



iRuleThem – Hold'em Poker Simulator

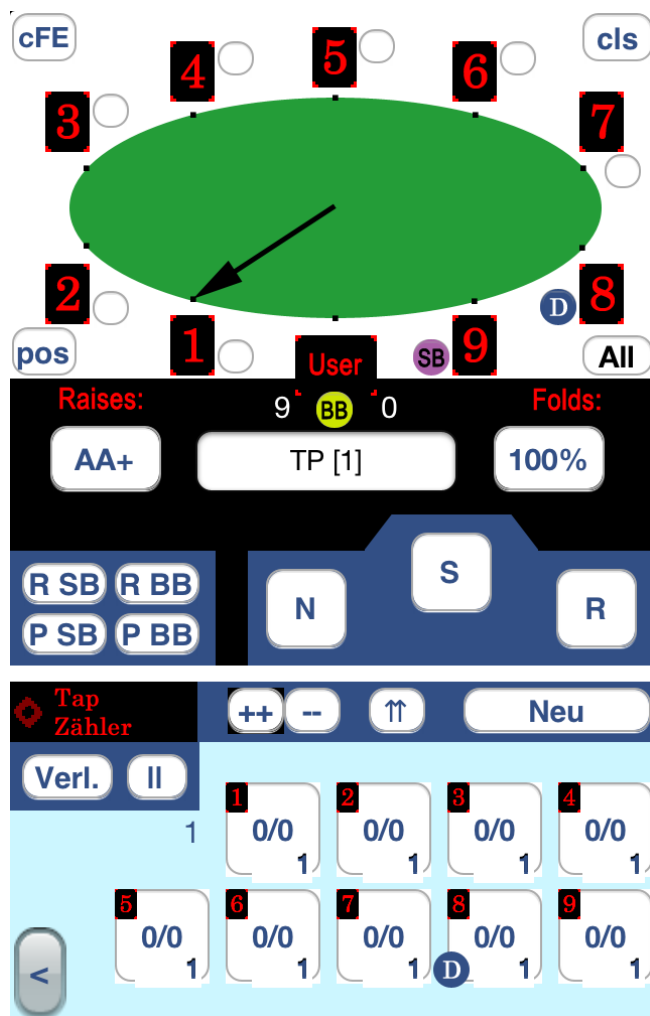
IV TAP'ZÄHLEN

App Version 4.0

Letztes Update 04.09.13

© 2013, rikeebytes

C3: Tap'Zähler (Sprachkommando: 'tap screen')



Die Idee hinter dem **Zählen der Spiel/Raise-Häufigkeiten** ist es den **idealen Starthand-Bereich** aller Gegner im Spiel zu finden. Diese Bereiche werden **beim Zählen automatisch** für jeden Gegner im Spiel **erstellt**, solange noch **keine Community Karten definiert** wurden.

Diese Starthand Bereiche berücksichtigen die Position des Dealer-Buttons nicht. Der grösste Anteil der Unterhaltungs-Spieler variieren ihr Spiel überhaupt nicht. Etwas anderes, dass nicht vom Package mitberücksichtigt wird, ist das Bluff-Verhalten. Das ist aber an sich kein Problem, denn wenn dein Gegner blufft und du zudem noch eine starke Hand hältst, so bist du ein grosser Favorit im Spiel. Eine solche gebuffte Hand rennt deiner wirklich guten Hand meistens hinterher. Wenn bezahlt wird, könnte deshalb dieser Gegner nur noch Gewinnen, falls er noch weitere Wetteinsätze erbringt.

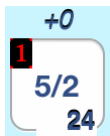
Es ist dein Job zu überblicken, in wie fern dein Gegner sein Spiel gemäss seiner relativen Dealer-Button Position anpasst. Der geeignete Weg dafür ist sich an die gespielten Hände am Spielende (Showdown) zu erinnern. Die meisten wirklich guten Spieler (Sharks) spielen ein bisschen öfter, wenn sie im Besitz des Dealer-Buttons sind (v.A. Drawing Hände). Anderenfalls, wenn sie als erste spielen müssen (UTG oder Under The Gun), spielen sie nur sehr wenige, aussichtsreiche Hände.

Modifikations-Tipp: Mit Hilfe der Konfiguration kannst du die Starthand-Bereiche deiner Gegner schwächer machen/ verstärken. Darüber hinaus musst du den schon definierten Starthand Bereich des Gegners niederlegen (Folden) bevor/nachdem du ihn angepasst erneut definierst.

Grundlagen

Der Tap'Zähler kann für jeden Gegner am Tisch eingesetzt werden. Er wird immer vor dem Flop gebraucht. Er dient dazu, die **Anzahl der gespielten Hände [++] / Einsatz der erhöhenden Hände [↑↑]** (Raise von min. 3-mal Big Blind) **zu zählen und zu speichern**, um sie mit der **gesamten Anzahl an erhaltenen Starthänden zu vergleichen**. Jeder Gegner am Tisch hat ein eigenes **zugeordnetes Zähler-Viereck**. Diese Vierecke befinden sich unterhalb des Tisch-Überblicks. Dort kannst du die individuellen **Spiel-Häufigkeiten** deiner Gegner finden...

Jede Gegner-Hand, die bezahlt/den Einsatz erhöht zählt als 1. Der Tap'Zähler kann nur +1 pro Zähler-Viereck des Gegners und Spiel-Runde zählen. Nachher kann von jedem zuvor inkrementierten Zählviereck wieder 1 abgezogen werden.

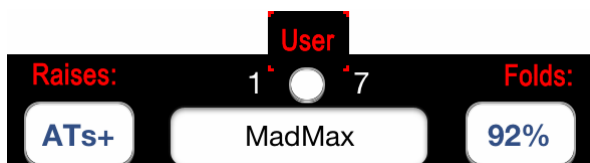


In der Mitte eines solchen Vierecks wird die **Anzahl bisher gespielter Hände** gefolgt von einem **Querstrich (/)** und der **Anzahl einsatz-erhöhender Hände** angezeigt. **Darunter** befindet sich das **Total der erhaltenen Starthände**. Jedes Mal, wenn jemand am Tisch den Wetteinsatz bezahlt/erhöht, muss dieses entsprechende Zähler-Viereck erhöht werden. **Wenn der Tap Raise-Modus [↑↑] zuvor aktiviert** wurde, so führt jede **Tap-Action** dazu, dass die **Anzahl der Raise-Hände** (zweite Nummer) erhöht wird. In dem du ein solches Zähler-Viereck berührst, könntest du zählen. Diese Art der Verwendung ist jedoch nicht zu empfehlen.

Tipp: Die Anzahl der Zähler-Vierecke ist von der 'Anzahl Gegner am Tisch'-Konfigurationseinstellung abhängig.



Dem Tap'Zähler ist die **Spielerreihenfolge (Position)** bekannt. Oberhalb dieser Zähler-Vierecke befindet sich der **Tisch-Überblick mit einem Pfeil**, der auf den **gerade selektierter Gegner** zeigt (spezifisches Tap'Zähler-Viereck). Darüber hinaus kannst du die Tisch-Position des selektierten Gegners, sowie seine Tap'Zähler-Nummer (z.B. [1]), die relativ zu dir ist, erkennen. Auf der linken Seite unterhalb des Tisches befindet sich ein Button mit dem Namen **[pos]**. Er dient dazu, die **Position des Dealer-Buttons** festzulegen. Die Position wird anfangs mit Hilfe des [pos] Button **wiederholt verschoben, bis er die richtige Position erreicht**. Nachher springt der Dealer-Button automatisch zur jeweils nächsten gültigen Position, nachdem der [Neu] Button berührt wurde. Die Tap'Zählen-Prozedur startet jeweils mit dem ersten Gegner im Spiel und endet mit dem Big Blind.



Unterhalb vom Tisch-Überblick gibt es eine **Box, um den gerade aktiven Gegner zu benennen**. Nachdem alle Gegner benannt wurden, musst du nicht mehr alle Sitzpositionen durchzählen, um die zugeordnete Tap'Zähler-Nummer des Gegners ausfindig zu machen. Auf der linken Seite vom Gegner-Namen (z.B. MadMax) befindet sich **sein Raise-Starthand Bereich** (z.B. ATs+).

Auf der rechten Seite davon wird die Chance angegeben (z.B. 92%), mit welcher der Gegner seine Hand niederlegt, nachdem er ein Pre-Flop Raise von mindestens dem 3fachen Big Blind gegenüber steht (**seine Fold Equity**).

Immer vor dem Tisch ist die Position des Benutzers. Es gibt jeweils **zwei Nummern auf der linken, wie auch auf der rechten Seite** von ihm (z.B. 1, 7). Die linke Nummer zeigt die **Anzahl der Gegner, die sich vorher entscheiden** müssen. Das heisst, dass du ihren Spielzug vorher siehst, was bedeutet, dass du gegenüber diesen Gegnern Position hast. Die rechte Nummer zeigt die Anzahl **der Gegner, die sich nach dir entscheiden** können. Darum ist sie so was wie deine **Risiko-Variable**. Daher kann jeder von ihnen eine spielstärkere Hand ziehen oder einfach versuchen zu stehen.

Das Berühren des **[Neu] Buttons** inkrementiert immer die **Anzahl der insgesamt erhaltenen Starthände** von allen Gegner, welche weder pausiert (oder passiv) noch inaktiv sind.

Während **Tournieren** (Tournament) erhält jeder pausierte Gegner verdeckte Karten, sowie den Dealer, SB oder BB Button aber er ist nicht anwesend, um eine Spielentscheidung zu treffen. Zusätzlich kann ein Gegner in der Blind-Position auch passiv spielen (SB bezahlt nur, BB checkt) und sollte danach für einmal pausiert werden. (Dieser Gedankengang wird ausführlich im Abschnitt 'Small Blinds und Big Blinds' behandelt.)

Im Verlauf von **Cash Games** erhält ein pausierter Gegner weder verdeckte Karten noch die Dealer, SB oder BB Funktion. Dies stimmt nicht für passive Blinds.

Tipp: Die Konfiguration wird gebraucht, um festzulegen, ob der Tap-Zähler für ein Tournament oder ein Cash Game-Umgebung gebraucht wird.

Falls ein **Gegner den Tisch endgültig verlässt**, muss der **[Verl.] Button** auf seinem Viereck angewendet werden. Nachdem ein neuer Spieler auftaucht, muss der [Verl.] Button erneut angewendet werden, um das Zähler-Viereck zu reaktivieren.

Pausierte Gegner sind in gelber Farbe umrahmt. Jeder Gegner, der das Spiel verlassen hat, wird mit roter Farbe hervorgehoben. Es handelt sich um einen freien Sitz (Open Slot) am Tisch. Nur bei aktiven Gegnern werden ihre Zählstände (gespielt/erhöht) eingeblendet. Ihre Vierecke werden mit Schwarz umrahmt, sobald sie sich entscheiden den Einsatz zu bezahlen (Tap-Aktion vorangehend). Andernfalls, falls sie den Einsatz massiv erhöhen, dann werden die Vierecke mit Grün hinterlegt (Raise Tap-Aktion angewendet). Alle anderen Gegner, die ihre Hand passen (Folden) werden mit keiner Farbe betont.

Skip, Next und Raise des gerade aktiven Gegners

In der Nähe des Tisch-Überblicks befinden sich drei Buttons:



Button **[S]** wechselt den **Zeiger-Pfeil** auf die nächste Position (**Sprachkommando:** 'skip')

Button **[N]** erhöht den **Spiel-Zähler** des aktiven Gegners (**Sprachkommando:** 'next')

Button **[R]** erhöht den **Raise-Zähler** des aktiven Gegners (**Sprachkommando:** 'raise')

Modi, Verhalten und Buttons

Der **gerade aktive Tap-Modus** ist durch eine **schwarze rechteckige Selektion** ersichtlich. Auf dem ersten Bild von diesem Kapitel ist der gerade aktive Modus **Inkrement [++]**. Normalerweise wird der Modus **Dekrement [--]** nur benötigt, um Fehleingaben zu korrigieren. Darüber hinaus ist es nützlich ihn zu gebrauchen, um den Dealerbutton umgekehrt herum zu verschieben.



- **Modus [++]** Button | **Ein/Aus** | (**Sprachkommando:** 'mode increment')
Inkrementieren der Anzahl gespielter Hände vom gewählten Zähler-Vierecks
(Standardkonfiguration: Ein)



- **Modus [--]** Button | **Ein/Aus** | (**Sprachkommando:** 'mode decrement')
Dekrementieren vom zuvor erhöhten Tap'Zähler-Stand (Zähler-Viereck)
(Standardkonfiguration: Aus)



- **Modus [↑↑]** Button | **Ein/Aus** | (**Sprachkommando:** 'mode raise')
Wechselt den Tap-Modus zwischen **Raise** (Raise'Zählen) und **Spiel** (Tap'Zählen)
(Standardkonfiguration: Aus)



- **Modus [Verl.]** Button | **Ein→Tap→Aus** | (**Sprachkommando:** 'mode leave')
Beendet/reaktiviert den Zählprozess des nachfolgenden **Zähler-Viereck**
(Standardkonfiguration: Aus)



- **Modus [||]** Button | **Ein/Aus** | (**Sprachkommando:** 'mode pause')
Pausiert/fährt fort mit den Zählprozess vom nachfolgenden **Zähler-Viereck**
(Standardkonfiguration: Aus)



- **[Neu]** Button (Sprachkommando: 'tap new')
Dieser Button wird berührt, sobald die **nächste Hand folgt**. Er verschiebt den Dealer Button auf die nächste gültige Position und **erhöht den Starthand-Zähler sämtlicher aktiver Gegner**.
-



... (F.E. = 88%; als Beispiel vom letzten Abschnitt)

- **[cFE]** Button (Sprachkommando: 'tap ghost')
Oben links vom Tisch befindet sich der berechnete Fold Equity Button (calculated Fold Equity). Bei der **Fold Equity** (F.E.) handelt es sich um die berechnete Chance, mit welcher **alle deine Gegner im Spiel ihre Hand kampflos aufgeben**, nachdem sie deinem in der Partie ersten wesentlichen Raise (von mindestens 3 Mal dem Big Blind) gegenüberstehen. Diese Fold Equity wird in Prozent angegeben, sobald **2 Bedingungen** erfüllt wurden: Erstens, muss der **Tap'Zähler-Selektor deine eigene Spielposition überspringen** und zweitens, darf **zuvor keine Raise-Action stattgefunden** haben.

Andernfalls wenn der **„Betrachter Kein Tap“** Modus **aktiv ist**, dann wird die Fold Equity stets angegeben, nachdem jemand das **erste Pre-Flop Raise** gemacht hat. Das ist so, weil der Benutzer nach dem Aktivieren dieses Modus nicht mehr im Spiel involviert ist.

Der ausgegebene Fold Equity Prozentwert steht automatisch für den **Gebrauch mit dem [Raise] Button** bereit. Er befindet sich neben den verdeckten Karten des Users.

Nach dem Berühren dieser gezeigten Fold Equity (z.B. **88% - für einen sehr spielvorsichtigen Tisch/Very Tight Table**), wird der Raise-Starthand Bereich für einen imaginären Spieler erstellt (Ghost Range). Dies geschieht unter Berücksichtigung der Tap'Zähler-Daten. Dieser Starthand Bereich wird mathematisch hergeleitet für **sämtliche wahrscheinlichen Hände, die benutzt werden, um dein Raise zu bezahlen**. Für den vorgegeben 10-Spieler Tisch – vergleiche mit dem ‚Beispiel 66 gegen Monster‘ – wäre dieser Ghost-Bereich **JJ+**. Er ist wirklich so stark, wegen den vielen nachfolgenden Gegnern, die während insgesamt 24 Spielen noch kein einziges Mal den Einsatz erhöht haben.



- **[pos]** button (Sprachkommando: 'button')
Dieser Button befindet sich auf der linken Seite unterhalb vom Tisch. Er **verschiebt den Dealer-Button** im Uhrzeigersinn ([++] als Modus) oder entgegen dem Uhrzeigersinn ([--] als Modus).
-

All

- **[All]** Button

(Sprachkommando: 'all in')

Dieser Button ist eine **Abkürzung für All-In**. Er sollte gebraucht werden, sobald eine All-In Deklaration geäußert wurde.

cls

- **[cls]** Button

(kein Sprachkommando)

Dieser Button (clear screen) befindet sich rechts oberhalb vom Tisch.

Vorsicht: Er löscht sämtliche Tap'Zähler-Daten.

Small Blinds and Big Blinds



Der **Small/Big Blind** sind **Spezialfälle, wenn sich alle anderen Spieler passiv verhalten** (keine Raises). Das ist so weil sie einen **gezwungen Grundeinsatz** erbringen müssen. Das bedeutet, dass sie **nahezu alle möglichen Karten** spielen könnten. Sie spielen

somit wegen des billigeren Preises. Du kannst das **Eintreten dieses Sachverhaltes nur von einer späten Position oder in einer Blind-Position feststellen**.

Andernfalls ist es besser anzunehmen, dass sie nicht im Spiel involviert verbleiben.

Als Faustregel gilt, dass du es vorher niemals wissen kannst. Vielleicht findet ja der SB oder BB tatsächlich eine spielstarke Hand. Darum ist es wichtig, **zuerst Zufallskarten** mit Hilfe des **[R SB] und/oder [R BB]** Button zu erstellen. Nach ihrem Pre-Flop Wetteinsatz solltest du über ihre tatsächliche Hand-Stärke besser bescheid wissen. Wenn der **initiale Wetteinsatz auf der Höhe des Big Blinds verbleibt** und zudem beide Blinds involviert sind, so sollten ihre Zähler-Vierecke markiert werden, um die **Anzahl der erhaltenen Hände demnächst nicht zu inkrementieren** ([New] Button berührt). Das wird mit dem **[P SB]** und dem **[P BB]** Button getan.

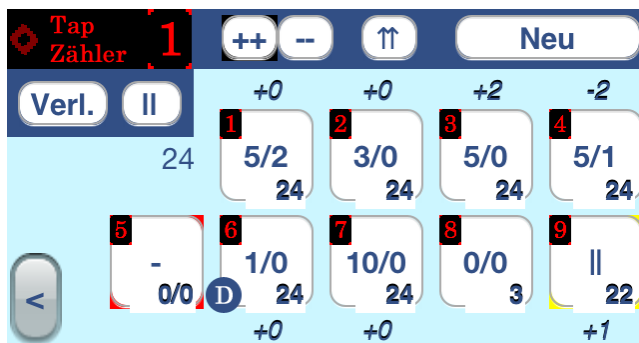


Inkrementiere auf keinen Fall zuvor ihre zugehörigen Tap'Zähler-Vierecke (z.B. [1], [2]). Das Berühren eines solchen passiven Blind Buttons **erstellt ebenfalls seinen Starthand Bereich**. Dieser Bereich nutzt eine **mittelklassige**

Hand oder schlechter für alle Tisch-Umgebungen (z.B. A8- bei 10-Spielern).

Alternativ könntest du auch die **Sprachkommandos 'random small/big' oder 'passive small/big'** benutzen

Die Analyse der letzten 10 Hände

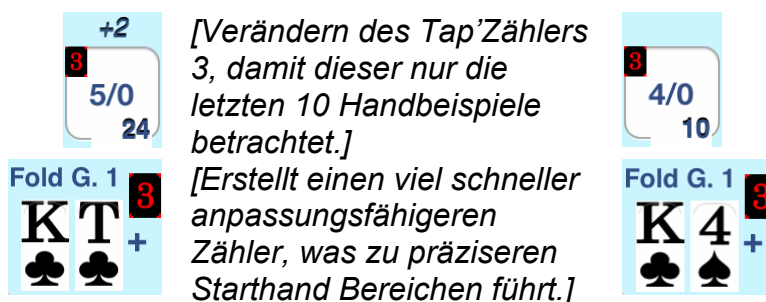


Nach insgesamt 20 erhaltenen Händen zeigt der Tap'Zähler angeheftet an alle Zähler-Vierecke die aktuellen **Änderungen im Spielverhalten des Gegners** an (Spielhäufigkeit). Es handelt sich dabei, um die Differenz zwischen allen gespielten Händen bei Berücksichtigung sämtlicher Samples und den zuletzt gespielten Händen der

letzten 10 Spiele. Diese Änderungsrate wird auf die nächste Ganzzahl gerundet. Das **Label +1** heisst, dass der Gegner **ungefähr 1 Hand mehr gespielt hat, als gewohnt**. Das Label **-1** zeigt das **Gegenteil** davon an. Diese ± 1 Labels tauchen sehr häufig auf, wegen dem Zufallsprinzip beim Ziehen der Starthand.

Neudefinition eines Tap'Zählers:

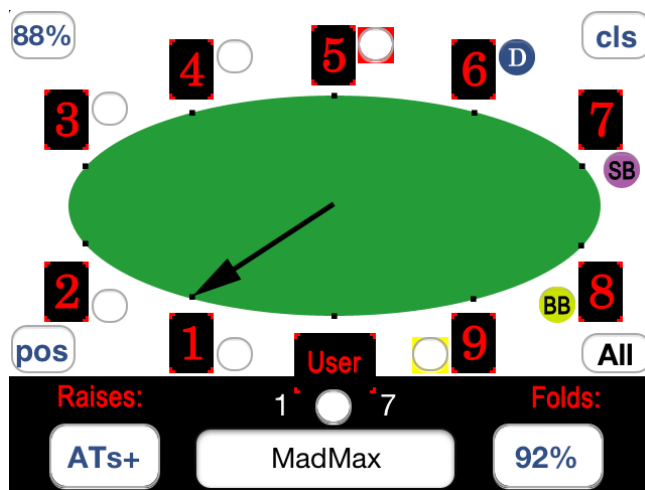
Wenn ein Gegner über mehrere Partien hinweg mehr als 1 im Betrag hat, dann heisst das, dass der Gegner öfter/seltener spielt. Die Konfiguration kann dafür benutzt werden, um den Tap'Zähler eines solchen Gegners erneut zu definieren, so dass er nur die letzten 10 Handbeispiele berücksichtigt. Dies führt zu einem viel präziseren Starthand Bereich, der seine neue veränderte Spielhäufigkeit wesentlich genauer abbildet.



Neben dem aktuellen Spielverhalten bleibt die Frage des Zufalls bestehen. **Glück resultiert in mehr oder weniger spielbaren Händen pro Zeitabschnitt**. Dabei ist die Bedeutung von spielbar wiederum gegnerabhängig. Was spielbar sein könnte, wird von der **Spielgeschichte des Gegners** reflektiert. Ein Gegner könnte seine Strategie zum Guten oder Schlechten hin verändern. Das ist erkennbar, wenn der Gegner **mehr Hände spielt** (z.B. **+2** an seinem Zähler-Quadrat) oder **weniger Hände bevorzugt** (z.B. **-2** angeheftet). Um gute Entscheidungen zu treffen, ist es natürlich sehr wichtig festzustellen, **wie sich der Chipstapel des Gegners mengenmässig verändert hat** (Zuwachs/Abnahme).

Interpretation: Nachdem ein Gegner Amok läuft (on-Tilt), spielt er nahezu jede x-beliebige Hand mit übertriebener Aggression. Dies ist anhand seiner angehefteten Zahl feststellbar. Diese könnte beispielsweise +3 oder sogar noch höher sein. Andernfalls, falls ein Gegner nur noch auf eine wirklich monströse Hand wartet, dann ist sein Vorzeichen geshiftet (vorangehendes Minus-Zeichen vgl. mit Tap'Zähler 4 des Bildes).

Beispiel 66 gegen Monster



Ich spiele in erster Position (UTG) und besitze 66 - eine starke und aussichtsreiche Hand. Aber in meiner Position, 7 nachfolgende Spieler, bin ich lieber etwas vorsichtig und wette nur den 3-fachen Big Blind Einsatz. Dies verschafft mir die Fold Equity von 88%. Bei diesem sehr spielvorsichtigen Tisch (Tight Table) wurde der Tap'Counter mit den Daten des Paragraphs 'Die Analyse der letzten 10 Hände' geladen. Erwinnere dich an den behandelten Ghost Range von JJ+.

Unglücklicherweise aggiert mein erster Gegner im Spiel sehr stark und verdoppelt meinen Einsatz auf den 6-fachen Big Blind. Es ist sein erstes Mal, dass er seine Hand mit einer erneuten Erhöhung (Re-Raise) aus mittlerer Position heraus anspielt. Mit der Sitz-Nummer 3 ist er nur drei Plätze, von meinem Sitz aus gesehen, entfernt.



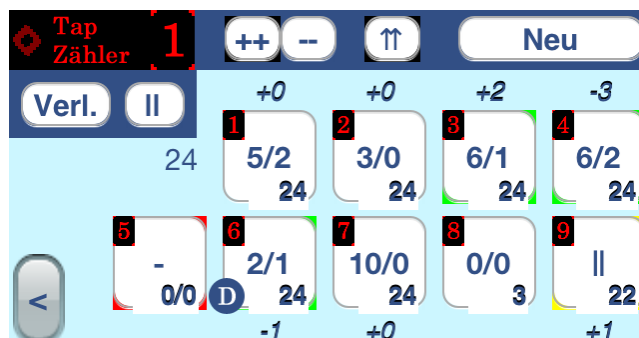
,LaLuna' hat 6 Hände, von insgesamt 24 erhaltenen Starthänden, gespielt. Zuletzt hat er etwas mehr Hände gespielt, mit denen er aber den Einsatz nicht erhöht hatte. Im Überblick betrachtet, ist er jede 4. Hand mit dabei. Seine Spielhäufigkeit ist daher 0.25, was zum Schluss führt, dass er ein guter und sehr bedachter aber auch aggressiver Spieler ist (Tight-Aggressive Profile).

Hier auf dem unten abgebildeten Bild, erhöht der Spieler ,LaLuna' eine stärkere Hand ([↑↑]). Das führt dazu, dass seine Starthand gleich oder besser als 88 ist. Das impliziert, dass es nicht viel Sinn macht ihn mit 66 zu überbieten (Re-Raise als 4Bet). Der Grund dafür ist, dass eine Hand seines Bereichs 88+ zu oft überlegen verbleibt.



Auch von Bedeutung ist der Fakt, dass noch 2 weitere vorsichtige Spieler sein Pre-Flop Raise bezahlen. Der Spieler der gerade nach ,LaLuna' kommt, hat seit einer vollständigen Runde (ein Orbit) nicht mehr am Spiel teilgenommen.

Deswegen ist es sehr wahrscheinlich, dass er auch eine wirklich spielstarke Hand besitzt. Der letzte involvierte Gegner sitzt am Dealer-Button und sollte ebenfalls eine starke Hand spielen.



Deshalb wäre Fold, für diesen vorsichtigen Tisch, die sicherste Entscheidung. Andernfalls bin ich involviert in einen kaum profitablen Call (fast 0ev). Jedoch habe ich schon die eine Hälfte bezahlt und ein Call wäre nicht unbedingt schwach. Dies ist so, wegen allem Geld, das ich in späteren Spielrunden noch dazu gewinnen könnte, nachdem ich einen Drilling halte. Wenn ich aber den Flop nicht treffe, bin ich mit der Hand definitiv fertig.



Auf dem Konfigurations-Screen des Bildes ist der Strength'O'mat mit den Daten des Tap'Zähler vom Gegner 3 gefüttert worden. Neben diesem Gegner sind noch 2 weitere Gegner mit den Nummern 4 und 6 mit dabei.

Der Raise-Starthand Bereich des Spielers 'LaLuna', der den Tap'Zähler 3 verwendet, ist abgebildet. Es ist das erste Mal während 24 Handbeispielen, in welchem er den Pre-Flop Wetteinsatz erhöht.

Sprachsteuerung

Es ist sehr nützlich das gesamte **Tap'Zählen über Sprachbefehle zu steuern**. Das ist so, weil der Tap'Zähler die Spielerreihenfolge kennt. Darüber hinaus musst du nicht unbedingt das Interface des Tap'Zählers geöffnet haben, weil die **Setup-Ansicht** mit dem Board und den Benutzer-Karten relevante **Tap'Zähler-Informationen** anzeigt.

Nach dem Benutzen kannst du auch **deine eigene Position** relativ zum Dealer-Button feststellen. Z.B. 'Pos: 8. /8' heisst, dass du an einem 10 Spieler-Tisch im Besitz des Dealer-Buttons bist. Zum Zeitpunkt vor dem Flop (Pre-Flop) kommen nach dir nur noch 2 Positionen dran – nämlich die Gegner in den Blind-Positionen. 'Pos: SB /8' und 'Pos: BB /8' für den Small Blind respektive Big Blind. 'Pos: 1. /8' bedeutet, dass du als erster entscheidest (UTG). Gerade unterhalb der User-Position wird zusätzlich noch der **Name des Gegners vom gerade selektierten Tap'Zähler** eingeblendet. Zusätzlich kann der Dealer-Button noch verschoben werden, um deine eigene relative Sitz-Position festzulegen, in dem du diese gerade dargestellte Positions-Statistik berührst.

Wenn du den Dealer-Button nicht verschiebst, verweisen die Tap'Zähler Sprachkommandos 'skip', 'next' oder 'raise' auf den ersten Gegner mit dem Standardnamen 'TP [1]'. Nachher springt der Tap'Zähler-Zeiger auf den nächsten Gegner – Nummer [2] und bildet seinen entsprechenden Namen ab, usw. Du erhältst auch eine Sprachausgabe, sobald du Sprachbefehle verwendest. Dieses Feedback sagt dir auf welches Zähler-Viereck der Tap'Zähler-Zeiger verweist (z.B. 'on two').

Haupt-Sprachkommandos

- '**next**' (Tap-Aktion auf aktueller Position)
Nächster Gegner spielt mit / folgende Position mitgeteilt
- '**raise**' (Raise-Tap-Aktion auf aktueller Position)
Nächster Gegner erhöht den Einsatz / folgende Position mitgeteilt
- '**skip**' (Wechselt auf nächste gültige Tap-Position)
Nächster Gegner legt seine Hand nieder / folgende Position mitgeteilt
- '**tap #**' (Tap-Aktion auf Position mit Nummer)
Gegner mit Nummer # bezahlt, wobei Nummer # seiner **Position von 1-9** entspricht
- '**random small**' / '**random big**' (SB, resp. BB benutzen Zufallskarten)
Wobei die Position relative zu Dealer-Button ist
- '**passive small**' / '**passive big**' (SB resp. BB verhalten sich passiv)
Wobei die Position relative zu Dealer-Button ist
- '**tap ghost**' (Ghost Starthand Bereich für Raises)
Nachdem eine berechnete Fold Equity (cFE) angegeben wird

