












Spielablauf Texas Holdem

Texas Holdem ist ein Pokerspiel für mind. zwei Spieler (nach Oben offen) mit relativ einfachen Regeln. Ziel ist es, die beste Kombination aus 5 Karten durch die Nutzung der zwei Karten, die Sie verdeckt erhalten und der 5 Gemeinschaftskarten, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen, zu bilden. Hier ist der Spielablauf:

- **Der Dealer.** Die Karten werden von der Position des Dealers ausgeteilt, die im Uhrzeigersinn nach jeder Runde weitergegeben wird. Der als Dealer für eine bestimmte Runde ausgewiesene Spieler wird mit einem runden "D" am Tisch kenntlich gemacht. Die Software teilt die Karten für den Dealer automatisch aus.
- **Blinds.** Um das Spiel zu beginnen, setzt der Spieler, der links vom Dealer sitzt, das Small Blind (welches normalerweise die Hälfte des Mindesteinsatzes ist) und der Spieler links hiervon setzt das Big Blind (gleich der Mindestwette). Hierdurch wird der Pot eröffnet und andere Spieler haben einen Wett-Anreiz. Die Bezeichnung "Blinds" bezieht sich darauf, dass Wetten gesetzt werden müssen, bevor eine Karte sichtbar ist.
- **Austeilen.** Jeder Spieler erhält zwei Karten, die Pocket-Karten genannt werden, die nur für den Spieler, der diese Karten hält, sichtbar sind.
- **Wetten.** Nachdem alle Spieler ihre zwei Pocket-Karten erhalten haben, startet eine Wettrunde mit dem Spieler, der links vom Spieler sitzt, der das Big Blind gesetzt hat. Abhängig davon, welche Aktivität zuvor in der Runde stattgefunden hat, kann der Spieler innerhalb des Spiellimits und der Tischeinsätze ablegen, checken, halten, erhöhen oder weiter erhöhen. Eine Wettrunde kann mehrere Runden um den Tisch laufen, wenn erhöht und weiter erhöht wird. Die Runde ist beendet, wenn alle Spieler entweder die letzte Wette gehalten oder abgelegt haben.
- **Der Flop.** Als nächstes kommt der Flop, wofür 3 Karten aufgedeckt auf den Tisch gelegt werden. Hierauf folgt eine weitere Wettrunde.
- **Der Turn.** Dann kommt der Turn, wofür die 4. Gemeinschaftskarte neben dem Flop aufgedeckt wird. Es folgt eine dritte Wettrunde.
- **Der Fluss.** Die letzte Gemeinschaftskarte, Fluss genannt, wird neben dem Turn aufgedeckt. Es folgt die letzte Wettrunde.
- **Der Showdown.** Nach Ablauf der Wetten erfolgt der Showdown, bei dem die besten fünf Poker-Blätter, die die verbleibenden Spieler durch Kombination ihrer 2 Pocket-Karten und der 5 Gemeinschaftskarten bilden können, verglichen werden. Der Spieler mit der höchsten Wertigkeit erhält den Pot. Hin und wieder haben zwei oder mehrere Spieler ein Blatt mit gleicher Wertigkeit oder die 5 Gemeinschaftskarten machen die bestmögliche Kombination aus. In diesen Fällen teilen sich die entsprechenden Spieler den Pot.
- **Nächste Runde.** Nachdem der Pot verteilt wurde, geht der Dealer-Button zu dem nächsten Spieler zur Linken über (im Uhrzeigersinn). Die Spieler links von dem neuen Dealer setzen die Blinds, so dass die Karten für die neue Runde ausgeteilt werden können.

5-Karten-Kombinationen

Die unten aufgeführten 5-Karten-Kombinationen sind nach Wertigkeit von der höchsten (Royal Flush) bis zur niedrigsten (High Card) geordnet. Ein Blatt mit einer höheren Wertigkeit schlägt jedes Blatt mit einer niedrigeren Wertigkeit.

Beispiel	Kartenkombination von Höchste bis Niedrigste
 Royal Flush, Herz-As höchste Karte	Royal Flush Die fünf aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe mit der höchsten Wertigkeit. Ein Royal Flush ist im Grunde ein Straight Flush mit einem As als höchste Karte.
 Straight Flush, Fünf höchste Karte	Straight Flush Fünf aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe. Das Beispiel zeigt einen Straight Flush mit Fünf als höchste Karte. (Nur das As kann für Straights hoch oder niedrig sein).
 Vier Könige	Vierling Vier gleiche Karten mit gleicher Wertigkeit (z.B. 4 Könige), mit einer unterschiedlichen Karte
 Full House, Damen über Zweien	Full House Ein Drilling mit gleicher Wertigkeit plus ein Paar mit gleicher Wertigkeit. Das Beispiel zeigt Damen über Zweien, was Buben über Asse schlägt, da der Drilling als erstes zählt.
 Flush, König höchste Karte	Flush Fünf Karten derselben Farbe mit beliebigem Wert (wenn diese aufeinanderfolgend wären, hätten Sie einen Straight Flush).
 Straight, As höchste Karte	Straight Fünf aufeinanderfolgende Karten beliebiger Farbe. Das As kann hoch (neben einem König) oder niedrig (neben einer Zwei) sein, jedoch nicht beides zur gleichen Zeit.
 Drei Fünfen	Drei gleiche Karten Drei Karten mit gleichem Wert (Drilling), mit zwei unterschiedlichen Karten. (Wenn die zwei anderen Karten ein Paar wären, hätten Sie ein Full House).
 Zwei Paare, Siebenen und Vieren	Zwei Paare Jedes Paar mit gleichem Wert plus ein anderes Paar mit gleichem Wert. Wenn zwei Spieler das selbe hohe Paar haben, entscheidet das zweite Paar über den Gewinner. Wenn beide Paare gleiche Wertigkeit haben, entscheidet die verbleibende höchste Karte.
 Ein Paar von Zehnen	Ein Paar Zwei Karten mit gleichem Wert. Wenn zwei Blätter das gleiche Paar haben, entscheiden die verbleibenden höchsten Karten.
 König höchste Karte	High Card Wenn keine andere Kombination erreicht wird, gewinnt die höchste Karte. Wenn zwei Blätter dieselbe höchste Karte haben, entscheiden die verbleibenden höchsten Karten.
	Die Rangfolge von der höchsten (As) bis zur niedrigsten (Zwei) Karte ist: 
	Es gibt im Poker keine Rangfolge nach Farben. Zum Beispiel ist ein Kreuz-As nicht höher als ein Pik-As. Beide haben die gleiche Wertigkeit.

Turnier - Regeln

1. Das Turnier wird nach Ansprache des Floor-Man eröffnet.
2. Die Platzverteilung am Tisch erfolgt durch Auslosung.
3. Verlässt ein Spieler vor Turnierbeginn das Turnier, erhält er seinen Buy-In zurück (der Veranstaltungsanteil wird einbehalten). Verlassen Spieler den Tisch, nachdem das Turnier begonnen hat, werden keine Einsätze erstattet.
4. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Turnier aus technischen, betrieblichen oder sonstigen Gründen abgesagt wird, erhalten die Spieler, ihren kompletten Einsatz zurück.
5. Am Anfang des Turniers wird die Position des Dealer-Buttons durch den Floor-Man ausgelost. Alle Tische beginnen mit dem Button in selber Position.
6. Turniere werden solange gespielt, bis einer der Spieler alle Jetons besitzt.
7. In Turnieren kann es vorkommen, dass ein Spieler den Dealer-Button länger als eine Runde lang behält (Ausscheiden eines Mitspielers in der zuvor getätigten Hand). Zusätzlich wird es auch Runden geben, in denen zwar ein Big Blind aber kein Small Blind gesetzt wird. Das ist dann der Fall, wenn derjenige Spieler, der mit dem Setzen eines Small-Blinds an der Reihe wäre, in der vorigen Runde ausgeschieden ist.
8. Will ein Spieler während eine Setzrunde eine Erhöhung (Raise) tätigen, so hat er dies anzukündigen, in welcher Höhe der Einsatz erfolgen soll. Alternativ kann auch ohne Ansage ein Raise erfolgen, indem der Spieler einen offensichtlich höheren Betrag in die Spielzone stellt. Beispiel: Big Blind 150, Raise ist somit mind. 300 (wird ohne Ansage 1K-Chip in die Spielzone gelegt ist dies kein Raise, sondern ein Call) drei Stück 100-Chip oder zwei Stück 500-Chip sind hingegen offensichtlich und müssen nicht angekündigt werden.
9. Eine Raise ist mindestens der doppelte Wert des Big Blinds. Ein ri-Raise ist mindestens der doppelte Wert des Raise. (Differenz- Raise sind nicht zulässig)
10. Lässt sich der Pot nicht gleichmäßig auf mehrere Gewinner verteilen, dann erhält derjenige Spieler, der am nächsten zur Linken des Dealer-Buttons sitzt, die restlichen Chips.
11. Scheiden mehr als zwei Spieler in einer einzigen Runde aus, dann wird dem Spieler, der mehr Chips am Anfang der Runde hatte, ein besserer Platz zugesprochen.
12. Bleiben nur zwei Spieler im Turnier übrig, erhält der am ehesten dazu berechnigte das große Blind, der zweite Spieler bekommt das kleine Blind und den Dealer Button.
13. Während einer gespielten Hand dürfen Spieler weder über ihr eigenes Blatt, das Blatt des Gegners noch über eine Spielstrategie sprechen bis die Hand zu Ende gespielt ist.
14. Spieler die sich unmoralisch verhalten durch so genanntes Soft Playing oder Chip Dumping riskieren eine Disqualifikation vom Turnier.
15. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Floor-Man über den weiteren Spielverlauf oder die Situation.