



iRuleThem – Hold'em Poker Simulator

VI SIMULATION

App Version 4.0

Letztes Update 04.09.13

© 2013, rikeebytes

Status Information



Animation zeigt, dass gerade eine **Simulation durchgeführt** wird...
Beim Berühren wird ein laufender Simulationsvorgang abgebrochen



App Hilfe / Dokumentation



Die Simulation **zieht** bei jedem Versuch **drei Flop-Karten**

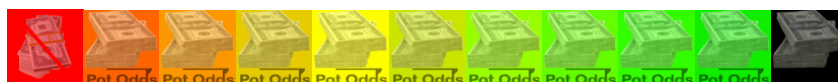


Die Simulation **zieht** jeweils eine **Turn- oder River-Karte**

Simulations-Prozess

Nachdem die **Simulation genügend Resultate erreicht** hat, werden die **Gewinnpositionen der Hand** angezeigt. Erst nach dem Simulations-Vorgang wird das Geldsymbol eingeblendet. Beim Label **win(pos0)** befindet sich die **Wahrscheinlichkeit zu Gewinnen ohne zusätzliche Community-Karten zu ziehen**. Nachfolgend kommt das Label **win(pos1)**, was der Gewinnwahrscheinlichkeit entspricht, **nachdem die nächste(n) folgende(n) Community-Karte(n) gezogen** wurde(n). Diese Wahrscheinlichkeiten sind das Resultat der Division der Anzahl an Gewinnen inklusive den gewichteten unentschieden Partien dividiert durch die Anzahl der Versuche. Sie zeigen die gesamte Stärke einer Hand gegenüber den Händen deiner Gegner an.

Wenn win(pos0) viel grösser ist als win(pos1), dann bedeutet das, dass deine Hand momentan noch von Wert ist. Dieser sollte **durch einen Wett-Einsatz geschützt** werden. Niemals solltest du zu gierig sein und versuchen deinen Profit zu maximieren, in dem du gegen möglichst viele Gegner trittst. Das führt allzu oft zu Chaos. Wenn zu viele Hände involviert sind, ist es schwieriger die richtige Entscheidung zu treffen. Das liegt an dem vergrößerten 5-Karten Poker-Hand Raum.



Das **Geldsymbol** wird auf dem Setup Screen eingeblendet. Es **zeigt** die **Gewinnaussicht deiner simulierten Hand** gegen alle Gegner im Spiel an. Das **rote** Symbol, ganz links, ist ein **garantiertes Verlieren** mit **win(pos1) = 0**. Das bedeutet, dass dir die nächste Community-Karte nicht weiterhelfen kann, etwas daran zu verändern (Drawing Death). Nur wenn du zweimal eine dir helfende Karte triffst (Out) könnte dies vielleicht noch etwas bewirken. Die **schwarz** hinterlegten Dollars, auf der ganz rechten Seite, bedeuten ein **garantiertes Gewinnen** mit **win(pos1) = 1**. Das heisst, dass es keine gezogene Karte der nachfolgenden Runde mehr gibt, die die Hand eines Gegners stärker macht. Nur mehr als eine einzelne Wettrunde und Karte (Turn und River) könnten daran möglicherweise noch etwas kehren (Backdoor Draws, Runner-Runner Karten).

Nachdem das Geld-Symbol berührt wurde, erscheint der Entscheidungsfindungs-Screen. Dort kannst du die Grösse vom Pot und deinem Einsatz erfassen, womit die Pot Odds bestimmt sind. Die Pot Odds werden in einem folgenden Abschnitt ausführlich erklärt.



Unentschieden geendete Partien

Zeigt die **relative Menge** an deinen gewonnenen Partien mit mindestens einem weiteren Gewinner an (**Unentschieden**). Standardmässig ist dies die dargestellte Information auf dem Setup Screen. Sie ist Teil des nachfolgenden **Board Informations-Felds**. Wenn ein Unentschieden entsteht, so wird der Pot zwischen den Gewinnern, mit der gleichen 5-Karten Poker Hand, aufgeteilt. Wenn dieser Anteil wertmässig klein ist, dann ist Gewinnen oder Verlieren der Normalfall. Andernfalls, wenn der Anteil gross oder sogar 1 ist, bedeutet dies, dass jeder positive Ausgang ein Unentschieden ist (z.B. Strasse auf dem Board).

Board Information

Hand-Platzierung Information (Rank) einfacher Starthände

Nach dem Festlegen von zwei verdeckten Karten (Hole Cards), wird automatisch die Platzierung unter den 169 auslosbaren Starthänden eingeblendet. Diese Info befindet sich auf dem Setup Screen, rechts direkt neben diesen zwei verdeckten Karten. Die zugeordnete Gruppe zeigt dir auf, um was für einen Starthand-Typ es sich handelt. Es gibt **5 Gruppen**, um den **erwarteten Impact der Hand** zu erkennen:

- [1] Raise-Hände
- [2] Calling-Hände
- [3] Mittelklassige-Hände
- [4] Small-Blind-Hände
- [5] Nicht empfohlene Hände



(Platziert als 26^{ter} von 169)



(Platziert als 6^{ter} von 169)

Zudem, falls es sich bei der gegebenen Starthand (ohne Community-Karten), um ein **Pocket Pair (PP)** - oder um ein **Ace plus eine Karte eines anderen Wertes (AX)** handelt, dann **stehen zusätzliche Informationen bereit**. Mittels **Berühren** dieser abgebildeten **Hand-Platzierung Angaben** gelangst du dorthin.

Es wird angezeigt, wie wahrscheinlich es ist, dass einer der noch nachfolgenden Gegner eine von dir besiegte Hand erhält oder aber – umgekehrt gesehen – deine eigene Hand völlig dominiert. Diese Überlegung ist von deiner **Tap'Zähler Position abhängig**; startend vom Big Blind aus.

Nachdem von der Big Blind-Position heraus gespielt wird, würde normalerweise niemand mehr folgen. Wegen dem Fakt, dass ein passiver Small Blind nahezu alle möglichen Karten spielen könnte, wird er aber von dieser Statistik nicht ausgeschlossen. Anders formuliert sind die Daten für den User in der SB und BB-Position dieselben – unter Berücksichtigung eines noch folgenden Gegners. Auf dem Dealer-Button kommen zwei nachfolgende Gegner und im Hijack (Position vor dem Dealer Button) sind es drei, etc.

Versteckte Statistik für folgende Gegner

AX Statistik

Hand A7s Info:

'7'>Kicker := dominiert A6, A5, ...

'7'<Kicker := wird besiegt von A8, A9, ...



(basierend auf 1 nachfolgenden Gegner)

PP Statistik

Hand 99 Info:

'99'>PP := dominiert 88, 77, ...

'99'<PP := wird besiegt von TT, JJ, ...



(basierend auf 1 nachfolgenden Gegner)

Hand-Platzierung Information zusammengesetzter 5-Karten Hände

Nach der Simulation jeder Hand mit gegeben Community-Karten, wird die **aktualisierte Hand Platzierung unter der Berücksichtigung des Boards angegeben**. Wenn deine Hand als **12. von insgesamt 1078 verschiedenen Händen platziert ist, dann heisst das, dass es 11 bessere Hand Kombinationen gibt**. Derselbe Platzierungs-Überblick kann auch abgerufen werden, in dem du die **Hand-Platzierungs Information berührst**. Wenn dir die Nuts gehören (die stärkste mögliche Hand), dann ist diese Platzierung 1ter unter allen möglichen Hand-Kombinationen (z.B. 1/1078 für zwei Aces, die mittels dem Flop ohne Paar zum Drilling werden – checke einen solchen Flop auf dem ersten Bild der nachfolgenden Seite).



Platziert: 12^{te} von 1078



Platziert: 81^{ste} von 1032



Platziert: 8^{te} von 989

Für dieses Beispiel beim **Flop** sind die stärkeren Hände:

- Two Pair: A9 (6 Kombos)
- Three of a Kind: 22 (1 Kombo), 99 (3 Kombos), AA (1 Kombos)

Was im Total zusammen **11 stärkere Hand-Kombinationen** ergibt. Das bedeutet, dass für den Flop die **Hand A2s als 12^{te} platziert** ist. Zudem findest du 1067 schwächere Hand-Kombinationen (1078 minus 11), was ganz gut ist.

Der **Turn** bringt zusätzlich noch:

- Two Pair: A3 (6 Kombos)
- Three of a Kind: 33 (3 Kombos)
- Straight: 54 (16 Kombos minus 1 Kombo für den Straight Flush)
- Flush: Zwei Hearts (45 Kombos minus 1 Kombo für den Straight Flush)
- Straight Flush mit 4h,5h (1 Kombo)

Dies entspricht der Summe von **80 stärkeren Hand-Kombinationen**. Der Turn **platziert** die Hand A2s also **als 81^{ste}**.

Der **River** kreiert ein Full House – und verändert alles:

- Full House: A3 (3 Kombos), A9 (3 Kombos)
- Straight Flush mit 4h,5h (1 Kombo)

Für den Showdown entspricht die Summe der **stärkeren Kombinationen 7**, was für die Hand bedeutet, dass sie nun **als 8^{te} platziert** ist.

Kombinations-Symbole von bereits gemachten 5-Karten Pokerhänden

Die **Kombinations-Symbole** zeigen **sämtliche möglichen 5-Karten Kombinationen von bereits gemachten Händen** an. Hierbei handelt es sich um Hände, die aus den verdeckten Karten und den gegebenen Community-Karten zusammen kombiniert werden. Wenn der Anwender ein **solches Symbol berührt**, wird seine **Auftretens-Wahrscheinlichkeit** angezeigt. Sie definiert wie wahrscheinlich es ist, dass ein **Gegner mit Zufallskarten** und den gegebenen Community-Karten diejenige Kombination bereits erzielt hat. Diese Eintritts-Wahrscheinlichkeiten werden in der **Mitte des Setup Screens** dargestellt.

Es ist noch nicht das endgültig letzte Wort, ob du mit deiner Hand am Ende gewinnen oder verlieren wirst. Du betrachtest es besser als Werkzeug, um deine eigene Hand mit all jenen wahrscheinlichen 5-Karten Poker-Händen zu vergleichen, die du glaubst anzutreffen. Deshalb sind diese Symbole sehr nützlich, um den **Überblick zu bewahren**.

Nach jeder abgeschlossenen Simulation wird die sicher erreichte 5-Karten Poker-**Hand des Benutzers** ohne zusätzliche dazu gezogene Community-Karten in **Schwarz hervorgehoben**. Wenn ein solches Symbol **mit Gelb hinterlegt** erscheint, dann bedeutet dies, dass die **Board Textur, die Auftretens-Wahrscheinlichkeit stark begünstigt**.

Wenn deine eigene Hand sehr wahrscheinlich viel schlechter ist als jene gegen die du antrittst, solltest du deine Hand niederlegen. Dies kann von der falschen Community-Karten Kombination (Board Textur) verursacht werden (z.B. 4 Community-Karten desselben Typs und mehrere Gegner).

Betrachtet man nur die Starthand, so sind die erreichbaren Hand-Kategorien entweder High Card oder One Pair. Wobei ein Pocket Pair mit 5.9% und High Card mit 94.1% Wahrscheinlichkeit eintritt.

In Texas Hold'em **Poker/iRuleThem** sind diese **Hand Kombinationen** verfügbar:



High Card



One Pair



Two Pair



Drilling



Straight Draw



Straight

In gelb – nur eine Karte mit dem best. Strassen-Wert fehlt



Flush Draw



Flush

In gelb – so bald nur eine weitere Flush-Typ Karte fehlt



Full House

In gelb – Two Pairs / Drilling auf dem Board gegeben



Poker

In gelb – wenn ein Drillinge auf dem Board aufgetaucht



Straight Flush Draw



Straight Flush

In gelb – wenn nur eine spezifische Karte fehlt

Pot Odds

Pot Odds, so heisst das Verhältnis zwischen dem zu gewinnenden Pot und dem Einsatz, den du dafür bezahlen willst. Genauer gesagt, erhältst du 1 minus die Pot Odds (invertierte Pot Odds), was deiner Investment-Kondition für den Pot entspricht. Der Schlüssel zum Erfolg ist es, das Investment mit der eigenen Gewinnwahrscheinlichkeit der Hand (inklusive der Fold Equity) zu vergleichen. Nur wenn die Investition kleiner ist als deine Chancen, so wird von deiner Spielweise erwartet, dass sie lukrativ ist. Das ist so, weil du in ein positives +EV-Geschäft (Positive Expected Value) involviert bist.

Die Pot Odds werden in **2 Anwendungsfälle** aufgeteilt:

- **‚Call‘**: Intention den Einsatz des Gegners zu bezahlen
- **‚Raise‘**: Intention den gegebenen Einsatz zu erhöhen

Beide Szenarien sind distinkt. Für ‚Raise‘ ist der Einfluss der Fold Equity teil der Erfolgs-Erwartung. Hingegen ist sie für ‚Call‘ nicht mitberücksichtigt. Die Call Definition ist relativ simpel, jedoch ist die ‚Raise‘ Definition ein bisschen anspruchsvoller. Auf den folgenden Seiten findest du ein Beispiel beider Fälle.

Das Text-Feld **‚Pot‘** ist immer **ohne die Bet** des Users angegeben. Wenn der Benutzer **bereits einen Einsatz platziert** hat (SB / BB Position / vorangehender Wett-Teilbetrag), so muss das Text-Feld **‚User Teil‘** diesen bereits bezahlten Teilbetrag ausweisen (z.B. 0.50\$ für den platzierten SB). Zudem muss im Text-Feld **‚Bet‘** der **einsatz-bezahlende/einsatz-erhöhende Betrag des Benutzers** angegeben werden (z.B. 1.00\$ für das passive Bezahlen vom SB).

Wenn die Einstellung ‚Raise‘ aktiv ist, musst du für jeden Gegner von dem du überzeugt bist, dass er deinen Einsatz bezahlen wird, seinen bereits gemachten Anteil des Einsatzes zur Summe des Anteils aller involvierter Gegner hinzufügen. Normalerweise ist **1 bezahlender Gegner** (1 Caller) bei den meisten Spielen der **Standard**, nachdem du den Einsatz stark erhöht hast. Dies wird im Text-Feld **‚Gegner Teile‘** angegeben. (Z.B. wenn der erste Gegner ein Min-Raise auf 2.00\$ macht und der zweite involvierte Gegner diese Bet bezahlt, dann ist der Pot zusammen mit den Blinds 5.50\$ und die ‚Gegner Teile‘ sind 4.00\$ (2 erwartete Caller deines 4.00\$ Raises) oder nur 2.00\$ bei 1 Caller.)

Das **‚Max. Einsatz‘** Feld zeigt dir die Grösse deines maximalen Einsatzes an (**Call-Schwellenwert**). Das Bezahlen mit genau diesem Einsatz führt dann beim gegebenen Pot dazu, dass du weder Geld dazu verdienst noch welches verlierst (0EV). Falls du **für den Pot mehr bezahlst als diesen Grenzwert** zulässt, ist die Theorie gegen dich (**-EV**). Aber es gibt schon gute Gründe, warum ein einmaliges Bezahlen mit einer unprofitable Hand angebracht sein kann. Ein gutes Beispiel dafür ist ein Gegner, der immer nach dem Flop einen weiteren Einsatz bringt. Ein solcher Gegner ist sehr schwach, da du seine Post-Flop Conti-Bet immer schon vorher zum Pot hinzufügen kannst (Implizierte Odds). Dies macht deine Wertanforderung kleiner. Weitere Gründe um einen unprofitable Call zu machen sind entweder ein niederwertiges Ass mit Beikarte des gleichen Karten-Typs oder ein tiefes Pocket-Paar. Dies wird getan, um zu Prüfen ob der Flop die Hand wesentlich verbessert. Das kann sehr profitabel sein, wenn deine Gegner genug aggressiv spielen. Das heisst, wenn du in einer späteren Spielrunde eine starke Hand zusammen kriegst, würde sicherlich jemand in die Falle tappen.

Das ‚**Erwarteter Wert**‘ (EV) Feld zeigt den **durchschnittlich erwarteten Wertzuwachs** (ein positiver Wert, wie 0.10 = 10 Cents Zunahme / +EV) **oder Wertverlust** (ein negativer Wert, wie -0.50 = halber Dollar Abnahme / -EV) **der nachfolgenden Wettrunde**. Je grösser der erwartete Wert ist, umso profitabler ist die Situation. Ein erwarteter Wert von fast 0 wird als 0EV-Spot bezeichnet. In dieser Situation ist, langfristig gesehen, weder Profit noch Verlust zu erwarten.

Etwas anderes, was die Pot Odds ebenfalls aufzeigen, ist der Break-even Schwellenwert oder die gebrauchte Fold Equity. Die gebrauchte Fold Equity ist der minimale Anteil an Fold Entscheidungen deiner Gegner, der für einen erfolgreichen Bluff benötigt wird. Bei diesem Spielzug reicht der Wert der Hand überhaupt nicht aus, weswegen du spekulierst, dass alle deine Gegner ihre Karten niederlegen, nachdem sie deinem Raise begegnen.

Call Beispiel ohne Fold Equity AJ am 10-Spieler Tisch



Du sitzt am Dealer-Button entdeckst AJ von unterschiedlichen Kartentypen, als verdeckte Karten. Zwei Gegner aus der mittleren Position heraus kommen ins Spiel. Der erste bezahlt nur mit KJ+ und der zweite macht ein Min-Raise auf den 2fachen Big Blind mit K9+. Jetzt bist du an der Reihe...

Du weisst weder was der erste Gegner, noch die nachfolgenden Blinds machen werden.

Entscheidungsfindung

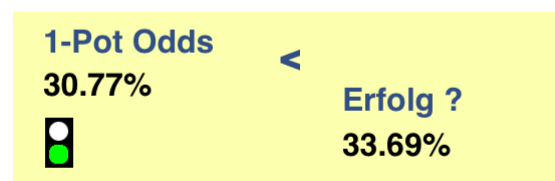


Pot (500 / 0.45)		Bet (Chips / \$)
4.50	:	2
User Teil	-	schon drin

Du glaubst, dass der zweite Gegner sehr aggressiv spielt und den Einsatz wieder erhöht, falls sein Wetteinsatz überboten wird.

Dargestellt sind die Pot Odds, um einfach nur den Call zu machen. Total sind 4.50\$ im Pot und 2.00\$ werden verlangt, um zu verbleiben. Das bedeutet, dass eine konservative Herangehensweise ohne die Addition eines weiteren Dollars auskommt.

Weil die invertierten Pot Odds tiefer als die Erfolgs-Antizipation ist, ist dies ein profitabler Call. Der erwartete Wert EV ist 19 Cents.



Erwarteter Wert (EV) 0.19

2.29

Max. Call (EV = 0)

Raise Beispiel mit Fold Equity Kings am 10-Spieler Tisch



Hälfte wirst du mit einer gegebenen 82% Chance gewinnen. Von der Erfahrung einiger Showdown-Hände her, spekulierst du, dass der Starthand-Bereich für den Call AT+ ist. Deswegen löschst du den gegebenen Starthand-Bereich des ersten Gegners und definierst AT+ stattdessen (als Ghost Bereich). Falls einer der aggressiven Gegner später All-In geht, benutzt du natürlich seinen Starthand-Bereich als Ersatz und machst sofort den Call.

Deswegen bietet der Pot 3.50\$ und 4.00\$ ist dein erwünschter Spielpreis. Diese abgebildete Pot Odds Betrachtung ist ein Raise-Szenario. Weil bei diesem spezifischen Beispiel die Fold Equity eine Rolle spielt, erreicht das Erfolgs-Feld 100%. Das bedeutet jedoch nicht, dass es unmöglich ist zu verlieren. Es ist viel eher eine perfekte Wetteinsatz-Strategie, die überaus profitabel ist. Der erwartete Wert (EV) dieser Situation ist 3.65\$; was völlig gut ist.

Zur Erinnerung: Du willst weder bis zum River gehen, noch ein All-In Deklarieren, wenn du nicht dazu gezwungen wirst. Deswegen nimmst du dir die beste Chance, in dem du aggressiv weiterspielst. Du forderst einen Einsatz in jeder Runde, in der du glaubst der Favorit zu sein.

Angenommen du hast Könige als verdeckte Karten und spielst von der zweiten Spielposition (UTG+1). Der erste Gegner spielt von UTG und macht ein Min-Raise auf 2.00\$. Wenn du eine solche Monster-Hand hältst, dann möchtest du nicht gegen viele Gegner antreten. Deshalb machst du den Einsatz, des 4-fachen Big Blinds, um einige (noch nicht daran gekommene) einsatz-erbringende Gegner zu eliminieren. Dies wird getan, um den hohen Wert der Hand zu schützen. Der Tisch bietet eine totale Fold Equity von 50% - was zum ungeprüften Gewinnen des Pots in der Hälfte der Fälle führt. Die andere

Entscheidungsfindung



Pot (500 / 0.45)		Bet (Chips / \$)
3.50	:	4.00
User Teil	-	schon drin
Gegner Teile	-	2.00

1-Pot Odds	<	Erfolg ?
42.11%		100.00%

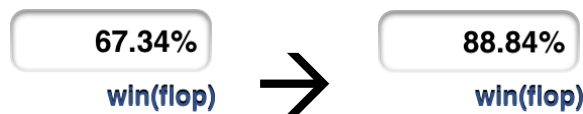
Erwarteter Wert (EV) 3.65

Hintergrund Analyse



Jacks, der zweite hat die Hand KQs gezogen und der dritte besitzt ATs. Ohne den Wetteinsatz würdest du wahrscheinlich gegen alle drei Hände laufen und der Wert deiner Hand wäre stärker gefährdet.

In dem du den Einsatz von 4.00\$ erbringst, könntest du den zweiten und dritten Gegner sehr wahrscheinlich zum Aufgeben zwingen. Dieser Einsatz vergrößert die Gewinnchancen nach dem Flop win(flop) von 67% auf fast 89%.



Darüber hinaus verkleinert er das Risiko gegen Draws (unfertige Kombinationen), geflopte Two Pairs oder Aces mit einem Medium-Kicker anzutreten. Nach dem Flop erfolgt ein erneuter pot-grosser Einsatz (kein Ace als Community-Karten) oder ein halber-pot-grosser Einsatz (ein Ace innerhalb der Community-Karten), um negative Ausgänge zu verringern.

Starthand Vergleichs-Tabelle

Starthand Vergleiche für 10-Spieler

A♥ A♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 1/169 Potentiale: f = 6.347, t = 5.176, r = 4.324
K♥ K♦	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 2/169 Potentiale: f = 5.447, t = 4.346, r = 3.587
Q♥ Q♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 3/169 Potentiale: f = 4.869, t = 3.913, r = 3.239
J♥ J♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 4/169 Potentiale: f = 4.500, t = 3.619, r = 3.013
T♥ T♦	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 5/169 Potentiale: f = 4.168, t = 3.357, r = 2.816
9♥ 9♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 6/169 Potentiale: f = 3.891, t = 3.114, r = 2.604
A♠ A♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 7/169 Potentiale: f = 3.809, t = 3.391, r = 3.061
A♥ K♥	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 8/169 Potentiale: f = 3.779, t = 3.292, r = 2.944
8♥ 8♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 9/169 Potentiale: f = 3.619, t = 2.918, r = 2.462
A♥ Q♠	[Gruppe] Platzierung/169: [1]: 10/169 Potentiale: f = 3.450, t = 3.059, r = 2.806

AKs in [Gruppe] mit Platzierung (Rang unter 169 Starthänden): [1]: 7/169

Der **Gruppenindex** der Hand AKs ist immer **[1]** – eine **Raise-Hand** - innerhalb allen Konfigurationen.

Die Tabelle **selektiert automatisch die zuletzt benutzte Starthand**, wann immer sie sich geändert hat. **Oberhalb** dieser Selektion von AKs können die Starthände gefunden werden, die **stärker** sind und **darunter** die **schwächeren**.

Es gibt insgesamt **18 verschiedene Starthand Rankings** für den Gebrauch. Die Konfiguration **„Anzahl Gegner am Tisch“** wechselt die Basis-Tisch-Rankings. Wenn vor dem Festlegen der Community-Karten eine **All-In Deklaration** eingetreten ist, dann werden die Rankings genommen, die alle 5 zu ziehenden Community-Karten berücksichtigen.

Es gibt **5 Gruppen von Händen mit einem impliziertem Spielhinweis**. Ohne All-In bietet jede Hand einer spezifischen Gruppe eine Gewinnchance von mindestens dem angegebenen Wert in Prozent gegen die besten Hände des Tisches.

Eine Gruppe [1] Hand läuft immer nur gegen die jeweils stärkste Hand des Tisches. Die Hände der Gruppe [2] verwenden jeweils die zwei stärksten Hände für die Gegner, wenn am Tisch mindestens 6 Spieler sind. Anderenfalls, werden nur die stärkste aller Hände, sowie eine Zufallshand für den Big Blind, eingesetzt. Nur bei der Gruppe [3] werden sämtliche Raise-Hände vom Spiel ausgeschlossen. Alle Hände der Gruppen ([3], [4], [5]) laufen gegen die stärksten 2 Hände, sobald am Tisch mindestens 3 Spieler sind.

Schwache Hände sollten vor allem von später – oder aus Blind-Position heraus gespielt werden, wenn zuvor keine Raises gemacht wurden. Das bedeutet, dass fast alle möglichen Hände im Spiel verbleiben könnten. Darüber hinaus erwartest du, dass niemand eine Raise-Hand hält.

[1] Raise-Hände bieten eine Gewinnchance von 55%. Vor allem **Pocket Paare** sind mit zusätzlicher **Aggression zu spielen** (Raise oder Re-Raise).

[2] Calling-Hände sind geeignet, **um einen Big Blind-Einsatz zu bezahlen**. Sie bieten eine Gewinn-Wahrscheinlichkeit 33% (2 Gegner). Andernfalls für Heads-Up ist die Gewinn-Aussicht 50%.

[3] Mittelklassige-Hände sind gut geeignet, wenn niemand im Spiel eine Raise-Hand hält. Von Zeit zu Zeit ist es nützlich eine Hand der Gruppe [3] zu versuchen. Das stimmt im Besonderen, wenn du **Position auf deine Gegner** hast oder **von der Blind Position heraus spielst**. Darüber hinaus **passen** diese Hände ganz gut, um **gegen einen spielfreudigen-aggressiven Gegner** (LAG) zu spielen. Sie offerieren eine Gewinn-Wahrscheinlichkeit von 30%, respektive 47.5% für Heads-Up.

[4] Small-Blind-Hände sind nur daher noch geeignet, **weil schon eine Hälfte bezahlt wurde**. Das bedeutet, dass die Gewinn-Chance hier nur noch min. 16.7% oder min. 25% für Heads-Up betragen muss. Darüber hinaus solltest du diese Hände vom Big Blind aus checken.

[5] Nicht empfohlen wegen ihres Wertes zu spielen. Checke diese Hände vom Big Blind heraus.

Tipp: Nicht zu viele Hände spielen, wenn deine Gegner sehr aggressiv agieren... Diese führt sehr schnell zu Frustration und Unbeholfenheit (Tilt).

Potentiale der Starthand

Jede Kombination von zwei verdeckten Karten (Starthand) hat ihre Gewinnaussicht für jede Einsatzrunde im Spiel. Die Runden heissen Flop ($f = x$), Turn ($t = y$) und River ($r = z$). Wobei x, y, z vergleichbare numerische Zahlen der Gewinnchancen für alle ziehbaren 169 Hände darstellen. Die Starthand Vergleichs Tabelle zeigt dir alle Hände geordnet nach ihren Gewinnwahrscheinlichkeiten vom Flop (x Werte) oder River (z Werte) an. Diese Reihenfolge stammt von verschiedenen Simulationen mit jeder entsprechenden Hand innerhalb häufig anzutreffenden Szenarien, die noch von der eingestellten ‚Anzahl der Gegner des Tisches‘ (Tisch-Grösse) abhängig sind. Diese Daten-Interpretation wurde statistisch bestätigt durch umfangreiche Zahlenverarbeitung und Analyse.

Diese Tabelle beginnt mit der stärksten Hand (AA) und sie endet mit der schwächsten Hand (32 oder 72 für Pre-Flop All-In Fälle). Wenn du somit die Starthand 32 hast (mit Flop = 1, Turn = 1, River = 1), dann solltest du wissen, dass dies die schlechteste Hand überhaupt ist. Ihr Wert ist so gut wie nie ausreichend. Die Asse hingegen haben das grösste Potential / Spielstärke / Wert (10-Spieler-Tisch: Flop = 6.347, Turn = 5.176, River = 4.324). Im direkten Vergleich gewinnt AA den Flop 6 Mal öfters als ihn 32 gewinnen würde, beim Verwenden der üblichsten Spielszenarien.

Falls die Asse mit einer All-In Deklaration gespielt werden, dann sinkt der Wert auf 3.433 Mal besser als 72. Ja, hier ist die schlechteste Hand eine andere, da 72 absolut kein Drawing-Potential (Strasse) anbietet.

10-Spieler-Tisch Interpretation

Wie viele Male ist die Starthand meines Interesses stärker als 32? Das gibt dir einen statistischen Überblick. Angenommen ein Gegner besitzt QQ mit $f = 4.869$ und du besitzt selbst AKs mit $f = 3.809$. Nach dem Flop rennst du somit dem Gegner hinterher, weil 4.869 wesentlich mehr als 3.809 ist. Aber wenn du AKs mit All-In anspielst, so kannst du somit den Unterschied verkleinern. AKs besitzt den Wert $r = 2.533$ gegen QQ mit $r = 2.698$. Auch das ist nicht grossartig erfolgsversprechend, aber immerhin die etwas bessere Wahl. Die Stärke der Hand AKs liegt in der Fold Equity, die du dafür kriegen kannst. Aber Achtung, normalerweise legt niemand ein hohes Pocket Pair nieder...

Resultate Detail



10-Spieler Tisch: AKs/All-In gegen die beste Hand

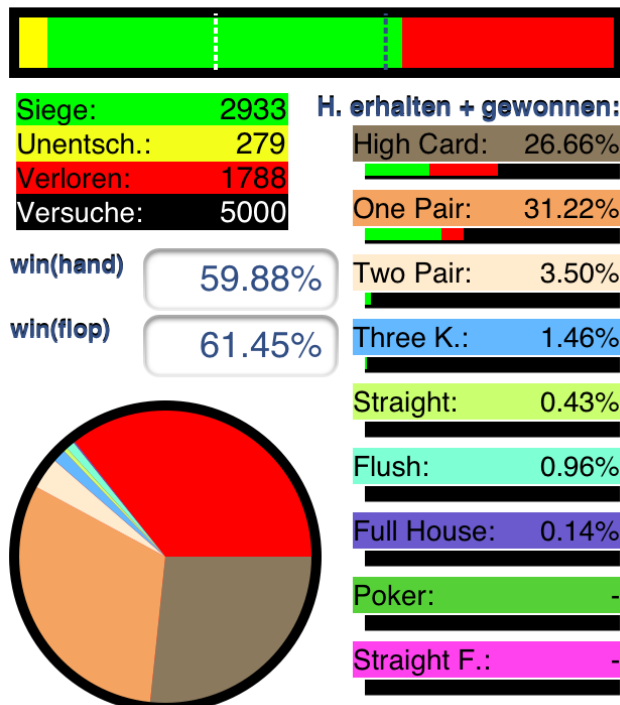
Als Vorlage der nachfolgenden Bilder wurde eine Simulation mit **AKs gegen 1 Gegner-Hand** gewählt. Die Hand läuft jeweils **gegen die stärkste Hand des 10-Spieler Tisches**.

Mit etwas mehr als 8% ist der Anteil, der unentschieden Partien nicht sehr klein. Fast jede 12te gewonnene Partie endet somit Unentschieden.

Diagramme

Resultate Detail

win(pos) = Siege oder Unent. / Versuche



Es gibt zwei **Überblicks-Diagramme**, die die **Stärke einer simulierten Hand** abbilden:

Das erste Balken-Diagramm zeigt die Gewinne (Grün) / Unentschieden geendeten Partien (Gelb) im Verhältnis zu den verloren gegangenen Spielen (Rot) an. Die weisse gepunktete Linie zeigt die gebrauchte Chance, um einen pot-grossen Einsatz zu bezahlen und die blaue Linie entspricht der Gewinnwahrscheinlichkeit win(pos1) (z.B. win(flop) wurde hier verwendet).

Falls weder ein roter Balken noch ein grüner Balken übrig bleibt, dann ist der Ausgang in jedem Fall ein Unentschieden. Es führt zur Aufteilung des Pots unter allen involvierten Spielern. In den meisten anderen Fällen ist das Spiel um ein Unentschieden mit dem Risiko verbunden, dass irgendein Gegner noch eine Gewinner-Hand besitzt, welche die Situation in Verlieren umwandelt.

Das **zweite Kreis-Diagramm** zeigt die Wahrscheinlichkeit, dass **eine bestimmte 5-Karten Poker-Hand auftritt, multipliziert mit der Wahrscheinlichkeit damit zu gewinnen**. Es zeigt, somit den relativen Anteil von allen 5-Karten Poker-Händen, die erfolgreich enden (gewonnen/geteilt) auf.

Darüber hinaus kreiert **jede erreichbare 5-Karten Poker-Hand-Kombination** einen **roten Balken**. Der **grüne Unterbalken** steht für die **Erfolgsaussicht** mit einer solchen 5-Karten Poker-Hand tatsächlich zu gewinnen. Wenn kein roter Balken mehr übrig ist, führt jede entsprechende Hand-Kombination nach Eintritt zur stärksten Hand im Spiel. Ein Unentschieden wird hier unten grafisch nicht mitberücksichtigt.

Oberhalb aller dieser Balkendiagramme ist die Erfolgsrate als Wert angegeben, der besagt, wie wahrscheinlich es ist eine solche Poker-Hand zu erhaltenen und damit noch zu gewinnen.

Text

Resultate Text

Hand: P1[Ah] / P2[Kh] / F1[?] / F2[?] / F3[?]
 Kombination ist High Card mit 3753216
 [i] gegen 1 Gegner
 [i] Beginne 5000 Versuche gegen best bewertetste Hände 1/9
 ... mit grösserem/gleichem Rang von 1
 [i] AKs ist in [1]: 7/169
 ... hat Potentiale $f = 3.809$, $t = 3.391$, $r = 3.061$
 [-] Gegner: Pocket Pair mit $w=0.059$

 win(pos0) ohne zus. Siege: Un.: Versuche: Res.:
 Community Karten 2854 280 5000 0.599

win(pos1) mit zus. Siege: Un.: Versuche: Res.:
 Community Karten 2933 279 5000 0.615

	Erreicht:	Vers.:	Res.:	Siege damit:
+ High Card	2656	5000	0.531	0.502
... < Comb	2344	5000	0.469	0.802
- One Pair	2007	5000	0.401	0.778
... < Comb	337	5000	0.067	0.944
- Two Pair	187	5000	0.037	0.936
... < Comb	150	5000	0.030	0.953
- Three of K.	80	5000	0.016	0.912
... < Comb	70	5000	0.014	1.000
- Straight	17	5000	0.003	1.000
... < Comb	53	5000	0.011	1.000
- Flush	48	5000	0.010	1.000
... < Comb	5	5000	0.001	1.000
- Full House	5	5000	0.001	1.000
... < Comb	0	5000	0.000	-
- Poker	0	5000	0.000	-

Alle diese **Text-Werte**, wurden auch grafisch Interpretiert und unter 'Resultate Detail' angezeigt. Ich empfehle die Diagramme zu betrachten, anstatt nur die nackten Zahlen zu vergleichen.

Aber trotzdem ist diese Beschreibung gut geeignet, um die **gesamte Konfiguration und alle Resultate in eine beliebige andere textbasierende App zu kopieren**.

Mit Hilfe all dieser Informationen kann eine Simulation jederzeit von jedem mit der iRuleThem App wiederholt werden.



Konfiguration

Einzel-Deal Modus

