
1 Regeln	2
1.1 Zubehör	2
1.2 Bank	2
1.3 Vorbereitung	3
1.4 Kartenausgabe	3
1.5 Spielrunden	4
1.6 Showdown	5
1.7 Rangfolge der Karten	6

1 Regeln

1.1 Zubehör

(1) Gespielt wird mit einem Deck aus 52 Karten: 13 Werte (2 bis Ass) in je 4 Farben (Herz, Karo, Kreuz, Pik).

Höhere Zahlen haben höhere Wertigkeit. Zweistellige Zahlen werden durch Buchstaben ersetzt, die den englischen Begriffen entstammen: 2-9, Ten („T“ = 10), Jack („J“ = 11), Queen („Q“ = 12), King („K“ = 13), Ace („A“ = 14 oder „A“ = 1). Es gibt keine unterschiedliche Wertigkeit bei den Farben.

(2) Als Einsätze wird eine virtuelle Währung verwendet. Der niedrigste Betrag ist 1 Cent.

1.2 Bank

(1) Beim Beitreten eines Spiels wird einem Spieler die für den jeweiligen Tisch festgelegte Buy-In Summe von seinem Konto auf den Stack überwiesen.

Reicht der Betrag des Kontos nicht für den Buy-In, so wird dem Spieler der Zutritt verweigert. Eine Ausnahme ist das Entry-Level, das auch mit überzogenem Konto bespielt werden kann.

(2) Bei Verlassen des Tisches wird die im Stack befindliche Summe zurück auf das Konto der Spieler gebucht.

Dies ist auch im Tournament Modus der Fall, da ansonsten der weitere Verlauf ohne den Spieler simuliert werden müsste (um zu ermitteln wem der Betrag gutgeschrieben wird). Ein unnötiger Aufwand von Ressourcen ohne Mehrwert für den Nutzer.

(3) Der Kontostand ist virtuell. Es können keinerlei Ansprüche an die Bank auf jedwede Auszahlung erhoben werden. Auch den Spielern können keinerlei Verpflichtungen zum Ausgleich etwaiger Spielschulden auferlegt werden.

1.3 Vorbereitung

Spielstart:

- (1) Alle Spieler nehmen Platz um den Tisch.
- (2) Jeder Spieler erhält seinen Stack, den er beim Buy-In vom Bankkonto abgehoben hat.
- (3) Ein Spieler bekommt den „Dealer“ Button.
Dieser wird zufällig bestimmt.

Neue Runde:

- (1) Spieler ohne verbleibenden Stack können erneut einen Buy-In Betrag vom Bankkonto abheben.
Im Tournament Modus ist der Buy-In nicht möglich.
Ist das Bankkonto nicht ausreichend gefüllt, ist ein Buy-In nicht möglich.
- (2) Spieler die nicht nachkaufen, müssen den Tisch verlassen.
- (3) Der Dealer Button wird an den nächsten Spieler weiter gegeben.

1.4 Kartenausgabe

- (1) Der Spieler, der den „Dealer“ Button vor sich liegen hat, wird „Dealer“ genannt.
- (2) Jeder Spieler muss den Ante zahlen um Karten zu erhalten.
Bei manchen Tischen beträgt der Ante 0.
- (3) Der Spieler nach dem Dealer muss den Small Blind zahlen.
- (4) Der Spieler nach dem Small Blind muss den Big Blind zahlen.
Bei 2 verbleibenden Spielern ist dies der Dealer.
- (5) Es werden jedem Spieler zwei Karten zugeteilt.
- (6) Es werden 5 Gemeinschaftskarten verdeckt abgelegt: 3 für den Flop, 1 für den Turn und 1 für den River.

1.5 Spielrunden

(1) Es gibt 4 Spielrunden, in denen jeweils gewettet wird.

Zu Beginn der ersten Spielrunde werden die Karten ausgeteilt.

Zu Beginn der zweiten Spielrunde werden die 3 Karten des Flop aufgedeckt.

Zu Beginn der dritten Spielrunde wird die Karte des Turn aufgedeckt.

Zu Beginn der vierten Spielrunde wird die Karte des River aufgedeckt.

(2) In jeder Runde beginnt der Spieler nach dem Dealer. Es folgen die weiteren Spieler in Reihenfolge ihrer Position.

(3) Jeder Spieler hat folgende Möglichkeiten:

- Check: Sofern in der Spielrunde noch nicht erhöht wurde, kann der Spieler ‚schieben‘. Er bleibt somit im Spiel, ohne einen weiteren Einsatz bringen zu müssen.
- Call: Wurde in der Spielrunde bereits erhöht, kann der Spieler ‚mitgehen‘. Er muss dann den fehlenden Betrag einzahlen um im Spiel zu bleiben. Hat der Spieler nicht genügend Chips um die nötige Summe zu erreichen, muss er alle verbleibenden Chips einsetzen.
- Raise: Der Spieler kann den Wetteinsatz weiter ‚erhöhen‘. Dabei darf er maximal um den Betrag erhöhen, der sich im Pot befindet (musste er vor dem erhöhen zuerst mitgehen, zählt dies bereits zum Pot). Wurde in dieser Runde bereits erhöht, so muss er mindestens um den selben Betrag erhöhen wie der letzte Spieler vor ihm.
- Fold: Der Spieler kann ‚passen‘ und die Spielrunde verlassen. Er muss dann seine Karten verdeckt unter seinen Chips auf dem Spielfeld platzieren.

(4) Zuerst gibt es einen Durchlauf bis jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Wurde in diesem Durchlauf erhöht, wird ein weiterer Durchlauf nötig, bei dem die Spieler mit zu niedrigem Einsatz mitgehen müssen, passen oder weiter erhöhen.

Wurde weiter erhöht, so wird so lange fortgefahren, bis alle gecalled oder gefoldet haben.

Der Spieler der zuletzt in einer Spielrunde erhöhte darf nicht weiter erhöhen.

(5) Am Ende einer Spielrunde müssen alle im Spiel verbleibenden Spieler den selben Betrag eingesetzt haben.

1.6 Showdown

(1) Nach Ende der letzten Spielrunde können die verbleibenden Spieler im Urzeigersinn Anspruch auf den Pot erheben. Begonnen wird bei dem Spieler der im River zuletzt erhöhte. Falls kein Spieler nach aufdecken der Riverkarte erhöhte, beginnt der erste Spieler nach dem Dealer.

(2) Erhebt ein Spieler Anspruch auf den Pot, so legt er seine Karten offen auf das Spielfeld und nennt die Hand, die sie mit den Gemeinschaftskarten bilden. Alternativ kann er ‚passen‘ (er legt die Karten verdeckt unter seinen Einsatz auf dem Spielfeld), verliert somit den Anspruch auf den Pot, kann jedoch seine Hand geheim halten.

(3) Nun müssen sich alle Karten auf dem Spielfeld befinden.

(4) Der Spieler mit der höchsten Hand gewinnt¹.
Leistete der Gewinner den vollen Einsatz, so bekommt er den vollen Pot.
Bei niedrigerem Einsatz (all-in) bekommt er den Einsatz jedes Mitspielers lediglich bis zu der Höhe seines Einsatzes sowie eventuelle Strafzahlungen, die sich im Pot befinden.
Anschließend wird unter den Spielern, die einen höheren Einsatz zahlten, der Gewinner ermittelt. Sofern dieser auch nicht den vollen Einsatz zahlte wird das verfahren wiederholt bis der Pot aufgeteilt wurde.

(5) Gewinnen mehrere Spieler (mit der gleichen Hand), so wird der Gewinn geteilt. Bei niedrigerem Einsatz eines der Gewinner wird, wie oben beschrieben, zuerst die niedrigere Summe aufgeteilt, anschließend der höhere Betrag (ohne ihn zu berücksichtigen).

¹ siehe 1.7 „Rangfolge der Karten“

1.7 Rangfolge der Karten

(1) Zum bestimmen der Pokerhand kann ein Spieler beliebige 5 Karten aus den 7 verfügbaren aussuchen (2 Handkarten und 5 Gemeinschaftskarten).

Die Handkarten müssen nicht zwingend hinzugenommen werden, es können auch nur die 5 Gemeinschaftskarten gewählt werden).

(2) Die folgende Rangfolge zeigt die Hände von der höchsten (3) zur niederwertigsten (12).

Bei Händen, die aus weniger als 5 Karten bestehen (Four-of-a-Kind, Three-of-a-Kind, Two Pair, Pair, High Card) entscheiden bei Gleichstand die Beikarten (genannt ‚Kicker‘).

Ist die höchste Beikarte ebenfalls gleich, entscheidet bei Three-of-a-Kind, Pair und High Card die zweite Beikarte, bei Pair und High Card notfalls der dritte Kicker, etc. Es werden nur die 5 Karten der Hand betrachtet, die zwei weiteren werden ignoriert.²

(3) Royal Flush

Der Royal Flush besteht aus einer einfarbigen Straße, die auf Ass endet.

(4) Straight Flush

Der Straight Flush besteht aus einer einfarbigen Straße, die nicht auf Ass endet.

Haben mehrere Spieler ein Straight Flush, so gewinnt der mit der höchsten Karte.

(5) Four-of-a-Kind

Der Vierling besteht aus vier Karten mit identischen Werten.

Haben mehrere Spieler ein Four-of-a-Kind, so gewinnt der mit dem höheren Wert des Vierlings.

(6) Full House

Ein Full House besteht aus einem Drilling und einem Paar.

Haben mehrere Spieler ein Full House, so gewinnt der mit dem höheren Wert des Drillings. Bei Gleichstand gewinnt das höhere Paar.

(7) Flush

Ein Flush besteht aus fünf gleichfarbigen Karten die keine Straße bilden.

Haben mehrere Spieler ein Flush, so gewinnt die höchste Karte (bei Gleichstand die nächsthöhere Karte, etc).

(8) Straight

Eine Straße besteht aus fünf Karten mit lückenlos aufsteigenden Werten die kein Flush bilden.

Haben mehrere Spieler eine Straße, so gewinnt der mit der höchsten Karte.

² Beispiel: Liegt ein Royal Flush in den Gemeinschaftskarten gewinnen alle noch im Spiel befindlichen Spieler unabhängig davon, welche Pocketkarten sie haben.

(9) Three-of-a-Kind

Der Drilling besteht aus drei Karten mit identischen Werten.

Haben mehrere Spieler ein Drilling, so gewinnt der mit dem höheren Wert des Drillings.

(10) Two Pair

Ein Doppelpaar besteht aus zwei Paaren.

Haben mehrere Spieler zwei Paare, so gewinnt der mit dem höheren Wert des höheren Paares. Bei Gleichstand gewinnt das niedrigere Paar.

(11) Pair

Das Paar besteht aus zwei Karten mit identischen Werten.

Haben mehrere Spieler ein Paar, so gewinnt der mit dem höheren Wert des Paares.

(12) High Card

Kann keine höherwertige Hand gebildet werden, so gewinnt die höchste Karte.