

Hoofdstuk 3

Seven-Card Stud

.....

In dit hoofdstuk:

- ▶ Leer antes, het delen en de inzetstructuur kennen
 - ▶ Weten wanneer je moeten wachten of passen
 - ▶ Winnende handen herkennen
 - ▶ Leer het belang van 'live cards' kennen
 - ▶ Een blik op de diepere achtergronden van Seven-Card Stud
 - ▶ Starthanden
 - ▶ Verder gaan dan third street
-

Seven-Card Stud is het populairste van alle studspellen en is dat sinds het voor het eerst werd gespeeld ergens in de tijd van de Amerikaanse Burgeroorlog. Er bestaan ook varianten met zes en vijf kaarten, maar die zijn lang niet zo populair. Aan het eind van een hand heeft elke speler drie kaarten in de hand en vier op tafel. Seven-Card Stud combineert hiermee het verrassende van drawpoker met een behoorlijke hoeveelheid informatie die uit de vier open kaarten kan worden vergaard.

Seven-Card Stud kent vijf inzetronden, die behoorlijk grote potten kunnen opleveren. Vaardige Seven-Card Stud-spelers hebben een alerte geest en een goed geheugen nodig. Een vaardige speler heeft het vermogen om elke kaart in zijn hand of elke zichtbare kaart van de hand van een tegenstander te relateren aan de eens zichtbare, maar nu gefolde handen. Hierdoor kan hij zowel inschatten welke hand hij kan maken, als de waarschijnlijkheid dat een tegenstander zijn hand heeft gemaakt.

Bij Seven-Card Stud is vrijwel elke hand mogelijk. Dit is heel anders dan een spel als Texas Hold'em, waarbij een full house of een four-of-a-kind niet mogelijk is, tenzij kaartparen al op tafel liggen. Een flush is niet mogelijk, tenzij drie kaarten van dezelfde soort op tafel liggen.

Met bijna eindeloze mogelijkheden lijkt Seven-Card Stud een beetje op een legpuzzel. Je moet de kennis van open en gepaste kaarten kunnen combineren met voorgaande inzetpatronen om de waarschijnlijkheid te kunnen bepalen van een of meerdere handen die je tegenstander kan hebben.

Omdat er vijf inzetronden zijn, kan het deelnemen aan de pot een behoorlijk dure aangelegenheid zijn, met name als jouw hand niet de beste blijkt te zijn.

Als je nog nooit Seven-Card Stud hebt gespeeld



Het spelen van Seven-Card Stud vereist geduld. Je krijgt drie kaarten gedeeld voor de eerste inzetronde. Het is dan ook belangrijk dat die drie kaarten samenpassen voordat je gaat deelnemen aan een pot. Sterker nog, de belangrijkste keuze die je bij Seven-Card Stud maakt, is of je deelneemt aan de pot *on third street* – de eerste inzetronde.

De volgende kritische beslissing die je moet nemen, is of je doorgaat met het spel na de derde inzetronde, *fifth street* genoemd. Bij inzetspellen met een fixed limit, bijvoorbeeld € 6-12, is *fifth street* de ronde waarin de inzetlimieten verdubbelen. Er bestaat bij Seven-Card Stud een oud spreekwoord: Als je callt op *fifth street*, heb je een ticket tot de river (de laatste kaart) gekocht.



Wat je nodig hebt om te winnen

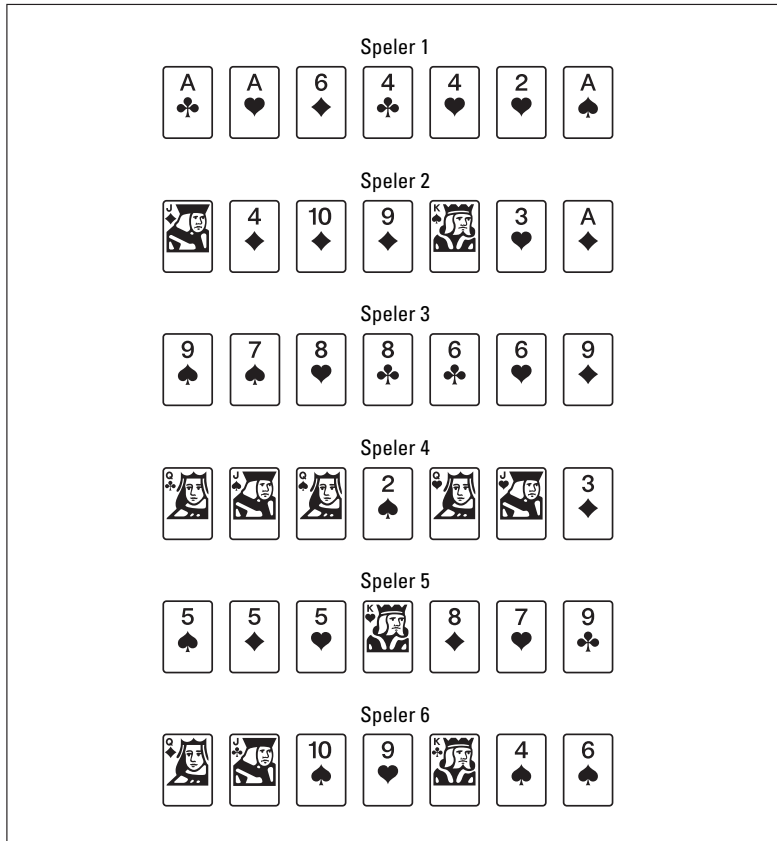
Om een winnende Seven-Card Stud-speler te worden, heb je meer nodig dan alleen technische pokervaardigheden. Je hebt ook karakter, doorzettingsvermogen en lef nodig.

- ✔ **Wees geduldig.** Bij poker vloeit het geld van de ongeduldige naar de geduldige. Als je geen geduld hebt, zul je nooit een goede speler worden. Het maakt dan niet uit hoeveel kennis je opdoet. Stud-poker is een geduldig spel.
- ✔ **Wees opmerkzaam.** Als je niet voldoende aandacht besteedt aan de kaarten die zichtbaar zijn, krijg je het erg moeilijk als je consistent wilt winnen. Als je niet weet welke kaarten zijn afgegooid, verlies je gemakkelijk geld, hopen op handen die waarschijnlijk niet meer gemaakt kunnen worden.
- ✔ **Wees vastbesloten – speel alleen handen die nog in het spel zijn en meedoen voor de pot (live hands).** Deze vaardigheid zit dicht bij de noodzaak om opmerkzaam te zijn. Gooi geen geld weg met handen die verder uit bereik liggen dan ze lijken.
- ✔ **Bestudeer.** Je gooit het overgrote deel van je starthanden weg. Daarom heb je genoeg tijd om je tegenstanders te observeren. Let op welke handen zij spelen. Let ook op hun maniertjes. Kijk of je het gedrag van je tegenstander kunt lezen, misschien krijg je zo aanwijzingen over de handen die zij hebben.
- ✔ **Wees agressief.** Wees niet bang om te raisen of zelfs te reraisen als je denkt de beste hand te hebben. Wees ook niet bang om eerst te wachten en als iemand anders heeft ingezet, te verhogen als het jouw beurt is (checkraise). Dit kan een goede manier zijn om je tegenstanders in de val te laten lopen als je een onverslaanbare hand denkt te hebben.
- ✔ **Wees verstandig.** Denk niet dat je elke hand moet spelen die je gedeeld krijgt – meer zekerheid om je geld over de balk te gooien zul je niet krijgen. Onthoud het 'F-woord'. Dan bedoelen we niet het vierletterige Engelse scheldwoord, maar 'Fold'. Wees nooit bang om te folden en kaarten af te gooien in afwachting op een betere mogelijkheid.

Een voorbeeld van een hand

In figuur 3.1 kun je een voorbeeld zien van een typische hand bij Seven-Card Stud nadat alle kaarten gedeeld zijn.

Figuur 3.1: Een voorbeeld van een hand bij Seven-Card Stud. De eerste drie kaarten van links naar rechts, worden als third street beschouwd, de volgende enkele kaart is fourth street en zo gaat het door tot en met seventh street



Als aan het eind van de hand alle kaarten zijn gedeeld, zijn de resultaten als volgt:

Speler 1 heeft een full house, aces full of 4s (azen vol met vieren). Hij zal waarschijnlijk raisen.

Speler 2 heeft een ace-high diamond flush (een flush van ruiten met de aas als hoogste kaart).

Speler 3, die begon met de hoop op een straight, heeft twee paar, negens en achten.

Speler 4 heeft een full house, queens full of jacks (vrouwen vol met boeren), maar zal verliezen van speler 1, die een betere full house heeft.

Speler 5 heeft drie vijven, dezelfde hand waar hij mee begon.

Speler 6 heeft een king-high straight (een straight met de heer als hoogste kaart).

Bij Seven-Card Stud maakt iedere speler de beste hand van vijf kaarten uit zijn zeven kaarten. De hoogste hand van alle spelers wint (in figuur 3.1 wint speler 1 de pot).

Bij de meeste studspellen spelen niet zoveel goede handen om de pot. Je kunt zien dat per inzetronde de beste hand verandert. Je ziet ook hoe een speler de hand kan maken waarop hij hoopt, en dan nóg geen kans heeft op de winst.

Antes, het delen en de inzetstructuur

Voordat de kaarten worden gedeeld, plaatst iedere speler een ante (een deel van een inzet). Elk pokerspel begint met de jacht op de antes. De pot wordt gevuld met dit geld.

De spelers krijgen vervolgens twee dichte kaarten gedeeld en één open kaart. De laagste open kaart moet een kleine inzet doen (de hoogte wordt van tevoren bepaald). Deze inzet (en de speler die de inzet doet) wordt de *bring-in* genoemd. Als twee of meer spelers een open kaart met dezelfde waarde hebben, wordt de volgorde als volgt bepaald: eerst klaveren, dan ruiten, harten en als laatste schoppen.

Betten

De speler die direct links van de bring-in zit, heeft drie mogelijkheden. Hij kan folden, de bring-in callen of raisen tot een volle inzet (*full bet*). Bij een € 20-40 spel zijn de antes meestal € 3,- en de bring-in € 5,-. De speler links van de bring-in kan ofwel folden, callen met de inzet van € 5,-, of raisen tot € 20,- – een volledige inzet.

Als die speler foldt of de bring-in callt, heeft de speler die links van hem zit dezelfde opties. Als iemand tot een volledige inzet raist, moeten de daaropvolgende spelers folden, de full bet callen of raisen.

Als de inzetten allemaal gedaan zijn, wordt een tweede open kaart gedeeld, waarna een nieuwe inzetronde begint. Deze keer moeten de inzetten een veelvoud van de full bet zijn. De speler met de hoogste waarde van de open kaarten (de *boardcards*) handelt als eerste.

De eerste speler die mag handelen, kan ofwel checken (nul euro inzetten) of betten. Als op tafel een paar open ligt (een *open pair* genoemd), of dat paar nu tot zijn hand behoort of tot die van een ander, dan heeft hij in de meeste gevallen de mogelijkheid om een grote inzet te plaat-

sen. Een voorbeeld: bij een € 20-40 spel zijn de inzetten op fourth street een veelvoud van € 20,-, behalve als er sprake is van een open pair. Dan kan iedere speler die wil inzetten een inzet plaatsen van € 20,- of € 40,-. Alle inzetten of verhogingen die hierop volgen, moeten overeenkomen met die inzet. (Stel, de eerste twee open kaarten die aan Brenda zijn gedeeld in een € 20-40 Studspel, zijn twee boeren. Zij kan, net als iedereen die nog in die hand zit, € 40,- inzetten in plaats van € 20,-.) Deze regel staat iemand met een open pair toe zijn hand te beschermen door een hogere inzet te plaatsen.

Raisen

De meeste casino's staan drie of vier verhogingen per inzetronde toe, behalve als er slechts twee spelers om de pot strijden. In dat geval is er geen beperking aan het aantal inzetten.

Bij Stud wordt de volgorde waarin de spelers mogen handelen (*de positie* genoemd) bepaald door de open kaarten. Deze volgorde kan dus per ronde wisselen. Uitzondering vormt de eerste inzetronde op third street, dan moet de kaart met de laagste waarde de *bring-in* plaatsen. In alle andere gevallen handelt de speler met de hoogste open hand als eerste. Hij heeft de keuze te checken of te betten.

De hoogste hand kan variëren van four-of-a-kind, trips (three-of-a-kind), twee paren, één paar tot zelfs de hoogste kaart als er geen paar op tafel ligt.

Inzet verdubbelen

De inzetten verdubbelen meestal op fifth street, behalve als een speler op fourth street een paar heeft. Als dat het geval is, heeft iedereen die in die hand zit de optie om een dubbele inzet te plaatsen. Spelers die de pot callen, krijgen een nieuwe open kaart gedeeld. Dit gaat hetzelfde op *sixth street*. De laatste kaart, *seventh street* of *de river* genoemd, wordt gesloten gedeeld. Tijdens de river hebben de spelers die nog in het spel zitten, een hand gemaakt van drie gesloten en vier open kaarten. De speler die op sixth street als eerste handelde, doet dit ook op seventh street.

Showdown

Als meer dan één speler in het spel zitten nadat alle inzetten allemaal gedaan zijn, laten de spelers hun kaarten zien. Zij maken van de zeven kaarten de beste hand van vijf kaarten. De beste hand wint in een showdown (zie figuur 3.1).

Spread-limitspellen

Veel Seven-Card Stud-spellen met een lage inzet gebruiken eerder spread limits (gespreide limieten) dan fixed limits (vastgestelde limieten). Veel casino's zullen € 1-3 of € 1-4 Stud-spellen spreiden. Deze spellen worden meestal zonder ante gespeeld. De lage kaart moet de bring-in zijn voor € 1,- en alle inzetten en verhogingen zijn een veelvoud van € 1,- tot € 4,-, met de voorwaarde dat alle verhogingen minimaal het bedrag van de laatste inzet hebben. Als iemand € 2,- bet, kun jij € 2,-, € 3,- of € 4,- raisen, dus niet € 1,-. Als iemand € 4,- bet, kun jij folden, callen voor € 4,- of raisen naar € 8,-.

Weten wanneer je ze moet houden en wanneer je moet folden

Seven-Card Stud vereist een behoorlijke hoeveelheid geduld en alertheid. Meestal zul je je hand afgooien op third street, omdat de kaarten niet goed genoeg lijken om te winnen of omdat ze er weliswaar hoopvol uitzien, maar dat in feite niet zijn. De kaarten die je daarvoor nodig hebt, zijn namelijk dood (kijk voor dode kaarten in de paragraaf 'Het belang van live cards' verderop in dit hoofdstuk).

Met welke soorten handen win je waarschijnlijk?

Het winnen van Seven-Card Stud vereist in het algemeen een behoorlijk hoge hand (meestal 2 paren met boeren of vrouwen als het hoogste paar). Als bij een spel met 7 spelers alle spelers tot de showdown in het spel blijven, heb je in zo'n 97 procent van de gevallen 2 paren of hoger nodig om te winnen. Zelfs 2 paren vormen geen garantie voor de winst, omdat in 69 procent van de gevallen de winnende hand bestaat uit three-of-a-kind of beter en in 54 procent van de gevallen heb je minimaal een straight nodig.

Een straight is gemiddeld genomen de winnende hand: in de helft van de gevallen bestaat de winnende hand uit een straight of beter, in de andere helft wint een mindere hand de pot.

Als je van plan bent op third street te callen, heb je een hand nodig die de mogelijkheid heeft te verbeteren tot een behoorlijk hoge hand.



Omdat straights en flushes over het algemeen niet gemaakt kunnen worden tot sixth of seventh street, moet je raisen als je een hoog paar (tien of hoger) hebt. Als iemand anders heeft geraised voordat jij aan

de beurt hebt, ga er dan voor en raise – als jouw paar tenminste hoger is dan zijn hoogste kaart. Het doel van jouw raise is ervoor zorgen dat tegenstanders die op een goede hand zitten te wachten (een drawing-hand) zullen folden. Jouw hoge paar kan dan de pot winnen – vooral als jouw hand nog verbetert naar een three-of-a-kind of naar twee paren.

Hoge paren spelen beter tegen een gering aantal tegenstanders. Straights en flushes zijn handen die je wilt spelen tegen vier of meer tegenstanders. Het is belangrijk om te beseffen dat straights en flushes moeten groeien. Ze starten als een draw. Dit is een hand die niet direct een waarde heeft en die niet vaak uitgroeit tot een waardevolle straight of flush. Maar deze draws hebben de potentie om uit te groeien tot erg grote handen. Als je zo'n hand hebt, wil je natuurlijk dat er zo veel mogelijk tegenstanders aan tafel zitten om jou uit te betalen.

Het belang van live cards

Studpoker is een spel van *live cards* (levende kaarten). Als de kaarten die jij nodig hebt om een grote hand te krijgen, zichtbaar in de handen van je tegenstanders zitten of als ze zijn afgegooid door spelers die hebben gefold, zit je te wachten op zogenoemde *dead cards* (dode kaarten). Maar als die kaarten niet zichtbaar zijn, is je hand levend.

Veel beginnende Seven-Card Stud-spelers kunnen hun geluk niet op als ze een starthand krijgen met drie kaarten van dezelfde soort. Maar voordat je blij inzet op third street, moet je even om je heen kijken hoeveel kaarten van jouw soort zichtbaar zijn. Als je er helemaal geen ziet, kun je bijna zeker je vreugdesprong gaan repeteren.

Maar als je drie of meer kaarten van jouw soort op tafel ziet liggen, is de enige logische reactie te folden en te wachten op een betere gelegenheid.

Zelfs als de volgende kaart die je gedeeld krijgt van dezelfde soort is én de andere open kaarten zijn niet van jouw soort, heb je nog steeds maar een kans van 47 procent om je flush te maken. Maar als je je flush krijgt, betaalt het zich wel uit. Het is dus zeker de moeite waard om door te gaan met je draw. Maar onthoud: zelfs als je met 4 kaarten van dezelfde soort begint, heb je minder dan de helft kans om een flush te maken. (Het kader 'Overweeg je kansen' biedt nog meer statistieken.)

Als je je flush niet op fifth street maakt, lopen de kansen op slagen terug tot 35 procent. En als je je flush mist op sixth street heb je nog maar 1 kaart te gaan. De kansen zijn dan geslonken tot 20 procent.

Dit gaat ook op voor straight draws. Als je eerste vier kaarten 9-10-J-Q zijn, zijn er nog vier heren en evenveel achten om je straight compleet te maken. Maar als drie heren en een acht al open liggen, slinken je kansen aanzienlijk. Zelfs de meest fantastisch uitzierende handen moeten in zo'n geval afgegooid worden.



Overweeg je kansen

Hier vind je een overzicht van wat kansen die je kunnen helpen een spelletje Seven-Card Stud in perspectief te plaatsen.

- ✓ 424 tegen 1. Dit is de kans dat je een three-of-a-kind gedeeld krijgt. Als je uitgaat van een gemiddelde van 30 handen per uur, start je ongeveer elke 14 uur met een three-of-a-kind. Daarom doet het zo'n pijn als je deze hand gedeeld krijgt en toch nog verliest!
- ✓ 5 tegen 1. De kans om een paar bij je eerste 3 kaarten gedeeld te krijgen.
- ✓ 18 tegen 1. De kans om 3 kaarten van dezelfde soort gedeeld te krijgen.
- ✓ 3,5 tegen 1. De kans om een full house te maken als je eerste 4 kaarten 2 paren bevatten.
- ✓ 6 tegen 1. De kans om een straight te maken als je eerste 3 kaarten opeenvolgend zijn.
- ✓ 5 tegen 1. De kans om een flush te maken als je eerste 3 kaarten van dezelfde soort zijn.
- ✓ 1,2 tegen 1. De kans om te verbeteren tot in ieder geval 2 paren als je start met een straight flush draw, zoals $10\spadesuit J\heartsuit Q\clubsuit$.
- ✓ 1,4 tegen 1. De kans om 2 paren te krijgen als je een paar bij je eerste 3 kaarten hebt. De kans is 4,1 tegen 1 om een three-of-a-kind of beter te maken.
- ✓ 1,1 tegen 1. De kans om een flush te maken als je start met 3 kaarten van dezelfde soort en er in de volgende ronde nog een van dezelfde soort bijkrijgt. Maar als je geen vierde kaart van dezelfde soort erbij krijgt op fourth street, slinken je kansen op een flush tot 2 tegen 1.
- ✓ 4 tegen 1. De kans op een full house als je op sixth street three-of-a-kind en 3 andere kaarten hebt.

De eerste drie kaarten zijn van groot belang

Startnormen zijn bij Seven-Card Stud net zo belangrijk als bij de andere pokervarianten. Die eerste drie kaarten die je gedeeld krijgt, moeten echt goed samengaan of je moet een hoog paar hebben gekregen, anders heeft het weinig zin verder te spelen.

Positie

Positie (je plek aan tafel en de gevolgen voor de inzetvolgorde) is bij elke pokervariant belangrijk. Als laatste kunnen betten is namelijk een groot voordeel. Bij spellen als Texas Hold'em en Omaha ligt de positie vast voor alle inzetronden tijdens een hand. Bij studspellen is dat anders, daar kan de positie variëren. De laagste open kaart moet altijd als eerste handelen tijdens de openingsinzetronde, daarna handelt de hoogste open kaart als eerste.

Omdat het geen garantie is dat de hoogste open hand op fourth street ook de hoogste hand is tijdens de volgende ronde, kan de speelvolg-orde per inzetronde veranderen.

Volgende inzetronden

Als je kiest na third street door te gaan, moet je op fifth street weer een belangrijke beslissing nemen. Dan verdubbelen namelijk de inzetlimieten. De meeste experts op het gebied van Seven-Card Stud zullen je vertellen dat meegaan op fifth street vaak inhoudt dat je de hele ronde tot de showdown zult uitzitten. Als je op fifth street nog in het spel zit, is de pot normaal gesproken groot genoeg om het waard te zijn om tot het soms bittere einde uit te zitten. Zelfs als je alleen wint door op de river te blufen, moet je normaal gesproken altijd callen als je tegenstander bet.

Als je leert op third en fifth street goede beslissingen te nemen, moet je in staat zijn om regelmatig te winnen tijdens de meeste spellen met lage limieten.

De diepere achtergronden van Seven-Card Stud

Seven-Card Stud is een spel van contrasten. Begin met een hoog paar, of een middelmatig paar met hoge bijkaarten en je wilt tegen slechts een paar tegenstanders spelen. Dit kun je bereiken door te betten, te raisen of te reraisen. Op die manier jaag je de drawing hands uit het spel.

Als je begint met een flush of straight draw, wil je zo veel mogelijk tegenstanders. Je wilt ook je eigen hand zo goedkoop mogelijk houden. Als je zo gelukkig bent om een of twee *scare cards* te krijgen (kaarten die waarschijnlijk iemand anders erg geholpen zouden hebben, bijvoorbeeld om een flush of een straight te maken) dan moet je tegenstander de mogelijkheid onder ogen zien dat jij je hand al hebt gemaakt of dat je dat zo snel mogelijk doet. Als dat het geval is, zal hij heel voorzichtig zijn om met zijn hoog paar in te zetten tegen wat een superhand, zoals een straight of een flush, lijkt te zijn.

Dat is de aard van Seven-Card Stud. De paren zetten vroeg in om te proberen het zo duur mogelijk te maken voor de speculatieve drawing hands. Aan de andere kant betten en raisen spelers met draws later – als ze het geluk hebben hun hand te kunnen maken.

Starthanden

Meestal zul je je hand op third street afgooien. Ook al ben je er helemaal op gebrand om een paar potjes te winnen, Seven-Card Stud is een spel van geduld.

Als je van vissen houdt, dagdromen, mediteren of andere beschouwende tijdverdrijven, dan ligt Seven-Card Stud helemaal in jouw straatje. Maar als je geen geduld hebt – of als je het niet kunt leren – frustreert dit spel je van begin tot eind.

Veel spelers verliezen geld omdat ze denken dat het goed is nog een of twee ronden door te spelen om te kijken hoe het dan gaat. Dat leidt er niet alleen vaak toe dat mensen hun geld gewoon over de balk gooien, het feit dat ze meespelen met een hand die niet goed genoeg is, heeft tot gevolg dat ze helemaal in de val komen te zitten en nog meer geld verliezen.

Voordat je je vastlegt om een hand te spelen, moet je de waarde van jouw kaarten weten in vergelijking met die van je tegenstanders, de open kaarten op tafel en het aantal spelers dat na jou moet handelen. Hoe groter het aantal spelers dat na jou aan de beurt is, des te voorzichtiger moet je zijn.

Beginnen met three-of-a-kind

De beste starthand is *three-of-a-kind*, wat ook wel *trips* wordt genoemd. Maar het is een zeldzaamheid: je kunt zo'n starthand ongeveer 1 op de 425 keer verwachten. Als je erg lange sessies speelt, laten de statistieken zien dat je ongeveer elke 2 dagen trips gedeeld krijgt. Het is mogelijk dat jij lagere trips dan je tegenstander krijgt, maar de kans daarop is erg klein. Ga er dus vanuit dat als jij trips gedeeld krijgt, je aan de leiding staat.

Je wint zelfs als je hand helemaal niet beter wordt. Je kunt waarschijnlijk geen straight of flush maken, maar de kans dat je geen betere hand dan de trips krijgt, is slechts 1,5 tegen 1. Als je hand verbetert, wordt dat waarschijnlijk een full house of een four-of-a-kind. Reken er dan op dat je zwaar favoriet bent om de pot te winnen.

Als je trips hebt, speel je ongetwijfeld de hand tot en met de river uit, tenzij het duidelijk wordt dat je verslagen wordt. Dat is echter erg zeldzaam.

Je bent er inmiddels al achter dat het niet echt vaak voorkomt dat je trips krijgt gedeeld. Het is dan ook erg frustrerend als je raist, je tegenstanders zich terugtrekken en jij alleen de antes wint. Met trips ga je aan de leiding. Je kunt het je dan ook veroorloven om te callen en je tegenstanders een sprankje hoop voor de volgende inzetronde geven.

Het scenario kan echter ook helemaal omslaan als jij je hand niet verbetert en een van je tegenstanders precies de goede kaart krijgt waarmee hij je met een straight of flush verslaat. Als jij trips hebt, hoop je dat een van je tegenstanders raist voordat het jouw beurt is te handelen. Dan kun je reraisen, hetgeen de meeste drawing hands uit het spel doet verdwijnen.

Meestal wordt de pot verhoogd op third street. De speler die raist, heeft ofwel een hoog paar of een gemiddeld paar met een heer of een aas als bijkartaar. Maar jouw trips is veel beter dan zijn hand. Hij raist om de drawing hands te elimineren en in de hoop op twee paren om de pot te kunnen pakken. Hij weet echter niet dat jij voor staat op hem, laat staan dat je ook nog de kans op een betere hand hebt.

Je tegenstander callt waarschijnlijk jouw rerais en zal je callen tot en met de river, vooral als hij twee paren kan maken. Normaal gesproken gebeurt het volgende. Op weg naar het winnen van de pot, win je drie kleine inzetten op third street, nog een op fourth street en dubbele inzetten op fifth, sixth en seventh street. Als je een € 10-20 spel speelt, heb je een winst van € 100,- plus de bring-in en de antes. Als je op weg nog een of twee extra callers hebt kunnen meelokken die folden op fifth street, kan je winst wel eens oplopen tot €150,-.

Hoge paren

Met een *hoog paar* (tien of hoger) kun je normaal gesproken spelen en het geeft je meestal een garantie om te raisen. Je doel bij het raisen is het spelersveld uit te dunnen en het te duur te maken voor drawing hands om door te gaan met spelen. Een hoog paar is favoriet ten opzichte van iemand die een straight of flush draw heeft. Je bent echter een underdog tegen twee of meer draws.



Het is altijd beter om een *begraven paar* te hebben (twee gesloten kaarten) dan dat een van de kaarten open ligt en de andere gesloten. Hiervoor is een aantal redenen. Ten eerste is het misleidend. Als je tegenstander je paar – of een deel ervan – niet kan zien, is het voor hem moeilijk de sterkte van je hand in te schatten.

Als je op fourth street een kaart krijgt waarmee je een paar kunt vormen en jij bent helemaal blij, dan vermoedt je tegenstander dat je een three-of-a-kind hebt. Hierdoor gaat hij minder agressief spelen, waardoor jij minder geld wint. Maar als je paar begraven is en je krijgt op fourth street trips, heeft niemand een idee over de sterkte van je hand. En je tegenstanders komen er ook niet achter voordat jij ze hebt meegelokt met een of twee keer raisen.

Hoge paren spelen het best tegen een of twee tegenstanders en je wint er soms zonder verbetering mee. Maar je hoopt eigenlijk op minimaal twee paren. Als je tegen een of twee tegenstanders speelt, zijn je twee paren waarschijnlijk de winnende hand.



Dat zeggen wij nu wel, maar een waarschuwing is hier wel op zijn plaats. Het is van groot belang dat je jouw paar niet tegen een hoger paar laat spelen, tenzij je levende kaarten erbij hebt die hoger zijn dan het mogelijke paar van je tegenstander. Een voorbeeld: als je J♦A♥/J♠ hebt gekregen en de eerste open kaart (*doorcard*) van je tegenstander is Q♠,

dan heeft hij waarschijnlijk een paar vrouwen als hij doorspeelt in de hand. (Het schuine streepje geeft aan dat de twee kaarten aan de linkerkant van het teken gesloten zijn gedeeld, de kaart aan de rechterkant van het streepje is open gedeeld.)

Zo lang je aas levend is, kun je tegen je opponent spelen. Hij kan namelijk geen paar vrouwen hebben, maar een paar begraven negens. In dat geval sta jij voor. Ook al heeft hij vrouwen, dan kun jij nog altijd een aas of nog een boer krijgen, of zelfs een heer. Een aas geeft je twee paren, waarmee jouw hand waarschijnlijk hoger is dan die van je tegenstander, terwijl een trip boeren je behoorlijk op voorsprong zet.

Zelfs een levende heer op fourth street kan je helpen. Het biedt je een andere manier om twee paren te maken die hoger zijn dan die van je tegenstander. Je kunt dan wel achter staan op dit punt, maar je hebt nog steeds meerdere manieren om te winnen.

Lage of middelmatige paren

Of je nu een paar tweeën of een hoger paar hebt, is lang niet zo belangrijk. Het gaat erom of je bijkaarten een hogere waarde hebben dan die van je tegenstander. Als jij hoge, levende bijkaarten met een laag paar hebt, is jouw kans op winst afhankelijk van het kunnen maken van een paar met een van de bijkaarten. Een paar azen verslaat immers een paar vrouwen; het maakt dan niet meer uit dat je oorspronkelijke paar een lage waarde heeft.

Lage of middelmatige paren zwemmen vaak tegen de stroom en in ze moeten echt met een van de hoge bijkaarten een paar kunnen vormen, anders kun je de winst vergeten. Terwijl je met een paar azen of heren een hand studpoker kunt winnen, met name in een heads-upsituatie (met z'n tweeën tegen elkaar spelen), is winnen met een paar tweeën – of met een ander laag paar – vrij miraculeus; het komt heel zelden voor.

Een draw spelen

Als je drie kaarten van dezelfde soort hebt gekregen of drie opeenvolgende kaarten, moet je eerst kijken of de kaarten die je nodig hebt, voorhanden zijn. (Controleer voorzichtig de open kaarten van je tegenstanders om te zien of er al kaarten uit zijn die jij nodig hebt.) Als de kaarten die je nodig hebt nog in het spel zitten, kun je normaal gesproken doorgaan en een andere kaart van het deck pakken.

Als je ziet dat je tegenstanders meer dan twee kaarten van jouw soort hebben of drie kaarten die een straight kunnen maken, dan moet je zeker niet doorspelen. Als je kaarten levend zijn en je kunt een andere kaart goedkoop zien, ga er dan voor. Je kunt geluk hebben en een vierde kaart van jouw soort krijgen of je kunt een paar maken met een van je hoge kaarten. Op die manier heb je meerdere manieren om te winnen.

Na de vijfde kaart maak je misschien wel een flush of verbeter je je hand tot een three-of-a-kind of twee hoge paren.

Drawing hands kunnen verleidelijk zijn, omdat ze de hoop op een hele hoge hand bieden. Doorgewinterde spelers zijn niet gemakkelijk te verleiden. Zij hebben de discipline om te weten wanneer ze een drawing hand moeten afgooien en moeten wachten op een betere gelegenheid om hun geld te investeren.

Na third street

Fourth street is vooral routine. Je hoopt dat je hand verbetert en dat je tegenstanders niet de kaarten krijgen die jij nodig hebt of een kaart die hun eigen hand verbetert.

Als een tegenstander met zijn derde open kaart een paar maakt, heeft hij wellicht een three-of-a-kind. Als dit gebeurt en jij hebt je hand niet wezenlijk verbeterd, is dat meestal een signaal dat je je hand moet afgooien.

Fifth street vormt het volgende belangrijke beslissingspunt. Dit is het punt dat de inzetlimieten verdubbelen. Als je op fifth street voor een kaart betaalt, is dat meestal een teken dat je de hand uitzingt tot en met de river, tenzij je op basis van de kaarten die op tafel liggen duidelijk ziet dat je verslagen wordt. Het is niet ongebruikelijk dat spelers op third street callen en dat op fourth street weer doen. Maar als fifth street om de hoek komt kijken, doen normaal gesproken nog maar twee of drie spelers mee aan de hand.

Het is vaak de klassieke confrontatie tussen een hoog paar – of twee paren – en een straight of een flush. Het maakt niet uit wat voor soort confrontatie er aan schijnt te komen, jij bent namelijk na fifth street uit het spel, tenzij je een hoge hand of een hoge draw hebt.

Sterker nog, als je te veel handen op sixth street afgooit, kun je er zeker van zijn dat je zowel op fifth als op sixth street een fout maakt.



Als je het geluk hebt om op sixth street de volgens jou beste hand te maken, ga er dan voor en bet – of raise als iemand voor jou heeft gebet. Onthoud dat de meeste spelers de hand tot en met de river uitzitten als ze op fifth street hebben gecalled. Als je een hoge hand hebt, dan zijn deze late inzetronden een prima gelegenheid om te betten of raisen. Goede handen komen immers niet zo vaak voorbij. En als je er een hebt, wil je daar natuurlijk zo veel mogelijk geld mee verdienen.

Als alle kaarten gedeeld zijn

Als je de hele hand tot de river hebt uitgezeten, moet je elke bet callen als je een hand hebt die een bluf kan verslaan (er van uitgaand dat je met z'n tweeën tegen elkaar speelt). De pot kan bij Seven-Card Stud be-

hoorlijk groot worden. Als je tegenstander een draw heeft en hij mist een hoge hand, wint hij de pot alleen nog maar door te bluffen en te hopen dat jij je hand afgooit. Je tegenstander hoeft hier niet te vaak mee te slagen om de strategie juist te laten zijn. Hij riskeert immers slechts één bet in zijn poging om de pot vol met bets te winnen.

Meestal maak je een *crying call* (dit is een call gemaakt door iemand die zeker weet dat hij gaat verliezen) en laat je tegenstander je vervolgens een betere hand zien. Maar af en toe kun je hem betrappen op *speeding* (bluffen) en zelf de pot pakken. En je hoeft helemaal niet zo vaak een bluffer te ontmaskeren om er een spelkeuze van te maken.

Seven-Card Stud is een complex spel met een aantal strategische elementen. Werp een blik op het kader 'Een succesvolle strategie onder de knie krijgen'.



Een succesvolle strategie onder de knie krijgen

Je kunt een succesvolle Seven-Card Stud-speler worden door de volgende strategische elementen onder de knie te krijgen:

- ✓ **Als je een hoge open kaart** hebt en niemand heeft op third street ingezet op de pot, moet je als jij aan de beurt bent raisen en proberen de antes te stelen.
- ✓ **Dit spel vereist een enorm geduld**, vooral op third street. Als je geen hoog paar, hoge kaarten of een draw met levende kaarten hebt, spaar dan je geld.
- ✓ **Drawing hands bieden veel hoop**. Maar om ze te spelen, moeten de kaarten levend zijn. Je speelt ook gemakkelijker een draw als je beginkaarten een hogere waarde hebben dan de open kaarten van je tegenstanders. Hiermee win je, ook al lukt het niet om van je draw een hoge hand te maken. Je kunt dan namelijk als je geluk hebt een hoog paar maken.
- ✓ **Nadat alle kaarten gedeeld zijn** en je nog maar één tegenstander hebt die bet, moet je altijd callen als je hand sterk genoeg is om een bluf te verslaan.
- ✓ **Seven-Card Stud vereist een hoog observatievermogen**. Je moet niet alleen in de gaten hebben of de kaarten die jij nodig hebt nog levend zijn, je moet ook weten welke kaarten de hand van je tegenstander sterker kunnen maken.
- ✓ **Fifth street, waar de inzetlimieten verdubbelen**, is een belangrijk beslissingspunt. Als je een kaart op fifth street koopt, ben je waarschijnlijk de verplichting met jezelf aangegaan om de hand tot het eind uit te zitten.