

*Über den Autor:*

Jan Meinert, geboren 1973, ist Jurist und spielt seit 20 Jahren erfolgreich Poker im Internet und in Homegames. Ihm hat die Psychologie des Pokerspiels bereits bei zahlreichen juristischen Verhandlungen geholfen.

JAN MEINERT

**DIE**  
**POKER**  
**SCHULE**



DROEMER 

Besuchen Sie uns im Internet:

[www.droemer.de](http://www.droemer.de)



Aktualisierte und erweiterte Taschenbuchausgabe

Droemer Taschenbuch

© 2007 Knaur Verlag

© 2018 Droemer Verlag

Ein Imprint der Verlagsgruppe

Droemer Knaur GmbH & Co. KG, München

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk darf – auch teilweise –  
nur mit Genehmigung des Verlags wiedergegeben werden.

Redaktion: Conrad Gminder

Covergestaltung: ZERO Werbeagentur, München

Coverabbildung: FinePic/shutterstock

Satz: Sandra Hacke

Druck und Bindung: GGP Media, Pößneck

ISBN 978-3-426-30184-5

2 4 5 3 1

## DANKSAGUNGEN

*Das Buch ist meinem Sohn Leonard und meiner Mutter Karin gewidmet.*

*Ich möchte an dieser Stelle meinem Vater Lothar »The Ironman« Meinert für alles danken, was er für mich getan hat.*

*Bei diesem Buch haben mir meine Freunde geholfen. Alle sind wirklich gute Pokerspieler und haben ihr Wissen und viel Zeit in dieses Buch investiert. Dafür möchte ich ihnen danken, u. a.:*

*Annalena Evers*

*Carsten König*

*Daniel Evers*

*Hilmar Evers*

*Kristina Steltzer*

*Martin Rohrbach*



# INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	11
Poker-Geschichte	14
Warum Texas Hold'em?	17
1. TEIL   Wie spielt man Texas Hold'em Poker?	19
Texas Hold'em – Die Regeln	21
Die verschiedenen Texas Hold'em-Varianten	30
Die verschiedenen Spielformen: Turnier oder Cash-Game	32
Wie organisiere ich ein Texas Hold'em-Turnier?	33
Wie organisiere ich ein Texas Hold'em-Cash-Game?	38
2. TEIL   Weitere bekannte Pokervarianten und ihre Regeln	39
Draw-Poker	41
Seven-Card Stud Poker	42
Razz	42
Omaha Poker	43
Omaha High/Low Poker	43
3. TEIL   Texas Hold'em-Strategie – Die Basics	45
Was macht einen guten Pokerspieler aus?	47
Position – Das A und O beim Pokern	54
Pre-Flop-Play – Wie verhalte ich mich in der ersten Wettrunde?	60
Flop-Play – Wie verhalte ich mich in der zweiten Wettrunde?	73

Turn-Play – Wie verhalte ich mich in der dritten Wettrunde?	88
River-Play – Wie verhalte ich mich in der vierten und letzten Wettrunde?	91
<b>4. TEIL   Texas Hold'em – Die Einteilung der Spieler</b>	95
Tight – Loose: Welche Hände spielt ein Spieler?	97
Aggressiv – Passiv: Wie ist das Wettverhalten eines Spielers?	99
Die Spielertypen	100
Spielertyp 1: <i>The Stone Killer</i> – Der tight-aggressive Spieler	102
Spielertyp 2: <i>The Rock</i> – Der tight-passive Spieler	104
Spielertyp 3: <i>The Maniac</i> – Der loose-aggressive Spieler	106
Spielertyp 4: <i>The Calling-Station</i> – Der loose-passive Spieler	108
<b>5. TEIL   Wichtige Spielkonzepte im Texas Hold'em</b>	111
Wetten und Erhöhen – Aber richtig!	113
Bluffing	116
Semi-Bluffing – Der halbe Bluff	123
Bluffs provozieren – Wie führe ich meinen Gegner aufs Glatteis?	125
Slow-Play – Wie stelle ich meinem Gegner eine Falle?	127
Check-Raise	130
Free-Card-Play – Umsonst Karten geben und bekommen	131
Change-Gears – Öfter mal einen anderen Gang einlegen	134
Blind-Stealing	136
<b>6. TEIL   Die Poker-Psychologie – Eine Lektion fürs Leben</b>	139
Einführung in die Poker-Psychologie	141

Die Grundstimmung	142
Spieler lesen und Tells – Werden Sie zum menschlichen Lügendetektor	145
Betting Patterns – Typische Wettmuster von Spielern	153
Hände lesen – Welche Karten hat mein Gegner?	156
Bad-Beats – Wenn man böse auf die Nase fällt	160
Das Tilt-Phänomen	164
Das Phänomen Rush	168
Intimidating – Psychokrieg beim Poker	172
Table-Image	178
Pokertugenden	181
7. TEIL   Die Wahrscheinlichkeitsrechnung oder die Kunst, das Glück zu überlisten	185
Stochastik – Die Wahrscheinlichkeitsrechnung	187
Odds und Outs – Meine Gewinnchancen und Karten, die mir weiterhelfen	189
Pot-Odds – Wie viel muss ich in den Pot legen, um wie viel zu gewinnen?	198
Break-Even-Point – Wann lohnt es sich zu spielen?	200
Implied Pot-Odds – Habe ich noch profitable Wettrunden vor mir?	206
Reverse Implied Pot-Odds – Habe ich noch unprofitable Wettrunden vor mir?	207
Zusammenfassung	209
8. TEIL   Überlegungen zu einzelnen Spielformen	
von Texas Hold'em	211
Online-Poker	213
Heads-Up Play – Das Pokerduell	223
Turnier – Nur der Stärkste überlebt	225
Cash-Game – Die klassische Form des Pokers	230

Casino – Vorsicht Rake!	232
Home-Game – Vorsicht Hausregeln!	234
9. TEIL   Komponenten einer Hand – Zwischenergebnisse und Zusammenfassung	237
10. TEIL   Poker-Merksätze	245
11. TEIL   Die häufigsten Fehler im Texas Hold'em	249
12. TEIL   Poker-Quiz – Testen Sie Ihr Pokerwissen	257
13. TEIL   Wichtige Informationen rund ums Pokern	281
Cheating – Schummeln am Pokertisch	283
Feinheiten und Grenzsituationen – Damit es keinen Streit am Pokertisch gibt	293
Unsitten beim Poker, die einfach nur nerven	296
Bankroll – Hourly-Rate – Money-Management – Der richtige Umgang mit Geld beim Poker	300
Poker, Alkohol und Drogen	306
Poker und Recht – Die häufigsten Fragen	309
Berühmte Pokerfilme	314
Berühmt-berühmte Pokerspieler	318
Die offizielle Hall of Fame des Pokers	329
Geschichte der WSOP	332
WSOP-Gewinner im Main Event seit 1970	333
Berühmte Pokerzitate	335
Blöde Sprüche am Pokertisch und warum sie so blöd sind	340
Berühmte Starthände beim Texas Hold'em Poker	343
Glossar – Poker-Begriffe	347

## EINLEITUNG – MEIN ERSTES MAL

Was ist Poker? Ein Kartenspiel, das ist klar. Aber was macht Poker aus? Warum grassiert das Poker-Fieber im Land? Warum läuft ständig Poker im Fernsehen? Warum verdienen Unternehmen wie PokerStars, 888 und PartyPoker Millionen? Warum können viele Menschen vom Poker und vor allem vom Online-Poker leben? Am besten, ich erzähle Ihnen von »meinem ersten Mal«:

Es war an einem kalten Herbstabend, und mir ging es wirklich schlecht, weil mein Examen zwei Tage später bevorstand. Ich hatte eigentlich überhaupt keine Lust, an dem Abend noch irgendwas zu machen, als das Telefon klingelte. Ein Freund rief mich an und fragte mich, ob ich Lust hätte, Poker zu spielen. Poker kannte ich nur aus irgendwelchen schlechten Western und hatte noch nie gespielt. Mir graute es vor einem langweiligen Spielabend. Ich musste mich aber irgendwie ablenken, und so machte ich schließlich mit.

Einmal angekommen, tauschte ich widerwillig und ein wenig gelangweilt 10 DM ein. Das Spiel ging los. *Draw Poker* mit fünf Karten. Ich bekam meine erste Hand. Drei Asse. Ich legte den Großteil meiner getauschten Chips in die Mitte des Tisches. Die erste Wette meines Lebens. Ich gewann die Hand am Ende mit einem *Full-House*, und als ich den Berg von Chips in der Mitte des Tisches an mich nahm, war es komplett um mich geschehen. Ab dem Moment, in dem ich die drei Asse auf die Hand bekam, wurde alles anders. Ich vergaß die Welt um mich herum. Für mich gab es nur noch das Spiel, und ich war wie im Rausch. Ich war glücklich. Es war ein toller Abend. Die 10 DM waren am Ende natürlich weg.

Poker ist mehr als nur ein Spiel. Poker ist für viele Menschen eine Einstellung und ein Lebensgefühl. Poker ist auch eine Metapher für das Leben. Es enthält wesentliche Elemente des menschlichen Lebens: Glück und Pech, Gewinnen und Verlieren, Täuschen und Getäuschtwerden und vor allem Geld. Aber Vorsicht! Poker ist nur ein Sinnbild des Lebens und nicht das Leben selbst. Nehmen wir das Beispiel von *Stu Ungar*. Er wird von vielen als der beste *No-Limit Texas Hold'em*-Spieler aller Zeiten angesehen und gewann dreimal die *World Series of Poker* in Las Vegas. Man könnte annehmen, dass Stu Ungar dank seines Pokertalents auch im wahren Leben erfolgreich gewesen sein müsste. Leider ist er an den Folgen einer Kokainsucht gestorben und war finanziell total ruiniert, weil er einmal zum Beispiel eine Million Dollar beim Golfen verwettete. Das Problem war, dass er ein schlechter Golfspieler war.

Das ist natürlich ein Extremfall. Viele Fähigkeiten im Poker können Ihnen im wahren Leben weiterhelfen. Oft steht man im Leben wie beim Pokern vor den gleichen Fragen: Blufft er, oder macht er Ernst? Lohnt sich der Einsatz überhaupt? Soll ich lieber weitermachen oder aufgeben?

Sie werden in diesem Buch keinen Königsweg präsentiert bekommen, wie man ein toller Pokerspieler wird. Den gibt es nicht. Ich werde Ihnen aber die wichtigsten Konzepte des Pokerspiels vorstellen. Freuen Sie sich, denn wir werden spannende Themen durchnehmen. Sie lernen zum Beispiel ganz genau, wie man einen Spieler beim Bluffen erkennt und wie Sie selbst am besten bluffen. Wenn Sie dieses Buch gelesen haben werden, werden Sie genug über *Texas Hold'em Poker* wissen, um eigenständig die richtigen Entscheidungen zu treffen. Gute Entscheidungen sind im Poker bares Geld. Poker kann man ganz schnell lernen, aber es ist eine Kunst, es wirklich gut zu spielen. Diese Kunst zu er-

lernen muss nicht teuer sein. Man muss nicht nach dem *Try and Error*-Prinzip lernen. Lesen Sie dieses Buch, und Sie werden teure Fehler von Anfang an vermeiden können. Auch wenn Sie bereits ein erfahrener Pokerspieler sind, wird *Die Pokerschule* Ihnen helfen, Ihr Spiel zu trimmen und erfolgreicher zu machen.

Eines zur Sprache. Poker ist ein amerikanisch geprägtes Spiel, und ich werde in diesem Buch keine neue deutsche Pokersprache erfinden. Ich werde viele englische Begriffe verwenden, und das ist sehr wichtig, denn Sie wollen ja am Pokertisch verstehen, wofür es geht. Sollten Sie etwas nicht verstehen, können Sie es sofort im Glossar am Ende des Buches nachschlagen. Die meisten Wörter werde ich jedoch direkt an Ort und Stelle erklären. Ich selbst habe die englische Sprache beim Poker nie als lästig empfunden. Im Gegenteil: Ich fand es immer wieder faszinierend, welche Ausdrücke die englische Sprache im Lauf der Zeit hervorgebracht hat. Nehmen Sie zum Beispiel das Wort für eine Straße mit zwei Lücken in der Mitte: *Double-Belly-Buster-Straight*, also eine »Doppel-Bauchschuss-Straße«. Einfach toll, oder? Klingt doch viel besser als »Zwei-Lücken-Straße«.

Viel Spaß bei der Lektüre!

PS: Bitte geben Sie beim Poker nicht viel auf eine *Double-Belly-Buster-Straight*. Es ist eine schlechte Hand.

## POKER-GESCHICHTE

Woher kommt das Spiel, das die Menschen so begeistert? Manche sagen, direkt aus der Hölle.

Die Spielkarten wurden im 13. Jahrhundert von den Chinesen erfunden, und um 1360 erreichten über Ägypten die ersten Spielkarten Europa. Die Ägypter spielten ein Kartenspiel, das »Ganjifa« oder »Treasure-Cards« genannt wurde, welches bereits Wettelemente enthielt. Die Karten waren aus Elfenbein. Die Perser spielten das Wettspiel »As-Nas« mit 25 Karten und einer Hierarchie der Hände.

Richtig zur Sache ging es im Europa des 17. und 18. Jahrhunderts. Die Deutschen spielten »Pochen« (von dem Wort *pochen/klopfen*). Auf Englisch heißt *klopfen* »to poke«, womit auch die Herkunft des Wortes »Poker« geklärt wäre. Die Franzosen vergnügten sich mit »Poque«. Dies sind alles Spiele, die sich aus dem spanischen »Primero«-Spiel entwickelten, welches dem heutigen Pokerspiel schon sehr ähnlich war.

Zu seiner Blüte gelangte das Spiel aber erst, als französische Siedler es nach New Orleans/Louisiana brachten. Von dort aus verbreitete es sich vor allem über die Mississippi-Dampfer über ganz Amerika. 1834 warnte Jonathan H. Green als Erster schriftlich vor Poker. Er sprach vom »Cheating-Game«, dem Schummelspiel, das auf den Mississippi-Dampfern gespielt wurde. Es sind Berichte bekannt über Siedler aus Europa, die ihr gesamtes Geld innerhalb weniger Stunden auf Mississippi-Dampfern an Betrüger oder einfach an bessere Spieler verloren und sich anschließend erschossen. Nicht gerade der amerikanische Traum. Vor allem der Goldrausch brachte das Spiel in den amerikanischen

Westen. Man kann sich vorstellen, dass es bei den Goldgräbern wegen ihrer Mentalität und des gefundenen Goldes mit Sicherheit viele spannende Spiele gab. Risikobereitschaft, ein knallharter Wille zum Sieg und eine kämpferische Einstellung waren damals mehr denn je überlebenswichtige Eigenschaften und sind heute noch beim Poker von großer Wichtigkeit. Das Leben eines professionellen Pokerspielers in dieser Zeit muss wahrlich einem Sergio-Leone-Western geglichen haben.

Nachdem sich das Spiel in Amerika verbreitet hatte, wurde das englische Kartendeck mit 52 Karten eingeführt. Der *Flush* wurde geboren. Während des Amerikanischen Bürgerkrieges von 1861 bis 1865 wurden viele Varianten eingeführt, so zum Beispiel *Draw-Poker* und *Stud-Poker*. Die StraÙe als Hand wurde erfunden. Um 1919 wurde die erste Form von *Texas Hold'em* gespielt. Vorher kannte man kein Poker mit Gemeinschaftskarten. Das Spiel hieß *Wild-Widow*, und bevor jeder Spieler seine fünfte Karte bekam, wurde eine Gemeinschaftskarte offen auf den Tisch gelegt, die die Spieler mit ihrem Blatt kombinieren konnten.

Das Westernimage begann in den 70er- und 80er-Jahren des letzten Jahrhunderts zu bröckeln. Man sah in den *Card-Rooms* von Las Vegas immer weniger Cowboy-Hüte, dafür aber immer mehr Mathelehrer und Universitätsprofessoren. In dieser Zeit erschienen auch die ersten ernst zu nehmenden Pokerbücher von Doyle Brunson, David Sklansky und Mike Caro. 1970 fand die erste *WSOP* im *Binion's Horseshoe Casino* in Las Vegas statt. Der Gewinner war Johnny Moss. Bei der ersten *WSOP* wurde der Sieger noch gewählt und nicht ausgespielt.

Heute ist Poker vor allem durch das Internet geprägt. Spieler können im Schlafanzug rund um die Uhr um hohe Einsätze spielen, ohne das Haus zu verlassen. Chris Moneymaker und Greg Raymer, die Gewinner der *WSOP* von 2003 und 2004,

qualifizierten sich übers Internet. Dazu wird Poker seit einigen Jahren auch als Fernsehevent sehr populär, vor allem durch die Erfindung der sogenannten *Hole-Card-Cam*. Das ist eine Kamera, die die verdeckten Karten eines Spielers für die Fernsehzuschauer sichtbar macht.

Im Jahr 2011 erschütterte der »Black Friday« die Pokerwelt. Die amerikanischen Behörden erhoben Anklage gegen die drei größten Betreiber von Online-Pokerräumen: PokerStars, Full Tilt und das Cereus-Netzwerk. In der Folge gingen diese in den USA vom Netz, ein schwerer Schlag für das mittlerweile so beliebte Online-Poker.

Inzwischen erfreuen sich im Internet vor allem die vor einigen Jahren erfundenen Fast-Fold-Varianten wie zum Beispiel *Speed Poker* großer Beliebtheit. Hierbei wird man sofort nach Aufgeben der Hand an einen neuen Tisch mit neuen Spielern gesetzt. Für großes Aufsehen sorgte 2017 ein KI-Programm namens Libratus, das von der Carnegie Mellon University im amerikanischen Pittsburgh entwickelt wurde. Das Programm hat in einer eindrucksvollen Machtdemonstration vier menschliche Gegenspieler auf höchstem Niveau im *Heads-Up-Poker* geschlagen. Ein Meilenstein in der Entwicklung der künstlichen Intelligenz.

## WARUM TEXAS HOLD'EM?

In diesem Buch wird hauptsächlich von *Texas Hold'em* die Rede sein, weil es die populärste Form des Pokers ist. Wenn Sie in eine Pokerrunde kommen und Sie wissen vorher nicht, was gespielt wird, so ist es meistens *Texas Hold'em*, sei es als Turnier oder als *Cash-Game*, *Limit* oder *No-Limit*.

Die Regeln der wichtigsten anderen Pokervarianten werden jedoch beschrieben. Ich habe diejenigen ausgewählt, die meiner Meinung nach am meisten Spaß machen, nämlich *Seven-Card-Stud*, *Omaha*, *Draw-Poker* und *Razz*. Über jede dieser Varianten könnte man natürlich ein eigenes Buch schreiben.

*Texas Hold'em* Poker ist von den Regeln her sehr leicht zu lernen. Daher werden Sie auch bei dieser Variante die meisten unerfahrenen Spieler antreffen, was natürlich für Sie von Vorteil ist. Ein bekanntes Poker-Sprichwort besagt: »*Man braucht nur eine Minute, um Texas Hold'em zu lernen, aber ein ganzes Leben, um es zu meistern.*«



# 1. TEIL

WIE SPIELT MAN  
TEXAS HOLD'EM POKER?





# TEXAS HOLD'EM – DIE REGELN

## Dealer, Hole-Cards und Blinds

Der Dealer mischt ein Kartenspiel mit 52 Karten ohne Joker. Das Spiel kann von 2 bis 10 Spielern gespielt werden.

Der Dealer ist normalerweise ein Spieler, der selbst am Spiel beteiligt ist. Die Rolle des Dealers wandert von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn. Der Dealer ist immer derjenige, der links vom vorherigen Dealer sitzt. Im Casino und in Spielen, bei denen sich jemand bereit erklärt hat, die ständige Dealerrolle zu übernehmen – bei Turnieren meist ein früh ausgeschiedener Spieler –, verwendet man einen Dealerbutton. Dies ist ein großer Chip, der immer beim jeweiligen Dealer liegt. Der Dealer hat neben dem Kartengeben noch eine weitere Funktion: Er muss das Spiel vorantreiben und darauf achten, dass alles korrekt abläuft. Er ist verantwortlich für den geregelten Ablauf der Hand und entscheidet im Streitfall, wer recht hat. Er muss die Hand quasi moderieren.

Die zwei Spieler links vom Dealer setzen einen vorbestimmten Betrag als gezwungene Wette: zuerst der *Small-Blind* und dann der *Big-Blind*. Der Small-Blind beträgt zum Beispiel 1 € und der Big-Blind 2 €. Dies stellt sicher, dass Geld und damit Action ins Spiel kommt. Jeder Spieler erhält vom Dealer dann zwei verdeckte Karten, die sogenannten *Hole-Cards*.

## 1. Wettrunde:

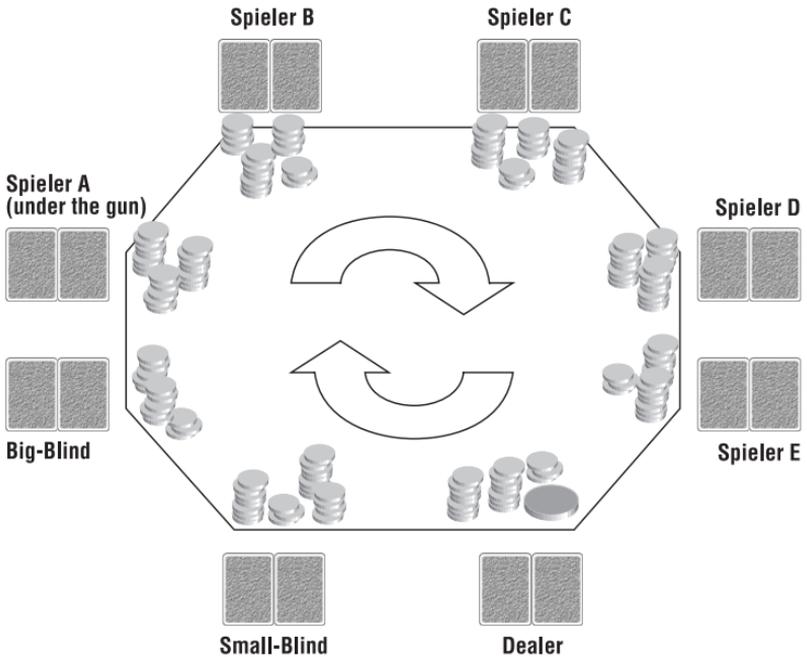
Die erste Wettrunde beginnt mit dem Spieler links vom Big-Blind. Nur in der ersten Wettrunde werden der Small- und der Big-Blind übersprungen, sie mussten ihre Wetten ja schon ge-

zwungenermaßen legen. Der Spieler nach dem Big-Blind ist *under the gun*, was so viel heißt wie »von der Waffe bedroht«, also im Zugzwang.

Im Poker hat man grundsätzlich die Auswahl zwischen drei möglichen Spielzügen:

- Aufgeben, auch *fold* oder passen genannt.
- Mitgehen, auch *call* genannt. Oder lediglich schieben, auch *checken* genannt, wenn vorher nichts gewettet wurde.
- Wetten, auch *bet* oder setzen genannt. Erhöhen oder *raise* genannt, wenn schon einmal gewettet wurde.

Eine typische erste Wettrunde in einem Texas Hold'em-Spiel ist zum Beispiel:



Die *Blinds* legen ihre gezwungenen Einsätze, zum Beispiel 1 €/2 €.

Spieler A, der *under the gun* ist, geht mit und legt 2 € hin.

Spieler B erhöht um 2 € und legt somit insgesamt 4 € hin.

Spieler C gibt auf.

Spieler D geht mit und legt 4 €.

Spieler E geht mit und legt 4 €.

Der Small-Blind und der Big-Blind müssen zum Mitgehen nur noch die Differenz zwischen Blind und momentaner Wetthöhe legen. Die Wetthöhe beträgt 4 € nach der Wette von Spieler A. Der Small-Blind muss also 3 € legen und der Big-Blind 2 €. Beide können natürlich auch noch mal erhöhen.

Die erste Wettrunde ist vorbei.

Wenn in der ersten Runde nicht gewettet wurde und jeder nur den Big-Blind mitgeht oder aufgibt, ist die Wettrunde vorbei, wenn der Small-Blind angeglichen hat und der Big-Blind von seinem Recht, als Letzter zu erhöhen, keinen Gebrauch macht.

Wenn in einem Turnier nur zwei Spieler am Tisch sitzen – ein sogenanntes *Heads-Up-Spiel*, ist der Dealer der Small-Blind und der andere der Big-Blind. Der Dealer muss dann in der ersten Wettrunde als Erster handeln und entscheiden, ob er den Big-Blind mitgeht, aufgibt oder erhöht. Ab der zweiten Wettrunde ist dann der andere Spieler als Erster dran.

## 2. Wettrunde: Flop

Nach der ersten Wettrunde kommt der *Flop*, die ersten drei Gemeinschaftskarten, offen auf den Tisch. Der Dealer legt die oberste Karte aus dem Stapel verdeckt weg und zeigt den Flop. Auf Englisch nennt man das *to burn and turn* (verbrennen und umdrehen).

Als Erster beginnt der Spieler links vom Dealer, der in der Vorrunde die Small-Blind legen musste. Er kann wetten oder schie-

ben, also kein Geld setzen. Dann ist der nächste Spieler gefragt. Aufgeben macht keinen Sinn, da es noch nichts kostet, dabeizubleiben, solange noch nicht gewettet wurde. Trotzdem werfen viele unerfahrene Spieler an dieser Stelle unnötig ihre Hand weg.

Auch der nächste Spieler kann schieben. Schieben alle, so ist die Wettrunde vorbei, und die nächste Karte kommt, ohne dass ein Spieler in dieser Wettrunde Chips in den *Pot* gelegt hat. Hat aber ein Spieler gewettet, kann man nicht mehr schieben. Man kann nur noch mitgehen, indem man die Wette angleicht oder erhöht, oder aufgeben.

Es kann mehrmals rumgehen in einer Wettrunde, weil sich aus jeder Wette die Möglichkeit einer neuen Wette ergibt. Die Wettrunde ist erst dann vorbei, wenn die letzte Erhöhung von jedem verbliebenen Spieler mitgegangen wurde.

Je nach Vereinbarung kann die Anzahl der Erhöhungen pro Wettrunde eingeschränkt werden. Oft sind nur eine Wette und drei Erhöhungen, also *Bet*, *Raise*, *Re-Raise* und der sogenannte *Cap*, erlaubt.

### 3. Wettrunde: Turn

Nach der zweiten Wettrunde verbrennt der Dealer wieder eine Karte aus dem Stapel und legt anschließend die vierte Karte, auch *Turn* oder *Fourth Street* genannt, offen auf den Tisch. Es folgt die dritte Wettrunde, die genauso wie die zweite abläuft.

### 4. Wettrunde: River und Showdown

Nach der dritten Wettrunde verbrennt der Dealer noch einmal eine Karte aus dem Stapel und legt anschließend die fünfte und letzte Karte, auch *River* oder *Fifth Street* genannt, offen auf den Tisch. Jetzt kommt die vierte und letzte Wettrunde. Diese gleicht vom Ablauf her wieder der zweiten und dritten Wettrunde.