

POKER

Spielanleitung



Altenburg Stralsunder Spielkarten

einem Joker). Gewöhnlich wird nur ein einziger Joker ins Spiel genommen. Oft wird auch vereinbart, daß er nur als fünftes As verwendet werden darf oder nur als Lückenbüßer in einem Straight, einem Flush oder einem Full-house. Als Jokerersatz (wilde Karten) werden mitunter auch die Zweier im Spiel verwendet oder die sogenannten »Einäugigen«, das sind in der amerikanischen Spielkarte der Karo-König, der Pik-Junge und der Herz-Junge.

ISBN 3-7601-9503-2

© 1972 by Ass Verlag GmbH
7022 Leinfelden bei Stuttgart
Verlag der Vereinigten Altenburger und
Stralsunder Spielkartenfabriken AG
Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

Poker

Die Historie des Pokerspiels geht bis ins 16. Jahrhundert zurück und führt über Deutschland. Früher Vorläufer war das Spiel »Pochen«. Aus dem Pochspiel wurde die französische Variante »Poque«, die um 1800 viel im damals französischen Teil Amerikas gespielt wurde. Englischsprechende Amerikaner machten daraus »Poker«, ein Spiel, das 1829 zum erstenmal erwähnt wurde. Man kennt heute wenigstens 150 Varianten von Poker. Poker ist also eher eine ganze Familie von Spielen und nicht ein einzelnes Spiel.

Geignet als Gesellschafts- und Partyspiel; es hat auch ohne Einsatz von Geld einen gewissen Reiz, wird allerdings meist nach viel zu primitiven Regeln gespielt. Wer kennt hierzulande beispielsweise das geradezu lustige »High-Low Seven-Card Stud Poker«?

Man spielt Poker mit beliebig vielen Teilnehmern, von 2 bis 14; die ideale Teilnehmerzahl liegt zwischen sechs und acht. *Man braucht* normalerweise ein Spiel mit 52 Karten, das halbe Romméblatt also ohne Joker. (Die Varianten mit Jo-

ker werden weiter unten erwähnt.) Spielt man nur zu dritt, so nimmt man die »kurze« Karte von Sieben bis As, also das Spiel mit 32 Karten. Alle Varianten von Poker haben bestimmte Grundelemente gemein, so zum Beispiel das *Ziel des Spieles*: Jeder Spieler versucht, aus fünf Karten möglichst hochwertige Kombinationen zu bilden; sie werden um so höher bewertet, je seltener man sie auf die Hand bekommt. Jeder Spieler kann wetten, daß er die höchste Kombination auf der Hand hat. Alle anderen Spieler können diese Wette halten — oder passen.

In allen Pokervarianten werden die verschiedenen Kartenkombinationen gleich bewertet; die Rangfolge ist von unten nach oben:

1. Kein Paar
2. Ein Paar
3. Zwei Paare
4. Drei Gleiche
5. Straight (Sequenz)

High-Low Poker. Hier gewinnt nicht nur der Spieler mit der höchsten Kombination, sondern auch der »Ärmste« mit der schlechtesten Karte. Beide teilen sich den Gesamteinsatz.

Man kann diese Varianten auch kombinieren, zum Beispiel: *High-Low Seven-Card Stud Poker*. Man gibt und wettet wie bei Seven-Card Stud. Vor dem Showdown erklärt jeder Spieler, ob er für die höchste oder die schlechteste Kombination kandidiert. Sagt er beispielsweise, er habe die höchste und es zeigt sich, daß er die schlechteste hat, so bekommt er keinen Anteil am Einsatz. Die Gewinner von Hoch und Tief teilen sich den Gewinn. Ein Spieler kann auch für Hoch und Tief zugleich kandidieren: Er wählt dann aus seinen sieben Karten fünf für eine hohe Kombination aus und aus diesen und den beiden Restkarten fünf für eine schlechte Hand aus. Gewinnt er mit beiden, hat er den Einsatz ganz. *Poker mit Joker*. Man kann jede Pokervariante auch mit Jokern spielen. In diesem Falle ist die höchste Kombination nicht der Royal Flush, sondern fünf Assen (vier Assen mit

schließend wird gewettet. Man kann nun bereits passen. Danach erhält jeder Spieler, der nicht gepaßt hat, eine dritte Karte, wieder offen; anschließend wird weitergewettet. Dann bekommt man seine vierte Karte, wiederum offen; wieder wird gewettet. Zuletzt erhält jeder aktive Spieler seine fünfte Karte, wieder offen, und es beginnt die abschließende vierte Wettrunde. In jeder Wettrunde beginnt derjenige Spieler, der unter seinen offenen Karten die höchste Kombination findet. Er muß wenigstens den vereinbarten Mindestbetrag setzen. In späteren Runden kann er passen. Nach der abschließenden Wettrunde wird die erste verdeckte Karte umgedreht und es zeigt sich, wer den Gesamteinsatz gewinnt. *Seven-Card Stud*. Hier erhält jeder Spieler zunächst zwei verdeckte und eine offene Karte. Danach wird gewettet. Anschließend geht es weiter wie bei Stud Poker mit fünf Karten, nur bekommt hier jeder im Laufe der Runden sieben Karten. Zum Showdown kann jeder Spieler daraus die fünf besten Karten als seine Pokerhand aussuchen.

6. Flush (Farbflöte)

7. Full house (volles Haus: drei Gleiche und ein Paar)

8. Vier Gleiche

9. Straight Flush (Sequenz in einer Farbe)

Hinzu kommen gelegentlich noch einige Zwischenstufen, die weiter unten erläutert werden. Hier zunächst die Erklärung der neun Hauptkombinationen:

1. Kein Paar. Das ist die niederste Stufe überhaupt; der Spieler kann mit seinen fünf Karten überhaupt keine Kombination aus farbgleichen oder wertgleichen Karten bilden. Der Wert dieser »Hand« richtet sich nach der höchsten Karte. Haben zwei Spieler denselben Wert, als höchste Karte (zum Beispiel beide ein As), so entscheidet die zweithöchste Karte über den Rang. Die Reihenfolge der Karten ist dabei wie in allen Kombinationen:

As, König, Dame, Bube, Zehn und so weiter bis Zwei.

2. Ein Paar. Der Spieler hat unter seinen fünf Karten zwei gleichwertige, zum Beispiel zwei Achten oder zwei Damen,

neben drei beliebigen anderen Karten, die nichts zählen. Ein Paar schlägt die Karte ohne Paar. Haben zwei Spieler ein Paar, gewinnt das höhere Paar. Haben beide gleichwertige Paare, so entscheidet die höchste der drei Beikarten.

3. Zwei Paare. Wer zum Beispiel zwei Buben und zwei Dreier auf der Hand hat, verfügt über zwei Paare und schlägt damit jeden, der nur ein Paar hat, also auch ein PaarASSE.

4. Drei Gleiche. Drei gleichwertige Karten mit zwei beliebigen verschiedenen Karten, zum Beispiel: Vier-Vier-Vier-König-Sieben. Diese Kombination schlägt zwei Paare.

5. Straight. Die »Gerade«, wörtlich übersetzt. Eine lückenlose Reihe von fünf aufeinanderfolgenden Werten in beliebiger Farbe. Die höchste Sequenz ist As-König-Dame-Bube-Zehn, die niederste ist Fünf-Vier-Drei-Zwei-As, wobei das As in diesem Falle als Eins zählt. Im Straight dürfen alle vier Farben vertreten sein; er schlägt »drei Gleiche«, steht also im Wert darüber.

Das Wetten. Gewöhnlich wird ein Höchstsatz festgesetzt. Der Eröffner kann nun in jeder Wettrunde diesen Höchstsatz betragen (oder einen geringeren Betrag). Jeder folgende Spieler, der nicht passen will, kann den vom Eröffner gesetzten Betrag halten (also denselben Einsatz in die Kasse bringen) oder ihn erhöhen, und zwar äußerstenfalls um den Höchstsatz. Wer im Spiel bleiben will, muß dann diesen erhöhten Einsatz bringen. Eine Wettrunde ist abgeschlossen, sobald eine Runde lang niemand mehr erhöht oder alle bis auf einen gepaßt haben.

Ist die abschließende Wettrunde zu Ende, so folgt das »Showdown«, das Zeigen der Karten. Dann wird durch Vergleich festgestellt, wer die höchste Kombination hat und den gesamten Einsatz gewinnt. Oft werden die Karten nicht gezeigt, sondern nur genannt. Auf Verlangen aber muß jeder Spieler die Karten aufdecken.

Stud Poker. Jeder Spieler erhält eine Karte verdeckt, danach eine Karte offen, also mit der Bildseite nach oben. An-

wetten. In der Regel eröffnet man bei diesem Spiel nur, wenn man wenigstens zwei Buben oder eine bessere Karte hat. (Die Buben heißen englisch »Jacks«, daher der Name Jackpots.)

Man kann Draw Poker freilich vereinfachend auch so spielen, daß vor dem Kartengeben nicht gesetzt zu werden braucht. Vor dem Kartengeben hat jeder Spieler das Recht, die Karten zu mischen; als letzter mischt aber in jedem Falle der Geber selbst. Danach hebt der Spieler rechts vom Geber ab. Hebt er nicht ab, so hat jeder andere das Recht dazu. Man kann nun jedem Spieler alle fünf Karten nacheinander geben und danach erst eine weitere Wettrunde abhalten, oder man kann zwischen dem Geben einzelner Karten Wettrunden einschieben. In jedem Falle kann ein Spieler, der nicht gepaßt hat, eine beliebige Zahl seiner fünf Karten verdeckt ablegen und dafür vom Geber neue Karten kaufen. Oft wird die Zahl der Kaufkarten auf drei pro Spieler begrenzt. Nach dem Kauf wird erneut gewettet.

6. Flush. Ein Flöte sind fünf beliebige Karten in einer einzigen Farbe, ohne Rücksicht auf ihren Wert, zum Beispiel: König-Bube-Sieben-Vier-Drei, alle in Herz. Der Flush schlägt jeden Straight. Haben zwei Spieler einen Flush, entscheidet die höchste Karte über den Gewinn; haben beide die gleiche höchste Karte, so entscheidet die zweithöchste, dann die dritthöchste und so weiter.

7. Full House oder Full Hand. Ein »volles Haus« (oder eine »volle Hand«) hat der Spieler, der aus seinen fünf Karten drei Gleiche und ein beliebiges anderes Paar bilden kann, zum Beispiel: König-König-König-Vier-Vier. Das »Full House« schlägt jeden Flush (und natürlich auch jede niedrigere Kombination). Haben zwei Spieler ein volles Haus, entscheidet die Höhe der drei Gleichen über den Sieg, dann erst die Höhe des Paares.

8. Vier Gleiche. Wer alle vier im Spiel vorhandenen gleichen Werte hat, zum Beispiel vier Dreier oder vier Buben, besiegt damit jedes »Full House«.

9. Straight Flush. Das ist eine Kombination aus Straight und Flush, also eine ununterbrochene Reihe von aufeinanderfolgenden Werten, alle in einer einzigen Farbe. Der niederste Straight Flush ist As-Zwei-Drei-Vier-Fünf; der höchste ist Zehn-Bube-Dame-König-As in gleicher Farbe; er wird Royal Flush genannt, die »königliche Flöte«, frei übersetzt. Der Royal Flush ist zugleich die höchste erreichbare Kombination beim Pokern (ohne Joker); sie schlägt jede andere Kombination. Haben zwei Spieler einen Straight Flush auf der Hand (was äußerst selten vorkommt), so entscheidet die höchste Karte über den Sieg. Einen Vorrang bestimmter Farben vor anderen gibt es im Pokern nicht.

Diese neun Grundkombinationen und ihre Reihenfolge sind, wie gesagt, in allen Pokervarianten gleich. Gelegentlich wird aber noch mit Zwischenstufen gespielt, die vor allem in den häufig vorkommenden unteren Stufen feinere Abstufungen ermöglichen. Welche dieser Zwischenstufen erlaubt sein sollen, muß man vor dem Spiel vereinbaren.

Chip erhöhen. Passen ist bei dieser Runde vor dem Kartenausteilen noch nicht erlaubt; jeder muß also setzen. Miteinander wird auch verlangt, daß jeder Spieler und nicht nur der Geber einen »Ante« setzt, also einen Betrag, der noch nicht als Wette gilt.

Ist die erste Wettrunde beendet, so teilt der Geber die Karten aus, und der Eröffner wettet erneut (er kann nun aber auch passen, »aussteigen«, verliert dann aber seinen bisherigen Einsatz). Nach ihm kann jeder Spieler die Wette des Eröffners halten oder erhöhen (um einen festgesetzten Höchstbetrag, zum Beispiel einen Chip) oder passen. Wer paßt, kann danach nicht wieder »einsteigen«.

Jackpots. Vor dem Kartenausteilen setzt jeder Spieler einen »Ante«, meist einen Chip von niedrigstem Wert. Man kann sowohl vor dem Kartenausteilen als auch nachher beliebig passen und später wieder einsteigen, wenn man alle zwischenzeitlichen Einsätze nachholt. Nach dem Kartengeben kann jeder Spieler, beim Eröffner beginnend, passen oder

Geber der ersten Runde. Was weiter geschieht, hängt ganz davon ab, welche Art von Poker man spielt. Es gibt da zwei Hauptgruppen: das verdeckte Poker und das offene Poker. Beim verdeckten Poker (Straight Poker und Draw Poker) werden alle Karten verdeckt gegeben; beim offenen Poker (Stud Poker) werden einzelne Karten verdeckt, andere offen ausgeteilt. Im folgenden wird zunächst der Spielablauf für das am weitesten verbreitete »Draw Poker« beschrieben.

Draw Poker wird entweder mit blinder Eröffnung (in England üblich) oder als »Jackpots« (in den USA) gespielt. *Blinde Eröffnung*. Der Geber setzt vor dem Kartenausteilen einen vereinbarten Betrag (»Ante« genannt) in die Kasse; dieser Einsatz gilt noch nicht als Wette. Der Spieler links von ihm, der Eröffner, setzt danach den Grundbetrag (zum Beispiel einen Chip) als erste Wette, die sogenannte »Blinde«. Sein linker Nebenmann erhöht und setzt zwei oder drei Chips; das ist die blinde Erhöhung. Danach kann jeder folgende Spieler diesen Einsatz halten oder um höchstens einen

1. Four-Flush. Die »Vierer-Flöte« sind vier Karten in einer einzigen Farbe mit einer beliebigen fünften Karte in anderer Farbe. Die vier Karten müssen nicht von zusammenhängenden Werten sein. Der »Four-Flush« schlägt ein Paar, verliert aber gegen zwei Paare.

2. Blaze. Das ist eine beliebige Kombination aus fünf Bildkarten; sie darf also nur aus Buben, Damen und Königen bestehen, zum Beispiel: König-Dame-Dame-Bube-Bube. Der Blaze schlägt zwei Paare, verliert aber gegen drei Gleiche.

3. Skip Straight oder Dutch Straight. Das ist so etwas wie eine Sprung-Sequenz; sie besteht aus aufeinanderfolgenden geraden oder ungeraden Werten, zum Beispiel 2-4-6-8-10 oder 3-5-7-9-Bube. Sie besiegt drei Gleiche, verliert aber vor einem »echten« Straight.

4. Round-the-corner-straight. Der Straight »um die Ecke« hat das As in der Mitte, zum Beispiel Drei-Zwei-As-König-Dame. Er wird bewertet wie der Skip Straight, verliert also

vor einem normalen Straight, besiegt aber drei Gleiche. Haben zwei Spieler einen Skip Straight oder einen Straight um die Ecke, so entscheidet die höchste Karte beziehungsweise die höchsten Karten über den Sieg.

5. Skeet. Eine Kombination ohne Paar, in der die Neun die höchste Karte ist und außerdem Fünf und Zwei enthalten sein müssen, also zum Beispiel: 9-7-5-3-2. Sie schlägt jeden Straight, verliert aber gegen einen Flush.

Weitere Kombinationen, die einen Straight besiegen und gegen einen Flush verlieren, sind die »Tiger« (tigers oder cats) und die »Hunde« (dogs). Es sind alles Kombinationen ähnlich dem Skeet, nur im Rang höher als dieser. Sie stehen letztlich also zwischen Skeet und Flush. In der Rangfolge von unten nach oben:

6. Little dog. Der »kleine Hund« hat die Sieben als höchste und die Zwei als niederste Karte. Aber er darf kein Paar ausweisen oder enthalten. Beispiel: 7-5-4-3-2.

7. Big dog. Beim »großen Hund« ist das As die höchste, die

Neun die niederste Karte und er darf ebenfalls kein Paar enthalten. Beispiel: As-Dame-Bube-Zehn-Neun.

8. Little tiger oder Little cat. Acht muß die höchste, Drei die niederste Karte sein in dieser Kombination ohne Paar. Beispiel: 8-7-6-5-3.

9. Big tiger oder Big cat. König ist die höchste, Acht die niederste Karte, kein Paar. Beispiel: König-Bube-Zehn-Neun-Acht.

Diese »Tiger« und »Hunde« sind also gewissermaßen Straights mit einem Loch und der Bedingung, daß bestimmte Karten die obere und untere Grenze des Straights markieren. Soweit die möglichen Kartenkombinationen, wobei es für den Hausgebrauch völlig genügt, sich die neun Grundkombinationen zu merken.

Der Spielablauf. Zur Bestimmung des ersten Gebers nimmt ein Spieler das komplette Kartenspiel und teilt reihum, links von sich beginnend, jedem Mitspieler eine Karte aus, die offen hingelegt wird. Wer als erster einen Buben erhält, ist