



iRuleThem – Hold'em Poker Simulator

V KONFIGURATION

App Version 4.0

Letztes Update 04.09.13

© 2013, rikeebytes

Konfiguration Hand-Bereiche

Strength'O'mat

Der Strength'O'mat ist das **Konfigurationstool**, um **Hand-Bereiche für Gegner** mit bekannten **Spiel- und Raise-Häufigkeiten** zu erstellen. Der erste Button mit dem Label **[All]** ist eine Abkürzung, um eine **All-In Deklaration** zu definieren. Der **[↑↑]** Button, der sich direkt neben dem **[All]** Button befindet, schaltet auf die **Raise-Häufigkeiten** um. Der nachfolgende Button **[Δ]**, befindet sich ganz rechts. Wurde er aktiviert, werden nur die **Häufigkeiten, der letzten 10 zugeteilten Starthände** betrachtet. Beide Buttons kombiniert ergeben somit die Raise-Häufigkeit der letzten 10 Hände (Samples). Wenn ein solcher Operations-Button aktiv ist, so wird er mit Schwarz hinterlegt. Danach führt eine weitere Berührung dazu,

dass er wieder deaktiviert wird. In diesem Fall ist er dann nicht mehr hervorgehoben. Unterhalb diesen **Operations-Buttons ([All], [↑↑], [Δ])** zeigt der Strength'O'mat den **aufgelösten Starthand Bereich** an. Diese Starthand, die angezeigt wird, ist jeweils die Barriere (Grenz-Hand) und dient zum Vergleich. Sie wird im schwarzen Teil des Screens, ganz auf der rechten Seite, dargestellt. Auf der linken Seite von diesem Starthand Bereich befindet sich der Button **[Add New +]**. Er erstellt den **Starthand Bereich für den nachfolgenden Gegner**. Direkt daneben befindet sich der **[-> Min]** und **[-> Max]** Button, um den **Min. und Max. Bereich festzulegen**.

Die Auflösung vom Starthand Bereich erfolgt über **3 verschiedene und doch innerlich zusammenhängende Wege**:

- a) **Durch gespielt/insgesamt oder Spielhäufigkeit**
- b) **Durch Tap'Zähler def.**
- c) **Durch Stärke**

[Diese Wege werden auf der nächsten Seite erläutert...]

a) Durch gespielt/insgesamt oder Spielhäufigkeit

Es gibt drei editierbare Textfelder, die einen Hand Bereich bestimmen. Dieser entstammt entweder **von der Anzahl der gespielten Hände zusammen mit der Anzahl aller Partien** oder aber **von einer gegebenen Spielquote** (Spielhäufigkeit).

b) Durch Tap'Zähler def.

Ein solcher Tap'Zähler def. Button repräsentiert den **C3: Tap'Zähler des Gegners #**. Er zählt wie oft der Gegner mit der Nummer # seine Karten spielt/den Einsatz damit erhöht. Dies geschieht unter der Berücksichtigung der Anzahl an insgesamt erhaltenen Starthänden. Normalerweise musst du einen solchen Starthand Bereich nicht selbst definieren. Er wird automatisch als die verdeckten Karten des aktiven Gegners erfasst, nachdem sein Tap'Zähler benutzt wurde und noch keine Community-Karten vorgegeben sind. Dieser Starthand Bereich des Gegners erscheint dann zum **Anpassen auf dem Konfigurations-Screen**.

c) Durch Stärke

Das ist ein **Navigator durch sämtliche 169 auslosbaren Starthände hindurch**. Er zeigt die Hände ihrer Spielstärke (Gewinnwahrscheinlichkeit) nach geordnet und dient dazu einen Starthand Bereich stärker oder schwächer zu machen. Neben diesem Rollbalken können auch die Button **◀** oder **▶** benutzt werden. Sie selektieren jeweils die **nächste schwächere beziehungsweise stärkere Hand**. Alternative zum durchnavigieren, kann auch eine **Hand-Klasse gewählt** werden, um zu beginnen. Wertlos Hände **LH (Low Hands)**, mittelklassige Hände **MH (Medium Hands)**, bezahlende Hände **CH (Calling Hands)** oder einsatz-erhöhende Hände **RH (Raising Hands)** sind die verfügbaren Klassen. Der gerade angezeigte Hand Bereich ist zudem noch **gekoppelt mit der Starthand Ranking Vergleichstabelle**.

Verfolge und studiere das Verhalten deiner Gegner:
Wenn ein Gegner sich entscheidet, öfter oder weniger oft zu spielen, als bisher, funktioniert das Ganze nicht mehr richtig. Seine Spielquote passt sich nur langsam an seine veränderte Spielhäufigkeit gespielter/einsatz-erhöhender Hände an. Je mehr Hände ein Gegner zuvor schon gesehen hat, umso langsamer gleicht sich diese Quote, seinem veränderten Spielverhalten, an. Weitere davon abhängige Information können im Kapitel ,4 Tap'Zählen' innerhalb des Abschnitts ,Die Analyse der letzten 10 Hände' vorgefunden werden.

10-Spieler Tisch Tap'Zähler Neudefinitions-Beispiel

Nachdem ein Total von **50 Starthände ausgeteilt** wurden und ein Gegner im Durchschnitt jede 10. Hand spielt, führt das zur folgenden Rechnung: **5 gewählte von insgesamt 50** Händen, was seiner Spielquote entspricht. Sie ist **0.1 oder 10% (Bereich AT+)**. Nachdem er sich aber nun abrupt entscheidet seine Spielhäufigkeit zu verändern, ist das problematisch. Angenommen er **spielt nun 3 Mal häufiger als zuvor** gewohnt. Dann heisst dies, dass er nach **60 zugeteilten Starthänden 8 Mal mit dabei** war. Beim betrachten sämtlicher Handbeispiele führt dies dann zu seiner veränderten Spielquote von **0.133 oder 13.3% (Bereiche A7s+)**. Das Problem ist nun gut erkennbar... **Diese Spielhäufigkeit ist nun kein geeignetes Abbild der kürzlich veränderten Spielpraxis mehr.**

Deshalb ist es um einiges cleverer, wenn der [Δ] **Button aktiviert worden ist** und erst **danach der Tap'Zähler def. Button dieses Gegners berührt** wird. Nachher werden **nur noch die letzten 10 erhaltenen Starthände berücksichtigt**. Während diesen 10 Partien war der Gegner 3 Mal im Spiel involviert. Deswegen ist die **Delta-Spielquote** dieses Gegners **0.3 (Bereich Q9s+)** - was ein um einiges besser auf dem neusten Stand ist.

Zu guter Letzt kannst du mit der Hilfe des [→Tap] **Button, sein Tap'Zähler Viereck neu definieren**. Was signalisiert, dass die angepasste Spiel- beziehungsweise Raise-Häufigkeits-Statistik in einem Tap'Zähler-Viereck gespeichert werden soll. Dazu wird **abschliessend erneut sein entsprechender Tap'Zähler def. Button berührt**.

→ Tap

[→ Tap] Button

Der [→Tap] Button kann dazu benutzt werden, um einem **Tap'Zähler Quadrat mit den vorgegeben Konfigurationswerten (gespielte Hände, insgesamt Partien) neu zu laden**. Nachdem der [↑↑] Button zuvor aktiviert wurde, wird die **Anzahl an einsatz-erhöhenden Händen eines vorgegeben Gegners** erneut definiert (Tap'Zähler def. Button). Die Anzahl an einsatz-erhöhenden Händen muss jedoch die **exakt gleiche Anzahl an Partien** aufweisen, wie sie in seinem **zugehörigen Tap'Zähler Viereck** vorzufinden ist.

→ S

[→ S] Button

Der Anwendungsfall, der hinter diesem Button steckt, ist es ein **Cash Game zu verfolgen und dabei sämtliche Spielentscheidungen der Gegner mit Hilfe vom Tap'Zähler abzubilden**. Nach einer Weile erhältst du eine Menge an wertvollen Information bezüglich des Spiel-Stils (Playing Style) deiner Gegner. Nachher wartest du, falls nötig, auf einen Gegner, der seinen Platz verlässt, um selbst **am Tisch mitzuspielen**.

Der [→ S] Button kann über Berührung **nur dann aktiviert** werden, wenn der **„Betrachter Kein Tap' Modus gebraucht wird** und zusätzlich noch mindestens ein **freier Platz am Tisch verfügbar** ist (rot hinterlegtes Tap'Zähler Quadrat). **Nach dem Drücken vom [→ S]** wählt der Benutzer den **Tap'Zähler def. Button des Gegners, der sich direkt vor dem freien Sitz befindet**. Wenn es zwei freie Positionen in einer Reihe gibt, so muss immer die erste belegt werden. Hinzu kommt, dass wenn der erste Platz (Tap'Zähler Nummer 1) nicht belegt ist, dann wird einfach der letzte existierende Tap'Zähler def. Button verwendet. Danach ist der Tap'Zähler **bereit für den Einsatz** und du bist, auf dem spezifischen Sitz, im Spiel involviert.

Min / Max Range

Min. Range:

Max. Range:

Wenn der Gegner keine spezifischen verdeckte Karten erhält, kommen diese Einstellungen jeweils zum tragen. Andernfalls falls dem Gegner explizite Zufallskarten zugeordnet werden, haben diese Einstellungen keinerlei

Einfluss. Falls ein anderer **Starthand Bereich des gleichen Typs** (Hand+ / Min., Hand- /Max.) als Starthand des Gegners definiert wurde, wird die entsprechende **Einstellung davon überschrieben**. Hingegen kann ein Gegner mit einem definierten **min. Starthand Bereich (wie KT+)**, **trotzdem noch die Konfiguration Max. Range (z.B. Bereich 66-)** nutzen. Das führt dazu, dass somit alle schwachen, sowie die stärksten Starthände wegfallen. Darüber hinaus können automatisch sämtliche Monster-Hände für eine Tisch-Umgebung weggelassen werden.



Min.: Es wird eine **Tiefen-Barriere** für die **gezogenen, verdeckten Karten des Gegners** verwendet. Diese Einstellung kann nicht in Kombination mit der ‚Gegen Beste‘ Konfiguration genutzt werden. Z.B. wurde auf dem gegebenen Bild der Range JTs+ verwendet. Dies bedeutet, dass jeder Gegner ohne definierte Karten automatisch verdeckte Karten zugeordnet erhält, die von der Platzierung her besser oder gleich gut wie JTs sind.



Max.: Es handelt sich hierbei um eine **Höhen-Barriere** für die **gezogene Starthand**. Diese Einstellung kann in Kombination mit der ‚Gegen Beste‘ Konfiguration genutzt werden. Wenn der Tap‘Zähler ein Raise erfasst oder auf dem Setup Screen ein All-In bzw. der Raise/Fold Equity Button aktiv ist, dann sollte für Pre-Flop Situationen der benutzte ‚Max. Range‘ stets deaktiviert werden. Z.B. wurde auf dem gegebenen Bild der Bereich AKs- als Höhen-Barriere gewählt.

An einem 10-Spieler Tisch haben die Hände 99-AA eine stärkere Wirkung als AKs. Dies basiert auf dem Fakt, dass diese Hände ohne All-In nach dem dazu gezogenen Flop im Vergleich öfters überlegen verbleiben. Mit anderen Worten wird jedes Pocket-Paar, das gleich oder stärker als 99 ist, nicht als Gegnerhand betrachtet.

Keine Monster-Hand: Dieser Button mit dem Monsterlogo, befindet sich gerade neben dem ‚Max. Range‘. Er definiert den **Bereich, welcher für den spezifischen Tisch sämtliche Monster-Hände weglässt**. An einem 10-Spieler Tisch ist dieser Bereich TT-. Das führt dazu, dass alle Monster-Hände JJ, QQ, KK oder Asse wegfallen. Das ist so, weil **diese Kandidaten meistens gut erkennbar** sind, sobald im Spiel ein Gegner den Pre-Flop Wetteinsatz auf mindestens den 3fachen Big Blind erhöht. In solchen Fällen sollte der vorgegebene ‚Max. Range‘, beziehungsweise der ‚Keine Monster-Hand Range‘ deaktiviert werden.

Keine Monster-Hand Bereich eines 10-Spieler Tisches:



[Berühren]



[führt zu]



[als Max. Range]

Konfiguration Einstellungen

Anzahl Gegner am Tisch:

9



Anzahl Gegner am Tisch

Dieser Schieberegler legt die **Anzahl der Gegner des Tisches** fest. Für jede Einstellung existiert eine **individuelle Starthand-Platzierung**, die **die häufigsten Spiel-Situationen** abbildet. Deshalb ist es sehr wichtig, diese Einstellung korrekt vorzunehmen, sobald Handbereiche (Ranges) benutzt werden. Diese vorgegebene Anzahl der Gegner beeinflusst darüber hinaus die **verfügbaren Tap'Zähler**, sowie die **„Gegen Beste“ Konfiguration**.

Zur Erinnerung: Die Anzahl der Gegner entspricht immer der Anzahl an Spieler minus 1.

[A] Geg. Fold Equity | F.E. $\leq$ 60% 33 %



[B] Geg. Fold Equity | F.E. > 60% 75 %



Geg. Fold Equity (F.E.)

Wenn der **[Raise] Button**, der sich neben den verdeckten Karten des Users befindet, gebraucht wird, dann wird die **zuletzt definierte Fold Equity verwendet**. Hier ist der Platz, um die gesamte Fold Equity zu definieren. Nur der Einfachheit halber gibt es hier zwei unterschiedliche Fälle [A] und [B]. Für den Gebrauch ist es völlig transparent, welcher Fall schlussendlich angewendet wird. Wenn das Text-Feld benutzt wird, musst du dich um den zugehörigen Fall überhaupt nicht kümmern. Es funktioniert einfach automatisch.

Fall [A] F.E. $\leq$ 60%

Diese Einstellung spezifiziert einen Wert mit Hilfe des Rollbalkens oder mit dem Text-Feld, das sich auf der rechten Seite befindet. Diese neue Fold Equity wird im Fall [A] präsentiert, wenn sie kleiner oder gleich wie 60% ist. Anderenfalls ist sie unter dem Fall [B] erhältlich.

Fall [B] F.E. > 60%

Diese Einstellung spezifiziert einen Wert mit Hilfe des Rollbalkens oder mit dem Text-Feld, welches auf der rechten Seite ist. Diese neue Fold Equity wird im Fall [B] gezeigt, wenn sie grösser als 60% ist. Anderenfalls ist sie unter dem Fall [A] abgebildet.



Gegen
Beste

Gegen Beste

Diese sehr mächtige Konfiguration bedeutet, dass **nur gegen die besten der zufällig gezogenen Starthände aller Gegner gespielt** wird. An einem 10 Spieler-Tisch werden 9 Starthände evaluiert und nur die besten davon als Starthände den Gegnern zugeteilt. Für jeden Gegner mit definierten Karten oder Starthand Bereichen nimmt die Anzahl der evaluierten Starthände um 1 ab.

An Anfängertischen sollte diese Option ausgeschaltet sein, da das Spielverhalten der Gegner viel eher unvorsichtig (Loose) ist und sie zudem gerne Zocken. Wenn andererseits das Spielverhalten der Gegner bedacht ist (Tight) oder du ganz einfach ihre exakten Spiel-/Raise-Häufigkeiten nicht kennst, ist es eine gute Idee diese Einstellung mit der korrekten Anzahl an Gegnern zu nutzen.



Auto No
Monster

Auto No Monster

Mit dieser Einstellung kannst du definieren, dass **bei jeder neuen Hand sämtliche Monster-Hände des spezifischen Tisches weggelassen** werden. Lese den Abschnitt ‚Min / Max Range‘ für eine detaillierte Erklärung.



Odds

Odds

Diese Option aktiviert die **amerikanische Art** die Wahrscheinlichkeit **als Odds-Verhältnis darzustellen (z.B. 0.66 <=> 2 : 1)**. Diese Verhältnisse beschreiben die Stärke als Wert zwischen Gewinn und Verlust. Das Beispiel kann folgendermassen interpretiert werden: Wenn ich 2-mal gewinne, dann verliere ich 1-mal. Diese Info ist exakt die gleiche wie 0.66 oder 66%.



Prozent

Prozent

Diese Option aktiviert **Prozent (%)** anstatt Odds/ Wahrscheinlichkeiten.

Versuche:

3000



Versuche

Diese Einstellung legt fest, **wie viele Zufallsversuche (Experimente) eine gesamte Simulation aufweisen soll**. 3'000 Versuche reichen aus, um in den meisten Fällen eine Präzision von etwa 1 Prozent zu erreichen. (z.B. wenn 1 Karte für einen Straight Flush fehlt, zeigt die Simulation einen Wert von $0.02x \pm 0.005$, was ziemlich genau der Realität entspricht.) Immer 50'000 Versuche durchzuführen, ist ein Zeitverlust, der nur zu geringfügig besseren Resultaten führt.

Mit einem iPhone 3GS dauern 3'000 Versuche nur ein paar wenige Sekunden. 50'000 Versuche hingegen können bis zu wenigen Minuten andauern.



ist Cash
Game

ist Cash Game

Diese Option legt fest, dass der **Tap'Zähler** eine **Turnier (Tournament) oder Cash Game Umgebung benutzt**. Dies ist wichtig für die Dealer, SB und BB Zuordnung. Während Turnieren erhält ein pausierter Gegner immer die Pflichteinsätze (Blinded Out). Dies heisst, dass er sowohl die Buttons als auch verdeckte Karten erhält. Wobei er in einem Cash Game nicht involviert wäre.



Betrachter
Kein Tap

Betrachter Kein Tap

Diese Einstellung ist für den **Tap'Zähler Gebrauch, wenn du nicht selber am Spiel teilnimmst**. Daher kannst du damit den WSOP Final-Tisch studieren und dabei den Tap'Zähler für eine Spielstil-Analyse einsetzen. Darüber hinaus kannst du auch Online solange deinen **bevorzugten Cash Game Tisch verfolgen, bis du genügend detaillierte Information über den Starthand Bereich deiner Gegner** zusammen hast, um selber am Spiel teilzunehmen. Nachdem du deinen freien Sitz findest, kann der [→ S] Button benutzt werden, **um selber mitzuspielen**.

