

OMAHA POT LIMIT HI



СОДЕРЖАНИЕ

1. Происхождение Омахи.....	2
2. Сравнение Омахи с Холдемом.....	3-6
3. Правила игры в Omaha High.....	7-14
4. Игра на префлопе - основные концепции.....	15-33
5. Игра на флопе - основные концепции	34-49
6. Игра на терне - основные концепции.....	50-53
7. Игра на ривере.....	54-59
8. Правила ведения банкрола.....	60-62
9. Дисконтирование аутсов в Омахе.....	63-68
10. Руки-дро в Омахе.....	69-75
11. Готовые руки в Омахе.....	76-81
12. Приложение.....	82

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ОМАХИ

Когда и где Омаха присоединилась к семейству покерных игр, и почему её называют Омаха? Постараюсь ответить на эти вопросы наилучшим доступным мне образом. Омаха очень напоминает другую игру в покер, использующую те же самые правила, но в которой игроку вместо четырёх карт дают пять. В Детройте, когда она впервые появилась в начале семидесятых, мы на называли её «Дважды Три». Эта игра широко распространена в больших промышленных городах Северо-Запада и Среднего Запада, особенно в Чикаго и Нью-Йорке. Пятикарточная форма Омахи имеет один недостаток – количество игроков ограничено цифрой восемь и теперь она в основном, заменена на более современную четырёхкартную форму.

Четырёхкартная форма Омахи широко распространена на юге и Северо-Западе. Особенно активны в этом отношении такие штаты как Теннесси, Алабама, Луизиана, Техас, Оклахома, Колорадо и Вашингтон. В разных местах игра маскировалась под разными наименованиями типа «Оклахома Два на Четыре» в Оклахома-сити, «Форт Ворт» в Далласе и «Девять карт» в Сиэтле.

Впервые Омаха попала в Неваду в 1982 году. Её привезли Гивен, восточная женщина из Сиэтла по прозвищу «Леди Дракон» и алабамец Роберт Тёрнер, хорошо известная звезда покерных турниров. В карточных залах казино «Золотой самородок» игра мгновенно завоевала популярность. С момента начала покерных турниров «Звёздная пыль» в январе 1983, игра в Омаху по высоким ставкам стала побочным явлением на всех покерных турнирах в Неваде и теперь она всегда является частью турниров.

Итак, почему же Омаха – ведь я не упоминал о том, чтобы в эту игру играли в Омахе, Небраска. Причина в следующем. Обычный холдем игрался в Неваде в двух формах: популярной форме Техас, где игроку разрешено использовать любые пять из семи доступных ему карт, и другой более редкой форме, где он обязан играть обеими картами из своей руки. Вот эту редкую форму и называли Омаха (её по какой-то причине называют греческий холдем). В силу этих причин, жители Невады уже использовали слово Омаха для того, чтобы обозначить две карты руки, которые должны быть предъявлены при вскрытии. Когда игра в четырёхкартный холдем появилась в Лас-Вегасе её называли Омаха, для того, чтобы подчеркнуть то обстоятельство, что должны использоваться ровно две карты руки. В вопросах азартных игр Невада задаёт тон всей нации, да и всему миру. Теперь у нас есть окончательное название для четырёхкартной игры из семейства холдем, которая имела столь много местных наименований в семидесятые и в начале восьмидесятых.

Сравнение Омахи с Холдемом

Введение

Целью каждого игрока должно является полноценное развитие, охватывающее все варианты покера. Большинство из вас уже имеет относительно большой опыт игры Техасского Холдема. Переход от одного варианта покера к другому не является легким шагом и многим игрокам потребуется немного изменить своё мышление для успешного перехода. Однако не стоит бояться перемен. Омаха только с первого взгляда кажется сложной игрой. Однако если вы поймёте правила и философию игры, то этот вариант покера окажется довольно-таки простым способом заработка денег.

Изучение нового варианта покера также поможет вам увеличить ваш доход с игры. Ведь теперь вы не привязаны только к Техасскому Холдему, а можете выбирать между столами с наибольшим количеством рыб.

Правила игры

В отличие от Техасского Холдема в Омахе каждый игрок получает не две, а четыре стартовых карты. Две из которых, а также три из пяти общих карт, он должен использовать для создания покерной руки. Омаха играется, как правило, в варианте Pot Limit (PLO), лимитный или безлимитный варианты Омахи встречаются только в редких случаях.

Ведение банкрола

Омаха в большей мере подвержена дисперсии, чем Техасский Холдем. Поэтому нам необходимо придерживаться более консервативных правил ведения банкрола. Более подробно этот аспект описан в статье, посвящённой правилам ведения банкрола.

Натсы

По сравнению с Холдемом, при игре в Омаху мы чаще можем столкнуться с лучшей рукой. Причина этого не только в том, что у каждого игрока не две, а четыре карты, но также в том, что при игре в Омаху мы сталкиваемся с большим количеством игроков, доходящих до флопа. Ререйс соперника очень часто является признаком натсов, или, по крайней мере, очень сильного дро, если ваш соперник полагает, что у вас более слабый дро или готовая рука, которую вы в состоянии скинуть.

Блеф

Играя в Омаху, мы значительно реже сталкиваемся с блефом. Особенно на низких лимитах (примерно до PL 50) нет смысла блефовать, так как большинство соперников играют очень лузово и часто переигрывают свои руки. Поэтому я рекомендую не блефовать на низких лимитах. На высоких же лимитах вам стоит рисковать время от времени и применять блеф.

Пример: Флоп: Q♠ T♠ 8♠,
у вас: A♠ J♥ 8♦ 7♦.

Несмотря на то, что у вас нет флеша, а только туз, вы можете рискнуть ставкой размером с половину банка, чтобы украсть пот, если вы можете исходить из того, что соперники не будут коллировать, имея третий или четвёртый по старшинству флеш.

Пример: флоп состоит из трёх карт, две из них одной масти, и две из них расположены в ряд. Вы держите флеш-дро, ваш соперник ставит на флопе. Вы уравниваете эту ставку и полагаете, что у вашего соперника скорее всего сет или две топ-пары. Карта, появляющаяся на терне, может дополнить стрейт (но не флеш). Ваш соперник делает чек, и вы решаетесь репрезентировать стрейт (что вполне приемлемо, так как вы бы действовали также, если бы имели стрейт-дро). В подобных ситуациях, в которых появляется дро и вы полагаете, что у вашего соперника его нет, то вам предоставляется хорошая возможность для блефа (если противник не играет очень лузово).

Стартовые руки

В отличие от Холдема, в Омахе нет рук, являющихся монстрами на префлопе (как например AA в Холдеме). Даже самая сильная стартовая рука даёт только 65:35-шанс на победу против любой другой руки! Несмотря на это, выбор стартовых рук имеет большое значение для игры. Все четыре карты должны подходить друг к другу в той или иной степени. Чем выше лимит, на котором вы играете, тем важнее правильный выбор стартовых рук. Таким образом вы можете избегать трудных ситуаций в дальнейшем течении игры.

Пример: вы держите натсовый стрейт. Ваш соперник держит также натсовый стрейт, но имеет кроме этого ещё несколько шансов на более хорошую руку. Таким образом вы боретесь только за половину банка. Избежать именно таких ситуаций поможет правильный выбор стартовых рук.

Руки-дро

Как вы уже знаете, играя в Омаху, каждый игрок имеет четыре стартовых карты, что значительно повышает вероятность дро. Однако по сравнению с Холдемом, в Омахе следует разыгрывать ТОЛЬКО натсовое дро. Иначе ваше дро может обернуться большими потерями. Это правило особенно важно для начинающих игроков, которым стоит избегать сложных ситуаций на терне и ривере. Ведь именно для новичков важно в начале максимально упростить игру.

Пример: флоп J-6-5 радугой, вы держите A-Q-7-4. Эта рука не предоставляет никаких хороших дро, так как даёт вам шанс только на самый низкий стрейт. Если на терне появится тройка, то у вас будет натсовый стрейт. Но если придёт восьмёрка, то у вас только вторая по силе рука и вы рискуете большими потерями, так как, играя в Омаху, мы часто встречаем ситуации, в которых два или три игрока одновременно имеют шансы на натсовый стрейт.

Редро

Важным аспектом в Омахе являются редро. В то время как редро почти отсутствуют в Холдеме, в Омахе они являются неотъемлемой частью игры. Пример редро:

Вы держите $A\clubsuit Q\spadesuit 8\spadesuit 7\clubsuit$ и флоп приносит $2\heartsuit 9\heartsuit T\clubsuit$. Несмотря на то, что вы имеете двухсторонний стрейт, вам необходимо подумать о том, сколько живых аутсов вы имеете, то есть аутсы, на которые нет редро. Если на борде появится J, то вы имеете стрейт, но можете проиграть KQ**. Если же J к тому же окажется $J\heartsuit$, то вам может быть придётся играть против флеша. Кроме того J, даёт вам редро на старший стрейт при помощи одного K.

На этом примере вы можете видеть, что вам необходимо очень внимательно анализировать ваши аутсы, чтобы определить аутсы, предоставляющие редро на ваш дро.

Математическая дисперсия (variance)

Игра в Омаху более подвержена колебаниям, чем игра в Холдем. Причина этого кроется в том, что в Омахе, как правило, нет рук, являющимися безусловными фаворитами. Кроме того, вам часто приходится бороться за большие по размеру банки, и вы чаще попадаете в ситуации 50/50, как например олл-ин с топ-сетом против сильного дро. Я, например, однажды выиграл в одной сессии семь стэков и проиграл в последующей сразу восемь стэков (такое случается очень редко). Однако потеря или выигрыш трёх или четырёх стэков по ходу сессии не является редким явлением в PLO. Именно поэтому мы рекомендуем вам более консервативные, чем для Холдема, правила ведения банкрола.

Бэкдорные дро

Бэкдорные дро играют относительно маленькую роль в Холдеме. В Омахе же они являются неотъемлемой частью эквити. При рейзе олл-ин мы часто сталкиваемся с бэкдорными дро на стрейт или на флеш, на более сильную руку или же на комбинацию из них.

Пример: вы держите $A\heartsuit K\spadesuit T\spadesuit 9\heartsuit$, флоп приносит $T\heartsuit 9\spadesuit 4\clubsuit$. Ваш соперник имеет $Q\heartsuit T\spadesuit T\clubsuit 4\spadesuit$ - топ-сет. Вы оба идёте олл-ин. Играя в Холдем, вы, как правило, тянете мертвую, если имеете две пары против топ-сета (шанс на каре равен 0,01%). В Омахе вы можете рассчитывать на бэкдорные дро и таким образом, побеждать не менее чем в 10% случаев.

Предполагаемые оддсы

Также как и в Холдеме, в Омахе важны предполагаемые оддсы, так как нам приходится сталкиваться с ними в большинстве рук. Однако в Омахе мы можем рассчитывать на более низкие предполагаемые оддсы, так как соперники, как правило, больше не делают ставок или не коллируют, если на борде появилось дро. Нам всегда следует знать, какие предполагаемые оддсы мы имеем против каждого из соперников. Если же вы сомневаетесь или не имеете достаточной информации о вашем оппоненте, то я рекомендую всегда рассчитывать только на минимально возможные предполагаемые оддсы. Конечно же, не стоит забывать и обратные предполагаемые оддсы, которые важны особенно в том случае, если вы разыгрываете не натсовое дро.

Если вы играете против сильного соперника, и он делает ставку размером в банк, а все другие игроки сбрасываются, вам необходимо иметь более десяти аутсов. Для корректного колла вам необходимы, в зависимости от оддсов, около тринадцати аутсов. Таким образом, может вполне произойти (в отличие от Холдема), что вам не стоит коллировать с флеш-дро (при игре против одного соперника).

Почасовой выигрыш

Интересным аспектом для сравнения разных вариантов покера является средний почасовой выигрыш. Играя в PLO на низких лимитах, можно вполне зарабатывать до 10BB/час!!! Даже на высоких лимитах можно зарабатывать заметно больше, чем в Холдеме.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ОМАНА HIGH

Принципы игры в Омаху

Каждый игрок в начале раунда получает 4 карты, которые может видеть только игрок, получивший их. После первого круга торговли на стол ложатся 3 общие открытые карты, т.е. флоп. После следующего круга торговли, открывается следующая общая карта - терн. И, наконец, после еще одного круга торговли на стол ложится последняя общая карта - ривер. Затем происходит последний круг торговли. Общие карты используются, также как и во всех разновидностях покера, для всех игроков. На каждом круге торговли есть следующие возможности: чек, колл, бет, рейз и фолд. Если стол на 10 игроков полностью занят (играют все десять игроков), то после раздачи в обращении находятся 40 карт. Еще 5 карт общих. Так как колода содержит 52 карты, то лишь 7 из них не используются в конце последнего круга.

Так как игроки получают по 4 карты, вместо 2, то существует большее количество возможных комбинаций, чем в Холдеме. Очевидно, что также будет и большее максимальное количество аутсов. В то время как максимально количество аутсов в Холдеме 15 (стрейт-флеш-дро), в Омахе существуют дро, имеющие вплоть до 20 (!) аутсов.

Комбинации в Омахе

Комбинации в Омахе те же, что и в почти всех других разновидностях покера: **старшая карта < пара < две пары < сет < стрейт < флеш < фул-хаус < каре < стрейт-флеш < флеш-рояль.**

Как играется Pot Limit?

В Pot Limit, при выборе величины ставки, намного больше свободы, чем при игре в Fixed Limit, однако нельзя, как в No Limit, в любое время поставить на кон все свои чипы. Важно также знать, что при рейзе в размере банка, вы всегда получаете оддсы 1:2 на колл.

В Pot Limit сумма, на которую повышают, должна быть, по меньшей мере, такой же величины, как и последнее повышение. Если же сложить деньги, которые находятся в банке и сумму денег двух коллов, то мы получим сумму, на которую максимально можно повысить. Формула для этого расчета звучит так:

Potsize Raise = Величина банка + 2* Сумма за колл
Пример:

Вы первый открываете торговлю перед флопом. Каков будет размер вашего максимального рейза?

Pot 1.5BB (= Small Blind + Big Blind). Для колла вы должны были бы заплатить 1 BB. Potsize raise здесь был бы: 1.5BB + 2 x 1BB = 3.5BB.

Теперь принцип должен быть ясен. Однако, для самостоятельно перепроверки я подготовил для вас маленькую викторину:

Викторина

1. Вы играете в PL \$ 0.10/0.25, Fullring. Стэки на столе - все около 25\$, вы находитесь в CO. Перед вами лимпят 3 противников. Вы хотите сделать potsize raise, какова будет его сумма?

2. Вы играете в PL \$ 0.25/0.50, Fullring. Все стэки за столом велики, например, около \$40-50 и вы находитесь в SB. Агрессор делает рейз около 3.5BB (1.75\$), все остальные сбрасываются. Вы хотите сделать Potsize reraise. Насколько велика будет его сумма?

3. Вы играете в PL 0.50/1\$, Fullring. Стэки за столом велики - между 70\$ и 120\$, и вы находитесь в BU. Preflop: UTG лимпит, вы лимпите, SB тоже и BB чекает. На флопе SB делает рейз до 4BB (4\$), BB fold, UTG call, вы хотите сделать еще раз Potsize raise, насколько большим должен быть ваш рейз?

Решение викторины.

Решение: За счет SB и BB (в сумме 0.35\$) в банке уже находятся 1.5BB + 3BB (0.75\$) от трех лимперов перед вами. В целом в банке находятся 4.5BB (1.10\$). Стоимость колла - 1 BB (0.25\$). Potsize raise здесь составит 4.5BB (1.10\$) + 2 x 1BB (0.25\$) = 6.5BB (1.60\$).

Решение: В банке уже есть 0.75\$ от SB и BB, то есть 1.5BB, сюда добавляются 3.5BB (1.75\$) рейза. Колл из SB стоит вам 3BB (1.50\$) (вы уже заплатили 0.5BB (0.25\$) как SB). Potsize raise - 5BB (2.50\$) + 2 x 3BB (1.50\$) = 11BB (5.50\$).

Решение: В банке 4BB (4\$) от торговли на префлопе + рейз 4BB (4\$) от SB, и колл от UTG 4BB (4\$). Чтобы уравнять рейз, нужно заплатить 4BB (4\$). Следовательно, Potsize raise - это 12BB (12\$) + 2 x 4BB (6\$) = 20BB (20\$).

Формирование руки

Основное правило формирования руки в Омахе звучит так: **Каждый игрок должен комбинировать ровно 2 из 4 карт в его руке с ровно 3 картами из всех общих карт, лежащих на столе. Ни одну карту более, кроме упомянутых, использовать нельзя!**

Из этого следует, например, что A♥ K♣ T♣ 2♠ не даст вам червовый флеш в Омахе, если на столе лежат J♥ 9♥ 6♥ 3♥ 2♣. Также нельзя образовать стрейт, если в руке вы держите A-K-8-2, а на столе - T-9-7-6-3. Естественно также, что имея 9-9-9-9 на руках у вас будет не каре, а лишь рука-мусор, не способная улучшиться. То же самое с тремя картами одного ранга, например, 8-8-8-5. С этой рукой у вас не сет, а лишь рука с одним аутсом на сет.

Викторина

Определение стартовой руки.

Чтобы вы могли самостоятельно проверить, поняли ли вы правила образования комбинаций в Омахе, я создал маленькую викторину по образованию рук. Задание состоит в том, чтобы определить, какую наивысшую комбинацию вы имеете с вашими карманными картами и общими, лежащими на столе.

Рука №1

Ваша рука: A♥ 7♣ 8♥ K♣

Board: 9♥ J♣ 6♠ 5♣ A♣

Рука №2

Ваша рука: A♠ 3♠ 9♠ Q♦

Board: Q♠ T♠ 7♦ 3♥ J♥

Рука №3

Ваша рука: Q♠ J♦ 4♦ 8♠

Board: J♠ J♥ 7♥ 7♣ 2♣

Рука №4

Ваша рука: 9♥ 9♦ 8♣ 7♥

Board: 6♠ 9♠ Q♥ A♠ T♣

Рука №5

Ваша рука: Q♥ 8♠ 7♠ A♦

Board: T♦ A♣ 2♠ 9♦ J♠

Рука №6

Ваша рука: A♠ 9♠ T♥ 6♦

Board: 7♥ 9♥ 2♦ T♣ 8♦

Рука №7

Ваша рука: T♣ T♥ 8♥ 8♠

Board: 7♥ 8♣ T♠ Q♥ 3♥

Рука №8

Ваша рука: Q♥ 5♠ K♣ 9♦

Board: Q♠ T♠ A♥ 7♥ 9♠

Рука №9

Ваша рука: A♣ 8♠ T♦ 9♦

Board: Q♣ T♣ K♣ J♣ 2♦

Рука №10

Ваша рука: J♥ T♦ Q♣ 9♦

Board: J♦ J♣ 5♦ 5♥ 5♠

Рука №11

Ваша рука: 7♥ 3♥ 5♣ A♣

Board: 5♥ 6♥ A♠ A♥ 4♥

Рука №12

Ваша рука: A♥ A♠ 5♦ K♦

Board: 5♥ 5♠ 5♣ A♦ A♣

Решения к викторине

Рука №1

Решение: A ♣-K ♣-J ♣-7 ♣-5 ♣, у Вас натсовый флеш.

Рука №2

Решение: Q ♠-sQ ♠-3 ♠-3 ♠-J ♠, у вас две пары + валет кикер.

Рука №3

Решение: J ♠-J ♠-J ♠-Q ♠-7 ♠ вы имеете трипсы валетов + Q и 7 кикеры.

Рука №4

Решение: T ♣-9 ♣-8 ♣-7 ♣-6 ♣, у вас стрейт.

Рука №5

Решение: Q ♠-J ♠-T ♠-9 ♠-8 ♠, у Вас стрейт.

Рука №6

Решение: T ♠-9 ♠-8 ♠-7 ♠-6 ♠, у вас стрейт.

Рука №7

Решение: 3 ♠-7 ♠-8 ♠-T ♠-Q ♠, у вас флеш.

Рука №8

Решение: Q ♠-T ♠-9 ♠-9 ♠- A ♠, у вас две пары: дамы и девятки, туз кикер.

Рука №9

Решение: слишком не радуйтесь у вас не роял флеш, а T ♠-J ♣-Q ♣-K ♣- A ♣ - натсовый стрейт.

Рука №10

Решение: J ♠-J ♠-J ♣-Q ♣-T ♠ вы имеете трипсы валетов + Q и T кикеры.

Рука №11

Решение: 3 ♠-4 ♠-5 ♠-6 ♠-7 ♠, у вас флеш-стрейт.

Рука №12

Решение: A ♠-A ♠-A ♠-A ♣-5 ♠, у вас тузовое каре.

Важные Советы и самые распространённые Ошибки

Важные Советы по Pot-Limit Omaha:

1. Будьте очень избирательны с Вашей стартовой рукой: нет ничего более важного, чем правильный выбор стартовой руки при определённых ситуациях.

2. Выбор стола, за которым Вы будете играть: играйте только там, где у Вас есть преимущество. Вам необходимо как минимум пару слабых игроков за столом, где Вы решили играть.

3. Играйте по игрокам: Вы должны знать кто играет на любом мусоре, кто сбрасывает при агрессивной игре, кто колется на дро-флаше и дро-стрите, а кто рэйзит на них же, кого можно выблефовывать, а кто любит блефовать сам.

4. "Pump it or dump it": либо пасс, либо бет/рейз, если у вас хорошее матожидание. Вы должны избегать колов, если на то нет особых причин (например розыгрыш слоуплеем каре, или увеличить свои шансы банка (Pot Odds) на старшем дро-флаше или дро-стрите).

5. Относитесь с особым вниманием к большим бетам и рейзам: в Pot-Limit Omaha особенно верно то, что большинство игроков так не блефуют.

6. Не зацикливайтесь на старшем дро-флаше: если в Texas Hold'em при открытой на столе паре вы достаточно часто выигрываете банк получив оверкарту или флаш, то в Pot-Limit Omaha в такой же ситуации Вы получите либо сет, либо фуллхаус.

7. Не зацикливайтесь на дро-стрите с 8 аутсами: в Pot-Limit Omaha можно получить по флопу дро-стриты с 13, 17 и даже 20 аутсами. Уж лучше дождаться такого дро-стрита прежде чем проставить все деньги в банк.

8. Не разыгрывайте оверплэем голых тузов: если у Вас в руке пара тузов, а остальные две карты и не в масть, и не связаны между собой, то флоп мало чем может Вам помочь. Если по флопу не вскрылся туз, то обычно эти карты сбрасываются даже под минимальный бет.

9. Проставляйте ставки на своих лучших дро-комбинациях: так Вы увеличите непредсказуемость своей игры и сможете забрать больше банков без особой борьбы.

10. Всегда стремитесь, чтобы при мультипотях у вас была старшая из возможных комбинаций – натс: не самая лучшая ситуация оказаться в олл-инах имея только натс дро-стрит, без всякой возможности улучшиться, против сета и натс дро-флаша.

Самые Распространённые Ошибки

1. Не сбрасываются вовремя заведомо проигрышные карты и как следствие проигрыш всего стека за один банк.

2. Переоценка силы собственных карт (наиболее частая ошибка игроков-холдэмщиков)

3. Колл с заведомо слабой картой.

4. Игра большего количества стартовых рук, чем это необходимо.

5. Игра без рэйза пре-флоп на премиум-картах (не оказывается давление на лимперов и понижаются свои шансы банка(Pot Odds) и такая же игра по флопу.

6. Даётся возможность посмотреть следующую карту задаром – экономите на ставке, но даёте другим прикупить что-то.

ИГРА НА ПРЕФЛОПЕ - ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Цели при выборе стартовых рук

Прежде чем вступить в игру с той или иной стартовой рукой, вам необходимо определить, чего вы хотите или можете достигнуть с данной рукой, а также какие карты вам нужны на борде. Три возможные цели: большой фул-хаус (или его составляющая часть, сет или трипсы), натсовый флеш, натсовый стрейт.

Чтобы достигнуть первой цели, вам необходимо иметь старшие карты в вашей стартовой руке, например старшую пару (например, КК**) или сильно связанные карты (например, А-К-Q-J). Имея в стартовой руке пару, вы действуете следующим образом: вы можете почти всегда лимпить с большими парами АА, КК или QQ, даже если они не сильно подходят к двум другим картам (особенно если вы видите, что ваши соперники в основном лимпят на префлопе и почти не рейзят). В противном случае вы действуете по следующему правилу: чем ниже пара в вашей стартовой руке, тем больше она должна подходить к оставшимся двум картам. Как правило, не стоит вступать в игру с парами ниже 77 (исключением могут быть руки с очень хорошо подходящими картами в ряд 6-6-5-4, 6-5-5-4).

Чтобы достигнуть второй цели, вам необходимо иметь одномастного туза (А*s**) в вашей стартовой руке. Однако и в этом случае стоит обращать внимание на связанность карт. Так, например, имея Аh 9h 9s 7c, вы можете стремиться не только к флешу, но и к возможным трипсам. Если же вы, например, держите А♥ 7♥ 6♣ 5♠, то кроме флеша вы имеете шансы на некоторые стрейты. Итак, чтобы вступить в игру с А*s**, вам желательно быть в состоянии получить два разных дро (стрейт, флеш, сет или фул-хаус). На следующем примере вы увидите распределение эквити против других рук:

Ваша рука: А♥ 9♥ 9♠ 7♦

Флоп: А♠ 8♥ 6♣

Рука Эквити

АА** vs А♥9♥9♠7 71,26% zu 28,74%

88** vs А♥9♥9♠7 64,51% zu 35,49%

А8** vs А♥9♥9♠7 60,03% zu 39,97%

86** vs А♥9♥9♠7 48,99% zu 51,01%

Для достижения третьей цели (натсовый стрейт) вам необходимо играть с картами, которые расположены в ряд и имеют как можно меньше промежутков. Чем ближе карты друг к другу, тем больше разных стрейтов вы можете получить, и тем больше вероятность редро, если вы получите натсовый стрейт вместе с другим игроком (очень важный и часто недооцениваемый аспект). Лучшими руками для данной цели являются четыре карты в ряд, например 8-7-6-5. Чем больше промежутков между картами, тем хуже рука и тем ниже шанс на стрейт или на редро.

Конечно же, существуют комбинации карт, с которыми вы можете достигнуть двух (например, АКsQsJ) или даже трёх целей (например,

KKQJss). Такие руки являются лучшими комбинациями, которые можно играть даже после рейза соперника, или же с которыми вы можете рейзить сами. Кроме того, можно разделить руки на две категории: хорошие руки (позволяющие стремиться к двум целям) и очень хорошие руки (позволяющие стремиться к трём целям).

На самом же деле разница между этими руками не велика и многие игроки допускают ошибку, если повышают только с очень хорошими руками. Чтобы не быть предсказуемым для ваших соперников (одна из самых плохих вещей в Омахе) вам надо рейзить с набором из хороших и очень хороших рук. Если вы всегда рейзите с очень хорошими руками с высокими картами и хорошими кикерами (например, A-A-7-7 или A-A-K-Q) или с высокими и связанными картами (например, A-K-J-T, K-Q-J-T), то наблюдательные соперники смогут использовать это против вас. Они могут ререйзить вас, если вы рейзите только с высокими картами, и на флопе находятся только низкие карты. Чтобы избежать этого, вам необходимо рейзить с широким ассортиментом стартовых рук.

Оценка стартовых рук (Боб Циаффоне)

Игроки в холдем, когда они переключаются на игру в Омаху, обычно имеют такие соображения при оценке своих способностей подстроиться под игру: «Я вполне понимаю что делать после того, как сдан флоп, но я не совсем уверен в том, как следует рассматривать стартовую руку». Их утверждения относительно способности играть от флопа до финиша м.б. справедливым, а может нет, но неуверенность в том, что является хорошей стартовой рукой, является универсальной. При игре в Омаху гораздо сложнее научиться понимать то, что является хорошей рукой, хотя это очень важно. «Что посеешь, то и пожнёшь» – исключительно верно при игре в Омаху. До того, как мы начнём обсуждать правильные методы оценки стартовых рук, давайте рассмотрим несколько неверных взглядов, широко распространённых среди новичков, ранее привыкших к игре в холдем.

1) «Хорошая четырёхкартная рука, в которой есть стартовые ценности для игры в холдем, является хорошей рукой для игры Омаху» - эта теория не звучит очень громко, но похоже она является критерием, который изначально принимается игроками в холдем. Они оценивают стартовую руку, типа J♥, J♣, 6♦2♠ как почти равную паре валетов при игре в холдем. Я не заявляю что эту руку нельзя играть ни при каких условиях, но она даже близко не лежала рядом с той ценностью, которую ей приписывает игрок в холдем. Любая рука, в которой присутствуют две бесполезные карты, не может быть хорошей рукой при игре в Омаху.

2) «Две приличные руки для холдем, которые находятся в одной четырёхкартной руке, составляет хорошую руку для Омахи.» Это следующий уровень сложности выше взгляда новичка, но он тоже неверный. Рассмотрим, к примеру, такую руку: A♠, Q♥, 7♦, 7♣ - она состоит из двух приличных рук для игры в холдем: Туз-Дама в разных мастях и пара 7. При

игре в Омаху такая рука просто «поросёнок». Причиной для этого служит то, что игрок в холдем видит только две из 6 возможных комбинаций карт, наличествующих в данной руке. Он забывает о других, плохо связанных между собой, комбинациях карт: $A\spadesuit-7\clubsuit$, $A\spadesuit-7\clubsuit$, $Q\heartsuit-7\clubsuit$, $Q\heartsuit-7\clubsuit$. Туз не в масть, что определённо является недостатком. На самом деле эта рука даже хуже, чем пара валетов в предыдущем примере – я так думаю.

Правильное мнение такое: “В хорошей руке Омаха все 4 карты связаны между собой”. Это утверждение единственное, которое взывает к здравому смыслу, если задуматься над этим на секунду. Рука, в которой имеются шесть работающих комбинаций – это суперрука. К примеру, рассмотрим такую руку: $Q\spadesuit$, $J\clubsuit$, $T\spadesuit$, $9\spadesuit$. Каждая карта имеет работающую ценность по отношению ко всем картам руки. Можно себе представить те мощные флопы, которые откроются к такой суперной руке. Если с флопом ляжет две пары, у вас при этом ещё останется открытый прикупной стрит или готовый стрит. Существует много вариантов флопа, которые предоставят вам шансы на 13-ти или 17-ти сторонний стрит. Ну, а если на этом флопе получится прикупной флеш, то ещё и лучше. Стартовая рука такого плана очень вероятно превратится в многостороннюю руку при флопе, ну а многосторонняя рука это то, на что мы надеемся при игре в Омаху.

На мой взгляд следующие руки весьма близки по ценности, а я оставляю вам или компьютерным экспертам право расположить их по мере ценности: $Q\spadesuit J\clubsuit T\spadesuit 9\clubsuit$, $Q\spadesuit Q\clubsuit J\clubsuit T\spadesuit$, $Q\spadesuit Q\clubsuit J\clubsuit J\spadesuit$. Самое главное здесь это то, как мило эти карты сочетаются между собой. Естественно, что рука: $Q\spadesuit J\clubsuit T\spadesuit 9\clubsuit$ более ценная, чем $8\spadesuit 7\clubsuit 6\spadesuit 5\clubsuit$, но и вторая рука тоже очень хороша, хотя карты в ней и более низкого достоинства, чем в первой руке. Я согласен принять флоп практически с любой рукой, где карты идут подряд и они в двух мастях, если только цена не слишком высока.

Другая ценная рука, это рука в которой два туза сочетаются с двумя другими картами. Наилучшее сочетание это когда карты “в масть”. Двухмастная рука с двумя тузами это совершенно замечательная рука. Сравним такие две руки: $A\spadesuit A\heartsuit 7\clubsuit 2\clubsuit$ и $A\spadesuit A\clubsuit T\spadesuit 9\clubsuit$. Первой руке, для того, чтобы оставаться конкурентоспособной нужно купить ещё одного туза, а во второй руке имеются два прикупных флеша и шансы на прикупной стрит, что добавляет ценности самим тузам. Конечно, если вы сталкиваетесь “лоб в лоб”, и в руке у вас два “гнилых” туза, то мне нравятся ваши шансы. Однако, я не назову хорошим покером игру, когда игрок делает подъём на карте, которой требуется получить тройку для выигрыша банка. При игре в Омаху с ограничением практически невозможно “протолкнуть” двух тузов, и часто трудно при игре с ОБ. Только при игре без ограничения два туза без поддержки являются сильной рукой, но игры в Омаху без лимита редки.

Довольно часто можно определить наличие двух тузов в руке игрока по тому, какие высокие ставки он делает до флопа. Это особенно справедливо при игре с ОБ, где серьезный игрок ставит при повторной торговле (reraise) максимум. В таком случае, после флопа, оппонент всеми своими деньгами поддержит любую руку, лучшую чем два туза, или ту руку, которая имеет

хорошие шансы побить их. Но, если рука с двумя тузами сумеет прикупить двумя другими картами нечто большое, то оппонента ждёт большой сюрприз. Очень мило на флопе получить тройку, а в придачу к ней и стрит. Очевидно, что получить на флопе крупную руку гораздо проще, если ваши боковые карты парные или составляют полезную комбинацию, типа В-10, чем в случае, если они между собой не связаны. Наличие карт в масть тоже имеет свою ценность в качестве сюрприза. Ситуацию, когда к двум тузам получается прикупной флеш, можно использовать как приманку для оппонента и заставить его играть на все деньги в ситуации противостояния. При игре в Омаху следует очень тщательно оценивать две карты поддержки к двум тузам (или любой другой крупной паре), поскольку Омаха это определённо игра в покер на четырёх картах.

Было бы здорово, если при каждой игре в Омаху, мы поднимали бы много рук с двумя тузами и в картах было бы две масти, или все четыре карты лежали бы подряд. Однако, к

сожалению, такие руки это редкость, и поэтому нам следует слегка изменить свои требования. В противном случае мы подпадём под ту категорию игроков в холдем, которые входят в банк только имея в руке комбинации типа А-А, К-К, Q-Q или А-К. Другими словами мы сможем проставить все свои деньги на ante и не получить игры в ситуации, когда мы делаем ставку. Четыре подряд это здорово, но допустим в руке есть разрыв. Какая из рук наиболее ценная: J-T-9-7, J-T-8-7 или J-9-8-7? Ответ такой: они приведены в нисходящем порядке ценности, поскольку если одна из карт флопа «закроет дырку», то нам хотелось бы, чтобы большее количество наших карт было бы более высокого достоинства, нежели низкого. По этой причине я считаю, что комбинация J-T -9-6 вполне может быть рукой, более «приятной» нежели рука типа J-9-8-7, несмотря на то, что разрыв между картами слегка более широкий.

В некоторых случаях рука с только тремя «рабочими» картами может быть вполне приличной и вполне играбельной. Наилучшая рука с тремя рабочими картами, это такая рука, в которой есть приличная пара, которая дополняется потенциальной флеш-конфеткой. Понятно, что на флопе вам хотелось бы увидеть как тройку, так и небитый прикупной флеш. Вашу задачу может упростить ситуация, в которой туз той же масти, что и ваша четвёртая (в противном случае не работающая) карта, а не в масть с той картой, которая образует пару.

Хороший игрок в покер не ищет больших возможностей, что он ищет так это преимущество. При игре на крупных банках часто сталкиваются прикупные руки и готовые руки. В такой ситуации, чтобы забрать банк, нужна большая удача. При игре в Омаху, когда разыгрываются крупные банки, прикупные руки могут быть такими большими, что часто готовая рука может иметь только небольшое преимущество или быть чуть слабее, чем прикупная рука. Тем не менее, довольно часто в крупных банках сталкиваются комбинации типа флеш против флеша или фул-хаус против фул-хауса, когда лучшая рука определяется по одной карте или чему-то

близкому к этому. В таких случаях хочется быть победителем. Как получить конфетку – ответ: создавать конфетку. Тот, кто начал с более крупной парой или старшими картами в масти, обычно и имеет большее преимущество в ситуациях, когда оба «купят».

Лучшие стартовые руки в Pot-Limit Omaha.

Внизу Вы найдёте список из 30 лучших стартовых рук для Pot-Limit Omaha:

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. A-A-K-K double suited | 16. K-K-Q-J double suited |
| 2. A-A-J-T double suited | 17. K-K-Q-T double suited |
| 3. A-A-Q-Q double suited | 18. K-K-J-T double suited |
| 4. A-A-J-J double suited | 19. Q-Q-J-J double suited |
| 5. A-A-T-T double suited | 20. Q-Q-T-T double suited |
| 6. A-A-9-9 double suited | 21. Q-Q-A-K double suited |
| 7. A-A-x-x double suited | 22. Q-Q-A-J double suited |
| 8. J-T-9-8 double suited | 23. Q-Q-A-T double suited |
| 9. K-K-Q-Q double suited | 24. Q-Q-K-J double suited |
| 10. K-K-J-J double suited | 25. Q-Q-K-T double suited |
| 11. K-Q-J-T double suited | 26. Q-Q-J-T double suited |
| 12. K-K-T-T double suited | 27. Q-Q-J-9 double suited |
| 13. K-K-A-Q double suited | 28. Q-Q-9-9 double suited |
| 14. K-K-A-J double suited | 29. J-J-T-T double suited |
| 15. K-K-A-T double suited | 30. J-J-T-9 double suited |

double suited – две в масть (Q♥ - Q♠ - K♥ - T♠ например)

В любом случае, double suited, suited или non-suited, эти стартовые руки очень сильны в Pot-Limit Omaha.

Система Хатчисона оценки стартовых рук в Омахе:

Цель данной системы - предоставить простой способ оценки стартовых рук в Омахе. Это было сделано в несколько этапов:

Первый этап – определение процента выигрыша (win percentage)

Для различных четырёхкарточных комбинаций при игре против 9 оппонентов (столы 10-мак) была использована Mike Caro's Poker Probe software. Для каждой стартовой руки было произведено как минимум 50 000 сдач по способу Monte-Carlo type simulation. Данный способ предполагает, что каждая сдача доигрывается до конца. Это конечно неразумное ожидание, но при отсутствии детальной информации о требованиях каждого из игроков к силе своей собственной стартовой руки, стилях игры и т.д., это лучший способ для приблизительной оценки силы руки и её потенциального заработка.

Второй этап - определения относительного вклада в ценность каждой стартовой руки.

В конце концов было решено, что основными определяющими хорошей стартовой руки для Омахи являются достоинство карт (согласитесь, что ТУЗ и 2 имеют разное достоинство) и являются ли они спаренными, одномастными(suited) или коннекторами.

В конечном итоге был проведён анализ для определения относительного удельного веса каждого из этих факторов. Система, которая получилась, и является результатом определения вклада сделанного каждым из этих различных составляющих.

Когда подсчёт произведён, конечный результат подсчитан, КОГДА РАЗДЕЛЁН НА ДВА, получается определённое число. Это число приблизительно и есть действительный процента выигрыша(win percentage) для одной отдельно взятой руки, если играешь до конца против 9 оппонентов. Корреляция между конечным результатом и процентом выигрыша (win percentage), хотя и не является соотношением один к одному, тем не менее, довольно высока. Фактически, в 70% случаев погрешность действительного процента выигрыша(win percentage) будет в пределах 1 балла от конечного результата начисленного этой системой. Это значит, что если данная система подсчёта показывает, что данная рука получила, допустим, 40 баллов, то вы можете быть вполне уверены, что действительный процента выигрыша(win percentage) данной руки находится в пределах 19 – 21%. Эта рука, что очень вероятно, будет выигрывать чаще, чем рука с 38 баллами и уж наверняка побьёт руку с 36 баллами.

Подсчет общего балла стартовой руки

Пункт №1: оцените вклад сделанный одномастными картами – посмотрите есть ли у вас на руках две или больше одномастные карты. Если ДА, то начисляемые баллы зависят от достоинства старшей карты. Повторите процедуру если оставшиеся у вас на руках две карты другой масти(double suited):

1. Если старшая карта А начисляйте 8 баллов
2. Если старшая карта К начисляйте 6 баллов
3. Если старшая карта Q начисляйте 5 баллов
4. Если старшая карта J начисляйте 4 балла
5. Если старшая карта Т или 9 начисляйте 3 балла
6. Если старшая карта 8 начисляйте 2 балла
7. Если старшая карта 7 и ниже начисляйте 1 балл

Если у вас на руках более двух карт одной масти вычитайте 2 балла.

Пункт №2: фактором преимущества вашей руки является наличие пар:

1. Если у вас пара ТУЗОВ начисляйте 18 баллов
2. Если у вас пара КОРОЛЕЙ начисляйте 16 баллов
3. Если у вас пара ДАМ начисляйте 14 баллов
4. Если у вас пара ВАЛЕТОВ начисляйте 13 баллов
5. Если у вас пара 10 начисляйте 12 баллов
6. Если у вас пара 9 начисляйте 10 баллов
7. Если у вас пара 8 начисляйте 8 баллов
8. Если у вас пара 7 и ниже начисляйте 7 баллов

Если у вас на руках три карты одного достоинства, то баллы не начисляются.

Пункт №3: если у вас на руках карты подходящие для завершения стрэйта, то они становятся более ценными. Поэтому, если ваша рука имеет пробой не больше, чем в три карты, начисляем соответствующее количество баллов:

1. За 4 такие карты добавьте 25 баллов
2. За 3 такие карты добавьте 18 баллов
3. За 2 такие карты добавьте 8 баллов

Из этого общего числа нужно вычесть 2 балла за каждый пробой, но не больше 6 баллов.

Особый случай представляет подсчет баллов, когда на руках есть тузы. В таком случае из выше полученного результата вычитаем 4 балла. Это необходимо, потому что с тузом можно сделать меньше стрэйтов, по

сравнению с другими картами. Тем не менее, когда у вас на руках маленькие карты, которые могут составить с тузом стрит, ценность руки увеличивается. Поэтому, когда у вас на руках туз и ещё одна карта колеса (колесо – стрит от туза до 5, самая старшая ЛОУ(LOW)-комбинация в Омахе ХАЙ/ЛОУ(OmaHa HI/LOW) – прим.перев.) добавляйте 6 баллов. Добавляйте 12 баллов если у вас на руках туз и две карты колеса (При игре в Омаху Хай я бы не стал делать этого - прим.перев.)

Итого, теперь должно быть принято решение о том какие же руки стоит играть. Из этого следует, что нужно определиться, сколько же баллов необходимо руке, чтобы войти с ней в игру. Моё предложение такое – играть только руки, которые получили 28 и больше баллов. Это можно объяснить тем, что любая случайно взятая рука с более чем 10% win rate (другими словами с 20 баллами и больше) является потенциально прибыльной на дистанции. Тем не менее, у меня есть предубеждение, что большинство игроков, особенно те, кто относительно неопытны, должны прислушаться к совету и не играть маргинальные руки и сконцентрировать своё внимание на тех картах, которые набрали 28 и больше баллов. Вспомнив, что одна случайно взятая рука будет выигрывать в среднем около 10% от всех игр при 10-макс игре, вы увидите, что, играя только премиум-руки с 28 баллами и больше, вы страхуетесь тем, что у вас рука на 40% лучше по сравнению с любой другой случайной взятой рукой. Общее требование к тому переставлять или равнять чей-либо рэйз должно также быть принято субъективно. Я считаю, что 32 балла - это достаточный уровень для этого, так что подведём итог:

**Вы должны равнять с 28 баллами или больше и
Рассматривать возможность рэйза при 32 баллах и больше.**

Примеры

Рука, имеющая в Омахе самый высокий процента выигрыша (win percentage), состоит из двух тузов и двух королей двух мастей (double suited). Например, такая рука как As Ks Ad Kd получит 54 балла по этой системе. Считаем таким образом:

Пункт №1: две duple suited комбинации каждая с тузом получает по 8 баллов каждая – всего 16 баллов;

Пункт №2: прибавьте 18 баллов за пару ТУЗОВ и 16 баллов за пару королей – итого ещё 34 балла;

Пункт №3: две комбинации А-К получают 4 балла за свой стрейтовый потенциал (примечание: две последовательные карты получают 8 баллов, но мы вычитаем 4 балла так как одна из них туз).

Если конечный результат, составляющий 54 балла, разделить на два, то получим 27, что очень близко к действительному проценту выигрыша (win percentage), который составляет около 26,65%.

Предположим, что у вас 9s 8s 9d 8d :

Пункт №1: начисляем 8 баллов за две double suited комбинации со старшими 9;

Пункт №2: добавляем 10 баллов за пару 9 и 8 баллов за пару 8;

Пункт №3: получаем 8 баллов за комбинацию 9-8.

Всего получилось 32 балла. Если это число разделить на 2, то мы получим равное действительному win rate данной комбинации – 16%.

Теперь рассмотрим такую комбинацию как Qs Qd 9h 9 :

Пункт №1: мы ничего не получаем так как одномастных карт нет;

Пункт №2: добавляем 14 баллов за пару дам и 10 баллов за пару 9;

Пункт №3: получаем 8 баллов за комбинацию Q-9, но затем вычитаем 4 балла за пробой из двух карт.

В итоге получаем 28 баллов, что при делении на два очень близко к действительному win rate данной комбинации – 14,5%.

Для примера приведём руку, которую новички достаточно часто переоценивают – As Kd Qh Ts :

Пункт №1: получаем 8 баллов за одномастные туз и Т;

Пункт №2: мы ничего не добавляем так как парных карт нет;

Пункт №3: получаем 23 балла за четыре потенциально стрэйтových карты. Всего выходит 31 балл, что значит маргинальную руку. В действительности процента выигрыша (win percentage) составляет около 16,2%.

Наконец, рассмотрим As 3s Kd 4d :

Пункт №1: получаем 14 баллов;

Пункт №2: не получаем ничего;

Пункт №3: добавляем 12 баллов за комбинацию А-2-3 и 4 балла за А-К.

Всего 30 баллов, что фактически соответствует win rate данной комбинации равному 15%.

Эта система была изобретена Edward Hutchison (Madison, MS).

Руки-Ловушки

Рука-ловушка - это такая рука, которая выглядит тоже очень даже ничего, но с лёгкостью необычайной делает из Ваших карт вторую по силе комбинацию на столе. На таких картах чаще всего Вы можете проиграть весь свой стек (все свои деньги в столе) за один банк. В Pot-Limit Omaha есть три вида рук-ловушек:

1. Руки с младшими парами (The Small Pair Hands)
2. Руки с младшими последовательностями (The Low Wrap Hands)
3. Руки с младшими картами на флэш (The Small Flush Hands)

4. Руки с карманными парами ниже девяток разыгрывать в Pot-Limit Omaha очень опасно. Если с такими картами Вам по флопу упал младший сет, то выбросить карты, даже зная, что у дающего на Вас рейз сет старше, очень трудно. Но на самом деле у Вас всего один(!!!) аут и Ваши шансы 45/1. Например, у Вас $6\spadesuit - 6\heartsuit - 5\spadesuit - 4\heartsuit$. По флопу приходит $Q\clubsuit - J\clubsuit - 6\diamondsuit$. Вы в очень, очень неважной и опасной для Вашего стека ситуации. В такую ситуацию и легче, и выгоднее попадать с коротким стеком. Много Вы не проиграете, а выгоду можете получить существенную, задвинув олл-инем свой короткий стек по флопу на младшем сете. Или, например, у Вас в руке что-то типа А-А-2-2 или К-К-3-3 и Вы решили играть в надежде на то, что откроется старший сет, а по флопу пришла 2 или 3. Иными словами, подумайте дважды перед тем, как проставляться большей частью своего стека на младшем сете по флопу.

Вот ещё один вид очень обманчивых и опасных для игры в Pot-Limit Omaha рук. Это, например, $5\spadesuit - 4\clubsuit - 3\spadesuit - 2\clubsuit$ младшие последовательности. Эта рука опасна тем, что на ней очень просто можно получить по флопу либо младший дро-стрит, либо сразу же младший стрит. И при флопе 8-7-6 у Вас очень большие шансы напороться на старший стрит или дро-стрит. Проставляться под чей-то рейз при таком флопе на такой карте?

Руки, из которых получаются только младшие флаши, также очень опасны. Для примера снова возьмём $5\spadesuit - 4\clubsuit - 3\spadesuit - 2\clubsuit$ с флопом $K\spadesuit - J\spadesuit - 8\spadesuit$. Да, у Вас флэш, но он младший и Вы не можете отвечать какой-либо серьёзной суммой на такой карте. Лучшим выходом в данной ситуации будет фолд при любой ставке под Вас.

Опасные руки

Такие руки, как правило, можно играть только с позиции SB, их можно сбросить в случае неуверенности (вы почти не теряете вэлью и избегаете неприятных ситуаций, которые могут стоить больших денег). Примеры таких рук: T-T-7-4, Q-J-8-6, A-Q-8-3 (даже в том случае, если туз имеет такую же масть, как и одна из других карт).

Руки, с которыми не стоит играть

Руки, с которыми вам не стоит играть ни в одной позиции: три одинаковые карты, например, J-J-J-*, четыре одинаковые карты, например, T-T-T-T, руки, которые абсолютно не подходят друг к другу, например, K-8-5-2 или маленькие пары с плохими другими картами, например, 8-5-2-2.

Небольшое сравнение эквити плохих рук против двух других рук:

Рука Эквити

AA** vs Q♥Q♠Q♦T♦ 79,47% zu 20,53%

8♥7♥6♠5♦ vs Q♥Q♠Q♦T♦ 45,47% zu 54,53%

Рейзить или лимпить?

Важным при игре на префлопе является не только то, с какими руками играть, но и также то, как с ними играть. По сравнению с Холдемом в Омахе вы даже с самой сильной рукой, как правило, не имеете большого преимущества на префлопе, поэтому сначала кажется, что вам не стоит вообще рейзить на префлопе. На самом же деле многие соперники более склоняются к переигрыванию своих рук после рейза на префлопе, чем после лимпа на префлопе. Именно поэтому вам и стоит рейзить на префлопе, если вы заметили подобное поведение ваших соперников, даже если вы не имеете большого преимущества на префлопе. Такими действиями вы заставляете соперников допускать больше ошибок, на которых вы, в конце концов, и зарабатываете.

Позиция для рейза

Одним из важных аспектов для рейза на префлопе является позиция за столом. Многие PLO-игроки рекомендуют не рейзить с позиций UTG и ранних MP. Если вы рейзили с ранней позиции, и пришедший флоп вам совершенно не помог, то вам придётся действовать первым против нескольких соперников (что очень часто случается в Омахе). Понять данную проблему поможет следующий пример:

Ваша рука: A♠ A♥ 6♣ 5♦

Действие на префлопе: вы рейзите с позиции UTG, BU и SB коллируют.

Флоп: K♠ 7♦ 3♣

Действие на флопе: SB делает чек, вы ставите 2/3 от размера банка, BU ререйзит, SB сбрасывается.

Вы держите только оверпару, и даже если ваш соперник имеет только пару королей, то вы не являетесь сильным фаворитом в руке и как следствие этого находитесь в -EV-ситуации.

Следующее развитие событий на флопе также не является благоприятным для вас:

SB делает чек, вы ставите 2/3 от размера банка, BU коллирует, SB сбрасывается.

Терн: Q♣

На терне вам предстоит принять сложное решение. С одной стороны, вы вполне можете лидировать в руке, если BU коллировал только с парой королей, с другой стороны, ваш соперник мог получить флеш-дро или две пары. Если вы сделаете чек, то он, скорее всего, сделает ставку. Если вы поставите сами, то он может ререйзить или опять коллировать, что также неприятно, так как на ривере вряд ли придёт полезная нам карта.

Итак, вы видите, что если вы играете вне позиции и ничего не получаете на флопе, то вы легко можете попасть в сложную ситуацию.

Давайте теперь немного изменим ситуацию:

Развитие событий на префлопе: UTG лимпит, вы рейзите с позиции CO, BB и UTG коллируют.

Флоп: K♠ 7♦ 3♣

Развитие событий на флопе: BB и UTG делают чек.

Теперь вы находитесь в значительно лучшем положении. Независимо от ваших действий (чек или ставка) вы можете быть уверены в том, что вам придётся инвестировать заметно меньше денег, чтобы добраться до шоудауна или выиграть руку. Пример:

Развитие событий на флопе: вы ставите 2/3 от размера банка, и BB коллирует её.

Терн: Q♣

Развитие событий на терне: BB делает чек.

Теперь, основываясь на известной вам информации о сопернике, вы можете выбрать между бесплатной картой на ривере (и, соответственно, маленьким банком) и попыткой выиграть банк сразу одной ставкой.

С чем делать рейз

Достаточно хорошей стратегией для префлоп рэйза является рейз до флопа на любой из 30 выше описанных премиум-рук. Вполне достаточно будет даже если среди этих карт будет всего две одномастные. Если же Вам и этого мало, вы можете делать рейз префлоп на ещё большем количестве рук! Прибавьте сюда любые четыре double suited карты в ряд от 6 и выше; любые double suited или suited A-K-x-x, где хотя бы одна из x-карт 10 и выше. Руки вроде Q-J-9-8 или J-T-9-7 double suited также вполне подходят для рэйза префлоп.

Когда стоит ререйзить на префлопе (с двумя тузами)?

В общем, говорят, что если вы можете вложить более чем 1/3 вашего стэка, то ререйз с двумя тузами или (иногда) с двумя королями имеет смысл. Конечно же, вам не стоит забывать, что ваши соперники будут полагать, что у вас одна из этих рук, поэтому вам необходим подходящий флоп! Если вы хотите ререйзить из тактических соображений с рукой, состоящей из низких и сильно связанных карт и тем самым поставить ловушку сопернику на флопе, то вам необходимо быть уверенным в том, что он не пойдёт олл-ин на префлопе, иначе же вам стоит ограничиться только коллом.

Как вести себя после ререйза на префлопе? (3-Bets)

В данном случае мы разделяем два сценария развития событий:

Вы ответили на первый рейз.

Вы совершили первый рейз сами.

В первом варианте вы можете быть уверены, что оба агрессора держат относительно много старших карт. Таким образом, повышается шанс низких карт на флопе. Лучшими руками для колла в данной ситуации являются руки с высокими предполагаемыми оддсами, например, низкие и сильно связанные карты (9-8-7-6, ещё лучше двух мастей) или же комбинации типа

9-9-8-7 или 9-9-8-8. Спектр рук для колла в данной ситуации должен зависеть от возможных рук соперников, а также от уровня игры соперников после флопа. Чем лучше играют ваши оппоненты, тем лучше должна быть рука, с которой вы коллируете.

Это правило стоит применять при ререйзах размером в банк. Если же размер ререйза заметно меньше размера банка, то вы можете коллировать с более лузовым спектром рук.

Во втором варианте вы (если вы придерживаетесь правил для размера рейза), как правило, имеете достаточно предполагаемых оддсов и можете коллировать ререйз соперника. Однако вам стоит избегать коллов с руками типа A*** или K***, так как они легко доминируются руками AA** или KK**. Вы всегда должны быть в состоянии оценить спектр рук, с которым ререйзит ваш оппонент. Как правило, это те две руки, которые мы привели.

Обычно размер ререйза равен размеру банка, и вы можете коллировать его с большинством рук, с которыми вы рейзили. Если же соперник ререйзил значительно меньше, и вы имеете очень хорошие оддсы, то можно коллировать почти со всеми руками.

Викторина

В этой викторине вам предоставляется возможность закрепить материал по выбору стартовых рук и игре на префлопе.

1. Определение силу стартовой руки (Определение Боба Циаффонне немного отличается от выбора стартовой руки по системе Хатчинсона)

Рука №1

Ваша рука :K♣ Q♣ 6♠ 5♠

Рука №2

Ваша рука Q♦ J♦ 9♣ 7♣

Рука №3

Ваша рука A♣ K♣ 4♥ 2♥

Рука №4

Ваша рука 7♥ 6♣ 5♥ 5♣

Рука №5

Ваша рука A♣ K♥ 9♥ 9♠

Рука №6

Ваша рука A♠ K♥ Q♦ 9♣

Рука №7

Ваша рука K♠ K♥ 5♥ 2♣

Рука №8

Ваша рука 8♥ 8♦ 6♦ 3♣

Рука №9

Ваша рука 6♥ 4♥ 3♣ 2♦

Рука №10

Ваша рука A♣ 9♣ 8♥ 7♥

Рука №11

Ваша рука 4♠ 4♥ 2♦ 2♣

Рука №12

Ваша рука J♥ 10♥ 9♣ 7♣

Рука №13

Ваша рука Q♣ 9♣ 6♥ 4♥

Рука №14

Ваша рука A♠ Q♥ 9♣ 8♦

Рука №15

Ваша рука K♥ Q♠ J♣ 6♥

Рука №16

Ваша рука T♣ T♥ 9♥ 4♣

Рука №17

Ваша рука A♠ 6♠ 5♥ 5♣

Рука №18

Ваша рука K♣ 5♣ 5♥ 4♥

Рука №19

Ваша рука K♣ Q♥ J♥ T♥

Рука №20

Ваша рука K♣ J♥ 7♣ 6♥

Рука №21

Ваша рука 6♣ 5♣ 4♥ 3♥

Рука №22

Ваша рука 8♠ 8♥ 7♠ 7♣

Рука №23

Ваша рука A♠ J♠ 7♥ 3♣

Рука №24

Ваша рука T♠ 9♥ 8♠ 6♥

Рука №25

Ваша рука A♣ A♥ K♣ K♥

Рука №26

Ваша рука A♠ K♠ Q♠ J♠

Рука №27

Ваша рука A♣ A♥ T♣ T♥

2. Ваши действия на префлопе.

Рука 1

Ваша рука: K♥ Q♥ J♠ T♣

Префлоп: MP3 лимпит, вы (CO) рейзите в размере банка, BU коллирует, BB ререйзит в размере банка, MP3 сбрасывается. Ваши действия?

Рука 2

Ваша рука: T♠ 9♦ 8♠ 7♥

Префлоп: UTG лимпит, MP1 рейзит в размере банка, вы коллируете, SB ререйзит в размере банка, UTG сбрасывается, MP1 коллирует. Ваши действия?

Рука 3

Ваша рука: A♣ 9♦ 8♣ 7♠

Префлоп: вы рейзите с позиции MP3 в размере банка, CO коллирует, баттон ререйзит также в размере банка. Ваши действия?

Рука 4

Ваша рука: K♦ K♥ 8♥ 7♦

Префлоп: вы рейзите с позиции баттона в размере банка, BB ререйзит также в размере банка. Ваши действия?

РЕШЕНИЯ К ВИКТОРИНЕ

1. Определение силы стартовой руки

1)	K♣ Q♣ 6♠ 5♠	11.2 %	Сбрасывайте карты, две хорошие руки для холдем, не делают хорошую руку для Омахи.
2)	Q♦ J♦ 9♣ 7♣	11.2 %	Равняйте, у вашей руки хороший потенциал для большой покупки.
3)	A♣ K♣ 4♥ 2♥	10.9 %	Сбрасывайте карты, вы не хотите получить старшую и младшую пару, небитая прикупная трефа сама по себе недостаточна.
4)	7♥ 6♣ 5♥ 5♣	12.3 %	Равнять. У меня с рукой такого типа были разумные результаты. Если с флопом вы получите тройку, то часто плюс к ней у вас будет и прикупной стрит.
5)	A♣ K♥ 9♥ 9♠	13.5 %	Равнять. Эта рука гораздо хуже, чем кажется, а подъём будет просто неприличным.
6)	A♠ K♥ Q♦ 9♣	10.8 %	Поднимать. Полная рука старших карт должна делать подъём (в моём понимании игры Омаха) для того, чтобы сузить «поляну».
7)	K♠ K♥ 5♥ 2♣	15.4 %	Равнять. Боковые карты паршивые, но двух королей достаточно для входа. Вам нужен дешёвый вариант, поскольку вам надо получить тройку.
8)	8♥ 8♦ 6♦ 3♣	10.3 %	Бросать, пара восьмёрок не сможет даже «прорезать горчицу»
9)	6♥ 4♥ 3♣ 2♦	6.6%	Бросать, с такими малыми картами, любой недостаток руки делает её непригодной.
10)	A♣ 9♣ 8♥ 7♥	13.3 %	Равнять, у руки есть прикупной потенциал и возможны 2 старшие пары.
11)	4♠ 4♥ 2♦ 2♣	8.6%	Бросать. Слабые тройки это извечная проблема Омахи, а стрит вы строите со слабого конца.
12)	J♥ 10♥ 9♣ 7♣	14.0 %	Поднимать, у вас более высокие шансы на хороший флоп, чем у других, а попутно невредно отсечь прикупной флеш.
13)	Q♣ 9♣ 6♥ 4♥	12.1 %	Бросать, в ваших картах слишком большой разброс, даже флоп и будет удачным, всё равно работает только половина карт.
14)	A♠ Q♥ 9♣ 8♦	8.6%	Равнять, у хорошая сила в старших картах.
15)	K♥ Q♠ J♣ 6♥	11.7 %	Равнять, у вас три хорошие карты, да и 6♥ бесполезна, эта рука очень погранична и я бы выбросил её, будь у меня много денег, на такой карте делался подъём во многих банках в турнирах при полном столе. Слегка изменим эту руку – заменим 6♥ на, 8♥ и тогда у нас хорошая рука для любой игры из-за дополнительных возможностей окружающего прикупного стрита.
16)	T♣ T♥ 9♥ 4♣	12.3 %	Равнять, у каждой карты есть своя функция. По
17)	A♠ 6♠ 5♥ 5♣	12.4 %	Равнять, в хороший день вам выпадет ещё одна 5 и пика, что даст вам тройку и прикупной флеш.
18)	K♣ 5♣ 5♥ 4♥	14.2 %	Бросать, с такой рукой гораздо сложнее получить чудовищный флоп, чем с картами из предыдущего примера, а флеш от короля это палка о двух концах.
19)	K♣ Q♥ J♥ T♥	15.0	Поднимать, третья черва, конечно недостаток, но Атлас

		%	выдержит ещё чуть-чуть дополнительного веса.
20)	K♣ J♥ 7♣ 6♥	15.0 %	Бросать, все признаки проблемной руки.
21)	6♣ 5♣ 4♥ 3♥	9.4%	Равнять. Карта не стоит подъёма из-за низкого номинала, но иногда, для обманных целей такой манёвр можно применять. Вы не хотите, чтобы оппоненты украли ваши деньги в ситуации равенства (Lock), когда вы поднимаете, а на флоп ложатся все маленькие карты.
22)	8♠ 8♥ 7♠ 7♣	14.0 %	Равнять, вы создаёте среднюю тройку, что всяко лучше, чем младшая тройка.
23)	A♠ J♠ 7♥ 3♣	12.0 %	Сбрасывать, любой прикупной стрит не будет качественным.
24)	T♠ 9♥ 8♠ 6♥	11.6 %	Равнять, Эта рука сильнее при игре с ОБ, чем при игре с лимитом, поскольку средние прикупные флешы более ценны против меньшего количества оппонентов. Часто, при игре с ОБ, с такой рукой я поднимаю.
25)	A♣ A♥ K♣ K♥	28.9 %	Поднимать, автоматически, но помнить, что вы слабее оппозиции.
26)	A♠ K♠ Q♠ J♠	-	Равнять, если плата за флоп невысокая. Неплохая комбинация для стрейта, однако шансы на флеш очень сильно упали.
27)	A♣ A♥ T♣ T♥	-	Поднимать.

ТАБЛИЦЫ ВЗЯТА ИЗ КНИГИ БОБА ЦИАФФОНЕ, ПОЭТОМУ РЕШЕНИЯ ПО НЕКОТОРЫМ ХЕНДАМ МОГУТ СУЩЕСТВЕННО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ СИСТЕМЫ ХАТЧИНСОНА.

Рука 1

Решение: Однозначный фолд. Как правило, ваша рука доминируется одной или двумя руками соперников, как например КК**, QQ**, JJ** или TT**. Кроме того, игрок, находящийся за вами, может пойти олл-ин.

Рука 2

Решение: Колл. Вы имеете хорошо связанную руку, которая, скорее всего, противостоит двум рукам с высокими картами и таким образом имеет хорошее эквити на префлопе. Кроме того, вы примерно знаете, какие руки могут иметь ваши оппоненты. Они же, скорее всего не будут думать, что у вас такие низкие карты.

Рука 3

Решение: Фолд. Хотя эта рука является неплохой рукой для рейза, её не стоит играть против двух соперников. Вы можете попасть в сложную ситуацию, если на флопе появится туз, и кто-нибудь из ваших оппонентов имеет что-нибудь типа А*** с высокими дополнительными картами. Кроме того, соперник за вами может пойти олл-ин и ваша рука не имеет достаточно большого эквити на префлопе для противостояния с двумя соперниками.

Рука 4

Решение: Колл. Ваша рука состоит из двух мастей и может выдержать ререйз даже такой руки, как АА**. Если вам приходится играть против агрессивного префлоп-рейзера, то вы даже можете задуматься о рейзе олл-ин (хотя может быть, что вы имеете большее преимущество на флопе).

ИГРА НА ФЛОПЕ - ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Игра на флопе в Пот Лимит Омахе значительно отличается от таковой в безлимитном Холдеме. Готовые руки почти никогда не слоуплеятся, т.к. практически любой борд содержит опасные карты. Руки-дро или достаточно сильны, чтобы разыграть их агрессивно на флопе, или слишком слабы, чтобы играть их вообще.

Также и продолженные ставки теряют в цене, т.к. часто противники собирают какую-либо комбинацию. Это приводит к тому, что ослиные ставки на флопе становятся важнее, чтобы защитить готовую руку, т.к. во многих случаях противники не будут ставить, исключая возможность чек-рейза. В этом контексте очень важными являются части «Игра на префлопе - основные концепции», «Дисконтирование аутсов в Омахе», «Руки-дро в Омахе» и «Готовые руки в Омахе», т.к. они объясняют, как определяется сила рук в Омахе.

1. Продолженная ставка

а. Повышенный банк

Концепция «взлью инициативы», которая именно в безлимитном Холдеме очень прибыльна, несколько теряет в цене в PLO. Во многих случаях, прежде всего за полными столами (Fullring), в банке на флопе оказывается больше игроков, и продолженная ставка как блеф часто не имеет смысла. Даже при трех игроках борд дает возможность не только для готовых рук типа сетов и двух пар, но и для сильных дро, что часто вызывает серьезное сопротивление.

Идеальными для продолженной ставки в повышенных банках являются борды, на которых вы можете что-либо представить, что обосновывало бы рейз префлоп. Борды со старшей картой тузом или королем, допускающие лишь небольшое количество дро, или разномастные борды, допускающие стрейт с флопа со старшими картами.

Пример 1:

Вы рейзите после двух лимперов в CO, BB и оба лимпера коллируют.

Флоп: K♥ 9♣ 4♦

Ваши карты: A♥ Q♦ J♥ 9♣

Все противники чекают и вы ставите $\frac{3}{4}$ банка как продолженную ставку.

Борд не предполагает каких-либо сильных дро (разве что QJT*), и даже эти имеют максимум 9 аутсов (здесь и вообще лишь 7, т.к. у Hero Qd, Jh), что для PLO не является действительно сильным дро. Т.к. многие игроки руки типа KK рейзят префлоп, у обоих лимперов лишь в редких случаях будет топ-сет. Даже младший сет очень часто не играется без дополнительных дро и вне позиции, т.к. имеет против вас хорошие обратные предполагаемые оддсы. В банке с 4 четырьмя игроками такой продолженной ставкой вы показываете значительную силу. Поэтому в данном случае продолженная ставка часто будет приводить к успеху.

Пример 2:

Вы повышаете на баттоне, открывая торговлю, рейз коллируют SB и BB.

Борд: Q♦ J♣ 5♣

Ваши карты: K♣ 9♣ 8♦ 7♦

У вас второе натсовое флеш-дро и гатшот. Борд дает некоторые возможности для готовых рук, но т.к. ни одно ваше дро не натсовое, было бы нехорошо здесь делать ответный чек, чтобы даже в случае улучшения сбрасывать руку при значительной акции соперников на терне. С помощью продолженной ставки вы еще можете выбить руки типа AQ, а также и лучшие, но слабые дро. КТ без дополнительных дро или же флеш-дро со старшей десяткой в ответ на продолженную ставку скинутся. В ответ на рейз вы можете без проблем скинуть. Таким образом, здесь оправдывает себя продолженная ставка размером в банк, репрезентирующая QQ** или JJ**. Даже рука QJ здесь редко сделает рейз и будет играть на весь свой стэк, потому что против сильного дро, например K-Q-T-9 с флеш-дро, она имеет плохое эквити, а против сета тянет вмертвую.

Пример 3:

Вы повышаете в 8-handed Fullring из средней позиции первым и получаете 4 колла.

Борд: T♠ 8♠ 5♥

Ваша рука: A♣ A♦ 2♣ 3♦

Оба блайнда чекают. Против 4 соперников вы практически никогда не держите здесь лучшую руку. Помимо флеш-дро, возможны бесчисленные сильные стрейт-дро, с двумя парами, как минимум с одной. Даже средненькая рука типа Q-T-9-7 в данном случае отчетливый фаворит против оверпары.

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

A♣ A♦ 2♣ 3♦	34.39%	206,335	0
QT97	65.61%	393,665	0

Продолженная ставка здесь не оправдывает себя, т.к. часто сильные руки ответят рейзом, и вы фактически всегда позади.

в. Переповышенный банк

Надо сразу сказать, что 3bet встречается редко. Главным образом, вам следует, как это было объяснено в статье об игре на префлопе, сильные пары (AA, KK) на префлопе лишь тогда ререйзить или играть 4bet, если в банк уже внесено более 40% вашего стэка. В таком случае на любом флопе вы идете олл-ин в качестве продолженной ставки.

Если вы ререйзите префлоп такие Rundown руки как J-T-9-8, то продолженная ставка эффективна прежде всего на флопах со старшими тузом или королем: в таком случае вы можете репрезентировать топ-сет. Принять решение о том, толкать ли олл-ин в качестве блефовой продолженной ставки на подобных руках, сложнее, чем с высокой парой, т.к. у нее всегда есть

аутсы для лучших двух пар или сета, тогда как с J-T-9-8 и Q-6-3 на борде вы можете быть действительно намного позади.

2. Готовые руки

Как следует определять силу конкретной руки, вы узнаете из статьи «Готовые руки в Омахе». Здесь будут описаны различные виды розыгрыша к каждой руке, в зависимости от того, были ли вы агрессором на префлопе или нет.

а. Топ-сет

Пожалуй, это часто сильнейшая готовая рука на флопе. Наряду с этим она предлагает многим дро хорошие шансы. В большинстве случаев правильным является значительная ставка в этой руке и даже - если возможно - решение вложить в банк весь свой стэк. Если вы были агрессором до флопа, стоит всегда делать продолженную ставку. На любую ослиную ставку следует ответить рейзом, дабы защититься от любых возможных дро. Есть лишь редкие борды, на которых невозможны дро. Из-за четырех карманных карт даже борд Q-8-4 может рассматриваться как располагающий для наличия недостроенных дро.

Пример 4:

UTG лимпит, вы повышаете в CO в размер банка, BU, SB и UTG коллируют.

Борд: Q♠ 8♥ 4♦

Ваши карты: A♦ K♣ Q♣ Q♥

SB счек, UTG делает донк в 2/3 банка.

На первый взгляд флоп не предполагает никаких возможностей для дро, ни для флеш-дро, ни для OESD. Тем не менее у рук типа J-T-9 и 7-6-5 против вас 9 аутсов. Далее, 8-8-7-6 помимо сета имеет также и гатшот на натсовое стрейт-дро. Если на терне выпадет одна из следующих карт: J, T, 9, 7, 6, 5, то вы уже не будете уверены, лучшая ли у вас рука, т.к. любая из них могла дать сопернику стрейт. Ререйзом вы даете возможность противнику дешево сбросить на терне две пары или младший сет. Единственно верным решением является здесь, таким образом, большой ререйз, чтобы закончить розыгрыш прямо на флопе.

Возьмем к примеру размер стэков в 100BB за эффективный. Вы повышаете после 1 лимпера в размер банка (4,5 BB), вас коллируют трое. На флопе банк составляет 19BB. Один из противников делает ослиную ставку в 13BB, и вы повышаете до 58BB, оставляя себе лишь 37,5BB. Даже получив колл, при любой карте на терне вы легко уравниваете ставку соперника, даже если он поймал стрейт, т.к. получаете достаточные оддсы, чтобы перетянуть его в свою очередь, собрав фул-хаус. Так что вы не совершаете ошибки и вкладываете большую часть денег в банк с лучшей рукой.

Этот пример должен показать, что слоуплей почти что никогда себя не оправдывает в PLO.

На флопах, предполагающих возможность флеш-дро и многочисленные стрейт-дро, часто оправдывает себя розыгрыш топ-сета в виде полублефа. Ваш противник не может против рейза продолжать разыгрывать ничего, кроме натсов, и если вас заколлируют, у вас сильнейшее редро с 7 аутсами на флопе и 10 на терне.

Пример 5:

CO повышает первым в размер банка, BU уравнивает, вы коллируете на малом блаинде, BB скидывает.

Борд: K♠ 9♠ 5♠

Ваши карты: K♦ K♥ Q♣ 8♦

Вы чекаете, префлоп-агрессор ставит 2/3 банка, баттон уравнивает, и вы делаете рейз размером в банк.

Колл от BU часто означает, что у него слабенький флеш, с которым он не хочет повышать. Продолженная ставка игрока в CO представляет собой наряду со стандартной блефовой продолженной ставкой также и блеф с тузами (т.е. он держит при этом туза пик и только пытается представить натсовый флеш) или малый флеш. Часто вы выиграете банк тут же, но даже если дело дойдет до олл-ина всех трех игроков, вы тем не менее получаете достаточное эквити для того, чтобы попытаться вытянуть фул-хаус. Тем самым игра является прибыльной. Если же вы играете на флопе check/call, то часто с приходом на терне бланка вам придется сбросить карты или же вы потеряете всю акцию в случае, если на борде появится пара, т.к. не получите ставок от своих оппонентов на таком борде.

Есть еще множество других примеров, и почти во всех есть возможность разыграть сет на флопе прибыльно и быстро: в одном случае за счет фолд-эквити, в другом - получив олл-ин от нескольких игроков. Дополнение к вышесказанному можно найти в статье «Готовые руки в Омахе». Важно выбирать ту линию розыгрыша, с которой бы вы путем ставок или рейзов оказывали бы давление на своих соперников.

в. Трипсы

Это очень опасная рука в Pot Limit Omaha. С ними можно быть серьезно впереди, далеко позади или иметь 50 на 50. Важный момент при этом, является ли пара на столе старше неспаренной карты или нет.

Пример 6:

UTG, MP, CO, BU лимпят, SB доставляет и вы чек на BB.
Борд: T♥ 8♥ 8♦

Ваши карты: 8♣ 6♦ 5♣ 2♥

Против TT у вас только 1 аутс на каре, также вы уже можете тянуть мертвую против T8. А против руки A-Q-J-8 ваше эквити составляет лишь 31%.

В этом случае следует играть на флопе исключительно bet/fold. Все дро в банке со многими участниками скинутся, T8 для защиты ответит рейзом, т.к. любая оверкарта будет опасной, также и A8 часто сделает рейз. Если вам

лишь ответят, вам будет необходимо на терне определиться с дальнейшими действиями по тому, поймали ли вы фул-хаус или нет.

В противоположность Холдему в Pot Limit Omaha гораздо вероятнее, что кто-либо держит на руках оставшуюся восьмерку. Флоп увидели 6 игроков, у ваших оппонентов 20 карт. 7 карт вы знаете, еще 45 для вас неизвестны. В 20 из 45 случаев, примерно в 44,4%, у кого-то из играющих восьмерка окажется. Все вышесказанное должно показать, почему ваша рука не столь уж сильна, каковой она показалась с первого взгляда.

Пример 7:

MP, CO и BU лимпят, SB доставляет, вы повышаете с BB в размер банка (до 6BB), MP, BU и SB коллируют, CO сбрасывается. Банк на флопе составляет 25BB.

Борд: J♦ J♥ 3♥

Ваши карты: J♠ T♥ 9♥ 6♣

SB чек, вы ставите 20BB, MP и BU сбрасываются, SB чек-рейзит в размере банка, так что коллируя, вы оба оказываетесь олл-ин. Вы отвечаете. Эффективные стэки были 100BB. Вы должны следовательно вложить еще 74BB, чтобы выиграть 135BB.

Продолженная ставка важна, чтобы никто из троих соперников не получил бесплатно на терне фул-хаус, который вас бьет. После того, как соперник вас чек-рейзит, вы обычно биты. Почти всегда у него здесь 33, J3 или AJ. Против данных рук эквити составляет:

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

J♠	40.87%	237,845	14,730
T♥9♥6♣			
33**	59.13%	347,425	14,730
J3** AJ**			

Таким образом, вы должны коллировать олл-ин, т.к. вследствие продолженной ставки вы привязаны к банку. Сравнивая эквити в данном примере с предыдущим, разница в бордах становится очень отчетливой, хотя в обоих случаях у вас трипсы со слабым кикером.

в. Две топ пары

Это рука, доставляющая наибольшее волнение в Пот Лимит Омахе. Часто она выигрывает маленькие банки, проигрывает же обычно большие. Две топ пары без дро чаще всего играют на флопе чек/фолд. Против любого рейза независимо от общих карт на столе вы позади, если ваш противник - солидный игрок. Иногда у противника те же две пары с лучшими дро.

Пример 8:

MP открывает торговлю ставкой размером в банк, вы коллируете в CO, SB также коллирует.

Борд: J♥ 8♥ 4♦

Ваши карты: Js T♣ 8♣ 6♠

SB чек, MP делает продолженную ставку размером в банк. У вас две топ пары без возможностей для дро - вы скидываетесь.

Допустим, SB скидывается, и вы играете лишь против одного соперника. На таком борде он редко будет делать продолженную ставку ни с чем. Держать он может следующие возможные руки:

- топ-сет или второй по силе сет. Вряд ли 44, т.к. есть мало рук, содержащих 44, с которыми рейзят префлоп.

- две топ пары со стрейт-дро или флеш-дро

- рука Rundown типа 7-6-5-4 с флеш-дро. Без флеш-дро такая рука имела бы всего 6 аутсов, из которых только 4 дают натсовый стрейт, и была бы совсем слаба.

оверпара с флеш- или стрейт-дро.

Предположим, он мог ставить и с несколькими более слабыми руками, но рейзом вы изолируете себя против всех тех рук, которые вас точно бьют.

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

Js T♣ 8♣ 6♠	11.80%	62,934	15,722
88** JJ**			
KJT8 A♥JT♥8 K♥	88.20%	521,344	15,722
K5♥5 KKT9 7♥6♥54			

Если вы просто коллируете, несчетное количество карт будут на терне выглядеть очень опасными. Кроме двух оставшихся валетов у вас нет аутсов на натсы, и даже 8 даст вам лишь доминируемый фулл, который придется разыгрывать осторожно, т.к. у противника редко будут 44 или 84 - единственные руки, которые вы бьете и которые еще могут дать вам акцию.

Если бы вы сами были префлоп-агрессором, то продолженная ставка оправдывает себя почти всегда. В зависимости от карт на борде и ответа соперника вы уже решаете, хотите ли вы идти дальше или нет. Главным же образом, две топ пары без дополнительных дро чаще всего слишком слабы, чтобы со стэком в 100BB идти олл-ин на флопе.

d. Второй сет, младший сет

Оба младших сета значительно отличаются от топ-сета, т.к. против многих соперников они значительно теряют в эквити, в случае если встречаются с топ-сетом. В таком случае есть фактически только один аут. Младший же сет по характеру розыгрыша схож с двумя топ парами, в связи с чем вновь рассмотрим руку из примера 8.

Пример 9:

MP делает рейз размером в банк, вы коллируете в CO, SB уравнивает.
Борд: J♥ 8♥ 4♦

Ваша рука: 5♠4♣4♠3♣

SB чекает, MP делает ставку размером в банк. У вас младший сет без дро, вы скидываетесь. Положим сопернику те же руки, что и в прошлый раз, и рассчитаем эквити:

Рука Эквити Выигрыш Ничья:			
5♠4♣4♠3♣	12.09%	72,043	1,025
88** JJ** KJT8			
A♥JT♥8 K♥K5♥5 KKT9 7♥6♥54	87.91%	526,932	1,025

Как видно, эквити никак не возросло.

Второй сет отчетливо сильнее и во многих случаях оправдывает свой розыгрыш. Часто вы можете оценить, насколько вероятно, что соперник держит топ-сет. Если вы играете против префлоп-агрессора на флопе со старшей картой тузом, не редко вам следует иметь виду возможные AA** у соперника. Если же на таком же флопе акцию начинает лимпер, то очень часто второй сет- сильнейшая рука. Этот вид чтения рук улучшает расчет силы вашего сета на флопе.

Пример 10:

6-handed. MP лимпит, CO рейзит размером в банк, вы коллируете на SB, MP коллирует.

Борд: A♣ T♦ 7♦

Ваши карты: Q♣ J♥ T♣ T♠

Вы чекаете, и MP делает ставку размером в банк, CO сбрасывается, вы повышаете с вашим вторым сетом размером в банк.

MP редко держит здесь AA, т.к. эту руку практически всегда рейзят из средней позиции. Часто у него здесь сильное дро, с которым он не хочет давать дешевую карту сопернику, например, карту, которая образует пару на столе и даст слабеньким двум парам фул-хаус. Или у него рука, значительно теряющая в эквити, если на терне придет бланк. В качестве альтернативы у него может быть также слабая готовая рука: две топ пары или младший сет со стрейт-дро, с которыми он предпочел бы забрать банк сразу же. В связи с тем, что он не может быть уверен, что префлоп-агрессор будет делать продолженную ставку, его ослиная ставка в данном случае имеет смысл.

Вы же не ставите первым в данном случае сами потому, что, во-первых, собираете информацию в начале акции, во-вторых, потому что не знаете, как поведет себя префлоп-агрессор. В случае его рейза вы бы были перед принятием сложного решения, потому что рейзить здесь он вас может только с сильным дро, против которого у вас часто максимум 50%, или с топ-сетом, против которого вы далеко позади. Прибавьте к этому и то, что своей ослиной ставкой вы даете обоим противникам возможность довольно дешево увидеть карту на терне, если оба коллируют.

С помощью чек-рейза есть возможность собрать больше денег в центре стола уже на флопе и привязать себя к банку с прибылью. Префлоп-агрессор на подобном борде после своей продолженной ставки в ответ на чек-рейз будет чувствовать себя вынужденным продолжать борьбу даже с рукой типа двух топ пар. В то время, как после вашей ослиной ставки имеет часто возможность дешево выйти из игры.

е. Флеш

Флеш с флопа в Pot Limit Omaha разыгрывается очень просто. Т.к. нет возможностей для улучшения, вы либо уже тянете мертвую против старшего флеша или сильно впереди младшего. Лишь с сетом и дро на фул-хаус имеет смысл продолжать розыгрыш на одномастном флопе.

- Младшие флеша с флопа почти всегда следует играть чек/фолд. Каждая ваша ставка просто будет заколлирована, если вы позади, а в банке со многими игроками вероятность, что у кого-то из противников есть старший флеш, слишком высока. Если на флопе все чекают, то на терне вы вновь решаете, будет ли выгоднее поставить или просто ответить самому.

- Средние флеша, со старшими дамой-десяткой, стоит играть на флопе bet/fold. Часто вы тут же выиграете банк, часто и младшие флеша ответят на вашу ставку и постараются чекать на терне и ривере, так что вы дойдете дешево до шоудауна. Если получаете значительную акцию от соперника, то это значит почти всегда, что вы биты. Стрейт же - слишком слабая рука, чтобы коллировать на всех улицах.

- Со вторым натсовым флешем стоит ставить для вэлью. Есть достаточно противников, которые заколлируют с младшими флешами. Конечно, и здесь рейз почти всегда означает, что вы уже биты. Если противник на всех улицах играет чек/колл - часто у него средний флеш, и он старается дешево увидеть шоудаун.

- Натсовый флеш следует разыгрывать агрессивно и быстро. Часто вы выигрываете в вэлью за счет сетов, которые нередко коллируют на флопе в попытке поймать фулл на терне. Также и второй натсовый флеш будет считать себя обязанным коллировать вплоть до шоудауна.

ф. Стрейт

Стрейт с флопа - также очень опасная рука в Омахе. Стоит разыграть его очень быстро, т.к. он легко уязвим. Даже на борде с двумя одномастными картами есть слишком много рук, которые превращают натсовый стрейт в слабую руку.

Пример 11:

СО повышает, вы коллируете на BU, SB и BB также коллируют.

Борд: 9♠ 8♥ 5♠

Ваша рука: 7♦ 6♦ 5♣ 4♣

У вас натсовый стрейт, но есть следующие карты, которые на терне отбирают у вас лучшую руку:

8 карт для фул-хауса (любые 9, 8 и 5).

10 пик для флеша (но не для фул-хауса).

13 карт для старшего стрейта (по три Q, J, T и по две 7, 6).

А это составляет 31 карту из 45, опасную для вашей руки. Исходя из того, что вы не знаете, какие из аутсов помогут вашему сопернику, вам стоит выбрать путь, который приведет вас к олли-ин уже на флопе. Данная рука показывает, насколько важна позиция в данном случае. Если вы на баттоне, и

кто-то ставит, вы можете прямо идти в атаку. Если никто не повышает, на баттоне можно ставить размером в банк. В таком случае часто в ответ вы получите ререйз от стрейт-дро, сетов, флеш-дро или сочетанных дро, т.к. вас заподозрят в воровстве. Таким путем вы выгодно вкладываете все ваши деньги в банк уже на флопе. За 100ВВ на низких лимитах оправдывает себя почти всегда сыграть на флопе олл-ин с натсовым стрейтом.

Конечно, необходимо иметь ввиду следующее: т.к. в данном случае у вас нет возможности улучшить свою руку, часто придется сталкиваться с руками типа Т-9-7-6, у которой тот же стрейт, но которая с помощью любых J, 7 и 6 достоятся до лучшего стрейта. В этом случае вы можете только поделить банк (вероятностью двух gunner-gunner карт на возможный фул-хаус с вашей слабой парой можно пренебречь), в то время как у вашего соперника 8 аутсов на терне и ривере, могущих дать ему даже лучшую руку.

Со стэком в 100 ВВ не стоит слишком опасаться такой возможности. Но если у вас большой стэк, то стоит всерьез задуматься о сбросе пойманного на флопе натсового стрейта без дополнительных дро после значительной акции. Прежде всего, потому, что против сильных рук у соперника (стрейт-дро+флеш-дро, сет+флеш-дро), вы позади:

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

7♦ 6♦ 5♣ 4♣	28.99%	173,947	0
J♠T♠87, A♠J♠99	71.01%	426,053	0

Как видите, эквити против данных сильных рук, которые противник с большим стэком против вас сыграет олл-ин, не особенно впечатляет. Но имея 100ВВ, вы, конечно, часто будете получать ответ и от более слабых рук.

Как показывает данный пример, натсовый стрейт часто не столь уж силен, как кажется. Если вы ловите младший стрейт на флопе, стоит подумать об игре bet/fold, как и с младшим флешем. Если вы получили ответ, следует прикинуть свои шансы еще раз, тем не менее очень важным остается именно контроль банка.

g. Фул-хаус

Фул-хаусы, как и триплеты, пойманные на флопе, сильно различаются в силе. На борде с парой вы можете получить натсы: ТТ на флопе Т-5-5; или уязвимый фулл: 87 при общих картах 8-7-7; также очень уязвимый фул-хаус: 44 при флопе 9-9-4.

Для двух последних примеров защита очень важна. В идеале следует склоняться к чек-рейзу на флопе, дабы защититься максимально от оверкарт, которые могут образовать старший фулл. На таком борде игроки часто переоценивают свой триплет.

Пример 12:

UTG+1, UTG+2 лимпят, MP3 рейзит размером в банк, BU коллирует, вы коллируете на BB, UTG+1 и UTG+2 также отвечают. В банке 5 игроков. Борд: J♦ 8♣ 8♦

Ваша рука: J♥ T♥ T♣ 8♥

Вы ставите $\frac{3}{4}$ банка.

Вы первым принимаете решение, и это хороший для вас флоп - вторые натсы. Таким образом, речь идет о том, как следует лучшим путем защититься от трипсов с лучшим кикером и получить максимум вэлью. Чек/рейз при таком количестве народа нехорош, т.к. префлоп-агрессор вряд ли решится на продолженную ставку, а вы, если никто не поставит на своих трипсах, даете бесплатные карты для оверпар. Если на флопе все скажут чек, а на терне появится, к примеру, К, вам придется играть очень осторожно в ответ на акцию соперников, т.к. теперь вас бьют и КК, и К8. К тому же чек-рейз ведет к тому, что трипсы даже с А-кикером скорее всего скинутся, не получая достаточных оддсов.

В противоположность этому ослиная ставка часто получит рейз от трипсов, т.к. многие расценят это как признак отсутствия особой силы. Одновременно банк становится очень большим, так что вы обеспечиваете должную защиту, если получите колл от трипсов с оверкартами, и предполагаемые оддсы сильно снижены. Проблема руки в том, что, если вы при оверкарте на терне или ривере получите рейз, то должны будете всегда скидывать руку, т.к. вы очевидно биты. Только на флопе велик шанс, что кто-то изрядно переоценивает свою худшую руку, тогда вы обычно очень прибыльно доходите до олл-ин.

Пожалуй единственный фулл, который стоит слоуплеить - это фул-хаус с тузами, т.к. в этом случае вряд ли что-то может испугать. Но даже в этом случае в случае рейза вашей ставки лучше не колл, а значительное повышение, по сути обязывающее противника с трипсами продолжать. Иначе вы сильно теряете в вэлью, когда он не собирает младший фулл на терне или ривере и скидывается.

3. Руки-дро

а. Флеш-дро

Просто флеш-дро слишком слабы в Омахе, чтобы играть прямолинейно олл-ин, полублефуя. Важно следить за тем, чтобы вы тянули натсы, имея шансы получить максимальную выгоду от младшего флеша. Во многих случаях на бордах с хорошими возможностями дро оправдан оверколл или простой колл, чтобы спровоцировать и других игроков на коллирование ставки.

Пример 13:

MP открывает торговлю рейзом, CO коллирует, вы коллируете BU, SB и BB также отвечают. В банке пять игроков.

Борд: 9♠ 7♣ 4♣

Ваши карты: A♣ Q♦ J♣ T♥

У вас натсовое флеш-дро с оверкартами. Блайнды чекают к MP, который ставит в размере банка. CO скидывает, и вы коллируете в BU.

Для рейза рука определенно слишком слаба, для фолда - слишком сильна, т.к. у вас сильнейшее дро. Каждый из ваших 8 аутов, не образующих пару на борде, дает вам натсы. Если на самом деле у вас только 6 аутов для натсы, и кто-то еще тянет флеш, ваши предполагаемые оддсы резко возрастают. В связи с тем, что рейзер на префлопе делает продолженную ставку, борд должен был ему помочь. Часто у него здесь оверпара с флеш-дро или с младшими двумя парами и хорошим стрейт-дро. Наш колл дает возможность блайндам со стрейт- или флеш-дро дешево посмотреть терн, а вы можете выгодно продолжать игру.

Если один из блайндов чек-рейзит, вы уже должны будете, сообразуясь с размером акции и оставшимися стэками, решать, стоит ли идти олл-ин. Из-за того, что очень часто у одного вашего соперника в такой ситуации флеш-дро, а у другого сет, ваши оддсы серьезно снижаются. Против руки 8h 7h 6c 5c вы теряете не только 9c и обоих блокеров в качестве аутов, но еще и 8c, 3c. И приходится чаще всего сбрасываться. С другой стороны, на таком борде редко кто-либо будет чек-рейзить, часто сет будет делать ослиную ставку, так что простой ответ, дабы спровоцировать оверколл, будет достаточно хорош. Благодаря позиции на баттоне наша игральность на терне вырастает, и мы получаем более хорошие предполагаемые оддсы.

б. Стрейт-дро

В статье о том, как рассчитывать ауты в Омахе будет показано, насколько проблематично разыгрывать сильные стрейт-дро на борде с двумя одномастными картами на столе. Поэтому мы здесь рассмотрим лишь очень сильное дро на разномастном флопе, которое можно разыграть быстро и агрессивно, т.к. у вас у вас сильнейшее дро и, возможно, лучшее эквити на флопе.

Пример 14:

MP и CO лимпят, вы повышаете в размере банка на BU, SB коллирует, BB скидывает, MP и CO также уравнивают. На флопе в банке 4 игрока с эффективными стэками в 100BB. Банк на данный момент составляет 23BB.
Борд: 9♠ 8♥ 4♣

Ваши карты: J♠ T♠ 9♣ 7♥

Тут у вас очень сильное стрейт-дро, т.н. Wrap. Любые Q, 7 и 6 дают натсы, любые J и T - ненатсовый стрейт. Помимо этого у вас бэкдорное флеш-дро и топ пара, которые добавляют к эквити.

Малый блайнд чекает, MP ставит в размере банка. Ваша рука с 11 аутсами к натсам и другими 6 очень сильна, поэтому вы хотите собрать все деньги в центре стола. К тому же против, например, двух пар с OESD здесь все еще очень хорошее эквити, и вы фаворит и против простого сета. К этому добавляется еще и фолд-эквити против вторых и младших сетов, которые наиболее вероятны, т.к. у вас самого топ пара.

Итак, вы повышаете в размере банка и фактически идете олл-ин. Просто коллировать, чтобы получить оверколл из блайндов, было бы большим упущением, т.к. слабые руки типа бэкдорного флеш-дро останутся в руке, дырявые и просто слабые стрейт-дро могут вытянуться, и вы лишь поделите банк.

с. Монстр-дро

Сильнейшие дро- не редкость в Pot Limit Omaha, они разыгрываются как сет. Часто у них самое высокое эквити на флопе, и особенно важно выбить все слабейшие дро, которые могли бы поделить с вами банк, если вы оба вытяните. Провоцирование оверколла оправдывает себя редко, но гораздо чаще следует изолировать готовые руки. В идеале вы доходите до олл-ин против одного соперника с лучшим эквити и кучей мертвых денег уже на флопе. Вспомним описанный в примере 13 случай со стороны нашего противника.

Пример 15:

MP рейзит, CO и BU коллируют, вы на SB и BB отвечаете.
Борд: 9♠ 7♣ 4♣

Ваши карты: 8♥ 7♥ 6♣ 5♣

Этот флоп-мечта. Помимо сильного Wrap'a, вы также держите младший флеш-дро с аутсами на стрейт-дро. Против простого топ-сета ваше эквити выше 60%. Т.к. вы первым принимаете решение на флопе, стоит попробовать чек-рейз, в надежде, что один из игроков держит оверпару с флеш-дро или сет. Если вы ставите сами, то в случае появления на терне аутса под флеш или пары руку придется сдать, т.к. вы не знаете, держит ли кто-то из заколлировавших вас две пары, сет или флеш-дро. Если бы вы были в средней позиции, то лучшей альтернативой была бы ослиная ставка, потому что после вас принимает решение лишь малое количество игроков, возможно собравших что-либо.

Итак, вы чекаете, большой блайнд также, МР делает продолженную ставку, СО скидывается, и ВU коллирует. Как в предыдущем примере, игрок на баттоне здесь часто держит слабое стрейт-дро или флеш-дро, пытаясь задешево посмотреть терн. Теперь вы объявляете огромный рейз, при этом у вас хорошее фолд-эквити, и вы фактически принуждаете игрока на баттоне скинуть натсовое флеш-дро, получая тем самым больше чистых аутсов. Вы уже обязываете себя идти до конца и нивелируете преимущество в позиции соперника. Если у вашего соперника здесь не сет с лучшим флеш-дро, вы в большинстве случаев фаворит. Кроме того, в банке остаются мертвые деньги от колла ВU.

4. Комбинированные руки

Они представляют собой сочетание слабой готовой руки и хорошего дро, которые вместе обеспечивают неплохое эквити практически против любых возможных рук соперника. Одна из наиболее часто встречающихся это оверпара и флеш-дро.

Оверпара и флеш-дро

Во многих случаях в повышенном до флопа банке с оверпарой и флеш-дро имеются достаточные оддсы, чтобы продолжать игру. Следует следить за тем, чтобы флеш-дро было натсовым. Рассмотрим пример 3, изменив несколько масти нашей руки.

Пример 16:

Вы повышаете в 8-handed Fullring из средней позиции, четверо коллируют.

Борд: T♠ 8♠ 5♥

Ваша рука: A♠ A♦ 2♠ 3♦

Оба блайнда чекают к вам. Из-за натсового флеш-дро сильно возрастает эквити против стрейт-дро с парами, т.к. с одной стороны вы все еще впереди, а с другой, ваши аутсы против таких рук - чистые. Даже против двух пар у вас 8 аутсов на флеш, 2 - на сет, 3- на лучшие две пары. Против сета у вас также 8 аутсов на флеш и 2 - на лучший сет. Такое дро гораздо сильнее, чем простое стрейт-дро, т.к. некоторые ваши аутсы на флеш блокируют соответствующие для стрейта. Следовательно, вы делаете продолженную ставку размером в банк и продолжаете идти дальше против одного или нескольких соперников за 100ВВ.

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

A♠ A♦ 2♠ 3♦	28.93%	156,045	0
T976	32.73%	173,750	5,567
88**	38.33%	203,959	5,567

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

A♠ A♦ 2♣ 3♦	35.87%	215,138	175
88**, T976	64.13%	384,687	175

Это два возможных варианта руки. В обоих случаях ваше эквити не слишком хорошее, но т.к. на префлопе коллировали 4 игрока, то благодаря мертвым деньгам вы не явно позади. Поскольку младший сет без редро будет часто сбрасываться, то частым будет и следующий вариант:

Рука Эквити Выигрыш Ничья:

A♠ A♦ 2♣ 3♦	35.68%	210,814	0
T876, T976	38.53%	227,638	0
Q♠ QJ♠ 8	25.79%	152,391	0

Как вы видите, оверпара с натсовым флеш-дро является лишь пограничной рукой, которую на флопе стоит играть быстро и агрессивно. Но именно на низких лимитах, где часто значительно переоцениваются слабые дро и руки типа двух пар или оверпар, это всё же довольно прибыльная рука.

Другие подобные руки- это:

- две пары со стрейт-дро, которые часто получаются из Rundown карт
- топ пара с оверкартами + натсовое флеш-дро.

Викторина

Игра на флопе.

Рука 1

Ваша рука: 9♣ 8♥ 6♠ 5♠

Флоп J♥ T♥ 7♣

Вы делаете ставку на флопе, человек слева от вас поднимает, и игрок на батоне уравнивает, следует ли поднимать ещё раз?

Рука 2

Ваша рука: Q♠ 8♥ 7♠ 7♣

Флоп J♠ T♠ 9♥

Вы на батоне и ещё 5 человек выходят на флоп, первый делает ставку и ещё трое равняют, ваши действия?

Рука 3

Ваша рука A♠ A♥ 3♠ 2♥

Флоп 9♣ 4♣ 4♦

Находясь в средней позиции, вы поднимаете ставки, и вас уравнивают трое, один впереди, а двое сзади, при флопе первый пасует (check), ваши действия?

Рука 4

Ваша рука: A♠ K♠ 9♣ 7♣

Флоп: J♠ T♠ 8♠

Вы вступаете после блайнда, и флоп преподносит вам небитый флеш. До флопа, игрок слева от вас поднимает ставки, и трое игроков его уравнивали. После флопа ваше слово первое, ваши действия – ставить или пасовать (check)?

Рука 5

Ваша рука A♠ A♥ 8♠ 3♥

Флоп Q♥ T♣ 7♦

Перед флопом вы сразу же начали торговлю и два игрока, сидящие после вас, уравнивают. У всех много фишек, следует ли торговаться при флопе?

Рука 6

Ваша рука A♣ K♣ Q♥ T♠

Флоп 9♥ 7♥ 2♣

Перед флопом вы сразу же начали торговлю и три игрока вас уравнивают. Вместе с флопом у вас образуется прикупной флеш от короля. Следует ли торговаться?

Рука 7

Ваша рука A♥ K♥ 7♠ 7♣

Флоп 10♣ 8♥ 7♦

Вы на батоне и имеете три семёрки. Под вас идёт ставка, и двое равняют. У всех много фишек. Ваши действия?

Решения к викторине

Рука 1

Ответ: Поднимать ещё раз не следует, со слезами на глазах равняйте. Только на четвёртой карте вам нужно, чтобы выпало 13 карт из 45 для того, чтобы вы сохранили свою конфетку, шансы на то, что после четвёртой и пятой карты ваша рука останется натсовой составляют примерно 6%. Вероятен «расход», если только благодаря какому-то чуду оппоненты не улучшат свои руки. На самом деле карты лучше сбросить, нежели уравнивать.

Рука 2

Скинуть карты. Весьма вероятно, что кто-то имеет K-Q с более высоким стритом, даже если вы и купите свой флеш от дамы, то у него не много шансов на выигрыш. Если вы поднимете и первый ставивший поднимет ещё раз, то игрок с небитым прикупным флешем останется, если на столе образуется пара, то вы покойник.

Рука 3

Делать ставку. Существует реальный шанс на то, что у вас наилучшая рука, малая пара на столе делает флоп довольно приличным для двух тузов, если только в банке не участвует слишком много игроков. В любой форме покера гораздо труднее победить две пары с тузами, нежели просто пару тузов. Несчастье может случиться, если кто-то на флопе пропасует (check). Естественно, что если ставите, а кто-то показывает силу, то вам следует пересмотреть свою позицию. При игре в Омаху вы не можете не делать ставки из-за того, что кто-то может вас поднять, переходите каждый мост по мере того, как будете к нему подходить.

Рука 4

Ставить. Достаточно крупные карты на столе, означают, что у некоторого количества игроков имеется две пары или тройка, они могут купить и побить вас, поэтому заставьте их платить за возможность покупки. Не надейтесь на то, что тот игрок, который ставил до флопа, будет продолжать делать это за вас. У вас в руке две старшие карты от флеша, и вы сами должны делать свою работу, так что действуйте.

Рука 5

Очень неудачный для вас флоп. Не много шансов на лучшую руку, но даже если это и так, то всё равно в наличии столько прикупных стритов, что кто-то купит лучше или выдавит вас из банка. Если даже вас просто уравниют, и вы чудом прикупите третьего туза на четвёртой карте, то всё равно эта рука не слишком хороша, поскольку этой же картой кто-то легко мог купить себе стрит.

Рука 6

Кто-то, имея небитый прикупной флеш и пару, доставит вам массу неприятностей. Разыгрывать банк на троих это катастрофа. Пас (чек) - это игра на вероятность.

Рука 7

Быстро скидывать карты. Здесь вас уже побили. И вы никак не узнаете есть ли против вас более крупная тройка. Даже если ни у кого нет тройки, то вам нужно купить недостающую семёрку или две последние карты стола должны образовать пару, поскольку скорее всего, что кто-то будет иметь более сильный фул-хаус, ляг на стол ещё одна десятка или восьмёрка.

ИГРА НА ТЕРНЕ - ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ

В игре на терне в Pot-Limited Omaha намного меньше динамики, чем при игре на флопе. Поскольку вы играете на флопе только сильные готовые руки и руки-дро и при этом выбираете такую линию поведения и размеры ставок, что на терне вы уже олл-ин или близки к этому. Придя к терну с натсовым дро, вы делаете большую ставку, чтобы заставить сброситься противников с худшими готовыми руками, которые в большинстве случаев будут младшими флешами или стрейтами.

1. Second Barrel

Как мы уже намекнули выше, Second Barrel в Pot Limited Omaha - довольно сильное оружие против людей, которые со слабыми руками-дро и слабыми готовыми руками коллируют на флопе и, не улучшившись на терне, сбрасываются со слабой рукой и недостаточными ожидаемыми оддсами. Это оружие должно быть в арсенале каждого игрока и смело применяться в игре. При этом бывают следующие ситуации:

Ситуация №1:

Вы открываете торговлю рейзом из позиции BU, а SB и BB коллируют.

Flop: Q♦ J♣ 5♦

Ваша рука: K♣ 9♣ 8♦ 7♦

SB checks, BB checks, вы делаете продолженную ставку в размере банка, SB folds, BB calls.

Turn: 5♥

BB checks, вы делаете ставку в размере 2/3 банка.

Это классическая демонстрация Second Barrel. BB здесь очень часто со слабым дро играет check/call, возможно также, что у него слабая готовая рука вроде QJ**. В обоих случаях он должен сброситься против Second Barrel. QJ** против AA и KK будет далеко позади, так же как и против любого сета. Любой игрок боится тянуть дро в мертвую, и поэтому практически всегда будет играть check/fold на терне. С сильным фул-хаусом нет нужды защищаться от дро, что удобно при ставке для вэлью. Этого также достаточно для обмана, чтобы заставить все дро сброситься.

В принципе, столы с готовой парой, всегда подходят для Second Barrel, так как все дро должны будут сброситься. При этом две младшие карты в большинстве случаев подходят даже лучше, чем одна высокая карта из двух, так как время от времени кто-то все же будет коллировать флоп с двумя топ картами и будет держать сильный фул-хаус. Против сопротивления при Second Barrel на столе с парой вы должны сбрасываться почти во всех случаях и не пытаться более протянуть Barrel до ривера.

Ситуация №2:

Вы первый открываете торговлю рейзом в размере банка, будучи в позиции BU, далее SB calls, BB calls.

Flop: Q♦ J♣ 5♦

Ваша рука: K♣ 9♣ 8♦ 7♦

SB checks, BB checks, вы делаете продолженную ставку в размере банка, SB folds, BB calls.

Turn: 2♥

BB checks, вы делаете ставку в размере банка.

Пример практически полностью повторяет предыдущий. Однако в этом случае мы имеем бланк на терне, который практически никак не мог помочь вашему сопернику. В этом случае вы должны сделать значительно более сильную ставку, так как хотели бы как можно сильнее защитить свое дро от сильного сета. Здесь почти всегда сбросятся слабые готовые руки, такие как две пары или слабые дро вроде натсового флеш-дро или OESD, так как у них совсем мало предполагаемых оддсов или же их рука просто слишком слаба, чтобы ради нее рисковать своим стэком.

Если вас здесь снова коллируют, то при чистом ривере очень часто окупится Third Barrel, которым вы приведете к сбросу другое дро.

Second Barrel с дро:

Так как мы на флопе почти всегда ставим только с сильными дро, мы также почти всегда можем делать second barrel на терне. Здесь в конечном счете то же самое, что и second barrel без дро, но у нас явно больше аутсов, если наш противник переигрывает свою руку.

2. Ненатсовые готовые руки с дро

Ситуация №3:

MP рейзит в размере банка, все fold, вы в BB. Вы коллируете и смотрите вдвоем следующий флоп:

Flop: Q♣ 8♦ 3♦

Ваша рука: Q♥ Q♦ 7♦ 2♣

Флоп дает вам монстра. У вас лучшая готовая рука с топ сетом, и к тому же у вас относительно хороший флеш-дро. Так как в игре вы остались вдвоем, на флопе обычной будет продолженная ставка, вы делаете чек к префлоп агрессору, а он делает ответный чек:
Turn: T♥

Пришла одна из карт, которые делают возможным стрейт и отбирают вашу лучшую руку (J, T, 9). Все же даже против готового стрейта у вашей руки есть примерно 40% эквити. Одновременно с этим, теперь существует огромное количество сильных стрейт-дро или рук из двух пар, которые могут быть у вашего противника. Так как на терне он часто будет блефовать, изображая стрейт, вы делаете чек и надеетесь, что получите от него блефовую ставку.

Соперник ставит в размере банка.

У нас есть следующие возможности:

1. Фолд -> не принимается в расчет, так как у вас 40% эквити, а вам нужно лишь 33%, чтобы коллировать ставку в размере банка.

2. Колл -> вполне возможен, но так как вы здесь часто впереди, и есть очень много ужасных карт на ривере, которые делают возможными дальнейшие стрейты, что было бы плохо для вас, так как вы часто должны будете сбрасывать лучшую руку на чистом ривере или ривере с опасной картой.

3. Рейз -> вы привязываете себя к банку, защищаетесь от бесчисленных стрейт-дро, очень часто выиграете руку и, возможно, получите вэлью от готового сета с стрейт-дро или от двух топ пар, которые не могут расстаться со своей рукой и на флопе для контроля банка с топ парой без кикера играли ответный чек. Если вы действительно играете против стрейта, вы также не теряете свои 40% эквити.

Как раз для игры один на один, часто имеет смысл с сильными руками, после ответного чека противника на флопе, не захватывать инициативу сразу на терне. Если вы поставите на терне, то он соперник дешево расстанется со своей слабой готовой рукой, а с натсом сделает рейз размером в банк и получит с вас много денег, т.к. вы привязаны к банку. Кроме того, вы не выиграете с него ставку-блеф, которую он может сделать, не имея ничего на руках.

3. Слабая готовая рука без дро

Так как вы с такими руками на флопе почти никогда не коллируете, вы в этом случае почти всегда агрессор. Вне позиции на бланковом флопе мы всегда должны делать secondbarrel. Действуют те же принципы, как описано выше. Если на флоп выйдут опасные карты, вы должны играть в зависимости от того, как много возможных дро, bet/fold или check/fold на терне. Если вы получили более одного коллера на флопе, то не стоит в большинстве случаев играть secondbarrel с дро, так как часто кто-то усилился на флопе. Будучи в позиции, можно иногда на терне играть ответный чек со слабой готовой рукой для контроля пота. Разумеется, в этом случае мы должны будем в большинстве случаев коллировать ставку на ривере, так как много противников будут делать ставку-блеф при любой опасной карте на ривере.

Изменим слегка пример №8 из статьи об игре на флопе:

Ситуация №4:

MP первый открывает торговлю рейзом в размере банка, вы коллируете на CO, SB calls.

Board: J♥ 8♥ 4♦

Ваша рука: J♠ T♣ 8♣ 6♠

SB и MP делают чек, вы ставите в размере банка, SB коллирует, и MP сбрасывается. SB в большинстве случаев будет держать слабое дро, как например, T9** или натсовое флеш-дро, возможно в сочетании с парой. В соответствии с этим вы должны осторожно действовать при многих картах на терне. Не стоит делать ставку при карте на терне, которая дополняет дро, так как вас слишком часто будут рейзить, и поэтому лучше взять бесплатную карту, имея ваши 4 аутса на фул-хаус. Далее проблематичны высокие карты

на терне, такие как А и К, так как ваш противник часто получит лучшие две пары вместе с дро и поэтому не сбросит карты. Здесь часто лучшим будет ответный чек, даже если вместе с ним вы даете бесплатную карту для дро сопернику. Однако вы контролируете банк и можете решать на ривере, стоит ли в зависимости от карты-ривера коллировать ставку. Ставка для вэлью на ривере с неулучшенной рукой со слабыми двумя парами обычно ни к чему хорошему не приведет.

4. Сильные готовые руки

О готовой сильной руке на терне собственно и говорить нечего. В общем-то, всегда стоит делать ставку для вэлью в размере банка, с помощью которой вы достигаете максимальной защиты. В большинстве случаев вы и без этого были агрессором на флопе. Если вы с флеш-дро или стрейт-дро лишь коллируете на флопе, необходимо во многих случаях перехватывать инициативу на терне, так как ваши противники с такими готовыми руками как сет или две пары часто будут играть ответный чек за на терне и брать бесплатную карту для фул-хауса.

Используем пример №13 из статьи об игре на флопе, изменив лишь нашу позицию:

Ситуация №5:

UTG лимпит, MP делает рейз в размере банка, CO коллирует, вы коллируете в SB, BB и UTG коллируют. Вы смотрите флоп впятером.

Борд: 9♠7♣4♣

Ваша рука: A♣Q♦J♣T♥

Все чекают к префлоп-рейзеру, который делает продолженную ставку около размера банка, CO folds, вы коллируете на SB, BB folds, и UTG тоже коллирует.

Терн: T♣

Вы получаете натсы на терне и действуете первым. Если вы чекаете, никто не поставит с младшим флешем, и каждый сет сделает ответный чек за вами. Вам здесь нужно брать инициативу в свои руки и надеяться, что кто-то переиграет младший флеш или сет. Регулярно давать увидеть бесплатную карту будет слишком дорого на длинной дистанции. Ваш колл на флопе будет прибыльным за счет оверколлов и младших флешей, которые время от времени будут вам выплачивать. Во многих случаях не стоит сильно мудрить с игрой.

ИГРА НА РИВЕРЕ

Игра на ривере в банк-лимит Омахе сильно отличается от игры на других улицах. Прежде всего, вы уже знаете все карты стола, и ваше решение сводится к тому, чтобы определить, с какими руками и за какую цену вы хотели бы посмотреть шоудаун, или, в случае блефа, за какую цену вы хотели бы избежать шоудауна.

В целом, существует 5 основных вопросов, которые вы должны каждый раз задавать себе на ривере:

1. Как я могу наиболее выгодно посмотреть шоудаун с пограничными руками?

2. Как мне вести себя с руками средней силы?

3. Как мне вести себя в случае выхода на стол опасной карты?

4. Как получить наибольшее вэлью из моей сильной руки?

5. Есть ли ощущение, что на ривере можно провести блеф?

Задавая себе эти вопросы, вы должны мысленно учитывать информацию, которую вы знаете об оппоненте и его стиле игры:

1. Насколько тайтово или лузово играет мой оппонент?

2. Возможно ли, что против этого оппонента блеф окажется прибыльной игрой?

3. Какие особенности (последовательности ставок, вариации игры) этого оппонента я знаю?

4. Является ли мой оппонент прямолинейным игроком, или же он часто делает нестандартные ходы?

5. Что думает мой оппонент обо мне?

Эта общая информация поможет вам создать достаточно ясное представление о том, как лучше всего сыграть на ривере. Примеры, приводимые ниже, дают обзор возможных решений на ривере и показывают, как наиболее выгодно сыграть против того или иного оппонента.

1. Рука средней силы

Рука 1:

Вне позиции:

Префлоп: Вы делаете рейз из CO и получаете колл от баттона и BB.

Флоп: K♦ Q♠ 7♦

Ваша рука: A♥ K♠ Q♥ 9♦

BB чекает, вы делаете ставку в 2/3 банка, баттон коллирует, BB сбрасывает карты.

Тёрн: 6♣

Вы делаете ставку размером в банк, и баттон снова вас коллирует.

Ривер: 4♣

Что будете делать вы?

Особенности оппонента: прямолинейный игрок, часто блефует, если до него чекают.

На ривере, как и на терне, пришла карта, которая, скорее всего, является бланковой. Вы играете вне позиции и обдумываете, какая игра против данного оппонента может оказаться наиболее прибыльной. Так как оппонент является прямолинейным игроком, который блефует только тогда, когда видит слабость, лучшей игрой на ривере здесь является «чек», чтобы спровоцировать блеф, причём вы будете коллировать любую ставку. Если же, напротив, вы сами сделаете ставку, то оппонент будет отвечать вам, скорее всего, только с теми руками, которые сильнее вашей.

В позиции:

Все улицы такие же, только вы теперь каждый раз играете в позиции, и ривер выглядит следующим образом:

Ривер: 4♣

Оппонент ждет, что будете делать вы?

В этой ситуации, зная особенности оппонента, я бы сыграл ответный чек, потому что оппонент очень редко будет коллировать вашу ставку на ривере с руками слабее, чем две старшие пары, так как вы показывали силу на каждой из предыдущих улиц.

Теперь рассмотрим вариант, когда оппонент сам ставит на ривере:

Ривер: 4♣

Оппонент делает ставку размером в банк, что будете делать вы?

Подобная ставка от такого оппонента должна заставить вас призадуматься. Вы показывали силу на префлопе, на флопе и на терне, и оппонент, тем не менее, играя вне позиции, делает ставку на ривере размером в банк, что позволяет сделать вывод, что у него очень сильная рука. Я бы здесь просто сбросил карты.

Рука 2

Вне позиции:

Префлоп: Вы делаете рейз из MP3, CO и SB коллируют.

Флоп: K♦ T♦ 8♥

Ваша рука: T♠ T♥ 9♠ 9♥

SB ждет, вы делаете ставку размером в банк, CO коллирует, SB сбрасывает карты.

Тёрн: 5♥

Вы делаете ставку размером в банк, CO коллирует.

Ривер: 7♥

Что будете делать вы?

Особенности оппонента: оппонент является акулой и часто делает нестандартные ходы.

Здесь на ривере вам повезло, и вы собрали бэкдорный флеш. Оппонент редко будет думать, что у вас флеш. Возможно, что он попробует блефовать, если вы чекнете, правда я бы предпочел здесь сделать ставку, так как он может думать, что со своим стрейтом (предполагаемым) он впереди против готовой руки, которую, по его мнению, вы получили еще на флопе. Я бы сделал здесь ставку размером в банк.

Игра в позиции (игра на всех улицах такая же, только вы играли в позиции):

Тёрн: 5♥

Оппонент чекает.

Я бы здесь сделал ставку размером в банк, так как вам может ответить несколько более слабых возможных рук.

Ривер: 7♥

Оппонент делает ставку размером в банк.

Маловероятно, что он тоже собрал бэкдорный флеш, поэтому о сбросе карт не может быть и речи. Вопрос в том, как здесь лучше сыграть: колл или рейз?

Я думаю, ваше решение здесь определяется размером вашего стэка. Если ваш стэк меньше, чем размер банка, вы можете серьезно задуматься о том, чтобы пойти олл-ин, так как, во-первых, оппонент достаточно привязан к банку, и, во-вторых, он точно не знает, насколько сильна наша рука.

2. Пограничные руки

Рука 1

Игра вне позиции:

Префлоп: Вы делаете рейз из MP3, и коллирует только баттон.

Флоп: K♥ 8♦ 5♦

Ваша рука: A♥ 8♣ 7♥ 5♠

Вы делаете ставку размером в банк, баттон коллирует.

Тёрн: Q♣

Вы еще раз ставите, на этот раз 2/3 банка, и баттон снова коллирует.

Ривер: T♠

Особенности оппонента: неизвестный игрок.

Хотя вероятный бубновый флеш на ривере не собрался, у вас все равно не очень хорошая рука, так как на столе лежат три оверкарты к вашим двум парам. Вы не знаете, где вы находитесь с вашей рукой, так как ваш оппонент мог собрать бэкдорный стрейт или бэкдорный сет, или у него 2 пары, которые старше ваших. В таком случае, когда вы ничего не знаете об оппоненте, вы должны просто играть чек/фолд.

Игра в позиции (игра на всех улицах такая же, только вы играли в позиции):

Здесь определенно повышаются ваши шансы дешево дойти до шоудауна, так как, если оппонент чекает, вы всегда можете чекнуть в ответ, а если оппонент делает ставку, вы легко сбрасываете карты.

3. Блеф

Блеф имеет смысл в банк-лимит Омахе, в основном, при игре один на один и, собственно говоря, прибыльно блефовать вы можете только на ривере. С помощью блефа на ривере вы, в большинстве случаев, пытаетесь изобразить, что собрали сильное дро, и предполагаете, что у оппонента так же, как и у вас, несобранное дро.

Рука 1

Игра вне позиции:

Префлоп: Вы делаете рейз из MP2 и получаете двух коллеров в лице баттона и ВВ.

Флоп: T♠ 9♠ 4♣

Ваша рука: K♥ Q♥ J♦ 8♠

Вы ставите 2/3 банка, оппонент коллирует.

Тёрн: 6♦

Вы делаете ставку размером в банк, и ваш оппонент снова коллирует.

Ривер: T♥

Что будете делать вы?

Этот ривер, на самом деле, идеален, чтобы сделать против оппонента еще одну ставку. Вы делали ставки и на флопе, и на терне, изображая готовую руку. Ваш оппонент в обоих случаях лишь коллировал, что в большинстве случаев означает, что у него рука-дро. Делая ставку, вы получаете хороший шанс забрать банк.

В позиции:

Суть игры в позиции на ривере здесь точно такая же, как и при игре вне позиции. Если оппонент чекает, вы делаете ставку; если оппонент сам ставит первым, вы, очевидно, сбрасываете карты.

Рука 2

Игра в позиции:

Префлоп: Вы делаете рейз на баттоне, ВВ коллирует.

Флоп: T♠ 9♠ 4♣

Ваша рука: K♥ Q♥ J♦ 8♠

ВВ делает ставку размером в банк, вы коллируете.

Тёрн: 6♦

ВВ делает ставку размером в банк, вы коллируете.

Ривер: 5♠

Оппонент чекает.

Особенности оппонента: он является прямолинейным игроком.

Эта рука несколько отличается от предыдущего примера. Теперь не вы проявляли инициативу, вы играли в позиции против оппонента, который дважды показывал силу и чекнул на ривере, так как пришла карта, которая, скорее всего, показалась ему опасной (в случае, если у него была готовая рука или стрит-дро). Теперь пришло ваше время перехватить инициативу. Вы знаете, что оппонент обычно играет прямолинейно. Этого должно быть для вас достаточно, чтобы рискнуть и сделать блеф-ставку (размером примерно в банк).

Если бы вы играли эту руку против этого оппонента вне позиции, вы бы также сделали ставку на ривере, основываясь на особенностях игры оппонента.

4. Сильные руки

По моему мнению, разыгрывать сильные руки на ривере достаточно просто. Часто на ривере даже лучше играть вне позиции, чем в позиции. При игре в позиции, очевидно, существует лишь вопрос, сколько поставить. Размер ставки обычно зависит от типа оппонента и варьируется в пределах от половины банка до банка.

При игре вне позиции вы выбираете между чеком и ставкой, причем вы скорее предпочтете сыграть чек/рейз, если вы до этого показывали силу, а на ривере пришла потенциально опасная для вас карта (лучше всего это проходит, когда вы делали ставки и на флопе, и на терне).

Кроме того, предпочтительнее играть чек/рейз, когда вы думаете, что можете спровоцировать блеф оппонента (например, когда у оппонента рука-дро). Соответственно, если на флопе и терне вы играли пассивно, например, имея какое-нибудь дро, и собрали его на ривере, вы должны, очевидно, делать ставку (чаще всего опять размером где-то в полбанка-банк), в противном случае, оппонент часто будет просто играть ответный чек.

5. Опасная карта на ривере

Стандартная ситуация такова, что вы ставите на флопе и на терне, имея готовую руку, а на ривере приходит опасная карта, которая может дополнять одно или два вероятных дро.

Тяжело играть, когда приходит карта, дополняющая одно из возможных дро (например, стрейт-дро), а у соперника вполне может быть какое-нибудь другое дро (например, флеш-дро), и он, несмотря на это, делает ставку, так как знает, что у вас готовая рука, а не рука-дро.

Вот типичный пример:

Рука 1

Префлоп: Вы лимпите из MP1, баттон, SB и BB коллируют.

Флоп: Q♦ J♦ 4♠

Ваша рука: Q♥ Q♠ 8♥ 7♦

Тёрн: 8♣

Ривер: T♠

Оппонент: неизвестен.

Предположим, вы делаете ставки размером в банк на флопе и на тёрне (неважно, в позиции вы или нет), и на ривере приходит опасная карта. У оппонента могло быть как флеш-дро, так и стрейт-дро, или даже и то, и другое.

При игре вне позиции вам, собственно, ничего другого не остается, как чекнуть и надеяться, что ваш оппонент чекнет в ответ. Если ваш оппонент ставит (неважно, в позиции вы или нет), то вам предстоит принять сложное решение.

Если вы знаете, что играете против агрессивного оппонента, который и с несобравшимся флешем, и с готовым стрейтом будет делать одинаковые

ставки, то вы можете сыграть чек/колл, так как вам нужно быть впереди только в 33% случаев.

ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БАНКРОЛА

Сохранение капитала

Сохранение капитала стоит при ведении банкрола на первом месте. Без капитала нельзя играть в покер (игра на Play Money имеет с игрой на настоящие деньги мало общего). Это не только то, что деньги нужны, чтобы делать ставки. Деньги (в форме фишек) становятся на покерном столе некой игровой фигурой. В шахматы ведь тоже нельзя играть без короля.

Сохранение капитала важно, потому что ему грозят опасности. Эти опасности называются Downswings, полосы неудач. Если не пойдет, то самый хороший игрок может проиграть немало денег за одну-единственную игровую сессию. Еще хуже и опаснее долгосрочные полосы неудач. Хотя везение и невезение в картах долгосрочно уравнивают друг друга, но это равновесие вполне может наступить в далеком будущем. Чтобы выдержать подобные полосы невезения, нам нужны денежные резервы. Их величина зависит от лимита.

Постоянство

Перед тем, как перейти на более высокий лимит, вы должны постоянно, с запасом обыгрывать настоящий. Тем самым вы добьетесь нескольких целей. Во-первых, вы докажете вашу подготовленность к более высокому лимиту. Во-вторых, постоянные победы против более слабых оппонентов придадут вам чувство уверенности в себе. Покер – это психологическая война, в нем чувство уверенности в себе абсолютно необходимо! В-третьих, вы докажете самому себе, что вы в состоянии правильно вести свой банкрол, и у вас достаточно терпения, которое необходимо сильному игроку. Еще раз напоминаем: покер – это игра терпеливых! Это относится как к ведению банкрола, так и к стратегии игры.

Гибкость

Подъем по лимитам должен быть гибким и приносить пользу нашему банкролу. Если банкрол пострадал вследствие полосы неудач, то следует спуститься на лимит ниже.

Мы понимаем, что такой шаг назад делать психологически непросто, но он абсолютно необходим. При этом важно правильное понимание ситуации. Ваш спуск – это не поражение, а лишь результат полосы неудач. Удача и неудача от нас не зависят. Конечно, вы играете не слабее игроков лимита, с которого вы спускаетесь. Просто в настоящий момент у вас недостаточно денег.

И кроме того, тем самым вы проявляете интеллект и гибкость для разрешения кризисной ситуации.

Комфортная зона

Выбор правильного лимита связан еще и с чувством собственной комфортной зоны. Значение денег различно для каждого. Если вы играете на очень низком лимите, то может случиться, что вы недостаточно уважительно

отнесетесь к ставкам и начнете играть слишком раскованно. Если вы играете на лимите, высота которого выше вашей комфортной зоны, то легко может наступит скованность, которая приведет к повышенной пассивности в критический момент.

Согласно нашим правилам начинающий должен начать игру на низшем центовом лимите. Вполне может быть, что этот начинающий – богатый бизнесмен, и для него играть на центы неинтересно. У него высокая комфортная зона, что же, ему можно сразу начать с высокого лимита? Ни в коем случае! Это приведет к проигрышам и сильному разочарованию, возможно, даже к преждевременному окончанию его покерной карьеры. Как и все остальные, ему следует начать с самого низа и подниматься по лимитам постепенно.

Состоятельным начинающим следует оценивать свои успехи не в деньгах, а в больших ставках!

Дисциплина

Любые, даже самые хорошие правила бесполезны, если их не придерживаться. Придерживайтесь наших правил банкрола, все равно, что бы не произошло! Вполне может случиться, что вы очень успешно отыграете 3 игровые сессии подряд. Но не недооценивайте при этом фактор удачи! Не исключено, что уже завтра вам повезет меньше. Несмотря на растущий оптимизм, не прыгайте на следующий лимит, а придерживайтесь нашего плана, который предохраняет вас от ошибок.

Еще раз – ни в коем случае не поднимайтесь на следующий лимит преждевременно!

Правило 50 бай-инов

Мы рекомендуем вам начать игру в Омаху с 50 бай-инами. Т.к. за стол в Пот Лимит Омахе вы можете сесть с максимально 100 большими блайндами, 50 бай-инов соответствуют 5.000 больших блайндов.

Гибкий подъем-спуск

Подъем на вышеследующий лимит: Как только вы набрали 50 бай-инов вышеследующего лимита.

Спуск на нижеследующий лимит: Как только у вас осталось 50 бай-инов нижеследующего лимита.

Банкрот за покерным столом

В покере есть правило – в каждой игре можно поставить лишь то, что лежит перед вами на столе. Поэтому вам следует заботиться о том, чтобы у вас всегда было достаточно фишек. Представьте себе, какое будет неприятное чувство, если вам на флопе приходит фул-хаус, а вы уже с терна находитесь олл-ин (all-in) и не в состоянии выиграть главный банк! Теоретически всегда следует иметь достаточно фишек, чтобы в любой руке поставить максимум возможного. Поэтому позаботьтесь о том, чтобы ваш

стэк за столом был не меньше, чем максимальный бай-ин, который обычно составляет 100 больших блайндов.

Количество столов

Ввиду того, что вы будете играть не так много рук, вы можете сразу начать игру на нескольких столах.

Некоторые продвинутые игроки и профессионалы из нашего форума играют одновременно на более чем четырех столах. Можно задать вопрос: “На скольких же столах нужно играть?” Единого ответа на этот вопрос нет, поскольку у всех различные предпосылки (возраст, умение схватывать ситуацию, координация глаз и рук и т.д.)

Прибыль или учебный эффект?

Что касается максимизации прибыли, следует заметить следующее: максимальная средняя прибыль на стол достигается игрой за одним столом. Но для профессионала важна не средняя прибыль на стол, а в единицу времени (час). Скажем, я выигрываю за одним столом 5 больших блайнда в час и за двумя столами по 3 больших блайнда в час. Во втором случае я зарабатываю больше, а именно 6 больших блайнда в час. Т.е. в смысле максимизации прибыли следует выбирать количество столов, которое приносит вам максимальный выигрыш в час.

Для того чтобы максимировать учебный эффект, важно думать в процессе игры. Вернитесь назад к только что сыгранной руке и поразмышляйте, не сделали ли вы ошибку. Это касается и выигранной руки! Кроме того, следует развивать способности к чтению рук соперников (Hand Reading). Для этого нужно время. Те, кто играет за многими столами, должны реагировать быстро. Они играют по стандарту и не в состоянии проникнуть в глубину.

Я советую всем, кто не продвигается вперед в игре, попробовать играть за меньшим количеством столов, чтобы начать чувствовать игру более сознательно.

ДИСКОНТИРОВАНИЕ АУТСОВ В ОМАХЕ

Введение

Как уже ранее говорилось, в Пот Лимит Омахе невероятно важно разыгрывать только натсовые дро и правильно оценивать их силу на разных улицах в зависимости от оддсов и аутсов.

В дальнейшем мы возьмем за основу концепцию «Аутсов, оддсов, пот-оддсов, предполагаемых оддсов и обратных оддсов». Тем, кто недостаточно хорошо с ней знаком, я советую внимательно прочитать статью для серебра на эту тему в разделе по безлимитному Холдему.

Кратко перечислим определения основных понятий из вышеуказанной статьи:

Аутс - это карта, которая предположительно настолько улучшает вашу руку, что она становится лучшей. Если посчитать количество аутсов, то можно определить вероятность улучшения вашей руки. Наибольшую наглядность и простоту использования представляют **оддсы**. Оддсы выражаются через противопоставление случаев с наиболее выгодным и с наименее выгодным результатом. **Пот-оддсы** - это отношение между величиной вложения и размером пота на тот момент. **Предполагаемые оддсы** - это отношение между величиной вложения и суммой текущего размера пота и ожидаемого в последующих раундах торговли выигрыша. **Обратные предполагаемые оддсы** противоположны предполагаемым оддсам. Они появляются в ситуациях, когда предполагаемые оддсы незначительны по сравнению с пот-оддсами, т.е. когда отсутствует будущий выигрыш, который прибавляется к текущим пот-оддсам, а ожидается просто средний выигрыш, соответствующий текущим пот-оддсам.

Далее при помощи различных примеров будут описаны ситуации, в которых аутсы должны быть дисконтированы. Эти примеры должны помочь вам определить, действительно ли ваше дро настолько сильно, как может показаться на первый взгляд. В этой статье не будет рассказываться о том, как наиболее прибыльно разыгрывать дро, т.е. какие делать ставки и когда. Этому посвящены специальные статьи: «Игра на флопе» и «Игра на тёрне». Вместе с основными положениями об оддсах и аутсах, взятыми из вышеуказанной статьи по безлимитному Холдему, данная статья определенно поможет вам в дальнейшем правильно оценивать подобные ситуации. В целом, правда, в Пот Лимит Омахе сложнее точно дисконтировать аутсы, чем это обычно бывает в Холдеме, так как число возможных рук оппонента намного больше. Поэтому в дальнейшем мы не будем указывать точную ценность дисконтированных аутсов, а попробуем, используя примеры разных спектров предполагаемых рук оппонента, просто глубже разобраться в каждой ситуации.

Руки-дро при спаренных картах борда

В Пот Лимит Омахе разыгрывать дро при спаренных картах борда еще более невыгодно, чем в безлимитном Холдеме. Тем не менее, некоторые ситуации могут казаться очень заманчивыми. Так как при спаренных картах борда есть только 3 руки, против которых уже можно тянуть «вмертвую», не всегда так уж просто сбросить карты, особенно если на флопе игра идет между 3-мя игроками или даже один на один.

Ваша рука: J♣ T♥ 8♦ 6♣

Борд: 9♣ 7♣ 7♦

На данный момент вы тянете «вмертвую» только против 3-х рук: 99**, 97** и 77**.

Перечислим некоторые другие руки оппонента, с которыми он при таком борде вероятно вложил бы в банк много денег:

а. Трипсы

Рука оппонента: A♠ 8♥ 7♥ 5♠

У оппонента трипсы с топ-кикером. Оппонент часто будет разыгрывать эту руку дальше, и она не так плоха в данной ситуации. 8 и 5 превращают эту руку в фул-хаус и, таким образом, «блокируют» несколько аутсов на возможный стрейт.

Рука	Эквит	Выигрыш	Ничья
J♣ T♥ 8♦ 6♣	42.56%	346	6
A♠ 8♥ 7♥ 5♠	57.44%	468	6

Несмотря на то, что у вас сильное стрейт-дро и флеш-дро, с которыми при неспаренных картах борда вы были бы фаворитом против сета, в этом (самом благоприятном для вас) случае при спаренных картах борда ваше эквити чуть меньше 43%.

б. Оверпара с флеш-дро

Рука оппонента: A♣ A♦ K♣ Q♦

Предположим, что вы сделали рейз продолженной ставки оппонента, и он, не подумав, что у вас могут быть трипсы, пошел олл-ин.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♣ T♥ 8♦ 6♣	33.41%	274	0
A♣ A♦ K♣ Q♦	66.59%	546	0

В этом случае вы также далеко позади, так как у оппонента уже 2 пары, поэтому у вас только аутсы на бэждорные стрейт и трипсы, при условии, что не придет третья трефа на флеш, и ваш оппонент не поймает 4 аутса (A и 7) на фул-хаус.

В обоих случаях вы находитесь далеко позади оппонента, который будет разыгрывать до конца маргинальные руки при спаренных картах борда. Итак, разыгрывать сильное дро против вышеописанного спектра рук набордью невыгодно, что продолжать розыгрыш не имеет смысла.

Заклучение:

Для сильных дро при спаренных картах борда верно следующее:

1. На флопе каждая рука, в которую оппонент вкладывает деньги, и это не является чистым блефом с его стороны, будет против вас фаворитом.

2. Если разыгрывать подобную руку агрессивно на флопе, то это будет чистым блефом, так как коллировать ваши ставки будут только те руки, которые явно сильнее.

3. Если разыгрывать подобную руку пассивно, то у вас большие обратные предполагаемые оддсы, так как в большинстве случаев, если вы поймаете нужную карту на терне, отвечать вам дальше будут только более сильные руки. Такие руки, как трипсы, при приходе карты, вероятно завершающей стрейт или флеш, испугаются не только возможного фулхауса, но и других таких возможных рук, как стрейт или флеш, и вряд ли будут коллировать дальше ваши ставки.

Стрейт-дро при борде с вероятным флеш-дро

В Омахе определенно чаще, чем в других видах покера, встречаются ситуации, когда друг против друга оказываются два сильных дро. Это происходит потому, что в большинстве случаев до конца разыгрываются только натсовые дро. Один из наиболее типичных примеров - сильное стрейт-дро, когда на борде 2 карты одной масти.

Пример:

Борд: T♠ 8♥ 5♠

Ваша рука: J♣ 9♣ 8♦ 7♠

У этой руки следующие чистые аутсы:

Q♣ Q♥ Q♦

7♣ 7♥ 7♦

6♣ 6♥ 6♦

Три червовые карты из этих аутсов возможно дают бэкдорное флеш-дро на терне, что делает возможным редро.

На стрейт у этой руки следующие аутсы:

Q♠, 7♠, 6♠ дают натсовый стрейт, но делают возможным пиковый флеш.

J♥, J♦, 9♥, 9♦ дают младшие стрейты.

J♠, 9♠ дают младшие стрейты и делают возможным пиковый флеш.

Другие аутсы:

8♠, 8♣ дают трипсы.

В зависимости от того, какая рука у оппонента, вы должны пересчитывать ваши аутсы следующим образом:

Против оверпары с флеш-дро у вас 13 аутсов на стрейт и один не пиковый аутс на трипсы, в сумме 14 аутсов.

Против простого сета у вас 18 аутсов на различные стрейты.

Против сета с флеш-дро у вас остается лишь 13 аутсов.

Принимая во внимание возможные редро оппонента, получаем следующие эквити:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♣9♣8♦7♠	47,44%	389	0
T♦T♣K♠Q♦	52,56%	431	0
J♣9♣8♦7♠	31,22%	256	0
T♦T♣K♠Q♠	68,78%	564	0
J♣9♣8♦7♠	40,73%	334	0
A♠A♦K♠Q♦	59,27%	486	0

Большое количество возможных стартовых рук, к сожалению, препятствует точной математической оценке спектра, так что многое в Пот Лимит Омахе основывается на опыте. Особенности оппонента (риды), количество оппонентов на флопе и то, насколько агрессивно они разыгрывают дро, должно помогать вам оценивать руки оппонентов и определять, насколько выгодно можно разыграть стрейт-дро, если на борде 2 карты одной масти. Один на один, в большинстве случаев, разыгрывать сильное стрейт-дро при борде с возможным флеш-дро невыгодно. В поте же с большим количеством игроков это может быть очень тяжело и опасно, так как вы часто будете играть против сетов и флеш-дро, а также таких рук, с которыми, в случае прихода стрейта, вы лишь разделите пот. Следующая ситуация будет встречаться не так уж редко:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♣9♣8♦7♠	16.97%	62	102
J♦T♥T♣9♥	50.75%	287	102
A♠A♣3♠2♦	32.28%	215	0

Как видите, разыгрывать флеш-дро выгодно, когда в поте есть «мертвые» деньги, в то время как ваше эквити сильно снижается.

Заключение:

При розыгрыше сильного стрейт-дро при борде с возможным флеш-дро обратите внимание на следующие условия:

1. Количество оппонентов на флопе.
2. Манера игры оппонентов с дро и с готовыми руками.
3. Количество ваших чистых аутсов на стрейт, чтобы избежать ситуаций, когда придется делить банк или когда ваш стрейт окажется младше.

Ненатсовые флеш-дро

Эта тема кратко упоминается также в статье «Руки-дро в Омахе». В Омахе почти всегда выгодно разыгрывать только натсовые флеш-дро. Очень редко можно разыгрывать вторые по силе флеш-дро, например, если в поте

на флопе только 2 или 3 игрока или если банк был повышен на префлопе, т.е. в нем уже много «мертвых» денег. Однако, в таком случае, вы подвергаете себя большому риску.

В случае если ваше ненатсовое флеш-дро превращается в флеш, то у вас нет редро и на борде с возможным флешем на ваши ставки будет отвечать, скорее всего, только натсовый флеш. Вы всегда должны стараться, чтобы у вас оказывался более сильный флеш, так как ситуации «флеш на флеш» являются одними из самых прибыльных в Пот Лимит Омахе. Тем не менее, встречаются также ситуации, в которых вы можете разыгрывать ненатсовое флеш-дро:

Борд: T♥ 8♥ 5♠

Ваша рука: J♦ 9♥ 7♥ 6♦

На первый взгляд, у вас невероятно сильная рука, и о том, чтобы сбросить карты, не может быть и речи. Вы являетесь фаворитом против любой готовой руки. Кроме того, в вашей руке есть «блокирующие» карты.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♦ 9♥ 7♥ 6♦	52.80%	425	16
A♠ J♥ T♠ T♣	47.20%	379	16

Даже в этом неприятном случае вы все равно фаворит, когда у оппонента топ-сет и J♥ в качестве «блокирующей» карты и редро на раздел банка, если придет бэкдорный стрейт, а также редро на бэкдорный флеш. Теперь посчитаем ваши обычные аутсы и чистые аутсы:

Эти карты дают вам натсовый стрейт: Q, 7, 6, 4

Эти карты дают вам ненатсовый стрейт: J, 9

Прибавим к этому еще 9 аутсов на ненатсовый флеш.

В сумме получается 9(флеш) + 6 (стрейт без учета аутсов на флеш) + 12 (натсовый стрейт без учета аутсов на флеш) = 27 аутсов. Если пойти с этой рукой олл-ин на флопе, то вы избавляете себя от тяжелых решений на последующих улицах. Однако предположим, что ваш оппонент лишь коллировал вашу ставку на флопе, что часто означает более слабое дро, и вы ловите один из ваших аутсов: в скольких случаях будет выгодно играть дальше?

Если приходит один из 12 аутсов на натсовый стрейт, т.е. нечервовые Q, 7, 6 и 4, то тогда всё просто. На терне вы будете продолжать играть агрессивно.

Если приходит один из 6 аутсов на ненатсовый стрейт - нечервовые J и 9 - вы получаете стрейт с флеш-дро в качестве редро. В большинстве случаев это значит, что вы также должны продолжать играть агрессивно, так как часто у вас будет лучшая рука или рука, с которой вы делите пот, с редро в качестве возможного улучшения.

9 аутсов на флеш представляют собой здесь большую проблему. 5♥ может дать кому-то фул-хаус, а остальные червы дают нам младший флеш. Слабые готовые руки вроде 2-х топ-пар или стрейта редко будут коллировать дальнейшую ставку, а младшие флеша очень маловероятны, так как

оппонент редко будет разыгрывать настолько слабое флеш-дро. К тому же у вас нет редро на лучшую руку (в противоположность к случаю с младшим стрейтом, который описан выше), поэтому отвечать на ваши ставки будут только те руки, против которых вы тянете «вмертвую».

Таким образом, остается 18 аутсов, с которыми вы можете спокойно продолжать играть дальше и 9 аутсов, с которыми вы должны быть очень осторожны на тёрне и, соответственно, часто сбрасывать карты.

При розыгрыше вышеописанной руки игрок пошел олл-ин на флопе, однако у оппонента оказалось монстр-дро, которое улучшилось до флеша прямо на тёрне и выиграло руку. После сета с флеш-дро у оппонента была самая сильная возможная рука против нашей:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♦9♥7♥6♦	43.17%	267	174
A♥J♣9♣4♥	56.83%	379	174

Заключение:

1. Необходимо разыгрывать только натсовые или вторые по силе флеш-дро, чтобы избежать обратных предполагаемых оддсов.

2. Младшие флеш-дро вместе с другими дро в большинстве случаев должны выступать в качестве редро против стрейтов или в качестве блокирующих карт против более старших флеш-дро.

3. В случае прихода ненатсового флеша на тёрне или ривере необходимо действовать очень осторожно и на первое место ставить контроль пота, а не защиту руки.

РУКИ-ДРО В ОМАХЕ

Введение

Рассмотрим различные категории рук-дро в Пот-Лимит Омахе. Подробнее о том, как играть в разных ситуациях, вы можете прочитать в соответствующих частях, здесь же будут приведены лишь краткие примеры, чтобы показать силу рук-дро при различных условиях. Я не буду детально останавливаться ни на определении размера ставок, ни на наиболее выгодных их последовательностях. Подробная информация об игре на флопе, тёрне и ривере есть в соответствующих частях. Я лишь постараюсь научить вас, как определять ценность вашей руки.

В Омахе, в отличие от Холдема, принципиально важно, чтобы все руки-дро превращались обязательно в натсовые руки. Во многих случаях не имеет смысла вкладывать деньги, если есть вероятность, что к шоудауну мы получим лишь вторую по силе руку. В Омахе очень часто у кого-то на руках оказываются натсы, поэтому игра на втором по силе дро может оказаться очень невыгодной. Это условие учитывается во многих последующих примерах.

Стрейт-дро

Внутреннее стрейт-дро (гатшот):

Это самое слабое из всех возможных дро. Оно выделяется тем, что имеет всего 4 аутса на стрейт.

Ваша рука: A♦ K♣ 8♦ 7♣

Борд: 9♥ 5♣ 4♠

Каждая из оставшихся в колоде 6 дает вам натсовый стрейт 9-8-7-6-5. В Пот-Лимит Омахе почти всегда невыгодно продолжать игру с этим дро, если только следующая карта не бесплатна.

Двусторонний стрейт:

Двусторонний стрейт является первой по-настоящему играемой комбинацией, если все аутсы ведут к натсу. Здесь нет никаких отличий от Холдема, у вас также 8 аутсов на натсовый стрейт.

Ваша рука: A♦ K♣ 8♦ 7♣

Борд: Q♥ 6♠ 5♣

Каждая 9 или 4 дает вам на тёрне натсовый стрейт 9-8-7-6-5 или, соответственно, 8-7-6-5-4.

Эта рука-дро абсолютно точно играет в банках с большим количеством игроков, если на флопе «радуга», и у вас есть достаточные оддсы. Правда, предполагаемые оддсы во многих случаях в Пот-Лимит Омахе не так значимы, как в Холдеме. Недостаток состоит в том, что часто будет оказываться, что у кого-то на руках более сильное стрейт-дро. В таком случае, ценность двустороннего стрейта сокращается.

Wraps (Сильные стрейт-дро):

Wrap - это сильное стрейт-дро, у которого больше 8-ми аутсов. Количество аутсов может доходить до 20-ти. Вот несколько примеров:

13 аутсов:

Ваша рука: K♠ J♥ T♣ 9♠

Борд: 8♥ 7♣ 2♦

Каждая из оставшихся J, T, 9, 6 дают вам натсовый стрейт J-T-9-8-7 или, соответственно, T-9-8-7-6.

17 аутсов:

Ваша рука: J♥ T♥ 9♠ 7♠

Борд: T♦ 8♥ 3♠

Каждая Q дает вам натсовый стрейт Q-J-T-9-8, каждая 7 дает вам натсовый стрейт J-T-9-8-7, каждая 6 дает вам натсовый стрейт T-9-8-7-6. Это означает, что у вас 11 аутсов на натс (4*Q, 4*6 и 3*7). Каждый J и каждая 9 дают вам второй по силе стрейт J-T-9-8-7. Это еще 6 аутсов ко второй по силе возможной руке.

С этим стрейт-дро вы получаете следующее эквити на флопе против топ-сета (As Kc Ts Tc, например):

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♥T♥9♠7♠	49.76%	408	0
A♠K♣T♠T♣	50.24%	412	0

20 аутсов:

Ваша рука: 9♥ 8♦ 5♥ 4♦

Борд: 7♠ 6♦ 2♣

Каждая 3 дает натсовый стрейт 7-6-5-4-3 -> 4 аутса

Каждая 4 дает натсовый стрейт 8-7-6-5-4. -> 3 аутса

Каждая 5 дает натсовый стрейт 9-8-7-6-5 -> 3 аутса

Каждая 8 дает стрейт 9-8-7-6-5 -> 3 аутса

Каждая 9 дает стрейт 9-8-7-6-5 -> 3 аутса

Каждая T дает натсовый стрейт T-9-8-7-6 -> 4 аутса.

Таким образом, у вас в сумме 20 аутсов, из них 14 дают вам натс. Против топ-сета, например, с A♠ A♦ 7h 7♦ ваше эквити больше 52%, против двух оверпар, A♠ A♦ K♠ K♦, например, ваше эквити больше 67%, и вы являетесь явным фаворитом на выигрыш банка.

Р ука	Экв ити	Выиг рыш	Ни чья	Р ука	Экв ити	Выиг рыш	Ни чья
9 ♥8♦5♥ 4♦	52, 20%	428	0	9 ♥8♦5♥ 4♦	67, 07%	550	0
A ♠A♦7♥ 7♦	47, 80%	392	0	A ♠A♦K♠ K♦	32, 93%	270	0

Недостающие карты в сильных стрейт-дро:

При розыгрыше сильных стрейт-дро также важна селекция рук на префлопе. Для примера возьмем следующие две руки:

Рука 1: 9♠ 7♠ 6♥ 5♥

Рука 2: K♦ Q♥ J♥ 9♦

Борд: T♣ 8♥ 2♦

Каждая 6, 7, 9 и J дают стрейт первой руке, но только с 6 она получает натсовый стрейт. В сумме получается (если предположить, что мы не знаем о второй руке) 13 аутсов.

Каждая 7, 9, J и Q дают стрейт второй руке. Все стрейты натсовые. В сумме также 13 аутсов.

Итак, обе руки имеют на флопе сильное стрейт-дро и бэкдорное флеш-дро. Посмотрим, какие получаются у этих рук эквити на флопе T♣ 8♥ 2♦, если они играют против друг друга и против топ-сета.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
9♠7♠6♥5♥	18,90%	155	0
K♦Q♥J♥9♦	81,10%	665	0
9♠7♠6♥5♥	39,27%	322	0
A♦A♥T♥T♦	60,73%	498	0
K♦Q♥J♥9♦	38,54%	316	0
A♦A♥T♥T♦	61,46%	504	0

У первой руки против топ-сета оказывается даже чуть большее эквити, чем у второй руки, однако, если бы эти руки играли против друг друга, первая рука была бы так сильно доминирована, что едва ли вообще имеет смысл ее разыгрывать. Итак, огромную важность имеет правильный выбор руки на префлопе. Выгоднее играть такие руки, в которых недостающая для гатшота карта оказывалась бы с нижнего конца, чтобы наш стрейт всегда был натсовым. Например, 876_4 предпочтительнее на префлопе, чем 8_654.

Есть много разных ситуаций, в которых у вас может быть сильное стрейт-дро, и я не могу здесь отдельно рассмотреть их все. Вы будете встречаться с ними снова и снова, и каждый раз вы должны тщательно продумывать, как их разыграть наиболее выгодно. Однако в подавляющем большинстве случаев с этими руками выгоднее всего играть рейз/колл на флопе, если только ваши аутсы не дисконтированы. Подробнее об этом в статье «Дисконтирование аутсов в Омахе».

Флеш-дро

Если стрейт-дро в Омахе определенно сильнее, чем в Холдеме, то с флеш-дро дело обстоит наоборот. Так как у флеша практически нет предполагаемых оддсов, и очень часто встречаются ситуации «флеш на флеш», почти во всех случаях имеет смысл разыгрывать только натсовые

флеш-дро. Особенно интересно противостояние между флеш-дро и сильным стрейт-дро или готовой рукой, такой как 2 пары или сет. Основная сложность при розыгрыше явных флеш-дро заключается в отсутствии редро на лучшие руки. Если мы тянем более слабый флеш, то мы тянем «вмертвую».

Далее вы должны обратить внимание, что в Пот- Лимит Омахе флеш-дро случаются чаще, чем в Холдеме. Простым объяснением этому является то, что на флопе нам известны уже 7 карт, и если 4 из них одной масти, то оставшиеся 9 карт этой масти распределяются еще по 45 картам, а не 47, как в Холдеме.

Сильное флеш-дро:

Ваша рука: A♠ J♥ T♥ 9♠

Борд: Q♣ 7♠ 3♠

У вас натсовое флеш-дро и 8 чистых аутсов (все пики, кроме Q ♠). Такая рука имеет очень большую ценность, если в банке много игроков, потому что у вас на руках нет K ♠ и Q ♠, и кто-то из ваших соперников может, скорее всего, до конца тянуть второй или третий по силе флеш. Натсовое флеш-дро с A♠ K♠ T♥ 9♥ здесь определенно слабее, так как снижается вероятность того, что кто-то будет тянуть второй по силе флеш.

Слабое флеш-дро:

Ваша рука: A♠ J♥ T♥ 9♠

Борд: Q♣ 7♥ 3♥

У вас флеш-дро со старшей картой J ♥. Если на тёрне вы соберете свой флеш и кто-то будет ставить, вы всегда будете не уверены, лучшая ли у вас рука, или вы тянете «вмертвую». В большинстве случаев более слабые руки вообще не будут против вас ставить, поэтому у такого флеш-дро практически нет предполагаемых оддсов и очень большие обратные. На флопе не имеет смысла вкладывать деньги в такую руку.

Флеш-дро в качестве блока:

В Омахе часто бывает, что в дополнение к готовой руке у вас есть еще и ненатсовое флеш-дро. Рассмотрим следующую ситуацию:

Ваша рука: J♠ J♥ T♠ 9♦

Борд: J♣ 6♣ 2♦

На данный момент у вас лучшая из возможных готовых рук, тем не менее, очень часто против вас будут продолжать играть оверпары и флеш-дро. Ваше эквити в одном из таких случаев:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♠J♥T♠9♦	67,56%	554	0
A♣K♦K♥5♣	32,44%	266	0

Если изменить вашу руку таким образом, что в дополнение к топ-сету у вас будет еще и слабое флеш-дро, то тогда вы забираете у оппонента 2 аутса и значительно улучшаете собственную руку:

Ваша рука: J♠J♥T♣9♣

Борд: J♣6♣2♦

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
J♠J♥T♣9♣	73,29%	601	0
A♣K♦K♥5♣	26,71%	219	0

Две карты в вашей руке, которые, так сказать, «блокируют» возможное флеш-дро оппонента, увеличивают ваше эквити почти на 6%. Итак, несмотря на то, что вы почти всегда совершаете ошибку, когда тянете ненатсовое флеш-дро, все же предпочтительнее разыгрывать одномастные стартовые руки, так как они увеличивают силу ваших готовых комбинаций.

Сет в качестве руки-дро

В ситуациях, когда на борде лежит возможный стрейт или 3 карты одной масти, сет не является лучшей готовой рукой. В таких случаях сет, в первую очередь, топ-сет, можно разыгрывать аналогично руке-дро: или агрессивно, с помощью полублефа, чтобы вытеснить из игры маленькие стрейты или флеша, или пассивно, на основании оддсов и аутсов.

У топ-сета на флопе 6 аутсов на натсовый фул-хаус и 1 аутс на каре. На терне, если эти аутсы вам не приходят, у вас появляются 3 новых аутса. Ваше эквити в таких случаях по силе схоже с натсовым флеш-дро или с двусторонним стреймом при соответствующих картах борда.

Лучше всего, чтобы в банке, в котором вы разыгрываете сет как руку-дро, было много игроков, так как у вас всегда будет самое сильное дро. Рассмотрим следующий пример:

Четыре игрока смотрят флоп:

Ваша рука: A♣A♦J♣J♦

Борд: J♠T♠7♥

У вас ничего нет, кроме топ-сета. Представим, что вы на баттоне и SB делает донкбет размером в банк, BB, в свою очередь, делает рейз размером в банк, UTG этот рейз коллирует, вы коллируете после него, и в конце все четверо оказываетесь олл-ин. У SB и BB натсовый стрейт, у UTG с A♣8♥6♣5♥ натсовое флеш-дро и гатшот. Тогда с дро на фул-хаус у вас следующее эквити:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♣A♦J♣J♦	39,60%	133,344	148
A♣8♥6♣5♥	25,97%	87,499	0
89**	17,21%	17,98	79,992
89**	17,23%	18,041	79,992

Против всех четырех оппонентов ваша рука имеет положительную ожидаемую ценность, в случае, если на флопе вы идете олл-ин. Против 3-х сильных рук идти олл-ин с топ-сетом даже чуть-чуть выгоднее:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♣A♦J♣J♦	39,70%	238,192	0
A♠8♥6♠5♥	26,53%	159,189	0
KQ89	33,77%	202,619	0

Итак, в Пот-Лимит Омахе сеты могут быть очень сильными руками-дро против более сильных готовых рук. Это более актуально для бордов с возможным стрейтом, чем для бордов с возможным флешем, так как, если на борде 3 карты одной масти, то на флопе в большинстве случаев олл-ин пойдет только натсовый флеш.

Обязательно запомните, что идти олл-ин имеет смысл, в основном, только с топ-сетом, так как с более слабым сетом в банке с большим количеством игроков вы можете оказаться против стрейта и топ-сета, и у вас останется лишь 1 аутс на каре.

Комбо-дро

Очень часто в Омахе разыгрываются комбинации из различных дро, например, сильное стрейт-дро с флеш-дро или сет с флеш-дро при борде с возможным стрейтом. Далее будут приведены еще 2 примера, когда дро является фаворитом против лучшей возможной готовой руки.

Борд: J♠ T♦ 7♠

Ваша рука: A♠ Q♥ T♥ T♠

Рука оппонента: T♣ 9♣ 8♦ 7♦

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♠Q♥T♥T♠	68,17%	559	0
T♣9♣8♦7♦	31,83%	261	0

Хотя у оппонента здесь натсовый стрейт и еще 2 аутса на фул-хаус, с аутсами на флеш, на фул-хаус, и гатшотом на старший стрейт вы являетесь явным фаворитом на выигрыш руки.

Борд: J♠ T♥ 2♠

Ваша рука: K♠ Q♠ 9♣ 8♣

Рука оппонента: A♦ J♣ J♦ T♣

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
K♠ Q♠ 9♣ 8♣	59,63%	489	0
A♦ J♣ J♦ T♣	40,37%	331	0

Наличие туза у оппонента в руке забирает у вас 1 аутс на стрейт, и, несмотря на то, что с сетом у него сильнейшее редро на фул-хаус, вы являетесь фаворитом, имея сильное стрейт-дро и флеш-дро. Если на тёрне придет бланковая карта, у вас все равно будет эквити 55%:

Борд: J♠ T♥ 2♠ 3♣

Ваша рука: K♠ Q♠ 9♣ 8♣

Рука оппонента: A♦ J♣ J♦ T♣

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
K♠ Q♠ 9♣ 8♣	55,00%	22	0
A♦ J♣ J♦ T♣	45,00%	18	0

Оба заключительных примера должны показывать, насколько сильными могут быть руки-дро. В некоторых случаях их можно разыгрывать как готовые руки, с которыми мы бы хотели как можно быстрее пойти олл-ин. Умение узнавать прибыльные ситуации с сильными дро и агрессивно их разыгрывать является одним из важных секретов успеха в Пот- Лимит Омахе.

ГОТОВЫЕ РУКИ В ОМАХЕ

Введение

Рассмотрим различные категории готовых рук в Пот Лимит Омахе. Подробнее о том, как нужно их разыгрывать в той или иной ситуации, вы можете прочитать в соответствующей статье, здесь же лишь будут приведены краткие примеры, чтобы обозначить силу рук в разных ситуациях. Вы также не найдете здесь ни прибыльных последовательностей ставок, ни их правильных размеров. На Pokerstrategy, в разделе, посвященном Омахе, есть подробные статьи об игре на флопе, терне и ривере. Целью данной статьи является лишь научить вас чувствовать ценность вашей руки.

В таблицах эквити часто будут оказываться совершенно случайные руки, так как в Пот Лимит Омахе очень сложно определить спектры возможных рук оппонента. Эти спектры должны рассматриваться больше как тенденция, чем точное математическое распределение.

Руки-мусор

Руки-мусор - это все руки слабее, чем 2 топ-пары. Вы должны, не раздумывая, сбрасывать эти руки даже на маленькую ставку. Вместе с сильными дро пара может иногда быть полезна, но сама по себе она не имеет никакой ценности. К этой категории относятся также оверпары без дро.

A♠ K♦ Q♣ Q♦ - очень сильная стартовая рука, но при борде 9♥ 7♣ 3♥, когда в банке много игроков, она не имеет никакой ценности.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♠ K♦ Q♣ Q♦ ♣	25.11%	132,932	3,654
****	37.41%	196,603	8,234
****	37.48%	197,003	8,258

Даже против двух случайных рук ваше эквити при таком борде всего лишь 25%. Если предположить, что против вас будут продолжать играть только те руки, которые вас бьют, то, очевидно, ваше положение еще больше ухудшается.

2 топ-пары

2 топ-пары - это одна из тех рук, с розыгрышем которых связаны наибольшие проблемы в Пот Лимит Омахе, несмотря на то, что это первая готовая рука, с которой можно прибыльно продолжать игру на флопе. Однако важно не переоценивать эту руку. Вы не должны вкладывать в нее значительную часть вашего стека, поэтому во многих случаях вам придется сбрасывать карты в ответ на ререйз со стороны вашего оппонента. Два возможных сценария:

1. Борд без дро:

Ваша рука: A♦ J♠ 8♣ 9♦

Борд: A♠ 9♥ 3♣

Если здесь против вас начинают делать ставки, вы можете спокойно сбрасывать карты, так как в лучшем случае вы можете надеяться на раздел банка, но в большинстве случаев у оппонента будет сет.

Если на основе развития событий на префлопе предположить, что у оппонента нет руки типа AA**, а руку A3** он бы не сбросил, что, конечно же, слишком оптимистично, то тогда у вас следующее эквити:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♦J♠8♣9♦♠	49.44%	234,264	124,805
A9** A3** 99** 33**	50.56%	240,931	124,805

Однако если предположить, что у соперника другой вполне реальный спектр рук, с которым он может отвечать на ставки, то ваше положение становится гораздо более мрачным:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♦J♠8♣9♦♠	30.26%	93,901	175,288
A9**99** 33**AA**	69.74%	330,811	175,288

2. Борд с большим количеством дро:

Ваша рука: A♣ J♦ T♦ 8♣

Борд: J♥ T♥ 6♠

Этот борд, напротив, насыщен самыми разными дро. Когда вашу ставку на флопе просто коллируют, и на терне приходит бланковая карта, вы можете продолжать разыгрывать вашу руку дальше, прежде всего, потому, что у вас есть реддро на более сильные 2 топ-пары.

Здесь сложно определить спектры рук и эквити, так как многое зависит от оппонента. На основе его игры вы можете оценивать, насколько широк спектр его возможных дро. Подобным ситуациям будет посвящена отдельная статья.

Трипсы

Трипсы в некоторых ситуациях могут быть очень сильной рукой, например, в банках, которые были повышены на префлопе. В банках с большим количеством игроков необходимо учитывать, какой у вас кикер, а также опасаться оверкарт на борде, так как может оказаться, что вы уже далеко позади старшего фул-хауса.

Пример 1:

Ваша рука: A♣ Q♥ T♣ 7♦

Борд: T♥ T♠ 6♥

При таком борде вы можете продолжать игру, даже если перед вами сделали ставку. Ваш трипс с топ-кикером проигрывает только таким рукам, как 66** и T6**. В обоих случаях у вас есть несколько аутсов. Против 66** у вас 10 аутсов (любые A, Q, 7 и T), против T6** у вас 9 аутсов (любые A, Q, 7). Однако в большинстве случаев у вас будет просто лучшая рука.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♣ Q♥ T♣ 7♦ 4♠	56.09%	306,379	60,288
66** T6** T***	43.91%	233,333	60,288

Пример 2:

Ваша рука: T♠ 9♣ 8♣ 7♠

Борд: K♦ T♣ T♥

При таком борде вы должны быть очень осторожны. Немногие дро будут продолжать игру при спаренных картах борда. Против КК** у вас только один аутс, а против КТ** вы вообще тянете «вмертвую». Даже против АТ** вы далеко позади. Таким образом, если оппонент делает рейз вашей ставки при таком борде, то ценность вашей руки низка, и вы почти всегда должны сбрасывать карты.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
T♠ 9♣ 8♣ 7♠	31.80%	171,167	39,282
КК** КТ** T***	68.20%	389,551	39,282

Сет

Сеты считаются сильными руками в Пот Лимит Омахе, так как против любых дро у вас есть сильнейшее редро. Осторожно следует разыгрывать лишь младшие сеты, так как ситуации «сет на сет», в отличие от Холдема, встречаются достаточно часто. В банках с большим количеством игроков при борде, на котором много возможных дро, разыгрывать сеты невероятно прибыльно, так как ваше эквити не сильно зависит от числа игроков в банке, в то время как оппоненты с дро тянут общие аутсы.

Различаются следующие ситуации:

Сет при борде без дро:

Ваша рука: J♠ J♦ 9♠ 8♥

Борд: J♥ 7♦ 4♣

У вас на руках очевидные натсы, и есть лишь несколько маловероятных стрейт-дро.

Ваша рука: T♠ T♦ 9♠ 8♥

Борд: A♦ T♣ 5♠

Здесь вы должны отмечать для себя, что происходило на префлопе. Если банк не был повышен, вы можете быть достаточно уверены, что ни у кого нет руки вроде АА**. Однако если банк был повышен, и префлоп-агрессор делает рейз вашей ставки, вы должны расстаться с рукой, так как у него часто будет АА**.

Сет при борде с большим количеством дро:

Ваша рука: T♠ T♦ 8♥ 7♠

Борд: K♥ Q♥ T♣

Здесь вам часто придется сразу сбрасывать карты, так как у вас нет редро на натсы. Даже если на терне придет К или Q, у соперника легко может оказаться 2 топ-пары со стрейт-дро, и у вас будет лишь младший фул-хаус.

Сет при борде с возможными стрейтом или флешем:

Ваша рука: A♠ K♦ Q♣ Q♦

Борд: Q♥ 9♥ 8♣

Даже если вы уже играете против готового стрейта, вам все равно будет прибыльно продолжать игру в банке с большим количеством игроков:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♠ K♦ Q♣ Q♦	36.18%	195,034	72
JТ**	31.93%	50,850	242,660
JТ**	31,89%	50,587	242,660

Здесь у вас даже лучшее эквити!

Стрейт

Стрейты также следует распределить по различным типам ситуаций. В целом, верно, что с натсовыми стрейтами при борде, на котором нет спаренных карт, и не лежат 3 карты одной масти, всегда надо стараться как можно быстрее пойти олл-ин. Только если ваш стек больше 100ВВ, и вы играете на высоких лимитах, вам следует играть немного осторожнее. Вторые/третьи по силе стрейты в большинстве случаев на флопе или на терне сразу сбрасываются, если только у вас нет никаких других сильных дро.

Натсовый стрейт:

Ваша рука: A♥ Т♠ 9♥ 7♠

Борд: 8♥ 6♦ 5♣

В этом случае у вас абсолютные натсы, и против любой другой руки вы явный фаворит. Предположим, например, что у оппонента 7♣ 6♣ 6♣ 4♣.

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A♥ Т♠ 9♥ 7♠	58.29%	474	8
7♣ 6♣ 6♣ 4♣	41.71%	338	8

Второй по силе стрейт:

Ваша рука: Q♥ 9♦ 8♥ 7♦

Борд: K♦ J♣ Т♥

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
Q♥ 9♦ 8♥ 7♦	18.27%	107,774	3,659
KK** AQ**	81.73%	488,567	3,659

Ваш оппонент при таком борде без флеш-дро будет разыгрывать только KK** или AQ**, а против такого спектра рук вы далеко позади, несмотря на 2 бэкдорных флеша.

Флеш

В Омахе очень часто встречаются ситуации «флеш на флеш». Поэтому очень важно при игре следить за тем, чтобы ваши флеш-дро всегда

превращались именно в натсы. По ходу игры очень редко случается так, что можно разыгрывать ненатсовое флеш-дро. Однако бывают и случаи, когда вы можете делать ставку на ривере со вторым/третьим по силе флешем, но это редкость даже для игры за короткими бордами.

Если у вас флеш прямо с флопа, вы должны вкладывать деньги в банк только в тот момент, когда считаете, что сможете получить достаточно вэлью с младших флешей.

Ваша рука: A♦ J♦ T♥ 9♥

Борд: J♥ 8♦ 5♦ 6♦

У вас натсовый флеш, и вы можете спокойно делать ставку для вэлью и для защиты против сетов и их редро на фул-хаусы.

Ваша рука: A♦ J♦ T♥ 9♥

Борд: J♥ 6♥ 3♥

На флопе вы поймали флеш со старшей картой T. Если вы сделаете ставку, то вам ответят только более сильные флешей. В большинстве случаев нет смысла вкладывать деньги в эту руку.

Практически во всех ситуациях «флеш на флеш» младший флеш тянет «вмертвую», поэтому здесь не приводится таблица эквити. Натсовые флешей - это «золотое дно» при игре со слабыми игроками. Флешей со старшей картой K относятся к разряду самых опасных рук в Пот Лимит Омахе. Особенно за полными бордами все младшие флешей должны разыгрываться с большой осторожностью.

Фул-хаус

Фул-хаус в Омахе можно собрать самыми разными способами. Так же, как и в случае с флешем, когда вы вкладываете в банк много денег, вы должны следить, чтобы ваш фул-хаус был либо натсовым, либо вторым по силе, так как оппоненты при соответствующем борде не будут до конца разыгрывать трипсы, флешей или стрейты. Как правило, вы должны агрессивно защищать ваш фул-хаус.

Очень слабый фул-хаус:

Ваша рука: 7♥ 7♦ 6♦ 5♥

Борд: J♥ T♣ 7♣ T♥

Против JJ** и JT** у вас один аутс на каре, а против TT** и T7** вы даже тянете «вмертвую». Так как вряд ли кто-то из оппонентов решит при таком борде до конца разыгрывать 98**, со своим младшим фулл-хаусом вы должны быть здесь очень внимательны и часто сбрасывать карты на агрессию оппонентов.

Уязвимый фулл-хаус:

Ваша рука: T♦ 9♣ 8♣ 6♥ □

Борд: T♣ 9♠ 9♥

Любая оверкарта может дать руке с 9 и большим кикером старший фул-хаус так же, как любая оверпара, поймав третью карту, превратится в

старший фул-хаус. Ваше эквити против спектра рук с 9 и 2-3-мя оверкартами:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
T♦ 9♣ 8♣ 6♥	67.57%	405,427	0
KQ98, KQJ9	32.43%	194,573	0

Очень сильный фул-хаус:

Ваша рука: A♦K♠Q♠T♦

Борд: Q♥Q♦T♣

Здесь даже 2 оверкарты вас не беспокоят. Руки типа QJ** могут улучшиться до более сильного фул-хауса только с помощью J, и даже против этой руки у вас отличное эквити:

Рука	Эквити	Выигрыш	Ничья
A K Q T	82.17%	493,022	0
KKQJ	17.83%	106,978	0

Натсовый фул-хаус:

Ваша рука: A♣A♠7♠6♠

Борд: A♦T♣T♦

У вас натсовый фул-хаус, и вы не можете проиграть другому фул-хаусу. Здесь только каре может вас побить.

Как видите, сила разных фул-хаусов зависит от ситуации, поэтому и разыгрываться они должны по-разному. Возможно всё: от слоуплея с натсовым фул-хаусом до агрессивной игры с целью защиты или даже сброса карт на тёрне или ривере со слабым фул-хаусом.

Неуязвимые - каре и стрейт-флеш

Если вам настолько повезет, что уже на флопе вы соберете этих монстров, перед вами стоит только один вопрос: «Как сделать банк максимальным?» Последовательности ставок при таких случаях подробно разобраны в статьях по игре на флопе, тёрне и ривере.

Каре:

Ваша рука: J♦J♠T♦T♠

Борд: K♦T♥T♣

Стрейт-флеш:

Ваша рука: Q♦J♥T♦9♣

Борд: J♦9♥8♦9♦

Флеш-рояль:

Ваша рука: A♠K♠3♣2♣

Борд: Q♠J♠T♠2♥7♣

Приложения
Перевод аутов в проценты

Количество аутов	На терне %	На ривере %
1	2,3	4,4
2	4,5	8,8
3	6,8	13,0
4	9,1	17,2
5	11,4	21,2
6	13,6	25,2
7	15,6	29,0
8	18,2	32,7
9	20,5	36,7
10	22,7	39,9
11	25,0	43,3
12	27,3	46,7
13	29,6	49,9
14	31,8	53,0
15	34,1	56,1
16	36,7	61,0
17	38,6	61,8
18	40,1	64,5
19	43,2	67,2
20	45,5	69,7
21	47,7	72,1
22	50,0	74,4
23	52,3	76,7
24	54,5	78,8
25	56,8	80,8
26	59,1	82,7
27	61,4	84,6
28	63,6	86,3
29	66,0	87,9
30	68,2	89,4

Вероятности получения различных комбинаций в Омахе.

Есть 2598960 возможных комбинаций карт в покере стороны, вы можете быть рассмотрены. В скобках рядом с рейтинга руки, являются 1st количество возможных руках, что ранга в 2598960 возможных комбинаций, и 2 ваши шансы на получение в один процент вероятности:

- Флеш-рояль (4 возможные комбинации в 2598960. Шанс получить один: 0,000154%)
- Стрит-флеш (36 возможных рук в 2598960. Шанс получить один: 0,00139%)
- Каре (624 возможных рук в 2598960. Шанс получить один: 0.0240%)
- Фулл-хаус (3744 возможной рук в 2598960. Шанс получить один: 0,144%)
- Флеш (5108 возможной рук в 2598960. Шанс получить один: 0,197%)
- Стрит (10200 возможные комбинации в 2598960. Шанс получить один: 0,392%)
- Триплет (54912 возможные комбинации в 2598960. Шанс получить один: 2,11%)
- Две пары (123552 возможных рук в 2598960. Шанс получить один: 4,75%)
- Пара (1098240 возможных рук в 2598960. Шанс получить один: 42,26%)
- Старшая карта (1302540 возможных рук в 2598960. Шанс получить один: 50,12%)