm eignet sich wunderbar, um solch einfache Rechnungen in größerer Anzahl schneller zu lösen, als es im Kopf oder mit dem Taschenrechner möglich wäre. Du brauchst also keinerlei spezielle Software für deine Berechnungen!

Ein weiterer Vorteil, wenn wir uns mit der Mathematik beim Poker beschäftigen, ist, dass du Glück und Pech verstehen lernst. Dadurch stärkst du dein Mindset, da du die Realität hinter dem Pokerspiel besser verstehst und dich durch eventuell falsche Glaubenssätze nicht mehr aufhalten lässt. Auch verstehst du, wie viel du im Durchschnitt in bestimmten Situationen effektiv verdienst und kannst somit besser auf die profitabelsten Situationen achten, sie optimal nutzen und dadurch mehr Geld mit Poker verdienen.

Level 1: Am Anfang reicht es aber, wenn du einfach Dinge nachmachst, die auch für andere funktionieren. Dazu brauchst du noch nichts von Pokertheorie zu verstehen, denn mit einer soliden Grundstrategie deckst du das Wichtigste bereits ab! Je knapper ein Spielzug zwischen richtig und falsch liegt, desto geringere Beträge verdienst du dabei auf lange Sicht und diese knappen Situationen haben eine viel kleinere Auswirkung auf deinen Verdienst als du denkst.

Mein wichtigster Rat an dieser Stelle:

Beginne mit dem theoretischen Teil von Poker auf keinen Fall zu früh, denn komplexe Pokertheorie ist überhaupt nicht notwen-

dig, um Geld mit Poker zu verdienen – und deswegen bist du ja schließlich hier!

Level 2: Falls du es jedoch noch genauer wissen willst, wird dich das folgende Kapitel interessieren. Hier bekommst du einen Crashkurs in Pokermathematik, genauer gesagt: *Pokermathe 2.0*! Sollte dir das im Moment noch zu viel sein, keine Sorge, überspring einfach das nächste Kapitel.

Kapitel 21

Pokermathe 2.0

„Die Todsünde beim Poker, schlimmer als schlechte Karten zu spielen, schlimmer als deine Gewinnchancen falsch einzuschätzen, ist, emotional zu werden.“ - Katy Lederer

Solltest du dir gewünscht haben, dass wir Poker noch ein wenig intensiver von der mathematischen Seite betrachten, will ich dich nicht enttäuschen.

Klären wir einmal die grundlegenden Dinge: Zunächst einmal eine notwendige Klarstellung: *No-Limit Texas Hold'em* ist kein *Draw Game*, sondern ein Frequenzen-Spiel, deswegen sind *Odds* und *Outs* hier bei weitem nicht das Wichtigste. Beherrscht du die Frequenzen perfekt, bist du ein wahnsinnig guter Spieler – beherrscht du dagegen lediglich die *Odds* und *Outs* perfekt, kannst du trotzdem ein Verlierer sein.

Warum tauchen dann *Outs*, *Odds* und *Pot Odds* in (fast) jedem Pokerbuch und jedem Pokerstrategie-Video auf? Wichtig zu wissen ist hier, dass bevor *No-Limit Texas Hold'em* so populär wurde, wie es jetzt ist, eine andere Pokervariante die meistgespielte war: *Fixed Limit Hold'em*. Der große Unterschied zwischen den beiden Varianten ist, dass es bei *No-Limit* (wie der Name schon sagt) keine Limitierung beim Setzen gibt, weder in der Höhe des Setzbetrages, noch in der Zahl der Erhöhungen, die es in einer Runde geben darf. Bei *Fixed Limit* ist genau dies der Fall – und aus diesem Grund sind bei *Fixed Limit* *Outs*, *Odds* und *Pot Odds* von enormer Wichtigkeit, da sie hier wirklich Auskunft darüber geben, ob ein Call richtig oder falsch ist. Bei *No-Limit Hold'em* trifft dies tatsächlich nur sehr selten zu. Ich behaupte nicht, dass diese Art der Berechnungen bei *No-Limit Hold'em* überhaupt keine Daseinsberechtigung haben, nur möchte ich anmerken, dass die Einstufung ihrer Wichtigkeit noch aus der

Fixed-Limit-Zeit stammt und somit die allgemein übliche Fixierung auf Odds und Outs längst überholt ist. Für *No-Limit Hold'em* ist die Anwendung in abgewandelter Form bei weitem zielführender, wie ich dir im Folgenden demonstrieren werde.

Fangen wir aber damit an, was sich überhaupt hinter dem Begriff *Outs* verbirgt.

Outs

Outs bezeichnen Karten, die mit ihrem Erscheinen auf dem *Board* die Gewinnwahrscheinlichkeit eines Spielers erheblich verbessern würden. Nehmen wir als Beispiel hierfür einen *Flush-Draw*: Vier Karten zu einem *Flush* sind bereits vorhanden, nur noch eine fehlt, um den *Flush* zu komplettieren. Um nun deine *Outs* in dieser Situation zu ermitteln, ziehen wir einfach von der Gesamtzahl der Karten im Kartendeck mit derselben Farbe die bereits ausgeteilten vier Karten des *Flush-Draws* ab – und schon weißt du, wie viele Karten dir noch helfen können, deinen *Flush* zu vervollständigen:

- Ein komplettes Kartendeck besteht aus **52 Karten**.
- Es gibt vier verschiedene Farben und damit $52/4 = 13$ **Karten derselben Farbe**.

Da du in unserem Beispiel bereits **vier Karten zu einem Flush** vor dir hast, welche sich nicht mehr im verbleibenden Kartendeck befinden *können*, bleiben noch $13 - 4 = 9$ **Karten** übrig, die dir einen *Flush* bringen können (Anzahl der Karten mit derselben Farbe minus der Anzahl der Karten derselben Farbe, die bereits aufgedeckt wurden). Es gibt also neun (9) Karten, die dir mit ihrem Erscheinen auf jeden Fall helfen, **also neun (9) Outs**.

Odds

Bei *Odds* handelt es sich um die konkrete Wahrscheinlichkeit, mit der du deinen *Flush* treffen wirst. Aus dem gesamten Kartendeck von 52 Karten hältst du momentan zwei (2). Wenn du am Flop bist, siehst du drei (3) weitere Karten, das heißt, deine zwei Karten und die drei Karten vom Flop ergeben zusammen fünf (5) Karten, die bereits bekannt sind.

Von den gesamten 52 Karten im Kartendeck ziehen wir nun die fünf bekannten Karten ab, somit bleiben noch 47 unbekannte Karten übrig. Die Karten, die unser Gegner hält, sind für uns unbekannt, daher werden diese nicht abgezogen. Von diesen 47 unbekannten Karten helfen dir, wie wir zuvor ermittelt haben, neun Karten weiter, daraus folgt:

$$9/47 = 0,1914,$$

was einer **Gewinnwahrscheinlichkeit von 19,14%** entspricht. Dies sind in diesem Beispiel deine Odds.

Diese Berechnung ist zwar genau, jedoch direkt am Tisch für die meisten nicht praktikabel. Hier kannst du einfach die schnelle Variante nutzen: Bei dieser multiplizierst du einfach deine Outs mit Zwei, also:

$$9 \text{ Outs} \times 2 = 18\%.$$

Du erhältst ein Ergebnis, das definitiv noch ausreichend genau ist!

Pot Odds

Dieser Begriff bezeichnet das Verhältnis zwischen dem momentanen Betrag des *Pots* und dem Betrag, den du nach dem Setzen deines Gegners noch zusätzlich bezahlen musst.

Beispiel: Dein Gegner setzt 5 € in einen *Pot* von 10 €, was bedeutet, dass du, wenn du weiterspielen möchtest, auch selbst noch 5 € investieren müsstest. Zahlst du die 5 €, wären insgesamt $10 + 5 + 5 = 20$, also 20 € im *Pot* (10 €, die bereits im *Pot* waren + 5 €, die dein Gegner gesetzt hat + 5 €, die du noch mit deinem *Call* hineinlegst). Du hättest also 5 € zu den insgesamt 20 € beigetragen, die jetzt im *Pot* liegen, was $5/20 = 0,25$, also einem Viertel oder 25% entspricht. Dieses Ergebnis zeigt dir, dass du eine **Gewinnwahrscheinlichkeit von mindestens 25%** bräuchtest, um einen profitablen *Call* zu machen.

Vergleichen wir nun die *Pot Odds* mit deinen *Odds*, die wir im oberen Beispiel für deinen *Flush-Draw* ausgerechnet hatten: Du hast ca. 18% Gewinnwahrscheinlichkeit, brauchst allerdings mindestens 25%. Nach dieser Berechnung solltest du also besser deine Hand aufgeben – außer, es kommen noch weitere Faktoren hinzu, die deine Chance zu gewinnen erhöhen.

Zwar hast du *sowohl* am *Turn* als auch am *River* die Möglichkeit, die benötigte Karte zu treffen und deinen *Flush* zu komplettieren, mit dem gerade berechneten *Call* bekommst du allerdings nur die *Turn-Karte* zu sehen – dein Gegner kann dich am *Turn* ein weiteres Mal bezahlen lassen, um schließlich die *River-Karte* sehen zu dürfen! Damit du mit einer einmaligen Investition von 5 € beide Karten sehen könntest, müsste der 5 €-Einsatz deines Gegners ein *All-In* gewesen sein.

Für den Fall, dass dein Gegner sich am *Flop* tatsächlich für ein *All-In* entscheidet, können wir die oben beschriebene Abkürzung zum Berechnen der *Odds* ein wenig anpassen. Hierzu multiplizierst du einfach deine *Outs* mit Vier anstelle von Zwei:

$$9 \text{ Outs} \times 4 = 36\%$$

Jetzt würde deine Gewinnwahrscheinlichkeit tatsächlich ausreichen um mitzugehen. Ein *All-In* am *Flop* ist jedoch ziemlich

selten, da beide Spieler dort meist noch einen zu großen *Stack* (= Geldbetrag am Tisch) haben.

Wenn wir also schon, wenn unser Gegner wie im Beispiel zuvor nur die Hälfte des *Pots* setzt – was ja einen eher gemäßigten Betrag darstellt – rein rechnerisch nicht einmal mehr mit einem *Flush-Draw* profitabel callen können (der Vier-Karten-*Flush-Draw* gehört zu den unfertigen Händen mit hoher Chance auf Komplettierung), sollte uns dies zu denken geben!

Du siehst, dass die Berechnung von *Odds* und *Outs* im Falle von No-Limit nicht den gleichen Nutzen bringt wie bei Limit Hold'em, bei dem die Setzgrößen auf viel kleinere Beträge beschränkt sind.

Eine moderne Anpassung für *No-Limit Hold'em*

Da wir bei *No-Limit Hold'em* in den nachfolgenden Setzrunden jeweils die Möglichkeit haben, so viel zu setzen, wie wir möchten, und mit wachsendem *Pot* normalerweise auch die Einsätze der Spieler um einiges größer werden, dürfen wir uns nicht allein auf die momentane Situation konzentrieren, sondern sollten gleichzeitig vor allem die noch kommenden Straßen im Auge behalten, da es dort um noch mehr Geld gehen kann.

Vielleicht hast du bereits vom Konzept der sogenannten *implied odds* gehört, die sich genau mit dieser Tatsache beschäftigen. Hier geht es darum, wie viele zusätzliche Chips wir *im späteren Verlauf* der Hand noch gewinnen können, sollten wir unsere Hand bis zum *River* vervollständigen. Wir nutzen daher für unsere Berechnungen die **angenommene komplette Größe des Pots, die er bis zum River erreicht haben** könnte. Genau spiegelbildlich verhält es sich mit den *reverse implied odds* (= „umgekehrte“ *implied odds*), die, wie der Name schon vermuten lässt, das ganze Konzept von der anderen Seite betrachten: Sie behandeln, wie wahrscheinlich es ist, dass wir auf späteren

Straßen (= *Turn*, *River*) zusätzliche Chips *verlieren* werden, da, selbst, wenn wir die benötigte Karte treffen und unsere Hand komplettieren können, unser Gegner unter Umständen durch genau dieselbe Karte eine bessere Hand machen und uns dominieren kann. Hoffst du z.B. auf einen *Straight*, könnte es sein, dass die ersehnte Karte kommt, aber gleichzeitig sowohl deinen *Straight*, aber auch den *Flush* des Gegners vervollständigt. Ein weiteres Beispiel wäre ein schwächerer *Flush*, der von einem stärkeren *Flush* deines Gegners dominiert werden könnte. Weiterhin könnte unser Gegner bereits in der vorherigen Runde eine stärkere Hand komplettiert haben und auch die Vervollständigung unserer Hand bringt uns nicht mehr den erwarteten Gewinn.

Deswegen hier mein Rat: **Berücksichtige von deinen Outs immer nur diejenigen, die dir auch wirklich die beste Hand geben.** Du hast vier Karten zu einem *Straight* und es liegen bereits zwei Karten derselben Farbe in der Mitte? Dann zähle diejenigen Karten, die du für deinen *Straight* benötigst, die jedoch gleichzeitig auch den *Flush* komplettieren würden, nicht zu deinen *Outs* dazu. Alle weiteren Karten, die dir zwar eine starke Hand bescheren können, bei weitem aber nicht die beste, schließen wir aus unseren Berechnungen aus und sehen sie als Bonus. Weit interessanter für uns bleiben allerdings die *implied odds*, die, wie oben schon erklärt, das unter Umständen noch zu gewinnende Geld mitberücksichtigen, was bei *No-Limit Hold'em* eine Menge sein kann! Deswegen sind sie das eigentliche Thema, mit dem du dich bei *No-Limit Hold'em* beschäftigen solltest.

Der IOM (*Implied-Odds*-Multiplikator)

Da ich keine sinnvolle und vor allem *schnelle* Art finden konnte, *implied odds* zu berechnen, habe ich mich kurzerhand entschlossen, für die Schüler unserer Pokerschule „Klick-Poker“ eine Ab-

kürzung zu entwickeln. Darf ich vorstellen: Der IOM (*Implied-Odds*-Multiplikator)!

Nehmen wir das vorherige Beispiel, in dem unser Gegner 5 € setzt. Wir gehen nun folgendermaßen vor: Diese 5 € multiplizieren wir mit unserem vorausberechneten Multiplikator, der es uns ermöglicht, schnelle und ausreichend genaue Berechnungen direkt am Tisch vorzunehmen. Für einen *Flush-Draw* benutzen wir den Multiplikator Fünf (5), wir erhalten also:

$$5 \text{ €} \times 5 = 25 \text{ €}$$

Jetzt wissen wir, wie groß der *Pot* bis zum *River* insgesamt in etwa noch werden müsste, damit es sich auszahlen würde, die nächste Karte zu sehen. Ziehen wir diese 25 € nun vom aktuellen *Pot* nach unserem *Call* ab, erfahren wir, wieviel wir noch auf späteren Straßen (= *Turn*, *River*) gewinnen müssten, um unseren Spielzug profitabel zu machen.

Wir berechnen also:

Benötigte Größe des Pots insgesamt (= 25 €) minus der *Größe des jetzigen Pots nach unserem Call* (du erinnerst dich: 10 € (die bereits im *Pot* waren) plus 5 € (die unser Gegner setzt) plus 5 € (die du mit deinem *Call* bezahlen würdest) = 20 €):

$$25 \text{ €} - (10 \text{ €} + 5 \text{ €} + 5 \text{ €}) = 25 \text{ €} - 20 \text{ €} = 5 \text{ €}$$

In den folgenden Setzrunden musst du also in der Lage sein, durchschnittlich noch **weitere 5 €** von deinem Gegner zu gewinnen, damit dein Spielzug profitabel wird, solltest du deine Karte treffen.

Ist die Größe des jetzigen *Pots* nach deinem *Call* bereits größer als die benötigte Größe des *Pots* insgesamt und du erhältst bei deiner Berechnung einen negativen Betrag, bedeutet dies, dass du kein weiteres Geld mehr gewinnen musst, und alles, was du bei einem

Treffer bekommst, bereits reiner Profit ist. Siehst du den Vorteil gegenüber der alten Methode? Diese fragt einfach nur danach, *ob* ein Spielzug profitabel ist – mit der neuen Methode unserer Pokerschule fragst du nicht *ob*, sondern auch *wann* dies der Fall wäre.

Ob du das noch ausstehende Geld überhaupt gewinnen kannst, hängt allerdings von verschiedenen Faktoren ab: Die wichtigste Voraussetzung ist, dass du und dein Gegner noch mindestens diesen Betrag haben. Ansonsten kannst du ihn logischerweise nicht setzen oder er nicht mitgehen. Auch ist es umso besser, je mehr Geld ihr beide noch habt: Denk daran, 5 € solltest du im Durchschnitt noch gewinnen, damit es profitabel ist, jedoch wird dir dies wahrscheinlich nicht jedes Mal gelingen können. Manchmal wirst du deine Hand treffen, setzen, und dein Gegner daraufhin wegwerfen. Dies stellt jedoch noch kein Problem dar, solange du das nächste Mal in derselben Situation anstatt nur 5 € beispielsweise weitere 20 € verdienst und der Durchschnitt somit bei 10 € pro Hand läge.

Auch kommt es dir sehr zugute, wenn dein Gegner zu viel *callt*, zu viel selbst setzt, oder ihm sonstige gröbere Fehler unterlaufen, durch die du die Chance hast, um einen noch größeren *Pot* zu spielen.

Dasselbe gilt auch, wenn dein Gegner bereits eine starke Hand hält, es ihm dadurch schwerfallen dürfte, seine Hand aufzugeben und er oft deine Einsätze noch mitgehen wird. Besonders günstig ist es hier für dich, wenn du mehrere Gegner hast, wodurch die Wahrscheinlichkeit höher wird, dass einer von ihnen eine starke Hand hat, mit der er dich ausbezahlen wird.

Nicht zu vernachlässigen ist auch der Vorteil, Position auf deinen Gegner zu haben (also nach ihm an der Reihe zu sein), da du dadurch in jeder Runde die Möglichkeit hast, Geld zu setzen. Solltest du vor deinem Gegner handeln müssen, könnte es passieren, dass er nur schiebt, wenn du zu ihm schiebst, (sei es, weil du seine Setzberechtigung respektieren möchtest oder aber ein *Check-Raise* planst).

Als Letztes zu erwähnen ist der glückliche Umstand, wenn du die Chance auf die allerbeste mögliche Hand (= die *Nuts*) hast, und dein Gegner beispielsweise gleichzeitig mit dir den *Flush* – in seinem Fall allerdings nur den zweitbesten *Flush*! – komplettiert. Situationen wie diese helfen dir, den durchschnittlich zu erwartenden Gewinn in die Höhe zu treiben.

Sei dir gleichzeitig immer darüber bewusst, dass wir hier nicht jede einzelne Hand separat betrachten können: Die Rechnung muss nicht in jeder Hand aufgehen, wichtig ist nur, dass du dies im Durchschnitt aller dieser Situationen erreichst.

Wenn du unsere Formel mit ein paar Beispielen abseits der Tische übst, wirst du sehen, wie einfach sie ist! Die Multiplikatoren, die ich dir im Folgenden gebe, sind meist auf eine gerade Zahl gerundet. Bitte runde bei deiner Berechnung auch die Setzgröße deines Gegners. Ziel ist hier vor allem, erst einmal lediglich herauszufinden, *ob* es überhaupt möglich ist, die jeweilige Situation profitabel zu spielen, da du auch alle anderen zuvor beschriebenen Faktoren nicht bis ins kleinste Detail berücksichtigen kannst.

Die wichtigsten IOM-Multiplikatoren:

- *Flush-Draw* (FD): **x 5**
- *Straight-Draw* (SD; *Straight-Draw* mit acht Karten, die dir helfen): **x 6**
- *SD bei möglichem FD* (= *Straight-Draw* auf einem Board mit möglichem *Flush-Draw*, daher bleiben nur sechs Karten, die dir helfen): **x 8**
- *Gutshot* (GS; ein *Straight-Draw*, der nur durch vier Karten komplettiert wird): **x 12**

Falls du dir weitere IOM-Multiplikatoren selbst vorausberechnen möchtest, hier einmal die Herangehensweise: Zuerst schaust du,

wie viele *Outs* du hast und multiplizierst diese mit Zwei. Als Nächstes teilst du 100 durch genau dieses Ergebnis. Die einfache Formel dafür ist:

$100/(\text{Outs} \times 2) = \text{dein Abkürzungsmultiplikator.}$

Für den seltenen Fall, dass dein Gegner bereits am Flop *All-In* geht, benötigst du andere IOM-Multiplikatoren, da wir bei einem *Call* ganz sicher die nächsten zwei Karten sehen werden. Hier muss der errechnete Betrag für den benötigten *Pot* bereits vor deinem *Call* abgedeckt sein, da du durch das *All-In* deines Gegners ja im weiteren Verlauf kein zusätzliches Geld mehr gewinnen kannst.

IOM-Multiplikatoren, wenn dein Gegner am Flop *All-In* geht:

- FD: $\times 3$
- SD: $\times 3$
- GS: $\times 6$

Die Formel zum Berechnen weiterer Multiplikatoren ist hier sehr ähnlich wie die zuvor vorgestellte:

$100/(\text{Outs} \times 4) = \text{dein IOM-Multiplikator für All-Ins am Flop.}$

Autoprofit Spots

Unter einem *Autoprofit Spot* versteht man eine Situation, in der man Wahrscheinlichkeitsberechnungen zufolge mit einer aggressiven Spielweise im Durchschnitt automatisch Profit machen wird. Es ist daher sehr hilfreich, in der Lage zu sein, diese Spots zu erkennen, denn sie ermöglichen es dir, nicht nur deine Hand, sondern deinen Gegner effektiv zu „spielen“ – was dir erlaubt, Konstellationen, in denen du mit deiner Hand normalerweise

keinen Profit mehr machen könntest, in extrem gewinnbringende Situationen zu verwandeln.

Damit dies funktioniert, muss das Geld, das wir setzen, damit unser Gegner *foldet* und wir den *Pot* gewinnen können, im richtigen Verhältnis zur Größe des *Pots* und zur Häufigkeit stehen, mit der unser Gegner tatsächlich seine Hände wegwirft. Wenn hier alle Parameter stimmen, ist es fast, als hätten wir die Lizenz zum „Geld drucken“, denn wir verdienen dadurch, dass wir setzen, im Durchschnitt mehr Geld als wir verlieren würden, wenn unser Gegner wider Erwarten weiterspielt.

Um einen *Autoprofit Spot* zu bestimmen, ist es zunächst einmal notwendig, dass wir die Gewinnschwelle kennen, den sogenannten *break-even point*, bei dem du weder Verlust noch Gewinn machst. Alles jenseits der Gewinnschwelle ist reiner Profit!

Ein Beispiel für dich:

Setzt du 5 €, um deinen Gegner zum Aufgeben zu bringen und dadurch einen 10 € *Pot* zu gewinnen, ist dein möglicher Gewinn die 10 €, die im *Pot* sind. Dein möglicher Verlust sind die 5 €, die du gerade setzt (das Geld, das du zuvor bereits in den *Pot* investiert hast, berücksichtigt man hierbei nicht – man behandelt es, als hätte es keinen Besitzer). Versuchst du dies also in zwei verschiedenen Situationen und verlierst beide Male dabei 5 €, weil dein Gegner nicht aufgibt ($-5 \text{ €} \times 2 = -10 \text{ €}$), bist dann jedoch in einer dritten Situation erfolgreich, in der du 10 € gewinnst, weil er diesmal *foldet*, dann ist genau das der Punkt, an dem du weder Gewinn noch Verlust machst, der also überschritten sein muss, um Profit zu machen – deine Gewinnschwelle.

Hier eine einfache Formel:

Das Geld, das du setzt / (Das Geld, das du setzt + Pot) = break-even point

Auf dieses Beispiel angewandt also:

$$5 \text{ €} / (5 \text{ €} + 10 \text{ €}) = 5 \text{ €} / 15 \text{ €} = \underline{0,33}$$

Wir erhalten als Ergebnis also 0,33 oder 33%, was uns anzeigt, dass wir den *break-even point* erreicht haben, wenn unser Gegner in einem Drittel der Fälle *foldet*. *Foldet* er sogar öfter, „drucken“ wir Geld – je öfter, umso mehr Profit werden wir hier machen.

Um jetzt zu ermitteln, wie oft es im Durchschnitt funktionieren könnte, schaust du, welche Hände dein Gegner insgesamt in der jeweiligen Situation halten kann und setzt sie dann ins Verhältnis zu den Händen, die er wegwirft.

Ein Beispiel zur Verdeutlichung:

Du schätzt, dass dein Gegner in einer Situation insgesamt 30 verschiedene mögliche Handkombinationen (wie z.B. Herz-Ass mit Karo-König) halten kann. Nimmst du nun an, dass dein Gegner 15 dieser Handkombinationen *folden* würde, wären das

$$15/30 = 0,5, \text{ also } 50\%.$$

Ein hoher *Fold*-Wert kann zustande kommen, wenn dein Gegner extrem viele mögliche Handkombinationen halten kann. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn er *preflop* zu viel *callt*, am *Flop* nun aber maximal 30% seiner Hände ein Paar oder einen *Draw* treffen – je nach Spieltendenzen deines Gegners *postflop* könntest du hier schon einen *Autoprofit Spot* am *Flop* gefunden haben!

Eine weitere Möglichkeit wäre, wenn dein Gegner *postflop* einen bestimmten Spielzug nur für seine schwachen Hände reserviert hat. Setzt er seine guten Hände beispielsweise *immer*, hat er, sollte er zweimal zu dir schieben, viele Handkombinationen, die er auf die kleinste Aggression deinerseits einfach *folden* wird.

Auch müssen wir unterscheiden, ob wir am *River* setzen wollen oder bei einer früheren Gelegenheit: Am *River* können wir mit unserer nutzlosen Hand nur noch gewinnen, wenn unser Gegner auf unsere Aggression hin wegwirft, auf früheren Straßen haben wir dagegen immer noch die Chance, eine Karte zu treffen, mit der wir unseren Gegner noch überholen können. Besonders für *Draws* gilt daher, dass die Gewinnschwelle hier automatisch tiefer angesiedelt ist und wir *Draws* so gut wie immer bluffen sollten. Unser Gegner schafft es meist einfach nicht, genügend Hände weiterzuspielen, um uns den daraus resultierenden zu erwartenden Gewinn zu verwehren.

Bedenke auch hier bitte immer, dass solch ein Spielzug nicht *jedes Mal* funktionieren muss, sondern lediglich oft genug, um profitabel zu sein. Deswegen kontrolliere am besten mit deinem Tracking-Tool nach, ob du Profit machst, damit du keine falschen Schlüsse daraus ziehst, sollten deine Versuche deinem Gefühl nach oft scheitern, weil dein Gegner nicht immer direkt *foldet*.

Nachfolgend habe ich dir die wichtigsten Werte für den *break-even point* für häufig wiederkehrende Situationen mit einem bestimmten Verhältnis von *Betsize* zu *Pot* aufgelistet:

(Lies die Liste wie folgt: $2 \times \text{Pot} = 66\%$ → Setzt du das Doppelte vom *Pot*, ist der *break-even point* bei 66%)

- $2 \times \text{Pot} = 66\%$
- $1,5 \times \text{Pot} = 60\%$
- $1 \times \text{Pot} = 50\%$
- $2/3 \text{ Pot} = 40\%$
- halber Pot = 33,33%
- $1/3 \text{ Pot} = 25\%$

Kapitel 22

Glück, Pech und die Varianz

„Alles ist nur eine einzige große Session.“

David Sklansky

Die *Varianz* beschreibt beim Poker die Abweichung deiner tatsächlichen Pokergewinne von den Gewinnen, die dir rein rechnerisch zustehen würden, wenn Glück und Pech keine Rolle gespielt hätten.

Um dies ein wenig besser zu verstehen, schauen wir uns zwei Beispiele an:

ASS-ASS vs. ASS-KÖNIG

Mit Ass-Ass auf deiner Hand gewinnst du gegen eine Ass-König-Kombination deines Gegners in ca. 90% der Fälle ein Preflop-All-In. Angenommen, du setzt hier 50€, dann hast du in diesem Moment 50€ gewonnen oder 50€ verloren.

Im Durchschnitt gehören dir in dieser Situation von einem 100€-Pot, in den du und dein Gegner jeweils 50€ investiert haben, 90%. Das entspricht 90€, wovon 50€ von dir eingezahlt wurden, was einem Gewinn von durchschnittlich 40€ entspricht.

Passiert dies jetzt zweimal, gibt es drei Möglichkeiten für dein effektives Ergebnis: Entweder 100€ Gewinn, 100€ Verlust, oder, solltest du einmal gewinnen und einmal verlieren, 0€. Im Durchschnitt machst du hier aber 80€ Gewinn (2 x 40€).

Allgemein liegt die Wahrscheinlichkeit, dass du zweimal gewinnst, bei 81% (90% x 90%). Die Wahrscheinlichkeit, dass du zweimal verlierst, liegt lediglich bei 1% (10% x 10%).

DAME-DAME vs. ASS-KÖNIG

Mit Dame-Dame gewinnst du gegen Ass-König in ca. 55% der Fälle ein Preflop-All-In. Wenn wir annehmen, du setzt hier 50€, dann hast du hier wiederum 50€ gewonnen oder 50€ verloren.

Im Durchschnitt gehören dir aber von einem 100€-Pot, in den du und dein Gegner jeweils 50€ investiert haben, 55%. Dies entspricht 55€, wovon 50€ von dir sind, was einen durchschnittlichen Gewinn von 5€ bedeutet.

Tritt diese Situation nun zweimal auf, dann sind die Möglichkeiten deines effektiven Ergebnisses, genau wie beim Beispiel zuvor mit Ass-Ass, entweder 100€ Gewinn, 100€ Verlust oder, wenn du einmal verlierst und einmal gewinnst, 0€. Im Durchschnitt machst du hier aber nur einen Gewinn von 10€ ($2 \times 5\text{€}$).

Hier liegt die Wahrscheinlichkeit, dass du zweimal hintereinander gewinnst, nur noch bei 30% ($55\% \times 55\%$), und dass du zweimal verlierst, schon bei 20% ($45\% \times 45\%$) statt 1% wie im vorherigen Beispiel mit Ass-Ass.

Du siehst nun, dass bei einer niedrigen Gewinnwahrscheinlichkeit automatisch die Wahrscheinlichkeit höher ist, öfter hintereinander zu verlieren und dadurch auch dein durchschnittlich zu erwartender Gewinn kleiner ausfällt.

Mach nicht den Fehler zu glauben, dass es nach dem zweiten Mal Verlieren wahrscheinlicher wird, zu gewinnen, denn auch wenn du zum dritten Mal mit Dame-Dame gegen Ass-König antrittst, hast du wieder genau dieselben 55% Gewinnwahrscheinlichkeit.

Es ist ein Trugschluss, anzunehmen, dass ein zufälliges Ereignis wahrscheinlicher wird, wenn es über einen längeren Zeitraum nicht eingetreten ist, oder andersherum unwahrscheinlicher, wenn es erst kürzlich eingetreten ist. Der Zufall ist nicht vorhersehbar und hat kein Gedächtnis. Daher tritt jede der beiden Möglichkeiten, gewinnen oder verlieren, wieder mit der gleichen Wahrscheinlichkeit ein (55-45%), egal wie viele dieser Hände bereits so gespielt wurden und was das Ergebnis war.

Anhand der vorherigen Beispiele können wir also feststellen:

- Je tiefer die Gewinnwahrscheinlichkeit, desto höher die Varianz.
- Je höher deine Gewinnwahrscheinlichkeit, desto niedriger die Varianz.

Klar sollte auch sein, dass je höher die Gewinnwahrscheinlichkeit aller deiner Hände zusammen ist, desto höher auch automatisch dein durchschnittlicher Gewinn ausfällt.

Daraus ergibt sich nun, dass du allgemein die Varianz senken kannst, indem du deinen durchschnittlichen Gewinn steigert.

Einerseits, indem du z. B. dein Geld mit einer hohen Gewinnwahrscheinlichkeit investierst: Dies kannst du am einfachsten gegen schlechte Spieler, denn diese haben kein Problem, ihr Geld auch mit einer niedrigen Gewinnwahrscheinlichkeit zu investieren.

Andererseits solltest du darauf achten, so viele positive Situationen wie möglich auszunutzen. Das bedeutet, keine Situation zu verpassen, in der du Geld verdienen kannst (auch wenn die Situation noch so wenig Gewinn bringt, steigert sie dennoch deinen durchschnittlichen Gesamtgewinn).

Einfacher ausgedrückt: Werde ein besserer Pokerspieler, indem du weniger profitable Situationen ungenutzt lässt und dir Tische suchst, an denen viele schlechte Spieler (sogenannte „Fische“) sitzen, und deine Varianz wird kleiner. Dies gilt in erster Linie für die Prozentzahl und nicht unbedingt für den Betrag in Euro.

Warum?

Bei einem durchschnittlichen Gesamtgewinn von 10€, wobei du aber nur 9€ effektiv hast, fehlt dir 1€, was 10% „Pech“ oder für dich „ungünstiger“ Varianz entspricht.

Wenn du jetzt weiterspielst mit einem durchschnittlichen Gesamtgewinn von 100€ und du hast effektiv nur 95€, fehlen dir

nun ganze 5€. Das ist zwar fünfmal mehr als im Beispiel zuvor, aber entspricht nur noch 5% „Pech“.

Lass dich also nicht täuschen. Spielst du nun noch länger und dein Pech – ausgedrückt in verlorenen Euros – scheint gleichzeitig größer zu werden, kannst du trotzdem schon auf einem guten Weg sein und dein durchschnittlicher Gesamtgewinn verschiebt sich bereits immer mehr in Richtung „normal“ (kein Glück, kein Pech).

Daher gilt: Wenn du wirklich viel pokerst und dabei einen hohen durchschnittlich zu erwartenden Gewinn hast, kannst du tatsächlich jeden Monat mit Profit abschließen.

Sollte es dir aber nicht möglich sein, viel zu pokern, dann wird Glück und Pech in deinem Spiel eine größere Rolle spielen. Da du in diesem Fall keinen Einfluss auf diese Tatsache nehmen kannst, ist es das Beste, sie einfach zu ignorieren und deine Poker-Ergebnisse über eine längere Zeitspanne zu betrachten – du wirst sehen, dass dein tatsächlicher Gewinn sich deinem zu erwartenden durchschnittlichen Gewinn immer weiter annähert.

Das Schlimmste, was du tun kannst, ist allerdings, zu 100% zu erwarten, dass du gewinnst. Selbst mit einer hohen Gewinnwahrscheinlichkeit hast du keinen Anspruch darauf, immer zu gewinnen. Solange du nicht die vollen 100% Gewinnwahrscheinlichkeit hast, wird es immer wieder vorkommen, dass du verlierst. Wenn du hier falsche Erwartungen hegst, bekommst du auf jeden Fall früher oder später Probleme mit deinem Poker-Mindset.

Kapitel 23

Bleib locker

„Wenn dich der Tilt erwischt, sag nicht, du wolltest nur, ein bisschen Abwechslung in dein Spiel bringen.“
Steve Badger

Völlig unterschätzt wird oft der mentale Aspekt beim Pokern. Spätestens nach dem ersten größeren Verlust, den man durch rein emotionsgesteuertes Handeln selbst verschuldet hat, wird einem bewusst, wie sehr Emotionen unsere Fähigkeit rational zu denken beeinträchtigen können. Einen solchen Zustand, in dem der Pokerspieler nur noch von Gefühlen gelenkt handelt, nennt man *Tilt*.

Bei Tilt setzt der Verstand aus und du ignorierst dein erlerntes Wissen und deine Strategie, die dich Geld verdienen lässt. Tilt ist jegliche bewusste Abweichung von deinem normalen Pokerspiel, das du mit Starthand-Tabellen, Postflop- und Limit-Plänen kontrollierst.

Die weit verbreitete Meinung, dass nur die Verärgerung bei Poker als Tilt gilt, ist falsch. Richtig ist, JEDE durch Emotionen wie Wut, Angst, Trauer, Euphorie usw. gesteuerte Handlung beim Poker ist Tilt. Typische Auslöser von Tilt sind beispielsweise Ungeduld, Müdigkeit, Hunger und Ego-Probleme.

Tilt ist der Nummer-Eins-Grund, warum Spieler bankrottgehen. Alleine deshalb schon solltest du dein Augenmerk darauf legen, mental stärker zu werden.

Anhand dieser drei Schritte zeige ich dir, wie das geht:

- 1. Niemals ist das Spiel oder dein Gegner schuld!**

Die Schuld kann immer nur bei dir liegen. DU wählst den Pokerraum, die Spielvariante, somit auch deine

Gegner, die Starthände, die du spielst, deine weiteren Spielzüge, wann du aufhörst zu pokern, wie sehr du dich konzentrierst oder ablenken lässt, wo du dir Lernmaterialien besorgst, wie sehr du dich daran hältst, wie viel Zeit du investierst, um besser zu werden usw. Sobald du das verstehst, bist du bereits soweit, dass du dich eigentlich nur noch über dich selbst aufregen kannst, was bereits eine riesige Verbesserung ist.

Übung: Wann immer du dich in deinem realen Leben über jemanden ärgerst, gib dir einfach selbst die Schuld. Wichtig zu verstehen ist, dass „der Schuldige“ zu sein etwas Gutes ist, denn nur wer der Schuldige ist, ist auch „die Ursache“. Und nur, wer die Ursache ist, kann auch etwas daran ändern.

Stell dir dazu einmal vor, du ärgerst dich über jemanden, der zu spät zu eurem Termin kommt. Wenn du jetzt dieser Person die Schuld dafür gibst, kannst du an der Situation nichts ändern, außer dich zu ärgern, denn sie ist nun mal zu spät. Gibst du aber stattdessen dir selbst die Schuld daran, dass du diese Person nicht noch einmal extra erinnert oder darauf hingewiesen hattest, wie wichtig es dir ist, dass sie pünktlich ist, übernimmst du mit der Schuld auch die Ursache und somit die Macht, etwas jetzt oder in Zukunft zu verändern.

Genau dasselbe gilt auch für Poker: Wenn du, warum auch immer, mit deiner Pokerhand verlierst, bist im Endeffekt *du selbst* schuld, denn *du* hast dich entschieden, jetzt zu pokern, *du* hast dich entschieden, an diesem Pokertisch zu spielen, und *du* hast dich entschieden, diese Hand so zu spielen.

Statt dich über Dinge zu ärgern, die du doch nicht mehr ändern kannst, nimm dir lieber einfach vor, es nächstes Mal noch besser zu machen.

2. Den Tisch verlassen

Sobald ein Tilt auftritt, solltest du den Tisch verlassen, bevor du unüberlegte und schlechte Spielzüge ausführen

kannst. Glaub mir, das braucht Übung, denn es ist leichter gesagt als getan. Wie das funktioniert?

Ganz einfach. Setz dir ein zufällig gewähltes Zeitlimit mithilfe des Countdownzählers deines Smartphones und hör sofort auf zu pokern, nachdem die Zeit abgelaufen ist! So übst du, jederzeit einfach aufhören zu können – denn: Wie willst du emotionsgeladen aufhören zu pokern, wenn du es nicht einmal in normalem Zustand schaffst?

Alltagsübung: Wenn du z. B. gerade vor dem Fernseher sitzt und eigentlich anfangen möchtest zu pokern, dann warte nicht auf die nächste Werbung oder auf das Ende der nächsten Szene, sondern mach es sofort! Du musst nur an ein einziges Wort denken: „JETZT!“ – und schon kann es losgehen. So trainierst du automatisch auch das sofortige Verlassen des Pokertisches bei aufkommendem Tilt.

3. Niemals von der Strategie abweichen!

Das Schwerste, aber letztlich auch das Beste, ist, einfach niemals von deiner Strategie abzuweichen, egal was passiert. Genau das willst du erreichen, denn ab diesem Zeitpunkt macht Poker einfach nur noch puren Spaß und du kannst es in vollen Zügen genießen.

Diese Übungen lassen sich nicht nur auf Poker anwenden, sondern auch ganz einfach auf andere Situationen übertragen: Auf diese Weise verbessern sich nicht nur deine Pokereinnahmen, sondern letztendlich dein gesamter Alltag.

Ich persönlich konnte aus den gerade beschriebenen Prinzipien einen enormen Nutzen für mein Leben, auch abseits von Poker, ziehen. Eines ist auf jeden Fall sicher, egal wie erfolgreich und lange du pokerst, das, was du dir hier aneignest, wird dir für den Rest deines Lebens wirklich vieles erleichtern.

Kapitel 24

Fehlerfreies Poker

*„Im Leben kommt es nicht immer darauf an,
gute Karten zu haben, sondern manchmal auch darauf,
eine schlechte Hand gut zu spielen.“ - Jack London*

GTO steht beim Poker für “Game Theory Optimal” und meint eine aus mathematischer Sicht perfekte Spielstrategie, die zwar in der Theorie funktioniert, aber in der Praxis von Spielern am Tisch niemals komplett umsetzbar sein wird – dafür gibt es bei Poker einfach viel zu viele Variablen, die berücksichtigt werden müssen: Je nach Position am Tisch werden verschiedene Starthände gespielt. Am Flop, Turn und River können verschiedenste Karten aufgedeckt werden und in jeder dieser Situationen kann wiederum eine praktisch beliebige Anzahl von Beträgen gesetzt werden.

Diese ganzen Kombinationen führen zu einer unüberschaubaren Anzahl an möglichen Situationen, die bei einer optimalen Strategie alle berücksichtigt werden müssen.

GTO ist also pure Mathematik, die du mit Solvern annähernd berechnen kannst. Allerdings gibt dir solch ein Solver nur Ergebnisse anhand deiner eingegebenen Parameter, da es momentan noch keine Rechnerleistung gibt, die eine vollständige Lösung zulassen würde.

Bei GTO liegt nicht mehr unbedingt das Geldverdienen im Vordergrund, sondern das Besserwerden. Man kann es sehr gut mit Sport vergleichen. Nur Geld mit Poker zu verdienen, reicht dir nicht mehr aus, sondern du willst dir einen Namen in der Pokerszene machen. Du willst der beste Spieler am Pokertisch sein und somit jeden Tisch dominieren können. Es ist am Ende eine Art Selbstbestätigung, die dir und anderen zeigt, wie gut du wirklich bist.

Du merkst, dein Hauptziel hat sich nun geändert. Jetzt steht nicht mehr unbedingt das Geldverdienen im Vordergrund, sondern das Sich-Messen mit anderen Spielern.

Das hier sollte wirklich der allerletzte Schritt sein, mit dem du dich beschäftigst, denn hier suchst du nicht irgendeine gewinnbringende Pokerstrategie, sondern näherst dich an die zu 100% perfekte Strategie an: Bei GTO kannst du zwar nicht *ausgespielt* werden, was bedeutet, dass du rein spieltheoretisch keinerlei Angriffspunkte für deinen Gegner bietest, aber es garantiert dir nicht, dadurch auch das meiste Geld mit Poker zu verdienen, denn deine höchsten Einnahmen rühren daher, dass du die Schwächen deines Gegners ausnutzt (= *Exploitative Play*). Durch diese Taktik weichst du automatisch von der theoretisch optimalen Spielweise (GTO) ab und bietest dadurch selbst Angriffsfläche für deinen Gegner. Allerdings muss deinem Gegner erst einmal auffallen, dass du hier überhaupt ausspielbar bist und *dann* muss er dies auch noch ausnutzen, das heißt, richtig darauf reagieren.

Du kannst davon ausgehen, dass Spieler, die viele Fehler machen, einfach nicht in der Lage sind, dich hier auszuspielen, weshalb du hier auch keine Angst haben und immer den Spielzug wählen solltest, bei dem du das meiste Geld verdienst!

Bitte konzentriere dich daher unbedingt am Anfang auf das Maximieren deines Verdienstes durch Poker und stelle GTO ganz ans Ende!

Level 1: Falls es dir vor allem um den Spaß am Pokern geht und dich die komplexe Theorie dahinter eher weniger interessiert – oder falls du einfach nur schnell versuchen möchtest, dein erstes Geld zu verdienen, überspring den nächsten Abschnitt und lies beim nächsten Kapitel weiter.

Level 2: Sollte ich dennoch dein Interesse geweckt haben, findest du im Folgenden einmal die wichtigsten GTO-Konzepte.

Ein Crashkurs in GTO-Prinzipien

Auch wenn du nicht in der Lage sein wirst, *perfektes* Poker zu spielen, können dir diese Prinzipien dennoch in schwierigen Situationen als Entscheidungshilfe dienen, oder dir helfen, dein eigenes Spiel besser zu verstehen. Außerdem wird dich ein tieferes Verständnis von Poker befähigen, mehr Schwachstellen im Spiel deiner Gegner ausfindig zu machen.

Wichtig ist, dass wir spätestens ab jetzt nicht mehr in einzelnen Handkombinationen (Bsp.: „Herz-Ass mit Kreuz-König“), sondern in *Ranges* denken (= alle möglichen Handkombinationen, die jemand in einer bestimmten Situation halten kann, z.B. „AA, AKs, AQo“).

Wir werden die folgenden zwei Situationen genauer beleuchten: Eine Erhöhung unseres Gegners vs. eine Erhöhung unsererseits.

Unser Gegner erhöht

Unser Ziel ist hier, genügend Hände weiterzuspielen und nicht zu viele wegzuerwerfen, damit unser Gegner nicht automatisch Profit machen kann.

Wir gehen dabei folgendermaßen vor:

1. Bestimme, wieviel Prozent deiner Hände du gegen deinen Gegner verteidigen musst.

Hierzu berechnen wir, wo für ihn der *Autoprofit*-Punkt (siehe Kapitel 21) liegt, und ziehen diesen Wert vom Maximum von 100% ab. Setzt dein Gegner beispielsweise die Hälfte des *Pots* und sein *break-even point* liegt bei 33%, musst du $100\% - 33\% = 67\%$, also 67% der Zeit, deine Hand verteidigen. Nun ist es ja nicht möglich, einen Prozentanteil einer einzelnen Hand aufzugeben: Spielst du

weiter, hast du sie automatisch zu 100% verteidigt, gibst du auf, entsprechen dies 0%. Was also tun? Du kannst dir hier behelfen, indem du in genau dieser Situation im Durchschnitt 67% weiterspielst. Diesen Durchschnitt erreichen wir dadurch, dass wir alle möglichen Hände, die wir unter diesen Umständen halten können, betrachten (der Einfachheit halber wählen wir für dieses Beispiel hier 100 Handkombinationen) und diese dann so einteilen, dass wir 67% davon verteidigen (von den 100 Handkombinationen wären dies also 67).

Diese Zahl trifft allerdings nur am *River* genau zu, da keine weitere Karte mehr kommen kann. *Preflop*, am *Flop* oder *Turn* wollen wir einige Hände mehr verteidigen, da unser Gegner mit sehr vielen seiner Hände noch die Möglichkeit hat, sich zu verbessern, gegen die wir aber momentan noch vorne liegen. Deswegen spielt es auch eine Rolle, wie viele unserer Hände wir als Erhöhung verteidigen, da wir unserem Gegner dadurch die Möglichkeit verwehren, direkt eine weitere Karte sehen zu dürfen und so den Vorteil für ihn verringern können.

Haben wir keine Wahl, als ihn an einem Punkt in der Hand automatisch Profit machen zu lassen (*Flop*, *Turn* oder *River*), da möglicherweise der *Flop* einfach zu sehr zu seinen Gunsten ausgefallen ist, wollen wir dies so früh wie möglich hinter uns bringen – also am *Flop* – da wir ihm ansonsten erlauben, noch mehr an uns zu verdienen.

2. Bestimme anschließend, um wie viele Handkombinationen es sich handelt

Dazu addierst du einfach alle möglichen Handkombinationen, die du in dieser Situation halten kannst. Wären das z.B. nur AA, AKs oder AQo, dann entspräche dies:

AKs = vier (4) mögliche Kombinationen, da wir nur vier Farben im Kartendeck haben.

AA = sechs (6) mögliche Kombinationen, da doppelte Kombinationen wie “Herz-Ass mit Kreuz-Ass” und “Kreuz-Ass mit Herz-Ass” nur einmal gezählt werden.

AQo = zwölf (12) Kombinationen – beachte hier, dass du die suited Kombinationen nicht mitzählst.

Das würde bedeuten, dass du insgesamt $4 + 6 + 12 = 22$ verschiedene Kombinationen halten kannst und du davon $22 \times 0,67$ (67%, die du gegen eine halbe *Potsize-Bet* verteidigen musst) = 14,74 Kombinationen, die wir auf 15 aufrunden.

Welche Kombinationen du nun zum Verteidigen auswählst, hängt vor allem von ihrer Handstärke auf dem aktuellen Board ab.

Auch ändert jede Karte, die bereits in der Mitte liegt, die Anzahl an möglichen Handkombinationen, die du halten kannst (da jede Karte ja nur einmal vorkommen kann) und damit gleichzeitig die Ausgangssituation:

Nehmen wir an, dass am *Flop* ein König, eine Neun und eine Drei liegen (K93). In diesem Fall hättest du noch alle Kombinationen von AA und AQo, jedoch fehlt eine Kombination von AKs und du hättest statt vier (4) möglicher Kombinationen nur noch drei (3). Hierdurch ändert sich sofort die ganze Rechnung:

$$3 + 6 + 12 = 21 \text{ und } 21 \times 0,67 = 14,07,$$

also 14 zu verteidigende Kombinationen, statt der 15 im Beispiel zuvor.

Noch extremer würde sich das Ergebnis verändern, wenn am *Flop* Ass, Neun, Drei (A93) liegen würde. Jetzt hättest nur noch 3 x AA, 3 x AKs und 9 x AQo. Dies entspricht

$$3 + 3 + 9 = 15 \text{ und } 15 \times 0,67 = 10,05.$$

Somit spielst du in diesem Fall lediglich zehn (10) deiner Kombinationen weiter.

3. Der letzte Schritt besteht darin, deine Handkombinationen in vier Kategorien einzuteilen: Kombinationen, die du jeweils erhöhen (Value- sowie Bluff-Hände), mitgehen oder wegwerfen möchtest.

Dazu benutzen wir fünf Schritte.

Ausgangssituation für dieses Beispiel ist, dass wir AA, AKs und AQo halten können und in der Mitte ein König, eine Neun, eine Drei liegen (K93), am *Turn* wurde eine Zehn aufgedeckt, außerdem liegen zwei Karten zu einem *Flush-Draw*.

- (1) Bestimme, welche Hände stark genug sind zu erhöhen und wie viele Kombinationen das sind. Dies hängt vor allem mit der Handstärke deines Gegners zusammen, die wir auch einstufen können, wenn wir für ihn dieselbe Berechnung durchführen. In diesem Beispiel gehen wir einmal davon aus, dass hier nur unsere Kombinationen von AA stark genug sind um zu erhöhen (z.B., wenn dein Gegner nur AA und AK weiterspielen würde und wir deswegen mit unserem AKs nicht die mindestens benötigten 50% Gewinnwahrscheinlichkeit hätten).
- (2) Jetzt bestimmst du das *Value-zu-Bluff*-Verhältnis. Dies hängt vom Betrag deiner Erhöhung sowie davon ab, ob du am *Flop*, *Turn* oder *River* bist. Eine Faustregel ist hier: Am *Flop* 1:2, am *Turn* 1:1 und am *River* 2:1.
- (3) Bestimme nun, wie viele Bluffs du also spielen kannst. Am *Flop* könntest du bei sechs (6) *Value*-Händen noch zwölf (12) Bluff-Kombinationen haben, am *Turn* noch sechs (6) und am *River* nur noch drei (3). Da wir in diesem Beispiel am *Turn* sind, wären es hier also sechs (6) Bluff-Kombinationen.
- (4) Nun ermittelst du, wie viele Hände du *callen* musst und welche du dafür benutzen möchtest. Hierzu nimmst du

alle Kombinationen, die du halten kannst, und ziehst davon diejenigen Kombinationen ab, die du erhöhen möchtest. Nehmen wir hierfür das Beispiel, für das wir 14,07 zu verteidigende Kombinationen berechnet hatten. Streng genommen gelten diese nur exakt für den *River*, daher verteidigen wir hier am *Turn* etwas mehr, also statt 14 lieber 15 Kombinationen. Die Rechnung lautet also wie folgt: $15 - (6 \text{ Value-Erhöhen} + 6 \text{ Bluff-Erhöhen}) = 3$, also drei (3) Kombinationen, die übrig bleiben und die wir *callen* möchten. Jetzt bestimmst du, welche du dafür auswählen möchtest: Natürlich möchtest du deine AKs hier verwenden, da du damit ein Top Pair hast.

- (5) Als Letztes ermittelst du nun deine exakten Bluff-Hände. Dies tun wir erst zum Schluss, damit wir zuerst die stärkeren Hände als *Call* einteilen können und dann nur noch aus den restlichen schwächeren Händen unsere Bluff-Hände auswählen. Hier am *Turn* möchten wir darauf achten, dass wir Hände bluffen, mit denen wir unseren Gegner auf dem richtigen *River* noch überholen können. Hierfür bleiben uns nur noch AQo-Hände (und somit *Straight-Draws*), da wir alle anderen bereits eingeteilt haben. Von den insgesamt zwölf (12) AQo-Kombinationen möchten wir nun sechs (6) auswählen, um sie als Bluff zu erhöhen. Wie entscheiden wir jetzt, welche? Entweder schauen wir dafür auf die Wertigkeit oder die Farbe: Da die Wertigkeit in diesem Beispiel bei allen Kombinationen exakt dieselbe ist, da wir nur AQo halten können, achten wir hier auf die Farbe. Wie zuvor beschrieben ist in unserer Annahme ein *Flush-Draw* möglich. Hände, die einen *Flush-Draw* bilden, sind die Hände, die unser Gegner hier selbst als Bluff verwenden wird. Deswegen ist es für uns von Vorteil, wenn er tatsächlich einen *Flush-Draw* hält, den er gegen unsere Erhöhung aufgibt. Mit anderen Worten: Ist der *Flush-Draw* in Herz möglich, wollen wir unsere AQo-Kombi-

nationen, die ein Herz beinhalten (dies sind genau sechs Kombinationen, drei mit Herz-Ass, drei mit Herz-Dame), lieber aufgeben, da, wenn wir beispielsweise das Herz-Ass halten, es damit gleichzeitig unmöglich machen, dass unser Gegner diese Karte halten kann. Folglich bleiben für uns nur noch die sechs (6) Kombinationen ohne Herz-Karten übrig (AQs hatten wir schließlich von Anfang an ausgeschlossen), welche du nun als Bluff erhöhst. Alle verbleibenden Kombinationen, die du bis jetzt noch nicht eingeteilt hast, *foldest* du.

Somit würdest du nun von 21 Handkombinationen zwölf (12) erhöhen, drei (3) *callen* und sechs (6) *folden* und hättest dadurch deinem Gegner den automatischen Profit verwehrt.

Kommen wir nun zur zweiten Möglichkeit:

Wir erhöhen

Da wir im vorangegangenen Beispiel bereits die Möglichkeit miteingeschlossen hatten, Hände zu erhöhen, haben wir dieses Thema bereits schon ziemlich ausführlich mitbehandelt, denn es ändert sich nicht viel, wenn unser Gegner zu uns schiebt: Wir wählen die Hände aus, die wir hier als *Value* setzen wollen und bestimmen, wie viele Bluffs wir dazu spielen können.

Betrachten wir noch ein paar weitere Feinheiten, die es zu beachten gilt:

Hierzu schauen wir uns einmal eine *River*-Situation an, in der unser Gegner zu uns schiebt und wir nun mit 50 € in einen 100-€-Pot setzen wollen. Für diese Situation lässt sich tatsächlich ganz genau bestimmen, wie viele Kombinationen du als Ergänzung zu deinen starken Händen bluffen möchtest, damit es für deinen Gegner überhaupt keinen Unterschied macht, ob er *callt* oder

foldet. Mit anderen Worten: Wir verfeinern hier die Faustregel von zuvor (1:2 am *Flop*, 1:1 am *Turn* und 2:1 am *River*).

Bestimmen wir zuerst die *Pot Odds* (siehe Kapitel 21), die unser Gegner durch unsere Setzgröße erhält: Aus seiner Sicht verhält es sich folgendermaßen: Er muss 50 € bezahlen, um in einen *Pot* von insgesamt 200 € (100 €, die bereits im *Pot* waren + 50 € + 50 €) dabei zu sein. Wir berechnen also $50\text{ €} / 200\text{ €} = 0,25$, also *Pot Odds* von 25%.

Nun nehmen wir an, wir setzen sechs (6) Kombinationen von Händen, gegen die unser Gegner niemals besser sein kann und dazu noch zwei (2) Bluffs, dann hätten wir genau das Verhältnis 75% starke Hände zu 25% Bluffs.

Sollte unser Gegner jetzt also mit einer Hand *callen*, die zwar besser ist als unsere Bluffs, aber schlechter als unsere starken Hände, dann verliert er rein rechnerisch im Durchschnitt in genau drei von vier dieser Situationen 50 € (75% oder $\frac{3}{4}$ der Zeit) gegen unsere starken Hände und gewinnt einmal 150 € (25% oder $\frac{1}{4}$ der Zeit) gegen unsere Bluffs.

Du siehst, er verliert hier $3 \times 50\text{ €} = 150\text{ €}$ und gewinnt einmal die 150 € (100 € im *Pot* + 50 €, die wir gesetzt haben). Somit ist es komplett irrelevant, ob er *callt* oder *foldet*, da er bei einem *Fold* ja auch kein weiteres Geld verlieren oder gewinnen kann (du erinnerst dich: das Geld im *Pot* gehört niemandem).

Wichtig zu verstehen ist, dass du durch eine Veränderung deiner Setzgröße auch gleichzeitig die *Pot Odds* deines Gegners verändern kannst und somit ein anderes Verhältnis von starken zu schwachen Händen zu deinem Gunsten nutzen kannst.

Angenommen, du würdest nun anstatt der 50 € ($\frac{1}{2}$ *Pot*) im Beispiel zuvor den gesamten *Pot*-Betrag, und somit 100 € in einen 100 € *Pot* setzen, würde dies für deinen Gegner bedeuten:

$$100 \text{ €} / 300 \text{ €} = 0,33$$

Seine *Pot Odds* liegen nun also bei 33,33%, was dir erlaubt, auf deine sechs (6) starken Hände nun nicht mehr nur zwei (2) Bluffs wie zuvor, sondern drei (3) zu nutzen (66,66% bzw. $\frac{2}{3}$ entspricht sechs starken Händen und 33,33% bzw. $\frac{1}{3}$ den drei Bluffhänden). Die Chance, einmal öfter einen 100-€-Pot zu gewinnen, indem man schlicht größer setzt, klingt verlockend, oder?

Am Ende dieses Kapitels möchte ich noch erwähnen, dass es natürlich optimal wäre, diese Art von Berechnungen direkt am Tisch zu beherrschen, es aber absolut nicht notwendig ist. Ohnehin ist es gegen schlechte Spieler viel sinnvoller, stattdessen ihre individuellen Schwächen zu attackieren. Sollte dein Gegner beispielsweise in 60% der Fälle auf eine *Bet* am *River* *folden*, hast du hier, wie in den vorangegangenen Kapiteln behandelt, schließlich einen *Autoprofit Spot*. Nutze diesen aus, indem du alle deine Hände bluffst und nicht nur einige wenige, die im perfekt ausgewogenen Verhältnis zu deinen starken Händen stehen. Gegen sehr starke Gegner, bei denen du keinerlei Angriffsfläche erkennen kannst, ist GTO absolut sinnvoll – diese Art von Gegnern wirst du jedoch nur sehr selten am Pokertisch antreffen.

In den allermeisten Fällen reicht eine Strategie, die lediglich den Grundprinzipien von GTO folgt, bereits aus, da du es deinem Gegner auch damit schon sehr schwierig machst und sein Fehlerpotential dadurch wächst.

Also: Wann immer möglich, nutze die individuellen Schwächen deiner Gegner aus, so gut du kannst – sollte das nicht möglich sein, hast du hier eine weitere Option in deinem Repertoire.

Kapitel 25

Noch ein bisschen mehr?

„Ärger' dich nicht, weil du verloren hast – ärger' dich lieber, weil du nicht gewonnen hast.“ - Michael Gersitz

Online Geld verdienen mit Poker ist einfacher als du denkst, und du verfügst jetzt über ein solides Fundament an Wissen: Du kennst die verschiedenen Vorteile und Varianten von Poker, die Werkzeuge, die du brauchst, um dein Spiel zu optimieren und weißt schon jetzt, wo Probleme auftreten könnten – einem erfolgreichen Start steht also nichts mehr im Wege!

Mit Blick auf die Zukunft lege ich dir allerdings sehr ans Herz, zusätzlich folgende Punkte zu berücksichtigen und darauf ein besonderes Augenmerk in deiner Pokerkarriere zu legen.

Mehr wissen

Poker ist ein Spiel, das man zwar in wenigen Minuten erlernen kann, aber bei dem das gesamte Leben nicht ausreicht, um es wirklich vollkommen zu beherrschen. Auch Pokerprofis, die bereits jahrzehntelang pokern, geben zu, immer noch Neues dazulernen. Nimm dir das zu Herzen und bilde dich permanent weiter. Schau stets darauf: Was kann ich noch verbessern? Wo kann ich noch wachsen?

Mehr verdienen

Verliere niemals die profitabelsten Pokervarianten und besten Angebote der verschiedenen Pokerräume aus den Augen. Je nachdem, an welchem Punkt in deiner Pokerkarriere du stehst, kann das eine oder andere Angebot mehr Sinn machen. Klammere dich nicht an bestimmte Dinge, nur, weil sie früher einmal die besten

waren. Halte immer die Augen für neue Möglichkeiten offen, wie du am meisten Geld verdienen kannst.

Mehr pokern

Du kannst nun einmal nur dann Geld verdienen, wenn du auch pokerst. Deshalb hier mit Abstand das Wichtigste: Pokere so oft du kannst! Ich empfehle dir, eine Routine einzuführen, bei der du wirklich täglich spielst, auch wenn es nur zehn Minuten sind. Im ersten Moment kostet es dich vielleicht ein wenig Überwindung – sobald du aber einmal angefangen hast zu pokern und es dir Freude macht, spielst du oft sogar länger als ursprünglich geplant.

Mehr Gleichgesinnte

Manchmal sinkt die Motivation in den Keller. Hier helfen dir Pokerfreunde und andere Spieler mit den gleichen Interessen. Schließ dich mit ihnen zusammen und tausche dich mit ihnen aus. Konkurrenzdenken ist überflüssig, denn es gibt für alle genug zu verdienen (mit anderen Worten: Es ist genug „Fisch“ für alle da!). Helft euch gegenseitig weiter und erreicht gemeinsam eure Ziele.

Mehr Herausforderungen

Fehler macht jeder – glaub mir, ich weiß, wovon ich spreche. Auch bei mir ist nicht immer alles nach Plan gelaufen, was mich in meiner Pokerkarriere sehr zurückgeworfen hat: Die verlorene Session, der Tag im Minus, der Verlustmonat oder der Bankrott durch fehlende Selbstdisziplin.

Am Ende ist es nur wichtig, wie du mit deinen Fehlern umgehst. Siehst du sie als deinen Untergang, werden sie dir natürlich nicht helfen – versuche lieber, daraus zu lernen, an ihnen zu wachsen und sie als Herausforderung anzunehmen.

Bonuskapitel: Abstecher ins Casino

Du erinnerst dich sicherlich daran, dass ich dir am Anfang des Buches die Vorteile von Online-Poker gegenüber Live-Poker aufgezählt habe. Der Titel dieses Buchs lautet nicht umsonst: „*Online Geld verdienen mit Poker*“. Um Pokern zu lernen, sein Spiel zu verbessern oder eine neue Strategie zu verinnerlichen, ist Online-Poker *absolut* unschlagbar – das „Lehrgeld“ beträgt hier nur einen Bruchteil im Vergleich zum Üben im Live-Casino, da du auf dem niedrigsten Limit mit Centbeträgen spielen kannst. Auch der Lerneffekt ist um ein Vielfaches intensiver: Du kannst in der gleichen Zeit sehr viel mehr Pokerhände spielen und viel schneller Spielerfahrung sammeln, da du mehrere Tische parallel spielen kannst; du hast die Möglichkeit, dabei entweder dein Spiel selbst zu filmen und später auf Fehler zu untersuchen oder untersuchen zu lassen, kannst deine gespielten Pokerhände mithilfe deiner Tracking-Software gründlich analysieren oder dir sogar live von einem Coach beim Spielen über die Schulter sehen lassen. Auch ist es leichter, den Überblick zu behalten, da die Pokersoftware dir dabei hilft, die Größe des *Pots* oder die Größe der *Stacks* deiner Gegner im Auge zu behalten und dir anzeigt, wer an der Reihe ist und welche Aktion er getätigt hat, wodurch du dich komplett auf deine Spielstrategie konzentrieren kannst. Außerdem lässt sich ganz einfach der Spielablauf vergangener Runden abrufen, falls du etwas nachsehen oder noch einmal über einen Spielzug nachdenken möchtest.

Hast du jedoch schon jede Menge Erfahrung an den Online-Tischen gesammelt und eine stabile Gewinnrate vorzuweisen, könnte es sich für dich lohnen, dich doch einmal von deinem Poker-PC zu lösen und ins Live-Casino zu wagen. Hier spielen Anfänger und Freizeitspieler gezwungenermaßen mit mehr Geld,

da das Mindest-Buy-In bei Cash-Tischen gewöhnlich bei satten 100€ liegt (ein großer Unterschied zu den 0,80€ - 1€ Mindest-Buy-In online!), was sich äußerst günstig auf deine Verdienste auswirken wird – wie gesagt, dies gilt *nur*, wenn du online bereits Gewinn machst und dir eine gute Spielweise und -strategie angeeignet hast. Teste außerdem beim Live-Spiel unbedingt zuerst auf dem tiefsten Limit dein Können, da der Wechsel von Online-Poker auf Live-Poker definitiv eine große Umstellung ist.

Wie du dir sicher vorstellen kannst, ist der Erlebnisfaktor im Casino um einiges höher als beim Pokern zuhause vor dem Rechner. Du kannst die Emotionen der Mitspieler beobachten, hast echte Karten und Chips in der Hand und einen menschlichen Dealer vor dir – einfach eine komplett andere Erfahrung, die sehr viel Spaß und Abwechslung in dein Pokerleben bringen kann.

Fazit: Auch Live-Poker hat einiges für dich zu bieten – allerdings nur, sobald du dein Spiel an den Online-Tischen sicher beherrschst!

Falls du wissen möchtest, welche Casinos meiner Erfahrung nach das beste Spielerlebnis für *No-Limit Hold'em Live Cash Game* bieten, schau einfach im kostenlosen Mitgliederbereich vorbei.

Zu guter Letzt

Vielen Dank für dein Interesse an meinem Buch und meiner Arbeit. Du hast dich entschlossen, dieses Buch zu kaufen, hast begonnen zu lesen und hast bis zum Ende durchgehalten. Die wichtigsten Grundvoraussetzungen für Poker bringst du also bereits mit: Durchhaltevermögen, Disziplin und den Willen, Dinge gezielt umzusetzen.

Du hast jetzt bereits mehr Pokerwissen als 90% aller Spieler weltweit!

Jetzt heißt es: Gib Poker eine faire Chance und beginne noch heute damit, die Tipps und Tricks aus diesem Buch einen nach dem anderen umzusetzen.

Wenn du dir zusätzlich noch den Content in deinem kostenlosen Mitgliederbereich unter

www.klick-poker.net/bonus

ansiehst und beherzigst, kannst du einen absoluten Schnellstart hinlegen!

Fang an zu pokern, werde jeden Tag ein Stückchen besser und der Rest kommt ganz von allein.

Dein

Martin "IamAcoach" Schiefer

P. S.: Und vergiss dabei nie das Wichtigste: Spaß am Spiel!

Glossar

A

Action Card (Aktionskarte): Eine Karte, mit deren Erscheinen auf dem *Board* sich die *Hand* zweier oder mehrerer Spieler zugleich verbessert und die daher zu hohen Einsätzen führt.

Active Player (Aktiver Spieler): Ein Spieler, der sich noch aktuell aktiv im Spiel um einen *Pot* befindet.

Active (Aktive Spielweise): Spielweise, bei der ein Spieler häufig setzt oder die Einsätze anderer erhöht.

All-In: Ein Spieler setzt seine gesamten Chips.

Ante: Ein unabhängig vom Mindesteinsatz der *Blinds* zu zahlender Zwangseinsatz, der vor jeder *Hand* von allen Spielern erbracht werden muss (lat. ante: vor, davor).

Autoprofit Spot: Situation, in der man Wahrscheinlichkeitsberechnungen zufolge mit einer aggressiven Spielweise im Durchschnitt automatisch Profit machen wird.

B

Backdoor: Die Möglichkeit, einen *Flush* oder eine *Straße*, für die am *Flop* nur drei Karten vorhanden waren, mit beiden nachfolgenden Karten, *Turn* und *River*, zu komplettieren.

Bad Beat: Einen *Pot* zu verlieren, obwohl man mit seiner Hand eine bei weitem höhere Gewinnchance als der letztendliche Gewinner hatte.

Bad Beat Jackpot: Siehe *Jackpot*.

Bankroll: Das Spielkapital eines Spielers.

Bankroll Management: Verwaltung der Bankroll (= des Spielkapitals) mit dem Ziel, das Risiko eines Bankrotts auszuschließen und zum optimalen Zeitpunkt auf ein Level mit höheren Einsätzen zu wechseln.

Bet (Einsatz): Der erste Einsatz einer Setzrunde.

Big Blind: Der größere von zwei Zwangseinsätzen, der reihum von einem Spieler gezahlt werden muss; siehe auch *Blind*.

Blank: Eine Karte, aus deren Erscheinen keiner der Spieler einen offensichtlichen Nutzen ziehen kann.

Blind: Ein Zwangseinsatz, der reihum von zwei Spielern erbracht werden muss; siehe auch *Small-* und *Big Blind*.

Blind Steal: Ein Eröffnungseinsatz mit schwachen Karten aus später Position oder dem *Small Blind* mit dem einzigen Ziel, die bereits erbrachten Zwangseinsätze und/oder *Ante*-Einsätze vor dem *Flop* zu „stehlen“, nachdem alle anderen Spieler aufgegeben haben.

Blocker: Eine Karte auf der *Hand* eines Spielers, die die Wahrscheinlichkeit reduziert, dass ein anderer Spieler bestimmte Kartenkombinationen hält, oder dass dieser seine *Hand* mithilfe der als nächstes ausgeteilten Gemeinschaftskarten noch verbessern kann.

Bluff: Ein Spielzug, bei dem trotz sehr geringer Gewinnchancen ein großer Betrag gesetzt wird, um andere Spieler zum Aufgeben zu bringen.

Board: Die für alle sichtbaren bereits ausgeteilten Gemeinschaftskarten.

Bottom End: Das untere Ende einer *Straße*; die schlechtestmögliche *Straße*.

Bottom Hand: Die schlechtestmögliche *Hand*, die sich aus der Kombination von Gemeinschaftskarten und *Hole Cards* in der jeweiligen Kategorie bilden lässt, z. B. *Bottom Pair*, *Bottom Set*.

Broadway: Die bestmögliche *Straße* (Zehn bis Ass). Die Kombination zweier oder mehrerer dieser Karten als *Hole Cards* bzw. auf dem *Board* wird auch als *Broadway Cards* bezeichnet.

Bullets: Bezeichnung für zwei Asse als *Hole Cards* (auch: *Pocket Rockets*, *All American*).

Busted: Es nicht zu schaffen, seine *Hand* bis zum *River* zu komplettieren; alle seine Chips verloren haben.

Button: Der (Dealer-)Button ist ein Positionsmarker, der im Uhrzeigersinn um den Tisch wandert und anzeigt, welcher Spieler in der jeweiligen Runde Kartengeber ist. Beim Online-Poker oder wenn ein professioneller Kartengeber anwesend ist, dient er ausschließlich als Positionsanzeiger.

Burn Card: Karte, die vor jeder Gemeinschaftskarte „verbrannt“ (= zur Seite gelegt) wird und für das laufende Spiel ungültig ist.

Buy-In (Einkauf): Der Betrag, mit dem man sich bei einem *Cash Game* „einkauft“ oder den man für die Teilnahme an einem Turnier bezahlt.

C

Call (Mitgehen): Mit dem vorangegangenen Einsatz eines Mitspielers mitgehen, ohne zu erhöhen.

Calling Station: Ein Spieler, der selten aufgibt oder selbst erhöht und stattdessen gewohnheitsmäßig bei vielen Einsätzen mitgeht.

Cash Game: Pokervariante, bei der direkt um Geld gespielt wird, im Gegensatz zu z. B. Turnierpoker, bei dem der Wert der Chips sich nicht direkt in Geld übertragen lässt.

Check (Schieben): Dem nächsten Spieler die Handlungsmöglichkeit übertragen, ohne selbst zu setzen.

Check-Raise: Zum Gegner schieben, nur um daraufhin nach einem Einsatz des Mitspielers eine Erhöhung zu spielen.

Coin Flip: *All-In*-Situation (meist im *Preflop*-Spiel mit niedrigem Paar auf der Hand gegen zwei höhere Karten, z. B. 77 vs. AJ), bei der die Verteilung der Gewinnchancen bei ca. 50:50 stehen.

Collusion: Unerlaubte Absprachen zwischen zwei oder mehreren Spielern mit dem Zweck, sich unfaire Vorteile zu verschaffen.

Community Card: Karte, die als Gemeinschaftskarte von allen Spielern verwendet werden darf.

Connectors (Verbinder): Karten mit aufeinanderfolgenden Werten, die durch diese Eigenschaft die Chance erhöhen, eine *Straße* (*Straight*) zu vervollständigen.

Continuation Bet: Einsatz eines Spielers, der schon in der vorangegangenen Setzrunde einen Einsatz erbracht hatte und nun in der nächsten Runde weitersetzt.

Cutoff: Der Spieler zur Rechten des *Buttons*.

D

Dead Money: Geld, das sich im *Pot* befindet, aber noch von Spielern stammt, die bereits aus dem aktuellen *Pot* ausgestiegen sind; abwertend auch für Geld von unerfahrenen Spielern gebraucht, das nur darauf „wartet“, von jemandem beansprucht zu werden.

Deal: Karten austeilen; eine bestimmte Vereinbarung.

Dealer: Der Spieler, vor dem der (*Dealer*-)Button liegt, ist an der Reihe, als Kartengeber die Karten auszuteilen. In Casinos oder bei Turnieren übernimmt ein professioneller Croupier diese Aufgabe, beim Online-Poker die Poker-Software.

Dominated Hand (Dominierte Hand): Eine *Hand*, die sich nur aufgrund eines schlechteren *Kickers* von einer anderen unterscheidet.

Donk Bet: Ein Einsatz, der ohne Rücksicht auf die geltende Setzberechtigung erbracht wird (oft ein Zeichen, dass es sich um einen unerfahrenen Spieler handelt).

Double Up (Verdoppeln): Nach einem gewonnenen *All-In* über die doppelte Anzahl von Chips verfügen.

Downswing: Pechsträhne.

Draw: Eine *Hand*, die das Potential hat, durch passende weitere Gemeinschaftskarten einen *Flush* oder eine *Straße* (*Straight*) zu bilden (*Flush Draw*, *Straight Draw*).

Drawing Dead: Es besteht keine Chance mehr, seine *Hand* so zu verbessern, dass man noch gewinnen kann.

E

Equity: Wahrscheinlichkeit, am *Showdown* zu gewinnen, in Prozent ausgedrückt.

Exploitative Play: Spielweise, bei der gezielt die Schwächen des Gegners ausgenutzt werden.

F

Family Pot: (Fast) alle Spieler am Tisch sind mitgegangen und sehen den *Flop*.

Final Table: Der Tisch mit den letzten verbleibenden Spielern eines Turniers.

Fish (Fisch): Schlechter/unerfahrener Spieler.

Fixed Limit: Setzstruktur mit festgelegten Einsatzlimits.

Float Bet: Einsatz, der in derselben Setzrunde gespielt wird, nachdem der setzberechtigte Spieler an der Reihe war und geschoben hat.

Flop: Die als erstes ausgeteilten drei Gemeinschaftskarten.

Flush: Fünf Karten der gleichen Farbe.

Fold: Passen.

Four of a Kind (Vierling): Eine *Hand*, die vier Karten gleichen Wertes enthält.

Free Card: Alle Spieler schieben, wodurch allen kostenlos der Blick auf eine weitere Karte ermöglicht wird.

Freeroll: Ein Turnier, für das keine Teilnahmegebühr gezahlt werden muss; eine *Hand*, bei der es sicher ist, dass einem Spieler zumindest die Hälfte des *Pots* zusteht (*Split Pot*), bei der aber die Chance besteht, die *Hand* noch zu verbessern und zu gewinnen.

Freezeout: Die häufigste Turnierform, bei der es nicht möglich ist, sich erneut einzukaufen, sodass ein Spieler ausscheidet, wenn er seine Chips verloren hat. Der Spieler, der am Ende alle Chips besitzt, gewinnt.

Full House: Eine *Hand*, die sich aus einem Drilling und einem Paar zusammensetzt (auch: „Boat“).

G

Gap Hand (Lückenhand): Eine *Hand*, bestehend aus zwei Karten mit Werten, die nicht aufeinanderfolgen, sondern bei denen mindestens ein Wert dazwischen fehlt.

GTO (Game Theory Optimal): Aus mathematischer Sicht perfekte Spielweise.

Gutshot (Bauchschuss): Eine noch unvollständige *Straße*, die nur durch Karten eines einzigen bestimmten Wertes komplettiert werden kann (Beispiel: 4 5 7 8).

H

Hand: Die beste Kombination von fünf Spielkarten, zusammengesetzt aus den Karten, die ein Spieler verdeckt als *Hole Cards* erhält, und den Gemeinschaftskarten.

Hand for Hand (Hand für Hand): In der späten Phase eines Turniers wird das Spiel an allen verbleibenden Tischen zeitlich abgestimmt und die nächste *Hand* zum gleichen Zeitpunkt begonnen, damit nicht Spieler an langsamen Tischen im Vorteil sind.

Heads-Up: Ein Pokerspiel mit nur zwei Mitspielern; an einem Tisch mit mehreren Mitspielern spielen nur noch zwei Spieler um einen *Pot*, weil alle anderen aufgegeben haben.

High Card: Eine *Hand*, bei der keine Kombination vorhanden ist und die nur nach dem Wert der höchsten Karte eingestuft wird.

Hole Cards: Die Karten, die einem Spieler verdeckt ausgeteilt werden.

I

Implied Pot Odds (Implizierte Pot Odds): Berechnung der *Pot Odds*, die zukünftige Einsätze mitberücksichtigt.

Inside Straight Draw: Siehe *Gutshot*.

In the Money (Im Geld): Bei einem Turnier die mit Preisgeld belohnten Plätze erreichen (meistens die besten 15%).

J

Jackpot: Hohes Preisgeld, das entweder als Trostpreis bei einem *Bad Beat* oder seltener als spezieller Preis beim Erreichen eines *Royal Flushes* ausgezahlt wird.

K

Kicker: *Hole Card(s)* eines Spielers, die bei der Bewertung des Ranges einer *Hand* keine Rolle spielen, aber bei einem Gleichstand ausschlaggebend für den Sieg sind (der Spieler mit der höherwertigen Beikarte gewinnt).

L

Laydown: Die Entscheidung, eine starke *Hand* aufzugeben.

Limit: Minimaler oder maximaler erlaubter Setzbetrag (siehe Fixed Limit, No-Limit), auch gebraucht im Sinne von (der Höhe der Zwangseinsätze entsprechend eingeteilten) „Stufen“ (Beispiel: NL2 beim No-Limit Hold'em mit einem vorgeschriebenen Big-Blind-Einsatz von 0,02€).

Limp In: *Preflop* nur den Mindesteinsatz zu bezahlen, oft in der Hoffnung, günstig den *Flop* sehen zu können.

Loose: Sehr viele *Hände* spielen.

Low Stack: Ein Spieler mit wenig verbleibenden Chips in einem Turnier.

M

Made Hand: Eine *Hand*, die schon vollständig ist und nicht mehr verbessert werden muss, um eine gute Gewinnchance zu haben (im Gegensatz zum *Draw*).

Monster: Eine extrem starke *Hand*.

Muck: Seine Karten aufgeben, ohne sie zu zeigen; Ort, an dem die abgelegten Karten gesammelt werden.

N

Nit: Ein Spieler, der nur sehr wenig Start*hände* spielt und auch *postflop* wieder nur die besten *Hände* weiterspielt.

No-Limit: Setzstruktur, bei der es keine Einschränkung für den Betrag gibt, um den erhöht werden darf.

Nuts: Bestmögliche *Hand* in einer gegebenen Situation.

Nut Flush Draw: Die Möglichkeit, mit einer weiteren Karte in der richtigen Farbe den höchstmöglichen *Flush* zu komplettieren.

O

Offsuit: Karten mit unterschiedlichen Farben.

One Gapper: Startkarten mit einem Kartenwert Abstand dazwischen, z. B. 9/7 oder Ass/Dame usw.

Open Ended Straight Draw: Noch unvollständige *Straße*, die

sowohl an ihrem oberen als auch an ihrem unteren Ende komplettiert werden kann (Beispiel: 6 7 8 9).

Open Fold: Aufzugeben (=zu „*folden*“), obwohl man die Möglichkeit gehabt hätte, nur durch Schieben eine weitere Karte sehen zu können.

Outs: Karten, die mit ihrem Erscheinen auf dem *Board* die Gewinnwahrscheinlichkeit eines Spielers erheblich verbessern würden.

Overcard: Karte, die zum gegebenen Zeitpunkt höher ist als alle anderen Karten auf dem Board.

Overpair: Paar, das höher ist als alle anderen Paare, die mit den jeweiligen Gemeinschaftskarten gebildet werden können.

P

Pair (Paar): Zwei Karten mit demselben Wert.

Passive (Passiv): Spielweise, bei der anstatt selbst zu setzen oder zu erhöhen lieber nur mitgegangen oder aufgegeben wird.

Pocket Cowboys: Die *Hole Cards* KK.

Pocket Pair: Zwei *Hole Cards* mit dem gleichen Wert, die somit schon ein Paar bilden.

Pocket Rockets: Ein Paar aus zwei Assen als *Hole Cards* (auch: *Bullets*, *American Airlines*). Die *Starthand* mit der höchsten statistischen Gewinnwahrscheinlichkeit.

Position: Die Position am Tisch, relativ zum *Dealer-Button*, in der ein Spieler sich befindet.

Pot: Die Summe aller Beträge, die während einer Spielrunde von allen Spielern gezahlt wurden.

Pot Committed: Im Verhältnis zum eigenen *Stack* befindet sich bereits so viel Geld im *Pot*, dass eine *Hand* mit ausreichender Gewinnwahrscheinlichkeit im Grunde nicht mehr aufgegeben werden kann.

Pot Limit: Der höchste erlaubte Einsatz ist beschränkt auf den Betrag, der sich insgesamt bereits im *Pot* befindet.

Pot Odds: Das Verhältnis zwischen aktueller Größe des *Pots* und den Kosten eines *Calls*.

Preflop: Phase des Spiels, in der die Spieler nur ihre jeweiligen *Hole Cards* erhalten haben, aber noch keine Gemeinschaftskarten ausgeteilt wurden.

Probe Bet: Einsatz, um die Reaktion eines Gegners zu testen, nachdem er als Setzberechtigter und letzter handelnder Spieler in der vorausgegangenen Setzrunde nicht weitergesetzt hatte.

Protection Bet: Die eigene *Hand* durch einen Einsatz zu „beschützen“, indem man verhindert, dass ein Gegner eine weitere Gemeinschaftskarte kostenlos sehen kann, die seine Gewinnwahrscheinlichkeit steigern könnte.

Q

Quads: Vierlinge; vier Karten gleichen Wertes (auch bezeichnet als „Poker“).

R

Rainbow: *Flop* mit drei verschiedenfarbigen Gemeinschaftskarten.

Raise: Erhöhung eines vorausgegangenen Einsatzes.

Rake: Die Gebühr, die ein Casino oder Pokerraum als Anteil jedes gewonnenen *Pots* verlangt.

Rakeback: Die Rückerstattung eines Teils der als *Rake* an den Pokerraum bezahlten Gebühren.

Rebuy: Die Möglichkeit, bei einem Turnier Chips nachzukaufen, nachdem man alle verloren hat.

Ring Game: Siehe *Cash Game*.

River: Die als letztes ausgeteilte Gemeinschaftskarte.

Rock: Ein Spieler, der nur extrem wenig *Starthände* spielt und auch *postflop* wirklich nur die besten *Hände* weiterspielt.

Royal Flush: Bestmögliche *Hand* beim Pokerspiel; *Straße* von Ass bis Zehn, bei der alle Karten die gleiche Farbe haben.

Run it Twice: Mit dem Einverständnis aller noch aktiv im *Pot* verbleibender Spieler wird nach einem *All-In* zum Zwecke der Reduzierung des Glücksfaktors jede der noch fehlenden Gemeinschaftskarten zweimal ausgeteilt.

Runner Runner: Eine *Hand*, die sowohl eine passende *Turn*- als auch *River*-Karte benötigt, um komplettiert zu werden; siehe auch *Backdoor*.

S

Satellite: Turnier, bei dem der/die Gewinner die Möglichkeit erhalten, am nächstgrößeren Turnier teilzunehmen.

Scare Card (Angstkarte): Gemeinschaftskarte, die das *Board* so verändert, dass ein Spieler mit bisher hoher Gewinnwahrscheinlichkeit nun befürchten muss, von einer noch stärkeren *Hand* überholt worden zu sein.

Semi-Bluff: Bluff mit einer *Hand*, bei der die Chance besteht, dass sie mit Hilfe von passenden weiteren Gemeinschaftskarten zur besten *Hand* wird.

Set: *Drilling*, der sich aus zwei *Hole Cards* gleichen Wertes (= *Pocket Pair*) und einer Gemeinschaftskarte desselben Wertes zusammensetzt.

Shark (Hai): Professioneller Spieler.

Shootout: Eine Form des Turniers, bei dem nur jeweils der Gewinner eines Tisches weiterkommt.

Short Stack: Spieler mit wenig verbleibenden Chips; ein ungewöhnlich kleiner *Stack*.

Shorthanded: Pokerspiel, das mit sechs oder weniger Spielern am Tisch gespielt wird.

Showdown: Die verdeckten Karten der noch im *Pot* verbliebenen Spieler werden aufgedeckt und die *Handstärken* verglichen.

Side Pot: Ein durch das *All-In* eines Spielers entstandener separater *Pot*, um den weitere im Spiel verbliebene Mitspieler

konkurrieren, während der erste Spieler nur Anspruch auf den ersten *Pot* hat, da er nach seinem *All-In* nicht mehr weiter setzen kann.

Sit and Go: Form des Turniers in Online-Pokerräumen, bei dem ein Turnier startet, sobald genügend Spieler am Tisch Platz genommen haben.

Slowplay: Nicht setzen oder erhöhen bzw. seine Einsätze klein zu halten, obwohl man eine sehr starke *Hand* hat.

Small Blind: Kleinerer der beiden Zwangseinsätze, der die Hälfte des *Big Blinds* beträgt (siehe *Blind*).

Stack: Sämtliche Chips, die ein Spieler am Tisch zum Spielen zur Verfügung hat.

Stake: Höhe der Einsätze, ergibt sich aus der Höhe der vorgeschriebenen Zwangseinsätze.

Stonecold Nuts: Die bestmögliche *Hand* (*Nut*) in einer jeweiligen Situation, bei der zusätzlich garantiert ist, dass sie auch nach Erscheinen der *River*-Karte die bestmögliche *Hand* bleiben wird.

Straight (Straße): Fünf Karten mit aufeinanderfolgenden Kartenwerten (Beispiel 5 6 7 8 9).

Straight Flush: Fünf Karten mit aufeinanderfolgenden Kartenwerten, die zusätzlich auch noch die gleiche Farbe besitzen.

Suited: Karten derselben Farbe.

Suited Connectors: Karten gleicher Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten.

T

Tell: Ein verräterisches Zeichen, durch das Schlüsse auf die *Handstärke* eines Spielers gezogen werden können.

Three of a Kind: Drei Karten des gleichen Wertes.

Tight: Nur wenige Start*hände* spielen.

Tilt: Von Emotionen gesteuertes, aggressives oder unkonzentriertes Spielen, bei dem man von seiner normalen Spielweise abweicht, meist ausgelöst durch ein ärgerliches Ereignis beim Pokern.

Top Kicker: Der höchstmögliche *Kicker*.

Top Pair: Das höchste aller möglichen *Paare*.

Top Set: Das höchste aller möglichen *Sets*.

Turn: Die vierte Gemeinschaftskarte.

U

Under the Gun: Der Spieler, der zur Linken des *Big Blinds* sitzt.

Upswing: Glückssträhne.

V

Value Bet: Einsatz eines Spielers mit der Hoffnung, von schlechteren Händen *gecallt* zu werden.

W

Walk: Eine Situation, in der alle Spieler *preflop* aufgeben, woraufhin der *Big Blind* die Zwangseinsätze erhält.

Wheel: Straße von Ass bis Fünf.

Wild Card: Kostenloses Ticket zu einem Turnier.

KARTENJÄGER – MANIFEST

**EIN KARTENJÄGER IST EINE NEUE ART VON SPIELER.
PROFESSIONELLER, ZIELGERICHTETER, EFFIZIENTER,
UNABHÄNGIGER UND FREIER.**

KARTENJÄGER VERLASSEN SICH NICHT AUF “GLÜCK”.

**EIN KARTENJÄGER SETZT AUF SEIN KÖNNEN UND
BENUTZT NIEMALS ILLEGALE MITTEL.**

**KARTENJÄGER BRAUCHEN NUR MINIMALES STARTKAPITAL,
FANGEN KLEIN AN UND
ARBEITEN SICH AUS EIGENER KRAFT GANZ
NACH OBEN.**

**EIN KARTENJÄGER KÄMPFT GEGEN DEN ZUFALL –
UND GEWINNT.**

**KARTENJÄGER ERSCHAFFEN IHR TRAUMLEBEN SELBST,
SIND IHR EIGENER CHEF UND BITTEN NIEMANDEN
UM ERLAUBNIS.**

**KARTENJÄGER HABEN SPASS AM SPIEL UND
VERLIEREN NIEMALS DAS ZIEL AUS DEN AUGEN.**

KARTENJÄGER...

**...KREIEREN IHR EIGENES SCHICKSAL.
...ERSCHAFFEN IHR EIGENES GLÜCK.
...GESTALTEN IHRE EIGENE ZUKUNFT.
...BESTIMMEN IHREN EIGENEN ERFOLG.**

**KARTENJÄGER SIND MOTIVIERT, DA SIE WISSEN,
DASS SIE GEWINNER SIND.**

ICH BIN EIN KARTENJÄGER

21 Tipps für Kartenjäger

- ❖ Nutze Pokerraum-Boni von Vermittlern.
- ❖ Übe auf tiefen Echtgeld-Limits, niemals mit Spielgeld.
- ❖ Suche deine Tische mit Bedacht aus.
- ❖ Spiele nicht zu viele Starthände.
- ❖ Erhöhe mehr Starthände, *calle* weniger, *limpe* nicht!
- ❖ Plane den Verlauf deiner Hand am *Flop*.
- ❖ Passe deinen Plan vom *Flop* am *Turn* an.
- ❖ Passe deinen Plan vom *Turn* am *River* an.
- ❖ Konzentriere dich, eliminiere alle Ablenkungen.
- ❖ Nimm dir Zeit zu überlegen, spiele nicht zu hastig.
- ❖ Überlege, welche verschiedenen Hände dein Gegner halten kann, fixiere dich nicht auf eine einzelne.
- ❖ Spiele deine *Range* und nicht deine Hand.
- ❖ *Big Hands for Big Pots* – versuche nicht, trickreich zu spielen!
- ❖ *Small Hands for Small Pots* – schätze deine Hand richtig ein.
- ❖ Teile dir deine *bet sizes* richtig ein.
- ❖ Schreibe Notizen zu deinen Gegnern.
- ❖ Wechsle den Tisch, wenn die anderen Spieler besser sind als du.
- ❖ Steige in den Limits ab, wenn nötig.
- ❖ Wechsle immer zum Pokerraum mit den besten Konditionen.
- ❖ Behalte stets einen klaren Kopf.
- ❖ Sieh das große Ganze – *it's one big session*.

ENDE

Ich hoffe, das Buch hat dir gefallen – und wäre dir sehr dankbar,
wenn du dir eine Minute Zeit für ein Feedback auf [Amazon.de](https://www.amazon.de)
nimmst!

Nachtrag: Was ich mir wünsche

„Glück ist, wenn gute Vorbereitung auf eine günstige Gelegenheit trifft.“ - Lucius Annaeus Seneca

Poker wird von vielen noch müde belächelt und als reiner Zeitvertreib oder gar als Glücksspiel angesehen. In Wahrheit ist es aber ein äußerst komplexes Spiel, das eiserne Disziplin erfordert. Schon deshalb gebührt dir bereits Respekt, wenn du dir zutraust, diesen Schritt zu gehen.

Meine Vision ist es, allen zu ermöglichen, Poker zu spielen, ohne mit Vorurteilen konfrontiert zu werden. Alleine ist dies nicht zu bewältigen – zusammen allerdings können wir es schaffen, das Image von Poker Stück für Stück aufzuwerten, dem Spiel den Respekt zukommen zu lassen, den es verdient hat, und gleichzeitig das Ansehen von uns Pokerspielern zu verbessern. Wenn auch du andere Spieler bei ihrem Start unterstützen und etwas für das Image von Poker tun möchtest, dann hilf uns, noch mehr Leuten die Wahrheit über dieses wunderbare Spiel näherzubringen:

1. **Stehe zu Poker:**

Das Wichtigste zuerst: Geh als Pokerspieler stets erhobenen Hauptes durchs Leben. Du bist weder süchtig noch ein Glücksspieler, sondern hast mehr Disziplin und Durchhaltevermögen als 99% der restlichen Bevölkerung.

2. **Werde Mitglied in der privaten Facebook-Gruppe „Online Geld verdienen mit Poker“:**

Dort gibt es Gleichgesinnte, mit denen man sich austauschen und sich gegenseitig helfen und motivieren kann.

Vergiss nicht: Zusammen sind wir stark! Unsere Facebook-Gruppe findest du unter:

www.facebook.com/groups/klickpoker

3. **Melde dich im privaten Mitgliederbereich für Leser an:**
Erstelle deinen kostenlosen Mitgliederaccount unter:
www.klick-poker.net/bonus
und erhalte Zugriff auf zusätzliche Boni und stetig verbesserte und erweiterte Inhalte.
4. **Bewerte dieses Buch auf Amazon:**
Erleichtere anderen den Einstieg ins Thema „Poker“. Deine Bewertung hilft Leuten, mit dem richtigen Buch zu starten.
5. **Hilf mir bei der Verbreitung dieses Buches:**
Gewinne damit exklusive Geschenke wie z.B. ein persönliches Coaching mit mir. Wie du teilnehmen kannst, erfährst du im kostenlosen Mitgliederbereich.
6. **Poste auf der Facebookseite unserer Pokerschule eine Bewertung:**
So motivierst du andere und zeigst ihnen, dass sie nicht allein sind (www.facebook.com/KlickPoker).
7. **Informiere Leute mit Reichweite:**
Wenn du Influencer und Meinungsführer kennst, dann empfehl ihnen dieses Buch – oder noch besser, schenk es ihnen, mit dem Hinweis auf dein Lieblingskapitel.
8. **Gründe deine eigene Poker-Community:**
Jede Gruppe und jeder Club haben irgendwann einmal klein angefangen. Gründe deine eigene Poker-Community, die ich gerne persönlich unterstütze.

9. Schick eine Content-E-Mail:

Sende eine E-Mail mit dem für dich wichtigsten Wissen aus diesem Buch an Leute, die daraus einen Nutzen ziehen könnten.

10. Coache selbst andere Spieler:

Es gibt immer Spieler, die weniger weit fortgeschritten sind als du. Coache sie mit dem Wissen aus diesem Buch – du bekommst im Gegenzug nicht nur ihre Dankbarkeit, sondern verbesserst dich auch noch selbst dabei.

Warum ist Poker kein Glücksspiel, sondern ein "Handwerk"? Ist Online-Poker für Anfänger besser geeignet als Live-Poker? Was unterscheidet Langzeitgewinner von Verlierern? Wie sieht es mit der Steuerpflicht aus? Welche Rolle spielt die Psychologie beim Poker? Und vor allem: Kann man als Normalsterblicher auf Dauer erfolgreich mit Poker sein, oder braucht man dafür eine ausgeprägte Begabung für Mathematik?

Diese und viele andere Fragen beantwortet der professionelle Pokercoach Martin Schiefer in *"Online Geld verdienen mit Poker"* und liefert damit die perfekte Grundlage für einen optimalen Start ins Abenteuer Online-Poker.

Geschrieben wurde dieser Leitfaden einerseits für blutige Anfänger, andererseits für Fortgeschrittene, die trotz aller Bemühungen am Pokertisch nicht die Gewinne erzielen, die sie sich erhofft hatten. Ein häufiger Grund: Viele Spieler konzentrieren sich am Anfang direkt auf konkrete Spielstrategien und machen den zweiten Schritt vor dem ersten.

Wer sich unproduktives Umherirren in Poker-Foren und Lernen durch schmerzhaftes Verlorene ersparen möchte, nimmt die Abkürzung und profitiert von Martin Schiefers jahrelanger Erfahrung mit Online-Poker!

Martin Schiefer, geb. 1990 in Meran, Italien, ist professioneller Pokerspieler und Pokercoach.

Nach einer Ausbildung zum Landwirt und Tätigkeit als Servierfachkraft führte ihn 2011 ein Artikel in der Zeitung zu Poker: Pius Heinz hatte als bislang einziger Deutscher die Poker-Weltmeisterschaft gewonnen und Millionen verdient.

Fasziniert von dieser Geschichte begann er selbst zu pokern und versuchte es vier Jahre lang auf eigene Faust – das gezielte Training mit einem Coach brachte dann den Durchbruch: 2015 machte er den Schritt in die finanzielle Unabhängigkeit als hauptberuflicher Pokerspieler.

Heute ist er vor allem als Coach tätig und gibt in seiner Pokerschule (*"Klick-Poker"*) sein Wissen an alle weiter, die ebenfalls profitabel Poker spielen wollen.

