

## Das Spiel auf dem *Turn*

Kommen wir zur nächsten, der dritten Setzrunde, die mit dem sogenannten *Turn* – der vierten offenen Gemeinschaftskarte – eingeläutet wird. Der Begriff *4th Street* ist ein Synonym für *Turn*; man hört ihn aber nur sehr selten, weil er sich nie durchgesetzt hat. Frei übersetzt mit „Wendepunkt“, ist *Turn* tatsächlich eine recht passende Bezeichnung für das, was dort passiert. Denn in dieser Setzrunde ändert sich einiges:

- Der Einsatz verdoppelt sich.
- Der *Pot* ist größer als in den vorherigen Setzrunden.
- Normalerweise wird die Zahl Ihrer Gegner reduziert sein.
- Sie haben mehr Information über die möglichen Hände Ihrer Gegner.

Unter diesen Bedingungen ändert sich auch das Setzverhalten, das auf dem *Turn* wesentlich verlässlicher ist, weil viele Spieler erst hier ihr wahres Gesicht zeigen. So wird der *Flop* – die „billige“ Setzrunde – oft als eine Art Vorspiel gesehen, das dazu dient, mit *Bluffs*, *Free Card Raises*, *Slowplays* etc. die Stärke der eigenen Hand zu verschleiern; oder es wird *gecallt*, weil es „billig“ ist. Sie sollten Aktionen auf dem *Turn* daher eher für bare Münze nehmen als das, was zuvor passiert. Vor allem aber muss Ihnen klar sein, dass der *Turn* die am schwierigsten zu spielende Setzrunde ist. Häufig fällen Sie hier eine Entscheidung, die Sie zwei *Big Bets* oder mehr kosten kann. Wenn Sie sich entscheiden auf dem *Turn* weiter zu spielen, wird der *Pot* auf dem *River* so üppig sein, dass es meist fahrlässig wäre, ihn für nur eine weitere *Bet* aufzugeben.

Sie müssen Ihr gesamtes Können aufbieten, denn es gilt nun, die *Pre-Flop-Action*, das Geschehen auf dem *Flop*, die Zusammensetzung des *Boards* und die Spielweisen Ihrer Gegner zu berücksichtigen. Das sind viele Informationen, die Sie parat haben sollten, denn Sie fallen beim Poker schmerzhaft auf die Nase, wenn Sie vergessen, warum einer wann und wie viel gesetzt hat. Mit gutem Spiel auf dem *Turn* können Sie Ihre Ergebnisse dramatischer verbessern als in jeder anderen Runde. Von großer Bedeutung sind auch hier Aggression und Initiative. Wenn Sie einen *tight-aggressiven* Stil pflegen, waren Sie in den meisten Fällen schon vor und auf dem *Flop* der Aggressor. Grundsätzlich gilt am *Turn* nach wie vor: Wenn Sie setzen, führen zwei Wege zum Sieg. Entweder Ihre Gegner passen vorzeitig oder Sie gewinnen den *Showdown*. Mit

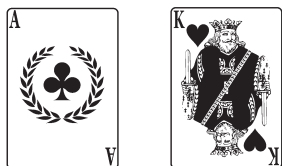
*Checken* und *Callen* hingegen steht Ihnen nur ein Weg offen, nämlich am *Showdown* die beste Hand vorzuzeigen. Ein schlagendes Argument für Aggression auf dem *Turn* ist, dass diese Setzrunde ernster genommen wird als die vorangegangenen. Es ist für schlechte Spieler geradezu typisch, auf dem *Flop* mit jedem mediokren Blatt mitzugehen, um es sich auf dem *Turn* dann anders zu überlegen. *Holdem* nimmt Staffelmiete und manchen ist das offenbar nicht immer bewusst. Die Chancen, Gegner loszuwerden, stehen deshalb auf dem *Turn* häufig besser als auf dem *Flop*.

## Als Aggressor auf dem *Turn*

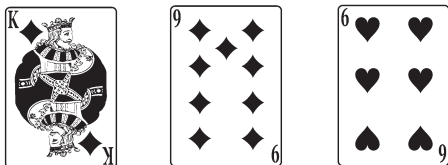
### a) Mit starken Händen

Wenn Sie der Meinung sind, auf dem *Turn* die beste Hand zu halten, sollten Sie in der Regel weitersetzen.

**Beispiel:** Nehmen wir an, Sie erhöhen aus früher Position mit



und zwei Spieler *callen*. Auf dem *Flop* mit



setzen Sie, einer *callt* und der *Button* *raist*. Sie *reraisen* und die beiden anderen *callen*. Sie vermuten, dass Ihre Gegner entweder einen schwächeren König oder einen *Flush Draw* halten. Kommt nun eine harmlose Karte wie z. B. 4♣, sollten Sie setzen. Sie verweigern damit dem *Flush Draw* eine *Free Card* und bekommen zusätzliches Geld von einem schwächeren König.

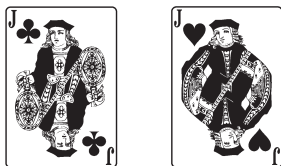
Lassen Sie sich auf dem *Turn* nicht von der Angst leiten, dass Ihre Gegner die *Nuts* halten!

**Faustregel: Wenn Sie *Top Pair* oder besser halten und vor dem *Turn* die Initiative hatten, sollten Sie auf dem *Turn* setzen und zwar unabhängig von der Gegnerzahl.**

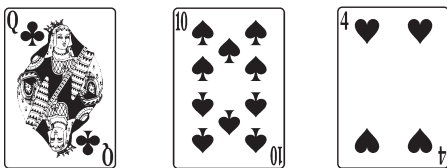
**b) Mit durchschnittlichen Händen**

In vielen Situationen werden Sie im Dunklen tappen und nicht wissen, ob Ihre Hand auf dem *Turn* gut ist oder nicht; z. B. wenn Sie ein mittleres Paar oder auch ein schwaches *Top Pair* halten. Befinden Sie sich nicht In Position, werden Sie in aller Regel *betten* müssen, um Ihre Hand zu beschützen und die Lage zu klären. Schwieriger wird es, wenn Sie Position haben und der oder die Gegner zu Ihnen *checken*. Sie haben nun die Möglichkeit zu setzen oder zu *checken* und den *River* umsonst zu sehen. Als Faustregel gilt jedoch auch hier: *Bet!*

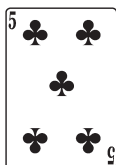
**Beispiel:** Angenommen, Sie erhöhen mit



nach zwei *Limpers*. Nur diese gehen mit. Sie setzen auf dem *Flop* mit



und beide *callen*. Der *Turn* bringt



und beide *checken*. Sie sollten setzen, um Ihre Hand zu beschützen. Natürlich sind Sie geschlagen, wenn eine Dame bei den Gegnern sitzt. Genauso gut können diese aber eine Zehn, einen *Gutshot* oder dergleichen haben, zumal sich jemand mit einer Dame in der Regel vermutlich schon auf dem *Flop* bemerkbar gemacht und *gebettet* oder *gecheckraist* hätte. Wenn ein Gegner den *Turn checkraist*, können Sie getrost *folden*, solange dieser nicht völlig unberechenbar ist. Sie liegen so gut wie sicher hinten und haben nur zwei *Outs*, die Ihre Hand verbessern.

**Variation:** Etwas anders gestaltet sich die Situation, wenn Sie statt JJ eine A♠T♠-Starthand bei einem Q♣T♠4♥-Flop halten. Mit AT haben Sie nämlich fünf *Outs*, um eine Dame oder zwei Paare auf dem *River* noch abzufangen. Dies macht die Entscheidung, ob Sie setzen oder *checken* sollten, paradoxerweise knapper! Der Grund ist, dass es in diesem Fall ärgerlich wäre, auf einen (*Check-)*Raise hin zu *folden*, da Ihre Hand noch gute Chancen auf Verbesserung hat, Sie aber keinen *Raise* bezahlen wollen.

In solchen Fällen hilft der Blick auf Ihre Gegner. Sehen Sie *Calling Stations*, sollten Sie Ihre mittelmäßigen Hände auf dem *Turn* noch einmal *betten*. Sind Ihre Gegner aber trickreich und aggressiv, müssen Sie auch einen *Check* in *Betracht* ziehen, um nicht aus dem *Pot* *geblufft* zu werden oder eine Hand mit vielen *Outs* aufgeben zu müssen. Ihr Plan ist es, eine *River Bet* zu *callen*.

**Faustregel: *Betten* Sie auf dem *Turn* durchschnittliche Hände mit geringen Verbesserungschancen. Je mehr *Outs* Ihre Hand hat und je trickreicher Ihre Gegner spielen, desto eher sollten Sie einen *Check* in *Betracht* ziehen.**

### c) Mit schwachen Händen

Häufig stehen Sie auf dem *Turn* vor der Entscheidung, ob Sie mit einer schwachen Hand noch einmal setzen sollten, um Ihre Gegner zum *Folden* zu bringen oder nach dem *Flop* selbst aufgeben sollten. Sprich, Sie erhöhen vor dem *Flop* und werden *gecallt*. Sie setzen auf dem *Flop* und werden wieder *gecallt*. Auf dem *Turn* ist immer noch keine Hilfe in Sicht und Sie haben „nichts“. Was tun?

Zunächst sollten Sie eine weitere *Continuation Bet* auf dem *Turn* nur gegen einen einzelnen Gegner bringen. Gegen mehrere Gegner

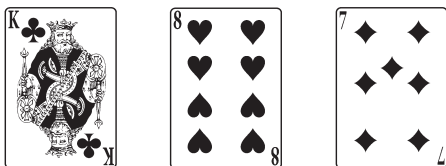
weiterzusetzen, hat meist wenig Aussicht auf Erfolg und wird auf lange Sicht teuer. Darüber hinaus müssen Sie erneut berücksichtigen, mit wem Sie es zu tun haben. Je *looser* Ihr Gegner spielt, desto eher sollten Sie setzen. So gehen *Calling Stations* auf dem *Flop* zwar gerne mit schwachen Händen (*Gutshots* o. ä.) mit, um zu sehen, was der *Turn* bringt. Haben Sie dann immer noch nichts, sind Sie meist bereit, ihre Hand aufzugeben.

*Callt* Sie dagegen ein guter *tighter* Spieler auf dem *Flop*, ist es wahrscheinlicher, dass er mit seiner Hand bis zum *Showdown* will oder sogar auf den *Turn* wartet, um Sie zu *raisen*. Die Chancen, dass Sie mit einer weiteren *Bet* auf dem *Turn* gegen einen guten Spieler den *Pot* gewinnen, stehen deswegen schlechter.

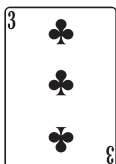
**Beispiel:** Sie erhöhen aus mittlerer Position mit



und nur der *Big Blind*, ein *looser* Spieler, geht mit. Der *Flop* kommt



Der *Big Blind* *checkt* und *callt* Ihre *Bet*. Der *Turn* bringt



Der *Big Blind* *checkt* erneut und strategisch richtig antworten Sie darauf mit einer *Bet*, anstatt ebenfalls zu *checken*.

Zunächst ist festzustellen, dass Sie nicht unbedingt „nichts“ haben. Sicher, Sie haben kein Paar. Wenn aber Ihr Gegner einen *Draw* wie z. B.

T9, 56 etc. hält, liegen Sie mit Ihrem Ass in Front. Werden Sie *gecallt* und Ihr Gegner *checkt* den River, *checken* Sie auch und sehen dann, ob Ihre Hand gut ist. *Raist* er Sie, können Sie *folden*. Das kostet nicht mehr, als den Turn zu *checken* und anschließend den River zu *callen*, um zu sehen, ob Ihr Gegner *geblufft* hat. Wenn Ihr Gegner aber passt, gewinnen Sie den Pot. Ihre *Bet* hat dann verhindert, dass Ihr Gegner auf dem River ein Paar macht und Sie überholt; unter Umständen foldet er sogar eine Hand wie A7 oder 66. Selbst wenn er nur sehr selten eine bessere Hand *wegwirft*, hat sich Ihr Einsatz gelohnt. Zudem begeht Ihr Gegner einen mathematischen Fehler, wenn er auf Ihre *Bet* Hände wie J9 oder 64 *foldet*, da er zehn *Outs* gegen Ihre Hand hat. Das kann er aber unmöglich wissen. Vielmehr muss er davon ausgehen, dass Sie ein Paar halten und er nur vier *Outs* hat. Geben Sie ihm die Chance zu *folden*!

## Der Check-Raise auf dem Turn

*Out of Position* stehen Sie auf dem Turn häufig vor einem Dilemma. Vor dem Flop erhöhen Sie, auf dem Flop setzen Sie und dann bleiben zwei Gegner übrig. In der Regel sollten Sie aufgeben, wenn Sie nichts haben bzw. *weitersetzen*, wenn Sie eine anständige Hand halten. Problematisch daran ist, dass diese Spielweise von aufmerksamen Gegnern *ausgenutzt* werden kann. *Checken* Sie auf dem Turn, können Ihre Gegner davon ausgehen, dass Ihre Hand nicht viel wert ist und Sie vermutlich auf eine *Bet* *folden* werden. Setzen Sie stattdessen, zeigen Sie ihren Gegnern, dass Sie eine starke Hand halten.

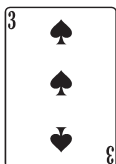
Viele Spieler *callen* nur deshalb auf dem Flop, um zu sehen, ob der *Raiser* auf dem Turn aufgibt. *Checken* Sie den Turn, werden diese automatisch setzen. Wie können Sie sich dagegen wehren?

Die Lösung ist, auch mit starken Händen hin und wieder auf dem Turn zu *checken* und Ihre diebischen Gegner zu *checkraisen*.

**Beispiel:** Sie erhöhen mit



Der *Flop* kommt  $A♥8♦2♣$ . Sie setzen und zwei Gegner gehen mit.  
Der *Turn* bringt



Sie haben allen Grund zu der Annahme, dass Sie vorne liegen. Außerdem sind keine gefährlichen *Draws* in Sicht. Eine *Free Card* zu geben, tut Ihnen deshalb nicht sonderlich weh. Dies ist eine gute Gelegenheit, nur zu *checken*. Ihre Gegner werden denken, Sie hätten Angst vor dem Ass und ein Spieler mit einem schwächeren Ass – wie z. B. *AJ* – wird so gut wie immer setzen. Nun kommt Ihr Auftritt und Sie *checkraisen*!

**Merke: Wenn Sie *Pre-Flop* raisen und den *Flop* betten, ist der *Check-Raise* auf dem *Turn* ein wichtiges Mittel, um Ihr Spiel zu variieren.**

Damit machen Sie Ihren Gegnern klar, dass Sie nicht zwangsläufig eine schwache Hand haben, wenn Sie auf dem *Turn* nur *checken*. Nach einem erfolgreichen *Check-Raise* werden diese vor Ihren *Checks* größeren Respekt haben, häufiger auch selbst *checken* und Ihnen somit eine *Free Card* geben, wenn Sie eine schwächere Hand halten.