[buw]

POKER ANLEITUNG

Das Handbuch zum buw-Pokerevent!

Inhaltsverzeichnis

RANGFOLGE DER BLÄTTER 2

EINSATZSTRUKTUR – NO LIMIT-POKER 4

TEXAS HOLD'EM 5

VERBESSERN SIE IHR POKERKÖNNEN 6

EINSTELLUNG UND VORBEREITUNG 6

SPIELEN SIE NICHT JEDE HAND 6

AUF DIE POSITION KOMMT ES AN 6

MACHEN SIE SICH NOTIZEN ÜBER IHRE GEGNER 7

BLEIBEN SIE KONZENTRIERT 7

VERGESSEN SIE NICHT: POKERN SOLL SPASS MACHEN 7

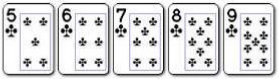
GLOSSAR (1) – DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE FÜR DEN ABEND 8

GLOSSAR (2) – WEITERE BEGRIFFE RUND UM DAS POKERSPIEL 10

RANGFOLGE DER BLÄTTER

ROYAL FLUSH: Das höchstmögliche Blatt beim Poker. Es besteht aus As (Ace), König (King), Dame (Queen), Bube (Jack) und Zehn, die alle von derselben Farbe sind. Wenn zwei Spieler gleichzeitig einen Royal Flush haben (was nur im Seven Card Stud möglich ist), teilen sie den Pot.

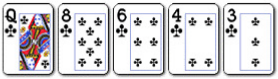
STRAIGHT FLUSH: Ein Straight Flush besteht ebenfalls aus fünf aufeinander folgenden Karten derselben Farbe, allerdings nicht bis zum As – z.B. 5-6-7-8-9. Wenn zwei Spieler einen Straight Flush haben, dann gewinnt derjenige, dessen Blatt mit der höchsten Karte beginnt. Wenn beide Blätter absolut gleichwertig sind, wird der Pot geteilt.



FOUR OF A KIND: VIERLING – Ein Blatt mit vier Karten desselben Rangs, z.B vier Asse oder vier Neunen. Wenn zwei Spieler je einen Vierling (oder „Quads", wie man im Pokerjargon sagt) haben, dann gewinnt derjenige, dessen Karten den höheren Rang aufweisen. Liegt ein Vierling als Gemeinschaftskarten auf dem Tisch und ist höchstes Blatt, dann gewinnt derjenige Spieler, der die höchste fünfte Karte als „Kicker" (Beikarte) beisteuert.

FULL HOUSE: EIN DRILLING PLUS EIN PAAR bilden das Full House – z.B. drei Könige und zwei Zehnen oder drei Vieren und zwei Asse. Wenn zwei Spieler ein Full House haben, dann gewinnt derjenige, der den höheren Drilling hält. Von den beiden oben genannten Beispielen würde also das Blatt mit den drei Königen gewinnen.

FLUSH: Ein Flush besteht aus fünf Karten derselben Farbe – entweder Kreuz („Clubs“), Pik („Spades“), Herz („Hearts“) oder Karo („Diamonds“). Wenn zwei oder mehr Spieler einen Flush derselben Farbe haben, dann gewinnt der Spieler, dessen Flush die höchste aufweist. Ist die höchste Karte eine der Gemeinschaftskarten, dann entscheidet die zweihöchste Karte usw. bis entschieden ist, wer den höchsten Flush hat.



STRAIGHT: STRASSE – Fünf Karten in numerischer Reihenfolge bilden den Straight (die „Straße“), wie z.B. 8-9-10-Bube-Dame. Wenn zwei oder mehr Spieler einen Straight haben, dann gewinnt derjenige mit der höchsten Karte. Wenn zwei Spieler einen identischen Straight haben, wird der Pot geteilt. Bei der Bestimmung der höchsten „Straße“ spielen die Farben übrigens keine Rolle. Das As hat in einem Straight eine Sonderfunktion, da es sowohl als höchste als auch als niedrigste Karte dienen kann – As-König-Dame-Bube-10 oder eben 5-4-3-2-As. Bitte beachten Sie, dass z.B. die Kartenfolge Dame-König-As-2-3 kein Straight ist.

THREE OF A KIND: DRILLING – Drei Karten desselben Rangs, z.B. drei Buben oder drei Zweien. Wenn zwei Spieler einen Drilling (oder „Trips“ bzw. „Set“, wie man im Pokerjargon sagt) haben, dann gewinnt der höhere Drilling. Sollten zwei Spieler einen gleichwertigen Drilling haben, dann gewinnt derjenige Spieler mit der höchsten vierten Karte. Ist auch diese bei beiden gleichwertig, bestimmt die höchste fünfte Karte den Gewinner.

TWO PAIR: ZWEI PAARE – Ein Blatt, das zwei Paare enthält, wie z.B. zwei Zehnen und zwei Sechsen. Wenn zwei Spieler zwei Paare haben, dann gewinnt derjenige, der das höchste Einzelpaar hat. Wenn zwei Spieler ein gleichwertiges höchstes Einzelpaar haben, bestimmt das zweite Einzelpaar den Gewinner. Ist auch dieses bei beiden identisch, entscheidet die höchste fünfte Karte, der „Kicker".

ONE PAIR: EIN PAAR – Ein Blatt, das zwei gleichrangige Karten enthält, wie z.B. zwei Asse oder zwei Damen. Wenn zwei oder mehr Spieler ein Paar haben, dann gewinnt das höhere Paar den Pot. Wenn zwei Spieler ein gleichwertiges hohes Paar haben, dann bestimmt die höchste dritte Karte den Gewinner.

HIGH CARD: HOHE KARTE – Ein Blatt, das keines der oben angeführten Blätter formieren kann. In einem solchen Fall gewinnt derjenige Spieler, der die höchste Einzelkarte hat. Wenn zwei oder mehr Spieler eine gleichwertige hohe Einzelkarte haben, dann gewinnt die zweithöchste Karte usw. Dabei gilt das As als höchste und die 2 als niedrigste Karte.

EINSATZSTRUKTUR – NO LIMIT-POKER

Die meisten Pokerturniere, die man im Fernsehen sieht, werden als **No Limit-Turniere** gespielt – und diese Einsatzstruktur wird auch in den Online-Pokerräumen immer beliebter. Beim No Limit-Poker darf ein Spieler, der an der Reihe ist, jederzeit beliebig viele oder sogar alle Chips setzen, die er vor sich auf dem Tisch hat. Es gibt dabei **nur zwei Einsatzregeln** zu beachten, die beide den **Mindesteinsatz** betreffen: Jeder Ersteinsatz muss mindestens dem festgelegten „Big Blind" an diesem Tisch entsprechen, und jede Erhöhung muss mindestens so hoch sein muss wie der letzte Einsatz, der in den Pot gezahlt wurde.

TEXAS HOLD'EM

Texas Hold'em (oder auch einfach „Hold'em" genannt) ist die zurzeit **populärste Pokervariante** in den Casinos und Pokerräumen von Europa und Nordamerika. Jeder Spieler erhält zwei verdeckte Handkarten **(„Hole Cards")**, die er niemand anderem zeigen darf. Danach werden in mehreren Runden insgesamt fünf Gemeinschaftskarten **(„Community Cards")** offen in der Mitte des Pokertischs ausgeteilt, die zusammen das **„Board"** bilden. Alle Mitspieler können diese Gemeinschaftskarten verwenden, um zusammen mit einer, zwei oder keiner ihrer verdeckten **Hole Cards** das beste Pokerblatt aus einer Kombination von insgesamt fünf Karten zu bilden.
Texas Hold'em wird mit Hilfe eines **„Dealerbuttons"** (oder „Buttons") gespielt, der anzeigt, welcher Mitspieler jetzt nominal der Kartengeber – der **„Dealer"** – für die laufende Hand ist. Vor Beginn jeder Hand müssen die Spieler unmittelbar zur Linken des Dealers ihre Pflichteinsätze in den Pot einzahlen, die so genannten **„Blinds"**. Der erste dieser beiden Spieler muss den **„Small Blind"** bringen, typischerweise die Hälfte eines kleinen Einsatzes (also 5 Spielchips in einem 10/20-Spiel). Der andere Spieler muss den **„Big Blind"** in Höhe eines kleinen Einsatzes bezahlen, unserem Beispiel nach also 10 Chips. Jetzt erhält jeder Spieler seine beiden verdeckten Handkarten. Es folgt die erste Einsatzrunde, beginnend mit dem ersten Spieler direkt links vom Big Blind. Jeder Einsatz und jede Erhöhung erfolgen jeweils in kleinen Einsätzen (also 10 Spielchips in einem 10/20-Spiel).
Nun wird der **„Flop"** ausgegeben. Er besteht aus den ersten drei der insgesamt fünf Gemeinschaftskarten, die in der Mitte des Tisches aufgedeckt werden. Eine neue Einsatzrunde beginnt mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn (links) am nächsten zum Button sitzt. Einsätze und Erhöhungen erfolgen wiederum in kleinen Einsätzen, genau wie vor dem Flop.
Ist diese Einsatzrunde beendet, wird eine weitere Karte offen ausgelegt, der **„Turn"**. Der Turn ist die vierte Gemeinschaftskarte in der Tischmitte. Die Einsatzrunde beginnt wiederum mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten links vom Button sitzt. In dieser Einsatzrunde verdoppelt sich nun der Einsatz bzw. jede Erhöhung. In einem 10/20-Spiel werden jetzt also 20 Spielchips gesetzt, und die erste Erhöhung würde um 20 auf insgesamt 40 Chips erfolgen. Eine zweite Erhöhung müsste demnach insgesamt 60 Chips betragen (20 Einsatz + 20 aus der ersten Erhöhung + 20 für diese Erhöhung). Wenn die Einsatzrunde für den Turn beendet ist, wird die letzte der fünf offenen Gemeinschaftskarten ausgegeben, der **„River"**. Die Einsatzrunde beginnt wie gehabt mit dem Spieler, der als erster links vom Button sitzt. Der Mindesteinsatz beträgt wiederum einen großen Einsatz, wie auf dem Turn. Ist nach dieser letzten Einsatzrunde noch mehr als ein Spieler übrig, so muss derjenige Spieler, der zuletzt einen Einsatz bzw. eine Erhöhung getätigt hat, zuerst seine Karten aufdecken und zeigen. (Haben alle Spieler in dieser Wettrunde gecheckt, muss der erste Spieler links vom Button zuerst seine Karten aufdecken.) Der Spieler mit dem besten Texas Hold'em-Blatt (gebildet aus insgesamt fünf seiner insgesamt sieben verfügbaren Karten) gewinnt den **Pot**. Haben zwei oder mehr Spieler ein gleichwertiges Blatt, wird der Pot entsprechend aufgeteilt.
Nachdem der Pot verteilt wurde, ist diese Hand vorüber und neue Karten für eine weitere Hand können ausgeteilt werden. Dazu wandert der Button jetzt einen Spieler weiter nach links. Wenn also 10 Spieler am Tisch sitzen, dann war nach 10 Händen jeder einmal der **„Dealer"**, jeder einmal im **„Small Blind"** und jeder einmal im **„Big Blind"**.

VERBESSERN SIE IHR POKERKÖNNEN

Wenn Sie ein besserer Pokerspieler werden möchten, geht nichts über viel Übung. Doch wer sagt Ihnen, was Sie tun sollen, um aus jeder Pokerpartie neue Erkenntnisse zu gewinnen und so auf Dauer zu dem Pokerspieler zu werden, der Sie eigentlich sein wollen? Mit anderen Worten: Wie lernen Sie, das Beste aus jeder Pokersession herauszuholen?

EINSTELLUNG UND VORBEREITUNG

Vor Ihrem Aufstieg zu ewigem Pokerruhm sollten Sie sich überlegen, welche Ziele Sie erreichen wollen und welche Schritte dafür notwendig sind. Poker ist in hohem Maße ein psychologisches Spiel, und die richtige Einstellung bildet den ersten Schritt auf dem Weg zum echten Pokerprofi. Sie sollten also ausgeruht und konzentriert sein, wenn Sie spielen – und wenn Sie ein Turnier spielen wollen, stellen Sie vorher sicher, dass Sie auch genug Zeit dafür haben. TGehen Sie es am Anfang ruhig an und arbeiten Sie geduldig auf Ihre Ziele hin. Sie werden nur dann ein guter Spieler werden, wenn Sie ihr eigenes Spiel immer wieder hinterfragen, Ihre Gegner sorgfältig beobachten und herausfinden, was den erfolgreichen Spielern den entscheidenden Vorteil verschafft.

SPIELEN SIE NICHT JEDE HAND

Viele Pokeranfänger machen den Fehler, zu viele Hände zu spielen. Natürlich möchte man am Anfang mit jedem Startblatt mitspielen, doch jeder erfahrene Spieler wird Ihnen sagen können, dass man dadurch nicht erfolgreich sein wird. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie nur jedes zehnte Startblatt spielen und alle anderen Hände passen. Beim Pokern ist Geduld gefragt: Warten Sie also auf erstklassige Startblätter wie hohe Paare oder Asse mit gutem Kicker (As-König oder As-Dame) und scheuen Sie sich nicht, Ihr Blatt zu passen, wenn Sie annehmen, dass jemand bessere Karten hat als Sie. Sie werden feststellen, dass sich Ihre Ergebnisse schon nach kurzer Zeit deutlich verbessern. Später können Sie – abhängig von Ihrer Position am Tisch – Ihre Auswahl an Startblättern erweitern, zum Beispiel um niedrigere Paare oder „Suited Connectors“ (z.B. 8-9 von einer Farbe).

AUF DIE POSITION KOMMT ES AN

Die Position spielt beim Pokern eine entscheidende Rollte. Wenn Sie „am Button“ spielen, also der letzte Spieler an der Reihe sind, haben Sie den Vorteil, dass Sie sehen, was die anderen Spieler vor Ihnen tun. So können Sie besser abschätzen, welche Karten diese Spieler halten – je nachdem, ob vor ihnen gecallt, erhöht oder sogar mehrfach erhöht wurde.

MACHEN SIE SICH NOTIZEN ÜBER IHRE GEGNER

Ein weiteres wichtiges Hilfsmittel zur Verbesserung Ihres Spiels finden Sie oberhalb des Chatfensters: Unter dem Tab „Notizen" können Sie sich im Verlauf einer Partie Notizen über Ihre Gegner machen. Diese könnten zum Beispiel besonders „tight" (spielt konservativ und verhalten), „loose" (locker – spielt viele Hände), „aggressive" (aggressiv – erhöht regelmäßig, auch mit schwächeren Blättern), oder „passive" (passiv – setzt oder erhöht nur äußerst selten, sondern geht meist nur mit) sein. Sie können sich alles notieren, was Sie für wichtig halten. Je mehr sich Ihre Gegneranalyse verbessert, desto genauer werden mit der Zeit auch Ihre Einschätzungen werden.

BLEIBEN SIE KONZENTRIERT

Natürlich bleiben auf Ihrem Weg nach oben Rückschläge nicht aus! Sie werden manchmal denken, dass Sie unglaubliches Pech hatten, wenn z.B. Ihr Paar Asse von jemandem geschlagen wird, der 5-8 hält und damit am Turn und River zwei Paare trifft. Wenn so etwas passiert, müssen Sie sich immer daran erinnern, dass das kein Pech, sondern schlicht und einfach das Gesetz der Wahrscheinlichkeit ist. Auch gute Blätter werden manchmal geschlagen, doch das passiert Ihren Gegnern genauso oft wie Ihnen auch. Ärgern Sie sich nicht zu sehr darüber – das stört nur Ihre Konzentration. Natürlich ist es nicht immer einfach, sich zu beherrschen und nicht auszuflippen („on tilt" zu gehen, wie der Pokerspieler sagt) – doch Selbstbeherrschung ist ein weiteres Merkmal, welches gute von schlechten Spielern unterscheidet.

VERGESSEN SIE NICHT: POKERN SOLL SPASS MACHEN

Doch vor allem anderen soll Ihnen als Anfänger das Pokern Spaß machen. Es hat keinen Sinn, sich selbst so sehr unter Druck zu setzen, dass einem das Spiel keinen Spaß mehr macht. Eignen Sie sich die oben beschriebenen Fähigkeiten Schritt für Schritt an und machen Sie erst dann den nächsten Schritt, wenn Sie den ersten vollständig beherrschen. Sie werden schnell merken, wie Sie sich verbessern – und das erhöht wiederum den Spaß am Pokern. Und Spaß am Spiel ist ein sicheres Zeichen dafür, dass Sie beim Pokern auf einem guten Weg sind.

GLOSSAR (1) – DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE FÜR DEN ABEND

ALL-IN – „Alles gesetzt". Einsatz aller am Tisch verfügbaren Chips eines Spielers.

BIG BLIND – Die größere der beiden vorgeschriebenen Einsätze, die bei einer Texas Hold'em-Partie erbracht werden müssen. Siehe auch „Blind".

BLIND – Ein vorgeschriebener Einsatz (Pflichteinsatz), der noch vor dem Austeilen der ersten Karten einer Hand von einem oder mehreren Spielern erbracht werden muss. Für gewöhnlich werden diese Einsätze – beim Texas Hold'em sind das der „Small Blind" und der „Big Blind" – von den beiden Spielern links vom „Dealerbutton" in den Pot eingezahlt.

BUTTON – Kurzform von „Dealerbutton" – Eine Scheibe (gelegentlich mit einem aufgedruckten „D") auf dem Pokertisch, die den nominellen Kartengeber – den „Dealer" – anzeigt. Der Button wandert mit jeder gespielten Runde im Uhrzeigersinn um den Tisch, um anzugeben, wer gerade „Dealer" ist – und wer dementsprechend die Blindeinsätze entrichten muss. Der Ausdruck wird auch als Bezeichnung für den Spieler an der Position des Dealerbuttons benutzt: „Oh, der Button hat erhöht."

CALL – Das Mitgehen mit einem vorangegangen Einsatz bzw. einer Erhöhung nennt man „Call" oder – eingedeutscht – „callen". (Andere Ausdrücke sind „to see" – „Ich will sehen" – oder „to meet a bet".)

CHECK – „Schieben". Wenn in einer Setzrunde noch nichts gesetzt wurde und man selbst (erst einmal) nichts setzen möchte, kann man „checken", d.h. an den nächsten Spieler weitergeben.

CHECK RAISE – Mit einem guten Blatt bewusst „checken", um nach dem Einsatz eines anderen Spielers zu erhöhen. Diese Taktik ist vor allem bei niedrigen Limits ein wertvolles Mittel, um die Anzahl der im Pot verbliebenen Spieler zu reduzieren, wenn man momentan das beste Blatt hat.

DEALER – „Kartengeber". Der Spieler, der wirklich (oder theoretisch) die Karten austeilt. Wenn ein professioneller Kartengeber (in einem Casino oder Pokerzimmer) oder ein automatischer Dealer (im Onlinepoker) das Geben der Karten übernimmt, dann ist es nötig, den theoretischen Dealer zu kennzeichnen – damit deutlich wird, wer die „Blinds" (die zwei Spieler links vom Dealer) sind. Dieser theoretische Dealer wird durch eine kleine Scheibe gekennzeichnet, die „Dealerbutton" oder auch nur „Button" genannt wird und nach jeder Runde im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler wandert.

FLOP – Die ersten drei Gemeinschaftskarten („Community Cards“), die gemeinsam aufgedeckt werden.

FOLD – „Passen“. Man will mit dem Einsatz eines anderen Spielers nicht mitgehen und wirft seine Karten weg.

HEADS-UP – „Zweikampf“. Wenn nur (noch) zwei Spieler um einen Pot spielen. „Am Turn waren sie Heads-up.“

RAISE – „Erhöhen“. Die Erhöhung eines von einem anderen Spieler getätigten Einsatzes.

RIVER – Die fünfte und letzte Gemeinschaftskarte, die offen auf den Tisch kommt. Es gibt viele Metaphern mit der Riverkarte, wie z.B.: „I was drowned in the river“ (Ich bim im Fluss ertrunken) – was ganz einfach bedeutet, dass die letzte Karte jemand anderes ein besseres Blatt gab und man einen sicher geglaubten Pot doch noch verlor.

SMALL BLIND – Die kleinere der beiden Pflichteinsätze, die typisch für Texas Hold’em sind. Siehe auch „Blinds“ und „Big Blind“. Im Allgemeinen beträgt der Small Blind ein bis zwei Drittel eines Einsatzes der ersten Setzrunde.

TURN – Die vierte Gemeinschaftskarte, die offen auf den Tisch kommt. Auch als „Fourth Street“ bezeichnet.

GLOSSAR (2) – WEITERE BEGRIFFE RUND UM DAS POKERSPIEL

ACTION – (1) Die Gelegenheit zur aktiven Beteiligung am Spiel. Wenn ein Spieler nicht bemerkt, dass er an der Reihe ist, kann der Dealer (Kartengeber) ihn mit den Worten: „Your action" („Sie sind an der Reihe") zum Spielen auffordern. (2) Einsätze & Erhöhungen: „Wenn ein drittes Pik auf dem Board erscheint und es danach jede Menge Action gibt, kann man davon ausgehen, dass jemand einen Flush hat."

ANTE – Ein kleiner, vorgeschriebener Einsatz, den jeder Spieler vor Einsicht der Karten erbringen muss, damit ein Pot gebildet wird. Bei den meisten Hold'em-Varianten gibt es ein solches Ante nicht; stattdessen wird der Pot hier mit „Blinds" gebildet.

BACKDOOR – „Hintertür". Die Komplettierung einer Straße oder eines Flushs mit zwei Karten (am Turn und am River). Ein Beispiel: Sie haben A(Pik)-7(Pik), und der Flop bringt K(Karo)-6(Kreuz)-4(Pik). Sie bräuchten also noch zwei weitere Pik, um einen Flush zu erhalten. Kommen diese auf dem Turn und dem River, dann spricht man von einem „Backdoor Flush" – einem Flush durch die Hintertür. Siehe dazu auch „Runner".

BAD BEAT – „Großes Pech" beim Poker: Der Ausdruck wird immer dann benutzt, wenn ein sehr starkes Blatt von einem deutlich schwächeren Blatt geschlagen wird. „Bad Beat" deutet außerdem an, dass der letztendliche Gewinner eigentlich gar nichts im Pot zu suchen hatte und nur dank extremem Kartenglück gewonnen hat. Wir geben Ihnen hier kein Beispiel – von Bad Beats werden Sie im Laufe Ihrer Pokerkarriere noch genug hören ...

BLANK – Eine wertlose Gemeinschaftskarte auf dem Turn oder River, die keinem Spieler hilft, sein Blatt zu verbessern. Ein Beispiel: Wenn der Flop aus A(Pik)-J(Karo)-T(Pik) besteht, wäre eine 2(Herz) eine klassische „Blank" und ohne Auswirkungen – ganz im Gegensatz zu einer 2(Pik) übrigens ...

BOARD – Sämtliche Gemeinschaftskarten („Community Cards"), die während einer Hand auf den Tisch kommen – also der Flop, die Turnkarte und die Riverkarte. Ein Beispiel: „Auf dem Board lag kein einziges Herz."

Bottom Pair – „Kleinstes Paar". Ein Paar, das mit einer Startkarte und der niedrigsten Karte des Flops gebildet wird. Ein Beispiel: Wenn Sie A(Pik)-6(Pik) halten und der Flop K(Karo)-T(Herz)-6(Kreuz) bringt, dann haben Sie „das Bottom Pair gefloppt".

BURN – „Verbrennen". An Live-Pokertischen „verbrennt" der Kartengeber häufig die oberste Karte – d.h. er nimmt sie unbesehen vom Kartenstapel und legt sie zur Seite – bevor er Karten austeilt. Das geschieht immer, bevor der Flop, der Turn und der River auf den Tisch kommen und soll verhindern, dass ein Spieler dadurch einen unfairen Vorteil erhält, dass er einen Blick auf die oberste Karte werfen kann.

BUY – „Kaufen“. Dieser Ausdruck bezeichnet a) eine Erhöhung mit der Absicht, alle Gegner zum Passen zu bewegen („Buy the pot“ – den Pot kaufen) oder b) eine Erhöhung mit dem Ziel, alle Gegner zwischen sich und den Blinds zum Passen zu bewegen („Buy the button“ – den Button kaufen). Wird vom „Pot kaufen“ gesprochen, deutet man damit auch an, dass ein Spieler einen Bluff versucht, während ein Spieler, der den Button zu kaufen versucht, meist auch ein überdurchschnittlich gutes Blatt hat.

CALLING STATION – Ein etwas geringschätziger Ausdruck für einen Spieler, der so gut wie nie setzt oder erhöht, dafür aber viel zu oft „callt“ (mitgeht) und gerne spekulative Blätter wie „Inside Straights“ spielt, auch wenn die statistischen Erfolgsaussichten diese Entscheidung eigentlich verbieten. Auch schwache und passive Spieler werden als „Calling Station“ bezeichnet.

CAP – Die maximal erlaubte, letzte Erhöhung beim Limit Poker (normalerweise die dritte). Dealer in Kalifornien sprechen gerne von „Capitola“ oder „Cappuccino“, was so viel bedeutet wie: „Das Erhöhen ist nun beendet.“

CASE – Die letzte Karte eines bestimmten Werts oder einer bestimmten Farbe, die noch im Kartenstapel sein kann. Ein Beispiel: „Der Flop bringt J-8-3, ich habe ein Paar Buben und er ein Paar Achten. Und auf dem River kommt ausgerechnet die Case Eight, und damit schlägt er mein Full House.“

CENTER POT – Der Center Pot oder „Main Pot“ (Hauptpot) ist der erste Pot einer Pokerhand. Wenn mehrere Spieler mit unterschiedlicher Chipanzahl All-in gehen, muss neben dem Center Pot mindestens ein „Side Pot“ (Nebenpot) gebildet werden.

COLD CALL – Wenn vor einem Spieler ein Einsatz und zusätzlich eine Erhöhung getätigt wurde, bezeichnet der Ausdruck „Cold Call“ das Mitgehen ohne eigene Erhöhung. Bei einem Cold Call bringt man also den Einsatz zusammen mit der Erhöhung.

COME HAND – Ein Blatt, das noch verbessert werden muss („on the come“ bedeutet in etwa „im Kommen“)

COMMUNITY CARDS – „Gemeinschaftskarten“. Das sind die Karten, die im Texas Hold’em und Omaha offen auf den Tisch kommen und von allen Spielern gleichzeitig verwendet werden. Man bezeichnet sie auch als das „Board“.

COMPLETE HAND – Ein Pokerblatt, für das alle fünf Karten benötigt werden: Straße (Straight), Flush, Full House oder Straight Flush.

CONNECTOR – „Zwei-Karten-Straße“. Zwei aufeinander folgende Karten, z.B. 9-10 oder Q-J.

COUNTERFEIT – Entwertung der eigenen Karten durch die Gemeinschaftskarten. Ein Beispiel: Sie bekommen als Startkarten 6-6, und der Flop bringt 10-10-9. Sie halten also momentan 2 Paare. Erscheint nun auf dem Turn (oder River) eine 9, so machen die beiden Paare auf dem Tisch Ihr Paar Sechsen wertlos – Ihr Blatt ist „counterfeited".

CRACK – Eine Hand schlagen – meist eine sehr starke Hand. Dieser Ausdruck fällt häufig, wenn jemand mit einem Paar Assen verliert: „Das ist heute schon das dritte Mal, dass meine Asse gecrackt wurden."

CRIPPLE – Der Ausdruck „cripple the deck" besagt, dass ein Spieler all jene Karten unter den Gemeinschaftskarten findet, die ihm ein optimales Blatt bescheren ... und damit gleichzeitig für alle anderen das Board „verkrüppelt". Ein Beispiel: Wenn Sie als Startkarten ein Paar Könige haben und mit dem Flop die beiden anderen Könige erscheinen, haben Sie das Board „verkrüppelt".

CUT-OFF – Die Position (oder der Spieler) direkt rechts vom Dealer.

DOG – Kurzform von „Underdog", dem Außenseiter laut mathematischer Wahrscheinlichkeit.

DOMINATED HAND – Ein Blatt, das fast immer gegen eines der besseren Blätter verlieren wird, die für gewöhnlich gespielt werden. So wird beispielsweise K-3 von K-Q „dominiert": Sofern nicht ein äußerst unwahrscheinlicher Flop erscheint (z.B. 3-3-X, K-3-X), wird dieses Startblatt immer gegen K-Q verlieren.

DRAW DEAD – „Bereits verloren". Egal welche Karte noch auf den Tisch kommt – Ihr Blatt wird nicht reichen, um zu gewinnen. Ein Beispiel: Wenn man auf einen Flush hofft, aber ein anderer Spieler hat bereits ein Full House erreicht, dann verliert man, egal ob man nun seinen Flush zusammenbekommt oder nicht. Das ist natürlich eine prekäre Situation, da man nicht weiß, da man bereits „drawing dead" ist.

DRAWING HAND – „Kaufblatt". Ein Blatt ohne eigenes Gewinnpotenzial, das sich aber durch den entsprechenden „Draw" (Zukauf) auf dem Turn oder River verbessern kann.

EQUITY – Der „rechtmäßig" vom Spieler zu erwartende Anteil am Pot. Wenn ein Pot 80 Chips enthält und die eigenen statistischen Chancen auf den Gewinn des Pots bei 50 % liegen, hat man eine „Pot Equity" von 40 Chips. Dieser Ausdruck wirkt zwar wenig aussagekräftig, weil man entweder 80 Spielchips gewinnt oder gar nichts, gibt einem aber eine gute Vorstellung davon, welchen Gewinn man – statistisch gesehen – „erwarten" kann.

EXPECTATION – „Erwartung“. (1) Der Betrag, den man durchschnittlich erwarten kann, wenn man auf eine bestimmte Hand aus ist. Ein Beispiel: Sie zahlen 10 Chips in einen Pot von 50 Chips ein, mit der Aussicht auf ein Blatt, das Sie in 25 % aller Fälle zusammenbekommen und von der Sie wissen, dass dieses Blatt immer gewinnt. Drei von vier Malen treffen Sie Ihren „Draw“ nicht und verlieren daher 3 x 10 Chips, also insgesamt 30 Chips. Beim vierten Mal bekommen Sie Ihr Blatt zusammen und gewinnen 50 Spielchips. Damit betragen Ihre Gesamtgewinne über vier Hände 50 - 30 = 20 Chips, also durchschnittlich 5 Chips pro Hand. Also hat ein Call für 10 Chips in einer solchen Hand eine positive „Expectation“ (Erwartung, Gewinnaussicht) von 5 Spielchips.
(2) Der Betrag, den man erwartungsgemäß in einem bestimmten Zeitraum am Pokertisch gewinnt: Wenn Sie in 100 Stunden Spiel ein Plus von 527 Chips machen, haben Sie eine „Expectation“ von 5,27 Spielchips/Std. Natürlich werden Sie diesen Betrag nicht genau pro Stunde gewinnen (und in manchen Stunden werden Sie auch verlieren), doch auf diese Weise lassen sich statistisch zu erwartende Gewinne berechnen.

EXTRA BLIND – Ein zusätzlicher Blindeinsatz, der von einem Spieler erbracht werden muss, der neu an den Tisch kommt, an den Tisch zurückkehrt oder seine Sitzposition anderweitig ändert (siehe auch „Blind“).

FAMILY POT – (auch „Multi-Way-Pot“ genannt). Ein Pot, an dem sich vor dem Flop alle – oder fast alle – Spieler beteiligen.

FAST – Eine Hand aggressiv spielen und bei jeder Gelegenheit setzen oder erhöhen. „I played that hand fast“ bedeutet „Ich habe diese Hand schnell und aggressiv gespielt“. Meistens spielt man so, um ein bereits vollständiges Blatt („Made Hand“) gegen ein Blatt mit der Chance auf Verbesserung („Drawing Hand“) zu schützen.

FAVORITE – „Favorit“. Das Blatt mit der statistisch besten Gewinnchance.

FOUL – Ein Blatt, das aus irgendeinem Grund unspielbar ist (z.B. weil ein Spieler eine Karte zu viel hat). Ein Spieler mit einem solchen Blatt hat keinen Anspruch auf den Pot oder einen Teil davon: „Nach dem Flop stellte sich heraus, dass er drei Startkarten bekommen hatte, also erklärte der Dealer sein Blatt als foul.“

FREE CARD – Wenn alle Spieler nach dem Aufdecken einer Karte checken, also niemand etwas setzt, kommt die nächste Karte auf den Tisch, ohne dass sie einen Einsatz gekostet hätte. Diese Karte bekommt man also kostenlos zu sehen – daher „Free Card“.

FREE ROLL – (1) Wenn die letzten beiden noch aktiven Spieler gleichwertige Blätter haben, aber nur noch einer der beiden sein Blatt durch eine weitere Karte verbessern kann, hat dieser Spieler einen „Free Roll“. Ein Beispiel: Wenn man Kreuz As und Kreuz Dame hält, der Gegner Pik As und Pik Dame bekommen hat und im Flop zwei Kreuz, aber kein Pik liegt, teilt man sich im schlimmsten Falle den Pot, kann aber immer noch gewinnen, falls ein weiteres Kreuz auf dem Turn oder River auftaucht.
(2) Ein „Freeroll“ ist ein Pokerturnier mit Preisen, aber ohne Startgeld („Buy-in“).

GUTSHOT STRAIGHT – (auch „Inside Straight“ genannt). Eine Straße, der die mittlere Karte fehlt. Ein Beispiel: Sie haben 9(Pik)-8(Pik) und auf dem Flop erscheint 7(Kreuz)-5(Herz)-2(Karo). Wenn mit dem Turn die 6(Kreuz) kommt, dann haben Sie einen „Gutshot Straight“ (dt. in etwa „Bauchschuss-Straße“) vervollständigt.

HIT – „Treffer“. „Treffer“. Wenn eine Karte auf den Tisch kommt, die das eigene Blatt verbessert, dann sagt man: „The Flop hit me“ (Der Flop „hat mich getroffen“ – passte also wunderbar zum Blatt).

HOLE CARDS – (Bunkerkarten, Handkarten, Startkarten) Die Karten, die Sie verdeckt zu Anfang jeder Hand erhalten. Bei Texas Hold’em bekommen Sie zwei, bei Omaha vier „Hole Cards“.

HOUSE – „Das Haus“. Der Veranstalter einer Pokerpartie: „Die Chips, die Sie auf den Button platzieren, gehen ans Haus.“

HOUSE RULES – „Hausregeln“. Die Regeln der jeweiligen Pokerpartien, in denen Sie mitspielen. Man sollte sich vor dem Beginn einer Pokerpartie immer mit den Hausregeln vertraut machen, da diese von Pokerraum zu Pokerraum unterschiedlich ausfallen. So etwas kann zu teuren Fehlern oder zum Verlust entscheidender Vorteile führen.

IMPLIED ODDS – „Indirekte Quote“. Implied Odds sind „Pot Odds“ (Potquoten), die im Moment noch nicht existieren, die Sie aber in Ihre Kalkulation aufnehmen. Mit anderen Worten: Sie rechnen hier die möglichen Folgeeinsätze mit ein, die Sie gewinnen würden, wenn Sie Ihr Gewinnerblatt zusammenbekämen. Ein Beispiel: Sie haben nach dem Flop bereits vier Pik. Ihre Chance auf einen Flush steht 4:1 gegen Sie. Auch wenn die Pot Odds im Moment nur 3:1 betragen, könnten Sie nun jene Einsätze, die höchstwahrscheinlich noch auf dem Turn oder River gebracht werden, bereits als „im Pot vorhanden“ in Ihre Kalkulation einbeziehen. Diese Art der Chancenberechnung ist aber spekulativ und erfordert viel Erfahrung. (siehe auch „Pot Odds“).

INSIDE STRAIGHT DRAW – (siehe auch „Inside Straight“ oder „Gutshot Straight“). Ein Straßenansatz, dem eine der mittleren Karten fehlt. Ein Beispiel: Sie haben schon 6-7-9-10 zusammen und bräuchten eine 8, um Ihren „Inside Straight Draw“ zu komplettieren.

JACKPOT – Ein Sonderbonus oder „Trostpreis“ für ein sehr gutes Blatt, das unglücklich geschlagen wird. Um beim Hold'em für einen solchen „Bad Beat Jackpot“ in Frage zu kommen, muss der Verlierer meist mindestens ein Full House mit Assen auf der Hand haben. Ein Jackpot wird mit kleinen Anteilen aus den „Antes“ und „Blinds“ aufgefüllt und kann in Extremfällen so stark anschwellen, dass manche Spieler nur wegen dieses Jackpots alles daran setzen, einen „Bad Beat“ zu erleiden.

KICKER – Beikarte, die den Sieger ermittelt, wenn zwei (oder mehr) Spieler beim Showdown nahezu das gleiche Blatt haben. Ein Beispiel: Ein Spieler hält A-K, sein Gegner A-Q. Wenn nun auf dem Board ein As erscheint, haben beide ein paar Asse, doch der Spieler mit dem höheren „Kicker“ (in diesem Falle dem König) gewinnt.

LIVE BLIND – Ein Blindeinsatz, der vor dem Austeilen der Karten von einem oder mehreren Spielern erbracht werden muss. Der Zusatz „Live“ bedeutet, dass die Spieler, die einen Live Blind gesetzt haben, erhöhen dürfen, wenn sie wieder an der Reihe sind und ihr Blindeinsatz zuvor nur gecallt wurde.

MADE HAND – „Vollständige Hand“. Ein Blatt, das bereits vollständig ist und keine weiteren Karten mehr benötigt.

MANIAC – Ein Spieler, der ständig aggressiv erhöht oder blufft. Ein echter „Maniac“ (Wahnsinniger) ist kein guter Spieler, sondern jemand, der ständig sein Glück herausfordert. Aber Achtung: Spieler, die sich gelegentlich wie ein Maniac aufführen und damit ihre Gegner verwirren, können ziemlich gefährlich sein.

MUCK – Der Stapel gepasster und „verbrannter“ Karten neben dem Dealer. Ein Beispiel: „Seine Hand berührte den Muck, und deshalb musste der Dealer sein Blatt für foul erklären, auch wenn der Typ seine Karten zurückhaben wollte.“ Das Wort wird auch als Verb benutzt und bedeutet dann „die Karten wegwerfen“.

NO LIMIT – Eine Einsatzvariante beim Pokern, bei der ein Spieler, sobald er an der Reihe ist, um jeden Betrag erhöhen kann, der zu dem Zeitpunkt in Chips vor ihm liegt. No Limit Poker ist sehr komplex und wird von vielen Spielern als das „wahre“ Pokern angesehen.

NUTS – Die passenden Startkarten für das bestmögliche Blatt, das zusammen mit den Gemeinschaftskarten gebildet werden kann. Ein Beispiel: Wenn die Gemeinschaftskarten K(Pik)-J(Karo)-T(Pik)-4(Pik)-2(Herz) sind, wären A(Pik)-X(Pik) die „Nuts“. Der Ausdruck wird gelegentlich auch in Verbindung mit dem bestmöglichen Blatt einer bestimmten Kategorie verwendet: So hätte jemand mit den Startkarten A-Q beim obigen Beispiel den „Nut Straight“.

OFFSUIT – Karten unterschiedlicher Farbe. Ein Beispiel: Beim Texas Hold'em würden zwei Startkarten wie 5(Herz)-2(Karo) als „5-2 offsuit“ bezeichnet.

ONE-GAP – Texas Hold'em: Startkarten, zwischen denen nur eine Lücke ist, z.B. J-9 oder 6-4.

OPEN-ENDED STRAIGHT DRAW – Wer bereits eine Straße (Straight) aus vier Karten hat, die am oberen oder unteren Ende vervollständigt werden kann (z.B. 3-4-5-6), der hat einen „Open-Ended Straight Draw" – einen zu beiden Enden offenen Straßenansatz.

OUT – Karte, die das eigene Blatt verbessern kann. Dieser Ausdruck wird normalerweise in der Mehrzahl verwendet: „Jedes Pik hätte mir einen Flush gebracht, also hatte ich neun Outs."

OVERCALL – Einen Einsatz callen, nachdem dieser Einsatz bereits von einem oder mehreren Spielern gecallt wurde.

OVERCARD – „Höherwertige Karte". Beim Texas Hold'em ist damit eine Startkarte gemeint, die höher ist als die höchste Gemeinschaftskarte. Hat man beispielsweise A-Q auf der Hand und der Flop bringt J-7-3, dann hat man zwar kein Paar getroffen, doch dafür zwei Overcards.

OVERPAIR – „Höherwertiges Paar". Beim Texas Hold'em ist damit ein Paar als Startkarten gemeint, das höher ist als die Karten im Flop. Wenn Sie beispielsweise Q-Q auf der Hand haben und der Flop J-8-3 bringt, dann haben Sie ein „Overpair".

PAY OFF – „Ausbezahlen". Den letzten Einsatz in der letzten Runde ohne große Gewinnchancen mitgehen, weil der Pot groß genug ist, diesen Call zu rechtfertigen. Ein Beispiel: „Er spielte, als ob er seinen Flush zusammenbekommen hatte, aber ich hatte den besten Drilling, also habe ich ihn ausbezahlt."

PLAY THE BOARD – „Die Gemeinschaftskarten spielen": Man benutzt nur die Karten auf dem Tisch zur Bildung des eigenen Blatts, weil diese besser sind als die eigenen „Hole Cards". Ein Beispiel: Sie haben 4-4 und das „Board" zeigt 6-6-9-9-A – also ist Ihr Paar Vieren irrelevant. Aber Achtung: Wenn Sie „das Board spielen", werden Sie bestenfalls den Pot mit den anderen Spielern teilen (siehe auch „Counterfeit").

POCKET – Anderer Name für „Hole Cards" (Pocketkarten, Startkarten).

POCKET PAIR – (auch „Pocketpaar"). Ein Paar als Startkarten, z.B. „Pocket Kings" (K-K) oder „Pocket Sevens" (7-7).

POST – „Setzen". Das Wort wird meist im Zusammenhang mit Pflichteinsätzen wie „Blinds" oder „Antes" verwendet. Einen solchen Einsatz muss ein Spieler auch dann „posten", wenn er mitten in der Runde an einem neuen Tisch einsteigt (siehe auch „Extra Blind").

POT LIMIT – Eine Einsatzvariante, bei der der Spieler, der an der Reihe ist, bis zum aktuellen Höchstbetrag erhöhen kann. Ähnlich wie No Limit-Poker unterscheidet sich auch Pot Limit-Poker sehr stark vom Limit-Poker.

POT ODDS – Die „Potquote" beziffert das Verhältnis des zu erbringenden Einsatzes zur aktuellen Summe im Pot. Ein Beispiel: Im Pot liegen 60 Chips. Ein Spieler setzt nun 6 Chips, so dass die aktuelle Summe im Pot nun 66 Spielchips beträgt. Sie kommen an die Reihe und müssten nun sechs Chips bezahlen, um mitzugehen – was „Pot Odds" von 66:6 oder 11:1 ergibt. Wenn Sie also eine Chance von 1 zu 12 auf das bestmögliche Blatt haben, rechtfertigen die „Pot Odds" einen „Call". Solche „Potquoten" legt man auch bei der Berechnung von „Draw"-Chancen zugrunde. Ein Beispiel: Sie haben noch eine Karte zum „Nut Flush" nötig, und es wird nur noch eine Karte ausgegeben. Damit haben Sie in etwa eine Chance von 1:4, dass Sie Ihren Flush zusammenbekommen. Wenn Sie ein Call 8 Chips kosten würde, um die letzte Karte zu sehen, müssten also mindestens 32 Chips im Pot liegen, um diesen Call zu rechtfertigen.

PRICE – Die „Pot Odds", die Sie für einen Draw oder Call bekommen: „Der Preis für den Pot hat gestimmt, also bin ich mit meinem Gutshot Straight Draw dabeigeblieben."

PROTECT – „Beschützen". (1) Im Live-Poker legt man normalerweise einen Chip auf seine Hole Cards oder lässt die Hand drauf ruhen, damit sie nicht mit gepassten Karten eines anderen Spielers verwechselt oder versehentlich vom Dealer eingesammelt werden.
(2) Setzen oder erhöhen, damit einige Gegenspieler passen. Dadurch verringert sich die Chance, dass Spieler mit einer „Drawing Hand" im Spiel bleiben und mit Glück die richtige Karte bekommen.

QUADS – Vierling (vier Karten des gleichen Kartenwerts).

RAGGED – Karten, die auf den ersten Blick keinem Spieler am Tisch viel nützen. Einen Flop wie z.B. J (Karo)-6 (Herz)-2 (Kreuz) bezeichnet man als „ragged" (unfertig).

RAINBOW – Ein „Rainbow Flop" (Regenbogen-Flop) besteht aus drei Karten von unterschiedlicher Farbe, so dass ein Flush mit dem Turn unmöglich wird. Der Ausdruck wird auch für ein Board mit fünf Karten benutzt, das maximal zwei Karten von einer Farbe bietet, einen Flush also unmöglich macht.

RAKE – Betrag, der für den Veranstalter eines Pokerspiels aus dem Pot genommen wird (deutsch etwa „Spielgebühr" oder bei Kasinos „Hausgeld").

RANK – (Rang) Der numerische Wert einer Karte (im Gegensatz zu „suit", Farbe): „Bube", „Sieben".

REPRESENT – Vorgeben, eine gute Hand zu haben: Wenn man vor dem Flop den Einsatz erhöht und wiederum erhöht, nachdem der Flop ein As gebracht hat, dann „repräsentiert“ man ein Paar Asse.

RING GAME – Ein regulärer Pokertisch, wo in jeder Runde um Chips gespielt wird, die einen festen Gegenwert besitzen – im Gegensatz zu Turnieren, wo man ein einmaliges „Buy-in“ bezahlt.

ROCK – Ein Spieler, der äußerst solide und nicht sehr kreativ spielt. Er ist spielstark, aber die Stärke seiner Blätter ist auch leicht vorhersagbar. Wenn er auf dem River erhöht, kann man getrost seine Karten passen – außer natürlich, man hält die „Nuts“.

RUNNER – Eine zum Flush oder Straße passende Karte, die am Turn oder River kommt. „Runner-Runner“ sagt man, um ein Blatt zu beschreiben, welches sich erst mit der Turn- und der Riverkarte bildet. Ein Beispiel: „Er traf einen Runner-Runner Flush und schlug somit meinen Drilling.“ Siehe dazu auch „Backdoor“.

SCARE CARD – „Angstmacher“. Eine Gemeinschaftskarte oder offene Karte, die das Potenzial hat, das Blatt eines Gegners deutlich zu verbessern. Ein Beispiel: Sie haben T (Kreuz)-8 (Kreuz) und im Flop kommt Q (Karo)-J (Karo)-9 (Pik) – was bedeutet, das Sie zu diesem Zeitpunkt das wahrscheinlich beste Blatt halten. Eine T (Karo) als nächste Karte wäre dann eine echte „Scare Card“, da Ihr Blatt nun so gut wie geschlagen ist – denn schon ein einzelner König bzw. zwei Karos auf der Hand eines Gegners schlagen Ihren Straight.

SECOND PAIR – auch „Middle Pair“ genannt. Ein Paar, das eine Ihrer Startkarten mit der zweithöchsten Karte auf dem Flop zusammen bildet. Ein Beispiel: Sie halten A(Pik)-10(Pik) und der Flop bringt K(Karo)-T(Herz)-6 (Kreuz). Damit haben Sie das „Second Pair“ gefloppt.

SELL – auch „to sell a hand“ (eine Hand anbieten) genannt. Ein sehr starkes Blatt mit mäßigen Einsätzen spielen, damit die Gegner nicht passen, sondern mitgehen – und so mehr Geld in den Pot einzahlen.

SEMI-BLUFF – „Halber Bluff“. Ein äußerst wirkungsvolles Konzept, das ursprünglich von David Sklansky definiert wurde. Ein Semi-Bluff beinhaltet einen Einsatz (oder eine Erhöhung), von dem Sie hoffen, dass er die anderen Spieler zum Passen veranlasst. Sollte aber jemand mitgehen, bleiben Ihnen dennoch einige „Outs“. Ein Semi-Bluff kann sich dann lohnen, wenn weder ein „Value Bet“ noch ein reiner Bluff korrekt wären, eine Kombination von beidem aber zu guten Gewinnchancen führt. Ein Beispiel: Sie haben K(Pik)-Q(Pik) und auf dem Flop erscheint T(Herz)-5(Pik)-J(Pik). Wenn Sie nun einen Einsatz bringen, wäre dies ein typischer Semi-Bluff. Wahrscheinlich haben Sie momentan nicht das beste Blatt und würden es gern sehen, wenn alle Gegner passen. Sollte dennoch jemand mitgehen, bleiben Ihnen aber theoretisch noch genügend Karten im Stapel, die Ihr Blatt zum besten Blatt aufwerten können.

SET – Ein Drilling, gebildet aus einem „Pocketpaar“ und einer Gemeinschaftskarte.

SHORT STACK – „Kleiner Stapel“. Der Spieler am Tisch, der den kleinsten Chipstapel hat.

SHOWDOWN – Aufdecken der Karten am Ende einer Spielrunde. Alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel sind, drehen ihre Karten um (angefangen beim Spieler links vom „Dealerbutton“), um den Sieger zu ermitteln. Wenn jemand in der letzten Setzrunde allerdings einen Einsatz bzw. eine Erhöhung bringt, mit der kein anderer Gegner am Tisch mitgeht, kommt es natürlich nicht zum „Showdown“.

SIDE POT – „Nebenpot“. Ein „Side Pot“ wird immer dann gebildet, wenn ein Spieler All-in ist mit seinen Chips, aber nicht mit dem letzten Einsatz bzw. der letzten Erhöhung gleichziehen konnte. Er spielt dann nur noch um den „Main Pot“ (Hauptpot), wohingegen die anderen um sowohl den Hauptpot als auch den Nebenpot weiterkämpfen.

SLOW PLAY – „Verhaltenes Spiel“. Ein Spieler spielt in den ersten Setzrunden sehr verhalten, obwohl er ein sehr starkes Blatt hat - um dadurch möglichst viele Spieler im Pot zu behalten.

SMOOTH CALL – Ein „Smooth Call“ ist ein einfacher „Call“ mit einem Blatt, mit dem man eigentlich erhöhen könnte. Die Absicht ist, viele Spieler im Pot zu halten: „Ich habe den Nut Flush gefloppt, aber nur einen Smooth Call gebracht, nachdem der Typ vor mir gesetzt hat - ich wollte niemanden aus der Hand verjagen.“

SPLIT POT – „Geteilter Pot“. Ein Pot, der zwischen zwei oder mehr Spielern geteilt wird, die beim Showdown alle ein gleichwertiges Blatt haben.

SPLIT TWO PAIR – Wenn jede der Startkarten mit einer Gemeinschaftskarte ein Paar bildet. Ein Beispiel: Sie haben 7-9 auf der Hand und der Flop bringt 7-9-K.

SPREAD LIMIT – Eine Einsatzstruktur, bei der ein Spieler in jeder Setzrunde einen frei wählbaren Betrag setzen kann – solange dieser innerhalb eines vorgegebenen Einsatzbereichs liegt. Eine typische Spread-Limit-Struktur wäre z.B. 2-6, wobei jeder Spieler in jeder Setzrunde mindestens 2 und höchstens 6 Chips setzen kann.

STRADDLE – Ein zusätzlicher Pflichteinsatz, der meist doppelt so hoch ist wie der „Big Blind“ und vom Spieler links neben dem Big Blind entrichtet werden muss. Der Straddle ist im Grunde eine Erhöhung und zwingt jeden Spieler, der sich an der Hand beteiligen will, mindestens zwei Einsätze zu zahlen. Dazu kommt, dass der „Straddler“ als letzter Spieler vor dem Flop an der Reihe ist – und seinerseits erneut erhöhen kann.

STRING BET – „Einsatz in mehreren Abschnitten“. Ein Einsatz (meist eine Erhöhung), bei der ein Spieler die Chips für seine vorher deklarierte Erhöhung in zwei oder mehr Abschnitten in den Pot legt. Hat er vorher nicht angesagt, was er zu tun gedenkt (ob er mitgeht oder erhöht), kann diese Erhöhung vom Dealer annulliert werden und nur ein Mitgehen erlauben. Dieses Verbot von „String Bets“ beugt der Unsitte mancher Spieler vor, erst einmal mal nur genügend Chips für einen Call in die Mitte zu schieben, dabei den erzielten Effekt zu beobachten und dann womöglich durch das Nachschieben von Chips zu erhöhen.
Suited – Karten gleicher Farbe. Der Ausdruck wird häufig benutzt, wenn die Startkarten beim Texas Hold'em von derselben Farbe sind. Ein Beispiel: „Ich hatte J-3 suited – ich musste einfach callen.“

TABLE STAKES – Diese Pokerregel besagt, dass ein Spieler während einer Hand nur die Chips einsetzen darf, die vor ihm liegen – also „den Chipstapel auf dem Tisch“. Sollten ihm im Verlauf der Hand die Chips ausgehen, wird neben dem Hauptpot ein „Sidepot“ gebildet und ausgespielt, ohne dass er daran einen Anteil hat. Poker wird in Kasinos immer mit der „Table Stakes“-Regel gespielt. Mit dieser Regel ist gleichzeitig verbunden, dass kein Spieler einfach einige seiner Chips vom Tisch nehmen darf, d.h. sich während einer Hand einen Teil seiner Chips in die Taschen steckt: Entweder man hört auf zu spielen, nimmt seine Chips und geht, oder man spielt weiter und lässt seine Chips auf dem Tisch, bis die Hand beendet ist und man gehen darf.

TELL – „Hinweis“. Eine unbewusste Bewegung, Gebärde oder Verhaltensweise, durch die ein Spieler in bestimmten Situationen ungewollt die Stärke seines Blattes preisgibt oder seine nächste Aktion verrät.

TILT – „To go on tilt“ bedeutet soviel wie „verrückt spielen“ oder „durchdrehen“. Dieser Pokerausdruck bezeichnet einen Spieler, welcher durch eine Pechsträhne seine emotionale Balance verliert und anfängt, wild und unbesonnen zu spielen und sozusagen „mit seinen Chips um sich wirft“.

TIME – Die Zeit, die ein Spieler über seinen Spielzug nachdenken kann, wenn er an der Reihe ist. Im Kasino kann man mit dem Ausdruck„Time, please“ um mehr Zeit bitten. Tut ein Spieler dies nicht und lässt sich zuviel Zeit, kommt es vor, dass die Spieler nach ihm bereits setzen oder erhöhen. In einem solchen Fall kann der Dealer sein Blatt zur „Dead Hand“ erklären und aus der Hand nehmen.

TOKE – Beim Live-Poker eine Art Trinkgeld, dass der Dealer vom Gewinner eines Pots bekommt. In den USA sind diese„Tokes“ Haupteinkommen der Dealer.

TOP PAIR – „Höchstes Paar“. Ein Paar, gebildet aus einer Startkarte und der höchsten Karte im Flop. Ein Beispiel: Wenn Sie A(Pik)-6(Pik) halten und der Flop A(Karo)-T(Herz)-8(Kreuz) bringt, dann haben Sie„das Top Pair gefloppt“.

TOP SET – „Höchster Drilling“. Wenn Sie mit Ihrem „Pocket Pair“ und der höchsten Karte aus dem Flop einen Drilling bilden können. Ein Beispiel: Sie haben T-T und im Flop erscheinen 4-T-8 – damit haben Sie „das Top Set gefloppt“.

TOP TWO – „Die obersten Zwei“. Wenn jede der Startkarten mit einer Gemeinschaftskarte ein Paar bildet. Ein Beispiel: Sie haben 7-9 auf der Hand und der Flop bringt 7-9-K. Auch „Split Two Pair“ genannt.

TOP AND BOTTOM – Das höchste und das niedrigste Paar – wenn die beiden Startkarten mit der höchsten und der niedrigsten Gemeinschaftskarte je ein Paar bilden. Ein Beispiel: Sie haben K-7 und der Flop bringt 7-9-K.

TRIPS – Drilling. Auch „Set“ oder „Three of a kind“ genannt.

UNDER THE GUN – „Unter Feuer“ (gern auch als „UTG“ abgekürzt). Wenn man gleich links neben dem „Big Blind“ sitzt und somit als erster Spieler entscheiden muss, was man macht. Die schlechteste Position am Pokertisch.

UNDERDOG – „Außenseiter“. Eine Person oder ein Blatt, das mathematisch gesehen nur geringe Gewinnchancen hat. Ein Beispiel: Wenn Sie mit dem Flop vier Karten für einen Flush zusammenbekommen, sind Sie rein rechnerisch in etwa ein 2:1 „Underdog“, was Ihre Chancen auf einen Flush bis zum River betrifft (d.h. Sie treffen etwa jedes dritte Mal Ihren Flush). Siehe auch „Dog“.

VALUE – „Wert“. Der Ausdruck „Bet for Value“ bezeichnet einen Einsatz in einer bestimmten Situation, mit dem nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung auf lange Sicht häufiger gewonnen als verloren wird – in der Hoffnung, dass die Gegner callen (im Gegensatz zu einem Bluff).

VARIANCE – „Varianz“. Das Maß der Höhen und Tiefen, die Ihr Kontostand im Laufe Ihrer Pokerkarriere durchläuft – was aber nicht unbedingt auf die Qualität Ihres Spiels schließen lassen muss. Jedoch gilt: Je höher die Varianz, desto größer die Auf- und Abschwünge der Bankroll.

Feel Spaß und gute Karten wünscht Ihnen buw!

[buw]