



iRuleThem – Hold'em Poker Simulator

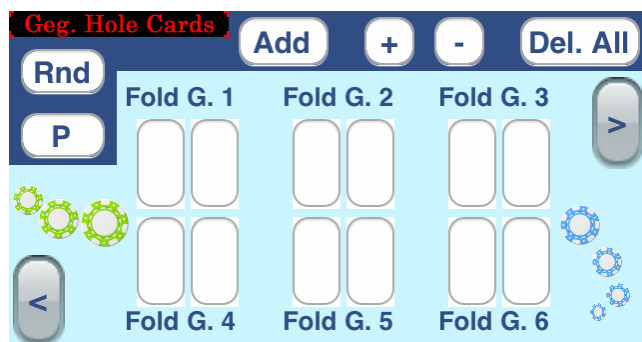
III GEGNER KARTEN

App Version 4.0

Letztes Update 04.09.13

© 2013, rikeebytes

C2: Gegner Karten (Sprachkommando: 'opponents screen')



iRuleThem unterstützt für maximal **6 Gegner** entweder **spezifische verdeckte Karten, einen Starthand Bereich oder explizite Zufallskarten** (Random Cards). Mit einer der nachfolgenden Optionen kann die Hand des Gegners definiert werden. Dadurch springt der aktive Karten-Slot für die **nächste zu wählende Karte** zum nächsten gültigen Gegner. Das

wird jeweils durch die **schwarze rechteckige Selektion** angezeigt, die sich nun auf dem Karten-Slot des Gegners befindet. Nachdem zwei Karten ausgewählt wurden, springt der Karten-Slot automatisch zurück zum Bord (mit den verdeckten Karten des Users). Wenn zuvor schon die verdeckten Karten eines Gegners erfasst wurden, so wird die Anzahl der Gegner jeweils um 1 erhöht. Anderenfalls definierst du die Hand des ersten Gegners.

[Add] Button (Sprachkommando: 'add exact')



Um **2 spezifische verdeckte Karten** für den nachfolgenden Gegner festzulegen, wird der [Add] Button berührt. Um noch weitere Karten für den nächsten Gegner festzulegen, muss diese Prozedur einfach wiederholt werden.

[Rnd] Button (Sprachkommando: 'add random')



Der [Rnd] Button definiert **2 Zufallskarten** für den nächsten Gegner. Er ist nützlich für Spiele in später - oder Small Blind Position, wenn der Gegner in den Blind-Positionen **alle möglichen Karten spielen könnte**.

Ratschlag: Es ist absolut nicht nötig Zufallskarten für jeden aktiven Gegner eines unvorsichtig-agierenden Spieltisches (Loose Table) zu definieren. Nachdem der [Simulation] Button gedrückt wurde, so erhält jeder Gegner ohne vorgegebene Karten, 2 verdeckte Karten, die sämtliche Bedingungen der Konfiguration erfüllen. Wenn keinerlei Einschränkungen aktiv sind, so spielen die Gegner alle möglichen zwei Karten.

Tipp: Wenn du explizite Zufallskarten einsetzt, so erhält die Starthand (2 verdeckte Karten) keinerlei Restriktionen der Konfiguration. Nachdem niemand den Pre-Flop Wetteinsatz erhöht hat, ist es eine gute Schlussfolgerung anzunehmen, dass die nachfolgenden Gegner in den Blind-Positionen Zufallskarten erhalten. Dies ist so, weil der Small Blind (SB) nur noch die andere Hälfte bezahlen muss. Der Big Blind (BB) hat sogar die Option zu checken oder den Pot zu stehlen.

Wie du bemerkst, ist diese Information positions- und gegner-abhängig. Das heisst, dass du nur in später Position oder im Small Blind entscheiden kannst, ob dieser Fall auftritt. Wenn dieser betrachtete Gegner danach wirklich auch passiv handelt, so solltest du die Zufallskarten der vorangegangenen Simulation löschen (Folden) und für ihn den passiven Starthand Bereich verwenden ([P] Button gerade unterhalb). Diese These stimmt für die meisten Situationen – aber es hängt natürlich auch von der grundsätzlichen Aggression des Gegners, sowie seiner Fähigkeit eine Muster-Hand zu verstecken, ab. Deswegen muss diese Annahme in späteren Spielrunden erneut bestätigt werden.

[+] Button (Sprachkommando: 'add better')



Du kannst **verdeckte Karten** verwenden, **die gleich oder besser, wie die gegebenen sind**. Dazu wird der [+] Button verwendet. Nachdem der Button berührt wurde, stehen für die Auswahl der nächsten 2 Karten alle schon verwendeten Karten wieder zur Verfügung. Das ist so, weil für den folgenden Gegner ein Bereich von Starthänden definiert wird. Ein solcher Bereich ist wie eine Tiefenbarriere zu begreifen. Er legt fest, dass der Gegner verdeckte Karten (Starthände) erhalten soll, welche sich in der Starthand Rankings-Vergleichstabelle oberhalb der gegebenen Hand befinden.

Nur Sprache - (Sprachkommando: 'add tap counter #')

Dies ist eine Abkürzung (Konfiguration nicht gebraucht), um einen **neuen Starthand Bereich des Tap'Zählers** vom Gegner mit der Nummer # **hinzuzufügen**. Wobei der Gegner die relative Positions-Nummer # hat. Während dem nächsten Kapitel wird die Tap'Zähler Funktion erklärt.

[-] Button (Sprachkommando: 'add worse')



Gleiche oder schlechtere verdeckte Karten können mit dem [-] Button gewählt werden. Er arbeitet genau so wie der [+] Butten, nur mit umgekehrter Bedeutung. Es handelt sich um eine Höhenbarriere, die festlegt, dass der Gegner Karten erhalten soll, die schlechter oder gleich wie die gegebenen sind. Deswegen befinden sich seine Starthände unterhalb der vorgegebenen Hand in der Starthand Rankings-Vergleichstabelle.

Logik: Starthand-Bereiche ([+] oder [-]) dürfen keine Zufallskarten enthalten.

[P] Button (Sprachkommando 'add passive')



Der [P] Button fügt den **Starthand Bereich für einen Gegner in der Blind-Position** hinzu, welcher sich zuvor **passiv verhalten** hatte. Dabei würde der SB nur die zweite Hälfte bezahlen und der BB seine Option checken.

Nachher wird angenommen, dass dieser Gegner **im besten Fall noch eine mittelklassige Starthand** spielt. Eine solche Hand benutzt die **Gruppen [3], [4] oder [5]** in der Starthand Vergleichs-Tabelle. Wenn an einem 10-Spieler Tisch gespielt wird, so muss diese Hand gleich oder schlechter als A8s sein. Für Heads-Up (2 Spieler) ist dieser Bereich um einiges schwächer, nämlich Q2-.

Anwendung: Du solltest diesen Button von der BB Position heraus benutzen, wenn der SB zuvor nicht den Einsatz erhöhte hatte (Raise). Zudem, wenn der Flop ohne Raises ausgeteilt wurde, solltest du annehmen, dass die Gegner auf den Blind-Positionen eine spielschwache Hand halten.

[Fold G. #] Button (Sprachkommando: 'fold #')



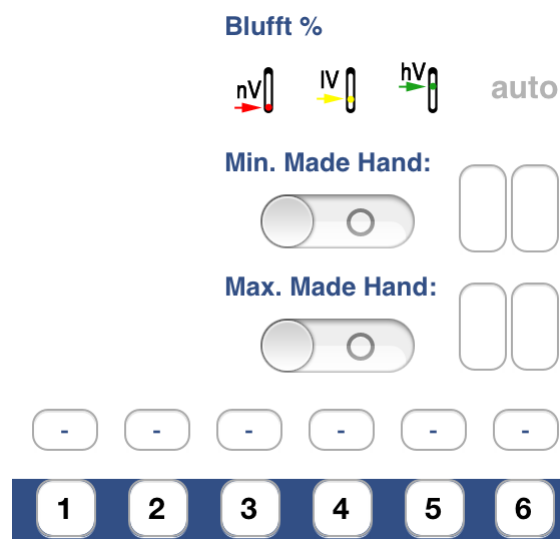
Der [Fold G. #] Button **löscht die verdeckten Karten** von Gegner mit der **Nummer #**. Er befindet sich um die verdeckten Karten des Gegners herum. Wenn sich mehr als 1 Gegner im Spiel befindet, zieht er zudem 1 von der Anzahl der Gegner ab.

[Del. All] Button (Sprachkommando: 'delete all')



Der [Del. All] Button löscht sämtliche definierten verdeckten Karten aller Gegner. Zudem setzt die Umgebung zurück, um nur gegen einen einzigen Gegner zu laufen.

Made Hand Spezifikation



Eine gemachte Hand eines Gegners ist eine **aus 5-Karten bestehende Pokerhand**, die entweder mindestens schon erreicht (→ **Min. Made Hand**) wurde, oder (noch) nicht erreicht (→ **Max. Made Hand**) worden ist. Diese spezifische Hand kann jede gültige Karten-Kombination sein (z.B. Top Paar/Top Kicker)

Das Setup um präzise Made Hand-Bereiche festzulegen (all jene Hände zwischen Min. und Max. und zusätzlich noch die später diskutierte Bluff-Hand) ist ersichtlich, wenn das **Wettverhalten des Gegners**, seine **gezeigten Hände am Showdown**, sowie **weitere verfügbare**

Informationen (Reads) analysiert werden.

Es gibt Kombinationen von Community-Karten (Board Textur), die das Erhalten spezifischer Handtypen beachtlich begünstigen (z.B. 4 Karten des gleichen Typs auf dem Board). Wenn du einem riesigen Wetteinsatz gegenüber stehst, der von einem Spieler in früher Position stammt, so ist es meistens relativ offensichtlich, dass er eine solche Hand hält (z.B. ein Flush). Dasselbe gilt auch für erhebliche stärkere Check-Raise Spielzüge. Deswegen könntest du für ihn eine Min. Made Hand Konfiguration definieren, die festlegt, dass der Gegner eine solche Hand bereits zusammen hat.

Nachdem jeder Gegner eine definierte Made Hand Spezifikation benutzt und die Fold Equity mit Prozentwert nicht aktiv ist, dann wird die neu-konfigurierte Fold Equity von der Chance abgeleitet, dass niemand bereits eine Hand hält, die die Made Hand-Spezifikation erfüllt.

Filterung als Prinzip

Jede angewendete Made Hand Spezifikation agiert wie ein Filter, der eine Teilmenge an Händen herausnimmt, die vollständig die gegebenen Anforderungen erfüllen. Nachdem eine solche **Spezifikation benutzt** wird, musst du sie für jede **nachfolgende Wettrunde (Pre-Flop, Post-Flop, Turn, River) validieren und gegebenenfalls anpassen**. Darüber hinaus ist es während im Verlauf des Spiels möglich die **benutzen Made Hände noch weiter einzuschränken**. iRuleThem profitiert von seinem gegner-spezifischen Made Hand **Filter – Prinzip**, welches sich an die gültigen Made Hände der **vorangehenden Definition erinnert** und darum nur noch diese Teilmenge an Händen für die nächste Spezifikation verwendet...

Anders ausgedrückt ist es so, dass nachdem der Turn eine Queen bringt, jene Hände die eine Queen als verdeckte Karte aufweisen, nicht in eine Post-Flop erstellte Definition von mindestens einem Paar Jacks mit hinein genommen werden. Die einzige Ausnahme hier ist ein Pocket-Paar mit Queens, das sich nun in einen Drilling verwandelt hat.

Wenn die Spezifikation keinen Eintrag für Made-Hände und Bluff-Hände aufweist, dann wird die gegebene Spezifikation, des nachfolgend ausgewählten Gegners, deaktiviert. Andernfalls, wenn sein benutzter Starthand-Bereich (oder seine Zufallskarten) gefoldet wird, dann ist sein Made Hand-Filter auch fällig.

Filterungs-Beispiel

Angenommen das Board ist mit Q, T, 2 von verschiedenen Kartentypen gegeben. Wenn zum Post-Flop Zeitpunkt eine 'Min. Made Hand' erstellt wird, um mindestens das Top-Paar Queens mit einem King als Kicker zu erzielen, dann sollte nachdem neuerdings ein King ausgeteilt wurde, die Definition des Kickers auf ein Ace verändert werden. Damit wird die gegebene Wettrunde (Turn) erreicht, dass der Gegner 100% seiner zuvor identifizierten Made Hände spielt. Es ist wichtig zu bemerken, dass die vorangehende Made Hand-Spezifikation Hände wie AK, KJ (Bluff-Hände sind inaktiv), KT, etc. nicht zulässt. Das ist so, weil die zuvor angewendete Made Hand-Filtrierung Hände von mindestens einem Paar Queens mit King als Kicker verlangt.

Jedoch verbleiben die Hände KQ und KK gültige Made Hand-Kandidaten, da sie die Post-Flop Filter-Kriterien realisieren. Andernfalls, ohne den dazu gezogenen King auf dem Turn, könnte die gleiche Konfiguration erneut eingesetzt werden (ohne die anhaftende Bedeutung von einem Paar auf zwei Paare zu verändern).

Bluff Ansatz

iRuleThem bringt **drei voneinander getrennte Bluff-Szenarien** mit. Diese Szenarien sind von den bereits gegebenen Community-Karten abhängig. Ist nur die Starthand des Users oder eine finale Hand (5 Community-Karten) gegeben, so ist nur die Option Bluff-Hand ohne Wert auswählbar. Es gibt einen **unterschiedlichen Ansatz** für Hände der Kategorie **Bluffen ohne Wert (No Value Bluffing)**, je nachdem ob die Situation **Pre-Flop oder Post-Flop** stattfindet. Wurde **nur die Starthand des Benutzers** vorgegeben, kann eine solche Bluff-Hand **jede mögliche 2 Kartenkombination ohne genügend Wert** sein. Wobei im Fall von vorgegebenen **Community-Karten**, nur noch jene Hände in Frage kommen, die Teil des **gegnerischen Starthand Bereichs** sind.

Neben der Option einer **Bluff-Hand ohne Wert**, gibt es noch die Icons einer **Bluff-Hand mit tiefem Wert**, sowie einer **Bluff-Hand mit hohem Wert**. Um eine Bluff-Hand einzusetzen, muss zuerst der **gewünschte Bluff-Ansatz ausgewählt** werden. Dies wird gemacht, in dem einfach das zugeordnete Icon berührt wird. Wird das gewünschte Bluff-Szenario vom Bord her unterstützt, so ist dies über die schwarze rechteckige Selektion, um deine Auswahl herum, ersichtlich. Abschliessend nachdem eine gültige Made Hand-Spezifikation für einen Gegner definiert wurde (was im Detail noch nächsten Abschnitt folgt), so wird die **Bluff-Häufigkeit vom Gegner als Prozent eingeblendet**. Es ist absolut okay nur eine Bluff-Hand ohne die Definition einer Min. oder Max. Made Hand zu benutzen oder umgekehrt.



Bluff-Hand ohne Wert (No Value):

- Pre-Flop bestenfalls noch mittelklassige Hand (Gruppe [3], [4], [5])
- Post-Flop eine Hand, die mit dem Board nicht zusammen hängt
- Hand mit nur einer höherwertigen Karte (Ac, Qc auf 2c, 8s, Kh Board)

Diese Hände haben **keinen ausreichenden Showdown Wert**. Diese Einstellung kann dafür benutzt werden, um die **Wahrscheinlichkeit** herauszufinden, mit welcher der **Gegner das Board komplett verfehlt** hat. Das ist so, weil eine solche Hand **nicht genügend Potential** aufweist, wie beispielsweise Draws (Unvollständige Straight- oder Flush Hände). Hier wird erwartet, dass der Gegner verliert, sobald er mit einer solchen Hand erwischt wird. Nachdem **sämtliche Community-Karten ausgeteilt wurden und dabei kein Out getroffen** wurde (Karte, welche die Hand verbessert), dann wird **jede mögliche Drawing-Hand** zur Bluff-Hand ohne Wert.



Bluff-Hand mit geringem Wert (Low Value):

- Alle Drawing-Hände (Flush -, Straight Varianten), die nicht von hohem Wert sind. (z.B. gibt es keine einzige Bluff-Hand mit geringem Wert auf einem 2c, 8s, Kh Board)
- Zwei höherwertigen Karten (Over-Cards) offeriert

Diese Hände haben momentan einen **geringen Wert**. Falls jedoch die **richtige Karte (Out)** gezogen wird, führen sie **entweder zur Straight- oder zur Flush-Hand oder Top-Paar/Top-Kicker**. Das Wetten mit solchen Händen ist bekannt als **Semi-Bluffing**.



Bluff-Hand mit hohem Wert (High Value):

- Ein Straight Flush Draw
- Alle Flush und Straight Draw Kombinationen
- Flush Draw mit zwei höherwertigen Karten
- Flush Draw mit zugehörigem Ace des gleichen Kartentyps (als höherwertige Karte)
- Open Straight Draw mit mindestens einer höherwertigen Karten
- Inside Straight Draw mit zwei höherwertigen Karten (mindestens eine Calling-Hand)

Diese Hände weisen einen **hohen Wert** auf, da sie **genug Potenzial aufweisen sich zur Gewinnerhand zu entwickeln**. Für Post-Flop Situationen können sie im Mittel profitabel mit einer All-In Deklaration gespielt werden. Trotzdem muss, im Falle eines Calls, noch die richtige Karte kommen (Out treffen), um diese Hände zu verbessern. In dieser Hand-Kategorie kommen nur selektierte Drawing-Hände, wie **Top-Nut Flush Draws** oder **Straight Draws mit genügend Potential (Over-Cards)** oder sogar **Kombinationen von sowohl Straight- als auch Flush Draws zusammen**, in Frage. Darum offerieren sie sehr viel Potential beim Kartenziehen...

Board mit entsprechenden **Bluff-Hand** von hohem Wert:



Aktivierung, Update, Neuaktivierung

Nach dem Definieren einer Made oder/und Bluff-Hand musst du den Button mit der **Gegner-Nummer von 1 bis 6 wählen**, was die **Made Hand-Spezifikation** für diesen Gegner **aktiviert**. Diese Made Hand Konfiguration ist daher **gekoppelt mit den verdeckten Karten des Gegners**, welche **entweder nicht gegeben, explizit zufällig oder ein beliebiger Starthand Bereich** sein müssen. Nach der Wahl des Gegners werden die **gespielten Hände in Prozent aller verfügbarer Hände des Gegners**, ausgegeben. Diese Hände erfüllen dann sämtliche Anforderungen der Made Hand-Definition. Neben der Prozent-Angabe der gespielten Made – beziehungsweise Bluff-Hände wird auch die Rate eingeblendet, wodurch die Wahrscheinlichkeit eine Bluff-Hand beim Gegner anzutreffen, angegeben wird. Sie befindet sich gerade neben der Bluff-Szenario Auswahl (Icons).

Wenn für den gewählten Gegner **keine einzige Made Hand erhältlich** ist, dann wird **Null (0)** ausgegeben und die Box oberhalb der Gegner-Nummer wird mit **rot eingefärbt**.

Andernfalls, wenn für Bluff-Fälle **keine einzige Bluff-Hand für den Gegner verfügbar ist, welche dem gewählten Bluff-Szenario** zugeordnet ist, dann erscheint die Prozent-Ausgabe der Made Hände **ebenfalls in rot**. Beide Definitionen führen dann zu einer ungültigen Made Hand Konfiguration, welche nicht benutzt werden kann.

Nach dem **Wählen zusätzlicher Karten** oder dem **Löschen von Karten** müssen die schon definierten Made Hände **auf ihre Richtigkeit überprüft** werden. Dies wird mit einem **Stern (*)** in der Made Hand Prozent Box des Gegners angezeigt, welche zudem noch **mit gelber Farbe hervor gehoben** wurde. Beim Updaten einer solchen existierenden Made Hand-Spezifikation werden nur die zuvor identifizierten Made- und Bluff-Hände genommen. Das ermöglicht es teilweise sogar, mittels der Definition und Neudefinition immer weiterer eingeschränkterer (engerer) Made Hand Spezifikation, den Bereich des Gegners auf ein Paar wenige Made- und Bluff-Hände einzuschränken. Dies wird alles getan in Hinsicht auf die Einsätze des Gegners in den einzelnen Wettrunden und seines Spiel-Stils (Playing Style).

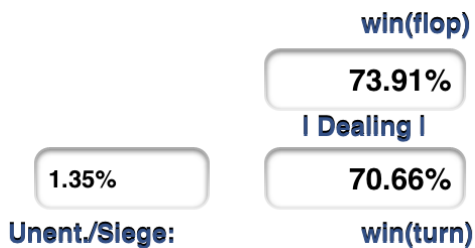
Um eine schon zuvor definierte Made Hand Spezifikation **neu zu laden und zu updaten**, musst du die **Nummer-Box (mit dem *) des spezifischen Gegners berühren**. Dieser Vorgang lädt die spezifische Gegner-Konfiguration ins Interface. **Nach der Validation und (fall notwendig) Veränderung** (Min. / Max Made Hand und gewähltes Bluff-Szenario) bist du bereit, diese **Spezifikation erneut zu reaktivieren**. Dazu musst du erneut die **zugeordnete Gegner-Nummer wählen (unterhalb vom *)**.

Tipp: Made Hände dürfen für Gegner mit bekannten verdeckten Karten nicht verwendet werden, ausser bei zwei expliziten Zufallskarten. Für Gegner mit einem gegeben Starthand Bereich müssen die Made Hände Teil des benutzen Bereichs sein.

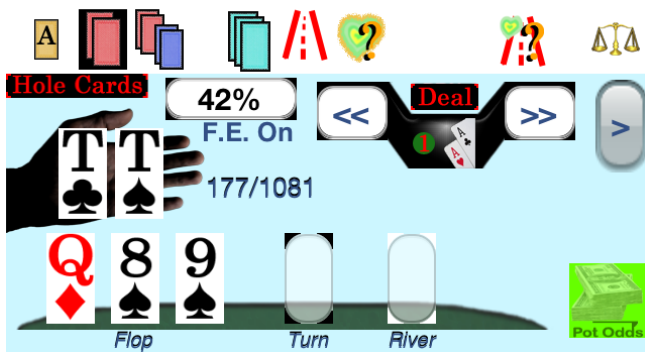
Beispiel mit Fold Equity



Du hältst mit TT eine starke Hand und hast zuvor bereits den Einsatz auf den 4-fachen Big Blind erhöht (Abkürzung 4xBB). Nachher hat ein Gegner deinen Pre-Flop Wetteinsatz bezahlt. Der Raise-Starthand Bereich des Gegners ist A5+.



Jetzt steht der Flop mit Q, 8, 9 mit 2 Spades fest und du hast vor erneut zu Wetten. Dieses Mal setzt du zirka drei Viertel des Pots, da deine Gewinnchance nach dem Turn etwa 70% beträgt. Das führt zu etwas mehr als zwei gewonnen Partien von drei Versuchen.



Zuerst muss du die dargestellte Pre-Flop Fold Equity (42%) deaktivieren, indem du erneut den [Raise] Button verwendest. Dadurch wird die Made Hand Spezifikation den Fold Equity Prozent-Wert ableiten.



Blufft %



Min. Made Hand:



Max. Made Hand:



32% - - - - -

1 2 3 4 5 6

Dazu definierst du für den besagten Gegner, dass er zumindest 9A benötigt, um fortzufahren. Seine Min. Made Hand Einstellung von mindestens einem Paar Neuen mit einem Ace Kicker führt zu einer Auftrittshäufigkeit von 32%. Anders formuliert, hält er in 68% aller Versuche eine Hand, die schlechter klassiert ist (ranked). In solchen Fällen würde vom Gegner erwartet werden, dass er seine Hand aufgeben und daher die 7\$-Wette nicht bezahlt. iRuleThem konfiguriert automatisch die Fold Equity von 68%, die von der Made Hand Spezifikation her stammt. Sie wird mit der erneuten Benutzung des [Raise] Buttons aktiviert.

Entscheidungsfindung



Call Raise

Pot (500 / 0.45) : Bet (Chips / \$)
9.50 : 7
User Teil - schon drin
Gegner Teile - schon drin

1-Pot Odds 29.79% < Erfolg ? 100.00%

Erwarteter Wert (EV) 6.21

Die meisten Hände, die den 7\$ Einsatz bezahlen sind stärker. Deshalb ist ohne wesentliche Handverbesserung eine erneute Conti-Bet am Turn gegen einen spielvorsichtigen Gegner kein weiser Zug...

Beispiel ohne Fold Equity



Wenn jemand Post-Flop den Einsatz auf den halben Pot erhöht und er solche Wetteinsätze normalerweise nicht standardmässig macht (Conti-Bet), bedeutet dies etwas. Nimm an, dass der Flop T, J, 7 von unterschiedlichen Kartentypen ist. Deine eigene Hand ist AT von Spades. Das heisst, dass du das mittlere Paar getroffen hast und zudem noch einen Top Kicker hältst. Dein Gegner spielt sämtliche Hände, die gleich stark oder stärker als JTs sind. Du weisst dies, weil du den Tap'Zähler für ihn verwendet hast. Darüber hinaus hatte er Pre-Flop den Einsatz nicht massiv erhöht.



Weil er normalerweise mit einer Häufigkeit von etwa 50% nach dem Flop seinen Einsatz bringt und seine starken Pocket-Paare nicht versteckt, weisst du schon erstaunlich viel über ihn. Du gibst ihm weder ein Paar mit höherem Wert (QQ+ - Over-Pair relativ zu den Flop-Werten) und auch keine Drilling Hand, noch eine Strasse. Nur ein Top Straight Draw wäre denkbar. Dies ist so, weil die Hand 98 nicht Teil des Bereichs der gespielten Hände des Gegners ist. Darüber hinaus könnte er eine Flop-Karte getroffen haben oder ein niederwertiges Pocket-Paar halten. Da er nur die Hälfte des Pots setzt, würdest du ihm Top-Paar mit Top-Kicker nicht zuordnen.

Vielleicht blufft mit einem wertvollen Draw (32.8%) oder er hat eine Sieben, Zehn oder Jack beziehungsweise er beginnt mit einem kleinen Pocket-Paar in seinen Händen (67.2%). Offensichtlich brauchst du diese Prozent-Werte der möglichen gespielten Hände nicht zu wissen, aber sie werden hier angegeben, um dir die Zahlen hinter dem Gedanken-Vorgang (oder Spiel-Erfahrung) aufzuzeigen.

Alle diese Angaben nützen beim erstellen der Made Hand-Spezifikation. Zuerst nimmst du an, dass er nur wertvolle Draws spielt und wählst daher Bluff-Hände mit hohem Wert (grünes Icon). Die Min. Made Hand ist gegeben mit einem Paar Zweien. Abschliessend folgt die Max. Made Hand des Gegners, die ein Paar Jacks mit einem Queen Kicker ist. Nach dem Setup erfährst du, dass er eine Bluff-Hand mit hohem Wert mit einer Häufigkeit von 32.8% spielt. Checke alle diese Angaben auf nachfolgendem Bild:

Blufft %

   **32.8%** (Ein Top Straight Draw)

Min. Made Hand:

   (niedriges Pocket-Paar)

Max. Made Hand:

   (Top-Paar mit Medium-Kicker)

51%

1

Beim Benutzen dieser Konfiguration wettet der Gegner in 51% aller Fälle, die Hälfte des Pots (Unterbereich der gültigen Made Hände). Zudem nutzt er den High Value-Bluff mit einer Häufigkeit eines Drittels aller Spiele.

Dieses Setup führt zur Wahrscheinlichkeit mit der Hand ATs die bessere Hand zu halten, nachdem der noch unbekannte Turn dazu kommt, von ca. 80% oder Odds von 4 zu 1. Deswegen solltest du in Betracht ziehen, erneut zu Wetten (re-raise) oder zumindest zu callen.



Optionen

Tap'Zählen

