

M i k e C a r o

**POKER
TELLS**

Psychologie
und
Körpersprache

am Pokertisch

Heel



Mike Caro

**POKER
TELLS**

**Psychologie
und
Körpersprache**

am Pokertisch

Heel



Mike Caro

Poker Tells

Mike Caro

Poker Tells

**Psychologie und
Körpersprache
am Pokertisch**

Heel

Impressum

HEEL Verlag GmbH
Gut Pottscheidt
53639 Königswinter
Tel.: 02223 9230-0
Fax: 02223 923026
E-Mail: info@heel-verlag.de
Internet: www.heel-verlag.de

Deutsche Ausgabe:
© 2009 Heel Verlag GmbH

Englische Originalausgabe:
Cardoza Publishing
P.O. Box 1500 Cooper Station
New York, NY 10276
USA

Englischer Originaltitel: Caro's Book Of Poker Tells
© 2003 Mike Caro
www.cardozapub.com

Deutsche Übersetzung: Isabella Kowatsch
Lektorat: Melanie Jaschob, Christine Birnbaum
Satz: Tim Willenbrink, Muser Medien GmbH, Mannheim

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks, der Wiedergabe in jeder Form und der Übersetzung in andere Sprachen, behält sich der Herausgeber vor. Es ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlages nicht erlaubt, das Buch oder Teile daraus auf fotomechanischem Weg zu vervielfältigen oder unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten. Alle Angabe ohne Gewähr. Irrtümer vorbehalten.

ISBN: 978-3-86852-670-7

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor

1. Einführung
2. Wie dieses Buch zu lesen ist
3. Wie Sie die MCU Poker Charts anwenden
4. „Caros Gesetz der lockeren Drähte“ und Poker Tells
5. Unbewusste Tells
 - I. Wettkampfunabhängige Tells
 - II. Eine Hand herzeigen
 - III. Karten mischen
 - IV. Nervosität
 - V. Die Karten überprüfen
 - VI. Furchtlosigkeit
 - VII. Einen Blick auf die Chips werfen
 - VIII. Plötzliches Interesse
 - IX. Schwierige Entscheidungen
 - X. Sofortige Reaktion
 - XI. Eine Hand schützen
6. Tells von Schauspielern
 - XII. Schwach bedeutet stark
 - XIII. Stark bedeutet schwach
 - XIV. Karten herzeigen
 - XV. Eröffnungstells

- XVI. Zum Setzen ermutigen
 - XVII. Vom Setzen abhalten
 - XVIII. Setzbewegungen
 - XIX. Tricks
7. Ein paar allgemeine Tells
- XX. Ihren Platz wählen
 - XXI. Widersprüchliche Tells
 - XXII. Informationen sammeln
 - XXIII. Fehlgeleitete Einsätze
8. Die Geräusche der Tells
9. Wiederholung wichtiger Tells
10. Caros Gesetze der Tells: Zusammenfassung
11. Fotoquiz zum Mitmachen
12. Abschließende Gedanken
13. Danksagungen

Über den Autor

Mike Caro, den man in Pokerkreisen als „Mad Genius of Poker“ (dt.: verrücktes Pokergenie) kennt, hat viele Jahre lang ein paar der wichtigsten Glücksspielkonzepte, die jemals zu Papier gebracht worden sind, erforscht und durchleuchtet. Er ist Berater vieler führender Pokerspieler und Kasinos und gilt weltweit als angesehener Fachmann für Kasinospiele und Glücksspiel.

Caro kennt man in erster Linie als Lehrer und Theoretiker, doch darüber hinaus bezeichnet ihn der zweifache Weltmeister Doyle Brunson als „den besten lebenden Draw-Poker-Spieler“, während der bereits verstorbene Glücksspielexperte John Scarne ihn unter die Top Fünf reihte und die führende Autorität, David Sklansky, ihn ebenfalls für den besten Spieler der Welt in dieser wichtigen Kategorie hält. Dabei ist Draw Poker heute gar nicht mehr Mike Caros stärkstes Spiel. Seine neuesten bahnbrechenden Forschungsarbeiten beziehen sich auf Hold'em, Seven Card Stud und andere populäre Pokervarianten.

Forschungsarbeiten und sonstiges

Seine detaillierten Statistiken über Poker und Glücksspiel gehören heute zu den meist zitierten der Welt. Caro ist ein Computergenie, das seine exklusiven Programme dazu nutzt, seine Forschungsarbeiten zu untermauern. Außerdem ist er für seine Arbeit über die Psychologie und Philosophie des Glücksspiels berühmt. Mit dem von ihm selbst programmierten, mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Pokerprogramm Orac (Caro rückwärts), hat er Wissenschaftler, Spieler und Pokerexperten gleichermaßen beeindruckt, denn es war imstande, gegen die besten lebendigen Spieler, die es 1984 gab, Heads-up No-Limit Hold'em auf Weltklasseniveau zu spielen. Dieses Kunststück, das bundesweit im Fernsehen übertragen wurde, ist bis zum heutigen Tage einzigartig.

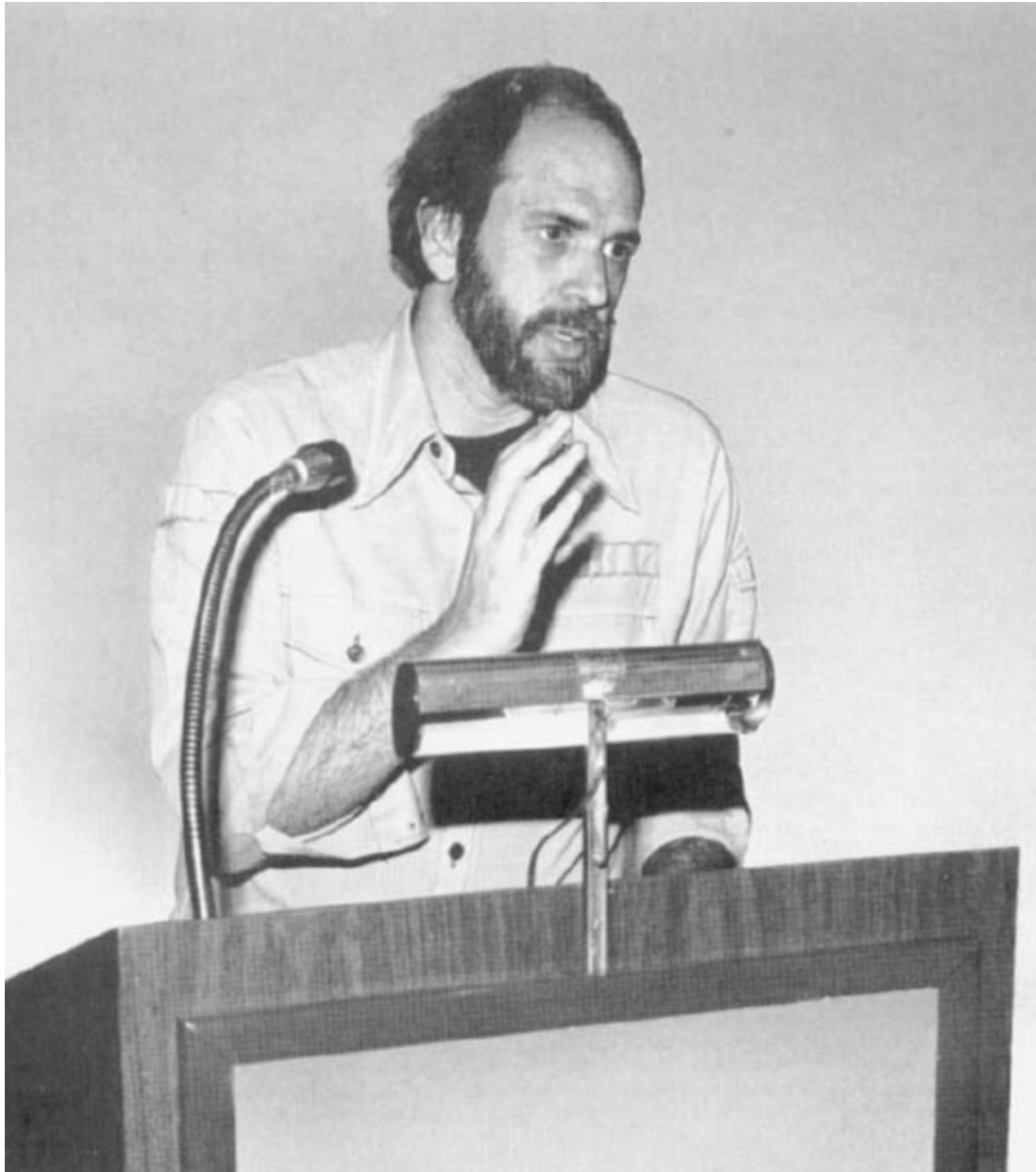
Caros Seminare, nur mit Stehplätzen ausgestattet, ziehen häufig 400 und mehr ernst zu nehmende Spieler aus der ganzen Welt an. Er ist der Gründer der Mike Caro University of Poker, Gaming and Life Strategy, und sein Fachwissen und seine Errungenschaften

wurden in zahlreichen Publikationen, angefangen bei *Newsweek* bis *Playboy*, sowie in über 50 Büchern, mit Ausnahme seiner eigenen, zitiert.

Caro ist aus gutem Grund als „Mad Genius“ bekannt. Sein Unterricht ist unkonventionell, aber fundiert. Er erklärt die Dinge mit knappen, klaren Worten, die Ihren Puls zum Rasen bringen, während er Ihnen die Geheimnisse offenbart, die nötig sind, um zu gewinnen.



„Mad Genius“ Mike Caro lehnt sich während einer von sechs Tells-Fotositzungen im Jahre 1983 über den Pokertisch. Insgesamt haben über 100 Spieler, Manager, Experten und Kasinoangestellte bei der Entstehung von Mike Caro's Book of Tells mitgewirkt. Diese Fotositzung fand im Bingo Palace (heute als Palace Station bekannt) in Las Vegas statt. Rechts ist der Pokerraum-Manager Steve Schlemmer zu sehen. (Foto 1)



Hier spricht Caro zum größten bezahlten Publikum, das sich bis zu diesem Zeitpunkt zu einem Ein-Mann-Pokerseminar versammelt hatte. Das Thema seines Vortrags, den er im Palace Station in Las Vegas hielt, war „All Tells, Only Tells“. Obwohl die Teilnehmerzahl (158) im Vergleich zu Caros heutigem Standard dürftig erscheint, ließ dieses bedeutende Seminar ganz klar das wachsende Interesse an der wissenschaftlichen Seite des Pokerns erkennen. Caro ist seit nunmehr 25 Jahren ein Wegbereiter auf diesem Gebiet. (Foto 2)



Einführung

Sobald Sie die grundlegenden Elemente des Pokerspiels beherrschen, wird die Psychologie zu dem Faktor, der Spieler, die gerade noch Gewinn machen, von denjenigen Spielern unterscheidet, die ständig gewinnen. Die profitabelste Art der Pokerpsychologie ist die Fähigkeit, den Gegner lesen zu können. Stellen Sie sich vor, welchen Vorteil Ihnen diese Fähigkeit verschaffen würde, und dann stellen Sie sich vor, wie viel Geld Sie damit gewinnen könnten! Genau das werde ich Ihnen in diesem Buch demonstrieren. Gehen Sie mit diesem Wissen an den Pokertisch, und Sie werden Geld gewinnen – so einfach ist das!

Jede Verhaltensweise, die Ihnen dabei hilft, die Hand Ihres Gegners zu bestimmen, nennt man einen *Tell*. Schauen Sie genau hin, und Sie werden entdecken, dass Ihre Gegner durch ihre Verhaltensweisen die Stärke ihrer Hand verraten. Bis vor einigen Jahren hat niemand diese Tells wirklich verstanden. Erfahrene Spieler haben versucht, gewisse Tendenzen im Verhalten ihrer Gegner zu erkennen. Sie haben vielleicht festgestellt, dass ein Gegner immer fünf Minuten, bevor er einen großen Bluff versucht, seine Krawatte lockert. Solche Entdeckungen sind wichtig, aber es gibt eine viel bessere Möglichkeit, Ihre Gegner zu lesen – und das ist es, was Sie in diesem Buch lernen werden.

Wenn Sie alle Tells katalogisieren wollten, die ein Gegner an den Tag legen kann, dann würde diese Liste wahrscheinlich unendlich lang werden. Sie könnten sich ein paar Tage lang hinsetzen und mehrere Tausend Dinge aufschreiben, die ein Gegner unter Stress eventuell tut.

Leider wäre diese Liste nach all der Arbeit noch immer unvollständig. Es gäbe Millionen von Tells, die Sie sich notieren

könnten, wenn Ihnen nur alle einfielen.

Es gibt eine einfache Methode, Ihre Gegner zu lesen: Sie müssen die Motive hinter ihren Aktionen erkennen. Wenn Sie dann einen Tell bemerken, den Sie noch nie zuvor gesehen haben, werden Sie eine ziemlich gute Vorstellung davon haben, was er bedeutet. Wenn Sie mit diesem Buch fertig sind, werden Sie sich nicht all die Aktionen Ihrer Gegner merken müssen. Stattdessen können Sie ihre Verhaltensweisen in einzelne Kategorien von Tells einordnen. Oft werden Sie genau wissen, welche Karten Ihr Gegner hat, und Sie werden wissen, *warum* er sich so verhält, wie er es tut, was noch besser ist. Sie dringen tief in sein Denken ein, und manchmal sind Sie sich der Karten Ihres Gegners absolut sicher – so als ob er seine Karten offen auf den Tisch legen würde!

Wenn Sie dazu imstande sind, werden Ihre Gewinne sprunghaft ansteigen. Meiner Meinung nach kann ein aufmerksamer Spieler seine Gewinne mindestens verdreifachen, sobald er die Wissenschaft der Tells beherrscht.

Es ist wichtig, dass Sie verstehen, warum viele Tells zustande kommen. Die meisten Tells passieren, weil die Spieler versuchen, die wahre Stärke ihrer Hand zu verbergen. Die häufigste Art und Weise, mit der sie das versuchen, ist, sich so zu verhalten, dass sie das *Gegenteil* von dem vermitteln, was sie tatsächlich haben. Wenn sie eine schwache Hand haben, werden sie versuchen, Sie davon zu überzeugen, dass sie stark ist. Wenn ihre Hand stark ist, werden sie versuchen, Sie davon zu überzeugen, dass sie schwach ist. In diesem Sinne sind Ihre Gegner Schauspieler.

Das bringt uns zu Folgendem ...

CAROS GROSSES GESETZ DER TELS

Spieler spielen Ihnen entweder etwas vor oder nicht. Wenn sie Ihnen etwas vorspielen, finden Sie heraus, was sie von Ihnen erwarten, und dann enttäuschen Sie sie.

Denken Sie daran, sich cool und desinteressiert zu geben. Sie sollten gleichermaßen erpicht darauf sein, einen Grund zum Passen

wie auch zum Mitgehen zu finden. Konzentrieren Sie sich und lassen Sie die Tells für sich sprechen.

Wenn Sie diesen Tell-Kurs erfolgreich bestanden haben, dann werden Sie mit Sicherheit wissen, warum dieser Mann ...



... auf keinen Fall so gefährlich ist ... (Foto 3)



... wie dieser Mann. (Foto 4)



Wie dieses Buch zu lesen ist

Die in diesem Buch besprochenen Tells sind nach dem folgenden Schema dargestellt:

Foto:

Studieren Sie das entsprechende Foto.

Titel:

Es handelt sich um eine Bezeichnung, die Ihnen eine Vorstellung davon vermittelt, worum es bei diesem Tell geht.

Kategorie:

Sie gibt die Art des Tells an.

Beschreibung:

Sie erläutert, was auf dem Foto zu sehen ist.

Motivation:

Es handelt sich um den Grund, warum sich der Spieler so verhält, wie er es tut.

Zuverlässigkeit:

Schwache Spieler = [] %

Durchschnittliche Spieler = [] %

Starke Spieler = [] %

Bei der **Zuverlässigkeit** handelt es sich um eine begründete Vermutung, die auf zahlreichen Studien und persönlicher Einschätzung basiert. Sie gibt an, wie oft ein Tell wahrscheinlich zutrifft. Denken Sie daran, dass sie nicht 100 Prozent betragen muss und dies auch nur selten tut.

Tells liefern Hinweise, die Sie gegenüber allen anderen Faktoren abwägen müssen. Wenn Sie beispielsweise einen mittelstarken Tell wahrnehmen, der darauf hinweist, dass Ihr Gegner blufft, *dieser Gegner in Wirklichkeit jedoch nie blufft*, dann haben Sie ein Problem. Sie sollten der Tatsache, dass ein Gegner niemals blufft, Bedeutung schenken, aber daneben sollten Sie der Tatsache, dass er anscheinend blufft, ebenfalls eine Bedeutung zumessen. Eines ist sicher: Es ist *eher möglich*, dass er blufft, wenn Sie den Tell sehen, als wenn Sie keinen Tell wahrnehmen.

Um die Wissenschaft der Tells erfolgreich anzuwenden, müssen Sie die **Zuverlässigkeit** immer in Relation zur aktuellen Situation bewerten. Es ist interessant, dass ein Tell nicht einmal zu 50 Prozent zuverlässig sein muss, um von Wert zu sein! Nehmen wir an, im Pot befinden sich \$400, und es kostet Sie nur \$100, um mitzugehen. Nehmen wir weiter an, dass Sie einen Bluff und *nur* einen Bluff schlagen könnten. Wenn diese Situation fünfmal auftritt und Sie jedes Mal mitgehen, müssten Sie Ihren Gegner nur einmal beim Bluffen erwischen, um mit plus/minus Null abzuschneiden. Sie würden nämlich viermal \$100 verlieren (insgesamt \$400), und einmal würden Sie die \$400, die sich im Pot befinden, gewinnen. Anders ausgedrückt müssten Sie nur in 20 Prozent der Fälle gewinnen. Wenn dann ein Tell darauf hinweist, dass eine 40-prozentige Chance besteht, dass Ihr Gegner blufft, würde es sich auf jeden Fall lohnen, mitzugehen.

Manche Tells sind fast zu 100 Prozent genau. Andere hingegen sind nur starke Hinweise, die Sie gemeinsam mit anderen Faktoren berücksichtigen sollten, um Ihre Entscheidung zu treffen.

Wert pro Stunde:

\$1 Limit = \$[]

\$10 Limit = \$[]

\$100 Limit = \$[]

Der **Wert pro Stunde** liefert einen groben Anhaltspunkt dafür, wie viel der Tell bei Spielen mit verschiedenen Limits wert ist. Dabei gehen wir davon aus, dass Sie überwiegend gegen schwache bis durchschnittliche Gegner spielen. Sie können den Wert der einzelnen Tells nicht einfach addieren, um einen stündlichen Wert zu erhalten, denn viele davon kommen nicht vor, und manche, die vorkommen, überschneiden sich mit anderen Tells, die gleichzeitig auftreten, sodass sich ihr Wert verringert. Betrachten Sie diese Werte als grobe Schätzung, die angibt, wie viel ein bestimmter Tell wert ist, wenn er bei vielen Gegnern bei ein und demselben Spiel vorkommt und Sie ihn beständig wahrnehmen und richtig anwenden.

Für mich persönlich – und für andere Experten – sind Tells in der Regel weit mehr wert als für unerfahrene Spieler, denen es schwerfällt, sie leicht zu erkennen oder richtig zu lesen. Genau genommen sind Tells selbst für jene Spieler von fragwürdigem Wert, die sie zwar einfach erkennen und richtig lesen, aber nicht richtig anwenden!

Bedenken Sie, dass die Schätzungen mehr Bedeutung haben, wenn Sie sie mit den Schätzungen für andere Tells vergleichen und ihre relative Bedeutung beurteilen, als wenn Sie versuchen, sich auf den genauen Dollarbetrag zu verlassen.

Diskussion:

Sie liefert tiefere Einblicke in den Tell.

Beste Strategie:

Sie sagt Ihnen, wie Sie am besten vorgehen sollten.

Spiel-für-Spiel (sofern vorhanden):

Dies ist eine neue Kategorie, die ein entsprechendes Beispiel dafür liefert, wie Sie den Tell profitabel anwenden können. Diese neuen Spiel-für-Spiel-Beispiele wurden an bestimmten Stellen im Buch eingefügt. Sie sind von besonderem Wert, da sie genaue Angaben darüber liefern, wie Sie Tells tatsächlich anwenden. Alle Spiel-für-Spiel-Beispiele verwenden die MCU Poker Charts (früher CASM Charts genannt – die Abkürzung für Caro Ante bis Showdown-

Methode). Eine Erklärung dazu, wie Sie diese Charts lesen sollten, finden Sie im nächsten Kapitel.



Wie Sie die MCU Poker Charts anwenden

Ich habe die MCU Poker Charts entwickelt, weil eindeutig ein Bedarf an einer einfachen Methode, Pokerhände in gedruckter Form und im Internet zu präsentieren, bestand. Diese Charts sind so gestaltet, dass man sie von links nach rechts und von oben nach unten liest, genau wie dieses Buch.

Die Action erfolgt der Reihe nach. Wenn Sie also sehen, dass gesetzt oder gepasst wurde oder dass Karten angezeigt werden, dann ist genau das an dieser Stelle passiert. Alles, was früher in der Tabelle aufscheint – wobei man von links nach rechts und von oben nach unten liest –, ist früher passiert. Alles, was später erscheint – wieder von links nach rechts und von oben nach unten –, ist später passiert.

Außerdem finden Sie am Ende der MCU Poker Charts jeweils eine Legende, die kurz erläutert, wie sie zu interpretieren ist, für den Fall, dass Sie es vergessen. In diesem Buch werden drei Varianten der MCU Poker Charts verwendet – je eine für Hold'em, Seven Card Stud und Draw Poker.

Auf den nächsten Seiten finden Sie Beispiele für diese Tabellen, wobei wir mit Hold'em beginnen.

Erläuterung zur Tabelle: Die Action erfolgt von links nach rechts und von oben nach unten. Jede Setzrunde beginnt mit ▶ und endet mit ◀. Sonstige Kennzeichnungen und Symbole: A (Ante); B (Blind); ✓ (checken); = (callen); ▲ (erhöhen); – (passen); ● (Dealerposition, auch Button genannt). Bei der Platznummer, die von Sternchen umgeben ist (z. B. *1*), handelt es sich um Ihren Sitzplatz. Ein Einsatz, vor dem kein Symbol steht, ist ein freiwilliger erster Einsatz. Die Einsätze geben den in einer Setzrunde investierten Gesamtbetrag an. Der Betrag in der äußersten rechten Spalte gibt den gesamten Pot nach der Setzrunde an.

MCU Poker Chart										
Spiel: Hold 'em Struktur: Blinds \$25/\$50, \$50-Einsätze vor und nach dem Flop, \$100 auf Turn und River										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pot
		●	B25	B50						\$75
										Start- hände <<<
=50 ¹ =100 ¹	=100 ²	=100 ³	—	=100 ⁴	▶—	—	—	—	—	\$425
										Flop
✓ =50 ¹	50	=50		▶✓						<<< \$575
										Turn
▶✓ ¹ =100	✓ —	100 ³								<<< \$775
										River
▶✓ =200 ¹		100 =200 ³								<<< \$1.175
										Verdeckte Karten werden aufgedeckt <<<
										Gewinner

Zur genaueren Erklärung: In der ersten Tabellenzeile sehen Sie, welche Art von Spiel gespielt und welche Setzstruktur verwendet

wird. In der nächsten Zeile sehen Sie die Platznummern. Wenn eine Nummer von Sternchen umgeben ist, wie oben bei *1*, dann ist das der Sitzplatz, auf den wir unsere Strategie konzentrieren. Häufig werden die verdeckten Karten dieses Spielers aufgedeckt, während die Karten der anderen Spieler erst bei der Diskussion der Strategie offenbart werden. Die verborgenen Karten der einzelnen Spieler werden durch eine Linie unterhalb der Karten gekennzeichnet, um sie von den offengelegten Karten zu unterscheiden.

Unterhalb der Platznummern befindet sich die Zeile mit den Starthänden. Wie Sie sehen, handelt es sich um einen voll besetzten Tisch, da jeder Karten erhalten hat. Wir befinden uns auf Sitzplatz Nr. 1, also sehen wir nur diese Karten.

Das Symbol ● gibt an, dass Platz Nr. 3 den Dealerbutton hat, sodass die Einsätze rechts davon mit dem Small Blind, der mit „B25“ gekennzeichnet ist, und dem Big Blind, der mit „B50“ gekennzeichnet ist, beginnen. Wenn Sie in der Action-Zeile für die Starthände von links nach rechts lesen (in der äußersten rechten Spalte sehen Sie, um welche Setzrunde es sich handelt), sehen Sie unter Platz Nr. 6 das Symbol ▶, das angibt, dass die freiwillige Action in dieser Runde hier beginnt. Nach dem Startpfeil sehen Sie einen Gedankenstrich (–), der bedeutet, dass der Spieler gepasst hat. Wenn Sie eine Spalte von unten nach oben verfolgen und einen Gedankenstrich sehen, dann hat der jeweilige Spieler an dieser Stelle seine Hand aufgegeben. In den weiteren Zeilen sehen Sie für diesen Spieler keine Symbole mehr.

Die Plätze Nr. 7, 8, 9 und 10 haben ebenfalls gepasst (beachten Sie die Gedankenstriche). Jetzt gehen wir zur nächsten Zeile über, d. h. wir lesen die Tabelle wie ein Buch, von links nach rechts und von oben nach unten. Auf Ihrem Platz, Nr. 1, wird „=50¹“ angezeigt, was wie folgt zu interpretieren ist: Das Gleichheitszeichen heißt Mitgehen, die „50“ gibt den Betrag an (entspricht dem Big Blind) und die hochgestellte 1 bedeutet, dass Sie den dazugehörigen Kommentar unterhalb der Tabelle (hier weggelassen) nachlesen sollten, um herauszufinden, was über die Strategie an dieser Stelle der Action gesagt wird.

Platz Nr. 2 ist mit „▲100²“ gekennzeichnet. Das bedeutet, dass der Spieler in dieser Setzrunde auf insgesamt \$100 erhöht hat (eine

Erhöhung von \$50) und dass eine Anmerkung zur Strategie (Nr. 2) am Ende der Tabelle folgt. Ich bin mir sicher, dass Sie den Rest der Action in dieser Setzrunde selbst interpretieren können. Das Symbol ◀ steht hinter der letzten Action einer Setzrunde. Die Gesamtgröße des Pots am Ende der Setzrunde wird als Letztes in der äußersten rechten Spalte angegeben. Hier beträgt sie \$425. Die Pothöhe wird nach jeder Setzrunde angezeigt.

Jetzt gehen wir weiter zur zweiten Setzrunde, der Action auf dem Flop. Zuerst sehen Sie den Flop in der rechten Spalte, dann kommen die Einsätze. Das Einzige, was Sie hier wissen müssen, ist, dass ein Häkchen (✓) bedeutet, dass der Spieler gecheckt hat.

Die Setzrunden nach der vierten („Turn“) und der letzten Gemeinschaftskarte („River“) werden in separaten Zeilen dargestellt. In der untersten Zeile sehen Sie den Showdown, bei dem der Gewinner bestimmt wird, und die Gewinnerhand wird mit dem Wort „Gewinner“ gekennzeichnet. (Wenn Sie die MCU Poker Charts selbst anwenden möchten, können Sie die letzte Zeile für Lehrzwecke auch dafür verwenden, andere Hände darzustellen, die nicht in den Showdown gekommen sind. Diese sollten als Nicht-Showdown-Hände gekennzeichnet werden, z. B. mit dem Wort „Gepasst“. Diese Nicht-Showdown-Hände können auch im Text unterhalb der Tabelle offengelegt werden oder sie können beim Austeilen der Karten offen statt verdeckt dargestellt werden. Wenden Sie am besten eine Methode an, die dem Zweck am meisten dient.)

Wie schon erwähnt, sind die Hinweise zu den hochgestellten Ziffern für dieses Beispiel nicht relevant und wurden deshalb weggelassen. Bei den Tabellen, die in diesem Buch in Verbindung mit den Tells verwendet werden, folgen die entsprechenden Erklärungen zu den hochgestellten Ziffern jeweils unterhalb der Tabellen.

Die Bereiche der Tabelle, die sich auf die Action eines Spielers beziehen, können für die weiteren Setzrunden wahlweise schattiert dargestellt werden, nachdem ein Spieler gepasst hat. Dadurch ist leichter zu erkennen, welche Spieler noch aktiv sind, und das ist die Methode, die in diesem Buch verwendet wird.

Sehen wir uns jetzt ein MCU Chart für Seven Card Stud an ...

MCU Poker Chart								
Spiel: Seven Card Stud Struktur: Ante \$10, \$15 Bring-in für die niedrigste Karte, \$50-Einsätze für die Starthand und die 4th Street, danach \$100-Einsätze								
1	2	3	4	5	6	*7*	8	Pot
A10 	A10 	A10 	A10 	A10 	A10 	A10 	A10 	\$80
						8 8 		Start- hände <<<<
	3 3 	4 4 	9 9 	10 10 	7 7 	8 8 	J J 	
—	▷ b15 —	=15 =100†	—	=15 =100†	—	▷ 50† =100†	▷ 100†	\$495
				J J 		6 6 	7 7 	4th Street <<<< \$645
				Q Q 		6 6 	2 2 	5th Street <<<< \$345
				5 5 		A A 	A A 	6th Street <<<< \$345
						K K 		River <<<< \$1.345
				10 10 		8 8 		verdeckte Karten werden aufgedeckt (Riverkarte zuletzt) <<<<
				2 2 		K K 		
				10 10 		K K 		
				Dealer				

Erläuterung zur Tabelle: Die Action erfolgt von links nach rechts und von oben nach unten. Jede Setzrunde beginnt mit ▷ und endet mit ◀. Sonstige Kennzeichnungen und Symbole: A (Ante); B (Blind); ✓ (checken); = (callen); ▲ (erhöhen); – (passen); ● (Dealerposition, auch Button genannt). Bei der Platznummer, die von Sternchen umgeben ist (z. B. *1*), handelt es sich um Ihren Sitzplatz. Ein Einsatz, vor dem kein Symbol steht, ist ein freiwilliger erster Einsatz. Die Einsätze geben den in einer Setzrunde investierten Gesamtbetrag an. Der Betrag in der äußersten rechten Spalte gibt den gesamten Pot nach der Setzrunde an.

Nachdem wir die Hold'em-Tabelle besprochen haben, verstehen Sie wahrscheinlich bereits, wie diese Seven-Card-Stud-Version zu lesen ist. Da es keine Gemeinschaftskarten gibt, bekommt jeder Spieler seine eigenen Karten, die der Reihe nach so dargestellt werden, wie sie ausgeteilt wurden.

„A10“ steht für ein Ante von \$10. „B15“ steht für den erzwungenen Einsatz der niedrigsten Karte, auch „Bring-in“ genannt (oder „Blind“, wenn Sie diesen Begriff bevorzugen).

Und schließlich verwenden wir MCU Poker Charts in diesem Buch auch noch für Five Card Draw (sowohl High als auch Low). Hier ist eine Variante für Five Card Draw ...

MCU Poker Chart

Spiel: Jacks or Better Draw mit Joker **Struktur:** Ante \$5,
\$25-Einsätze vor dem Draw, danach \$50-Einsätze

1	2	3	4	5	6	*7*	8	Pot
A5 	A5 	A5 	A5 	A5 	A5 	A5 	A5 	\$40
								Hände vor dem Tauschen (Draw) <<<
=25 -4	—	—	• -50	✓ —	✓ —	25 =50	—	\$185
			14 Karte 			1 Karte (2 wird abgeteigt) 		Der Karten- tausch <<<
			-100			50 =100		Nach dem Karten- tausch <<< \$365
			A A 9 4 4 3 3 2 2 Gewinner			K K K K A A A Joker 4 4		Karten werden aufgedeckt <<<

Jetzt sollte auch die vorangegangene Tabelle ziemlich einfach für Sie zu verstehen sein. Die Starthände werden so angezeigt, wie sie vor der ersten Setzrunde ausgeteilt werden. Dann sehen Sie die Karten, die behalten werden – darunter wird ein Pluszeichen angezeigt. Das Pluszeichen trennt die Karten, die ein Spieler behält, von den neuen Karten, die er beim Tauschen bekommt. Zusammen ergeben die Karten über dem Pluszeichen und die Karten darunter (sofern vorhanden) die endgültige Hand. Falls es zu einem Showdown kommt, wird dieser in der Zeile unterhalb der letzten Setzrunde angezeigt.

Sonstiges

MCU Poker Charts müssen nicht mit den oben gezeigten Abbildungen der Karten dargestellt werden. Sie können andere Grafikoder Textsymbole verwenden, um die Karten zu definieren. Wahlweise können Sie eine Starthand wie folgt darstellen: J♠ 10♦.

Doch selbst diese Symbole müssen nicht verwendet werden, wenn sie nicht zur Verfügung stehen. Auf Webseiten kann es erforderlich sein, sie zu ersetzen. In solchen Fällen ist es zulässig, folgende Änderungen vorzunehmen:

- Verwenden Sie * statt ● für die Dealerposition.
- Verwenden Sie > statt ▶, um die erste freiwillige Action anzugeben.
- Verwenden Sie < statt ◀, um die letzte Action einer Setzrunde anzugeben.
- Verwenden Sie r statt ▲, um eine Erhöhung (engl.: Raise) oder einen Reraise anzugeben.
- Verwenden Sie k statt ✓, um anzugeben, dass ein Spieler checkt.
- Verwenden Sie -- (zwei Bindestriche) statt – (typografischer Gedankenstrich), um anzugeben, dass ein Spieler passt.
- Verwenden Sie c d h s (engl. für clubs = Kreuz, diamonds = Karo, hearts = Herz, spades = Pik) statt ♣ ♦ ♥ ♠, wenn keine Kartensymbole zur Verfügung stehen.
- Verwenden Sie (1), (2), (3) usw. statt ¹, ², ³ (hochgestellt), um anzugeben, dass es zu dieser Action unterhalb der Tabelle einen erläuternden Kommentar gibt.

Das Tabellenformat mit umrahmten Zeilen und Spalten sollte beibehalten werden. Das ist sowohl für das Internet als auch für die meisten Textprogramme etwas vollkommen Alltägliches.

Für jedermann gratis

Ich stelle das Konzept und das Design der MCU Poker Charts jedem zur Verfügung; beides ist nicht durch ein Copyright geschützt. Jeder kann beides verwenden, und ich hoffe, dass beides gleichermaßen zum allgemein akzeptierten Standard wird. Ich hoffe zudem, dass niemand das Konzept und die Anordnung, wie die Informationen präsentiert werden, verändert. Es mag durchaus Möglichkeiten geben, diese Tabellen zu verbessern, aber wenn jeder seinen eigenen Weg geht, dann haben wir keine universelle Methode, um Pokerstrategien darzustellen und darüber zu kommunizieren. Die brauchen wir aber!

Es gibt noch einen Typ II der MCU Poker Charts (hier verwenden wir Typ I), auf den ich hier nicht im Detail eingehen werde. Dabei handelt es sich um eine spiralförmige Aufstellung, die im Uhrzeigersinn in Richtung Mitte zum Pot führt. Über die Spirale ist eine Art „Kreisdiagramm“ gelegt, wobei jeder Sektor einen Pokerplatz darstellt. Die Action erfolgt der Reihe nach innerhalb der einzelnen Sektoren, einschließlich der Einsätze und erhaltenen Karten, und zwar spiralförmig zum Pot hin. Dieses Diagramm kommt vielleicht in der Zukunft zum Einsatz, aber im Hinblick auf dieses Buch erschien es mir zu unhandlich.

Für zukünftige Verbesserungen der MCU Poker Charts bin ich durchaus offen. Alle akzeptierten Verbesserungen werden regelmäßig bekannt gegeben, und sie sollten nicht so radikal sein, dass Leute, die die älteren Diagramme lesen, die neuen nicht auch leicht verstehen können. Das ist mein Traum. Ich hoffe, dass andere Verlage die MCU Poker Charts als Standard übernehmen, deren Design kommentieren und so zu einem Teil des Teams werden, das sich gemeinsam darum bemüht, Poker weltweit populär zu machen.

Hinweis: Verlage, Lehrer und andere Personen, die die MCU Poker Charts als Standard übernehmen möchten, finden unter www.planetpoker.com eine Microsoft-Word-Vorlage.



„Caros Gesetz der lockeren Drähte“ und Poker Tells

Zuerst werde ich Ihnen ein Geheimnis verraten. Dann werden wir unsere Köpfe zusammenstecken und herausfinden, was es mit Poker Tells zu tun hat. Dieses Geheimnis ist so maßgeblich, dass Sie es auf alltägliche Situationen, mit denen Sie jeden Tag mehrmals zu tun haben, anwenden können. Von besonderer Bedeutung ist es für das Pokern im Allgemeinen und für Tells im Speziellen – wie Sie später sehen werden.

Werfen wir zunächst einen Blick auf eine speziell für dieses Buch – einschließlich der MCU Poker Charts – aufbereitete Version eines Artikels, den ich im Jahre 1999 für das *Card Player Magazine* geschrieben habe. Der Titel lautete ...

„Caros Gesetz der lockeren Drähte“ - Das vielleicht am wenigsten verstandene Pokerkonzept

Ich spreche schon seit langer, langer Zeit über dieses Konzept, aber nur wenige Menschen scheinen seine Bedeutung zu verstehen. Genau genommen neigen viele Spieler dazu, sich strategisch so zu verhalten, als existiere das Phänomen, das ich im Folgenden diskutieren möchte, gar nicht.

Ich spreche über „Caros Gesetz der lockeren Drähte“. Es ist ein äußerst wichtiges Gesetz, und Sie müssen mir zunächst vertrauen, wenn ich Ihnen sage, dass es sich für Sie lohnt, wenn Sie diese Diskussion über sich ergehen lassen. Nach und nach wird alles einen Sinn ergeben. Doch zuerst müssen wir einen Blick auf zwei separate

Hold'em-Pots werfen, wobei wir bei den Blinds beginnen und die Hand bis zum Showdown durchgehen.

Pot A

\$75/\$150-Hold'em

Erste Setzrunde: Platz Nr. 1 setzt den Small Blind von \$50; Platz Nr. 2 setzt den Big Blind von \$75; Platz Nr. 3 erhöht auf \$150; Platz Nr. 4 passt; Platz Nr. 5 callt die \$150; Platz Nr. 6 reraised auf \$225; Platz Nr. 7 passt; Platz Nr. 8 passt; Platz Nr. 9 passt; Platz Nr. 1 callt die \$225; Platz Nr. 2 passt; Platz Nr. 3 callt die \$225; Platz Nr. 5 callt die \$225.

Vier Spieler spielen die Hand und haben in dieser Setzrunde je \$225 bezahlt, sodass einschließlich des Big Blind, der aufgegeben hat, \$975 im Pot liegen.

Der Flop bringt ...



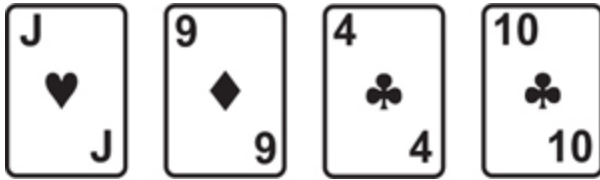
Zweite Setzrunde: Platz Nr. 1 checkt; Platz Nr. 3 setzt \$75 (ein fragwürdiger, aber aggressiver und nicht unüblicher Einsatz, wie Sie später sehen werden); Platz Nr. 5 callt die \$75 (ein schwacher, aber nicht unüblicher Call); Platz Nr. 6 erhöht auf \$150; Platz Nr. 1 reraised auf \$225; Platz Nr. 3 passt; Platz Nr. 5 callt die \$225 (vielleicht aus Verzweiflung – wer weiß das schon?); Platz Nr. 6 cappt die Setzrunde, indem er auf \$300 erhöht – die letzte zulässige Erhöhung; Platz Nr. 1 callt die \$300; Platz Nr. 5 callt die \$300.

Drei Spieler sind noch übrig. Wenn man die Einsätze addiert, dann ergibt diese Setzrunde wieder \$975. Im Pot befinden sich jetzt \$1.950.

Die Turnkarte ist ...



und das Board zeigt:



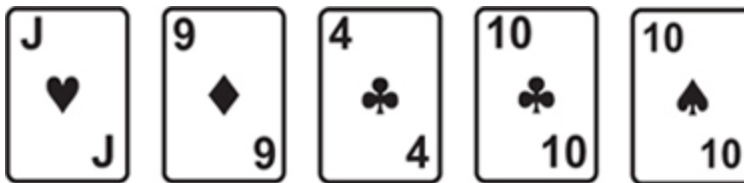
Dritte Setzrunde: Platz Nr. 1 checkt; Platz Nr. 5 setzt \$150 (die Einsatzlimits haben sich verdoppelt); Platz Nr. 6 callt die \$150; Platz Nr. 1 zögert, es scheint, als wisse er nicht, ob er passen oder callen soll, dann erhöht er plötzlich auf \$300; Platz Nr. 5 reraised auf \$450; Platz Nr. 6 callt die \$450; Platz Nr. 1 callt die \$450.

Drei Spieler sind noch übrig. Im Pot befinden sich jetzt \$3.300.

Die Riverkarte ist ...



und das fertige Board zeigt:



Letzte Setzrunde: Platz Nr. 1 checkt; Platz Nr. 5 setzt \$150; Platz Nr. 6 erhöht auf \$300; Platz Nr. 1 passt; Platz Nr. 5 callt die \$300.

Es gibt einen Showdown zwischen Platz Nr. 5 und Platz Nr. 6, um den Gewinner von Pot A zu bestimmen. Platz Nr. 6 gewinnt den Pot, in dem sich \$3.900 befinden. Ich sage Ihnen noch nicht, welche Karten beim Showdown vorgezeigt wurden. Zuerst müssen wir uns einen weiteren Pot ansehen.

Pot B

\$75/\$150-Hold'em

Ich werde Ihnen die Kurzfassung zu diesem Pot geben, damit wir gleich zur Sache kommen.