



## Five Card Draw Poker

**Five Card Draw Poker** ist eine der klassischen Pokerversionen - wir kennen sie aus unzähligen Westernfilmen. *Five-Card Draw* ist neben dem *Tripple Draw* eine Form des Draw Poker, dieses wird allgemein auch als **verdecktes** oder **geschlossenes** Poker bezeichnet. *Five-Card Draw* ist eine der ältesten- und war vor allem in Nordamerika für lange Zeit die bekannteste und am meisten verbreitete Pokervariante. Gegenwärtig wird sie jedoch im Vergleich zu anderen Pokervarianten wie *Texas Holdem*, *Omaha* oder *Seven-Card Stud* kaum noch gespielt. Obwohl *Five-Card Draw* oftmals das Image hat eher langweilig zu sein, ist es jedoch für eine ruhige Runde sehr interessant und vor allem auch für Pokieranfänger geeignet, die sich in das Pokerspiel „hineinarbeiten“ möchten und hier eine relativ einfache Poker-Variante vorfinden. Draw-Poker wird deshalb in erster Linie in Heimrunden gespielt und kaum in Casinos angeboten. Der Name *Draw* steht für Tauschspiele und weist auch darauf hin, dass hier verdeckt gespielte Karten die Besonderheit dieser Pokerfamilie darstellen.

### Wie spielt man nun beim *Five-Card Draw*?

*Five-Card Draw* kann als Limit, Pot Limit oder No Limit gespielt werden. *Five-Card Draw* wird mit zwei bis maximal sieben Personen mit dem üblichen Französischen 52-Karten-Deck gespielt. Zunächst muss jeder teilnehmende Spieler einen *Ante*, einen Grundeinsatz einzahlen, um damit den Pot aufzubauen. Allgemein wird dann ein beliebiger Spieler reihum die Karten offen austeilen, bis ein Spieler einen Buben hat. Derjenige der den Buben erhält ist der Geber der ersten Runde. !! **Jackpot** ist eine weitere Regel, die beim *Five-Card Draw* oftmals angewandt wird, aber **nicht** angewendet werden muss. Diese besteht darin, dass ein Spieler nur dann eine Setzrunde eröffnen darf, wenn er wenigstens ein Paar Buben auf der Hand hat. Am Ende des Spiels müssen dementsprechend diese Karten auch von dem Spieler, der die Runde eröffnet hat, vorgezeigt werden. Aus diesem Grund werden die Karten beim Tausch beiseite gelegt, um die Berechtigung des Eröffnens auch am Ende des Spiels nachweisen zu können. Hat keiner der Spieler wenigstens ein Paar Buben auf der Hand, legt jeder Spieler seine Karten ab, die *Antes* bleiben im Pot. Die Spieler zahlen nun wiederum ihre Grundeinsätze ein, und der Spieler zur Linken des Teilers gibt die Karten für das neue Spiel. Der Pot, der sich nun um die die gezahlten Einsätze erhöht hat wird als *Jack pot* bezeichnet.

### Spielablauf

Nach jedem Spiel wechselt beim *Five-Card Draw* der Geber im Uhrzeigersinn. Beim Draw-Poker allgemein erhält jeder Spieler fünf verdeckte Karten, die verbleibenden Karten werden verdeckt als *Talon* in die Mitte des Tisches gelegt, anschließend erfolgt eine Wettrunde. Jeder aktive Spieler **kann** dann, beginnend links vom Geber eine oder maximal alle Karten ablegen und erhält dann neue Karten in gleicher Menge (*Draw*). Es muss jedoch nicht

getauscht werden - denn würde man beispielsweise bereits eine Straight, Flush oder Full House serviert bekommen, wäre es ziemlich sinnlos etwas zu tauschen. Es ist jedoch anzumerken, dass die Anzahl tauschbarer Karten variieren kann und vor Beginn der Partie festgelegt werden sollte. Üblicherweise darf ein Spieler höchstens *vier* Karten tauschen, vielfach ist der Tausch auch auf höchstens *drei* Karten beschränkt, manchmal wird aber auch ein Tauschen aller *fünf* Karten erlaubt. Die abgelegten Karten bleiben auf dem Tisch und werden in den *Talon* nicht wieder eingefügt. Nach dem Tausch erfolgt anschließend die zweite Wettrunde.

## 2. Wettrunde

Derjenige Spieler, der in der ersten Setzrunde zuletzt erhöht hat eröffnet die Runde. Falls niemand erhöht hat, spricht der Spieler, der die Runde eröffnet hat, zuerst. Sind nach der zweiten Setzrunde noch mindestens zwei Spieler beteiligt, beginnt der *Show down*. Wer als Letztes eine Aktion durchgeführt hat, muss seine Karten als Erster zeigen. Der Gewinner wird auf der Grundlage der allgemeinen Poker-Blatt-Rangfolgen ermittelt.

## Strategien

Auch beim *Five-Card Draw* ist es wie bei allen Poker-Varianten wichtig seine Starthand richtig einzuschätzen. Servierte gemachte Hände, wie eine Straight, Flush oder Full House sind natürlich ohne Frage als Starthand zu spielen. Allgemein ist es ratsam eine Setzrunde zu eröffnen bzw. mitzugehen, wenn man wenigstens ein hohes Paar hält. Man sollte insgesamt vorsichtig sein während der Tauschphasen dem Gegner nicht zu viele Informationen zukommen zu lassen. Beispielsweise, wenn Du ein Paar hältst und drei Karten eintauschst, dann wirkt es für den Gegner ziemlich offensichtlich, dass Du ein Paar hast. Die Anzahl der Karten, die getauscht werden, sollten möglichst variieren, um den Gegner im Dunkeln zu halten. Was ist des Weiteren hinsichtlich des strategischen Verhaltens beim *Five-Card Draw* zu sagen? Zunächst ist zu sagen, dass im Vergleich zu anderen Pokervarianten viel Konzentration und Disziplin nötig ist. Der Schlüssel zur *Five-Card Draw*-Strategie ist es, zu kalkulieren, wie stark die Hand des Gegners ist und wie die eigene Hand im Vergleich dazu steht. Es kann vorkommen, dass man „nichts“ auf der Hand hat, jedoch damit möglicherweise gewinnt, weil dem Gegner vielleicht eine Karte fehlt, die er für die Bildung einer starken Hand benötigt hätte. Aufgrund der Informationslücke ist *Five-Card Draw* kein Spiel für mutlose. Wenn man selbst erhöht, sollte man sich auf diese Aktion durch Informationen immer relativ gründlich vorbereiten. Eine große Herausforderung beim *Five-Card Draw* ist die Frage, welche Karten man tauschen sollte. Im Idealfall kann die Konsequenz eines Kartentauschs sein, dass sich eine Hand mit „nichts“ in eine sehr starke Hand verwandelt. Die Möglichkeit seine fünf Karten zu tauschen macht die ganze Sache nicht sehr einfach. In der Regel ist es so, dass der Spieler mit der besten Hand vor dem Tausch auch die beste Hand nach dem Tausch haben wird. Es ist ratsam wenigstens ein Paar Queens oder besser in der Starthand zu haben, um mitzugehen. Mit Königen oder besser kann man dann schon erhöhen.

Wenn man beispielsweise ein Paar Könige in der Starthand hält liegt die Wahrscheinlichkeit, dass jemand anderes Asse oder etwas Besseres hat bei etwa 13%. Das bedeutet, dass bei 7 Spielern die Odds gut sind, dass jemand Asse oder besseres hält. Wenn man also aus einer späteren Position heraus agieren muss und jemand hat bereits erhöht, ist die

Wahrscheinlichkeit groß, dass dieser Asse oder besseres als das Königspaar hält. Hat noch niemand vorher gesetzt oder erhöht stehen die Chancen gut, dass das Königspaar vorne liegt. An dieser Stelle wird wieder deutlich, dass die eigene Position am Tisch beim Poker von großer Bedeutung ist. In früher Position sollte man am besten nur mit Assen oder besserem aktiv werden. Bei zwei Paaren sollte man nicht setzen, es sei denn, eines der Paare sind Assen. Zwei kleine Paare sind keine starke Hand, da die *Pot-Odds* gering sind durch den Tausch diese Hand stark zu verbessern. In späteren Positionen kann man auch mit schwächeren Händen, wie ein Paar Buben, Damen, Könige oder zwei kleinen Paaren agieren. Dies sind einige generelle Ratschläge. Ein weiterer Faktor der beachtet werden sollte sind die *Pot-Odds*. Wie bereits allgemein bekannt sind die *Pot-Odds* der Betrag an Geld, den man hofft zu gewinnen im Verhältnis zum Geldbetrag, den man zu zahlen hat, um mitspielen zu können. Nehmen wir an, die Starthand besteht aus vier Herz- und einer Pik-Karte. Einige Spieler vorher haben bereits gecalled. Sollte die Hand nun gespielt werden, um einen Flush zu bekommen? An dieser Stelle sollte man die *Pot-Odds* berechnen. Bei einem Tausch von einer Karte besteht die Wahrscheinlichkeit von 19%, dass mit einer weiteren Herzkarte der Flush erreicht wird. Nehmen wir an, die Wette beträgt 20 € und im Pot sind bereits 70 €, also die Einsätze der vorderen Spieler sowie die gezahlten Antes. Die 20 € die in den Pot gezahlt werden müssen, um mitzuspielen sind gleichzusetzen mit 22% des Geldes, dass man im Pot gewinnen möchte (also 90 € nachdem die 20 € eingezahlt wurden). In diesem Fall sind die *Pot-Odds* nicht günstig, um zu callen. Man sollte aussteigen. Wenn beispielsweise 110 € anstatt der 90 € im Pot lägen, würden die 20 € Einsatz 18% der Menge des Pots repräsentieren, in diesem Fall hätte man genügend *Pot-Odds* um zu callen. Die *Pot-Odds* können ebenfalls verwendet werden, wenn man erhöhen möchte. Beim *Five-Card Draw* lassen sich drei Bereiche identifizieren aus denen man in der Regel Informationen schöpfen kann, was der Gegner wohl für eine Hand haben mag. Zum einen ist das die Ausgangswette daneben die Anzahl der Karten die getauscht werden sowie die finale Wette. In diesen genannten Bereichen sind Bluffs möglich. Zu wissen welche Karten in unterschiedlichen Situationen zu tauschen sind unterscheidet den guten vom schlechten *Draw* – Pokerspieler. Generell soll durch den Tausch die bestmögliche Hand entstehen. Theoretisch würde das bedeuten, dass bei einem Paar die anderen drei Karten getauscht werden, um möglichst zwei Paare, ein Drilling, ein Full House oder einen Vierling bilden zu können. Bei einem Drilling in der Starthand wird man zwei Karten tauschen, um ein Full House oder einen Vierling zu bilden. Wenn man vier Karten für ein mögliches Flush oder eine Straight hält, wird man nur eine Karte tauschen.

Einen Drilling durch tauschen zu erreichen ist beim *Five-Card Draw* meistens die Regel. Straights, Flushes und Full Houses durch tauschen zu erreichen ist eigentlich nicht üblich, wenn jedoch ein Spieler nur eine Karte tauscht ist das ein typisches Zeichen dafür, dass er auf ein solches Blatt zielt. Eine der besten Strategien, um den Pot zu gewinnen ist es, vor dem Tausch zu erhöhen, keine Karte zu tauschen und dann erneut zu erhöhen. Diese Vorgehensweise wird natürlich nicht funktionieren, wenn Du dies permanent machst. Deshalb sollte man nur selten so agieren und auch nur dann, wenn der Pot groß genug ist. Bis Du als ein Spieler bekannt, der nur dann setzt und erhöht, wenn er starke Karten hat, kann dies jedoch eine ziemlich effektive psychologische Strategie sein. Eine weitere Möglichkeit ist es beispielsweise beim Tausch von nur einer Karte vorzutäuschen, dass es diejenige Karte ist, die du noch benötigst. Der eigene Vorteil ist es demnach zu versuchen den Gegner zu täuschen in dem man nicht die wirklich benötigte Anzahl an Karten tauscht. Dieses Verhalten kann man zu seinem eigenen Vorteil nutzen. Ein anderes Beispiel: Man

möchte den Gegner glauben lassen, dass man tauscht, um ein Flush oder ein Straight zu erreichen, in Wirklichkeit zielt man aber auf einen Drilling ab. Anstatt die zwei Karten zu tauschen tauscht man nur eine Karte. In anderen Fällen kann es ein Vorteil sein, einen Kicker zu halten. Beispielsweise, wenn man sicher ist, dass der Gegner Assen hält. Angenommen er agiert aus einer frühen Position heraus und man weiß, dass er ein tighter Spieler ist und nur mit Assen mitgeht oder erhöht.

Angenommen, man hält selbst ein Paar Assen – es gibt im Deck nur vier Assen und somit wird niemand in der Lage sein einen Drilling mit Assen zu bilden. In diesem Fall kann man den Vorteil bilden, in dem man beispielsweise mit einem König einen hohen Kicker behält. Dies wird die *Odds* erhöhen ein höheres Paar als der Gegner zu bilden. Der strategische Punkt die Karten einzuschätzen ist enorm wichtig dementsprechend ist es besser nach den Gegnern zu tauschen. Man kann also dadurch, wie die Gegner getauscht haben viele Informationen für das eigene Tauschverhalten generieren. Deshalb sollten Hände in späten Positionen gespielt werden, da man als letzter tauscht, in frühen Positionen sollte man Hände wegwerfen, es sei denn es sind starke Hände. Insgesamt ist die Höhe des *Ante* wichtig, um zu berechnen wie oft man die Ausgangswette callen sollte. Wenn die *Ante* im Vergleich zum Limit recht groß ist, sollte man loose spielen, da der Topf größer wird. Eine *Ante* wird als groß betrachtet, wenn es 50% oder mehr der Höhe des Limits ist. Bei einem kleinen *Ante*, also 15% oder weniger der Limithöhe, sollte man dagegen tighter spielen und den Angriff auf den Pot nur dann starten, wenn man auch eine starke Hand hat. Das eigene Spiel sollte zusammenfassend gesagt bei den Limit-Versionen immer an der Höhe des *Ante* ausgerichtet sein. Selbstverständlich ist die Position von der man aus agiert ebenfalls von entscheidender Bedeutung.

Der letzte zu sein der bietet, macht es einfacher die anderen Spieler zu überzeugen aus dem Spiel auszusteigen. Man hat hier alle Informationen über das Setzverhalten der vorhergehenden Spieler und kann diese wiederum unter Druck setzen. Das Setzen in früheren Positionen ist dagegen schwieriger, wenn man keine gute Hand hält. Wenn man nach dem Tausch eine gute Hand hält und in der frühen Position ist, sollte man auf jeden Fall setzen und erhöhen. Bei einer exzellenten Hand ist eher *slow-play* angesagt, in der Hoffnung jemand setzt und man kann anschließend selbst raisen. Mit einer schwachen Hand ist es nicht ratsam weiterzuspielen, das wäre beim *Five-Card Draw* zu riskant. Generell kann man sagen, dass *Five-Card Draw* ein Spiel ist, bei dem man selektiv sein sollte welche Hände man spielt. Die Position am Tisch sollte zum eigenen Vorteil genutzt werden, die *Pot-Odds* bei Entscheidungen beachten sowie trügerisches Setzen und Tauschen erkennen. Die Gegner sollten immer dahingehend beachtet werden, als dass man nicht zu offensichtlich agiert.