

## **Spielstile und Einschätzungen**

### **Einführung**

Dieses Kapitel legt den Grundstein für den restlichen Teil des Buchs, in dem die Spielstile analysiert werden. Natürlich müssen Sie wissen, wie die Einschätzungen lauten und wie diese getroffen werden, bevor Sie sich den gegnerischen Spielstilen entsprechend anpassen oder Ihren eigenen verbessern.

Im Abschnitt „Spielstil-Raster“ wird erklärt, warum Sie ein Raster als Hilfe benötigen, um den Stil aller Spieler, auf die Sie treffen, zu bestimmen und sich daran zu erinnern. Außerdem werden darin dessen Anwendungsgrenzen – oder die eines jeden anderen Bewertungsverfahrens – diskutiert. Dann wird das Raster beschrieben und ein Überblick der wesentlichen Spielertypen zur Verfügung gestellt.

Im Abschnitt „Einschätzung der Spieler“ wird eine einfache und eine komplizierte Methode der Gegnereinschätzung beschrieben. Außerdem erfahren Sie, wie Sie eine Feinabstimmung dieser Einschätzungen vornehmen, sich selbst einschätzen und mehr Informationen über Ihre Gegner erlangen.

## Das Spielstil-Raster

Viele Experten haben über die Wichtigkeit der Anpassung an unterschiedliche Spielertypen geschrieben, aber keine allgemeingültigen Definitionen geliefert. Viele starke Spieler verwenden die gleiche Bezeichnung mit widersprüchlichen Definitionen und unterschiedliche Bezeichnungen für die gleiche Art Spieler.

Um diese Verwirrung aufzulösen, verwenden wir ein einfaches Spielstil-Raster, mit dem die Spieler in eindeutig definierte Kategorien eingeordnet werden. In den nachfolgenden Kapiteln sagen wir Ihnen, wie Sie Ihre Strategie jedem Spielertyp anpassen.

### Warum ein Raster?

Das Verhaltensgitter (Managerial Grid) von Blake und Mouton und ähnliche Systeme werden zur Einschätzung von Zehntausenden von Managern, Verkaufspersonal, Doktoren, Rechnungsprüfern und vielen anderen Berufsgruppen herangezogen. Diese Systeme erleichtern die schnelle Beurteilung von Menschen, Vergleiche untereinander, die Anpassung an sie und – für einen Pokerspieler vielleicht am wichtigsten – die Erinnerung, wie man sie eingeschätzt hat.

Spielen Sie immer mit den gleichen Gegnern, benötigen Sie möglicherweise kein Rastersystem. Nach und nach lernen Sie, wie jeder spielt. Aber die meisten von uns haben es oft mit unbekanntem Gegnern zu tun. Bis wir uns über deren Spielweise im Klaren sind, haben sie abkassiert und wir müssen wieder jemand anderes studieren.

Ein Rastersystem ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie um niedrigere Einsätze spielen. Möglicherweise sind Sie nicht so erfahren in der Analyse anderer Spieler und es gibt auf diesen Levels viel mehr Spieler. In vielen Partien mit niedrigen Einsätzen spielen die Leute nur kurz; die Anzahl der Spieler ist gewaltig; in nur wenigen Sessions kommen Sie auf Dutzende Gegner.

Wenn Sie das nächste Mal einem Spieler begegnen, haben Sie vielleicht den Großteil Ihrer früheren Erkenntnisse vergessen und müssen wieder von vorne beginnen. Es ist unvergleichlich einfacher, sich eine Notiz zu machen. „Sam ist 8,2 (sehr loose und aggressiv).“ Oder: „Christine ist 3,7 (tight-agressiv).“ Wenn Sie sich an diese einfache Klassifizierung erinnern, wissen Sie, wie der Gegner spielt und wie Sie sich daran anpassen müssen.

Das Raster macht auf Sie vielleicht einen zu einfachen und allgemeinen Eindruck. Normalerweise möchten Sie wissen, wie jemand eine bestimmte Hand spielt, aber der Wert im Raster beschreibt lediglich seinen grundsätzlichen Stil. Leider Gottes bräuchte man für eine wirklich spezifische Beurteilung die Intuition, Konzentration und Erfahrung eines Meisters – und wer hat die schon?

Alles was ein vereinfachendes System leisten kann, ist eine allgemeine Richtlinie, wie gegen unterschiedliche Spielertypen vorzugehen ist. Für die Anpassung gegen *diesen bestimmten Spieler und in dieser bestimmten Hand* müssen Sie Ihr eigenes Urteilsvermögen hinzunehmen und noch weitere Faktoren berücksichtigen.

David Sklansky verwendete die gleiche Logik bei seinem Bewertungssystem für die ersten beiden Karten beim Hold'em. Er unterteilte diese Hunderte von Möglichkeiten in mehrere Gruppen und legte die allgemeinen Regeln für das jeweilige Vorgehen. Er hat jedoch weder seine Leser jemals ermuntert, diese Regeln automatisch anzuwenden, noch hat er selbst auf diese Weise gespielt. In seinem Buch *Hold'em Poker For Advanced Players: 21st Century Edition* (Seite 14) hat er die zugrundeliegende Logik erläutert:

„Genau genommen sind die Starthände je nach Situation in ihrer Wertigkeit mal höher und mal niedriger anzusiedeln. Deswegen kann es ein Fehler sein, an den Bewertungen festzukleben.“

Wir gehen den gleichen Weg: Bewerten Sie Spieler und ordnen Sie diese in einem Raster ein. Gehen Sie davon aus, dass diese auf die gleiche Weise spielen wie andere mit der gleichen Bewertung, aber achten Sie auf andere Informationen und passen Sie sich diesen an.

Mit anderen Worten sollten Sie dieses Raster mit Vorsicht genießen und akzeptieren, dass es keine Gewissheit gibt, wie ein bestimmter Spieler *jetzt* fühlt und agiert. Vielleicht hat Christine neulich ihr bestes Spiel gezeigt und gewonnen. Aber heute Abend musste sie einige schlimme Niederlagen einstecken, ist am Durchdrehen und raist mit Händen, die sie normalerweise folden würde. Offensichtlich müssen Sie Ihre Strategie angleichen.

Das Raster kann Ihnen dabei helfen, ein schnelles und allgemeines Bild eines jeden Spielers zu bekommen. Denken Sie aber nicht, die Zuordnung einer zweistelligen Kennzahl würde bedeuten, Sie müssten

einen Spieler nicht mehr studieren. In den späteren Kapiteln wird Ihnen gezeigt, wie Sie die Grundlage des Rasters ausbauen können; lassen Sie uns aber für den Moment diese Grundlage erst einmal erstellen.

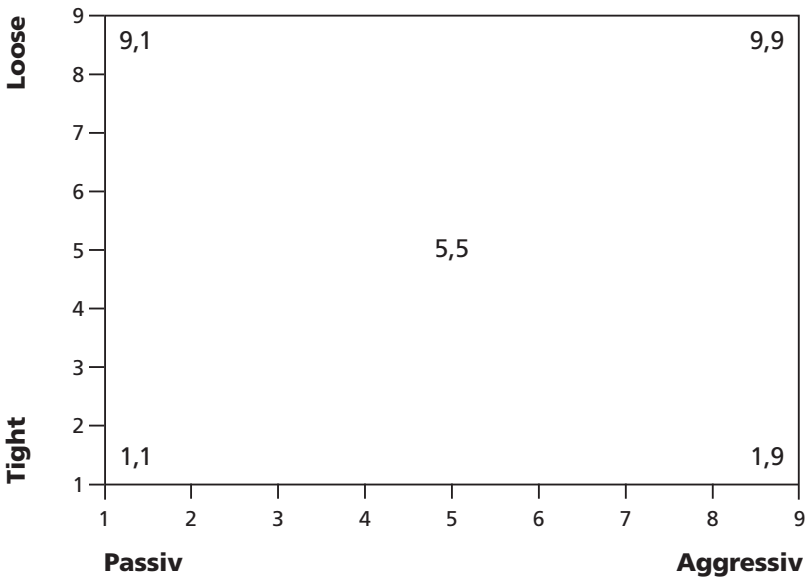
### **Das Raster**

Loose und aggressive Spielweisen sind die wichtigsten stilistischen Charakteristika – und sie sind unabhängig voneinander. Bei einem Spieler kann beides stark, durchschnittlich oder schwach ausgeprägt sein – oder das eine stark und das andere schwach. Und es gibt noch viele andere Möglichkeiten.

Viele Autoren haben dies angemerkt, aber niemand hat sich damit systematisch beschäftigt. Das Spielstil-Raster hilft Ihnen bei der schnellen Anpassung, indem es jeden Spieler und Stil als zweistellige Kennzahl grafisch darstellt. Die *erste* Ziffer ist der Wert für *tight/loose* und die *zweite* der Wert für *passiv/aggressiv*.

Die Bewertung der Spieler reicht von 1 bis 9. „1“ bedeutet extrem tight (erste Ziffer) oder extrem passiv (zweite Ziffer), während „9“ für extrem loose beziehungsweise extrem aggressiv steht.

Indem Ziffern statt Wörter verwendet werden, können wir unterschiedliche Grade looser oder aggressiver Spielweise berücksichtigen. Ein Spieler mit dem Wert 8,2 ist looser und passiver als einer mit dem Wert 7,3. Deshalb sollten Sie gegen ihn ein wenig anders vorgehen.

**Abbildung II: Das Spielstil-Raster**

Da der Zweck der Systeme darin besteht, Ihnen dabei zu helfen, sich den unterschiedlichen Stilen anzupassen, wird dabei in der Regel der Durchschnittsspieler, derjenige in der Mitte des Rasters, vernachlässigt. Die Konzentration liegt in den Ecken, bei den Spielern mit hohen oder niedrigen Werten für *beide* Einschätzungen, weil Sie sich diesen anpassen müssen.

Um das Gesamtbild zu verdeutlichen, nennen und beschreiben wir die extremsten Spieler, diejenigen, deren Werte sich in den Ecken des Rasters befinden. Diese Beschreibungen sind zwar überzeichnet, aber das Muster lässt sich so besser erkennen. Abgesehen davon gibt es nur wenige extreme Auswüchse wie zum Beispiel den Rock (1,1) und den Maniac (9,9).

Das Verständnis, wie man diese erkennt und mit ihnen umgeht, hilft Ihnen, mit ähnlichen, aber weniger extremen Spielern fertig zu werden. Sie müssen zum Beispiel die Regeln für den Umgang mit einer Calling Station (9,1) einfach nur abmildern, um mit weniger extremen loose-passiven Spielern klarzukommen.

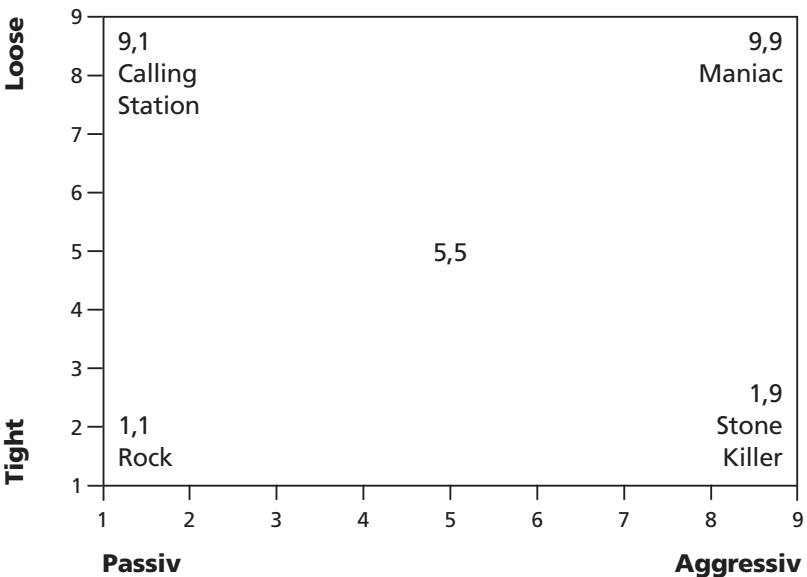
Zwischen dem Spielstil und den Motiven, Ängsten und anderen Antrieben der Spieler besteht ein sehr enger Zusammenhang. Tatsächlich

*bedingen* diese Antriebe normalerweise den Spielstil. Die Art und Weise, wie jemand spielt, hängt von dessen Persönlichkeit ab.

Dieses Prinzip trifft besonders auf Menschen mit einem extremen Spielstil zu (ausgenommen der tight-aggressive Spieler). Je mehr jemand einer der anderen Ecken des Rasters zugeordnet wurde, desto stärker hängt sein Stil von seinen Ängsten und Wünschen ab und desto unflexibler und ineffektiver spielt er. Wir werden diese Antriebe hier nur am Rand ansprechen und darauf in nachfolgenden Kapiteln detaillierter eingehen.

Das Raster und das gesamte Buch sind auf einer zweistelligen Kennzahl aufgebaut, aber wir werden später andere Zahlen heranziehen, um diese Bewertungen zu verfeinern. Lassen wir jetzt diese Unterschiede außer Acht, um das große Ganze zu verdeutlichen.

### Abbildung III: Der extreme Spielertyp



**Extremer Spielstil 1,1: Der Rock (überaus tight und passiv).** Wir alle haben bereits mit einem Rock zu tun gehabt und es ist normalerweise weder ein Vergnügen noch profitabel. Diese Spieler sitzen einfach nur da, warten auf großartige Karten und folden eine Hand nach der anderen.