

Auszug aus der Gesamtausgabe von Zufall und Lüge, Kapitel 23.10 „Poker fairer machen“

Unternehmen wir doch einen Versuch, das Pokerspiel fairer zu gestalten, und widmen wir uns hierfür der Unfairness, die mit der Kontrolle über das Handeln zusammenhängt.^{K22.7} Einem aggressiven Spieler ist es nämlich nicht egal, wie er in Relation zu seinen Gegenspielern sitzt. Und solange das Pokerspiel auf einer festgelegten Spielreihenfolge beruht, muss die Sitzplatzvergabe notwendigerweise unfair sein.

Sitzt an unserem Tisch zum Beispiel nur ein *einzig* aggressiver Spieler, dann wollen wir immer *rechts* von ihm sitzen, um bestmöglich von unserer Macht zu profitieren. Der Grund hierfür liegt darin, dass wir ihn durch unsere eigene Machterprobung *entmachten* können.^{K24.5} Gehen wir sogar All-In, dann hat unser Gegenspieler überhaupt keine Möglichkeit mehr, sich mit einem Bluff zur Wehr zu setzen.

Die Unfairness des Sitzplatzes macht den Eindruck, als wäre sie unkorrigierbar. Aber ist sie das wirklich? Wie wichtig ist es denn, dass wir immer im Uhrzeigersinn an der Reihe sind? Können wir nicht einfach an den Spielregeln von Poker ansetzen, um die betreffende Unfairness auszuschalten?

Eine neue Poker-Variante

Zu diesem Zweck möchte ich ein alternatives Spielkonzept bzw. eine *neue Poker-Variante* vorschlagen. Der Button wird dabei weiterhin im Uhrzeigersinn weitergereicht – die Reihenfolge der Spieler *alterniert* jedoch in jeder gespielten Hand. Auf diese Weise ist man abwechselnd *im* sowie *gegen* den Uhrzeigersinn an der Reihe. Und so ändert sich auch regelmäßig die Sitzposition in Relation zu allen anderen Spielern.

Es wäre eine unkomplizierte Möglichkeit, die systematische Unfairness im Rahmen der Sitzplatzvergabe zu mindern. Wie meine Regeln genau funktionieren, will ich jetzt näher erläutern. Wer mich in dieser Hinsicht zitieren möchte, kann gerne die Bezeichnung POKER NACH BALBER verwenden oder ansonsten einfach BALBER-REGELN dazu sagen. Machen wir den Anfang, indem wir uns ansehen, wie die Runden für einen Spieler *normalerweise* strukturiert sind. Beginnen wir „under the gun“, dann hat ein gewöhnliches Pokerspiel den folgenden Ablauf:

1. Runde: Under the Gun (UTG=U)
2. Runde: Big Blind (BB)
3. Runde: Small Blind (SB)

4. Runde: Button (B)
5. Runde: Cut-Off (CO)
- 6.-10. Runde: ohne nähere Bezeichnung (n)

In einem normalen Pokerspiel ist diese Reihenfolge für jeden Spieler identisch. Dies können wir auch tabellarisch darstellen. Siehe dafür beispielhaft die Abbildung (*Abb. 23.2a*) für einen Tisch mit *sechs Spielern*. In der Abbildung ist jedem Sitzplatz eine Runden-Funktion zugeordnet. Das heißt, für jeden Sitzplatz ist angegeben, welche Eigenschaft er in einer bestimmten Runde erfüllt.

		Runde					
		1	2	3	4	5	6
Sitzplatz	1	B	CO		U	BB	SB
	2	SB	B	CO		U	BB
	3	BB	SB	B	CO		U
	4	U	BB	SB	B	CO	
	5		U	BB	SB	B	CO
	6	CO		U	BB	SB	B

Abb. 23.2a Tabellarische Darstellung der Runden-Funktionen nach Sitzplatz (normales Spiel mit 6 Sitzplätzen)

Aus der Abbildung können wir deutlich die Unfairness des Sitzplatzes ablesen: Befinden wir uns etwa im Big Blind und unser Gegenspieler blufft uns vom Button aus, dann können wir diese Situation *nicht* umdrehen. Denn sobald wir *selbst* den Button haben, ist unser Gegenspieler nicht mehr im BB, sondern irgendwo zwischen UTG und CO. Wieso sollte ein bestimmter Gegenspieler aber die Möglichkeit haben, uns aus dem Button zu bluffen – ohne dass wir dasselbe mit ihm machen dürfen?

Versuchen wir doch, dieses Problem zu beheben, indem wir die *Spielrichtung alternieren*. Demnach spielen wir einmal *im* und ein anderes Mal *gegen* den Uhrzeigersinn. Die Abbildung (*Abb. 23.2b*) gibt wieder einen tabellarischen Überblick.

Das Ganze muss auf den ersten Blick sehr chaotisch wirken. Doch verbirgt sich in diesem Chaos trotzdem eine Regelmäßigkeit. Zuallererst ist natürlich die Strukturierung der Runden eine andere. Wir haben es nicht mehr mit dem gewohnten Ablauf von weiter oben zu tun. Sondern stattdessen gibt es *zwei neue Formen* des Spielverlaufs, die wie folgt lauten:

- A.** Für *ungerade* Sitzplätze (1, 3, 5):
U-BB-CO-B-SB-n
- B.** Für *gerade* Sitzplätze (2, 4, 6):
U-n-SB-B-CO-BB

		Runde					
		1	2	3	4	5	6
Sitzplatz	1	B	SB		U	BB	CO
	2	SB	B	CO	BB	U	
	3	BB	CO	B	SB		U
	4	U		SB	B	CO	BB
	5		U	BB	CO	B	SB
	6	CO	BB	U		SB	B

Abb. 23.2b Demonstration der Balber-Regeln für 6 Sitzplätze (A-B-Struktur)

An der Abbildung können wir sofort ablesen, wie das Spiel an Fairness gewinnt. Sehen wir uns etwa die erste Runde an. Hier sitzen wir auf Sitzplatz „1“ und unser Gegenspieler auf „2“. Wir haben also den Button, während unser Gegenspieler den Small Blind setzen muss. Werfen wir jetzt einen Blick auf die zweite Runde, dann ist die Situation plötzlich vertauscht. Auf einmal müssen wir selbst den Small Blind setzen, während unser Gegenspieler den Button hat.

Leider gilt diese „Spiegelung“ der relativen Sitzposition nur für die Relation zwischen Spielern mit *geradem* und *ungeradem* Sitzplatz. Wir können dieses Problem jedoch beheben, indem wir die Alternation der Spielrichtung einmal pro Runde *aussetzen* – wodurch es zu einem Austausch der Spielverläufe kommt. Ein Spieler, der zunächst nach „A“ gespielt hat, spielt jetzt nach „B“.

In der Abbildung (Abb. 23.2c) beginnen wir dementsprechend mit einem Spiel *gegen* den Uhrzeigersinn. Wir starten also mit dem Spielverlauf „B“. Je nachdem, ob wir einen Tischumlauf mit A oder B eröffnen, ist unsere relative Position zu unseren Gegenspielern ebenfalls eine andere. Aus diesem Grund unterscheide ich auch zwischen einer A-B- sowie einer B-A-STRUKTUR.

Stellen wir uns vor, wir sitzen auf dem Sitzplatz „1“ und unser Gegenspieler auf „3“. In der ersten Runde haben wir somit den Button, während unser Gegenspieler den Big Blind vorstreckt. Diese Relation können wir jetzt nur umdrehen, indem wir aus der A-B- eine B-A-Struktur machen und die Alternation der Spielrichtung einmal aussetzen. Kommt es im Anschluss daran nämlich zur dritten Setzrunde, dann befinden wir uns plötzlich im Big Blind, während Spieler „3“ den Button hat.

		Runde					
		1	2	3	4	5	6
Sitzplatz	1	B	CO	BB	U		SB
	2	CO	B	SB		U	BB
	3		SB	B	CO	BB	U
	4	U	BB	CO	B	SB	
	5	BB	U		SB	B	CO
	6	SB		U	BB	CO	B

Abb. 23.2c Demonstration der Balber-Regeln für 6 Sitzplätze (B-A-Struktur)

Verzwickte Lage

In meiner Pokervariante scheint es so, als könnten wir die relative Position zu anderen Spielern vertauschen, ohne dass dadurch jemandem ein Nachteil widerfährt. Aber seien wir nicht vorschnell. Die oben erwähnte A-B- sowie B-A-Struktur gilt nämlich nur für Tische mit *gerader* Sitzplatz-Anzahl. Sobald wir es mit einer *ungeraden* Anzahl von Sitzplätzen zu tun haben, geht die bisher besprochene Regelhaftigkeit verloren.

In der Abbildung (Abb. 23.2d) ist die Zuordnung der Runden-Funktion bei einem Tisch mit *sieben* Sitzplätzen dargestellt. Wie wir sehen können, finden wir mit bloß *zwei* Spielverläufen nicht mehr unser Auslangen – sondern auf einmal gibt es *fünf* verschiedene Möglichkeiten, eine Runde zu durchlaufen.

		Runde						
		1	2	3	4	5	6	7
Sitzplatz	1	B	SB		U	U		SB
	2	SB	B	CO	BB			BB
	3	BB	CO	B	SB		U	U
	4	U		SB	B	CO	BB	
	5			BB	CO	B	SB	
	6		U	U		SB	B	CO
	7	CO	BB			BB	CO	B

Abb. 23.2d Demonstration der Balber-Regeln für 7 Sitzplätze (C-Verteilung)

Je nachdem, mit welcher Spielrichtung wir beginnen, spreche ich auch von einer C- oder einer D-VERTEILUNG.

In der grafisch dargestellten C-Verteilung kommen den Sitzplätzen folgende Spielverläufe zu:

- 3x jeweils ein BB und ein SB (3, 4, 5)

- 1x ein extra BB (2) / 1x kein BB (6)
- 1x doppelter BB ohne SB (7) /
- 1x doppelter SB ohne BB (1)

Was auf den ersten Blick natürlich wie eine deutliche Unfairness wirken muss, lässt sich wie auch bei der A-B-Struktur ganz leicht beheben. Wir müssen einfach *einmal* mit der Vertauschung der Spielrichtung *aussetzen*. Wie wir aus der Abbildung (Abb. 23.2e) ablesen können, gleichen sich die Vor- und Nachteile wieder aus. Die *D-Verteilung* lautet folgendermaßen:

- 3x jeweils ein BB und ein SB (3, 4, 5)
- 1x ein extra BB (6) / 1x kein BB (2)
- 1x doppelter BB ohne SB (1) /
- 1x doppelter SB ohne BB (7)

		Runde						
		1	2	3	4	5	6	7
Sitzplatz	1	B	CO	BB				BB CO
	2	CO	B	SB		U	U	
	3		SB	B	CO	BB		
	4		BB	CO	B	SB		U
	5	U	U		SB	B	CO	BB
	6	BB			BB	CO	B	SB
	7	SB		U	U		SB	B

Abb. 23.2e Demonstration der Balber-Regeln für 7 Sitzplätze (D-Verteilung)

Hat unser Tisch nicht nur 7, sondern 9 Sitzplätze, dann sieht die Verteilung der Spielverläufe wie folgt aus:

- 5x jeweils ein BB und ein SB
- 1x ein extra BB / 1x kein BB
- 1x doppelter BB ohne SB /
- 1x doppelter SB ohne BB

Die Verteilung bei 5 Sitzplätzen:

- 1x jeweils ein BB und ein SB
- 1x ein extra BB / 1x kein BB
- 1x doppelter BB ohne SB /
- 1x doppelter SB ohne BB

Haben wir nur 3 Sitzplätze, dann ergibt sich folgendes Bild:

- 1x jeweils ein BB und ein SB
- 1x doppelter BB ohne SB /
- 1x doppelter SB ohne BB

Zusammenfassung der Balber-Regeln

Ich möchte die Regeln kurz zusammenfassen:

1. Jede neue Runde wird die Spielrichtung vertauscht, sodass wir einmal *im* und ein anderes Mal *gegen* den Uhrzeigersinn spielen.

2. Der Dealer-Button wird weiterhin im Uhrzeigersinn weitergereicht. Es bietet sich jedoch an, einen Pfeil auf ihn zu zeichnen bzw. zu drucken, der die Spielrichtung einer Runde anzeigt. Damit reicht es aus, ihn jede neue Runde um 180 Grad zu drehen.

3. Sobald der Dealer-Button den Tisch umrundet hat, muss die Vertauschung der Spielrichtung einmal ausgesetzt werden. Hierfür kann es sinnvoll sein, einen zusätzlichen START-BUTTON einzusetzen. Dieser könnte gemeinsam mit dem Dealer-Button zu Beginn einer Poker-Partie eingesetzt werden und würde grundsätzlich *nicht angerührt*. Erreicht der Dealer-Button den Start-Button, dann sollte die letzte Spielrichtung für diese Runde beibehalten werden – bevor sie in der nächsten Runde wieder vertauscht wird. Falls der Spieler im Start-Button ausscheidet, sollte dieser nach links weitergereicht werden.

Das Ausscheiden von Spielern könnte durchaus die faire Verteilung der Fixeinsätze stören. Ich habe diesen Sonderfall aber nicht genauer untersucht und will es auch dabei belassen. Wer Lust hat, kann das Problem gerne selbst in Angriff nehmen und mich über sein oder ihr Ergebnis informieren.

Ich bin der Ansicht, dass das Pokerspiel durch meine Regeln deutlich fairer wird. Doch vergrößert sich dadurch ebenso die *strategische Komplexität*. Indem man nicht immer dieselbe Position zu seinen Gegenspielern einnimmt, kommt es zu einer ausgeprägten Veränderung der Spiel-Dynamik. Auf einmal ist der Spieler *nach* uns auch *vor* uns an der Reihe. Wer am liebsten austeilt, der muss plötzlich einstecken können. Und wer gerne darauf wartet, was ein bestimmter Gegenspieler macht, der muss ihm jetzt dasselbe Privileg überlassen.