

Setz-Struktur

Das Spiel beginnt auf Stufe 1. Alle 15–30 min oder einer entsprechenden Anzahl von Spielrunden wird die Stufe um eins erhöht.

Stufe	T100	T200	T300
1	1/1 – 2	1/1 – 2	2 – 4
2	2 – 4	2 – 4	4 – 8
3	2/3 – 6	4 – 8	6 – 12
4	3/5 – 10	8 – 15	10 – 20
5	10 – 20	8/15 – 30	20 – 40
6	10/15 – 30	12/25 – 50	30 – 60
7	15/25 – 50	40 – 80	50 – 100
8	50 – 100	60 – 120	100 – 200
9	50/75 – 150	100 – 200	150 – 300
10	100 – 200	150 – 300	200 – 400
11	150 – 300	200 – 400	300 – 600
12	200 – 400	300 – 600	400 – 800
13	250 – 500	400 – 800	500 – 1000
14	300 – 600	500 – 1000	650 – 1300
15	400 – 800	600 – 1200	800 – 1600

Small Blind (halber Big Blind) 12/25 – 50 Small Bet/Big Blind
 Big Bet

Chipverteilung

Chipset: 150 × ◻1, 150 × ●5,
 100 × ●10, 50 × ●25, 50 × ●100

	T100	T200	T300
2–6 Spieler	25 × ◻1 11 × ●5 2 × ●10	20 × ◻1 16 × ●5 10 × ●10	20 × ◻1 16 × ●5 10 × ●10 4 × ●25
7 Spieler	20 × ◻1 12 × ●5 2 × ●10		
8–10 Spieler	15 × ◻1 11 × ●5 3 × ●10	15 × ◻1 12 × ●5 10 × ●10 1 × ●25	15 × ◻1 12 × ●5 10 × ●10 5 × ●25

Wettrunden

Hat noch niemand einen Einsatz gemacht, dann kann der Spieler der an der Reihe ist entweder:

abwarten (check) Keinen Einsatz tätigen und abwarten bis er wieder an der Reihe ist.

In der 1. Wettrunde kann nicht abgewartet werden, da die Blinds als Einsätze gelten.

wetten (bet) Einen Einsatz in der Höhe des Big Blind tätigen. In der 3. und 4. Wettrunde in der Höhe des doppelten Big Blind.

Sobald jedoch ein Spieler gesetzt hat, können die folgenden Spieler nur mehr entweder:

aussteigen (fold) Der Spieler steigt aus. Er verliert alle gesetzten Chips und kann sich erst in der nächsten Spielrunde wieder beteiligen.

halten (call) Einen Einsatz in der gleichen Höhe wie der vorangegangene Spieler tätigen.

erhöhen (raise) Einen höheren Einsatz als sein vorangegangener Spieler setzen. In der 1. und 2. Wettrunde wird eine Erhöhung um den Wert des Big Blind gemacht. In der 3. und 4. Wettrunde um den doppelten Big Blind.

In einer Wettrunde kann maximal dreimal erhöht werden (raise, reraise, cap). Diese Beschränkung wird jedoch in der letzten Wettrunde, bei nur zwei Spielern, aufgehoben.

Falls ein oder mehrere Spieler gesetzt haben, wird die Wettrunde solange fortgesetzt, bis alle Spieler entweder

- den Einsatz gehalten haben oder
- aus dem Spiel ausgestiegen sind.

Ein Spieler darf in ein und derselben Wettrunde den Einsatz nicht zweimal *in Folge* steigern, es sei denn, ein anderer Spieler hätte zwischen den beiden Geboten erhöht oder er hat den Big Blind gesetzt und ist zum ersten mal am Zug.

Björn Steffen, 4. Juli 2007

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 Germany License.

To view a copy of this license, visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/de/>

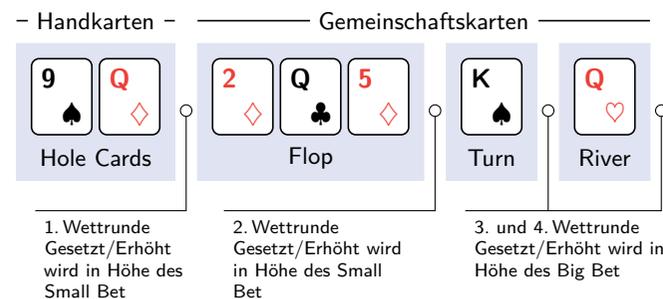
Poker

Split Limit - Texas Hold'em



Spielablauf

- Der Geber (dealer) teilt jedem Spieler zwei **Handkarten** (hole cards) aus.
- Der erste und der zweite Spieler links vom Geber setzen den obligatorischen Einsatz in der Höhe des **Small** bzw. **Big Blind**. Die Höhe des Small und Big Blind wird der Setz-Struktur entnommen.
- 1. Wettrunde.** Der Spieler links vom Spieler der den Big Blind gesetzt hat beginnt. Gesetzt und Erhöht wird in Höhe des Small Bet.
- Die drei **Flop**-Karten werden aufgedeckt.
- 2. Wettrunde.** Der Spieler links vom Geber beginnt. Gesetzt und Erhöht wird in Höhe des Small Bet.
- Die **Turn**-Karte wird aufgedeckt.
- 3. Wettrunde.** Gesetzt und Erhöht wird in Höhe des Big Bet.
- Die **River**-Karte wird aufgedeckt.
- 4. Wettrunde.** Gesetzt und Erhöht wird in Höhe des Big Bet.
- 10 Showdown.** Danach folgt eine neue Spielrunde mit dem Spieler links vom Geber als neuer Geber.



Pokerkombinationen

- Falls eine Gleichheit bei der Kombination herrscht, entscheidet die Höhe der einzelnen Karten. Dabei gilt folgende, absteigende Reihenfolge: A - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2. Ist solch eine Karte entscheidend, so hat der betroffene Spieler den besseren Kicker.
- Farben haben keinen Einfluss auf die Stärke der Hand.
- Eine Hand besteht immer aus fünf Karten. Deshalb ist es auch nicht möglich, dass der Kicker bei zwei gleich hohen Straßen entscheidet, da diese ja bereits aus fünf Karten bestehen.
- Karten werden zuerst nach ihrer Kombination gewertet und erst danach über die Höhe der Kombination.

Straight Flush



0.03 %

Vierling



0.17 %

Ein Vierling enthält vier Karten desselben Wertes.

Es entscheidet die Höhe des Vierlings. Liegt bereits ein Vierling unter den Gemeinschaftskarten, sodass alle verbliebenen Spieler diesen Vierling nutzen können, entscheidet die Höhe des Kickers, bei Gleichheit wird der Pot aufgeteilt.

Pokerkombinationen

- Falls eine Gleichheit bei der Kombination herrscht, entscheidet die Höhe der einzelnen Karten. Dabei gilt folgende, absteigende Reihenfolge: A - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2. Ist solch eine Karte entscheidend, so hat der betroffene Spieler den besseren Kicker.
- Farben haben keinen Einfluss auf die Stärke der Hand.
- Eine Hand besteht immer aus fünf Karten. Deshalb ist es auch nicht möglich, dass der Kicker bei zwei gleich hohen Straßen entscheidet, da diese ja bereits aus fünf Karten bestehen.
- Karten werden zuerst nach ihrer Kombination gewertet und erst danach über die Höhe der Kombination.

Straight Flush



0.03 %

Vierling



0.17 %

Ein Vierling enthält vier Karten desselben Wertes.

Es entscheidet die Höhe des Vierlings. Liegt bereits ein Vierling unter den Gemeinschaftskarten, sodass alle verbliebenen Spieler diesen Vierling nutzen können, entscheidet die Höhe des Kickers, bei Gleichheit wird der Pot aufgeteilt.

Full House



2.60 %

Ein Full House besteht aus einem Drilling und einem Paar. Die Höhe des Drilling entscheidet. Können zwei Spieler mit den Gemeinschaftskarten ein Full House mit dem gleichen Drilling zusammenstellen, entscheidet die Höhe des Paares, bei Gleichheit wird der Pot aufgeteilt.

Flush



3.03 %

Ein Flush ist eine Hand die aus fünf Karten derselben Farbe besteht.

Zwei Flushs werden nach ihrer höchsten Karte bewertet. Ist diese gleich entscheidet die zweithöchste, dann die dritthöchste und so weiter.

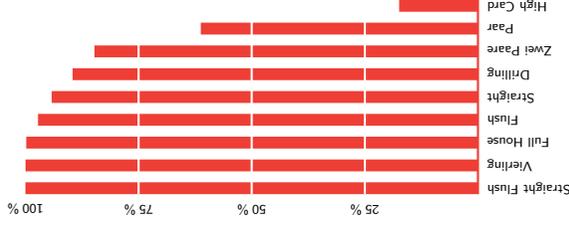
Straight, Strasse



4.62 %

Eine Strasse ist eine Hand die aus fünf aufeinanderfolgenden Karten verschiedener Farben gebildet wird. Das Ass kann auch als 1 gewertet werden, nicht jedoch als Ass und 1 zugleich.

Sind zwei Straßen im Umlauf, wird nach der höchsten Karte gewertet. Ist diese gleich, wird der Pot aufgeteilt.



Drilling



4.83 %

Ein Drilling enthält drei Karten desselben Wertes und zwei andere Karten.

Können zwei Spieler aus den Gemeinschaftskarten einen gleich hohen Drilling bilden, entscheidet die Höhe des ersten Kickers, bei Gleichheit der zweite Kicker.

Zwei Paare

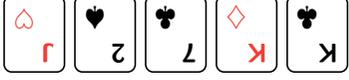


23.50 %

Diese Hand besteht aus zwei Paaren und einer anderen Karte.

Bei mehreren doppelten Paaren entscheidet das höhere Paar, dann das zweithöchste und gegebenenfalls der Kicker.

Paar



43.83 %

Ein Paar ist eine Hand, bei der zwei Karten mit dem gleichen Wert vorhanden sind und zusätzlich drei andere Karten.

Bei mehreren Paaren entscheidet das höhere Paar, bei Gleichheit der erste Kicker, dann der zweite Kicker und so weiter.

High Card



17.41 %

Eine High Card bedeutet keine der obigen Kombinationen. Bei zwei konkurrierenden High Cards zählt der Kicker, bei Gleichheit, der zweite Kicker und so weiter.