

LÖSCH-ZWERG

TEXAS HOLD'EM

Die Spielregeln

BASIS

Jeder Spieler erhält zu jeder Spielrunde zwei Karten. Diese Tauschkarten dürfen nur von ihm genutzt und eingesehen werden. Der Geber (**DEALER**) legt 5 Gemeinschaftskarten offen in die Mitte des Tisches.

AUFGABE

Bilde die beste Kombination aus beiden, einer oder vielleicht auch keiner deiner eigenen Tauschkarten und den Gemeinschaftskarten, das so genannten Fünf-Karten-Blatt.

SPIELABLAUF

Der Verlauf des Spiels lässt sich in vier Bietrunden gliedern. Es bieten der Reihe nach alle Teilnehmer, beginnend mit dem Spieler neben dem **DEALER** und dann weiter im Uhrzeigersinn. Die Aufgabe des **DEALERS** zieht nach jeder Spielrunde um eine Position nach links weiter.

Vor Beginn der ersten Runde leisten die beiden linken Spieler vom **DEALER** ihre Grundeinsätze, die **BLINDS**. Diese Einsätze müssen ohne Einblick irgendwelcher Karten in den Pot abgegeben werden. Man unterscheidet zwischen **SMALL BLIND** und **BIG BLIND**. Der Spieler direkt links vom Geber setzt den **SMALL BLIND**, der Spieler daneben den **BIG BLIND**, der doppelt so hoch ist. Generell steigen die **BLINDS** im Laufe der Spielrunden. Das könnt ihr individuell entscheiden - entweder nach der Zahl der Runden oder ihr setzt euch zeitliche Limits.



PRE FLOP - Die erste Einsatzrunde

Nachdem alle ihre zwei Karten erhalten haben, beginnt die erste Bietrunde, die **PRE FLOP** genannt wird. Der Spieler links vom Setzer des **BIG BLIND** beginnt. Er hat drei verschiedene Möglichkeiten zu setzen: **CALL**, **RAISE** oder **CHECK**.

Beim **CALL** geht er mit und zahlt den aktuellen **BIG BLIND** in den Pot. Bei **RAISE** erhöht er den Einsatz. Oder aber er steigt aus und legt seine Karten nieder.

Die restlichen Spieler können entweder mitgehen oder erhöhen. Beim Mitgehen wird der selbe Betrag eingezahlt, den der vorherige Spieler gesetzt hat. Erhöhen bedeutet dann logischerweise, einen höheren Betrag als der vorherige Spieler zu setzen. Ist der Spieler, der den **SMALL BLIND** gesetzt hat, wieder an der Reihe kann er um mitzugehen auf den höheren Betrag aufstocken, raisen oder aussteigen.

Der Spieler, der den ersten vollen Einsatz, den **BIG BLIND** gezahlt hat, kann schieben (**CHECK**) bzw. im Spiel bleiben, ohne etwas in den Pot zu zahlen. Hat ein anderer Spieler den Mindesteinsatz jedoch erhöht, stehen dem **BIG BLIND** Spieler die bekannten drei Möglichkeiten offen: passen, mitgehen oder sogar erhöhen.

Wenn der **BIG BLIND** checkt, können alle weiteren Teilnehmer in der Bietrunde auch Checken, d.h. der Einsatz wird geschoben. Erhöht jedoch ein Spieler seinen Einsatz, müssen alle anderen mitziehen um im Spiel zu bleiben.

Anschließend deckt der **DEALER** die ersten drei der fünf Gemeinschaftskarten auf, auch **FLOP** genannt. In Verbindung mit den Tauschkarten beginnt jetzt das Spekulieren und Kombinieren.

Der FLOP

Liegt der **FLOP**, folgt die zweite Bietrunde. Der **SMALL BLIND** Spieler beginnt. Nachdem alle Teilnehmer ihre Einsätze in der **FLOP**-Runde getätigt haben, wird die vierte Gemeinschaftskarte, der **TURN**, aufgedeckt.

Der TURN

Es folgt die dritte Bietrunde, die mit dem Aufdecken der fünften und final entscheidenden Gemeinschaftskarte abschließt. **THE RIVER** liegt am Tisch.

Der RIVER

Alle Gemeinschaftskarte liegen offen auf dem Tisch und es kann ein letztes Mal geboten werden.

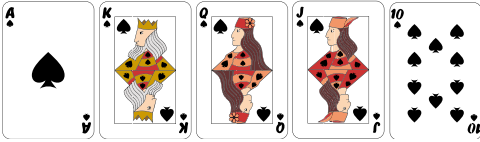
Der SHOWDOWN

Wenn am Ende der letzten Runde mehr als ein Spieler im Spiel ist, muss der Spieler, der zuletzt gesetzt oder erhöht hat, sein Kartenblatt aufdecken. Wurde nur geschoben und nicht gesetzt, zeigt der Spieler, der links neben dem **DEALER** sitzt, seine Karten zuerst.

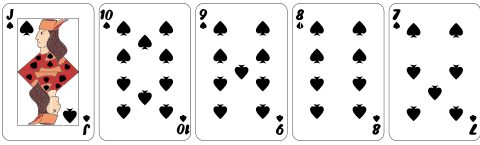
Gewinner des **POTS** ist der Spieler mit der besten Kombination seines Fünf-Karten-Blattes. Falls mehrere Spieler ein gleichwertiges Blatt aufweisen, wird der Pokerpot als **SPLIT POT** zu gleichen Teilen unter den entsprechenden Spielern aufgeteilt.

Beim Texas Hold'em sind alle Kartenfarben gleichwertig. Deshalb kann es häufiger zur Aufteilung von Pöten kommen, als bei anderen Pokervarianten. Ist der Pot nun also ausgeschüttet, kann eine neue Runde beginnen. Zuvor wird der **DEALER**-Button im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler verschoben, der jetzt an der Reihe ist, die Karten zu mischen und neu auszugeben.

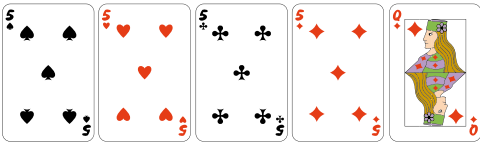
Die Wertigkeit der Karten



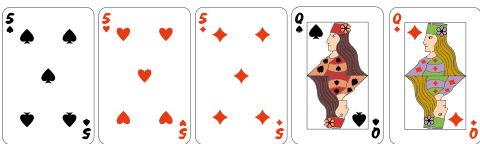
Royal Flush: Wie beim Straight Flush müssen fünf Karten mit gleicher Farbe aufeinander folgen. In diesem Fall bildet jedoch das Ass die höchste Karte.



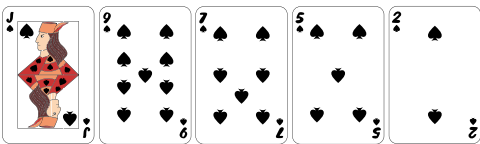
Straight Flush: Fünf Karten der selben Farbe in einer Reihenfolge. Dieser Straight Flush zeigt beispielsweise einen Buben als höchste Karte, wobei das Ass für Straights entweder hoch (14) oder niedrig (1) sein kann.



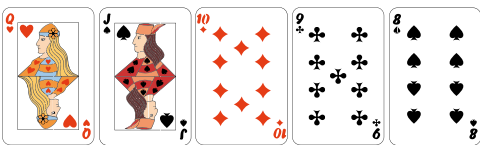
Vierling: Vier gleiche Karten mit gleicher Wertigkeit.



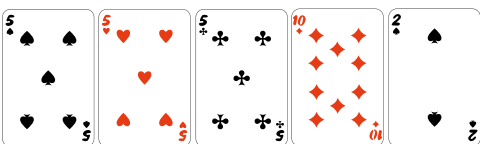
Full House: Drilling plus Paar gleicher Wertigkeit ergeben ein Full House.



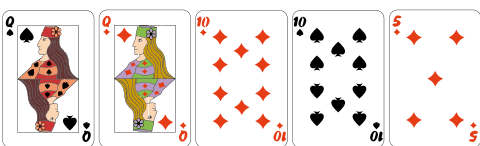
Flush: Fünf Karten mit der selben Farbe. Der Wert ist beliebig.



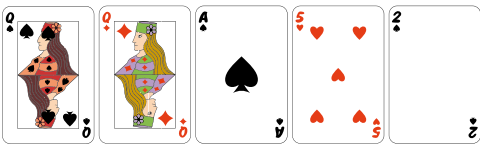
Straight: Fünf Karten beliebiger Farbe folgen aufeinander. Wie beim Straight Flush kann auch hier das Ass hoch (14) oder niedrig (1) sein.



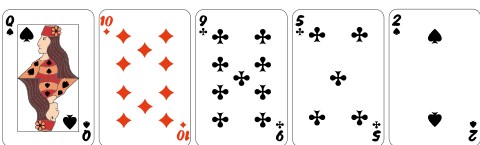
Drei gleiche Karten: Drei gleichwertige Karten folgen aufeinander. Diese Abfolge wird auch Drilling genannt.



Zwei Paare: Zwei Kartenpaare mit jeweils gleichem Wert müssen vorliegen. Haben zwei Spieler jedoch ein gleich hohes Paar, ist die Höhe des Wertes des zweiten Paares für den Sieg entscheidend.



Ein Paar: Zwei Karten mit dem gleichen Wert müssen vorhanden sein. Haben zwei Spieler das gleiche Paar, entscheiden die verbleibenden höchsten Karten.



High Card: Wenn keine Kombination möglich ist, gewinnt die höchste Karte im Blatt. Haben zwei Spieler dieselbe höchste Karte, werden die beiden nächsthöheren Karten miteinander verglichen.