



[Profil](#)
[PN-Box](#)
[Kalender](#)
[Team](#)
[Suchen](#)
[F.A.Q.](#)
[Start](#)

[PokerStrategy.de](#) » [Das Basis-Wissen](#) » [Einsteiger](#) » [\[Strategie\] Flop Play - Grundlagen 2.0](#) » [Hallo sfbuch](#) [\[Abmelden\]](#)

[Letzter Beitrag](#) | [Erster ungelesener Beitrag](#)
[Druckvorschau](#) | [An Freund senden](#)

Seiten (12): [\[1\]](#) [2](#) [3](#) [nächste](#) » ... [letzte](#)

»

[neues Thema](#)
[antworten](#)

[\[Strategie\] Flop Play - Grundlagen 2.0](#)

[Autor](#)
[Beitrag](#)
[Vorheriges Thema](#) | [Nächstes Thema](#) »

## Korn

Administrator



Dabei seit: 18.01.2005  
 Beiträge: 3.699

[\[Strategie\] Flop Play - Grundlagen 2.0](#)

[antworten](#)
[Zitat](#)
[ändern](#)
[melden](#)

Dieser Artikel richtet sich an Anfänger, die das Starting Hands Chart gemeistert haben und sich nun fragen, wie sie auf dem Flop weiterspielen sollen. Er ist möglichst knapp und präzise gehalten, um alle Anfänger direkt auf den richtigen Weg zu bringen. Wie jeder andere Artikel in dieser Sektion ersetzt er nicht das Studium der Literatur für Fortgeschrittene, die in den Limits aufsteigen.

### Der tight-aggressive Style

Unsere Post-Flop-Anleitung entspricht den Prinzipien des tight-aggressive Styles. In jeder Situation sollte man sich drei Fragen in der richtigen Reihenfolge stellen:

1. Gibt es einen guten Grund zum Folden?
2. Gibt es einen guten Grund zum Raisen?
3. Gibt es einen guten Grund zum Callen?

Erläuterung: Wenn man die Betting Round eröffnet, entspricht check/fold dem Folden, bet dem Raisen und check/call dem Callen. Wenn man einen guten Grund zum Folden gefunden hat, braucht man natürlich die Fragen 2. und 3. nicht mehr zu behandeln.

Die Kernaussage des Modells ist diese: Bei vielen Hold'em-Problemen handelt es sich um eine Raise-or-fold-Entscheidung. Wenn die Hand gut genug ist, um gespielt zu werden, dann sollte man sie möglichst aggressiv spielen, um sie damit besser zu verteidigen. Das Callen ist häufig die schlechteste Lösung, da man dadurch niemanden zur Aufgabe zwingt. Tendenziell bleiben dann zu viele Gegner in der Hand, die einen, sollte man in Führung liegen, einholen könnten. Natürlich kommen auch Situationen vor, in den das Callen die richtige Lösung ist, wie z.B. bei vielen Drawing Hands. Trotzdem ist die Fehlerquelle Nr. 1 das übermäßige Callen.

### Bewerten der eigenen Hand am Flop

Der wichtigste Stelle einer Hold'em Hand ist der Flop. Den hier werden drei der insgesamt fünf Gemeinschaftskarten auf einen Schlag aufgedeckt. Im Gegensatz zu anderen Poker-Varianten besitzt die beste Hand auf dem Flop gute Chancen, ihre Führungsposition zu verteidigen. Es ist deshalb ungemein wichtig, die Stärke der eigenen Hand am Flop korrekt einzuschätzen. Man läuft sonst Gefahr, viel Geld in einen aussichtslosen Kampf zu investieren.

Ein Wort der Warnung gleich zu Beginn: Auf dem Flop "werden die Karten neu gemischt". Auch mit guten Startkarten wie z.B. A K muss man in den meisten Fällen seine Hand am Flop aufgeben, wenn man ihn nicht trifft! Hold'em Poker erfordert auch in diesem Punkt ein sehr hohes Maß an Geduld und Disziplin.

Es bietet sich an, die möglichen Handkonstellationen am Flop in vier grobe Kategorien einzuteilen:

- Made Hands - fertige Hände, die am Flop wahrscheinlich die beste Hand sind
- Drawing Hands - Hände, die zur Zeit wahrscheinlich nicht vorne liegen, aber gute Chancen auf eine signifikante Verbesserung haben.
- Gemischte Drawing Hands - Hände, die eine Kombination aus verschiedenen schwachen Draws darstellen und somit spielbar sind.
- Trash Hands - wertlose Hände, die in jedem Fall direkt gefoldet werden müssen.

Im folgenden findet ihr eine Liste der typischen Handkonstellationen am Flop zusammen mit der korrekten Spielweise.

## Made Hands

### Monster Hand: Straight Flush, Four of a Kind, Full House, Flush, Straight

Habt ihr bereits am Flop eine der oben genannten Hände, so liegt ihr mit großer Sicherheit vorne und eure Gegner haben in der Regel geringe Chancen, euch noch zu überholen. Deshalb ist es euer Ziel, so viel Geld wie möglich in den Pot zu bekommen. Bei den kleinen Limits, wo die Gegner mit allen möglichen Händen eure Bets und Raises callen, solltet ihr deshalb mit solchen Händen **so viel betten und raisen wie möglich**. Wichtig: Ihr solltet nicht durch Checks oder einfache Calls versuchen, eure Gegner künstlich in der Hand zu halten.

### Two Pair oder Set/Trips

#### **Definition:**

Ein Set ist ein Drilling, von dem man 2 Karten in der eigenen Hand hält (als Pocket Pair). Sets sind dadurch gut versteckt. Im Falle von Trips besitzt man selbst nur eine Karte des Drillings. Zwei Karten davon befinden sich auf dem Board (Open Pair). Dadurch sind die Gegner natürlich alarmiert und man wird weniger gut ausbezahlt. Außerdem kann man gegen jemanden verlieren, der die andere Drillingskarte besitzt und einen besseren Kicker (Seitenkarte) hat.

Auch hierbei handelt es sich um sehr starke Hände, die allerdings etwas verwundbarer sind als Monster Hands. Trotzdem liegt ihr mit solchen Händen am Flop fast immer in Führung und habt auch sehr gute Chancen, dass es am River dabei bleibt. Deshalb gilt auch hier zunächst: **betten und raisen so viel wie möglich**. Wichtig: Mit solchen Händen solltet ihr auf keinen Fall durch Checks oder einfache Calls versuchen, eure Gegner künstlich in der Hand zu halten.

### Top Pair und Overpair

#### **Definition:**

Unter Top Pair versteht man ein Paar mit der höchsten Flopkarte, z.B. AK bei einem Flop von A 7 2 oder AJ bei einem Flop von J 7 2. Unter einem Overpair versteht man ein fertiges Paar in der Starthand, das höher ist als jede Flopkarte, z.B. KK bei einem Flop von T 7 2. Übrigens kann man eine Hand auch als Top Pair oder Overpair zählen, wenn ein fertiges Pärchen im Flop liegt, z.B. kann man AK bei einem Flop von K 2 2 als top Pair behandeln, genauso KK bei einem Flop von J J 2.

Top Pairs und Overpairs spielen sich fast identisch. Mit einem Top Pair oder Overpair habt ihr in den meisten Fällen am Flop das stärkste Blatt. Allerdings ist eure Hand sehr angreifbar, denn fast jeder Gegner hat die Chance, euch durch eine passende Karte am Turn oder River zu überholen. Deshalb ist es wichtig, eure verwundbare Hand **möglichst aggressiv zu verteidigen, d.h. zu betten und zu raisen**, so dass eure Gegner möglichst viel zahlen müssen, um den Turn zu sehen. Haltet ihr z.B. AK bei einem Flop von K 7 2, dann stellt ein Gegner, der 33 auf der Hand hat durchaus eine Gefahr da: er könnte Glück haben und am Turn eine weitere 3 bekommen. Damit dies nicht passiert, müsst ihr durch Betten und Raisen eure Hand „beschützen“ und ihn entweder zu einem schlechten Call oder zu einem Fold zu zwingen.

Stoßt ihr am Flop allerdings auf harten Widerstand durch den Raise oder Reraise eines Gegners, so müsst ihr in der Regel vorsichtiger werden. Je nach Gefährlichkeit des Boards könntet ihr bereits geschlagen sein. Natürlich kann man nicht auf bloßen Verdacht seine Hand folden, aber in so einem Fall solltet ihr in den meisten Fällen zunächst nur noch callen und den Turn abwarten.

## Drawing Hands

### Monster Draw (Straight Draw + Flush Draw)

Ab und zu floppt ihr eine Hand, bei der ihr zum einem 4 Karten zum Flush und zusätzlich noch 4 Karten zur Straight habt, wie zum Beispiel JTs bei einem Flop von Q92s. Zwar hat eure Hand in diesem Fall am Flop noch keine Stärke, aber die Wahrscheinlichkeit, bis zum River eine Straight oder einen Flush zu haben liegt bei über 50%. Deshalb sollte man **am Flop so viel wie möglich betten und raisen**.

### Flush Draw (4 Karten zum Flush)

Habt ihr zwei Karten von der gleichen Farbe ( z.B. zwei Kreuz) auf der Hand und es kommen beim Flop zwei weitere Karten dieser Farbe, fehlt euch nur noch eine weitere Karte und ihr habt einen Flush.

Liegen drei Karten der gleichen Farbe am Flop und ihr habt eine Karte dieser Farbe, habt ihr zwar einen Flush Draw, aber dieser ist in der Regel wertlos wenn ihr mehrere Gegner habt und eure Karte nicht der K oder das A der jeweiligen Farbe ist.

Mit einem Flush Draw am Flop liegt die Chance, dass am River euer Flush komplett ist, bei ca. 35% oder 1 zu 2. Das heißt, wenn mehr als zwei Gegner am Flop für eine Bet mitgehen, macht ihr Gewinn, da eure Gewinnchance mit 35% über dem Durchschnitt liegt. Außerdem gewinnt ihr natürlich den Pot, wenn alle eure Gegner ihre Hand folden. Die Kombination dieser beiden Faktoren führt dazu, dass man einen Flush Draw am **Flop betten und raisen sollte** - entweder um alle Gegner auszuschalten oder um möglichst viel Geld am Flop in den Pot zu bekommen. Trifft man am Turn seinen Flush nicht, sollte man gegen viele Gegner die wahrscheinlich nicht alle folden am Turn passiv check/call spielen. Gegen einen oder höchstens zwei Gegner, bei denen eine gute Chance des Foldens besteht, sollte man erneut betten.

### **Open Ended Straight Draw (4 zusammenhängende Karten zur Straight)**

Straight Draws gibt es in sehr vielen verschiedenen Variationen. Da sie strategisch sehr anspruchsvoll sind, bedarfs es einiger Erfahrung, um sie zu meistern. Der sogenannte "Open Ended Straight Draw (OESD)" ist die stärkste Variante aller Straight Draws. Als OESD bezeichnet man vier lückenlos verbundene Karten, z.B. JT bei einem Flop von 9 8 2. In diesem Fall führt jede Q und jede 7 zur fertigen Straight. In den meisten Fällen spielt sich ein OESD (8 Outs) am Flop ähnlich wie ein Flush Draw (9 Outs). Man sollte also **am Flop betten und raisen** um entweder alle Gegner zum folden zu bringen oder möglichst viel Geld in den Pot zu bekommen.

In einer Situation ist ein OESD allerdings wertlos: wenn der Flop 3 Karten der gleichen Farbe enthält und ihr selbst keine hohe Karte dieser Farbe in der Hand haltet, also keinen guten Flush Draw habt. Es macht dann keinen Sinn auf eine Straight zu hoffen, da diese zu oft gegen einen Flush verlieren wird. In diesem Fall ist check/fold angesagt. Liegt ein 2-Flush auf dem Flop, besteht die Möglichkeit, dass jemand ein Flush Draw auf der Hand hat. In solchen Fällen sollte man seinen OESD zwar (normalerweise) spielen, jedoch viel zurückhaltender, als wenn der Flop "rainbow" gekommen wäre (drei verschiedene Farben, also keine unmittelbare Flush-Gefahr).

### **Gutshot Straight Draw (4 Karten zur Straight mit einer Lücke)**

Eine deutlich schwächere Variante des Straight Draws ist der sogenannte Gutshot Straight Draw, also ein Straight Draw mit einer Lücke. Habt ihr zum Beispiel JT bei einem Flop von 8 7 2, so führt nur eine Karte, nämlich die 9, zur Straight. Da man mitten drin treffen muss, sozusagen in den Bauch, der Name "Gutshot". Streng genommen bezeichnet ein Gutshot Draw alle Straight Draws bei der genau eine Karte fehlt. Hat man zusammen mit dem Board die Karten A 2 3 4, so hat man ebenfalls einen Gutshot, da exakt eine Karte fehlt, auch wenn sie am Rande liegt.

Ein Gutshot Straight Draw ohne zusätzliche Gewinnmöglichkeiten ist meistens wertlos und sollte gecheckt und gegen eine Bet gefoldet werden. Ausnahme: Das Board besteht aus 3 verschiedenen Suits (rainbow) und der Pot enthält mehr als 10 Bets.

### **Low Pair oder Underpair**

Mit Low Pair bezeichnet man ein Paar, was nicht der höchsten Flopkarte entspricht (Middle Pair oder Bottom Pair). So wäre z.B. eine A7 bei einem Flop von Q 7 2 ein Low Pair. Als Underpair bezeichnet man in diesen Kontext ein fertiges Paar in der Starthand, was am Flop kleiner ist als die höchste Flopkarte. Haltet ihr z.B. TT und der Flop ist A K 2, so besitzt ihr ein Underpair. Ist euer Paar kleiner als die höchste und größer als die zweithöchste Board-Karte, nennt man das Second Pair.

Ein Underpair ist gegen mehrere Gegner wertlos und sollte gecheckt und gefoldet werden. Hat man jedoch mit einem hohen Pocket-Pair pre-flop geraist, sollte man diese Hände am Flop betten, selbst wenn die höchste Flopkarte höher ist als das eigene Paar. Haltet ihr z.B. KK und am Flop erscheint ein A, solltet ihr dennoch erst einmal betten.

Ein Low Pair ist in etwa so stark wie ein Gutshot Straight Draw. Somit ist ein alleinstehendes Low Pair ohne zusätzliche Gewinnmöglichkeiten gegen mehrere Gegner als schwaches Draw zu werten und sollte gecheckt und gegen eine Bet gefoldet werden. Einzige Ausnahme: Das Board besteht aus 3 verschiedenen Suits und der Pot ist mehr als 10-mal so groß wie die zu callende Bet.

### **Overcards**

Eine Overcard ist eine Karte, die höher ist als jede Board Card. Hat man auf dem Flop nichts getroffen und nur eine Overcard zum Board, so ist das immer ein ganz klarer Fold. Mit zwei Overcards ist die Sache nicht ganz so klar. Overcards-Situationen wie z.B. AK bei einem Flop von Q 7 2 kommen häufig

vor, denn die Chance mit zwei ungleichen Karten ein Pair zu floppen liegt nur bei ca 30%. Overcards sind allgemein eine sehr schwache Hand. Man hat nichts Handfestes und selbst wenn man sich am Turn verbessert, besitzt man damit nur ein einfaches Pärchen. Häufig besitzt ein Gegner am Flop bereits 2 Pair oder ein Set und man ist "drawing dead", da ein Treffer am Turn einen nur eine teure zweitbeste Hand beschert. Deshalb ist die richtige Strategie mit Overcards in der Regel check/fold.

Hat man allerdings am Flop nur noch genau einen Gegner, sollte man trotz Overcards weiter Druck machen, um diesen Gegner zum Folden zu bringen. Wird man dann allerdings geraist, sollte man sich von seiner Hand verabschieden bzw. die Turn-Karte abwarten, wenn der Pot sehr groß ist.

### **Backdoor Draws (3 Karten zum Straight, 3 Karten zum Flush etc)**

Diese sogenannten Backdoor Draws könnt ihr anfangs komplett ignorieren. Sie sind maximal ein kleiner Bonus zu anderen Draws oder fertigen Händen und für sich alleine wertlos.

### **Gemischte Draws**

#### **a) Gutshot und 2 Overcards**

Beispiel: Ihr habt AK und der Flop ist J T 2. In diesem Fall habt ihr mit dem A und dem K zwei Overcards. Zudem gibt euch jede Q eine Straight.

So eine Hand ist in etwas weniger wert als ein OESD. Dennoch solltet ihr mit dieser Hand am Flop aggressiv spielen. Falls sich am Turn eure Hand nicht verbessert, müsst ihr überlegen, ob eine Chance besteht, dass alle Gegner nach eine Turn Bet folden. Falls ja, spielt ihr am Turn zunächst aggressiv weiter. Falls nein, schaltet ihr am Turn auf check/call um.

#### **b) Gutshot und Lowpair**

Beispiel: Ihr habt QT und der Flop ist A K Q. In diesem Fall gibt euch jeder J eine Straight, jede Q ein Set und jede T ein 2 Pair. Allerdings besteht bei einem J die Möglichkeit, dass ihr eure Straight mit jemandem teilen müßt und eine T könnte jemanden eine alleinige Straight bescheren.

Deshalb ist dieser Draw nur so stark wie ein ganz normaler Gutshot Draw und sollte auch entsprechend behandelt werden.

### **Trash Hands**

Alles andere ist Trash (Müll) und muss nach einer Bet gefoldet werden, egal wie gute die Hand pre-flop auch ausgesehen haben mag.

Hier ein paar Beispiele:

AQ bei einem Flop von K 9 7

JJ bei einem Flop von K Q 2

77 bei einem Flop von A 8 2 und mehr als einem Gegner

## **Übungsaufgaben:**

Ein Beitrag von **Sholvar**

### **1. Vorwort**

Diese Übungsaufgaben sind gezielt dafür gedacht, dass Wissen aus diesem Artikel zu vertiefen.

Wie immer befinden sich die Antworten direkt in weiß unter den Fragen und können per markieren sichtbar gemacht werden. Allerdings empfehle ich, sich zuerst Gedanken über eine Antwort zu machen und zwar so ehrlich, vollständig und präzise wie möglich, bevor man die richtige Lösung nachsieht, weil man sonst verständlicher Weise wenig lernt. Außer Wissen gibt es nichts zu gewinnen. Es wird nichtmal jemand mitbekommen, wenn du falsch geantwortet hast. Du hast also nichts von Selbstbetrug und solltest dein möglichstes tun, dass zu vermeiden und ehrlich dein Wissen einzuschätzen.

## **2. Allgemeine Fragen**

1) In welcher Reihenfolge macht sich der gute PS.de-ler darüber Gedanken, welche Aktionen er wählt?

Antwort in weiß:

-----

Da ein guter PS.de-ler im tight-aggressive Style spielt, denkt er zuerst darüber nach, ob er foldet. Wenn ihm seine Hand zu gut scheint um sie zu folden, denkt er darüber nach, ob er sie raisen kann. Ist sie ihm zu schlecht zum raisen, callt er.

-----

2) In welche groben Kategorien ordnen wir unsere Hände am Flop ein?

Antwort in weiß:

-----

Wir ordnen unsere Hände am Flop in die 4 groben Kategorien Made Hands, Drawing Hands, gemischte Drawing Hands und Trash Hands ein.

-----

3) Wie spielt man am Flop ein Toppair?

Antwort in weiß:

-----

Ein Toppair ist eine starke aber nicht unverwundbare Hand. Man verteidigt ein Toppair aggressiv und stark. Wenn man allerdings zu heftigen Widerstand bekommt, wartet man mit weiterer Aggression erst einmal den Turn ab.

-----

4) Was ist ein Open Ended Straight Draw, wie ordnet man ihn grob ein und wie verfährt man, wenn man einen am Flop trifft?

Antwort in weiß:

-----

Ein Open Ended Straight Draw ist eine Drawing Hand, bestehend aus 4 Karten, an deren Ende oder Anfang noch eine Karte zum Straight fehlt. Undiscounted hat er 8 outs, welche in vielen Fällen nicht viel discounted werden müssen. Deshalb spielen wir einen Open Ended Straight Draw am Flop aggressiv. Man bettet oder raised ihn um möglichst viele Gegner möglichst viel bezahlen zu lassen, oder vielleicht sogar alle Gegner aus dem Pot zu bekommen.

-----

5) Wie gut würdest du einen Spieler einschätzen, der einen Flushdraw am Flop raised, genau wie ein Overpair, der einen gemischten draw aus ungefähr 6 outs je nach odds called und ein 2pair checked oder called um am Turn noch mehr Spieler drin zu haben von denen er dann Big Bets abstauben kann?

Antwort in weiß:

-----

An sich befindet sich dieser Spieler auf dem besten Weg zu einem korrekten Flop Play. Allerdings hat er einen sehr großen Fehler in seiner Spielweise, die ihn, vermutlich ohne das er es merkt, viel Geld kostet. Er spielt seine 2pairs am Flop sehr passiv. Zum einen nimmt es ihm die Möglichkeit von Gegnern Geld zu kassieren, die am Flop noch völlig ungehemmt mal "nen call reinhauen" und zum anderen vergrößert er damit die Chance das Spieler drin bleiben, die am Turn oder River dadurch einen Draw treffen, der den Spieler den ganzen Pot kostet.

-----

## **3. Die erste Runde wäre geschafft. Jetzt kommen die schweren Fragen.**

*( Es könnten auch ein paar Gemeinheiten dabei sein.)*

6) Wie unterscheidet sich das Flop Play von einem Overpair und einem Toppair?

Antwort in weiß:

-----

Überhaupt nicht. Overpair und Toppair sind ein gutes Zeichen dafür, dass man vermutlich die stärkste Hand hat. Na, noch in Erinnerung wie wir diese Hände spielen? Hier nochmal die Antwort aus Frage 4: Ein Toppair ist eine starke aber nicht unverwundbare Hand. Man verteidigt ein Toppair aggressiv und stark. Wenn man allerdings zu heftigen Widerstand bekommt, wartet man mit weiterer Aggression erst einmal den Turn ab.

-----

7) Was könnte mit einem double-gutshot gemeint sein, wie würdest du diese Hand einordnen, wieviele Outs hat sie vermutlich und welche Spielweise kann man daraus schlussfolgern? *(Wenn du auf diese Frage keine vollständige Antwort formulieren kannst, ist das nicht so schlimm. Sie ist wirklich sehr schwer und erfordert perfektes Wissen des Artikels und um-die-Ecke-denken. Auf jeden Fall empfehle ich hier eine eigene Antwort schriftlich festzuhalten und dann zu vergleichen, weil sie wirklich sehr umfangreich ist.)*

Antwort in weiß:

-----

Ein Double-Gutshot ist eine Drawing Hand. Wie man vermuten kann, besteht dieser Draw aus 2 gutshots. Beispiele dafür wären:

Starthand: A T bei einem Flop: Q J 8

Jeder King gibt einem hier einen straight Ten to Ace und jede 9 gibt einem einen Straight 8 to Queen.

Starthand: J 9 bei einem Flop: T 7 K

Hier gibt uns jede 8 einen Straight 7 to Jack und jede Queen einen Straight 9 to King.

Ein Double-Gutshot hat also 8 outs. 4 zu einem straight und 4 zu einem anderen straight. Und nun fehlt uns noch die Spielweise. Wie finden wir denn nun raus wie wir diese Hand spielen? Genau, wir vergleichen die Outs. Ein Draw der genausoviel Outs hat existiert auch: der Open Ended Straight Draw. Einen solchen Draw spielen wir aggressiv am Flop. Wir wollen unsere Gegner viel bezahlen lassen od zum folden bringen um uns den Pot ohne Showdown zu überlassen. Also können wir den Double-Gutshot genauso spielen.

Wenn du eine ähnliche Antwort herausbekommen hast, kannst du dir mal auf die Schulter klopfen. Ansonsten brauchst du aber wie gesagt auc nicht bedrückt zu sein.

-----

8-) Du spielst schon seit ein paar Stunden in einem Homegame *(um Spielgeld versteht sich)*, als auf einmal die Schwester des Gastgebers den Raum betritt und an eurer Pokerrunde vorbei läuft. Als guter Pokerspieler versuchst du sofort, sie einzuschätzen:

Aus einem eigentlich garnicht so kurzen Rock strecken sich ein paar schlanke, elegante Beine. Ihre wohlgeformten Brüste bilden mit ihrer Hüfte und ihrem knackigen Hintern die perfekte Symbiose. Als sie an dir vorbeiläuft lächelt sie schüchtern und lässt ihr Taschentuch fallen. Als geborener Gentlemen springst du natürlich sofort auf um es wieder aufzuheben. Sie streckt ihre Hand aus um ihr Taschentuch entgegenzunehmen. Was denkst du?

Antwort in weiß:

-----

Du denkst darüber nach, ob diese Hand foldest und wenn nicht ob die raised und wenn du auch das nicht kannst, dass du sie callen musst. kleiner Scherz.

-----

#### **4. Gut. Nun noch ein paar Hand Quizzes.**

Da die Aktionen hier noch relativ uninteressant sind *(wir möchten es ja möglichst allgemein halten)* werden die Fragen so dargestellt:

Fragenummer) Starthand - Flop

Die Frage lautet immer Wie würdest du deine Hand einordnen? Wieviel Outs würdest du ihr wenn nötig geben? Wie würdest du die Hand allgemein spielen?

9) A  K  - Q  9  6 

Antwort in weiß:

-----

Hier haben wir 2 Overcards. Diese sind allgemein eine sehr schwache Hand die wir check/fold spielen. Die einzige Ausnahme haben wir, wenn wir nunoch einen Gegner haben. Diesen versuchen wir durch Aggression zum Folden zu bringen. Leistet er uns aber durch einen raise oder reraise starken Widerstand, können wir uns auch von dieser Hand verabschieden.

-----

10) T  J  - J  A  T 

Antwort in weiß:

-----

Wir haben ein 2pair. Dies ist eine starke Made Hand, aber sie ist nicht unverwundbar. Ein König, eine Dame und ein Herz am Turn könnten jemandem eine bessere Hand bescherehen. Aus diesem Grund müssen wir unser 2pair sehr aggressiv spielen um mögliche Drawing Hands aus dem Pot zu boxen oder sie schon viel Geld zahlen zu lassen, bevor sie ihre Draws treffen, so dass wir mehr Geld bekommen, wenn sie es nicht schaffen.

-----

11) K♦ Q♠ - A♣ T♥ 4♠

Antwort in weiß:

-----

Hier haben wir einen gutshot Draw. Das ist ein sehr schwacher draw und wir können ihn direkt am Flop check/fold spielen. Es ist hart, eine Hand, die man preflop geraised hat, schon am Flop kampflos aufzugeben. Aber genau das ist die Chance für dich Geld zu machen. Die anderen Spieler sind nicht so charakterstark und geduldig und können nicht auf eine bessere Situation warten. Du hast diese Eigenschaften und foldest ohne großen Aufhebens und sparst dadurch viel Geld wo anderen viel abhanden kommt, dass du dann einsammeln kannst. Denk immer dran: hier folden zu können ist ein größerer Gewinn als irgendwie die paar Outs noch am Turn oder River zu lucken.

-----

12) T♠ J♠ - A♣ A♥ T♦

Antwort in weiß:

-----

Wie leicht zu erkennen ist, haben wir eine recht ähnliche Situation wie in der Hand 10. Allerdings ist sie doch nicht besonders gleich. Wir haben zwar wieder ein 2pair, allerdings ist es diesmal deutlich verwundbarer. Jeder der ein Paar hat, hat hier nämlich schon ein 2pair. Außerdem besteht die Gefahr dass jemand ein Ass auf der Hand hat, was uns keine Möglichkeit auf den Sieg gibt. Deshalb können wir dieses 2pair aber trotzdem aggressiv spielen. Wir müssen nur etwas sensibler gegenüber Gegenaggression sein als in Hand 10. Das führt uns zu einer Grundregel in Holdem: Je mehr Karten einer Hand (sei es Made Hand oder Draw) auf dem Board liegen, desto schwächer ist unsere Hand. Die einzige Ausnahme dazu sind die so genannten Nuts. Das ist die bestmögliche Hand. Sie kann von keiner anderen Hand geschlagen werden, womit man garantiert einen Teil des Pots abbekommt, auch wenn diese Hand komplett auf dem Board liegt, meistens aber alles.

-----

13) 7♥ 7♦ - 6♣ 8♣ 9♥

Antwort in weiß:

-----

Hier haben wir ein Paar. Es ist kleinre als Toppair und es ist kleiner als Middle pair. Also ist es ein ziemlich schwaches Paar. Wir haben in Kombination mit diesem Paar noch einen Open Ended Straight draw, was ein recht starker DRaw ist. Dieser wird aber auch geschwächt, denn man hat ja nur eine Karte des Open Ended Straight Draws. Der Rest liegt auf dem Board. Außerdem wird der Straight Draw noch durch die beiden Kreuze geschwächt, die einem Spieler vielleicht einen Flushdraw geben, der natürlich stärker ist als unser Straight Draw. Zu dem OESD kommt natürlich noch die Möglichkeit hinzu am Turn ein Set zu treffen, allerdings gefällt es uns auch nicht eine 7 auf dem Board zu sehen, weil dann nur jemand eine 5 oder eine T haben muss um gegen uns zu gewinnen. Im Großen und Ganzen bleibt also nicht viel übrig. Wir wissen nie so genau wo wir stehen, das ist unser Problem. Wenn überhaupt spielen wir diese Hand also gegen wenige Gegner. Gegen viele Gegner ist es ein klarer check/fold. Gegen wenige Gegner können wir uns vielleicht 5 oder 6 outs ausrechnen und callen wenn wir genug outs haben.

Wer mehr über die Berechnung der Outs dieser Hand wissen will, der schaue sich imThread [Drawing Hands](#) den Abschnitt "Discounted Outs" an.

-----

Gut. Diese Übungen hast du gemeistert!

**PartyPoker: [Alle Infos](#)**

**Supportanfragen: [Ticketsystem](#)**

**PNs sind bei mir deaktiviert**

**Bitte schickt mir keine Emails mit Supportanfragen**

23.10.2005 02:52

 