

ПОКЕР ОМАХА

Автор Боб Циафоне

Издательство «Action Games» Издание тысячелетия

Содержание

Об авторе

Введение

Разделы и названия глав

## **Общая информация**

Популярность игры

Правила

Вскрытие

Происхождение покера Омаха

Покер с общими картами

Структура торговли и блендов

Как читать стол?

Надо ли изучать покер Омаха?

## **Стратегия**

Сравнение покера Омаха и покера холдем

Структурные дефекты рук

Достижение лучшей руки

Две пары

Создание слабых троек

Карты в одной масти

Прикуп к стриту

Оценка стартовой (изначальной) руки

Викторина по начальной руке

Омаха с ограничением, верх

Вопросы по: Омаха с ограничением, верх

## **Омаха: сплит верх-низ**

Начальная рука в верх-низ (старшая-младшая)

Стратегия игры в С/М

Вопросы по игре Омаха с ограничением и сплитом

Вопросы по Омаха-сплит с ограничением по банку

Правила и структура игры в С/М

## **Омаха-верх с ограничением по банку**

## **Игра с ограничением по банку**

## **Вопросы по игре с ограничением по банку**

## **Процедура игры с ограничением по банку**

## **Страховка**

Шансы

## **Турнирная игра**

Турнирная стратегия

Структура турнира

## **Разное**

Идеи на будущее для Омахи

Заключение

Словарь

Эпилог

## ОБ АВТОРЕ

Данная книга написана широко известным и уважаемым профессиональным игроком в покер – Бобом Циаффоне, бывшим жителем Калифорнии, Невады и Техаса, который переехал в свой родной штат Мичиган в 1996. Его основной источник дохода это игра в любимую им разновидность покера – покер Омаха с ограничением по банку (здесь и далее ООБ). Он имеет богатый опыт игры как в покер с ограничением, так и в покер ограничением по банку, он играл по низким, средним и высоким ставкам.

Циаффоне неоднократно получал призы на регулярно проводимых в Неваде турнирах по покеру холдем и ООБ. В 1987 году (своём лучшим году) он добивался серьёзных успехов на покерных турнирах. Самым выдающимся его достижением было третье место во всемирном чемпионате 1987 года – 125000 долларов. Этот турнир со вступительным взносом в 10000 долларов проводится в казино Подкова Биниона в Лас-Вегасе – основные правила: без ограничений и холдем, на него собираются самые сильные игроки. В какой-то момент Циаффоне вёл и сумел выиграть примерно половину всех фишек в игре, во время этого турнира он приобрёл сомнительную славу игрока, первого за историю покера, который проиграл банк более чем в миллион долларов. Победителем в этом банке оказался Джонни Чан, который в результате оказался чемпионом мира 1987 года.

В 1987 году Циаффоне участвовал в 9 турнирах по ООБ вот хронология этих событий:

|                                   |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| 5 место в кубке Кажуна            | 5100 (долларов) |
| 4 место всемирная серия по покеру | 26100           |
| 1 место Тропикана                 | 23200           |
| 1 место Подкова Гардена           | 8100            |

Циаффоне один из наиболее известных авторов по покеру. В восьмидесятых он написал много статей про покер для таких изданий, как «Покерист» и «Спортивная форма», с 1991 он регулярно пишет для раздела по покеру в журнале «Игрок» его колонка называется «Всё про покер», в число его других книг по стратегии покера входят: «Улучшите свой покер», «Покер с ограничением по банку и покер без ограничений», последняя книга написана в соавторстве с профессиональным английским игроком Стюартом Ройбеном.

Циаффоне это выдающийся авторитет по правилам покера. Он написал книгу «Официальные правила игры в покер», ставшую сводом правил для Ассоциации игроков в покер и первым полным сводом правил игры в покер для широкой публики. Он также выступал консультантом при составлении выдающихся правил для карточных залов в казино Лас-Вегас Хилтон и Голливуд Парк. Также он обладает хорошими знаниями в области законов об азартных играх. В 1990 году он написал книгу «Сравнительный анализ по законам штатов в области азартных игр», которую он и представил на международной конференции по азартным играм. Будучи весьма искусен в покере, г-н Циаффоне также весьма компетентен в других играх. Он носит титул пожизненного мастера по бриджу и шахматам и является бывшим чемпионом штата Мичиган по шахматам, кроме того, он превосходно играет в нарды, по всем этим играм он написал множество статей.

Г-н Циаффоне работал учителем в школе и преподавал во множестве частных классов по таким играм как бридж, нарды и шахматы. Так же его приглашал Хилтон Лас-Вегас для того, чтобы он прочитал курс популярных лекций по покеру для начинающих (1988) и по

продвинутому покеру (1987). С 1996 он преподавал покер для многих серьёзных студентов со всего мира. Его богатый опыт по преподаванию и написанию статей выработали у него чёткий стиль, понятный среднему игроку.

## ВВЕДЕНИЕ

Целью данной книги является ознакомление людей, уже знакомых с игрой в покер с его новой увлекательной разновидностью – Омаха холдем. Полезным может оказаться опыт игры в Техас холдем. В этой книге приводятся много аналогий и сравнений между этими двумя формами.

В настоящие дни Омаха это наиболее быстро растущий вид покера. Теперь уже стало очевидно, что ему предначертано судьбой стать в девяностых тем, же чем в семидесятые стал холдем покер. Особенным успехом пользуется Омаха с ограничением С/М восьмёрки-или-лучше – её выбирают большинство игроков на разделённый банк, она заменила семикарточный стад-покер С/М восьмёрки-или-лучше. Ещё в 1984 году друг Йош Накано полушутя сказал, что в девяностых люди будут говорить: «Техас холдем, это что покер типа Омаха холдем?».

В этой книге содержится базовая информация, необходимая опытному покеристу для того, чтобы он мог добавить Омаху в список тех видов покера, в которые он играет. Тому, кто не знаком с покером я бы посоветовал изучить ту форму игры, которая не требует того широкого спектра навыков, которые нужны для того, чтобы играть в Омаху.

Я гарантирую честную попытку точности по всему материалу, выбранному для представления в данной книге. В отличие от некоторых авторов, пишущих о покере, я сам играю точно в такой же манере, как и рекомендую в своих книгах.

Моё намерение это заинтересовать как можно больше людей этой игрой и поднять их до того уровня, где они смогут конкурировать до того, как наберут богатый опыт игры где-то ещё. Я думаю, что после прочтения книги «Холдем покер – Омаха» вы увидите, что в ней описаны многие аспекты, и что она делится многими важными идеями.

Калибр игры в Омахе с низкими ставками и ограничениями достаточно низкий для того, чтобы, просто следуя базовым правилам этого текста уже начинать игру в качестве побеждающего игрока. Однако на сегодняшний день ООБ является самой сложной формой покера, и возможно в качестве предварительного требования для успешной игры в этом сложном виде покера, потребуется опыт игры с ограничением по банку и без ограничения в других видах покера.

## ПОПУЛЯРНОСТЬ ИГРЫ

Давно ли вы были на большом покерном турнире в Неваде? Если недавно, то, наверное, заметили нечто новое и отличительное. Карточные игры по высочайшим ставкам, привлекающие к себе игроков с громкими именами, это не обычный Техас холдем. Сейчас появилась новая (для Невады) игра, которая привлекает большую часть крупной игры и внимания, это то и есть «новая девочка в школе» - Омаха холдем.

Омаха вышла на сцену покера в Неваде, как прекрасная леди, очаровавшая всех, как старых профессионалов, так и залётных богатеёв своими возможностями славы или отчаяния. (Надо отметить, что леди весьма привередлива в своём выборе). На каждой сессии из рук в руки переходят огромные суммы денег, поскольку банки в среднем в два раза выше, чем они были бы при игре в Техас, при тех же ставках. Дойл Брунсон, чемпион по покеру, в декабре 1983 года сказал: «В настоящий момент в профессиональном покере Омаха это игра с самыми большими деньгами», и тут же: «Омаха летит по покеру как пожар по прерии». Вовлечённые в игру большие деньги и понимание того, что Омаха это покер будущего создали небывалые ранее в истории покера возможности для зарабатывания денег. Сейчас так много игроков стараются научиться хорошо играть в Омаху, что для профессионала большинство игр очень напоминает стрельбу по сидячим уткам. Конечно же, это не может продолжаться вечно, так что старайтесь не упустить свой шанс, пока не ушло время.

Основной причиной роста популярности Омахи является её исключительная привлекательность для игроков действия, это как раз те, с кем вы и хотите играть. Этим людям нравятся большие банки и короткое ожидание между сдачами. Они переоценивают фактор удачи в игре и по какой-то причине считают, что их собственная удача уж получше, чем у кого другого. С помощью этой книги мы не будем стоять в стороне от такой восхитительной игровой ситуации.

## ПРАВИЛА

Омаха это такая игра из семейства «холдем», которая использует тот же формат карт «стола» и кругов торговли, как и обычный Техас холдем. В начале каждой сдачи каждому игроку сдаётся стартовая (начальная) рука, после чего происходит круг торговли. (Прим. Переводчика): (Предполагается что всем игрокам известны термины типа, рука, стол, болван, дилер и т.д.). После выкладывается стол или флоп из трёх общих карт и ещё один круг торговли. Затем открывается четвёртая карта (четвёртая улица) и ещё один круг торговли, затем последняя пятая карта (улица) и ещё один круг торговли.

Разница между Омахой и Техасом состоит в том, что в Омахе игроку изначально сдают четыре карты, а не две. Эти четыре карты он сохраняет всё время сдачи, при вскрытии игрок выбирает ровно две карты из своей руки – те которыми он будет играть, эти-то карты и ровно три карты со стола выбираются с тем, чтобы образовать стандартную покерную руку.

Если в Омаху играют по принципу Верх-Низ (С/М, хай-лоу), то игрок выбирает две любые карты для игры старшей руки, а также может использовать две любые для младшей руки. В младшую руку могут входить одна или больше карты, используемые для старшей руки или это м.б. две оставшиеся карты – всё по выбору игрока. В наши дни покер С/М обычно играют при наличии квалификатора восьмёрки или ниже для младшей руки, что означает, окончательная рука будет состоять из непарных карт от восьмёрки или ниже, туза можно считать за младшую. Если никто не набирает младшую руку, то весь банк забирает тот, кто предъявит лучшую старшую комбинацию.

При игре с неизменным дилером от заведения используется маркер для определения того, кто же теоретически сдавал. С каждой новой сдачей маркер перемещается по часовой стрелке. Игрок ближе всех сидящий к маркеру, слева от него ставит перед собой бленды – фишки которые прибавляются к его ставкам. Наиболее часто используемая структура это два бленда. Действия перед флопом начинаются с первого игрока с левой стороны от самого последнего бленда по часовой стрелке от маркера. Действия в других трёх кругах торговли начинается с

первого игрока по часовой стрелке от маркера.

## ВСКРЫТИЕ

Когда игра в Омаху только начиналась в общественных местах, то использовалось несколько методов вскрытия. Ниже приводятся несколько из них.

1. Игрок сбрасывает со своей руки две карты и показывает те две, которыми он желает играть. Изначально этот метод использовался в тех случаях, когда дилеры не были знакомы с правилами Омахи, с тем, чтобы они не несли ответственности при присуждении банка. Однако такой способ достаточно медленный, а снос несёт окончательный характер. Дополнительно у игрока отнимается право на изучение стратегии оппонента при розыгрыше данной сдачи. Просим отметить, что при игре в семикарточный стад-покер до присуждения банка показываются все карты.

2. Игрок выбирает две карты, которыми он собирается играть и кладёт их на стол лицом вверх. Если его комбинация выигрывает, то прежде чем получить банк, он предъявляет две оставшиеся карты. Такая процедура полностью перекладывает ответственность по выбору двух карт для наилучшей покерной комбинации на игрока. Многие новички нуждаются и принимают такую помощь от дилера и других игроков для обеспечения правильности выбора. Однако такую систему трудно ввести, поскольку большинство игроков просто выкладывают всю свою руку на стол лицом вверх, до того как выберут те карты, которыми они хотят играть.

3. Игрок предъявляет всю свою руку картинками вверх на стол и либо объясняет какими картами он собирается играть или позволяет дилеру объявить наилучшую руку. Теперь это стандартный метод. Реально у игрока есть возможность показывать сначала только две карты, но до того как банк будет присуждён, следует показывать всю руку. Если это не сделать, то, скорее всего игроки попросят сделать это в любом случае. Игроку разумнее всего предъявлять всю руку, поскольку дилер поможет ему разобраться с рукой правильно. Если дилер допускает ошибку, то другие игроки имеют право и им следует указать на ошибку дилера.

## 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 назвали 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 назвали 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.

## КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ С ОБЩИМИ КАРТАМИ (ИОК)

В данном типе игр используются открытые карты, лежащие на столе и которые м.б. использованы любым игроком, участвующим в данной сдаче. Игры холдем это ИОК, в которых используются пять общих карт стола. Первые три из них открываются одновременно и называются «флоп», остальные открываются по одной. После того, как каждый игрок получает свои начальные карты, происходит круг торговли, то же происходит и после открытия каждой карты стола. В Техасе используются две личные карты для каждого игрока, в Омахе используются четыре, но при вскрытии он имеет право воспользоваться только двумя. Ограничение на использование при вскрытии только двух карт при игре в покер «холдем» ограничивает потенциально наилучшую руку. Игрок не может получить каре или фуль, за исключением ситуации пары на столе. Для того чтобы кто-то мог получить флеш на столе должно лежать не менее трёх карт в одной масти. Для того чтобы получить стрит на столе должно лежать не менее трех близких по рангу карт. При отсутствии одного из этих условий самой старшей комбинацией окажется «тройка» с одной из карт стола. Хорошие игроки в «удержание» всегда знают, какая комбинация в каждый момент является «орехом» (орех – термин из книги – означает наилучшую возможную комбинацию). (В российском сленге – небитка, конфетка)

Многие игроки в Америке знакомы с такими играми в покер - ИОК как spit-in-the-ocean, criss-cross, Техас и многими другими играми (по выбору сдающего). Однако и в других странах, не только в США люди интересуются Омахой, несмотря на своё незнакомство формами покера типа – ИОК.

Для успешного игрока в покер важнее оценить возможность того, какую комбинацию может

иметь противник, а не измерять её ранг по абсолютной шкале. Особенно важно использовать данный тип сравнения в ИОК, поскольку природа «стола» определяет те или иные ценности. Пример фуль – исключительно хорошая комбинация, ну а каре это единственно безопасная (надёжная) рука. При наличии на столе трёх карт одной масти не удивительно, если у кого-нибудь окажется флеш. Если карты стола никак между собой не связаны, то две пары или тройки резко увеличиваются в цене.

Совершенно очевидно, что те карты, которые «увязаны» с картами стола наиболее ценны для вас, а другие нет. Классический пример пара тузов у вас в руке. До того как открыт стол это очень сильная рука. Если стол их не улучшает, то на этой стадии они столько не значат, поскольку стол может помогать оппозиции. По мере открытия новых карт стола каждая рука должна переоцениваться.

При «прикупании» к руке следует чётко понимать то, как карты, которые помогают вам, могут повлиять на возможные комбинации оппонентов. Допустим, вы прикупаете к флешу (старшая карта туз) – и теперь к разочарованию оппонента та же карта, которая «делает» вашу руку, делает флеш для него же. Если в вашей руке не самая старшая комбинация для прикупа то, приготовьтесь к тому, что вы «укупитесь», но всё равно не выиграете. Та же возможность существует (до некоторой степени) и при прикупании к небитой флешу, поскольку обычно одна или две из ваших карт для флеша составляет пару со столом, и создают шанс для вашего оппонента прикупить фуль или даже каре.

Также следует предупредить о том, как те карты, которые создают для нас стрит влияют на руки оппонентов. Наличие на столе двух карт одной масти означает, что третья карта этой масти на столе, создаёт возможность флеша. Две карты от флеша на столе сильно ослабляют руку, прикупающую к стриту. Допустим у вас карта для прикупа к открытому стриту (надеюсь, термин не нуждается в пояснениях), это означает, что из восьми карт, нужных для стрита, две составляют вероятность флеша. В Омахе такая вероятность очень высока. Этот двухкарточный флеш (на столе) не только не понижает наши шансы на прикуп недостающих карт, но и увеличивает шансы на то, что при покупке последней карты, одной из шести, которую мы на самом деле ждём и которая составит нам стрит, оппонент сумеет набрать более высокую комбинацию. Даже если все карты стола разных мастей (?) мы должны помнить, что та карта, на которую мы надеемся, может создать оппоненту стрит более высокого ранга. Пример: у нас в руке комбинация 8-7, а на столе комбинация 9-6. Мы имеем четырёхкарточный стрит, но ранг последней карты влияет на качество стрита. Если третья карта это онёр, то при открытии 10, которая дополняет нашу руку до стрита сверху, существует вероятность того, что кто-то укупает более старший стрит. Если третья карта рангом ниже, чем все остальные карты стола, то мы прикупаем к «небитому» стриту.

«Прикупные» руки это не только те руки, которые требуют осторожности при оценке того, как какая-то карта может помочь оппоненту. Допустим, вместе со столом у нас есть тройка из самых младших карт, на жаргоне Омахи – нижний набор. Если на столе появляется пара, то мы улучшились до фуля, но кто-то с двумя парами, в которую входила та карта стола, которая только что стала парой, улучшил свою руку ещё больше – до более высокого фуля. В ИОК существует множество ситуаций, когда та же карта стола, которая помогла вам, помогает оппоненту ещё больше.

Всякий, кто хочет добиться успеха в ИОК должен чётко представлять себе то, что может представлять собой та карта, которая помогла ему, для оппозиции. Через некоторое время, по мере открытия новых карт, этот расчёт станет автоматическим процессом. Особенно необходимо при игре в Омаху умение просчитывать, то, как всякие комбинации карт стартовой руки могли бы улучшиться по мере открытия новых карт, поскольку

дополнительные карты к вашей стартовой руке (в противоположность играм «холдем») сильно увеличивают вероятность сильной комбинации в руке оппонента из-за новых карт, выложенных на стол.

## СТРУКТУРА ТОРГОВЛИ И БЛЕНДОВ

Хотя Омаха и является покером из семейства «холдем», всё равно существуют некоторые отличия, поэтому не следует слепо копировать структуру торговли и блендов как в Техасе. Вот некоторые отличия и то, как они влияют на ход игры:

**1) В Омахе позиция более важна.** Сейчас мы не говорим об игре в покер с ограничением, а сравниваем ООБ и «холдем» с ОБ. Один из эффектов это то, что гораздо сложнее уравнивать ставки до флопа. По этой причине при игре с ОБ гораздо лучше иметь 3 бленда, чем только 2. Недостатки позиции тех игроков, которые находятся «под ружьём» немного меньше, поскольку перед ними сидят три игрока (бленда) перед которыми они имеют преимущество в позиции. Таким образом, в игру вовлекается больше народа, и игра приобретает более оживлённый характер. Что влечёт за собой ещё один момент: все бленды должны быть сделаны игроками слева от маркера, а не один из блендов на маркере. Право последнего действия в Омахе имеет большее преимущество в Омахе, чем в другой игре, и этому игроку нет нужды в дополнительных стимулах для участия в данном банке. Даже при игре в Техас игроки понимают, что бленд на маркер не надо ставить. При игре в Омаху это вопрос даже не обсуждается.

**2) При игре в Омаху сильная рука имеет меньше преимущества перед средней.** При игре в «холдем» крупная пара часто выигрывает банк даже без улучшения и имеет, таким образом, большое преимущество над большинством рук. Это несправедливо при игре в Омаху. При игре в Омаху, таким образом, ставка перед флопом не имеет таких шансов на выигрыш как при Техасе. Всякий игрок, делающий повышение ставки (raise) до флопа, может ожидать, что его уравниют, поэтому ставка уже не настолько необходима, чтобы обеспечить игроку, делающему ставку и имеющему в своей руке приличную комбинацию, выигрыша чего-либо существенного или игроку со слабой рукой подать повод начать блефовать. В обычной ситуации и так хватает активности перед флопом, чтобы, не делая ставок чего-нибудь выиграть.

**3) В Омахе обычно много игроков уравнивают до флопа.** Это означает, гораздо сложнее защитить свою руку ставкой при флопе, поскольку каждый игрок платит хорошую цену за свою руку, чтобы уравнять. При игре с ограничением нет ничего необычного, если 6 или 7 игроков хотят увидеть флоп. При структуре с разделённым лимитом (скажем 10 и 20 долларов) в обычной игре «холдем» использовать нижнюю границу до и при флопе, и верхнюю границу на 4-ой и 5-ой улице. При игре в Омаху желательно разрешить использовать вариант с верхней ставкой при флопе (в крайнем случае, ограничение при флопе должно быть выше, чем при ограничении до флопа). Это ограничивает возможности попыток прикупить к внутреннему стриту или к флешу по двум последним картам. Одно хорошее следствие для игроков и для казино состоит в том, что ограничение поляны ускоряет игру. Было бы очень недалёковидным для казино ограничивать свой доход за счёт ограничения максимальной ставки при флопе до той, которая предлагает шансы на банк до 10:1 или более для каждого игрока.

При игре ООБ иногда применяется структура, отличная от обычных игр «холдем» с ОБ, но, однако совершенно неясно является ли это следствием внутренним отличием игр. Одной

структурной особенностью Омахи является требование для минимальной входной ставки удвоить большой бленд (а иногда и в 2.5 раза). Мне кажется, что в игре нет такой характеристики, которая бы оправдывала этот метод. Теоретически говоря, вход (здесь и далее под термином вход понимается первая ставка после бленда) за двойную ставку должен сделать игру более жёсткой. В реальной жизни, в отличие от теории, игра не затихает, а наоборот, поскольку человеческой природе свойственно играть, а не отсиживаться. Как-то в Детройте мне пришлось участвовать в игре по выбору дилера – без анте и без вынужденной ставки. Можно было отсидеть за столом всю ночь и не сыграть ни одной сдачи, и это бы ни стоило вам ни копейки. (Однако при выборе такой стратегии ваши шансы быть приглашённым на следующий раз очень низки.). Покер это игра для людей. Если народ собрался «покатать», то структура ставок не очень важна. Обычно при игре в ООБ за столом стоит хорошая игровая атмосфера. Часто не имеет значения, стоит ли ваш вход вдвойне или вы уравниваете большой бленд – это не сказывается на жёсткости игры. Игроки, предпочитающие высокие ставки, таким образом, предпочитают настаивать на двойном входе. Двойной вход гораздо более разумен при структуре с тремя блендами, сравнительно с двумя блендами, поскольку в банке появляется больше денег. На мой взгляд, одинаково хорошо и двойной вход и уравнивание большого бленда.

Теперь, после того как мы обсудили структуру Омахи, давайте взглянем на практику. Очень популярная структура при ограниченной игре это лимит 2 – 4 доллара и при бленде 1 – 2 доллара, когда игрок может уравнивать 2 доллара (call) или поднять (raise) до 4 долларов. Эти же пропорции сохраняются при игре 4 – 8 (всё удваивается) и играх 10 – 20 (всё учетверяется). Такая структура работает нормально, но хотелось бы немного разнообразия. Я думаю, что в игру 3 – 6 можно добавить пару двухдолларовых блендов, с тем, чтобы игрок мог иметь выбор уравнивания 2 долларов или повышения до 5 долларов. При игре, когда повышение до флопа только удваивает ставку, шансы на то, что кто-то, кто уже в игре, сбросит карты, не очень реалистичны. Лучше разрешить повышение до 2.5 раз, а ещё лучше разрешить утроить ставку.

При игре с ОБ было испробовано множество различных структур и блендов. В декабре 1983 появилась моя любимая структура, любимая потому, что я сам её придумал. Структура такая: слева о маркера три бленда 5-10-10 долларов, а вход за 25 или 50. Здесь используется принцип того, что вход стоит суммы всех блендов – никто не получает карты «на халяву», а три игрока из-за своего положения вынуждены увидеть флоп, поскольку у них в банке уже есть какие-то деньги. Когда сумма блендов меньше стоимости входа, имеется тенденция к ужесточению игры. По этой причине я не люблю структуры типа: 1-2-5 – вход за 10 или 5-10-25 вход за 50.

Современная тенденция, которая мне нравится, это когда сумма блендов больше стоимости входа. Например, в игре со входом в 25 используется структура блендов 10-10-10, а при входе в 50 используется структура блендов 25-25-25. Я бы рекомендовал следующую структуру блендов, как указано в нижеприведённой таблице, где в каждом случае сумма входа равна сумме блендов, что как увлекательно, так и гармонично.

| вход | три бленда | два бленда |
|------|------------|------------|
| 5    | 1-2-2      | 2-3        |
| 10   | 2-3-5      | 5-5        |
|      |            |            |

|     |             |         |
|-----|-------------|---------|
| 25  | 5-10-10     | 10-15   |
| 50  | 10-15-25    | 25-5    |
| 100 | 25-25-50    | 50-50   |
| 200 | 50-50-100   | 100-100 |
| 400 | 100-100-200 | 200-200 |

Количество блендов, применяемых в игре, зависит от количества игроков за столом. Три бленда хорошо иметь при полном столе в 9 игроков. Все бленды перед маркером, а максимальный вход в два раза больше минимального.

При игре с ОБ следует установить минимальное количество денег для вступления правильным и пропорциональным образом. Слишком маленький входной взнос будет означать, что у некоторых игроков будет мало денег. В результате многие из этих игроков будут применять стратегию больших ставок – выдвигать все свои деньги с тем, чтобы поставить всё ещё до флопа. В результате те из нас, кто пришёл за золотом, будут вынуждены пробиваться через двойные ставки оппонента с большой кучей фишек, и будут вынуждены платить огромные деньги за то, чтобы увидеть флоп. В результате руки «с дальним прицелом» придётся сбрасывать. Игроки, предпочитающие видеть на столе большие деньги, не хотят видеть маленькие стопки фишек в игре. Если игрок проиграет большой банк и в результате у него денег мало – ну так что ж, случается. Но, по крайней мере, игрок должен начинать с приличной суммой. При этом слишком большой вступительный взнос тоже очень плох для игры.

Игрок, которому игра в Омаху внове, часто думает о том, сколько он может проиграть за одну сдачу, теперь если заставлять его рисковать слишком большими деньгами, то он вполне может и прекратить игру или будет принужден закончить слишком рано, одна большая игра вынудит его закончить очень быстро – один большой выигранный или проигранный банк, и он закончит игру. Мы же естественно хотим, чтобы покер был привлекательным для новых игроков. Моя рекомендация установить входной минимум в размере 40 ставок входа. Отметим, что мы не привязываем входную сумму к сумме большого бленда, поскольку мы уже видели, что он может отличаться при игре в Омаху. Лучше увязывать сумму начальную со ставкой входа, не с блендом, поскольку она-то и имеет большее влияние на размер игры. Аналогично, те факторы, которые влияют на стоимость игры, должны быть гармонично увязаны друг с другом.

## КАК ЧИТАТЬ СТОЛ

За свою карьеру игрока в Омаху я очень часто видел то, к чему может привести неправильное чтение стола. Удивительное количество этих ошибок проходило при играх на большие ставки и люди проигрывали из-за этого большие деньги. Давайте рассмотрим стол и проанализируем те ошибки, которые часто допускаются игроками за столом. Имеются игроки, привыкшие играть в игры «холдем», в которых допускается произвольная комбинация карт руки и стола.

Рука игрока

Стол

T♥ T♠ V♠ 10♦

K♥ Д♥ 7♥ 3♥ 3♣

У игрока нет флеша, поскольку у него в руке нет двух червей, а только один T♥, он может использовать только три карты со стола. Стрита у него тоже нет, поскольку для стрита он должен использовать три карты с руки, а он может использовать только две. Его лучшая рука это две пары – тузы и тройки король сбоку.

на этом примере мы видим те ошибки, которые допускают при игре в Омаху, игроки привыкшие играть в «холдем» - т.е. любые комбинации карт стола и руки. Игрок либо неправильным образом пытается использовать одну карту с руки и четыре со стола или две со стола и три с руки.

Приведём пример неправильного чтения карт, на диаграммах ниже попробуйте выяснить какая рука старше.

1) Игрок А

Стол

Игрок Б

K♦ V♦ 10♠ 9♠

Д♥ Д♦ 7♦ 6♦ 6♣

Д♣ V♣ 8♠ 8♥

Игрок А забирает банк на бубновой флеша от короля, а у игрока Б только 3 дамы. Если при игре в Омаху у вас есть стрит или флеш, то шансы на то, что у кого-то фуль меньше, при условии, что на столе не одна, а две пары.

2) Игрок А

Стол

Игрок Б

T♠ K♥ 10♦ 9♦

6♠ 6♦ 6♣ T♣ K♦

Д♣ V♥ 8♥ 8♠

Игрок Б забирает банк на фуле из 6 и 8, а у игрока А фуля вообще нет.

3) Игрок А

Стол

Игрок Б

T♠ K♥ 10♦ 9♦

6♠ 6♦ 6♣ 6♥ K♠

Д♣ V♥ 8♥ 8♠

Игрок Б забирает банк на фуле из 6 и 8, а у игрока А фуля вообще нет, не говоря уже о каре.

4) Игрок А

Стол

Игрок Б

T♠ K♥ 10♦ 9♦

7♠ 6♠ 5♠ 4♠ 3♥

Д♣ V♥ 8♥ 8♠

Игрок Б забирает банк на паре 8, поскольку у игрока А пары вообще нет. Ни у одного игрока нет готовой комбинации, поскольку они имеют право использовать только три карты со стола. Очевидно, что при игре в Омаху, нет такого понятия как «играть столом».

К этому моменту вы уже должны усвоить общие принципы того, как «читать» руку, хотя вам потребуется некоторый навык во избежание ошибок в пылу битвы.

## СЛЕДУЕТ ЛИ ИЗУЧАТЬ ОМАХУ?

Редко игроки в покер относятся к Омахе «с прохладцей», они её либо любят, либо ненавидят. Давайте для начала послушаем неприятные комментарии об игре, и мой на них ответ.

1) **Омаха это игра «в кто кого перекупит»** - да для Омахи это более справедливо, чем при игре в обычный холдем. Существуют такие «прикупные» руки, что они становятся гораздо более притягательными, чем чистые «конфетки». Рассмотрим такой расклад:

Рука А

В♥ В♠ 4♦ 3♦

Флоп

В♠ 9♠ 2♥

Рука Б

Д♠ Д♥ 10♠ 8♠

При игре в обычный холдем и при наличии старшей тройки (без возможного стрита или флеша) вы, конечно, же, надёжный фаворит над любой другой рукой, даже над прикупным роял-флешем. В Омахе ваши шансы могут сильно упасть. Реально рука А слабее, чем рука Б примерно 7-5, ну а вот ещё пример, когда чистая «конфетка» в опасности.

Рука А

8♥ 7♥ 5♦ 4♣

Флоп

10♥ 9♥ 6♠

Рука Б

Д♥ В♥ 10♠ 10♦

Шансы руки А с уже готовым стритом, реально ниже, чем шансы руки Б как 2-1. Отметим как важно, что все карты связаны со столом. Да, при игре в Омаху можно укупить страшных монстров. Пример, у вас в руке Т♥ Т♦ К♥ Д♦, теперь флоп может стать настолько к вам добрым, что на стол лягут: Т♠ В♥ 10♥ и у вас руке окажутся: готовый стрит, старшая тройка, да ещё и прикупной роял-флеш.

2) **При игре в Омаху ни одна сильная рука не может протянуть долго.**

На самом деле это фраза, равно как и предыдущая, имеет под собой основу. Несмотря на некоторую «ранимость» прикупа к большим комбинациям, в Омахе существует ещё один элемент, который беспокоит игроков. Ни одна рука не сохраняет своей ценности, если только она не связана со столом. Поэтому преимущество сильной стартовой руки над средней стартовой руке при игре в Омаху не столь сильно, как при игре в обычный холдем. Но, именно этот-то элемент и придаёт столько прелести Омахе.

3) **Если дела идут плохо, то Омаха больно бьёт по карману.**

Ещё одно верное замечание. Да, при игре в Омаху изменения в вашей стопке фишек случаются чаще, но ведь вы и участвуете в большем количестве банков и в основном имеете небольшое преимущество.

4) **Омаха это игра в чистую пруху**

Данная идея, которая может родиться из трёх предыдущих аксиом, абсолютно неверна. Омаха требует от игрока очень высокой степени компетенции, особенно при игре с ОБ

(ограничением банком). К примеру, в Омахе, более чем в другой форме покера, требуется гораздо больше умения при выборе стартовой руки. А также упор делается больше на суждение и разделение, чем на терпение и дисциплину.

Приведём высказывание г-на Риза по прозвищу «Chip», его коллеги – профессиональные игроки считают его самым сильным игроком, вот что он думает про Омаху. «Омаха это увлекательная форма покера, которая требует от игрока разнообразных способностей, важных для игры. Игроку в Омаху нужна агрессивность, знание вероятностей, умение чётко читать оппонентов, хорошее умение использовать блефовые ситуации, а также много других навыков, необходимых игроку в покер».

По мере того, как вы будете продвигаться по книге, вы будете понимать то множество ситуаций, где игрок может применять своё умение. Я считаю, что хороший игрок в Омаху к концу года зарабатывает гораздо больше денег, чем хороший игрок в холдем, при условии того, что ставки равные. Хороший игрок в холдем может выиграть семь, а то и восемь сессий из десяти, игрок в Омаху только шесть, но всё равно играющий в Омаху зарабатывает «мешки» если у него всё хорошо. Наилучший известный мне способ определять умение игрока, это то, сколько классный игрок рассчитывает выиграть за игру. Тут уж Омахе нет равных.

Мы играем в покер не только для того, чтобы выигрывать деньги, но и для развлечения, игра в Омаху гораздо более увлекательна, чем холдем, поскольку у вас есть возможность играть более часто. Я вспоминаю игры в холдем, когда карта мне не шла по пять, шесть часов, если вы играете и за это время к вам не пришло ничего крупнее пары девяток или двух карт в масть, то две десятки могут показаться огромными, и теперь тот парень, которому весь вечер шла карта и который оказался чуть ли не самым главным за столом, а он ещё и делает ставку банком, то очень хочется взять эти самые две десятки и задать ему жару в той ситуации, когда этого делать не надо. При игре в холдем недостаток хороших карт может исказить ваше мировосприятие. Есть ещё один аспект того, как можно, что называется «остаться на берегу» из-за отсутствия приличных стартовых карт – это невозможность полностью использовать своё умение играть после флопа. Большинство игроков мирового класса в холдем играют сдач гораздо больше, чем то что диктует структура игры, поскольку они могут компенсировать посредственность стартовой руки своей агрессивной игрой и великолепным суждением – о флопа до конца. При игре в Омаху нет необходимости компрометировать своё умение оценки скрытых карт только для того, чтобы поучаствовать в игре. Редко в Омахе бывают эти длинные периоды без «играбельных» рук, которые не дают сильному игроку возможности использовать все его возможности, повлиять на его суждение (оценку) и отнять у игры элемент развлечения.

Как мы уже увидели существуют различия между такими формами покера как Омаха и холдем. Для успешной игры в Омаху хороший игрок должен провести некоторые «настройки» в методах и концепциях. Но после того, как он приспособится к мыслительному процессу в новой обстановке, то нет никаких внутренних причин, по которым он не смог бы выигрывать по крупному.

## СРАВНЕНИЕ ОМАХИ И ХОЛДЕМ

Большинство современных игроков знакомы с формой холдем, поэтому я попробую

объяснить некоторые основы, проводя контраст между Омахой и холдем.

### 1) Шкала оценки рук ниже

Те руки, которые кормят вас при игре в холдем, весьма слабы при игре в Омаху. Я говорю о таких вещах как: «старшая пара, большая боковуха» или «сверхпара». Просто паре при игре в Омаху должно очень повезти, чтобы она выиграла. Добавим, что две пары с младшими картами стола или со старшей и младшей картами стола тоже не очень высоко стоят в табели о рангах при игре в Омаху. Какие же руки мы будем пытаться создать? Хотелось бы получить две пары со старшими картами стола, тройку – не очень маленькую или прикупную «конфетку». Идеальная рука при игре в Омаху это так называемая многосторонняя рука т.е. рука, которая объединяет в себе и готовую комбинацию и прикупную комбинацию.

Можно допустить ошибку размышления, считая, что в четырёхкарточной игре количество комбинаций удваивается, следует помнить, что в добавок к А-В, С-D, существуют и А-С, А-D, В-С, В-D. Таким образом при игре в Омаху количество комбинаций в руке увеличивается в шесть раз. Пример: на столе лежит пара, вероятность того, что у кого-то будет тройка при четырёхкарточной игре удваивается. Однако если имеется возможный стрит, то вероятность того, что в руке имеется пара правильных карт увеличивается в шесть раз. Стриты при игре в Омаху встречаются очень часто.

### 2) В Омахе большее количество игроков остаётся для того, чтобы увидеть флоп.

Хорошая стартовая рука при игре в холдем, типа большой пары часто достаточно сильна для того, чтобы торговаться в процессе сдачи, даже не получая помощи со стола. При игре в Омаху сверхпара редко бывает игральней комбинацией после флопа. Любой стартовой руке, пусть даже это два туза, нужна помощь со стола для того, чтобы мочь продолжать борьбу за банк. Таким образом преимущество хорошей стартовой руки над посредственной не столь сильно при игре в Омаху. Результатом является то, что большее количество игроков остаются для того, чтобы посмотреть на флоп. Естественно, что чем больше денег в банке перед флопом, тем больше игроков имеет причины бороться после флопа и на протяжении все сдачи. Вот по этой-то причине в среднем банке в Омахе денег больше, чем при игре в холдем.

### 3) Чек хорошей руки при игре в Омаху более опасен.

Для этого существуют две причины. Первая: существует общая покерная аксиома о том, что чем больше денег в банке, тем меньше значения придаётся обману. В силу того, что перед флопом в банке лежит значительное кол-во денег, имеет смысл сразу делать ставки, защищая свою руку в тот момент, когда до вас дойдёт очередь. Я видел игроков, которые пробовали проделать чек-рэйз при флопе пытаясь выиграть дополнительные две или четыре единицы ставок в тот момент, когда в банке было уже 50 или 60 единиц. Низкопробность такой стратегии очевидна. Во-вторых гораздо более вероятно, что кто-то сможет улучшить свою руку (лучше вашей) за счёт бесплатной карты, когда у вас в банке больше оппонентов, чем при игре в холдем, а у каждого из них тоже в два раза больше карт. Помните, что чек флопа плох не только тогда, когда свободная карта реально «бьёт» вас. Также плохо, когда оппонент, который выказывал мало интереса при флопе получает достаточную поддержку после четвёртой улицы (карты) для того, чтобы остаться в банке, но и реально укушается на пятой карте и бьёт вас. Ещё хуже, когда на стол ложится неожиданная карта, убивает собой ценность вашей руки и позволяет оппоненту, которого вы можете побить, выиграть банк блефом. Такие неприятности (избегаемые) обычно сильно бьют по вашему карману и по вашему обычно нормальному настроению. Даже если ваша попытка обмана и отодвигает от

вас банк, она всё равно может стоить вам ставки.

Давайте рассмотрим пару рук, которые кажутся довольно сильными для чек, но обманчиво недооценивают опасность получения бесплатной карты.

Ваша рука

Флоп

Д♠ Д♣ 3♦ 2♦

Т♥ 4♣ 5♦

На флопе для вас конфетка, но любой туз, двойка, тройка, четвёрка, пятёрка, шестёрка, семёрка или восьмёрка и появляется опасность того, что кто-то купит лучше вас. Это 27 карт из 45, другими словами больше половины колоды. Даже если ваш стрит не будет побит одной из этих карт, всё равно ваша рука теряет в ценности до такого состояния, что вы вполне можете решить сделать чек на четвёртой карте, давая таким образом оппонентам шансы побить вас на последней карте. Другой способ проиграть банк, если вы, конечно, не играете с собранием уродов, это просто быть заблефованным.

Ваша рука

Флоп

В♦ 10♣ 10♦ 5♦

В♥ 5♣ 5♥

Ваш фуль на пятёрках это лучшая рука, ну при условии, что у кого-то нет валета, что маловероятно даже при игре в Омаху. Однако, если только на четвёртой улице не ляжет 2, 3, 4, 5 или 10, то у вас не может быть уверенности том, что ваша рука лучшая. Где-то там есть сверхпары старше 5. К примеру, если на стол ляжет дама и кто-то начнёт демонстрировать мощь на четвёртой улице, то у вас большие неприятности. Вероятно, что у вашего оппонента фуль на дамах или у него потерявшаяся пятёрка и он только что получил пару к своей боковой карте и теперь у него фуль, но с дамами. Теперь вы можете побить только блеф.

Из этих примеров д.б. ясно, что вам нужен очень крупный фуль а то и что-то получше при флопе, чтобы чувствовать уверенность в сохранении силы своей руки, если на флоп все пропасуют (чек), поэтому пасовать на хорошей руке следует редко, если только вы не думаете, что очень вероятно кто-то будет делать ставки. Помните, что если на банке были ставки, то это совсем не означает, что этот кто-то будет делать ставки при флопе. При игре в Омаху игрок должен получить помощь со стола для того, чтобы делать ставки после флопа. Если только вы не играете против какого-то очень агрессивного игрока за столом или не происходит нечто подобное, то не следует надеяться, что кто-то будет такой добренький и начнёт ставить против вашей конфетки. Ни в покере, ни где не следует ожидать, что кто-то проделает за вас вашу работу.

4) В Омахе любую руку можно представить с большей долей правдоподобия.

При игре в холдем, если на столе есть пара, ставка часто делается на трёшке, ставка при возможном стрите на столе легко может делаться на двух парах. При игре на четырёх картах шансы на то, что у кого-то есть максимальная рука, которую допускает стол. Если скажем на столе лежат три червы, то у кого-то м.б. флеш. Если на столе открыто две шестёрки, то у кого-то м.б. фуль. Если вы делаете ставки, то оппонент уравнивает не на подозрении, если только у вас нет репутации блефующего игрока. Если они на это не смотрят, то они должны вам верить, когда вы делаете ставки. Даже если кто-то сумел (с некоторой долей вероятности) просчитать вашу руку, все равно существует вероятность того, что две неизвестные карты в вашей руке дополнились, вам повезло и вы сумели купить стрит «в дырочку», а то и флеш на последней карте.

## 5) Отличается позиционная игра

При ограниченной Омахе больше игроков остаётся на флоп, чем в ограниченном холдеме. В банке, обычно, столько денег, что маловероятно то, что кто-то сделает ставку и заберёт банк в любой момент сдачи. (По этой же причине хорошо бы игрокам Омахи делать ставки по верхней границе при флопе, вместо только на четвёртой и пятой карты, как это нормально в холдеме). Теоретически позицию можно использовать двояким образом: для выигрыша банка или для выигрыша (или сэкономить) ставку. Естественно, что первое использование предпочтительней. Однако, при игре в Омаху крайне редко можно выиграть банк кроме как демонстрацией самой сильной руки при вскрытии. В результате мы можем делать вывод, что для игры в Омаху позиция не так существенна, как в ограниченном холдеме.

В Омаху также играют по правилам ОБ и без ограничения. Когда игра впервые появилась в Неваде, то в неё играли без ограничений. Игроки, однако быстро поняли, что игра ОБ превосходит другие формы, в силу того что конфетки случаются так часто, что из многих банков уходит вся прелесть и сложность игры за счёт того, что кто-то делает гигантскую ставку. Мы в нашей книге ограничимся описанием ОБ и пропустим форму без ограничения.

Омаха ОБ сильно разнится от ограниченной Омахи. При игре в ООБ вы не сможете вышибить оппонентов из банка без применения термоядерной энергии, поскольку за свои руки они платят слишком хорошую цену (или они так считают). При игре с ОБ для того, чтобы уравнивать ставку требуется гораздо более сильная рука. Если ставка равна банку, то вы получаете за свою руку цену только 2 к 1.

Как мы уже ранее заметили, тенденцией хороших игроков при наличии хорошей руки, являются немедленные ставки. Таким образом, если вы в дальней позиции и предыдущие игроки спасовали (чек), то у вас появляются ещё более реальные шансы взять банк просто ставкой, чем при игре в холдеме. Конечно же не надо доводить эти ситуации до того, что игроки будут знать о вашей ставке всегда, когда все перед вами пропасовали, но если оппозиция не показала признаков силы, то следует быть агрессивным.

Давление на игроков в Омаху делать ставки, при условии того, что у них есть что-то стоящее, даёт огромное преимущество тому, кто сидит дальше при игре в ООБ. Если оппозиция слабая, то можно украсть банк. Если у вас что-то мощное, то они сами идут в объятия смерти. При игре ООБ, сравнительно с другими формами покера, позиция более важна. Использование позиции это ещё один аспект игры, где высокое мастерство даёт сильному игроку дополнительное преимущество.

## б) Крепкие (надёжные) игроки менее подвержены давлению.

Приятная сторона Омахи состоит в том, что людей вроде меня, которые предпочитают руки с высоковероятностными стартовыми ценностями нельзя придавить лохам, которые играют много стартовых рук, только из-за того, что на стол легли маленькие карты. При игре в холдеме, серьёзных игроков иногда начинают «пинать» при торговле, если на столе лежат слабые карты типа 7-6-5 или 6-6-2, особенно, если он ставками до флопа намекнул на старшие карты. В Омахе надёжный и разумный игрок будет играть, а часто и поднимать с руками типа 10-10-9-8, 9-8-7-6, Д-Д-6-6 и т.д. Это означает, что нет нужды в том, чтобы вас «пинали» только потому, что вы показали силу до флопа или известно, что вы играете стартовые руки только хорошего качества. В Омахе, независимо от типа торговли или флопа этот «пинатель» не может быть уверен в том, что у вас нет конфетки потому как «вы слишком хороший для этого игрок чтобы иметь эти карты».

## СТРУКТУРНЫЕ ДЕФЕКТЫ РУКИ ПРИ ИГРЕ В ОМАХУ

Первое, на что надо смотреть при оценке своей руки в Омахе, это «не надо ли остановиться?» , под эти я понимаю ту ситуацию, когда вы хотите, чтобы какая-то карта легла на флоп, а она уже у вас в руке. Существуют два типа структурных дефектов руки, которые понижают ваши шансы на помощь со стола. Это более чем две карты одной масти или более чем две карты одного достоинства.

Три или четыре карты одной масти это уже совсем плохо, поскольку понижаются ваши шансы на флеш. Эта трудность совершенно не означает, что вы должны играть с этой рукой. Вы же не выбрасываете стартовую руку, в которой все карты разных мастей, что совсем исключает возможность флеша, не так ли? Иметь трёх- или четырёхкартный флеш лучше, чем не иметь возможного флеша вообще. Просто надо слегка принизить её оценку и никуда «не улетать» от энтузиазма, если на флопе окажется прикупной флеш.

Наличие более чем двух карт одного достоинства в руке это дефект фатальный и эту руку почти никогда не следует играть. Я говорю почти потому, что при игре в покер нельзя употреблять слово никогда. Однажды при игре в Омаху без лимита я поднял трёх тузов и проставил в пятисотдолларовый банк четыре тысячи до флопа. Я проделал это потому, что очень маловероятно было, что кто-то меня сравнивает, а не потому, что у меня была такая хорошая рука. Может быть я когда-нибудь сыграю на четырёх тузах! В такой ситуации я дам такой же совет какой мне давал мой сержант в армии: «Делай как я говорю, а не как я делаю». Вообще при игре в Омаху редко когда существует причина, по которой следует играть руку с тремя или четырьмя одинаковыми картами.

Если уж вам попадётся такая рука, то пожалуйста не надо выдавать комментарии, которые как-то намекнут на ранг ваших карт – это может очень сильно повлиять на последующую игру. Несомненно, что игроки подождут до конца сдачи для того, чтобы услышать о тех злосчастных четырёх десятках.

## ПРИКУП К КОНФЕТКЕ

Прикупать к потенциально проигрышной комбинации редко бывает правильным при игре в Омаху. То, что у каждого игрока по четыре карты, и то, что очень много людей остаётся в банке на флоп означает – если возможна какая-то крупная комбинация, то часто она случится. Очевидным случаем, когда гораздо лучше прикупать к конфетке, когда это прикупной флеш. Давайте обсудим ситуации, отличные от флеша, когда следует задуматься над тем, что мы «укупились», но всё равно проигрываем.

Другая очевидная ситуация, когда обычно неправильно прикупать к стриту или флешу – если на столе открытая пара. Даже если у оппонента и нет фуля, то та же карта, которая подходит нам, может подойти и ему, но он сможет укупиться на последней карте и мы будем побиты, несмотря на «укупку» и на то, что наша рука временно хороша. Нужно обладать большим опытом игры в покер для того, чтобы узнавать те ситуации, когда правильно прикупать к стриту или флешу, когда на столе уже лежит пара. Мой же совет большинству людей такой – не делайте этого!

Менее очевидная ситуация, которая тем не менее часто встречается – попытка укупить к

стриту, но не конфетке. Конечно же все знают, что прикупать к младшей стороне стрита опасно, поскольку только один из возможных стритов является конфеткой. Однако весьма обычной является ситуация когда старшая карта, которая не является частью того стрита к которому мы прикупаем, влияет на качество нашего стрита.

Пример

Ваша рука

Стол

T-7-6-5

10-6-4

Присутствие этой десятки означает, что если мы укупим свой стрит по старшей карте, увидев на столе 8, то он не будет конфеткой, поскольку 9-7 в чьей-то руке нас побьёт. В результате ваша рука ничуть не лучше, чем стрит «в дырочку» и поэтому её следует сбросить. Будь та карта на столе больше чем 10, то ваша рука вполне играбельна.

Кроме того шанса, что мы удачно прикупим и наша рука всё равно не будет небиткой, существует вероятность того, что мы купим, получим небитку и всё равно не выиграем. Рассмотрим такую ситуацию:

Ваша рука

Стол

Д♥ В♠ 6♣ 5♣

К♦ 4♦ 3♦

У нас открытый прикупной стрит, который можно укупить с вероятностью 32.6% в данном раскладе. Скажем мы играем в ОБ и в банке 100 долларов и перед вами 400. Игрок А ставит 100 и игрок Б повышает по полной – 300 долларов. Вопрос: следует ли уравнивать? Большинство игроков будут рассуждать следующим образом: «Если я равняю, то игрок А уравнивает тоже, таким образом в банке будет 900, а мне уравнивать только 400, поскольку шансы у меня 2 к 1 и я имею шанс получить 900 за свои 400, то мне следует равнять.» В этих рассуждениях существует серьёзный недостаток. Вы некорректным образом предполагаете, что купив свой стрит, вы выиграете банк. Реально же более чем в половине случаев, даже купив свой стрит вы не получите небитку! Перечислим все возможные случаи, когда ваш стрит не будет наилучшей рукой, после того, как выйдут все карты:

- 1) на четвёртой улице на столе образуется пара, а получаете свой стрит на пятой карте (lockout)
- 2) на четвёртой улице вы покупаете свой стрит, а на пятой улице на столе образуется пара! (redraw)
- 3) вы дополняете свою руку на четвёртой улице пикой, бубной или червой, создавая двухкарточный флеш, и ещё одна карта этой же масти появляется последней (redraw)
- 4) на четвёртой улице вы покупаете свой стрит, а на пятой улице на стол ложится пятёрка или шестёрка, создавая таким образом возможность более крупного стрита (redraw)
- 5) на четвёртой улице появляется пика, бубна или черва и вы получаете свой стрит за счёт карты этой масти в конце
- 6) на четвёртой улице появляется пятёрка или шестёрка, и тот стрит, который вы получаете по нижней границе, не является небиткой!

Конечно же вы не будете каждый раз проигрывать свой банк укупив стрит при наличии потенциально более сильной руки, но при игре в Омаху небитка существует где-то там гораздо чаще чем при игре в холдем. Скажем, в приведённом примере, было бы очень сложно продать свой стрит за 25 долларов постороннему наблюдателю, если на столе последней картой образовалась бы пара. Прежде чем рисковать своими деньгами подумайте о возможных lockout и redraw. При игре в Омаху игроки особенно склонны к ошибке расчёта стоимости того, сколько им будет стоить их хорошая рука, а не правильными расчётами того, сколько им будет стоить создать себе руку и чтобы она при этом выиграла.

## ДВЕ ПАРЫ

Две пары это сложная рука при игре в любую форму покера, и Омаха холдем не является исключением. При игре в любую форму покера из семейства холдем, мы классифицируем пары на три категории, в зависимости от того, с какой из карт стола образована пара. (В нашем обсуждении мы не будем затрагивать две пары в ситуации одной пары в руке, а другой на столе). Три категории такие: две старшие пары, старшая и младшая, две младших.

Две старших это та рука, которую стоит создавать и стоит с ней торговаться. Если вы получаете дополнение (до фуля?), то часто можно выиграть хороший банк у того, чьи пары младше или у того, кто набрал слабую тройку. Хотите ли вы играть на все свои деньги при наличии двух старших пар при флопе в игре с ОБ, зависит от того, сколько перед вами денег, думаете ли вы, что ваш оппонент будет прикупать, против кого вы играете и также от множества других факторов. Дело в том, что если ваш оппонент прикупает, то у него м.б. перед вами преимущество, а если у него готовая рука, то вероятно, что вы играете против трёшки, поэтому рекомендуем некоторую осторожность. При игре в Омаху две пары это не тот же «сквозной» билет, как это обычно бывает при игре в холдем.

Две младшие пары не стоят даже чернил, чтобы о них писать. Это плохая рука, и если вы даже сумеете её улучшить, то все шансы за то, что вы снова застрянете в той же ловушке, что и при флопе. Допустим, что мы играем в ограниченную игру и несколько игроков передо мной спасуют (чек), и моё последнее слово, то шансы за то, что я возьму бесплатную карту и буду надеяться на дополнение (и что тогда у меня будет сильная рука). Даже если бы мне дали расписку в том, что при флопе у меня была наилучшая рука, всё равно сомнительно, что я буду торговаться при ограниченной игре, поскольку мне понятно, что есть шансы на то, что меня уравниют и обыграют. По моим понятиям младшая пара, это та пара, которая не сочетается с флопом.

При игре в Омаху самая сложная комбинация, это старшая и младшая пары. В нескольких банках я выступил довольно плохо и только потом понял в чём проблема данной руки. Часть этой проблемы состоит в том, что мы можем укупиться до фуля, но всё равно при этом не получить лучшую руку, что в конце концов может встать нам очень дорого. Если самая младшая карта стола становится парной, то вы всё равно проигрываете игроку, который получает трёшку. Если самая старшая карта стола становится парной, то вы всё равно проигрываете игроку, который укупил две старшие пары. И тем не менее, старшая и младшая пары это не такой уж и мусор, как две младших. Рука достаточно хороша при флопе для того, чтобы сделать ставку. Нужно защищаться от того игрока, который может купить лучше.

Однако не надо призрачных надежд. Если кто-то демонстрирует силу, то эту руку без сожаления следует сбросить.

Прошу не забывать, что две пары м.б. побеждены довольно легко, особенно если существуют (потенциально) более старшие пары. Если на столе лежит К-Д-2, а у вас имеется две старших пары, то у вас гораздо лучшая рука, нежели бы у вас было две старших пары, а на столе 9-8-2. Сверхкарта (старшая) может составить кому-то более старшие две пары легко. Если оппонент имеет сверхпару и «ловит» счастливую карту, старше чем на столе, что даёт ему трэшку, то ваши две пары – не стоят ничего.

Также легко м.б. побеждены две старшие пары, если меньшая малого достоинства. Положим у вас есть две старшие пары, а на столе К-3-2, ваши короли и тройки будут биты (среди прочих других способов) если кто-то со старшей парой прикупит к своей боковухе. Поэтому, уж если вам выкинуло две старших пары, то лучше если они обе высокого достоинства.

Известный американский юморист (по-моему Марк Твен) как-то сказал: «Искусство играть на двух парах настолько же дорого как и высшее образование, но оно и стоит столько же».

Омаха, как игра появилась гораздо позже него, но тем не менее зерно истины сохранилось и до наших дней. Если вы эксперт по игре двумя парами, то считайте себя экспертом по игре в покер.

## ПОСТРОЕНИЕ СЛАБЫХ ТРОЕК

Для того, чтобы лучше понимать чего искать при выборе стартовой руки, следует проанализировать то, как в процессе игры развиваются определённые типы рук. Давайте посмотрим как плохо могут развернуться события в такой необычной сдаче для небольшой тройки при игре на четверых.

Ваша рука

Стол

2♥ 2 ♣ Т♥ К♠

(Д♣ 9♣ 2♠) 4♠

Руки ваших трёх оппонентов

1) В♣ 10♣ 8♥ 7♥    2) Т♠ В♠ 5♥ 3♥    3) Д♦ 9♥ 7♦ 4♥

На вашей паре двоек вы сумели получить тройку, сейчас пока на стол не легла последняя карта, у вас наилучшая рука. Однако, единственно возможный для вас способ выиграть, это получить на стол недостающую двойку. Хотя вы и впереди, и являетесь фаворитом против любой руки, но в этом банке на четверых у любого оппонента шансов на выигрыш гораздо больше, чем у вас. В этом то и состоит дефект Омахи для малых троек при банках на несколько игроков. Для того, чтобы вас никто не побил стритом или флешем, на столе должна образоваться пара, однако существует серьёзная опасность того, что если это и случится, то кто-то с двумя парами получит более крупный фуль.

Хотя эта сдача и сделана искусственным образом для того, чтобы ярко продемонстрировать проблемы малых троек, однако общая тема выигрышей (нечастых) на последней карте,

звучит довольно часто. А также при игре в Омаху тройка против тройки не такая уж и редкость, как при игре в холдем. Если вы подумаете над тем фактом, что шансы не получить тройку при игре в Омаху составляют 7.2 к 1, если у вас есть пара, то окажется, что играть на слабых тройках означает поиск неприятностей на свою . . . , при условии того, что к тройкам у вас нет ничего привлекательного.

Обычно, при игре с ОБ, у вас есть возможность сократить оппозицию до одного, двух оппонентов перед последней картой. Таким образом печальная ситуация из нашего примера не очень вероятна при этой форме Омахи. Но даже таким образом, если вы сократили оппозицию до одного игрока к четвёртой карте, вам всё равно надо гадать – прикупает ли он или у него две пары. (Предполагается, что вы можете его побить немедленно). Жизнь «на реке» может оказаться не такой простой, особенно если против вас играет агрессивный игрок и имеет позиционное преимущество.

Другой проблемой слабых троек при игре в ОБ, может оказаться перспектива потерять все свои деньги, если у вас окажется самая худшая рука. Чем больше у вас денег, тем большей опасностью может обернуться слабая тройка. Не стоит трудиться над рукой, которую вы захотите сбросить, при условии того, что торговля зайдёт слишком далеко (или круто). Какой смысл гоняться за рукой «с дальним прицелом», даже если вы её и укупите, но захотите играть до конца? Из этого следует, что при игре с ОБ, играть на слабых парах следует только тогда, когда вы можете задёшево посмотреть на флоп, и при условии того, что для данного калибра игры у вас не очень много денег.

Часто вы будете вовлечены в игру и будете получать руку со слабой тройкой, потому, что две другие карты образуют сильную пару. Пример: К-К-2-2 в двух мастях, делать нечего, кроме как ждать флопа и надеяться на помощь королям, если вы получаете тройку двоек, то у вас в голове должен зазвенеть сигнал тревоги. Если торговля становится сильной, то при игре в Омаху пожалуй правильно будет сбросить эту тройку. При флопе возможно будет правильным не поднимать ставки, а уравнивать, даже если стол предоставляет широкий выбор прикупных возможностей. Периодически мягко уравнивать с тройкой сбивает противников с толку, поскольку они не будут знать прикупаете ли вы или нет, поскольку даже имея тройку вы не подняли ставки.

Многие игроки не понимают насколько плохи слабые тройки, поскольку психология ситуаций заставляет их неправильно оценивать свою руку. Слабые тройки выигрывают приличное количество банков, но они редко выигрывают крупные банки. Часто они проигрывают крупные банки! Ценность руки следует оценивать после того, как вычтете потери. Со слабыми тройками, даже выиграв несколько банков, вы можете всё равно остаться в проигрыше, если вычтете все потери. Не старайтесь создать руку, у которой не хватает только одной карты – это если вы хотите стать успешным игроком в Омаху. Эти слабые тройки следует выкидывать!

## КАРТЫ В МАСТЬ

При игре в Омаху насколько важно иметь карты в масть? Некоторые игроки считают, что если только у вас не прикупная небитка на flesh, то карты в масть только ведут вас к неприятностям. Например, рассмотрим такую сдачу:

Ваша рука

Флоп

Д♦В♦9♣8♣

7♦3♦2♣

Для игрока в холдем такая комбинация: прикупной флеш с четырьмя старшими картами и может показаться весьма впечатляющей, но игроку в Омагу, при оценке перспектив этой руки нравится далеко не всё. Слишком высока опасность того, что у кого-то есть больший прикупной флеш и вам потребуется удача в виде пары, чтобы выиграть банк. Однако было бы неверным считать, что карты в масть не из небитки не очень ценны при игре в Омагу. Хотя вы, возможно и не захотите играть с малым прикупным флешем самим по себе, но есть много возможностей играть на нём и совместно с другими причинами, оставаться в банке и бороться за него. Рассмотрим пример:

Ваша рука

Флоп А

Флоп Б

Д♦В♦9♣8♣

Д♠8♦3♦

В♠10♦4♦

Флоп А даёт вам: две старших пары, стрит в дырочку, и прикупной флеш от дамы. Флоп Б даёт вам: старшую пару, семнадцатисторонний стрит, и это в добавок к прикупному флешу.

Данный пример иллюстрирует особую черту Омахи – возможность сочетаться с флопом различными способами! Очень желательно создавать многостороннюю руку. Гораздо более сложно обесценивать руку, которая может атаковать по нескольким направлениям и для противостояния которой обычно потребуется не менее двух оппонентов.

Многосторонние руки особенно ценны при игре с ОБ, поскольку у них более хорошие шансы уменьшить кол-во оппонентов при игре. Если у вас есть многосторонняя рука, прикупающая не к небитке, то нужно приложить большие усилия к уменьшению числа игроков. Если вы боретесь только против одного оппонента, то у него м.б. уже готовая рука, а у вас «живая» прикупная рука к флешу и очень большому количеству «гуляющих» карт.

То, насколько важно иметь карты в масть является совершенно очевидным, даже если карты в вашей руке небольшого номинала, особенно если рассматривать ту огромную ценность руки сочетающую прикупной флеш с прикупным стритом или готовой рукой, а то и всё вместе. В случае “лобового столкновения” или банка на троих стартовая рука типа 9-8-7-6 удваивает свою ценность, если карты двух мастей. При игре ОБ с такой рукой я даже делаю повторный подъём. Такой ход сужает “поляну” и может заставить оппонентов сделать очень неправильные выводы, поскольку они могут посчитать, что у меня два туза. После того, как оппоненты увидят такой хитрый манёвр, они никогда не смогут играть против вас в полной убеждённости в том, что они знают две ваши карты, когда вы увеличиваете ставку перед флопом.

## ПРИКУП К СТРИТУ

Нигде разница между Омахой и холдем не проявляется так сильно, как при прикупе к стриту. Потенциально огромный размер прикупного стрита в Омахе может сильно поднять его шансы и прикупная рука может стать фаворитом перед уже готовой рукой во многих ситуациях. При игре в холдем максимальное количество недостающих до стрита карт - 8. При игре в Омагу если вам до стрита не достаёт 8 карт, то такая рука рассматривается с такой же подозрительностью, как во всех формах покера рассматривается стрит в дырочку. При

игре в Омаху нормальным является 13-ти или 17-ти сторонний стрит, при хорошем раскладе возможен даже 20-ти сторонний стрит. Приводим пример такой ситуации:

Ваша рука

Флоп

В♠ 10♠ 7♥ 6♥

9♦ 8♠ 2♣

Дама, валет, 10, 7, 6 или 5 - 24 карты, которые дают вам стрит. 4 карты из них у вас в руке, поэтому в колоде остаётся 20 карт, которые могут дать вам стрит. Такой 20-тисторонний стрит, при условии того, что на стол лягут ещё две карты, «сложится» в 70% случаев.

Такая ситуация совсем не означает, что купив свой стрит вы получите небитку. На четвёртой или пятой карте на столе может образоваться пара, а ещё на стол могут лечь две карты в масть к одной из карт стола, и тогда на появляется (у кого-то) вероятность флеша. Наличие на столе пары или трёхкарточного флеша гораздо более опасно, чем при игре в холдем и вас легко могут заблефовать, хотя ваша рука и будет лучшей. (Если вы привычно оплачиваете ситуацию, в которой кто-то предъявляет флеш или фуль против вашего стрита, при игре в Омаху, то возможно вам следует переключить своё времяпровождение на игру в Кено или кости.)

Предлагаю вашему вниманию несколько стандартных прикупных ситуаций и то количество карт, которое подойдёт вашей руке (х будет означать несущественную карту, более низкого достоинства, чем все остальные.)

| <u>Рука</u>  | <u>Флоп</u> | <u>Карт</u> |
|--------------|-------------|-------------|
| (A) В 10 7 х | 9 8 х       | 17          |
| (B) 10 7 6 х | 9 8 х       | 17          |
| (C) Д В 10 х | 9 8 х       | 13          |
| (D) 7 6 5 х  | 9 8 х       | 13          |

Из эти примеров можно сделать некоторые выводы.

1) Количество способов, которыми можно купить стрит увеличивается, если флоп “окружён”, иными словами ваши карты следуют за картами флопа, т.е. непосредственно выше и ниже их, вместо того, что они все либо младше, либо старше карт флопа. Если ваши карты расположены “впритык” к картам флопа, то на жаргоне Омахи, вы имеете “окружающий прикупной стрит”. Такая комбинация карт высоко ценится игроками в Омаху, поскольку она создаёт гигантские прикупные ситуации.

2) Лучше, конечно, иметь несколько карт более старших, чем карты флопа. Это не увеличивает кол-во недостающих карт, но может обеспечить вам преимущество, случись вам прикупить свой стрит - он может стать небиткой. В примере В если вы прикупите свой стрит валетом или 7, то остаётся возможность того, что кто-то укупит более высокий стрит. В примере D 10, 7 или 6 могут принести вашему оппоненту стрит более старший, чем ваш. Другое преимущество того, что у вас несколько карт старше, чем карты флопа состоит в том, что если вы или ваш оппонент укупите свой небитый стрит на четвёртой улице (карте) у вас может появиться возможность победы укупившись на пятой улице до нового небитого стрита. В примере С, если на четвёртой улице выпадет 7, а у оппонента в руке была

комбинация В-10, то дама в вашей руке означает, что если последней картой выпадет валет или 10, то вы забираете весь банк. Вот яркий пример этой концепции.

| <u>Ваша рука</u> | <u>Флоп</u> | <u>Рука оппонента</u> |
|------------------|-------------|-----------------------|
| К Д В 10         | 9 8 2       | Д В 10 6              |

У вас и вашего оппонента одинаковое количество способов получить стрит, но любая карта кроме 7, которая даёт вам стрит обеспечивает вам победу в этом банке.

Давайте рассмотрим несколько примеров прикупных стритов, когда карты флопа не касаются друг друга.

| <u>Рука</u>  | <u>Флоп</u> | <u>Карты</u> |
|--------------|-------------|--------------|
| (E) 10 8 6 х | 9 7 2       | 17           |
| (F) В 10 8 х | 9 7 2       | 13           |
| (G) 8 6 5 х  | 9 7 2       | 13           |
| (H) 10 8 7 х | 9 6 2       | 13           |
| (I) 8 7 5 х  | 9 6 2       | 13           |

Из данных примеров видна справедливость тех двух вышеизложенных принципов. Окружающий прикупной стрит имеет больше недостающих карт, а наличие карт более старших, чем карты флопа благоприятно для формирования небитых стритов вместо рискованных.

Если карты флопа имеют разрыв более, чем в один ранг, то не будет возможности получить окружающий прикупной стрит. Если разрыв в достоинстве карт составляет 2 ранга – например, В-8, то максимальная комбинация в вашей руке типа Д-10-9, даёт вам возможность только 13-тистороннего стрита. Если разрыв в достоинстве карт составляет 3 ранга – например, В-7, то максимальная комбинация в вашей руке типа 10-9-8, даёт вам возможность только 9-тистороннего стрита.

Часто мне приходилось слышать термин – окружающий прикупной стрит применительно к таким 13-ти и 9-тисторонним стритам. Чаще всего это происходит, когда говорящий хочет преувеличить ценность своей руки в обсуждении после окончания сдачи, и хочет показать, что он поставил свои деньги на хорошую руку и ему просто не повезло, и он проиграл. Такому человеку вряд ли стоит указывать на то, что ему пожалуй стоит вообще закончить играть.

Отмечая огромную мощь таких прикупных стритов, просто представьте себе, что на этом же флопе у вас прикупной флеш. теперь понятно почему многие “готовые” руки проигрывают при игре в Омаху.

Много игроков в холдем любят использовать выражение - лучшая рука, с тем чтобы указать на руку, которая была старшей по рангу в какой-то момент времени, намекая на то, что её владелец имеет право на наибольшую часть банка. В некоторых пограничных ситуациях это несправедливо даже при игре в холдем, поскольку даже в этой игре возможно то, что прикупная рука была бы фаворитом перед уже готовой рукой при том, что должна открыться ещё одна карта. При игре в Омаху прикупы так велики, что сама концепция лучшей руки, когда должны открываться дополнительные карты, становится бессмысленной, особенно если кто-то уже проставил все возможные деньги и в сдаче больше уже нет торговли. Единственный момент, когда нужно иметь наилучшую руку - это момент вскрытия. Ценность руки при игре в Омаху определяется вероятностью её победы в данном банке, а не тем, что она старше по рангу другой руки в какой-то момент игры.

## ОЦЕНКА СТАРТОВЫХ РУК

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  $B♥, B♣, 6♦, 2♠$  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:  $T♠, D♥, 7♦, 7♣$  - 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:  $T♠-7♦, T♠-7♣, D♥-7♦, D♥-7♣$ . 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 вызывает к здравому смыслу, если задуматься над этим на секунду. Рука, в которой имеются шесть работающих комбинаций – это суперрука. К примеру, рассмотрим такую руку:  $D♠, B♣, 10♠, 9♠$ . 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 напомним 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: Д♠ В♣ 10♠ 9♣, Д♠ Д♣ В♣ 10♠, Д♠ Д♣ В♣ В♠. Самое главное здесь это то, как мило эти карты сочетаются между собой. Естественно, что рука: Д♠ В♣ 10♠ 9♣ более ценная, чем 8♠ 7♣ 6♠ 5♣, 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: Т♠ Т♥ 7♣ 2♦ и Т♠ Т♣ 10♠ 9♣. Первой руке, для того, чтобы оставаться конкурентноспособной 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 серьёзный 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 большее, 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 Т-Т, К-К, Д-Д или Т-К. Другими словами мы сможем проставить все свои деньги на анте 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: В-10-9-7, В-10-8-7 или В-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 В-10-9-6 вполне может быть рукой, более «приятной» нежели рука типа В-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-небиткой. 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 фуль против фуля, когда лучшая рука определяется по одной карте или чему-то близкому к этому. В таких случаях хочется быть победителем. Как получить небитку – ответ: создавать небитку. Тот, кто начал с более крупной парой или старшими картами в масти, обычно и имеет большее преимущество в ситуациях, когда оба «купают».

## ВИКТОРИНА ПО СТАРТОВЫМ РУКАМ

Во всех руках, приведённых в конце этой главы, предположите, что вы действуете первым после флопа, в игре в Омаху с ограничением на 9 человек и решите как вы будете действовать: поднимать, уравнивать или сбрасываться до того, как прочтёте ответ. Хотя существует некоторая разница оценки рук при игре с ограничением и игре с ОБ, в данной ситуации считайте, что вы действуете в игре с ОБ, если только не будет дополнительных указаний.

После каждой руки приводится в процентах вероятность выигрыша банка, при условии того, что все игроки остаются до конца сдачи. Проценты вероятности просчитаны на компьютерной программе “Poker Engine” для 1000 сдач. Эта программа была написана известным калифорнийским экспертом по покеру г-ном Майком Каро в восьмидесятые годы, а цифры «прогнал» его помощник г-н Мейзон Малмут. Огромное спасибо этим двум джентельменам за помощь.

В будущем всё больше и больше теорий покера будут просчитываться компьютерным изучением. Данные компьютеров становятся ещё более полезными, если помнить об их слабых местах и использовать эти данные следует, не забывая об осторожности. Вот некоторые моменты, когда лабораторные данные могут отличаться от реальной игры.

1) В этом исследовании компьютер играет каждый банк так, что игроки уравнивают банк «до конца». В реальной жизни более половины игроков скинет карты до или во время флопа. В наши дни более изощёренные программы симулируют торговлю и игроки решают следует ли им уравнивать, поднимать или сбрасываться. Такой сценарий гораздо более реалистичен и в такому анализу можно доверять гораздо больше.

2) В реальной жизни игрок может увидеть три из пяти карт флопа за меньшие деньги, чем две остальные – четвёртую и пятую. Купить хорошую карты исключительно важно.

3) Количество выигранных банков не столь важно, сколь важно общее количество выигранных денег, что собственно и является целью игры. По этой причине рука, которая может либо хорошо дополниться, либо будет сброшена считается более качественной рукой сравнительно с рукой, которая имеет шансы остаться конкурентноспособной после флопа, но имеет небольшое преимущество даже после дополнения. Если говорить конкретно, то крупная пара это хорошая рука, если можно посмотреть на флоп задёшево – вы либо получаете тройку, либо уходите. С другой стороны прикупной флеш от дамы, хотя и является потенциальным конкурентом, всё равно имеет меньше шансов на успех, чем тройка. Давайте смотреть на ситуацию следующим образом: рука, которая получает нужные карты на каждом четвёртом флопе и в половине этих случаев выигрывающая, гораздо более ценна, нежели рука которая получает нужные карты на каждом втором флопе, но выигрывает в каждом четвёртом случае. Каждая рука выигрывает один раз из восьми, но дешевле играть руку, которая привязана к флопу – и в среднем выигрывает более крупные банки, чем руку, которая комбинируется с флопом посредственным образом.

Использование тысячи компьютерных «прогонов» (в противоположность большему числу) может допускать некоторую неточность из-за размера статистического примера. У меня есть причины считать, что примеры 6 и 14 занижены по рангу, руки 18 и 20 завышены. На мой взгляд они неточны примерно на 2% от более точного анализа, который надо бы провести на большем количестве примеров.

Читателю будет легко видно, что мои комментарии о том, что делать, не очень точно связаны с соотношением побед. Я пытаюсь помочь вам заработать деньги, а не то чтобы вы играли и выигрывали много банков, и всё равно бы только «уходили при своих» или проигрывали. На мой взгляд эту статистику лучше всего использовать двумя путями. Во-первых она хорошо указывает на качество руки, с которой нужно поднимать ставки банка. Во-вторых она указывает на те руки, которые должны увидеть флоп дешёво, с тем чтобы их можно было бы играть с доходом. Используя компьютерную статистику господ Каро и Малмута разумным способом, можно помочь себе в игре, но если использовать её вслепую, то можно приобрести слабости, которые повлияют на вашу игру. «Инструмент хорош настолько, насколько хорош человек, который его использует» – это хороший девиз для компьютерной статистики. Всё больше и больше людей используют компьютерные результаты для своих игровых стратегий, а те, которым известно о недостатках старых программ, могут использовать их только к лучшему, за счёт использования более реалистичных ценностей руки, чем их оппоненты.

|   |             |       |  |
|---|-------------|-------|--|
| 1 | K♣ D♣ 6♠ 5♠ | 11.2% | Сбрасывайте карты, две хорошие руки для холдем, не делают хорошую руку для Омахи.  |
| 2 | D♦ V♦ 9♣ 7♣ | 11.2% | Равняйте, у вашей руки хороший потенциал для большой покупки.  |
| 3 | T♣ K♣ 4♥ 2♥ | 10.9% | Сбрасывайте карты, вы не хотите получить старшую и младшую пару, небитая прикупная ПИКА? сама по себе недостаточна. Наличие туза и короля в масть нежелательно, поскольку никто не будет проигрывать вам банк созданием или прикупом ко второй по старшинству флешу. |
| 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  | T♣ K♥ 9♥ 9♠   | 13.5% | Равнять. Эта рука гораздо хуже, чем кажется, а подъём будет просто неприличным.   |
| 6  | T♠ K♥ Д♦ 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 | T♣ 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 | В♥ 10♥ 9♣ 7♣  | 14.0% | Поднимать, у вас более высокие шансы на хороший флоп, чем у других, а попутно невредно отсесть прикупной флеш.  |
| 13 | Д♣ 9♣ 6♥ 4♥   | 12.1% | Бросать, в ваших картах слишком большой разброс, даже флоп и будет удачным, всё равно работает только половина карт.  |
| 14 | T♠ Д♥ 9♣ 8♦   | 8.6%  | Равнять, у хорошая сила в старших картах.   |
| 15 | K♥ Д♠ В♣ 6♥   | 11.7% | Равнять, у вас три хорошие карты, да и 6♥ небесполезна, 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 | 10♣ 10♥ 9♥ 4♣ | 12.3% | Равнять, у каждой карты есть своя функция.  |
| 17 | T♠ 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♣ Д♥ В♥ 10♥ | 15.0% | Поднимать, третья черва, конечно недостаток, но Атлас выдержит ещё чуть-чуть дополнительного веса.  |
| 20 | K♣ В♥ 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 | T♠ В♠ 7♥ 3♣  | 12.0% | Сбрасывать, любой прикупной стрит не будет качественным.  |
| 24 | 10♠ 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 | T♣ T♥ K♣ K♥  | 28.9% | Поднимать, автоматически, но помнить, что вы слабее оппозиции.  |

## ОМАХА С ОГРАНИЧЕНИЕМ (ЛИМИТОМ) ПО СТАРШЕЙ КОМБИНАЦИИ

Омаха с ограничением, играющаяся по старшей комбинации, довольно простая игра. Мы уже обсуждали идеи того, как играть до флопа. Если вы считаете, что ваша рука лучшая, то вы делаете свои ставки. Если же нет, то вашей основной стратегией будет убедиться в том, что существует достаточное количество карт, недостающих вам до небитки, что оправдывает ваше присутствие в дальнейшей игре. Акцент следует ставить на слово небитка, поскольку при игре в Омахе очень редко бывает правильным прикупать к руке, которая не будет достаточно хорошей, даже после удачной покупки.

Большинство игр в Омахе имеют следующую структуру: ставки делаются по нижней границе до и при флопе, и ставки по верхней границе на 4-ой и 5-той улицах. В результате на банк претендует столько игроков, что про всякие хитрые штучки следует забыть. Блефовать нелепо. Прикупать к чему-либо, кроме небитки просто нелепо. Каждый раз, когда вы получаете не небитку, означает, что вы не справились со стартовой рукой. Например, если у вас есть тринадцатисторонний прикупной стрит в сочетании с прикупным флешем, то прикупной стрит был достаточной причиной для того, чтобы остаться в игре. Если вы купите флеш, но не небитку, то вам надо принимать решение, хорошая ли у вас рука. Следует учитывать множество факторов типа: количество игроков в банке, напряжённость торговли, кому на ваш взгляд нравится его рука, и главное, сколько денег в банке. Естественно, что много зависит от того, насколько далека ваша рука от небитки. Флеш от короля может выиграть даже в Омахе, а слабый флеш выигрывает редко.

При игре в Омаху частой ошибкой является слишком сильная торговля на готовой руке при флопе. Игроки в холдем привычно поднимают «на автомате» каждый раз, когда поднимают небитку. При игре в Омаху, стрит комбинация хрупкая. Даже если она устоит, то вы можете получить только половину банка, а то и меньше. Если на столе лежит прикупной флеш, то я предпочту понять, ляжет ли на четвёртой карте пустышка, до того, как начинать борьбу подъёмов с оппозицией. Ваша рука в большей безопасности, если на стол должна лечь только одна карта, а не две.

После того, как сдана последняя карта стола, игрок, привыкший играть в холдем с лимитом, и который вёл торговлю, он то в конце концов и оплатит расходы, после того, как положение на столе изменится и на него ляжет пара или трёхкарточный флеш. Когда кто-нибудь другой сделает ставку то, похоже, что он будет побит, но большие шансы на банк в этот момент означают, что сбросить карты трудно.

При игре в Омаху можно экономить свои деньги.

В банке участвует столько игроков и так вероятно, что кто-нибудь купит нужную карту – в силу этих причин игрок в Омаху «запрограммирован» не блефовать в подобных ситуациях. В ситуациях, когда очень вероятно, что кто-то купит свои карты и то, что большинство игроков не делает ставок, даже если они и не имели это ввиду означает, что вам в нормальной ситуации следует бросать свои карты.

Мы так видим себе профиль успешного игрока в Омаху со старшей комбинацией. Он обладает исключительной способностью выбирать свои стартовые карты. После флопа его действия направлены исключительно на создание небитки. Желание блефовать и чтение оппонентов это те покерные умения, которые следует оставить на заднем сиденье. Это помогает понять, почему я предпочитаю форму игры с ОБ (ограничением по банку). Это также поясняет, почему игроки в Омаху с ограничением предпочитают сплит старшая-младшая восьмёрки-или-лучше вместо игры с верхней границей.

## ВИКТОРИНА ПО ОМАХЕ С ОГРАНИЧЕНИЕМ И СТАРШЕЙ КОМБИНАЦИЕЙ

Вы играете в Омаху и сталкиваетесь со следующей ситуацией:

1) Ваши карты  $9\clubsuit 8\heartsuit 6\spadesuit 5\heartsuit$                       Флоп  $B\heartsuit 10\heartsuit 7\clubsuit$

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

Ответ: Поднимать ещё раз не следует, со слезами на глазах равняйте. Даже не пытайтесь показать мне, что вам выпала небитка, и не приглашайте меня в партнёры. Мне ваша слабенькая ручонка не нужна. Только на четвёртой карте вам нужно, чтобы выпало 13 карт из 45 для того, чтобы вы сохранили свою небитку, шансы на то, что после четвёртой и пятой карты ваша рука останется небиткой составляют примерно 6%. Вероятен «расход», если только благодаря какому-то чуду оппоненты не улучшат свои руки. На самом деле карты лучше сбросить, нежели уравнивать.

2) Ваша рук  $D\spadesuit 8\heartsuit 7\spadesuit 7\clubsuit$                       Флоп  $B\spadesuit 10\spadesuit 9\heartsuit$

Вы на маркере и ещё 5 человек выходят на флоп, первый делает ставку и ещё трое равняют,

ваши действия?

Бросать карты. Весьма вероятно, что кто-то имеет К-Д 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 небитым прикупным флешем останется, если на столе образуется пара, то вы покойник. Игры, где у вас нет небитки, где вы не можете её купить, и не можете выбить никого из банка (поскольку это игра с ОБ) – это игры для туристов.

3) Ваша рука T♠ T♥ 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?

Делать ставки. 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.

4) Ваша рука T♠ D♠ D♥ 6♥

Флоп D♦ 9♠ 6♠

На флопе вам выпала замечательная рука, старшая тройка и небитый прикупной флеш, ваше первое слово при флопе и вас уравнивают трое. На четвёртой карте выпадает неважная карта, скажем 4♣, Вы делаете ставки, два оппонента сбрасывают карты, а один равняет. Последней картой ложится 3♠, что составляет вам небитый флеш. Ваши действия: ставить или попробовать check-raise?

Определённо, следует пропасовать. У вашего оппонента, по всей вероятности, либо флеш, либо некупленный стрит. В любом случае пас, вместо ставки, похоже, даёт вам возможность заработать лишнее анте. После того, как вы вели в банке и хотели создать либо небитый стрит, либо небитый флеш, может создаться впечатление неудачных действий. Допустим, последней картой легла бы 8♠, создавая, в сочетании с картами флопа несколько возможных стритов, то правильным было бы делать ставки, поскольку если ваш оппонент завершил свой стрит, то он может просто открыть карты.

6) Ваша рука: T♠ V♠ 8♣ 5♣

Флоп: ???????? (нет в книге)

Вы на маркере. Игрок начинает с подъёма, а игрок справа, поднимает ещё раз, следует ли уравнивать?

Покидайте свой корабль. Игрок, поднимавший ставки во второй раз, очень часто будет иметь двух тузов. В такой последовательности торговли, наличие туза в своей руке, только усложняет дело. Две пары с тузами не часто прикупят так, что побьют трёх тузов. Вам нужны более сильные карты нападения, а не защиты, поскольку на настоящий момент оппонент сильнее вас. Туз в вашей руке только ухудшает ваши обоюдные шансы на улучшение, но это определённо к лучшему для вашего оппонента.

7) Ваша рука: T♠ K♠ 9♣ 7♣

Флоп: V♠ 10♠ 8♠

Вы вступаете после бленда, 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)?

Ставить. Те, 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.

## ПРЕДСТАВЛЯЕМ ОМАХА-СПЛИТ

Многие игроки игре в старший покер предпочитают игру «сплит». Многие годы для игроков в покер старшая-младшая самой популярной игрой был семикарточный стад-покер. Ситуация изменилась с тех пор как Омаха превратилась в одну из основных форм покера. Теперь Омаха С\М стала основной формой покера С\М. Откровенно говоря Омаха С\М стала более популярной, чем просто Омаха-high.

Как и в других формах покера с разделяемым банком, в Омаху лучше всего играть с квалификатором восьмёрка или лучше для младшей комбинации. Добавление квалификатора для младшей комбинации добавляет баланс в игру, и позволяет игрокам, при выборе стартовой руки, решить на старшую или младшую комбинацию они нацелены. Сейчас игры без квалификатора практически не существуют, в каждой форме покера стратегия игра была нацелена на младшую комбинацию.

Правила Омаха С\М позволяют игрокам использовать любые карты, в любом направлении. Таким образом, игрок может использовать те же самые две карты для старшей и для младшей комбинаций, две карты для старшей комбинации и две карты для младшей, или вообще любое сочетание четырёх карт.

Стратегия любой игры С\М таким образом вращается вокруг выигрыша всего банка, а не только одного направления. Если вы выигрываете в своём направлении, то выигрыш относительно небольшой. В крупных играх типичный банк делится на троих, таким образом, чтобы вернуть свои деньги, вам нам надо выиграть две части из трёх, если только вы иногда не забираете весь банк.

Существуют два способа забрать весь банк. Самый обычный способ это не иметь возможно самой малой комбинации, поскольку на столе лежат только две или меньше «законных» малых карт. (Крайне редко получается так, что никто не подходит по квалификации на малую карту, даже если на стол легла малая карта.) В колоде 8 малых карт и только 5 старших, таким образом в большинстве сдач на стол ляжет малая карта. Но даже в силу этих причин существуют сдачи, в которых нет возможной малой комбинации. Если ни у кого нет квалификатора для младшей комбинации, то весь банк забирает старшая рука.

Другой способ, каким можно забрать весь банк, это иметь возможно лучшую младшую и возможно старшую комбинации. Типично это случается при наличии «колеса» - стрита от пятёрки (наилучшей возможной младшей комбинации) или наличием небитой старшей и небитой младшей комбинаций. С такого типа рукой типично выигрывать три четверти банка – иметь наилучшую старшую и «расход» с кем-то по младшей комбинации, что конечно же даёт неплохой приработок.

Туза можно использовать для младшей и старшей комбинаций, поскольку он является главной картой в обоих направлениях, то вам бы хотелось иметь его в большинстве своих стартовых рук, а если кто-то делает подъём ставок до флопа, то скорее всего у него есть туз. Мы достаточно подробно обсуждали тип рук, которые нам потребуются для выигрыша всего банка при игре в обычную Омаху. К счастью, при игре в Омаху-сплит, нам не нужны такие монстры, особенно в разумных банках, за которые борются только несколько человек. Вот способ провести сравнение. Если количество «играбельных» стартовых рук было бы одинаковым для каждой игры, то половина игроков играла бы старшую комбинацию, а другая половина играла бы на младшую – это при игре-сплит. Конечно же, это сравнение не совсем корректное, поскольку карты можно использовать в обоих направлениях. Что мы реально видим, это карты в зоне «колеса», создающие стриты для победных комбинаций в старшую сторону, но средние стриты и тройки, встречаются гораздо более редко, чем при обычной игре.

В последующих главах мы подробно обсудим выбор стартовых рук, стратегию игры, Омаху-сплит с ОБ, правила и процедуры игры сплит. Для более подробного обсуждения увлекательной игры Омаха СМ я рекомендовал бы замечательную книгу Рэя Зи «Хай-лоу сплит покер». Зи один из лучших игроков в мире в покер, и половина его книги посвящена Омаха-сплит. (Другая половина посвящена семикарточному стад-покеру сплит.) Я также хочу выразить свою признательность бывшему писателю, а теперь игроку Бобу Колману из Калифорнии за некоторые полезные идеи и советы разделам этой книги, посвящённым хай-лоу сплит покеру.

## СТАРТОВЫЕ РУКИ ХАЙ-ЛОУ

Большое значение при выборе стартовой руки при игре в Омаху-сплит придаётся той части руки, которая нацелена на младшую половину банка. Давайте рассмотрим несколько стартовых рук Омахи-сплит и рассмотрим прикупные возможности, которые создадутся при типичном флопе, скажем K-8-7.

- 1    T♥ D♥ V♦ 3♣    Рука ужасная. У вас нет возможности купить небитку. Вам на флопе необходима именно двойка с тем чтобы иметь качественную прикупную карту для лоу. Играть такую руку при флопе равнозначно раздаче денег.
- 2    T♥ D♠ V♦ 2♣    Вы прикупаете к лоу-небитке, но последующий туз или двойка разрушают шансы на лоу. Я лично бы уравнил одну ставку при флопе, но уж точно не хотел бы быть в вовлечённом в жаркую борьбу за банк, поскольку в этом случае можно получить максимум четверть банка.
- 3    T♥ D♠ 3♦ 2♣    Гораздо лучше, поскольку любая младшая карта даёт вам лоу-небитку, а пятёрка или меньше – это рука, прикупающая к «колесу».

На данных примерах мы видим то, как срабатывает некая закономерность, весьма часто случающаяся, при игре в Омаху-сплит. Гибкость вашей руки должна справляться с неожиданностями. Это особенно полезно при игре на лоу – где вы можете бороться с кем-то

– до тех пор, пока одна из небитых карт вашей лоу руки не увидит на столе пару, после открытия новой карты. А если такое всё-таки происходит, то улыбаться хотите вы, а не ваш оппонент.

Приводим вероятности успешного завершения прикупа к руке лоу, при ожидании ещё двух карт. Если у вас есть Т-2 и пара старших карт, то ваши шансы на любой лоу двумя младшими картами стола, составляют 59%, а ваши шансы лоу небитку составляют примерно 49%. Если тузу или двойке на столе выпадет пара, то небитки у вас нет. Если у вас есть Т-3-2 и старшая карта, то в такой ситуации вы завершите свой лоу в 72% случаев, а шансы на небитый лоу составляют свыше 69%.

Ключевой картой стартовой руки при игре со сплитом является туз, поскольку тот является и самой старшей и самой младшей картой. Существует мало «играбельных» безтузовых рук. Единственно качественные руки без тузов, это те, в которых все карты от девятки и старше, и если вы получите поддержку стола при флопе, то вероятность выпадения лоу будет малой и у вас есть шанс на весь банк. Давайте рассмотрим то, как на наш выбор стартовых рук, влияет стратегия восьмёрки-или-лучше, нацеленная на весь банк.

- 1 **К♠ Д♠ В♥ 10♣** Рука выглядит приятно, если нам выпадет тройка, две пары и прикупной стрит, то маловероятно, что кто-то купит лоу и заберёт половину банка. Однако для того, чтобы остаться в банке, вам потребуется очень специфичный флоп, поэтому поднимать ставки до флопа не рекомендуется.
- 2 **10♥ 9♥ 8♣ 7♣** Многие из карт этой руки требуют того, чтобы на стол легли карты, достоинством восьмёрки или меньше, и тогда возможно, мы выиграем, в лучшем случае половину банка. Это проблемная рука и её точно на надо сбрасывать.
- 3 **К♥ К♠ Д♣ Д♦** Если нам выпадет тройка, то это будет картой старше восьмёрки, что уменьшит шансы оппонентов на лоу. Приличная рука, но с дальним прицелом, поэтому она должна увидеть флоп задёшево.
- 4 **8♥ 8♦ 7♥ 7♦** Для этой руки, чтобы чувствовать себя комфортно необходимо, чтобы на флоп выпал фуль, если вам выпадет «только» старшая или средняя тройка, то кто-то может купить лоу. Сбрасывайте карты.
- 5 **Т♥ 10♠ 9♠ 4♥** Что такое должно лечь на стол, чтобы он вам понравился? Слишком надеетесь на двойку и тройку? Не связывайтесь.
- 6 **Т♥ К♥ 9♠ 2♣** В этой руке имеется полезная для младшей небитки комбинация Т-2, но её может подпортить туз или двойка флопа. Рука только умеренно хороша.
- 7 **Т♥ Д♠ 3♠ 2♥** Вот именно такую руку мы мечтаем получить при игре в Омаху-сплит. В ней высокие шансы на два прикупных флеша. Прикуп к лоу может быть завершён (скажем на флоп лягут К♠ 8♠ 7♥) любой младшей картой составляющей нам пару (или нет). Поднимайте ставки.
- 8 **Т♠ Т♥ 6♠ 3♥** На первый взгляд рука смотрится очень неплохо, но имеет два

недостатка. Нет рабочего двухкартного флеша и нельзя выиграть лоу. Дополнительно, если на флоп ляжет туз, то у вас шансы только на половину банка. Чем больше игроков в банке, тем хуже рука.

- 9 T♠ T♥ 6♠ 3♥ За счёт двух небитых прикупных флешей и с хорошими шансами на лоу, эта рука несравненно превосходит предыдущий пример.
- 10 K♥ K♦ D♥ 6♦ Рука выглядит сомнительно, сбрасывайте карты рано и держитесь подальше от поднятых ставок.
- 11 T♠ K♥ K♦ 4♠ Туннель спасения для лоу предоставляет комбинация T-4 и делает руку вполне приличной, особенно для банка с немногими игроками. Отметим также потенциал на флеш-небитку.
- 12 K♠ 4♠ 3♦ 2♥ Эта рука надеется на то, что на флоп ляжет туз и ещё одна младшая карта, тогда образуется небитый прикупной лоу, который может быть любой малой картой на четвёртой или пятой улице. Вся проблема в том, что требуется очень специфичный, с дальним прицелом флоп. Чтобы прикупать с дальним прицелом, вам требуется играть дёшево и иметь большую оппозицию. Однако, чем больше оппозиция, тем меньше шансов на то, что на флоп ляжет туз. Много игроков в банке означает, что тузы в стартовых руках игроков, а не в колоде. Я считаю, что такую руку следует сбрасывать практически в любой ситуации.

Вышеприведённые примеры дают вам разумное представление о том, что мы хотим увидеть в стартовой руке. Однако многие игроки будут считать также. Когда серьёзный игрок делает ставки в банке, то он даёт вам представление о том, что у него есть. Есть хорошие шансы на то, что у него в руке среди прочего имеется комбинация T-2, поэтому и действовать надо соответственно. Занизьте ценность своей комбинации T-2 и тщательно подумайте о том, на что похожа ваша рука.

Что нужно для того, чтобы делать повторный подъём до флопа – много. Помним, что рука типа T-2-3-6 хорошо чувствует себя банке с большим количеством участников, поэтому вашей задачей не является выдавливание игроков из банка. Это хорошая рука, но я бы не стал делать на ней повторных подъёмов. Для повторного подъёма вам нужна рука уже готовая для хай и имеющая потенциал для лоу. Для повторного подъёма в полной игре, я бы нормально хотел иметь в руке что-то, содержащее комбинацию типа T-T-2 – три из моих карт. Иметь меньше может быть приемлемо в редких ситуациях, для разнообразия стиля игры (нечто, что вы проделываете в любой форме покера, когда вы регулярно играете с теми же людьми), но уж не в качестве регулярной диеты.

Насколько важна позиция при оценке стартовой руки Омаха? Всё зависит от типа игры. При игре с ОБ позиция исключительно важна. При игре с ограничением количество игроков, остающихся к флопу очень влияет на важность позиции (хотя при игре с ограничением позиция никогда не столь критична, как при игре с ОБ). В банке на троих позицию можно использовать очень хорошо. При игре в зоопарке, когда на флоп остаются все, позиция не столь важна, поскольку такие шаги, как стратегические подъёмы, практически не существуют.

Как мы видим большинство стартовых рук, для того чтобы быть играбельными и готовыми к

битве, требуют наличия туза, и даже после этого требуют дополнительных сил поддержки. В силу этих причин ещё меньше рук играбельны до флопа при Омахе сплит, чем в обычной Омахе.

Моё личное мнение такое, что Омаха-сплит была бы лучшей игрой, если бы туз считался только за старшую, а квалификатором для лоу была бы 9 или лучше. В этой ситуации преимущество хорошей руки над средней рукой не было бы таким сильным, и гораздо больше стартовых рук становились бы играбельными до флопа.

## СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В ХАЙ-ЛОУ

При обсуждении стратегии торговли при флопе и после, важно различать два типа покера хай-лоу сплит. В первом типе много игроков видят флоп и продолжают оставаться в игре при флопе и делать ставки. Этот сценарий характерен для игр с нижней границей. Большое поле означает, что нет ни хитрых трюков, ни блефа. В игре будет участвовать много игроков «сливающих» свои деньги, поскольку они прикупают к проигрышным картам. Чем больше игроков борется за банк, тем больше ваш выигрыш, если вы выигрываете только половину банка и даже в случае равенства с кем-то из игроков, боровшегося в вашем направлении, вы всё равно что-то зарабатываете. Всякий, кто хорошо знаком с тем, как создавать стартовые руки и который точно прикупает к небитке после флопа, будет иметь большие шансы «побить игру».

Во втором типе игр, происходящих обычно по верхней границе, игроки будут иметь приличные руки, и большинство банков разыгрываться между двумя или тремя игроками. За счёт просто плотной игры вы сможете «уйти по нулям» или проиграть, но только слегка, но для того, чтобы постоянно выигрывать, необходимо выучить и применять более тонкие моменты игры. В ход пойдут блеф и хитрые трюки.

В таких банках, за которые борются два или три игрока, победной рукой для лоу чаще всего будет небитка (какая бы она не была), особенно комбинация для небитки это T-2, та самая, которую мы так часто хотим увидеть в своей руке. С другой стороны, удивительно то, как старшая часть банка выигрывается на одной паре или на двух парах, вместо сильной комбинации. Всё сказанное означает, что для победы мы рассматриваем руку, нацеленную на лоу и имеющую кое-что для хай – такая рука потенциально нацелена на три четверти банка. В таких играх для победы нам не потребуются такие монстры, как при игре в обычную Омаху.

Позвольте мне привести пример руки лоу, которой следует играть агрессивно, поскольку у неё есть шансы выиграть по хай. Вы на маркере и имеете комбинацию T♥ K♣ D♦ 2♥. До флопа, кто-то сидящий, на ранней позиции поднимает ставки, вы равняете, и игрок, сидевший на большом бленде, равняет тоже. На флоп ложатся D♥ 8♦ 4♣ - в результате вы имеете старшую пару с боковым тузом и прикупную небитку для лоу. Игрок с большим блендом объявляет чек, игрок, поднимавший ставки до флопа, делает ставку, и теперь слово за вами. У игрока, делавшего ставки до флопа, скорее всего набор мелких карт, в которые входит комбинация T-2. У него могут быть тузы в кармане (*непонятен смысл фразы*). Но тем не менее я считаю, что его надо поднимать. Ваш подъём скорее всего вышибет из банка игрока с большого бленда, поскольку он будет вынужден играть против двойной ставки. Если у поднимавшего ставки только набор мелких карт, то он имеет шансы получить четверть банка или ничего. Если у него тузы, но нет прикупной небитки для лоу, то вас много способов разделить банк или забрать его весь. Естественно, что если у него такой монстр,

типа тузов **И** прикупной небитки для лоу, то у вас большие проблемы, но такие драгоценные руки не растут на деревьях.

Сравните эту ситуацию с той, где у вас только прикупная небитка для лоу. Допустим, что всё происходит также, как и в предыдущем примере, но на флоп ложатся  $V♥ 8♦ 4♣$ , а не  $D♥ 8♦ 4♣$ . Теперь у вас всё равно есть прикупная небитка для лоу, но для хай нет ничего. С такой рукой я никогда бы даже не подумал о подъёме при флопе, даже уравнивание слегка страшно. Допустим, вы равняете и следующей картой покупаете свой лоу. Если игрок, делавший ставки до флопа, ставит снова, то подъём от вас будет просто сумасшествием, несмотря на то, что у вас небитка лоу, и на стол должна лечь ещё одна карта. Вам легко может достаться четверть банка, и вы не хотите вышибать из банка третьего игрока. Если у этого игрока на настоящий момент равная с вами карта, то он карты не сбросит. Если у него что-то более слабое, то вы хотите, чтобы он оставался в банке.

Ситуация, когда вы получаете только четверть банка, очень часто возникает при игре в Омаху-сплит. Ситуация с четвертью банка часто происходит, когда два игрока имеют равные лоу комбинации. Тем игрокам, которые пытаются научиться играть в Омаха-восьмёрка-или-лучше, и которые привыкли играть в стад-восьмёрка-или-лучше, следует привыкнуть к идее, что небитка для лоу весьма часто может быть у двух или более игроков. Если небитка для лоу это T-2, то есть хорошие шансы на то, что её имеют более чем один игрок, поскольку данная комбинация является самой распространённой небиткой для лоу, и каждый игрок будет её играть. Однако, если на стол ложится туз или двойка, особенно если они ложатся четвертой или пятой картой, а не при флопе, то существуют приличные шансы на то, что игрок с не-небитой комбинацией может войти в банк и забрать лоу. Естественно, что при играх в зоопарке, когда на флоп остаются шесть или семь игроков, имеющих руки с дальним прицелом и не бросающих свои карты при флопе, при условии того, что имеются недостающие карты, небитка всё равно будет в чьей-то руке. Но и в разумных играх, когда за банк борются только два или три игрока, всё равно есть шансы на то, что лоу выиграет не-небитка. Когда ваша резервная рука для лоу не является небиткой, у неё всё равно есть разумные шансы, случись что-нибудь неожиданное.

Допустим, к концу сдачи на столе лежат четыре части колеса. Естественно, что у всех игроков будет небитка для лоу, и теперь, при разделе банка, мы будем обсуждать малые части банка, типа одной шестой, а то и одной восьмой. Помните о таких ситуациях и действуйте соответственно. Вы даже можете подумать о том, чтобы сбросить небитку.

Мы уже обсуждали ситуацию, когда в банке намеренно оставляют игрока, которого можно было бы выбить простым поднятием ставок. Давайте поговорим об этом ещё чуть-чуть, поскольку вам, как игроку в хай-лоу, нужно хорошо понимать что может происходить. Существуют ситуации, когда надо поднимать давление и выбивать кого-то из банка и наоборот оставлять его в банке. При флопе я обычно разыгрываю свои руки сильно так, чтобы выбить игроков надеющихся купить последней картой (backdoor) и прояснить ситуацию. В конце концов, иногда они сдаются без боя. К моменту, когда на стол должна лечь ещё одна карта, часто правильным поведением будет слегка снизить давление, с тем чтобы двойная ставка не вышибла бы из банка игрока, потенциальную жертву, чьи деньги будут разделены. Конечно же, если его комбинация вам угрожает, то нужно приложить максимум доступного вам давления. Но если вы чувствуете себя уверенным в своих картах, то чаще всего правильно оставить вашу жертву в покое, а не заставлять его сбрасывать карты.

Давайте продолжим ещё более глубокое обсуждение стратегии хай-лоу, нацеленной на выигрыш как хай, так и лоу. Разница лежит в потенциале на выигрыш всего банка. Допустим у вас в руке комбинация T-3 и пара карт, не связанных с флопом, для конкретности, скажем

Д-8. Если на флоп ляжет K-7-2, то принципе вы играете на лоу, и страдаете, таким образом, от синдрома половины банка. Если на флоп лягут K-5-2 или K-4-2, то дополнительный шанс купить колесо (хотя вас устраивают только 4 карты из колоды), сильно улучшает вашу руку. Другой пример это разница в получении тройки, когда на столе лежат 3 мелкие карты, в противоположность только двум мелким картам. Скажем, у вас есть пара 8, теперь флоп 10-8-2 превосходит флоп 8-5-2, несмотря на то, что у вас в руке (очень временно) есть небитка в последнем случае. В любой момент, когда на столе уже лежат три мелких карты, очень опасно играть руку, которая может выиграть только по хай. Другой такой пример это рука типа K-K-6-5. Если на флоп лягут 8♣ 7♣ 4. то у вас будут и готовый стрит и небитка – и вам, пожалуй, следует выбросить свою руку! Очень маловероятно, что вы выиграете весь банк, а любая карта из B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 или трефа – и у вас более нет небитки. Поскольку на стол должны лечь ещё две карты, то ваши шансы ничтожны.

В Омахе хай-лоу сплит, как и в любой форме покера, существует блеф. И также как и в других формах покера, основной сценарий проходит в банках с небольшим количеством игроков, когда между вами и розами стоят один или два игрока. Каждому игроку, играющему в покер хай-лоу, следует запомнить термин «перестройка» (имеется ввиду – буквально смена маршрута) руки. Большинство подъёмов ставок при игре восьмёрки-или-лучше и ответов на эти ставки делается на коллекции мелких карт, включающих в себя комбинацию T-2. Естественно, что некоторые флопы открываются и них есть две, а то и три старшие карты, в которых нет тузов. Имеются хорошие шансы на то, что в этой ситуации ни у кого нет ничего приличного – но банк-то всё рвано должен кто-то выиграть. В таких ситуациях, игрок, делавший ставки перед флопом, делает вид, что поднимал на тузах, и делает ставку на флоп. Вот это и есть то, что называется смена маршрута. Изначально он нацеливался на лоу, сейчас нацелился на хай. Иногда ему повезёт, и он купит себе пару за счёт старшей карты руки, а иногда и ничего. В таких банках, с малым количеством игроков, когда сдаются старшие карты случается открытое предложение к тому, чтобы украсть банк. Банк можно украсть, сделав ставку или подняв её. Постарайтесь почаще побеждать в таких банках.

Подводя итоги вышесказанному, мы можем сказать, что самым важным, при игре в Омахе хай-лоу сплит является построение рук, которые позволяют забрать весь банк. Этот принцип должен главенствовать при выборе стартовых рук и при решении стоит ли оставаться в банке после флопа. Этот принцип (потенциал на взятие всего банка) особенно важен при игре на троих или двоих, поскольку наши шансы на победу ниже.

Омаха хай-лоу сплит это форма покера, которая обещает хорошее развлечение, а также умение применять покерные навыки. В отличие от обычной Омахи, здесь присутствует меньше хитрых трюков и больше умения надеяться на хорошую оценку ценностей руки. Игрок, компетентно играющий в хай-лоу покер, знакомый с семейством игр с общими картами будет хорошо себя чувствовать, играя в Омаху-восьмёрки-или-лучше.

## ВОПРОСЫ ПО ОМАХЕ СПЛИТ С ОГРАНИЧЕНИЕМ

Считается, что вопросы задаются игроку в Омаху-восьмёрки-или-лучше хай-лоу сплит с ограничением в игре разумного калибра, таким образом, что в игре немного игроков остаётся посмотреть на флоп. (Это не относиться к играм в зоопарке.)

Ваша рука

Флоп

1) T♠ 5♣ 4♦ 2♠

Д♠ 8♠ 6♦

Кто-то делает ставки перед вами, вы поднимаете, игрок, сидевший на большом бленде (здесь далее будет использоваться сокращение – ИББ) и первый игрок равняют. После флопа ИББ делает ставку и первый игрок равняет. Ваши действия?

Поднимать. Прикупная флеш небитка в сочетании с небитой прикупной лоу – это супер рука в Омахе сплит.

Ваша рука

Флоп

2) T♠ 5♣ 4♦ 2♠

T♦ 7♠ 6♥

Вы открываете подьёмом в средней позиции, и только игроки с блендов равняют. После флопа первый игрок пасует (чек) и второй делает ставку. Ваши действия?

Поднимать. Вы делаете это по тактическим соображениям, поскольку ваша рука по своим качествам не заслуживает того. После того, как на флоп ляжет туз, понятно, что у кого-то в руке есть небитка по лоу. У вас разумные возможности в обоих направлениях, а если на стол ляжет тройка, то вы заберёте весь банк. При наличии малой оппозиции и двухсторонней руки без небитки, то вам надо вышибать конкурентов. Если у ставившего игрока есть только небитка-лоу, а у игрока слева есть только туз, то он вас обошёл по боковым картам и от него надо избавляться. Есть некоторый риск в подьёме, но риск есть и во вставании с постели по утрам. Маловероятно, что ставивший побил вас в обоих направлениях. У него, наверное две пары с тузами или небитка лоу – это если у него хорошая рука. А может у него Т-К для хай и что-то игральное для лоу, если он агрессивный игрок. Отметьте, что даже если у вас будет две пары с тузами, то у вас всё равно будет приличная лоу рука.

Ваша рука

Флоп

3) T♠ T♣ Д♦ 2♠

К♠ Д♣ В♦

Вы открываете с подьёма, и вас уравнивает игрок слева и игрок на маркере. Игроки с блендов уходят, поэтому на флоп остаётся только вас трое. На флоп ложатся только старшие карты, поэтому лоу не будет. Ваши действия: чек или ставка?

Ставить. При игре в Омаху, увидев такой флоп, я бы испугался до смерти, но это Омаха сплит. У вас только два оппонента, перед флопом они спокойно равняли подьёмы, поэтому есть хорошие шансы на то, что их руки ориентированы на лоу, и теперь никто из них не в состоянии побить ваших двух тузов.

Ваша рука

Флоп

4) T♠ К♣ 7♣ 3♠

Д♠ 8♣ 2♦ (6♥)

Вы на маркере в банке без подьёмов, кто-то вступил туда на ранней стадии, а ещё один вошёл

на средней позиции. Четверо из вас остаются на флоп, теперь у вас есть небитка лоу. ИББ делает ставку на флоп, два других игрока и вы равняете. Четвёртой картой вы покупаете свой лоу. Первый ставивший пасует (чек), второй игрок ставит, и третий игрок равняет. Ваши действия?

Просто равняйте. Есть хорошие шансы на то, что первый ставивший имеет, как и вы имеет небитку лоу, а у вашей руки практически нет шансов на выигрыш по хай. В банке четыре игрока, получив свою четвёртую часть банка, вы только вернёте свои деньги. Если ваш подъём выбьет кого-то из банка, то потеряете деньги. В неудачный день на стол лягут туз и тройка, и ваша рука будет испорчена, или у двух других игроков будет небитка лоу, и тогда вы получите только одну шестую банка. Подъём в данный момент, только потому, что у вас лоу небитка, совершенно некорректен.

Ваша рука

Флоп

5) T♠ K♣ 7♣ 3♠

D♠ 8♣ 2♦ (6♠)

Все точно также, как и в предыдущей задаче, кроме того, вместо 6♥ на стол ложится 6♠. Теперь у вас в руке и небитка лоу и прикуп к небитому флешу. Вы всё равно только равняете или поднимаете?

Поднимаете. Небитый лоу - ваша защита в этой ситуации. Дополнительный шанс на выигрыш по хай позволяет вам слегка поспекулировать.

Ваша рука

Флоп

6) T♠ V♣ 7♣ 3♠

T♦ 8♣ 3♦

В банке без подъёмов вас четверо на флопе. Вы действуете последним. ИББ пасует (чек) на флоп, следующий игрок, ранее вынужденно уравнивавший, делает ставку и следующий игрок равняет. У вас вместе с флопом образовались две пары: тузы и тройки. Ваши действия?

Бросать карты. Поскольку на столе лежат три младшие карты то, равняя, вы нацеливаетесь на старшую часть банка. ИББ вполне может сбросить свои карты, а если он так сделает, то вам надо выиграть в двух случаях из трёх, с тем чтобы просто вернуть свои деньги. Ваша старшая рука в большой опасности. У кого-то уже может быть более старшая пара или он её может купить, кроме того существуют работающие возможности на стрит и флеш. Бросайте карты немедленно.

## ОМАХА СПЛИТ С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО БАНКУ

Многие люди считают, что играть с ОБ можно только в покер по старшей комбинации. Это абсолютно неверно. Любая игра хай-лоу может играть по системе торговли ограничения по банку. И на мой взгляд Омаха это наилучшая форма покера для игры с ОБ хай-лоу сплит восьмёрки-или-лучше. Такая игра требует от игрока высочайшего искусства, она здорово заводит, и в такой игре обычно будет побеждать игрок, владеющий общими приёмами игры в

покер.

Исключительно важна позиция за столом. Я считаю, что при игре в Омаху с ОБ сплит, позиция ещё более важна, чем при игре в обычную Омаху. Поскольку ранее в этой книге я уже упоминал, что Омаха уделяет гораздо более внимание позиции, чем любая другая форма покера, то теперь вы понимаете, как важна она в этой игре!

Причина, по которой позиция столь важна при игре в Омаху сплит ОБ заключается в том, что очень многие флопы привлекают внимание прикупных рук. Возьмём типичный флоп  $K\spadesuit 8\spadesuit 6\heartsuit$ . Здесь скрыто много возможностей: прикуп на флеш, несколько прикупных стритов и прикуп по лоу. Даже если кто-нибудь, вместе с флопом будет иметь трёх королей, это совершенно не означает, что он победил. Четвёртая карта определяет того, кто заберёт деньги, и в этот момент игрок, что называется «грузится по полной», выбывая таким образом из банка всю оппозицию. Если на четвёртой карте ложатся одновременно и флеш и лоу, вот тут-то и начинают лететь пух и перья. Игрок, действующий последним, имеет большое преимущество поскольку он может заставить кого-то ставить против небитки, украсть банк или получить бесплатную карту.

Как играть при флопе – это часто очень трудное решение при игре в Омаху ОБ. Самой распространённой ошибкой является игра на руке, которая может выиграть только в одном направлении. Предлагаем вашему вниманию руку, которую разыгрывал один из лучших в мире игроков в холдем, попавший в первый и наверное последний раз в своей жизни на игру в Омаха-сплит ОБ. Он поднял двух тузов и пару картинок и увидел флоп:  $T\clubsuit 8\heartsuit 2\spadesuit$ . Их было двое в банке, его слово было первое, он поставил \$100 в банк того же размера. Его подняли на \$300, он уравнил. Четвёртой картой легла картинка, спасовал (чек) и уравнил \$700. Последней картой легла  $5\heartsuit$ . Опять чек, но после того, как его оппонент проставил \$2000, он бросил своих трёх тузов картинкой вверх и в расстроенных чувствах прекратил игру. Очевидно, он был прав, бросая игру, поскольку без сомнения  $5\heartsuit$  дополняла руку оппонента до колеса. На мой взгляд он должен был сбросить карты после подъёма на флопе, поскольку у оппонента была небитка для лоу и он ловил шансы по хай. Существует очень мало форм покера, в которых следует бросать трёх тузов, не являющихся небиткой. Итак, очевидно, что Омаха ОБ восьмёрки-или-лучше это особая игра, требующая гибкого мышления.

Мы только что видели пример того, как правильно сбрасывать небитый хай, поскольку у руки не было шансов по лоу. В некоторых случаях может быть правильным сбросить небитый лоу, поскольку у руки нет шансов по хай. Предположим вы играете банк на троих, у вас небитка лоу с T-2, против неё делают ставки и поднимают их после флопа. До флопа был небольшой подъём и у всех много денег. Пусть на столе лежит  $8\clubsuit 7\diamond 4\heartsuit$ , а у вас в руке  $T\spadesuit K\spadesuit D\heartsuit 2\diamond$  - небитый лоу. Что делать? – яснее ясного – сбрасывать карты! По меньшей мере один из оппонентов равен вам по лоу. У вас нет запасных вариантов, если ваш лоу будет подпорчен тузом или двойкой стола, а выигрыш по хай очень маловероятен. Скорее всего вам придётся проставить все свои деньги в банк только для того, чтобы посмотреть на ход игры, при условии того, что вы уравниваете. Вы получите четверть банка при условии, что у другого игрока только T-2, шестую часть банка, если эта комбинация у обоих, а может быть и ничего, если на стол ляжет туз или двойка. Нет ничего привлекательного в том, чтобы ставить деньги в банк только для того, чтобы выяснить сколько денег вы можете проиграть.

Поскольку вы играете в хай-лоу, то ваши ставки будут уравниваться гораздо чаще, при игре обычный покер. Вы ставите, оппонент морщится, но всё равно равняет, надеясь на то, что вы играете в другом направлении. Это означает менее откровенную агрессию при игре в Омаху ОБ хай-лоу сплит. Следует быть уверенным в том, что вы действуете с прочной платформы, и ваши карты имеют значение.

Конечно, мы коснулись только вершины айсберга игры в Омаха ОБ хай-лоу сплит восьмёрки-или-лучше. Но вы всё равно увидели достаточно для того, чтобы осознать сложности, составляющие неотрывную часть игры. Если вам нравится играть как и в ОБ, так и в хай-лоу сплит покер, то вам точно понравится их сочетание.

## ПРАВИЛА И СТРУКТУРА ИГРЫ В ХАЙ-ЛОУ

Один из аспектов игры, требующий стандартизации в правилах это способ раздела банка, в ситуациях, когда количество фишек в банке, делает это весьма неудобным. Предлагаю вашему вниманию способ, на мой взгляд, самый удобный:

1) Лучше всего, если правила присуждают «лишнюю» фишку одному назначенному игроку, а не вынуждают делить её «долго и нудно», особенно если такое разделение всё равно оставляет в банке лишнюю фишку, но меньшего номинала. В банке правилами д.б. оговорён минимальный номинал, ниже которого фишки не делятся. Нормально это будет минимальная фишка, используемая в качестве анте или в бленде.

2) В случае раздела между хай и лоу, лишняя фишка присуждается старшей руке.

3) Если две или три руки равны в одном направлении, а ещё одна рук выиграла другое направление полностью, то банк изначально делится пополам. Лишняя фишка присуждается хай стороне, неважно выиграна ли та часть одним или несколькими игроками. Та половина банка, где имелись равные руки, делится между игроками максимально ровно. Если раздел происходит ровно, то и проблем нет, а если лишняя фишка останется, то она достаётся тому игроку, который сидит ближе всех к маркеру – его слово первое. Ни один игрок не может получить более одной лишней фишки, поэтому если имеется равенство рук, то игроки в самой ранней позиции получают по одной фишке по мере их наличия.

В более ранних изданиях этой книги я рекомендовал откладывать лишнюю фишку, оставшуюся после раздела между старшей младшей комбинациями с тем, чтобы выяснить, не будет ли лишней фишки во вторичном разделении, и использовать эту фишку во вторичном разделении по мере необходимости. До сих пор я считаю, что это правильный метод, но очевидно это мнение противоречит мнению большинства игроков о том, кто «заслуживает» эту «лишнюю» фишку. Моё предложение не используется в общественных карточных залах, но вы можете подумать о том, чтобы использовать его в своих домашних играх. Основным достоинством этой идеи является простота её использования.

В некоторых игорных залах при присуждении лишней фишки после вторичного раздела, правило «слева от маркера» не используется. Вместо этого всё решается старшей картой в руке игрока. Обычным методом является использование старшей карты в случае равенства по старшей комбинации, и младшей карты в случае равенства по младшей комбинации. После того, как понаблюдаешь за проблемами дилеров, использующих этот способ, сразу начинаешь понимать, что любой другой метод удобней.

В структурах торговли и блендов при игре в Омаху сплит, самым важным принципом является убирать из игры фишки мелкого номинала, поскольку их наличие сильно замедляет разделение любого, выигранного банка.

Структура игры, которая хорошо работает в Омаха восьмёрки-или-лучше (а также и в обычной Омахе), это два пятидолларовых бленда слева от маркера, с возможным входом по

10 или 20 долларов. Такой принцип хорошо работает и при игре с ОБ, и при ограничениях 10-20 долларов. Такой формат игры предпочтительней игре с блендами в один, два и пять долларов, поскольку отсутствие фишек в один доллар облегчает разделение банков, что в свою очередь ускоряет игру.

Самой важной функцией хорошего набора правил для Омаха восьмёрки-или-лучше является быстрая игра. Омаха игра более медленная, чем холдем, поскольку сдаётся в два раза больше карт, и игрокам требуется чуть больше времени для того, чтобы понять какие у них возможности. Кроме того, игра в хай-лоу более медленная, чем обычная в силу того, что много банков приходится разделять. Поэтому игорный дом должен ограничить номинал фишек, разрешённых в игре. Я никогда не допущу того, что кто-то войдёт в игру и введёт новый номинал фишек.

## ИГРА С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО БАНКУ (ОБ)

Дойл Брунсон – чемпион по покеру, как-то назвал Техас холдем без ограничений Кадиллаком среди покерных игр. Используя данный стандарт, я бы назвал Омаха ОБ Роллс-Ройсом покерных игр. На мой взгляд это идеальная форма покера.

При игре с ОБ сумма вход – это серьёзное решение, поскольку в игру могут пойти все ваши фишки, и они все могут быть проиграны в одну сдачу. За сколько нужно вкупаться в игру в Омаха ОБ? Моё персональное мнение такое – вкупаться в игру можно минимум за 40-кратную минимальную ставку (не анте, а ставку следующую сразу после бленда), а обычно и больше. Таким образом, при игре по \$25 я бы входил за \$1000. Если в игре участвует слабый игрок, у которого много денег, то имеется сильный стимул на вход в игру за более чем нормальные деньги. Ваше решение должно приниматься на основании таких факторов как толщина пачки денег и качестве оппозиции. Чем больше перед вами денег, тем больше к вас манёвра при торговле, и таким образом у вас есть больше возможностей использовать свои умения. Однако не надо доставать слишком много денег – вы будете чувствовать себя неловко.

Вот основные три момента, отличающие игру ОБ от игры с ограничением:

- 1) В банке меньше игроков и до и после флопа
- 2) Ставка или подъём ставок имеет большие шансы на выигрыш
- 3) Гораздо более важна хорошая позиция

При игре по большим ставкам, таким как ОБ и без ограничения, существует и применяется много полезных принципов. На эту тему я, в соавторстве с английским игроком Стюартом Ройбеном, написал отдельную книгу «Покер: Игра с ограничением по банку и игра без лимита». В ней эти идеи описаны гораздо более детально.

Я считаю, что самым важным принципом при игре в покер по крупным ставкам (большого размера относительно анте) является то, что вы можете, достаточно часто, забрать банк, делая ставку или поднимая ставку оппонента. Следует использовать тот факт, что у вас меньше оппонентов, и используя свои деньги и позицию выдавливать игроков из банка. Игроки любого типа: от игроков высокого класса до солидных граждан используют (с различными вариациями) но один и тот же принцип – они все выигрывают много банков за

счёт делания ставок и подъёма ставок. Если вы хотите надеяться на демонстрацию самой сильной руки, то вы можете надеяться на выигрыш только небольшого количества банков.

Хороший игрок выигрывает много банков, не имея необходимости предъявлять лучшую руку, иногда кажется, что совершенно неважно, что у него в руке на самом деле. Это несправедливо. Вам надо действовать с надёжной базы, а хорошая рука даёт вам большую свободу манёвра при торговле. При игре в покер по крупным ставкам, после того как вы вошли в банк, иногда важно «сжигать» свои фишки, поскольку пас (чек) может означать, что ваш оппонент заберёт банк простой ставкой. (Вам для уравнивания потребуется рука лучшая, чем для ставки.) В силу того, что вход в банк может означать билет на поезд без остановки, следует исключительно внимательно относиться к выбору стартовой руки. Игроку в Омаха ОБ я могу дать наилучший совет: «Разыгрывайте очень мало рук, но играйте их сильно!».

Привожу вашему вниманию несколько подсказок, которые помогут избежать самых распространённых ошибок при игре с ОБ.

1) **Не надо жениться на прикупной флеш небитке!** Прикупная флеш небитка это хорошая рука при игре в холдем. Если на стол ляжет пара, то всё равно у вас есть шансы на победу, если вы купите флеш. Пара к тузу это тоже обычно победная комбинация. При игре в Омаху образование пары со столом обычно является фатальным, а два туза редко выигрывают банк. Стартовая рука типа T♥ V♥ 7♣ 3♣ имеет небольшой потенциал на стрит. Гораздо лучше иметь стартовую руку типа T♥ 9♥ 8♣ 6♣. До того как вы решите, что вместе с флопом вы имеете сквозной билет, вам надо иметь в руке прикупной стрит вместе с небитым прикупным флешем.

2) **Не надо переоценивать свой восьмисторонний прикупной стрит!** Прикупной стрит не боится того, что на столе образуется пара или трёхкарточный флеш. Игроки, привыкшие только к покеру с ОБ, рассматривают прикупной стрит, как автоматическую игровую комбинацию, если на столе нет возможного флеша или фуля. При игре с ОБ, цена за игру с такой слабой рукой может быть неправильной. При игре в Омаху достаточно часто возникают возможные тринадцатисторонние и семнадцатисторонние прикупные стриты, так зачем же завязываться на только на восьмистороннюю комбинацию?

3) **Пусть ключевые карты помогут вам определить свой блеф.** К примеру, если на столе лежат D♥ 6♥ 4♣, то у меня больше шансов попробовать забрать банк, сделав ставку, если бы у меня был «козырный туз» (T♥) или дама, чем наоборот. Владение одной или двумя ключевыми картами сильно улучшает ваши шансы на то, чтобы украсть банк.

4) **Задайте себе вопрос: Примет ли оппонент давление?** Достаточно ли сильна рука у оппонента, для того чтобы выдержать серьёзное давление – этот вопрос определяет вашу тактику розыгрыша прикупной руки – разыгрываете ли вы её быстро – подъёмами или медленно - уравниванием. Если ставивший вёл торговлю против пяти оппонентов от комбинации без одной карты, то не пытайтесь заставить его выбросить свою руку. Если у вас есть разумные основания считать, что ставивший не имеет серьёзных ценностей, то у вас двойной шанс на выигрыш за счёт агрессии. Оппонент может сбросить карты, или вы можете купить сами.

4) **Делайте ставки банком, если только нет возможного флеша или фуля.** Если на столе лежит что-нибудь вроде: K♠ 9♠ 6♣, то у вас не может быть руки, чувствующей себя безопасно. Если и делать ставки, то только полным банком. Вы должны заставить оппонента играть на максимально плохих шансах. Если на столе лежит пара, скажем 10♥ 10♣ 2♣ или три карты в масть D♠ 8♠ 4♠, то вы играете по принципу «или – или ставь» (Вы показываете

специфическую руку – и либо она у вас есть, либо вы блефуете.) Ставка в половину банка или в две трети кажется наиболее подходящей. Банки с таким типом флопа часто можно забрать ставкой скромного размера. Если вы делаете ставки небольшого размера на своих хороших руках, то ваш блеф такого же размера станет более убедительным. Вас могут чуть чаще уравнивать, в случаях, когда у вас будут заявленные ценности, и вы будете меньше рисковать, пытаясь украсть банк.

**6) Не надо разыгрывать тузов без мастевой поддержки слишком сильно.** Некоторые игроки считают, что они должны ставить по максимуму каждый раз, когда перед флопом есть два туза. Если на флоп не ложится третий туз, то обычно всё веселье для этих гордых тузов заканчивается, и теперь всё веселье достаётся оппонентам. С такой комбинацией в банк надо просто спокойно входить, особенно если у вас много денег.

**7) Надо верить в то, что у оппонента есть та комбинация, на которую он намекает.**

У этого утверждения, конечно же, есть много исключений, но в большинстве случаев оно справедливо. Если вы не играете краплёнными картами, то в общей победной игре следует сбрасывать некоторые победные комбинации. Нет ничего зазорного в том, что оппонент иногда выиграет банк на блефе. Надо позволять оппоненту, иногда, провести умную игру. Игроки, берущие на себя полицейские функции, стараясь уравнивать каждый подъём, подвергают себя тройной опасности. Они могут ошибаться и иметь худшую руку, оппонент может выбить их из банка дальнейшей торговлей или оппонент может купить лучше.

Допустим на столе лежат  $V\spadesuit V\clubsuit 3\heartsuit$  и кто-то делает ставку. Очевидно, что у него три валета или лучше, но вы думаете, что он пытается украсть банк. Если вы его уравниваете, и у него есть три валета, то вы проиграли. Если вы его уравниваете, и у него нет трёх валетов, то вы всё равно можете проиграть, если он продолжит торговлю (вы так и собираетесь равнять всю игру?). Если вы считаете, что вас пытаются выдавить некий нахал, то поднимите его. Если у него и вправду три валета, и если боковые карты не очень впечатляют, то он может их сбросить.

**8) Делайте ставки на ваши хорошие прикупные руки.**

Я считаю, что более сильной тактикой, в отличие от чек-уравнивания или чек-подъёма, является поднятие ставок при наличии хорошей прикупной руки. Если вы делаете ставки, то у игроков не будет оснований считать, что у вас готовая рука. Что более важно, это то, что вы будете выигрывать много банков без борьбы. Если вы пасуете (чек) и все остальные тоже, то нет оснований для радости только потому, что у вас нет готовой руки. Очень вероятно, что банк можно было забрать простой ставкой. Если следующая карта не завершит вашу руку, то ценность вашей руки резко упадёт с момента флопа, когда ожидалось ещё две карты. Запоздалая ставка теперь будет делаться на гораздо более слабой основе, чем это было бы до флопа. И даже если поворот карты создаст вам комбинацию, то он всё равно не заработает вам денег больше, чем могла бы выиграть ставка на флопе. Ставка на прикупную руку скорее благоприятна против одного или двух оппонентов, чем против большего количества, поскольку шансы на то, всё «поле» сбросит карты гораздо более высоки.

**9) Никогда не надо отчаиваться, даже если кажется, что ваша рука безнадежна.**

Вашему оппоненту тоже может не понравиться это новая карта стола. Допустим, что у вас при флопе выпали и прикупной стрит, и прикупной флеш, вы делаете ставки, и вас уравнивает один оппонент. Если на столе образуется пара, то нет никакой необходимости в автоматическом пасе (чек). Ваш оппонент тоже может прикупать, или у него может быть пара

или две пары, которые не включали парную карту. Во многих случаях в него надо выстрелить из ещё одного ствола. Маловероятно, что он уравниет без тройки или фуля. Многие игроки, чья рука дополняется в случае пары на столе, автоматически пасуют (чек) на своей руке. На мой взгляд, в большинстве случаев, стратегия небольшой ставки является превосходной, поскольку ставка в такой позиции придаст больше доверия вашим действиям, в случае вашего блефа, если на столе образуется пара.

#### 10) Уважайте подъёмы ставок до флопа.

Подъём перед флопом обычно указывает на крупную пару или крупные карты. Многие игроки «вползающие» в банк за минимум, автоматически равняют подъёмы. Обычно можно уравнивать подъём на руке типа  $10♥ 9♥ 7♣ 6♦$ , но опасно для жизни равнять на карте  $T♠ K♥ 10♥ 8♦$ . Ваши резоны на вход в банк на последней руке основаны силе старших карт, но кто-то может сказать, что у него рука, в этом аспекте, лучше. Поверьте ему и бросайте карты.

#### 11) При розыгрыше банка среди многих игроков обязательно прикупайте к небитке.

Допустим на столе лежат  $B♥ 9♣ 3♣$ , а у вас в руке  $B♣ 10♣ 8♠ 7♠$  - в результате вы имеете: старшую пару, прикупной флеш от валета и тринадцатисторонний стрит. Вот это рука, с которой я бы кинулся «с головой» против одного оппонента. Против двух или трёх оппонентов, что называется «прибитых» к банку, эта рука не столь сильна. Обычно вы находитесь в положении бутерброда между тройкой и небитым прикупным флешем. Против этих объединённых комбинаций только десять карт дают вам победную руку, а в колоде полным-полно ситуаций типа lockout (карта, выигрывающая банк оппоненту) и redraw (завершения комбинаций последней картой, когда вы казалось уже выиграли). Только две красные семёрки создают небитый стрит. Разыгрывая такой тип руки, прежде чем вкладывать в банк кучу денег, обязательно создайте ситуацию «лоб в лоб».

Иногда некоторые игроки могут почувствовать свою плохую позицию ещё до того, как другие уже реально вложили свои деньги в банк. Предлагаю вашему вниманию руку, реально разыгранную английским игроком высочайшего класса Дерекком Бакстером в знаменитом лондонском клубе Виктория:  $K♠ D♦ B♥ 9♦$ . Я сидел слева и поднимал ставки перед флопом, четверо других игроков равняли, и он тоже равнял. На флоп легли:  $T♦ 10♦ 9♥$ . В результате у Бакстера образовывались тринадцатисторонний прикупной стрит и второй небитый прикупной флеш. К удивлению Бакстера, игрок, сидевший от него справа, и чьё слово было первое, открыл торговлю всем банком. Бакстер посчитал, что у этого игрока скорее всего рука с небитым прикупным флешем, а не что-то другое. Имелись хорошие шансы на то, что его «загонят» в сильную готовую руку слева, и Бакстер сбросил карты. Его анализ оказался точным, как при игре с двойным болваном, поскольку у меня получилось три туза, и я вошёл в банк. Ставивший игрок уравнил меня, имея стрит и прикупной небитый флеш. На стол легла карта для флеша, и хороший ранний анализ ситуации спас Бакстера от потери всех его фишек.

#### 12) Не надо занимать оборонительную позицию каждый раз, когда открывается пугающая карта!

Вполне часто на стол ложится карта, создающая возможности для стрита или флеша. Если такое происходит и при этом моя рука не улучшается, то я задаю себе вопрос – а продолжаю ли иметь сильный интерес к данному банку? Если ответ да, и был тем игроком, который ставил на флопе, то я продолжаю торговлю, если ответ нет, то обычно я пасую (чек).

Вот пример, иллюстрирующий такое решение. Допустим я торговался на флопе, и меня

уравнял один оппонент, а на столе лежит:  $V \heartsuit 9 \heartsuit 5 \clubsuit$ . Четвёртой картой ложится  $K \clubsuit$ , создавая на столе возможности для нового стрита и новый двухкартный флеш. Если бы я торговался только на валетах и девятках, то моя рука выглядела бы плохо. У оппонента может быть пара и король, и он купил лучше меня, а кроме того ещё много других победных комбинаций. Возможно у него теперь прикупной флеш в трефе. Моё намерение спасовать (чек), и сбросить карты, если он будет делать ставки. С другой стороны, если у меня три валета, то моим намерением будет торговаться немедленно, делая вид, что король только что дал мне небитку. Если я спасую (чек) на этой руке, то либо мой оппонент возьмёт бесплатную карту, либо будет торговаться, делая вид, что купил стрит. Если он торгуется и уравниваю, то он знает руку, которую я вероятно имею, и он будет контролировать ситуацию. Для меня превосходной тактикой является считать, что король не дал ему небитку и продолжать торговлю. Если у оппонента и есть стрит, то я всё равно куплю более старшую комбинацию в одном случае из четырёх, если у меня есть тройка. Сравните это с ситуацией одного из десяти, когда моя рука улучшится до победной, если бы у меня были только две пары. Омаха ОБ это не игра для игроков, которые не торгуются не имея победной руки. Почти за каждым поворотом новой карты лежит испуг.

Эти двенадцать подсказок недостаточны для того, чтобы гарантировать мою победу при игре в Омаху ОБ. В игре множество секретов и на их освоение требуется много времени. Они однако должны дать хорошее понимание сути общего подхода, который позволит вам достичь своего потенциала. Требуется длительная игровая практика для того, чтобы увидеть как работают на практике те или иные идеи. Конечным результатом всех этих длинных часов за столом является возможность заработать большие деньги, которая сочетается с удовольствием от игры в самую сложную форму покера, изобретённую на сегодняшний день. Но вы ведь всегда хотели ездить на Роллс-Ройсе?

## ВИКТОРИНА ПО ОМАХА ОБ

В данной викторине представьте себе, что вы играете в Омаха ОБ против оппонентов разумного калибра.

1) Ваша рука  $T \clubsuit K \clubsuit V \spadesuit 8 \diamond$  Флоп  $10 \spadesuit 8 \clubsuit 8 \diamond$

Вы ставите банк против четырёх оппонентов, и двое вас равняют. Четвёртой картой ложится ничего не значащая карта, скажем двойка. У всех игроков ещё много денег. Ваши действия?

Ответ: Если вы только не играете против новичков, то ни у одного из них нет сверхпары, и ни один не прикупает к стриту. У одного оппонента недостающая восьмёрка, а у другого, пожалуй, две десятки в руке. Определённо следует спасовать (чек), и возможно сбросить карты, если кто-то продолжит торговлю. Скажите спасибо, что вас уравнили два игрока, выдавая информацию о своих руках, поскольку ваше решение было гораздо более затруднённым, в случае если вас уравнил бы только один игрок.

2) Ваша рука  $T \spadesuit T \heartsuit 8 \spadesuit 3 \heartsuit$  Флоп  $D \heartsuit 10 \clubsuit 7 \diamond$

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

Флоп такого содержания приводит меня в ужас. У меня 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 меня или выдавит меня из банка. Если даже меня просто уравниют, и я чудом куплю третьего туза на четвёртой карте, то всё равно моя рука не слишком хороша, поскольку этой же картой кто-то легко мог купить себе стрит.

3) Ваша рука            T♣ K♣ D♥ 10♠            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?

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

4) Ваша рука            T♥ T♠ 5♠ 2♦            Флоп K♠ V♠ 8♠

Вы на первой позиции (на бленде слева от маркера) и вы торговались до флопа. Четверо уравнивали. У вас небитый флеш, ваши действия ставка или чек?

При игре с ОБ, получив небитку, важно варьировать свой стиль игры. Любое поведение может быть правильным. Поскольку я торговался до флопа, то я скорее склонен продолжать торговаться в данной ситуации, поскольку кто-то может посчитать, что я, имея одиночного туза пик, пытаюсь украсть банк (я вполне могу так сыграть). Другой фактор это дополнительные деньги в банке из-за торговли до флопа. Вполне вероятно, что кто-то, имеющий не небитый флеш, попытается меня «прижучить», особенно если банк уже достаточно велик. И наконец, старшие карты на столе указывают на вероятность двух пар или тройки, и вы потребуете плату за попытку купить лучше вас.

5) Ваша рука            T♥ K♥ 7♠ 7♣            Флоп 10♣ 8♥ 7♦

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

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 фуль, ляг на стол ещё одна десятка или восьмёрка.

6) Ваша рука            T♠ K♠ V♦ 9♦            Флоп 9♥ 5♣ 2♦

Вы имеете старшую пару и ваше слово второе в банке на четверых. Первый игрок пасует (чек) ваши действия чек или ставка?

Ставка. Структура флопа указывает на то, что маловероятно что кто-то имеет нечто хорошее. Ваша старшая пара, возможно и не лучшая рука, но вряд ли кто-то будет играть против вас, а вас есть масса возможностей улучшить на четвёртой карте, если кто-то уравнивает.

7) Ваша рука            T♠ D♦ V♣ 8♣            Флоп D♣ 7♦ 4♣

Вы на маркере в банке на четверых без торговли. Имеете старшую пару и прикупной флеш от валета. Делаете ли вы ставку или берёте бесплатную карту?

Следует торговаться. Не то, чтобы вам безумно нравилась ваша рука, но все оппоненты спасовали. В своей руке вы имеете достаточно, чтобы понять, что им не повезло с флопом.

Поверьте их пасу, и ожидайте, что заберёте банк без боя.

8) Ваша рука

9♥ 8♥ 6♦ 5♦

Флоп 7♠ 6♥ 2♣

Игрок, в вынужденной позиции открывает торговлю подъёмом, кто-то в средней позиции равняет, и вы равняете. Флоп даёт вам большой прикупной стрит. Первый ставивший делает ставку на флоп, другой игрок бросает карты и теперь слово за вами. Перед вами и перед оппонентом много денег.

Поднимать. Много шансов на то, что ваш оппонент прыгнул «выше себя» имея только тузов в руке. Флоп выглядит не очень хорошо для того, кто открывал торговлю подъёмом. Давайте посмотрим, сумеет ли он держать давление. Главным фактором, определяющим следует ли вам поднимать на флопе, имея прикупную руку, является ваше решение относительно того, что за рука у ставившего – попытка ли это украсть банк или у него действительно сильная рука. Если вы нарвётесь на нечто неожиданное, то у вас приличная рука, на которую можно надеяться. Простое уравнивание это игра для слабаков.

## ПРОЦЕДУРА ИГР С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО БАНКУ (ОБ)

Термин ограничение по банку (или банком) означает, что ставящий игрок, не может поставить денег больше, чем их количество в банке. Однако следует помнить, что игрок, поднимающий ставки, сначала должен уравнивать дошедшую до него ставку. Например, в банке 100 долларов и игрок А ставит 50 долларов, игрок Б желающий поднять ставку до предела, сначала уравнивает 50 долларов (теперь в банке 200 долларов) и теперь поднимает на 200 долларов. Действуя таким образом, игрок Б реально ставит в банк 250 долларов и теперь каждый игрок, желающий участвовать в банке, но до которого слово ещё не дошло, обязан поставить в банк 250 долларов.

При игре в Омаху ставка входа (первая после большого бленда) часто составляет 2 или 2.5 ББ. В силу этих причин, часто бывает трудно определить, сколько денег может поставить первый ставящий – сколько денег было в банке, после того, как он уравнил. (Ведь это определяет величину его подъёма.) Вот теперь нам надо выработать правило относительно суммы входа для игр, когда игрок входит в банк за сумму большую, чем сумма большого бленда. Большинство игр в Омаху используют для определения суммы входа простое правило: «Максимальный вход вдвойне против минимального.» После того, как кто-то вошёл в банк, мы возвращаемся к обычной для игр с ОБ системе подсчётов.

Хотя в карточных залах нет единства покерных правил, существует некий консенсус мнений по правилам, используемых при игре в покер с ОБ. Предлагаю вашему вниманию набор правил, ставших стандартными.

1) Подъём, если только это не подъём на все имеющиеся деньги, д.б. равен или быть больше суммы любой предыдущей ставки или подъёма в этот круг торговли. Некоторые игровые залы манкируют этим требованием при игре «лоб в лоб». Я считаю, что это правило должно применяться во всех случаях, поскольку это является правилом во многих регионах страны, малый подъём будет таким образом играть им на руку. Если разрешить малый подъём при столкновении «лоб в лоб», то будут возникать ситуации, когда один оппонент скажет: «Поднимаю!», а другой в этот момент сбросит карты, даже не выясняя размер подъёма, хотя у поднимавшего было желание поднять ставку только на одну фишку.

2) Для возобновления торговли, сумма ставки «на всё» должна равняться или быть больше, чем любой предшествующий подъём или ставка в данном круге торговли. (Она не обязана быть равной суммарной ставке.) Сравните это правило с правилом лимитированного покера о том, что половина ставки или более возобновляет торговлю.

3) Размер банка, для целей определения максимального разрешённого подъёма включает в себя сумму, которую игрок должен поставить в банк для уравнивания ставки. В него также включаются те фишки, которые были из него исключены (для ровного счёта) и также любые деньги, которые надо доставить в банк из-за пропущенного бленда.

4) Обычно, для целей ускорения игры, сумма банка каким-то образом округляется. Любые лишние фишки в банке, которые остаются после округления считаются за целую дополнительную единицу. Скажем, банк округляется до единиц в сотню долларов, а его реальный размер 725 долларов, теперь максимально допустимая ставка составит 800 долларов. (Вот вам пример того, что многие игроки считают: «Лишнее тесто в счёт не идёт». В нашем примере это означает, что максимальная сумма ставки составит 700 долларов. Такой метод позволяет с большей лёгкостью отслеживать реальный размер банка, как для игроков, так и для дилера, поскольку обычно размер банка можно сосчитать по количеству игроков. Традиционно используется первый метод, и в любой игре, использующей второй метод, он д.б. объявлен заранее.)

5) Для каждой структуры блендов следует установить минимальный размер ставки. Обычно это будет самый большой номинал фишки, используемой для входа после бленда. К примеру, если структура блендов 1-2-5 долларов, а вход составляет 10 долларов, то минимальной единицей торговли будет фишка в пять долларов. Такая ситуация означает, что ставить нельзя никакие дополнительные фишки номиналом менее пяти долларов, даже если игрок и идёт на всё, если только он не ставит их пять штук сразу. (Примечание переводчика: видимо имеются в виду фишки по одному доллару.) Если номинал фишки не используется ни при анте, ни при бленде или округлении банка, то он не может использоваться в комбинации. Пример: структура бленда 25-25-50 долларов и плата за время составляет 25-тидолларовую фишку за каждые 20 минут. Поскольку в игру никоим образом не могут попасть 5-тидолларовые фишки и они не могут накапливаться (если только ни один из игроков не пытается ввести нарочно), то они и не будут участвовать в игре совсем.

6) Нет ограничений на количество подъёмов. В этом нет необходимости, поскольку не пройдёт много времени, а какой-то игрок уже будет играть на все деньги, из-за быстро растущего размера банка.

7) Игрок имеет право знать какое количество денег есть у оппонента для игры. В силу этих причин предпочтительно превратить все наличные в фишки. Если игра происходит в общественном месте – игровом зале, который контролируется правительственными доносящими органами при конвертировании фишек в кассе, то в крупных играх возможно разрешить бумажные деньги. В таком случае единственным разрешённым средством платежа будут стодолларовые купюры. В этой ситуации игрок сможет «на глаз» оценить количество денег оппонента, без необходимости тревожить этого человека – и замедлять игру, прося точного подсчёта. Фишки крупных номиналов следует помещать в передних рядах, там где они будут видны всем. Исключительно ценные фишки, такие что их номинал превышает сумму входа в игру использоваться не должны. Каждый игрок имеет право на беспрепятственный обзор фишек оппонента и к подсчёту своих фишек, при запросе.

Очень стоит ознакомиться с правилами ОБ до того, как садиться играть. Также не поленитесь и узнайте, существуют ли какие-либо исключения из общих правил в том игорном заведении,

где вы собираетесь играть. Я часто слышал плохие правила и неправильные решения от менеджеров и сотрудников игорных залов, поскольку они в основном привыкли к покеру с лимитом. Если дилер выносит решение, которое может повлиять на распределение денег, то не стесняйтесь получить решение от персонала, а не просто робко верьте дилеру на слово.

## СТРАХОВКА

В играх с ОБ и без лимита часто идут на соглашение о страховке, в случае, когда игрок идёт на все деньги, и торговли больше нет. Это особенно справедливо при игре в Омаху. Страхование означает, что игрок, имеющий наилучшие шансы на выигрыш банк, соглашается выплатить некоторую сумму денег (премию) игроку, выкладывающему страховку (страхуемый) если его рука будет сброшена. Если оппонент покупает плохо, то страхующий выплачивает ему оговоренную сумму в качестве компенсации. Таким образом, страхуемый гарантирует себе возврат из банка по крайней мере той суммы, которую страхующий обещал выплатить, в случае если страхуемый проиграет сдачу. Страхователь может быть противником в банке, игроком не участвующим в банке или кем-то кто вообще не играет в банке.

Практика страхования имеет свои преимущества и недостатки в практике игр в покер. Положительная сторона состоит в том, что игроки остаются в игре, защищает тех, у кого мало денег и предоставляет дополнительную возможность использовать игровые навыки. Главный недостаток страховки состоит в том, что она существенно замедляет игру. При игре в Омаху за данный промежуток времени разыгрывается меньшее количество банков, чем при игре в холдем, поэтому практика страховки может сильно замедлить игру, особенно для игроков в тяжёлом положении.

Другим недостатком страхования (с моей точки зрения) это то, как обсуждение шансов банка заставляет нервничать игроков, непривычных к игре. Во многих случаях это позволяет им понять насколько плохим было их решение поставить все свои деньги в банк.

Некоторые игроки заявляют о своей нелюбви к страховке из-за того, что оппонент может быть более настроен на уравнивание большой ставки, если он считает, что может получить назад некоторую часть своих денег. На мой взгляд, любое дополнение к игре, которое делает более вероятным уравнивание крупной ставки, не такое уж и плохое дело. Если бы я считал, что использование страхования означало бы, что мои большие ставки будут уравниваться чаще, то это скорее аргумент за, а не против использования страховки.

Я не возражаю против использования страховки в игре, но только на крупных банках, и только если на стол должна лечь одна карта. На мой взгляд, страховку нужно исключить из любой формы покера, если на стол должны лечь две карты.

А надо ли вам страховаться самому? Если только страхующий неправильно оценивает сумму страховки, в противном случае вы делаете себе только хуже. Не надо покупать страховку без серьёзных причин. Если у вас мало денег, и потеря банка может поставить под угрозу ваш рабочий капитал, то да, страховка рекомендуется. Другая причина, по которой можно покупать страховку, это защита от неудач в начале игровой сессии, для того чтобы неудачи в начале не повлияли на вашу дальнейшую игру. Если вы тот тип игрока, который подвержен потере баланса в случае, если рука с дальним прицелом купит лучше вас, то лучше уж потерпеть и купить страховку, это может оказаться гораздо дешевле сейчас, чем нервничать потом на протяжении всей сессии.

Правила и этикет страхования таковы:

- 1) Ни в какой страховой ситуации никто не обязан предъявлять свои карты, и не обязан выслушивать никаких упрёков за отказ показать свои карты.
- 2) Оппонент в банке имеет первое право на сделку страхования. Считается некорректным предлагать более выгодные условия сделки, и только тогда, когда он продемонстрировал нежелание или невозможность заключить сделку кому-то другому можно начать переговоры.
- 3) В случае равенства комбинаций применяются следующие правила:

Если сделка совершалась между игроком участвующим в банке и кем-то, не участвующем в банке, то сделка отменяется.

Если два игрока в банке заключили сделку, то все зависит от того как она была обговорена, если фраза была произнесена следующим образом: «Я выкладываю тебе три к одному за тысячу», то равенство отменяет сделку. А если она была произнесена следующим образом: «Я забираю тысячу, ты забираешь три тысячи, а за остальное будем бороться», то в теории деньги изъяты из банка, хотя физически они могут остаться в банке. Теперь в случае равенства, если была использована последняя формулировка, четыре тысячи долларов разделяются три к одному до того как будет разделён центральный банк. Поскольку такое соглашение лучше, чем предыдущее для того игрока, который имеет лучшие шансы на выигрыш банка (поскольку ему не нужно равенство для отмены сделки) и у него лучший контроль над переговорами, то сделка обычно произносится последним образом.

- 4) Количество информации, которое игрок, участвующий в банке, может получить от других людей – это вопрос открытый. На мой взгляд, игрок имеет право получить информацию о точном количестве потенциально прикупных карт, на тот момент, когда на стол должна лечь ещё одна карта, от постороннего лица. С другой стороны решение принимать или отвергать специфическое предложение игрок, участвующий в банк должен принимать самостоятельно без постороннего вмешательства.

Есть более хороший способ защиты игроков от огромных колебаний (разбросов), которые могут вывести игрока из действия, отличные от практики страхования. После того, как все деньги ушли (в банк), игроки могут разыграть банк дважды. Допустим, все деньги ушли в банк, а на стол должна лечь ещё одна карта. Игроки могут согласиться на то, чтобы дилер сдавал дважды, а не один раз. Если один и тот же игрок выиграет на обеих картах, то он забирает весь банк. Если каждый игрок выигрывает по разу, то банк делится между двумя игроками. Метод быстрый и с ним не начинаются длительные обсуждения об относительных шансах каждой победной руки. Мы не хотим смущать игрока, который получил свои деньги не лучшим способом.

Две сдачи за банк могут значительно ускорить игру. Нет причины делить банк ровно пополам, это занимает некоторое время. Игроки могут сдать по одному разу за отдельную кучку фишек, обычно определяемую на глаз как половина банка. И сдать по второму разу за вторую половину банка. После того, как карты сданы части распределяются соответственным образом, и нет необходимости в подсчётах. Процедуру можно улучшить ещё больше. Дилер можно сдавать три раза, и вышеописанная процедура повторяется.

На мой взгляд, страховка в покере себя изжила. С другой стороны я «обеими руками» за несколько сдач за банк, поскольку считаю, что такой способ нравится игрокам и вносит элемент развлечения в игру.

## ШАНСЫ И ВЕРОЯТНОСТИ

Хорошее рабочее знание покерных вероятностей это один из инструментов всякого высококлассного игрока в покер. Даже игрокам в покер с лимитом следует знать, как количество недостающих карт переводится в вероятность завершить руку. Это качество особенно важно при игре с ОБ, из-за многих возможностей в ситуациях со страховкой или разделом банка. Банки часто делятся по соглашению, а не по удаче карт.

Многие игроки очень скептически относятся к применению математических знаний к игре в покер. Иногда им случалось видеть за карточным столом какого-нибудь «книжного червя», пытающегося найти математическое решение для покерной ситуации, которое очевидно должно было бы основываться на других соображениях. Вывод к которому они пришли: нельзя смешивать покер и математику. На самом деле они должны были сделать другой вывод: знание только математики не может сделать из человека игрока, побеждающего в покер.

В дополнение к стереотипу математического гения, который не может играть в покер, мы имеем миф о математическом невежде, который может играть. Посмотрите на этого парня, который загребаёт большую часть банков - с деревенским акцентом он хвастается, что не закончил даже среднюю школу, но продолжает забирать чужие деньги. Хочу отметить, что в этом мире есть интеллигентные люди, не имеющие формального образования. Отсутствие книжного знания о шансах и вероятностях совершенно не означает, что эта область знания была игнорирована. Кто-то, кто прикупал к тысяче стритов, очень хорошо представляет себе возможность купить его. Очень много можно выяснить при обсуждении покерных вероятностей с другими игроками. Ваш «парень из глубинки» на самом деле может быть профессиональным игроком с многолетним опытом по вероятностям. Ни один лучших игроков в Омаху не невежественен в вопросах математики игры, включая того толстого парня с сигарой, говорящего как деревенщина – но думает-то он как настоящий городской пройдоха.

Широко принятый метод подсчёта вероятностей при игре в холдем это считать, что каждая карта, которая может дополнить вашу руку до победной, является «прикупной». Количество прикупных карт суммируется и вычитается из общего числа неизвестных карт, и соотношение карт прикупных к общему количеству неизвестных карт составляет вероятность завершения руки. К примеру если у нас есть тринадцать способов завершить стрит, а на стол должна лечь ещё одна карта, то мы считаем вероятность следующим образом. В колоде 52 листа. При игре в Омаху мы видим 4 карты у себя в руке и 4 карты стола (на этот момент). Из общего количества карт мы вычитаем 8 – в результате имеем 44 неизвестных карты. (Совершенно неважно сколько карт сброшено или сколько карт в колоде, мы ведь всё равно их не знаем.) Число 13 (количество наших победных карт) вычитается из 44 (количество неизвестных карт) в результате мы имеем число 31. В результате наши шансы на выигрыш составляют 13 против 31 или 13 из 44. Нам нет нужды знать, что в численном выражении это составляет  $1 \text{ к } 2.3846153$ , но нам надо понимать, что наши составляют примерно 2 против 5.

Подсчёт прикупных карт, когда на стол должна лечь одна карта, легко понять и использовать. Подсчёт вероятностей, когда на стол должны лечь две карты, гораздо более сложен (но к сожалению очень полезен). Народная покерная мудрость – правило большого пальца (ПБП) гласит, что следует считать количество победных карт на каждой улице, а затем их складывать. Это новое число затем сравнивается с количеством неизвестных карт, что и даёт

общее количество победных шансов. Если у игрока есть тринадцать прикупных карт, то ПБП считает: «Тринадцать и тринадцать равно двадцать шесть, мои шансы на покупку данной руки составляют 26 из 45». Этот метод ПБП довольно груб и неточен, поскольку игнорирует математическое правило дубликации.

Правило дубликации применительно к холдем, будет звучать следующим образом: «Нельзя рассчитать все прикупные карты по последней карте стола, поскольку в некоторых случаях, вы купите свою карту на четвёртой улице». Вы можете только рассчитать количество раз, когда вы купите свою руку на последней карте стола, если вы уже не купили эту карту на четвёртой улице, поскольку вам не заплатят вдвойне за то, что купите комбинацию на четвёртой улице, а затем ещё раз на пятой. Поэтому если вы дополняете свою руку один раз из четырёх на каждой улице, вы не можете сказать: «Четверть и четверть – итого половина – у меня равные шансы». Помните, что в одной четверти случаев, когда вы покупаете на последней карте, вы уже купили предыдущей картой. Концепция покупки руки ещё раз, когда вы её уже купили и называется дубликацией. Правильным ответом на вашу руку с шансами в одну четверть будет не  $25\% + 25\% = 50\%$ , а  $25\% + \frac{3}{4} \text{ от } 25\% = 43.75\%$ .

Привожу сравнительную таблицу для демонстрации неточности этого грубого ПБП и те ситуации, где он наименее надёжен.

| Количество прикупных карт | 2                | 8               | 17          |
|---------------------------|------------------|-----------------|-------------|
| Грубые шансы              | 10 к 1 против    | 1.75 к 1 против | 3.4 к 1 за  |
| Истинные шансы            | 10.38 к 1 против | 2.06 к 1 против | 1.62 к 1 за |

Из таблицы мы видим, что шансы по оценкам ПБП на игре с дальним прицелом по-рабочему точные, но как только они приближаются к равным или лучше, система слишком далеко уклоняется в сторону и перестаёт быть работоспособной. При игре в Омахи прикупные руки часто бывают с более чем равными шансами, поэтому этот грубый метод ПБП в Омахе будет более неприятен, чем в холдем. Что же делать?

Перед вами типичная задача из Омахи на вероятности и то, как я буду решать её за столом.

| Моя рука  | Флоп   | Рука оппонента |
|-----------|--------|----------------|
| 10 10 9 8 | Д В 10 | Т К 9 8        |

Мой оппонент имеет стрит, а у меня тройка, но должны открыться ещё две карты. Каковы мои шансы улучшиться? Мне могут помочь три дамы, три валета и одна десятка, т.е. семь карт на четвёртой улице. Если я не покупаю на четвёртой, то вероятно будут ещё три дополнительные карты, которые помогут мне выиграть на пятой улице, поскольку четвёртая и пятая карты могут образовать пару. Поэтому у меня на пятой улице есть пять прикупных карт. После флота существует 41 неизвестная карта (52 минус мои 4, 4 карты оппонента и 3 карты стола). Обычное ПБП говорит: «семь плюс десять равно семнадцати, поэтому шансы 17 из 41 или 17 к 24 или 1.41 к 1 против меня».

Ход моих рассуждений будет следующим: в одном случае из сорока одного я куплю свою руку на четвёртой улице, поэтому на пятой улице из десяти прикупных карт их будет примерно восемь, если только я не куплю нужные карты к тому моменту. Поэтому я

складываю семь и восемь, а не семь и десять, получаю пятнадцать из сорока одного (15 к 26 или 1.73 к 1 против меня). Истинная вероятность на улучшение до победной руки составляет 606 из 1640 или 1.7 к 1, поэтому метод, который я использую при необходимости быстрого ответа, достаточно надёжен. Предыдущая задача, будучи слегка запутанной, в реальности проще, чем многие ситуации с двумя ожидаемыми картами, поскольку у «лучшей руки» нет шансов на улучшение. Например, в ситуации тройка против прикупного флеша, существует вероятность того, что прикупающая рука улучшится, но всё равно проиграет. Если тройка улучшается на четвёртой улице, то мы называем это – локаут. Если тройка улучшается на пятой улице, после того, как прикупающая рука улучшилась на четвёртой, то это называется «перекупка» (redraw). Локауты и перекупки это важные факторы, и они встречаются гораздо чаще при игре в Омаху, нежели чем при игре в холдем.

Другой усложняющий фактор, который не присутствовал в нашей задаче – тройка против стрита – это вероятность ситуации «задняя дверь» (backdoor – ситуация улучшения руки за счёт последней карты) – за счёт покупки двух одинаковых последних карт. Ещё раз скажу, что в игре на четырёх картах существует много ситуаций типа задняя дверь. Обсуждение шансов «задней двери» ещё глубже использует теорию вероятностей, и я не буду в них вдаваться из-за ограничений объёма книги. Достаточно только сказать, что у прикупной руки гораздо больше шансов улучшиться, нежели кажется на первый взгляд, именно за счёт вероятностей «задней двери».

Из-за многих усложняющих факторов, используемых при расчётах ситуации с двумя картами, большинство игроков предпочитают заучить шансы для стандартных положений, а не рассчитывать их прямо за игровым столом. Предлагаю вашему вниманию несколько частых сравнений, которые стоят того, чтобы их запомнить. Поскольку из-за присутствия в руке других карт наличествуют лёгкие отклонения в вероятностях, я буду предлагать вам специфические примеры. (Во всех случаях если говорится флеш или стрит, то имеется в виду прикупной флеш и т.д.)

1) Тройка против сверхпары и флеша .... тройка предпочтительнее как 1.97

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠9♦4♠4♦      | Т♦ Т♣ В♣ 6♦   | 9♣ 8♥ 3♣    |

2) Тройка против стрита в дырочку и флеша .... тройка предпочтительнее как 1.91

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠9♦4♠4♦      | Т♣ Д♦ В♦ 6♣   | 9♣ 8♥ 3♣    |

3) Тройка против сверхпары и стрита .... тройка предпочтительнее как 1.88

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠9♦4♠4♦      | Т♠ Т♦ В♠ 10♦  | 9♣ 8♥ 3♣    |

4) Тройка против 13-гистороннего стрита .... тройка предпочтительнее как 1.44

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠9♦4♠4♦      | Д♥ В♣ 10♠2♠   | 9♣ 8♥ 3♣    |

5) Тройка против открытого стрита и флеша .... тройка предпочтительнее как 1.38

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠ 9♦ 4♠ 4♦   | T♣ B♣ 10♦ 5♥  | 9♣ 8♥ 3♣    |

6) Тройка против 17-тистороннего стрита.... тройка предпочтительнее как 1.03

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠ 9♦ 4♠ 4♦   | B♣ 10♠ 7♦ 2♥  | 9♣ 8♥ 3♣    |

7) Тройка против 13-тистороннего стрита и флеша .... прикупная рука предпочтительнее как 1.11

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠ 9♦ 4♠ 4♦   | T♣ D♥ As 10♣  | 9♣ 8♥ 3♣    |

8) Тройка против 20-стороннего стрита .... прикупная рука предпочтительнее как 1.19

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠ 9♦ 4♠ 4♦   | B♣ 10♠ 7♥ 6♦  | 9♣ 8♥ 3♣    |

9) Тройка против 20-тистороннего стрита и флеша.... прикупная рука предпочтительнее как 1.43

| <u>Рука А</u> | <u>Рука Б</u> | <u>Стол</u> |
|---------------|---------------|-------------|
| 9♠ 9♦ 4♠ 4♦   | B♣ 10♠ 7♥ 6♣  | 9♣ 8♥ 3♣    |

## СТРАТЕГИЯ ТУРНИРОВ

Многие турниры в качестве дополнительного элемента соревнований включают в себя один или более суб-турниров по Омахе ОБ. Такие турниры привлекают большое количество игроков, любящих участвовать в турнирах, но не знакомы с более тонкими моментами игры в Омахе ОБ. На самом деле многие участники не знают практически ничего ни об Омахе, ни о игре с ОБ. Такая ситуация представляет собой ещё одну замечательную благоприятную возможность для искусного игрока.

Игра в турнире требует некоторых изменений в стиле и подходе к игре. Размер блендов относительно количества ваших фишек больше в турнире, чем он был бы в игре на деньги. Как следствие крупная пара, если вы имеете её в турнире, стоит больше. Позвольте пояснить.

При игре в Омаху ОБ, почему игрок с двумя тузами иногда воздерживается от подъёма перед флопом? Обычно это проделывается для того, чтобы оппозиция не подозревала об их наличии. Игрок хочет скрыть природу своей руки. Но чем меньше у вас денег, тем менее важным становится обман. В турнирах количество фишек, сравнительно со структурой

бленда, обычно гораздо меньше, чем при игре на деньги, поэтому крупная пара, типа двух тузов или пары королей с боковым тузом, и поэтому её можно разыгрывать более сильно перед флопом.

Ситуация, когда подъём перед флопом, ставит вас в положение игры на все деньги, идеальна для двух тузов. Наличие небольшого количества денег, такого, что вы можете идти на всё, делая ставку на флоп, также хорошо для них. Ситуация, в которой вы будете чувствовать себя некомфортно, это когда у вас столько денег, что после ставки банком у вас всё равно останется много денег, после ставки перед флопом. Имея много фишек, вам, возможно, придётся «сбежать и бросить детей» сбрасывая карты, или просто изначально бояться делать ставки на флоп. Такие объяснения показывают, почему я более агрессивен с двумя тузами перед флопом – в турнирной игре.

Есть в турнирной игре ситуация, когда имея двух тузов, я становлюсь консервативен. Если у меня много фишек, и моего оппонента много фишек, то у меня в голове начинает звенеть звонок тревоги. Мы считали, что размер бленда высок относительно количества наших денег. В ситуациях, когда у вас и у вашего оппонента много денег, рекомендуется осторожность. На своей руке жениться не надо.

При игре в Омаху ОБ позиция очень важна. Однако, чем меньше у вас денег, тем менее критична позиция, это потому, что кругов торговли, в которых можно использовать позицию, будет меньше. При игре на деньги очень важна игра на четвёртой и пятой улицах, поскольку к этому моменту кто-то уже окажется в положении игры на все деньги. В турнире, самым важным кругом торговли является флоп, поскольку часто торговля на этом круге может поставить кого-то в ситуацию игры на всё. В турнире я более подвержен подъёмам с плохой позицией с приличной рукой, и менее подвержен активности с хорошей позицией, но с посредственной рукой.

Вообще говоря, в турнирах до флопа остаётся меньше игроков, чем при игре на деньги. Это происходит потому, что большая часть ваших денег нужна для игры, а одна сдача может вас «кончить». (В турнирах, где разрешаются дополнительные покупки фишек, игра слегка свободней.) Чем меньше игроков участвуют в банке, тем больше шансов на то, что пара или две пары заберут сыр. По этой причине в турнирной игре больше ценится сила старших карт. Карты среднего и младшего номиналов, но связанные между собой, больше ценятся в игре на деньги, чем при турнирной игре.

Чем меньше игроков остаётся на флоп, тем больше шансов на то, что никто ничего не купит и ни у кого не будет сильной руки. В турнирной игре большая часть банков разыгрывается между двумя или тремя игроками (а не четырьмя или более). Хотя ни у кого нет сильной руки, всё равно кто-то должен забрать банк. Очень часто на банк в турнирах висит табличка – Продаётся. Вы можете оказаться единственным игроком, желающим рискнуть своими деньгами, поэтому не забудьте сделать предложение о покупке. Все хорошие игроки очень быстро делают ставку на флоп в банках с небольшим количеством игроков. Конечно же, проще купить банк, в котором флоп В-4-2, а не В-10-9, поэтому, выбирая момент для воровства банка, используйте здравый смысл.

Система распределения из призовых фондов турнира выплачивает большие премии за первое и второе места. Добраться до последнего стола – это конечно приятно, но для того чтобы добраться до первых мест, надо иметь «мешок» фишек. Нельзя занять первое место в турнире, не собрав все фишки, а эти фишки не лягут в вашу копилку сами (в достаточных количествах), если вы избегаете ставить в банк много фишек, кроме как в ситуации, когда ваши карты связаны со столом. Важным принципом турнирной игры является то, что в

финальной стадии игры, фишки из большой «кучки» стоят меньше, чем фишки из маленькой кучки. Будучи лидером по количеству фишек, вы должны следить за тем, чтобы ваши оппоненты проставляли в банк, перед флопом много фишек. Омаха это великолепная игра для того, чтобы использовать преимущество большого кошелька таким образом, поскольку если вы поднимаете перед флопом на средних ценностях и «налетаєте» на сильную руку, то вы не будете похоронены, как это бы случилось, играй вы в холдем.

При игре в любую форму Омахи, я не разыгрываю много стартовых рук, а особенно консервативен при входе в банк на турнире. Однако, если я решился вмешаться в банк, то все шансы на то, что в этом банке будут подьёмы, неважно кто будет поднимать я или оппонент. Если вы хотите выиграть турнир, то на своих хороших стартовых руках вы должны зарабатывать много денег. Не надо играть в «покер на выживание», где вы скорее стараетесь выжить, а не заработать много фишек. Для многих структур призовых фондов можно закончить турнир на девятом месте, и получит денег столько же, сколько получает победитель. Вперёд за золотом!

## СТРУКТУРА ТУРНИРОВ

Как в Америке, так и за рубежом покерные турниры становятся всё более популярными. Сейчас почти в каждом турнире, какая-то их часть посвящена Омахе. Давайте обсудим то, как должна выглядеть структура турниров.

Для игры с ОБ моей любимой структурой является использование трёх блендов перед маркером. Для упрощения расчётов размера банка сумма первого и среднего блендов д.б. равна большому бленду. На мой взгляд, лучших результатов можно добиться, принуждая игроков уравнивать большой бленд, а не заставлять их входить за счёт удвоения. Такая игра будет более оживлённой, в ней будет больше «играбельных» рук, а также этот подход слегка сократит время, требуемое на проведение такого турнира.

Предлагаю вашему вниманию структуру ставок, которая мне нравится, и которую я использую при проведении турниров со вступительным взносом в 300 долларов. (Иногда я выступаю в роли директора турнира.)

### Таблица ставок при игре в Омаху ОБ.

| Уровень | Бленд       |   |
|---------|-------------|---|
| 1       | 5-5-10      |   |
| 2       | 5-10-15     |   |
| 3       | 10-15-25    | Размер банка округляется до ближайших 25  |
| 4       | 25-25-50    |   |
| 5       | 50-50-100   | Размер банка округляется до ближайших 100 |
| 6       | 100-100-200 |   |
| 7       | 200-200-400 |   |

|    |                |
|----|----------------|
| 8  | 300-300-600    |
| 9  | 500-500-1000   |
| 10 | 1000-1000-2000 |
| 11 | 1500-1500-3000 |

Инструкции относительно того, следует ли округлять размер банка, прилагаются к таблице со структурой ставок. Иногда, для целей определения точного размера допустимой разрешённой ставки используется точный размер банка, а иногда предпочтительно использовать систему округления. Отметим, что единственной ситуацией, в которой используется принцип округления, это когда ставка входа (после бленда) использует фишку номинала большего, чем наименьший бленд. Стандартный метод округления считает все «лишние» (нечётные) деньги за отдельную единицу. На третьем уровне, таким образом, в банке на 210 долларов фишками, максимально допустимая ставка составит 225 долларов. В данной схеме предполагается, что в игре будут использоваться стандартные фишки по 5, 25, 100 и 500 долларов. В случае использования в турнире нестандартных фишек, рекомендуется произвести изменения в таблице.

Довольно часто в турнирах по Омахе разрешается на ранних стадиях на протяжении некоторого времени, производить дополнительные покупки фишек. Разрешение на дополнительную покупку фишек увеличивает шансы сильных игроков, поскольку их нельзя будет вышибить из турнира на ранней стадии из-за одной неудачной сдачи. Их шансы на завершение турнира на более высоком месте только увеличиваются, а также увеличиваются их шансы на выигрыш больших денег, поскольку при повторных покупках они будут вынуждены «идти до предела».

Мне действительно противно видеть ситуации, когда игорный дом разрешает игрокам докупать фишки за цену меньшую, чем в начальной стадии турнира. Заведения прокручивают этот маленький трюк для того, чтобы воодушевлять игроков на повторные покупки, но уменьшение штрафа за то, чтобы проиграть все деньги, сильно искажает игру.

Я совершенно не возражаю против разрешения на повторную покупку на маленьких турнирах, когда предполагаемое количество игроков не очень велико, а цена участия не слишком высока. Для таких турниров нужно предпринять какие-то шаги для того, чтобы призовой фонд достиг приличных размеров. В крупных турнирах, где цена участия составляет 1000 долларов и более, и где призовой фонд уже достаточно большой, нужно указать на политику игру без дополнительных покупок фишек. К турнирам по Омаха ОБ не следует относиться как к турнирам по игре в кости, где не требуется большого искусства, если только там не разрешены дополнительные покупки. Если провести исследование на предмет того, кто победит в турнире по Омаха ОБ без дополнительных покупок, то окажется, что всё равно побеждать будут сильные игроки (с той же частотой, если не чаще) как и в любой другой форме покера.

В восьмидесятые годы стандартной структурой для Омахи с ограничением была структура для холдем. Обычно в холдеме сумма входа и ББ составляет величину предела ставки. Используются два предела ставки, нижний предел до и при флопе, а верхний предел на

четвёртой и пятой улицах. Такая структура блендов и ставок не очень хорошо сочетается с Омахой. Есть какая-то искажённая логика в том, чтобы взять какую-то структуру, которая работает хорошо в одной форме покера и бездумно применять её к другой форме игры. Мы уже рассмотрели многие отличия Омахи от холдема, и мне бы хотелось увидеть некоторые изменения, основанные на этих различиях, особенно из-за того факта, что при игре в Омаху гораздо больше игроков остаётся на флоп. Предлагаю вашему вниманию разумную структуру торговли для турниров по Омахе.

### Таблица структуры торговли по Омаха с ограничением №1

| Уровень | Дилер-анте | Бленды    | Дополнить до | Предел    |
|---------|------------|-----------|--------------|-----------|
| 1       | 5          | 5-5       | 15           | 15-30     |
| 2       | 10         | 10-10     | 30           | 30-60     |
| 3       | 15         | 1-15      | 50           | 50-100    |
| 4       | 25         | 25-25     | 75           | 75-150    |
| 5       | 50         | 50-50     | 150          | 150-300   |
| 6       | 100        | 100-100   | 300          | 300-600   |
| 7       | 200        | 200-200   | 600          | 600-1200  |
| 8       | 300        | 300-300   | 1000         | 1000-2000 |
| 9       | 500        | 500-500   | 1500         | 1500-3000 |
| 10      | 1000       | 1000-1000 | 3000         | 3000-6000 |

Эта структурная таблица использует принцип Дилер-Анте, концепцию стимуляции активности, которая обсуждается в следующей главе – «Будущие идеи для Омахи». Я считаю, что система Дилер-Анте лучше чем использование трёх «живых» блендов перед маркером, поскольку плохо что слишком много игроков вынуждены делать автоматические ставки без необходимости ставить в банк дополнительные деньги. Если кому-то не нравится идея дилер-анте, то было бы разумным использовать бленды в половину предела ставки. Например, при пределах ставки в 10 и 20 долларов бленды будут составлять два по 5 долларов. Игрок, желающий принять участие в банке, может уравнивать 5 или поднять до 15 долларов. Другие уровни торговли должны использовать то же соотношение ставок. Такая структура допускает увеличение ставок до утроенной (а не удвоенной) ставки входа (после бленда) и проставить в банк перед флопом, когда игрок делающий ставку на флоп имеет некоторые шансы на защиту своей руки. Вот вам таблица с такой структурой:

### Таблица структуры торговли по Омаха с ограничением №2

| Уровень | Бленды | Подъём до | Предел |
|---------|--------|-----------|--------|
| 1       | 10-10  | 30        | 20-40  |

|    |           |      |           |
|----|-----------|------|-----------|
| 2  | 15-15     | 45   | 30-60     |
| 3  | 25-25     | 75   | 50-100    |
| 4  | 50-50     | 150  | 100-200   |
| 5  | 100-100   | 300  | 200-400   |
| 6  | 200-200   | 600  | 400-800   |
| 7  | 300-300   | 900  | 600-1200  |
| 8  | 500-500   | 1500 | 1000-2000 |
| 9  | 1000-1000 | 3000 | 2000-4000 |
| 10 | 2000-2000 | 6000 | 4000-8000 |

Предлагаемые структуры это только две из многих возможных идей по улучшению стандартных структур торговли, используемых на сегодняшний день при игре в Омаху и бездумно копирующих структуру торговли холдем.

## БУДУЩИЕ ИДЕИ ДЛЯ ОМАХИ

Омаха, как игра всё ещё переживает детский возраст, и существует много возможностей для развития и проверки способов улучшения этой игры. Вот несколько изменений в форме и структуре игры, которые заслуживают внимания:

1) **Улучшенная структура торговли в Омахе с ограничением.** Одним из недостатков как в холдем, так и в Омахе (в форме с лимитом) является невозможность защитить свою руку от прикупных рук с дальним прицелом после флопа. Современные правила в Неваде и многих других местах разрешают торговаться по верхнему пределу только на четвёртой и пятой улицах. Ранее в этой книге я уже упоминал об идее разрешить ставить по верхнему пределу также и на флопе. Вариантом этой темы было разрешить торговаться по верхнему пределу при флопе, если ставки поднимались до флопа. Другим работающим соотношением пределов торговли было бы: 1-2-3-3, т.е. ставка на флопе двойная, а на четвёртой и пятой улицах тройная. Также разумным было бы соотношение 2-3-4-4, по этой системе в игре с пределами 10-20, возможно делать на флопе ставку в 15, а не 10 долларов. Современное правило ограничивает величину ставки таким образом, что ставка на флопе обычно составляет менее 10% размера банк. Слишком много рук «начинают играть» если ваши шансы составляют более 10%. Покер это игра умения, а удачи как при игре в кости. Важным при игре в Омаху с ограничением является разрешить делать после флопа ставки более высокие, чем перед флопом.

2) **Прогрессивная торговля**

Во многих районах страны, а особенно на среднем западе, ставки увеличиваются в соотношении 1-2-3-4. В результате, если основной единицей ставок перед флопом были 5 долларов, то на флопе это будет уже 10, 15 на четвертой улице и 20 долларов на пятой улице. Такая система позволяет как-то защищать лучшую руку на каждой ступени торговли, и похоже она работает хорошо.

### 3) Торговля по кругу

Эта идея, обычно реализуемая совместно с прогрессивной торговлей, передает первое слово в торговле каждому последующему игроку, сидящему слева от предыдущего. Изменение позиции на каждом круге торговли позволяет избегать сильных осложнений возникающих в ситуациях, когда один и тот же игрок вынужден действовать первым на каждом круге торговли.

### 4) Вынужденные ставки

Такой термин означает, что каждый игрок, имеющий первое слово в торговле, обязан либо делать ставки, либо сбрасывать карты, у него нет права на пас (чек). Такая идея, совмещаемая с прогрессивной торговлей, реально стимулирует игру.

### 5) Комбинирование торговли ОБ и торговли с ограничением

Мне кажется, что сочетание торговли с ограничением до флопа, и торговли ОБ после флопа, может оказаться вполне популярной. Вариацией этой темы может быть установление предела подъема ставки до флопа. Похоже, что хорошим значением будет пятикратная ставка входа. Давление на анте с помощью высокого подъема до флопа не является столь важным оружием для игрока в Омаха ОБ, как для игрока в холдем. Многие игроки, привыкшие играть с лимитом, будут более заинтересованы в игре, если бы они знали, что крупные подъемы перед флопом не выдают их из банка или не заставят их рисковать большими деньгами на минимуме информации.

### 6) Т-Омаха

Одним из недостатков в Омахе с лимитом является то, что банки часто забираются теми игроками, которые купили свои руки на четвертой и пятой улицах, но не рассчитывали играть на эти руки с самого начала сдачи. Такой поворот событий добавляет в игру элемент удачи гораздо более сильный, чем необходимо для стимуляции действия. Суть моего предложения состоит в том, чтобы запретить игрокам использовать обе последние карты стола. Логичным физическим расположением карт (при использовании этого правила) было бы положить их в виде буквы Т, что подчеркнуло бы невозможность их использования. Идею Т можно использовать и в холдем или Омаха ОБ, но лучше всего она сочетается с Омахой с пределом. Должен признать, что Омаха с пределом не пользуется столь высокой популярностью, как Омаха ОБ. Вполне может быть, что идея Т как раз и придаст игре Омаха с пределом столь необходимый толчок популярности.

### 7) Обратные бленды

Традиционно, при игре в холдем и Омаху, самый малый бленд ставится на маркер или сразу же слева от него. Чем дальше влево от маркера располагаются бленды, тем они крупнее. На мой взгляд ситуацию следует повернуть в обратную сторону. Для стимуляции действия следует игрокам, имеющим самую невыгодную позицию, предоставить самый сильный мотив для игры. Иными словами вовлечь их в игру за счёт того, что они будут ставить более

крупные бленды. В этой ситуации ББ будет располагаться слева от маркера, а последующие бленды, уменьшаясь, будут располагаться по часовой стрелке. Первое слово перед флопом всё равно будет принадлежать игроку, сидящему слева от последнего бленда, по часовой стрелке от маркера, как это и происходит сейчас. Преимущества этого метода очевидны, но традиции сильны. Некоторые игроки отреагировали на моё предложение использовать систему обратных блендов, так как если бы я предложил им отпраздновать Рождество 4-го июля.

Современная система блендов для привлечения игроков использует три одинаковых бленда и вход за удвоенный бленд. Для вовлечения большего количества игроков я бы рекомендовал следующую структуру: 5-5-5 вход за 10 и 25-25-25 вход за 50.

## 8) Один игрок ставит анте за весь стол

Лучше иметь одну фиксированную сумму, чем умножать её на количество игроков в банке. В этой ситуации сумма остаётся неизменной для всех. Игрок, ставящий за весь стол, сидит на маркере.

Деньги анте имеют благотворный эффект на игру. Они стимулируют людей играть, а не сбрасывать карты. Кроме того, когда каждый ставит за себя это долго и нудно, игрокам постоянно приходится напоминать о ставках, а иногда, если дилер невнимательный, в банках недостаёт денег. Преимущество анте состоит в том, что игрок, при желании, может отсидеться, как происходит в семикарточном стаде покере на деньги. Процесс индивидуальных анте практически бессмысленный в турнирах или играх, типа холдем с переходящим блендом. Если один игрок ставит за всех, то это быстрее и менее затруднительно.

Сумма, которую игрок ставит как анте за весь стол, может обсуждаться. Когда я проводил турнир по холдем без ограничений, то размер анте за весь стол составлял удвоенный ББ, и в этой ситуации, игроки, особенно более слабые, считали, что это высокогато. Поскольку я считаю важным сделать игру более привлекательной для менее опытных игроков, то возможно, что анте за весь стол следует уравнивать с размером ББ.

Я считаю, что особенно при игре в турнирах, анте за весь стол, в качестве дополнительного стимулятора, должен ставить дилер. Относительно невысокая стоимость руки, и относительно высокая стоимость круга торговли добавляют интереса к игре. В такой ситуации турнир редко будет выигран человеком, главное достоинство которого, как игрока в покер, состоит в терпении и умении дождаться сильной руки до того, как он войдёт в банк. Вместо этого упор делается на агрессивность, блеф и умение хорошо читать оппонентов. Длительность турнира тоже слегка уменьшится, поскольку многие быстрее выйдут из борьбы потому, что им придётся участвовать в большем количестве банков. Структура торговли тоже будет находиться на более низком уровне к тому моменту, когда все игроки останутся только на одном столе, и поэтому на более поздних этапах при торговле будет больше маневренного пространства.

Холдему, для поддержки блендов, больше чем Омахе, необходимы анте. Я, однако, считаю, что обеим играм не помешает небольшой стимулятор в банке. В любой игре с перемещающимся блендом интереснее, когда один игрок ставит анте за весь стол, а не каждый за себя. Попробуйте, вам понравится!

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Надеюсь, что эта книга оказалась для вас интересной, так и полезной. Если я сумел заставить вас влюбиться в Омаху, то я достиг своей цели. Мне трудно понять как любой игрок в покер, имеющий хоть искру азарта, может устоять против такой увлекательной и полной денег игры. Вполне может быть, что вы, как и я, станете глубочайшим приверженцем этой игры.

Омаха заняла своё, по праву принадлежащее ей место, наряду с холдем, семикарточным стад покером и прикупным покером в семействе карточных игр. Неравнодушие к игре продемонстрированное сильнейшими игроками страны, такими как Чип Риз, Берри Джонсон, Джек Келлер и Роджер Мур – это дань уважения к искусству и большим деньгам, составляющим её часть. Каждый игрок в покер д.б. настолько универсален, что при виде игры в покер, где за столом сидит весьма привлекательный состав и наличествует свободное место, он сначала его займёт, а потом будет выяснять во что же конкретно играют за этим столом. Сейчас, по мере прошествия нескольких лет, вполне вероятно, что этой игрой и будет Омаха.

Похоже, некоторым людям не нравится, что эта книга была вообще написана. Я надеюсь, что люди, которые критикуют меня и других писателей про покер за разглашение большого объёма полезной информации, на минутку остановятся и поймут, что книги такого плана очень полезны для привлечения новых игроков и подъёма их до уровня, где они станут конкурентоспособными. Нет никакого преимущества в наличии умений, если нет игры, в которой их можно применить! Целью этой книги является популяризация великолепной игры Омаха, а «доказательство в самом пудинге!». На каждом новом турнире появляются новые люди, и они рассказывают мне о том, что они прочитали мою книгу. На самом деле несколько раз я слышал примерно такой комментарий: «Если бы не вы, и не ваша книга, то меня не было бы на этом турнире!»

## ГЛОССАРИЙ

**задняя дверь** – ситуация, в которой игрок получает свою комбинацию за счёт двух последних карт стола, иногда называют (бегунок – gunner-gunner)

**бленд** – 1. ставка, которую игрок делает до того, как посмотрит в свои карты 2. игрок, ставящий бленд

**стол** – общие карты, выкладываемые на стол, картинкой вверх

**нижняя пара** – две пары, образуемые сочетанием с самыми младшими картами стола

**вход** – первая ставка после бленда, не являющаяся блендом

**маркер** – 1. круглый диск в играх с постоянным дилером, используется для того, чтобы определить игрока, получающего карты и имеющим слово последним после флопа в этой сдаче 2. В холдем, игрок, имеющий последнее слово после флопа

**искомая** – последняя остающаяся карта данного номинала

**краб** – прозвище для тройки (в книге не использовалось)

**двойной болван** - при игре в бридж, открытая рука на столе называется болваном. Термин двойной болван означает, что и две остальные руки тоже открыты, иными словами – как если бы все руки были видны

**прикупная рука** – рука, которой для дальнейшей борьбы за банк требуется улучшиться, обычно это четырёхкартный стрит или флеш

**пятая улица** – в холде, пятая последняя карта стола

**флоп** – в холде, три первые карты стола, открываются одновременно

**четвёртая улица** – четвёртая (предпоследняя) карта стола

**свободное качество** – потенциальная возможность выиграть весь банк, в ситуации временного равенства рук (в книге не использовалось)

**холдем** – семейство игр в покер с общими картами – к ним принадлежат как Техас, так и Омаха, характеризуются возможностью играть не более чем двумя картами руки

**скрытая карта** – карта, которую игроку сдают рубашкой вверх

**страховка** - в покере, обеспечение себе большей части банка, за счёт выплаты премии, с тем, чтобы получить назад обговорённую сумму, в случае, если кто-то купит лучше

**предел (лимит)** - форма покера, в которой размер максимальной ставки обговорён заранее, и не зависит от размера банка

**локаут** – карта, обеспечивающая игроку банк

**многосторонняя рука** – рука уже готовая и прикупная

**без предела (лимита)** – вид структуры торговли в покере, когда игрок имеет право поставить в банк столько фишек, сколько у него есть

**небитый флеш** – флеш максимально возможно высокого номинала

**небитка** – самая старшая рука на данный момент

**небитый стрит** - стрит максимально возможно высокого номинала

**прикупная карта** – карта, которую игрок может «поймать» и выиграть банк

**сверхпара** – пара, номинал которой выше, чем любая карта стола

**позиция** – 1. положение игрока относительно маркера 2. положение игрока относительно другого игрока, который продемонстрировал силу и вполне может продолжить торговлю на следующем круге, например игрок, демонстрировавший силу до флопа

**ограничение банком (ОБ)** – вид покера, в котором размер ставки ограничен размером банка

**крысятничать** – воровать деньги со стола и из игры (незаконно и безнравственно)

**повторная покупка (redraw)** – купить лучше, чем игрок, который до этого купил лучше вас

**обычный холдем** – то же самое, что холдем Техас

**представлять** – делать ставку, указывающую на некоторый тип руки

**река** – самый последний момент перед концом, т.е. последняя карта

**бегущая пара** – пара, образованная двумя последними картами

**набор** – тройка

**вскрытие** – момент розыгрыша сдачи, когда игроки показывают свои карты с тем, чтобы понять, чьи карты лучше

**холдем Техас** – форма покера холдем, в которой каждый игрок получает две скрытые карты и имеет право не использовать ни одной, использовать одну или обе в момент вскрытия. То же самое, что и в обычном холдем. Некоторые жители Оклахомы утверждают, что игра родилась у них. Если это правда, то Техас исключительно помог игре, назвав её по имени своего штата, поскольку название Оки Холдем (с намёком на штат Оклахома) могло бы сильно повредить популярности игры.

**сквозной билет** – рука, которая будет играть до конца

**старшая и младшая** – две пары, образующиеся сочетанием двух старших и двух младших карт стола

**две старшие** – две пары образующиеся сочетанием двух старших карт стола

**путь (в книге не использовалось)** - прикупная карта

## ЭПИЛОГ

В мае 1987 я выиграл 4-ое место в турнире по Омахе ОБ Всемирной Покерной Серии, со вступительным взносом в 2.500 долларов, здесь определялся чемпион мира по этой форме покера. Этот турнир выиграл Хэл Кант – игрок любитель из Калифорнии и при этом очень хороший. У Хэла не было богатого опыта игры на деньги, но он хорошо выступал на небольших турнирах по Омахе. Тем не менее, ему удавалось занимать призовые места на некоторых других турнирах. Он рассказал мне, что основную информацию он почерпнул из этой книги. Предлагаю вашему вниманию газетное сообщение полностью, даже с неправильным написанием его имени, напечатанное в Лас-Вегас Сан 16 мая, 1987.

## Читатель обыгрывает автора

Калифорниец, прочитавший книгу «Покер Омаха Холдем», в эту среду обыграл автора книги, и выиграл корону победителя в турнире по Омахе Холдем, проходившего в казино Бинион, в рамках Всемирной Серии по покеру.

Хал Кант, адвокат, представляющий группу «Greatful Dead», обыграл рекордно большую группу игроков в 91 человек, среди них был и автор книги об этой необычной игре на 9 картах.

В своём первом выступлении во всемирной серии Кант, 55-тилетний житель Скво Вэлли, Калифорния, выиграл 174 тысячи долларов.

Нижеприведённый отрывок процитирован из пресс-релиза чемпионата по Омаха ОБ: «Кант, впервые участвовавший во всемирной покерной серии, приписывает весь свой успех книге Боба Циаффоне «Покер Омаха Холдем».

Я не утверждаю что, прочитав эту книгу, вы сможете пойти и выиграть чемпионат мира. В конце концов, Кант это выдающаяся и яркая личность. По крайней мере, тот факт, что **кто-то** смог это проделать уже является хорошей рекомендацией для моей книги.