

**MANUAL
DE
Pot Limit
OMAHA
High**

Por
JCarreño

INDICE

Pot Limit Omaha High	01
Reglas	01
Diferencias con el Hold'em	01
Full	01
El color	02
Las Escaleras	03
Escalera Interna	03
Doble Escalera Interna	03
Escalera Abierta.....	04
Escalera del Idiota	04
Wrap	04
Tríos	04
Dobles Parejas	04
Conclusiones	05
Omaha Pre-Flop	06
Cartas de inicio	06
Doble Par	06
Cartas Conectadas	06
4 Trabajando.....	07
¿Qué es una buena mano en Omaha High?	09
Raise Pre-Flop	09
The Flop	11
Faroles	11
Nuts	12
Sólo se Juega la Nut	12
Nut con Posición.....	13
Naked Nuts.....	13
Un Par en la Mesa	14
Dobles Parejas	15
Ases.....	15
Proyectos	15
Carta Gratis	16
Turn y River	17
Pares en la mesa	17
Odds implícitas	18
Odds Inversas.....	18
Selling the Nut	18
¿Cuánto apostar?	19
Agradecimientos	20

POT LIMIT OMAHA HIGH

Aunque no lo pueda parecer, el pot limit de omaha en su variedad high, es decir, la mejor jugada es la ganadora, es la modalidad de poker que más dinero mueve en menos tiempo, -“¿Por qué?”- Porque es un juego de nuts, y de ahí que sea un juego con tope (cap), de lo contrario este juego se convertiría en una autentica s-a-l-v-a-j-a-d-a. En Hold'em una pareja de ases tiene 80% de posibilidades de victoria cuando se enfrenta a otra pareja, en Omaha no existe tal diferencia entre dos manos, es más, cuando 2 manos normales se enfrentan, están a 60-40 una sobre otra.

A priori el concepto de “pot limit” parece que va quitar acción al tema, PERO es justo lo contrario, si no hay límite significa que puedes perder tu stack en una sola mano y eso hecha para atrás a mucha gente. También ocurre otra cosa, que las personas que han ganado un par de buenas manos se retiran de la mesa por temor a perderlo TODO en la siguiente mano que entren a jugar. Al limitar la apuesta al bote de ESE MOMENTO la gente juega más confiada porque cree que tiene limitada sus perdidas... Meccccccc Error!!! El pot limit es un juego de nuts y es muy difícil una vez has apostado echar las cartas. Como dice un colega de Dimoni: “Cuando haces POT, ya no hay STOP” ☺ En high limit incluso se ponen un limite máximo (cap). Este juego realmente es mucho más agresivo que el Hold'em No Limit aunque no lo parezca en un principio.

Reglas

Te reparten 4 cartas tapadas, de las cuales sólo puedes utilizar 2 para combinar con 3 de las cartas comunitarias. Hay una ronda de apuestas pre-flop, donde la máxima apuesta es la cantidad del bote en ese momento. Se pone en la mesa 3 cartas descubiertas (el flop); segunda ronda de apuestas. Recordar, la apuesta máxima es el bote en ese momento, en el momento en el que te toca apostar. Se reparte una carta descubierta más (turn); tercera ronda de apuestas. Se reparte la última carta descubierta (river); última ronda de apuestas. Gana la mejor jugada.

Diferencias con el Hold'em

Vamos a comentar las principales diferencias que puede encontrar un jugador habitual de Hold'em cuando se enfrenta al Omaha.

Full

En Omaha se reparten 4 cartas tapas a cada jugador y debes NECESARIAMENTE utilizar DOS cartas de las 4 tapadas que te han repartido para elaborar tu jugada junto con TRES de las cartas comunitarias. Esto implica que la lectura correcta de la jugada es VITAL. Ej. Mis cartas Q-Q-K-9 y en la mesa 8-T-J-Q-K. Ni que decir que TODOS los jugadores que venimos del Hold'em (o de los monos según los casos) apostamos las camisas y a la suegra si hiciera falta, -“¡tengo full! Y no cualquier full, ¡tenemos la nut!”-. Y dicho y hecho, pegamos con toda el alma y un personaje de la mesa nos ve y encima ¡nos sube! Claro, nosotros seguimos apostando, claro el amigo sigue apostando, y nosotros revolcándonos en nuestro regocijo, seguimos apostando.... hasta que lo apostamos todo. Llega el showdown y las moneditas se van

para el amigo que enseña A-K-x-x. Nosotros empezamos a gritar y a rasgarnos las vestiduras, -“¿Cómo es posible? Esto debe ser un fallo en matrix (como diría el amigo Simón)”-. Un fallo en matrix, un fallo en matrix... yo te voy a dar fallo. ESTAMOS JUGANDO AL OMAHA HIGH querido amigo que te creías la leche en el Hold'em (me lo estoy diciendo yo a mi mismo). Vamos a entender que jugamos SOLO con 2 cartas de nuestras 4 cartas tapadas, ergo, NO PODEMOS TENER FULL. Ohhhh... ahora la cosa comienza a ponerse fea. Volvemos a leer nuestras cartas y COMPRENDIENDO que sólo podemos jugar con 2 cartas empezamos a releer la jugada. “Ummmmm, entonces ¿tengo sólo trío de Q?” Mecccccc, nuevo error. La mejor combinación posible de 2 de tus cartas con 3 de las cartas comunitarias es: 9-T-J-Q-K, tienes escalera a la K. Explicación de la falla: Combinamos el 9 y una Q de tus cartas con el T, la J y la K de las cartas comunitarias. Fíjate 2 cartas tuyas y 3 comunitarias. - “¡Joder! ¡tengo escalera a la K! ¡tengo la nut!, ¡tengo la nut! ¿Cómo he perdido?”- Mecccccc, mecccccc y MECCCCC;¡¡ Querido amigo tu NO tienes la nut, la nut es la escalera real. Entonces volvemos a releer el summary del dealer (el cuadratido de la información de lo que ocurre en el juego) y te das cuenta que el amigo jugaba con un As y una K, ergo su jugada era: A-K (suyas) Q-J-T (comunitarias). -“Me parece que no me va a gustar este juego”-. Queridos amigos de la naturaleza y amantes de las ballenas y demás especies en extinción, este juego S-Í te va a gustar, porque si a ti que te has tragado tropecientos libros te cuesta entender el funcionamiento del juego, IMAGINA las posibilidades que tiene el personaje que se sienta a la mesa para pasar el rato. Ya te las digo yo, CER0. Conforme se sientan deberían invitarles a cenar (la última) y darles un saco de plástico con un inscripción en letras amarillas que pusiera: MORGUE.

PD: Serán los extintores los causantes de la desaparición de la mosca malaya. Siempre me han causado inquietud esos elementos rojos con manguera colgados de todas las partes. Nunca dicen nada y cuando lo dicen lo único es: Psseeeeeeeeeeeeeee. ¡Qué te cayes!, Uhyyyyyy, que mal rollooooo. Por si las moscas (malayas) andaros con ojo ;-)

Otra vuelta de tuerca

Tenemos A-x-x-x y en la mesa hay A-A-4-4-8, aparentemente tenemos full de ases y cuatros PERO a no ser que en nuestras restantes 3 cartas tapadas tengamos un 4 o un 8, NO tenemos el full, lo que tenemos es un simple trío de ases. Esto conviene saberlo ante de montarle “un pollo” al tío que te ha ganado la mano con 4-8-x-x.

El Color

Analicemos la jugada del proyecto del color, aparentemente no va a diferir de como lo jugamos en Hold'em, PERO si que hay un matiz muy importante que debemos conocer, el slow-play. Imaginaos que tengo A♦-J♦-x-x y en el turn hay K♦-8♦-2♦-x, la primera intención es hacer slow-play, aun arriesgo que caiga el river una carta que empareje con alguna de la mesa y algún personaje saque un full que nos hunda, PERO volvamos hacía atrás y revisemos la situación, tengo la nut del color (en el turn) y me parece una buena idea dejar que caiga el river para que en caso que cayera otra carta de diamantes poder enganchar a alguien con la Q♦. A ver amiguitos, volvemos a lo de antes (y me da que me voy a poner morao a repetirlo), jugamos con 2 cartas nuestras y 3 cartas de la mesa, NO PODEMOS usar 4 cartas de la mesa. El personaje con Q♦ NO

tiene color, a no ser que tenga otra carta de diamante en sus cartas tapadas, y si es así, **NO TIENE SENTIDO HACER SLOWPLAY**. Volver a leer la explicación que ya veréis como lo comprendéis, que aquí el que más o el que menos ha ido a la escuela o al menos tiene una etiqueta de años “el mono” como certificado de estudios.

Otro aspecto del color, son las cartas de inicio. Cuando tenemos por ejemplo $A♥-J♥-4♥-2♥$, nuestra primera impresión es que tenemos unas cartas buenísimas, sobre todo si venimos de jugar al póquer cubierto de 5 cartas. Nada más lejos de la realidad, nuestra única opción de juego es el proyecto de color (tenemos el As), PERO como tenemos 2 cartas de color más de las que necesitamos, esas dos cartas son piedras que estamos tirando a nuestro propio tejado, están acortando nuestras odds, porque si tengo unas odds de 2:1 conectando color en el flop, las tengo porque cuento que quedan 9 cartas del mismo palo en la baraja (que esta por repartir) que me ayudan a conseguir el color ($4+9=13$). Claro, si YO tengo 2 de esas 9 cartas, los cálculos ya no son correctos. La probabilidad se me vendría a casi 3:1 desde el flop y a falta de ver una carta las odds serían del orden de 5:1. En conclusión la jugada del color con 4 cartas tapadas del mismo palo y sin otra jugada de apoyo NO es una buena mano.

Las Escaleras

Aquí está el meollo de la cuestión, ¿madera o metal? Es un tema que lleva enfrentados a medio mundo desde el comienzo de la carpintería metálica pero en lo que se refiere al Omaha, no nos vale ni la una ni la otra ¿o_0? En Omaha existe un nuevo tipo de escalera aparte de las que conocemos del Hold'em. Vamos a repasar:

Escalera Interna (Belly-buster straight)

Dícese cuando necesitamos una carta para completar nuestra escalera y esa carta no está en los extremos. Ej: Mis cartas 7-9 y un flop 6-10-K. Nuestra jugada es 6-7-9-10 y nos falta el 8 para nuestra escalera. También podría tener una escalera interna de 2 cartas, ¿por qué no? Mis cartas 6-9 y un flop 5-J-A. Nuestra jugada es 5-6-9 y nos falta el 7 y el 8 para completar nuestra jugada. En este caso se llaman escaleras “runner runner”, por que necesitamos del turn y del river para completarla. Esta jugada es muy poco probable y tiene otros problemas inherentes, PERO como vivimos en el mundo de las sartenes anti-adherentes pues igual tiene algo de sentido, ¡buf!, vete tú a saber. Imagina que tienes A-A con el flop anterior (5-J-A) y el amigo juega con 6-9, tu venga a raisear y el venga a hacer call para que al final te gane con una escalera interna de 2 cartas, ¡eso si que es un bad beat! Ya os digo que esto es altamente improbable PERO os lo cuento para comprender el concepto de las sartenes anti-adherentes ;-)
¿Cuál es el problema de las escaleras internas? Pues que tenemos pocas probabilidades de realizarla, porque sólo nos vale UNA carta. Las escaleras internas en Hold'em son una muy mala jugada a no ser que se complemente con otra principal, en Omaha ya os estáis olvidando del tema.

Doble Escalera Interna (Double Belly-buster straight)

Compleja escalera en la que si bien es interna, a nivel de outs se comporta como una escalera abierta. Me voy a explicar: Tengo Q-10 y en el flop A-J-8. Me valen el 9 y la K para completar la escalera. Esta escalera es muy difícil de leer en Hold'em y un arma muy potente en NL.

Escalera Abierta

Ocurre cuando necesitamos 1 carta para conseguir nuestra escalera y tenemos 2 opciones para lograrlo, estas 2 opciones suelen ser las cartas de los extremos. Ej: Mis cartas 6-9 y un flop 7-8-K. Nuestra jugada es 6-7-8-9 y nos vale el 10 y el 5. Esta es una buena opción en Hold'em en un bote multijugador, en Omaha no es mala pero tampoco es la mejor opción.

Escalera del Idiota

Esta es una variante de la escalera abierta, que como su propio nombre nos deja intuir, no va a ser una buena opción. La escalera del idiota es una escalera abierta PERO, in factum, tiene las mismas outs que una escalera interna, o sea, 4 outs, o sea, 1 carta. Ej: Tengo 5-6 en un flop 7-8-10. Nos vale el 4 y el 9 para conseguir nuestra escalera PERO ¿qué crees que pasara si cae un 9? Pues que el flop queda así: 7-8-9-10 y, sí, efectivamente tienes escalera 5-6-7-8-9, o más bien tienes, 6-7-8-9-10, PERO si algún personaje de la mesa tiene una Jota y alguna de las demás cartas de la mesa, tiene mejor jugada porque tiene 7-8-9-10-J. Pero el amigo todavía puede perder contra otro personaje que tenga J-Q, porque tiene 8-9-10-J-Q. Conclusión: Esta no es una buena opción (¡lol! un pareado). Generalmente esto ocurre cuando conectamos la escalera por ABAJO, de ahí que siempre nos interese jugar con cartas altas para conectar por arriba.

Wrap

Llegamos a la escalera propia del Omaha, se podría definir como una escalera con más de 8 outs, es decir, que nos valen MÁS de 2 cartas para conseguirla. Esto sucede en Omaha porque jugamos con 4 cartas propias. Ej: Tengo K-Q-9-x en el flop J-10-x. Nos vale el As (A-K-Q-J-10), nos vale la K (K-Q-J-10-9), nos vale la Q (K-Q-J-10-9), nos vale el 9 (K-Q-J-10-9) y nos vale el 8 (Q-J-10-9-8). El “wrap” es un arma potentísima en Omaha.

Trios

En hold'em podemos tener un set (trio con nuestras 2 cartas tapadas combinadas con una de la mesa) o trips (trio con 1 carta nuestra combinada con 2 cartas de la mesa). Es mejor opción tener un set en hold'em, pero en Omaha la cosa no esta tan clara. Recordar que jugamos con SÓLO 2 cartas nuestras y si ligamos un “set” ya no podemos utilizar más cartas de las 4 que tenemos. Y me voy a explicar. Tengo 8-8-x-x y en el flop 8-5-7. Mi jugada es 8-8-8-x-x. Para tener full con un set, necesitamos que haya una pareja en la mesa, es decir, nos valen el 5 y el 7. PERO si tenemos trips, nuestras opciones de conseguir full se disparan, porque jugamos con 3 cartas más, que pueden combinar con cualquier carta de la mesa. Ej: Tengo 8-9-T-J y en el flop 8-8-K. Para conseguir full nos vale el 9, el 10 (T) o la Jota.

Dobles Parejas

En términos generales una doble pareja es una jugada floja en Omaha, sólo nos puede ayudar cuando nadie tiene nada, o bien, para hacer un semi-bluff desde late

position con un flop descoordinado, y desde luego la única opción aceptable es jugar con la mejor doble pareja.

Nota del autor: Las jugadas (outs y nuts) pueden no ser “exactamente” como las digo, pero la intención es explicar el juego de la manera mas sencilla que pueda. Permitírmelo como licencia poética. Volverán las oscuras golondrinas... ¡pues que vuelvan! pero que se traigan algo para picar ;-)

Conclusiones

Personalmente creo que el Pot Limit Omaha high es la evolución natural del jugador de NL Hold'em. Es un juego donde se mueven grandes cantidades de dinero y es una variante de poker que cualquier jugador debe conocer. Como suele ocurrir, aunque no sea nuestra especialidad, Sí que nos va a ayudar a desarrollar el juego en otras modalidades. El jugador habitual de Hold'em tiene que adaptarse al Omaha, no se puede llegar y pretender saberlo todo, PERO teniendo unos conocimientos sólidos del Hold'em no vamos a tener muchos problemas para adaptarnos, sobre todo si leemos correctamente la nut.

OMAHA PRE-FLOP

Cartas de Inicio

Debido a que te reparten 4 cartas, son muchas las combinaciones posibles. En Omaha no hay una diferencia tan grande como en el Hold'em en las cartas de inicio. Casi cualquier combinación de cartas se puede convertir en un monstruo cuando aparece el flop. Recordar el dicho de Hold'em: "Cualquier par de cartas puede ganar", bueno pues si cualquier par de cartas puede ganar, ¿Qué pasará si jugamos con 4?

Fíjate como es este juego y la poca ventaja que tiene unas manos sobre otra que la gente no se pone de acuerdo en que jugada es mejor: AAKK doble suited o AAJT doble suited. Estas manos "premium" son muy buenas para jugarlas all-in contra uno o dos jugadores.

Ten en cuenta que la ventaja es mínima de una mano sobre otra en el PRE-FLOP, una combinación de cartas "normales" sobre otra es favorita 60 a 40, y eso en el pre-flop, porque cuando aparecen las cartas del flop la cosa puede cambiar y MUCHO.

A medida que vayamos entendiendo el juego podremos ir jugando manos más débiles combinadas con la posición. Jugar con manos débiles requiere una correcta lectura del flop y de los rivales, porque en este juego te metes en un lío casi sin darte cuenta.

Vamos a repasar las mejores manos pre-flop para tener una idea de con qué debemos jugar.

Doble Par

Un doble par son dos pares en tus cartas tapadas Ej: 8899. En general cualquier doble par superiores a 8 son una buena mano. ¿Por qué mayores de 8? Porque existe la posibilidad de que alguien tenga una pareja superior. Cuando juegas este tipo de manos vas a conectar un trío (set) una vez de cada cuatro. Si conectas, apuestas, de lo contrario, "fold".

Cartas Conectadas

Las 4 cartas están conectadas. Ej: 89TJ. Esta es una buena combinación porque combina por arriba de las escalera menores y conecta por abajo con la escalera máxima. En un principio no hay de malo en jugar "barato" 4567 y ver el flop, PERO ten en cuenta que debemos tener la nut de la posible escalera. NUNCA debemos jugar si conectamos por debajo (escalera del idiota). Se puede jugar de igual manera cartas conectadas con un intervalo Ej: 7-8-9-J. La clave es BARATO.

Las cartas suited (del mismo palo) por sí solas no son una opción, deben estar combinadas con las cartas conectadas para ser realmente efectivas. Ej: A♦-8♦-7-6. Las cartas suited deben incluir el As NECESARIAMENTE. Este es el tipo de cartas con mayores "expectatives values" positivas tienen. Si conectas con el flop con proyecto de color y escalera tu mano se convierte en un monstruo.

Las cartas suited que no combinen con un As no son cartas de ataque sino de defensa (¿) Este concepto es nuevo para la gente del Hold'em, lo que significa es que si hay dos corazones en el flop y tu tienes dos corazones en tus cartas (y uno de ellos no es

un As), SON 2 corazones menos en la baraja, con lo que estas protegiendo tu mano contra un posible color. En caso que caiga otro corazón en la mesa ten en cuenta que aunque tengas color NO tienes la nut y otra persona MUY POSIBLEMENTE la tendrá.

4 Trabajando

En general lo que buscamos en una buena mano son odds favorables, y las odds favorables se consiguen haciendo que las 4 cartas trabajen de alguna manera juntas. Ej: K-Q-J-2 es una mala combinación porque las combinaciones del 2 no trabajan, es decir, que K-2, Q-2 y J-2 son inútiles. ¿Esto significa que no debo jugarlas nunca? NO, significa que no es una buena mano, PERO cualquier combinación con 3 cartas que componen las escalera real (AKQJT) en las circunstancias adecuadas (desde late position y sin raises pre-flop) se pueden jugar. Fijaros que como no hay tanta diferencia entre las manos pre-flop, casi cualquier mano se puede convertir en un monstruo, la clave esta en la posición, porque la posición nos va a hacer ganar más dinero y en este caso, probablemente, PERDER MENOS.

Manos que trabajen juntas pueden ser de tipo: JJQK. Fijaros que cualquier combinación esta trabajando: JJ puede conseguir un trío y cualquier combinación de las restantes (incluida la J) son proyectos de escalera real. Es como si jugáramos dos manos en una: Proyecto de escalera real y posible trío.

Resumiendo: Una única opción de ganar NO es suficiente en Omaha. **Debemos combinar AL MENOS 2 posibles jugadas ganadoras antes de ver el flop.** Vamos a ver algunos ejemplos de manos buenas y otras que “parecen” buenas, aunque, en efecto, estas últimas sí son buenas PERO para echarlas a los cocodrilos...

AAxx off suited

Jugada clásica de un jugador de Hold'em que se deja caer en una sesión de Omaha. Amigos Holdenianos, la ÚNICA opción que tenemos con está mano es conectar un trío en el flop. ¿Quiere esto decir que NUNCA debo jugarla? NO, significa que debes ver el flop barato. Os vais a ir dando cuenta que se puede jugar casi todo en Omaha si se dan las circunstancias adecuadas. ¿Cuáles son esas circunstancias? La posición y la cantidad de la apuesta. Cualquier tipo de jugada por floja que sea se puede jugar si tengo posición (late position) y el bote no viene raiseado. –“¿Puedo jugar 2-8-6-K off suited?”- Como poder, PUEDES, siempre que se cumplan las condiciones anteriores. Hay una probabilidad que debéis conocer en Omaha: 1 de cada 6 veces aparece una pareja en el flop.-“¿Y esto qué significa?”- Pues que si ves 6 flops baratos, tienes UNA oportunidad de cazar un monstruo (al del Lago Ness me lo dejas en paz) y amortizar la inversión de ver 6 flops con basura (trash). Por supuesto existe un “pero”, en Omaha SIEMPRE hay un “pero”, al salir un flop con una pareja a la gente le da el “cangelo” por un posible trío y un MÁS que posible full que puede dar pie este tipo de flops, por lo que vas a sacar poco dinerito. Por si esto fuera poco existe otro “pero”, pero este “pero” es un “pero” con mayúsculas, o sea, “PERO”: Alguien puede haber conectado un set mayor que el trío que tu tienes. –“¿Y?”- Que el amigo tiene un full mayor que el máximo al que tú puedes aspirar.-“¿Y?”- Que eres cadáver.

AAxx doble suited

¡AAAmigo aquí la cosa cambia! El doble suited es una de las armas más poderosas en Omaha, por supuesto el doble suited de ases. El Omaha es un juego de draws y tu tienes la opción de conectar 2 posibles proyectos de color. Está SÍ es una buena jugada.

AAJK off suited

Podemos jugar con la pareja de ases para conectar un trío máximo y cualquier combinación para una escalera real. Es una buena opción. Fijaros que siempre es la misma dinámica, hay que jugar combinaciones que nos den la nut.

AA la bin AA la ban AA ala bin bon ¡BAN!

Hombre..., como jugada, pues no es muy buena, pero oye, ¡qué da una marchaaa! lol;

8899

Es una buena opción. Podemos conectar un trío (set) en el flop, de lo contrario las tiramos sin más problemas. En ingles reza un estribillo que dice: “No set, No bet” que viene a decir algo así como: “Si no ligo trío, me voy sin ver el río”. Hombre..., literalmente significa “No hay trío, no hay apuesta” pero yo prefiero mi traducción libre ;-) que para el caso viene a significar lo mismo: Veo el flop y si no conecto, tiro las cartas.

7788

Esta NO es una buena opción... del todo. Más bien, es una opción PELIGROSA. Estamos en las de antes, “no set, no bet”, PERO aunque conecte el trío, al ser un trío menor me arriesgo a que otro haya conectado un trío mayor O BIEN, y ahora viene el tema, así que vais a sacar los cuadernos y apuntar lo que voy a decir, porque esto va a examen ;-) Puede emparejarse la carta del turn o la del river con una carta de las que se encuentran en la mesa y que sea MAYOR que nuestro trío.

Ej: Mis cartas 7788 y en flop 7-Q-K. Ligamos nuestro trío, PERO existe la posibilidad de que alguien tenga un trío superior o que posteriormente alguna de esas cartas se emparejen con la carta del turn o la del river. Seguimos con el ejemplo. Conecto mi trío desde médium position, apuesto el bote (para proteger) y dos personajes de detrás de mí me ven la apuesta. En el turn cae una K, de manera que las cartas comunitarias de la mesa quedan así: 7-Q-K-K. Ok, yo tengo full de 7's y K's PERO cabe la posibilidad de que alguien tenga un full de K's, y todavía queda el river. I love this game ☺. Si jugamos con parejas mayores (a partir de 8) minimizamos el riesgo que caiga una carta que empareje con otra de la mesa que de pie a un posible full mayor que el nuestro.

KQJT

Esta si es una buena combinación porque trabajan las 4 cartas en combinaciones que nos dan una posible escalera real.

QJT9

Esta combinación es el límite de las combinaciones de gama alta que nos puede dar la nut de las escaleras, o sea, la escalera real. Además de ser la combinación con más posibilidades de formar escaleras ganadoras.

9-8-7-6

¿Es mala esta combinación? Como diría Raindrop: “Depende”. Se nota que el tío tiene estudios ☺. Ok, mucho cachondeito pero el maestro a dado con la clave del juego: **NO existen manos a priori mucho más malas que otras (60-40), con lo que decidir jugar o no, va a consistir en una decisión personal.** Recomiendo tomar decisiones siempre teniendo en cuenta la posición, la agresividad de la mesa y de los perfiles de los contrincantes. También podéis llamar a la línea telefónica del “Tarot Infalible” que NUNCA falla excepto cuando no acierta, pero por si no tenéis un móvil a mano sigo sugiriendo la primera opción.

¿Qué es una buena mano en Omaha High?

En general de una buena mano de Omaha se debe esperar que sea capaz de darnos AL MENOS 2 opciones de nuts junto con alguna opción de conectar un trío.

Una buena mano debe tener cartas suited porque aunque no sean la nut del color son cartas defensivas si hay otras del mismo palo en el flop Y son cartas que nos pueden dar color si las tenemos como opción de backdoor en un posible redraw.

Una buena mano debe estar combinada con la posición, porque la posición nos dará información del juego de nuestros rivales, la posición nos hará ganar mas dinero cuando ganemos y nos hará perder menos dinero cuando perdamos.

Una buena mano debe respetar las apuestas de los demás siendo capaz de continuar jugando esperando al momento de lanzar “el hachazo”.

Y por último una buena mano se convierte en una GRAN mano dependiendo “quien” la juegue.

Ahí es “ná” lo del ojo y lo lleva en la mano.

Raise Pre-Flop

Una mano sobre otra tiene una ventaja del 60 a 40, siempre que las manos sean más o menos normales. Esto quiere decir que no tiene mucho sentido raisear pre-flop porque la cantidad que apuestas por tu mano NO es correspondida con la fuerza real de tu mano.

Suponte que tienes AAKK doble suited y juegas desde UTG, raiseas el pot directamente, en ese caso tu raise no vale para nada porque el bote es pequeño y la gente te hace call, y lo que es más importante DELATAS tus cartas. Cae el flop y no conectas nada, como has pegado pre-flop DEBES pegar en el flop, apuestas el bote y un paisano de detrás de ti te re-raisea el bote, entonces, ¿Qué hacemos ahora? Por que tú has puesto suficiente dinero en el pot como para querer. PROBLEMON.

NUNCA se raisea desde early position

Es más que cuestionable raisear pre-flop, PERO si vas a hacerlo lo debes de hacer desde late position, porque si el flop no te es favorable siempre puedes darte una carta gratis. Desde late “camuflas” tu mano porque parece que estas intentando robar el bote. Otra posibilidad de raisear pre-flop es cuando has decidido ir all-in con tus cartas independientemente del flop, en ese caso puedes jugar un check-raise desde early o una apuesta del bote desde médium o late.

Un raise pre-flop en Low suele significar una pareja alta combinada con cartas medias-altas conectadas, con lo que si en el flop conectas una doble pareja tienes una jugada MUY BUENA contra el personaje que ha hecho el raise, siempre y cuando el flop no sea peligroso. Ten en cuenta que el personaje que ha raiseado pre-flop, posiblemente se sienta obligado a raisear el flop, así que si conectas algo conviene un check-raise, pero ten en cuenta que al personaje al que te enfrentas, es decir, ¿suele jugar raise-preflop y tirar las cartas si el flop no le sale favorable? O ¿es un personaje con el buy-in mínimo de la mesa que se dedica a jugar “all-in”?

No vamos a complicar más el tema. Generalmente NO vamos a ver pre-flop raiseado a no ser que tengamos MUY BUENAS cartas, y aun así, NO nos tenemos que sentir obligados a continuar jugando si el flop no nos es favorable. Como recomendación os digo que veáis flops baratos con cualquier mano que creáis que es buena, repito BARATOS, si conectamos una buena jugada, pues jugamos, de lo contrario las tiramos y esperamos una mejor ocasión.

THE FLOP

Leer el flop correctamente en Omaha no es importante, ¡ES VITAL! Si te equivocas date por muerto.

Debes saber cual es la mejor mano actual y cual es el mejor proyecto que se puede desarrollar a partir de las cartas que están encima de la mesa

Ej01: Mis cartas 22xx y un flop de Q-2-7 rainbow (cada palo es de un padre y una madre, o sea, cada carta es de diferente palo). Raiseo el bote y un personaje me re-raisea. ¿Qué está pasando aquí? En un flop descoordinado (sin posibilidad de escaleras) y sin proyectos de color la cosa esta clara: El amigo tiene un trío, y si tú tienes el trío menor de la mesa, tenga el que tenga ya te ha ganado.

En un flop descoordinado y sin 2 cartas suited, un raise suele significar un set (trío) o la mayor doble pareja

Faroles

Existe una buena oportunidad de meter un farol desde late position en un flop descoordinado y sin proyecto de color. La impresión que das es que tienes la mayor doble pareja o un set (os acordáis de lo de antes). Claro está, que esto lo saben todos los jugadores de Omaha medianamente competentes, pero, aun así, funciona, ¿y por qué? Porque jugamos con 4 cartas y las posibilidades que tengamos “algo” SON MUCHAS y los personajes que no han apostado han mostrado debilidad, así que, porque se van a meter en un bote donde sus posibilidades de victoria son escasas, en definitiva piensan, “este tio esa faroleando, PERO ¿y si es verdad?”.

También comentar que con un flop “muy” peligroso también se puede hacer, claro esta, es más peligroso ;-) Ej01: Flop: 5♦-9♦-J♦. Al ver este tipo de flops la gente no se atreve a apostar, ¡incluso el que tenga color! (Si no tienen la nut). Si tú estas jugando en late position raiseas el bote a ver que pasa, si te re-raisean, sin dudarlo tiras las cartas. ¿Y si te hacen call? Pues sospecha un slow-play (color al As) o un set. Date una carta gratis y a esperar acontecimientos. Recuerda que tu “verdadera” jugada es el bluff (farol), si te falla, estate dispuesto a abandonar las cartas.

¿Si te cazan en un farol es malo? Pues NO. La gente te va a “marcar” como farolero, esto te puede ayudar a dos cosas, la primera a encontrar trabajo en el ayuntamiento, y la segunda es que la próxima vez que tengas una jugada desde late, raisea el bote sin dudarlo, la gente se va acordar de la jugada del farol y te van a entrar a trazo. Es muy importante que cuando juegues de farol sea conscientes de la imagen que estas dando en la mesa. Lo mismo, pero al revés, también vale. Si tienes una imagen “tight” puedes aprovecharla para raisear algún bote.

¿Se puede farolear desde el turn o desde el river? Ya estamos con que la abuela fuma... Como poder, se puede, pero requiere un juego muy avanzado que para los niveles de Low Limit en los que nos vamos a desenvolver no nos vale. Es un juego de faroles, contrafaroles, conocimiento del contrario, momento de la partida, etc. Olvidaros de los faroles en el turn y en el river. En el river existe un tipo de farol que ya veremos más adelante.

Ej02: Flop A-J-4, yo juego desde late y raiseo el bote. Un paisano me hace “call”. ¿Qué pasa en el turn? La primera opción es la de la bola extra (carta gratis) si el turn no nos es favorable y la segunda opción para amigos de la acción y kamikazes en general, es apostar el bote. No digo nada nuevo, PERO el matiz del Omaha es que la segunda opción es un suicidio a NO SER QUE la jugada de la mesa cambie dramáticamente, es decir que, por ejemplo, la carta del turn se empareje con alguna de las cartas de la mesa. ¿Y entonces qué? Pues que el amigo posiblemente este yendo a por un proyecto, la escalera real en este caso, y al aparecer una carta que a) No le ayuda y b) puede que te ayude a ti. La opción de hacer una apuesta de continuación del farol, puede ser una buena idea.

Aviso al personal, yo os informo de cómo está el tema de los faroles, PERO para empezar a jugar NO LOS RECOMIENDO.

Nuts

Sólo se Juega la Nut

Quando juguemos proyectos, SÓLO jugaremos la nut
--

Será una regla sencilla de entender, será sencilla...

Comprender que cuando jugamos un proyecto estamos jugando una lotería dentro de otra, porque en cualquier momento cae una carta que se empareja con alguna carta de la mesa y ¡PUM! Ya tenemos un posible full que nos machaca nuestro proyecto.

Jugar un proyecto tiene una probabilidad de éxito de 1 de cada 3 veces que lo intentemos (1ª lotería), por otra parte la probabilidad de que caiga una carta que se empareje con otra de la mesa es de 1 cada 4 ocasiones (2ª lotería). Llegados a este punto, si queréis jugar proyectos que NO sean la nut, no os cortéis y aprovechar para tirar la “primitiva” y la quiniela, total, que más da, puestos a jugar.

Segundo punto importante:

Quando haya un posible color en la mesa NO es una buena idea jugar a ver si te sale tu proyecto de escalera

Otra vez lo mismo, será sencillo de entender esto, será sencillo...

Estamos en la mismas, estamos jugando una lotería, dentro de otra, PERO esta vez, es PEOR. Jugamos a que nos salga nuestro proyecto, a que NO caiga una tercera carta del mismo palo que las otras dos que están en la mesa, y que NO caiga una carta que empareje con alguna de la mesa. Por si esto fuera poco, cabe la posibilidad de repartir el bote (split) si la escalera a la que optamos es la real, porque son cartas usuales en Omaha.

Quando jugamos un proyecto de escalera contra un posible color puede ocurrir:

1. Que no logremos la escalera
2. Que la carta que nos da la escalera a nosotros, le da el color a otro jugador
3. Que logremos la escalera en el turn y que el jugador conecte su color en el river.

Excepciones

1. Cuando alguien raisea pre-flop e intuimos que juega con parejas.
2. Cuando nuestro proyecto juega en backdoor y lo conseguimos en el river.

Nut con Posición

Cuando tenemos la nut y tenemos la posición LO TENEMOS TODO, por lo que no hay motivo para delatar nuestro juego. Si nadie apuesta antes que nosotros, INEVITABLEMENTE vamos a apostar. Como jugamos desde el final de la mesa estamos dando la sensación de querer robar el bote, pero la mejor posibilidad es que alguien delante de mí apueste, en ese caso, como tengo la nut, NO TENGO NECESIDAD DE DELATAR MIS CARTAS, simplemente voy a dejar que el amigo apueste y yo me voy a limitar a hacer “call” y en el turn es cuando meto el mazazo. Ok, ¿Qué pasa si el amigo no apuesta en el turn? Entonces apostamos nosotros, pero al haber jugado de esta manera, el amigo no tiene nada claro que tipo de jugada tenemos nosotros.

Naked Nuts

¿Qué pasa cuando jugamos SÓLO la nut? –“¿¡Sólo!? ¿Pero bueno, tiene que pasar algo?”- En este bendito juego SIEMPRE pasa algo. Este es uno de los pocos juegos donde aún teniendo la mejor jugada puede no ser suficiente, porque tienes la mejor jugada DE MOMENTO, pero cabe la posibilidad que haya otra jugada que la supere. Esto parece que no tiene mucho sentido, pero nos vamos a explicar.

Ej01: Mis cartas QJxx y un flop de T♦-9♦-8♣. Estoy jugando desde late y apostado el bote y un personaje me hace un raise. En ese momento nos sale la vena de latinos, se nos hincha la vena y ¡RE-RAISE! Para nuestra sorpresa el amigo nos hace re-re-raise. ¡Hola Paul!, claro, no puedes comprender que haya alguien TAN BURRO por el mundo, le estas “diciendo” que tienes la nut y el tío erre que erre, entonces tú piensas: “A ver si esta pasando algo...” Vaya que si esta pasando... Esta pasando que ya puedes ir contratando los servicios de la funeraria que tenga la mejor oferta del día. ¿Qué esta pasando aquí? Pues que el hombre ya a comprendido que le estas diciendo que tienes la nut, PERO él te esta diciendo que él tiene TODAVÍA MEJOR JUGADA. –“¿Pero cómo puede haber mejor jugada?”- Estas jugando al Omaha, amigo, y aquí SIEMPRE existe una jugada mejor. Posiblemente el amigo juegue con A♦-K♦-Q-J (por ejemplo), te tiene cazado. Para cuando vienes a darte cuenta ya es tarde, eres comida para los peces.

CONCLUSIÓN: Existen situaciones en Omaha que, aun teniendo la mejor jugada, lo más prudente es tirar las cartas, pero claro, nosotros no sabemos tanto, así que lo que vamos a hacer es jugar con MUCHO CUIDADO cuando apuestas teniendo la nut y alguien te raisea. Fijaros una cosa, en el concepto de “split”. El tío te tiene dominado y NO va a perder, si TODO le va mal simplemente recuperara su dinero. En estas situaciones estas MUY, MUY, MUY jodido. No se me ocurre otra forma de explicarlo. Estas situaciones “se suelen dar” cuando jugamos con la nut de la escalera (que no es la real) y existe la posibilidad de un proyecto de color. El amigo tiene las mismas cartas que tú, PERO además, tiene la opción de mejorar la escalera y la opción del color.

Siempre hay una jugada mejor, PERO no podemos obsesionarnos con esto, debemos tener suficiente experiencia para reconocer las posibilidades “reales” de

nuestra jugada y actuar en consecuencia con ello. Todo en poker es riesgo contra recompensa, si jugamos con las mejores jugadas vale la pena apostar por ellas, porque en la mayoría de los casos ganaremos dinero. Fijaros en el detalle, de nada me sirve tener un “monstruo” si nadie paga por verlo, y de nada me vale tener una buena jugada, si el contrario la tiene mejor. En el primer caso no gano dinero y en el segundo pierdo mucho. Debemos adecuar el riesgo a la recompensa.

Un Par en la Mesa

Cuando aparece un par en la mesa, todo el mundo juega con miedo, miedo ¿de qué? Pues miedo de que alguien tenga un full. Por consiguiente:

Cuando aparece un par en la mesa NO se juegan proyectos

Cuando aparece un par en la mesa, existen dos tipos de full posibles:

Ej01: Tengo JJxx en un flop J-9-9.

En este caso tengo la nut del full, porque tengo el máximo full posible y cuando tengo este tipo de full, tengo lo que se llama un “**overfull**”, y lo que me interesa es ganar cuanto más dinero, mejor, así que hay que apostar. Fíjate el problema que tiene el amigo que conecte un trío de 9'es, pues eso no es nada comparado con el problema que tiene el amigo si juega con 9Jxx, porque en ese caso tiene un full, PERO está “dominado” por el nuestro, entonces es cuando se dice que el amigo tiene un “**underfull**”. A estas alturas estarás pensando: -“No puedo perder”- Nada más lejos de la realidad. Recuerda que en Omaha SIEMPRE hay una jugada superior, sin ir más lejos el amigo podía tener poker de 9'es. ¿Eso es usual en Omaha? No, no es “usual”, pero es una opción mucho más pausable que en Hold'em, PERO lo que en realidad “sí” me preocupa es que alguien conecte un “overfull” sobre el nuestro.

Siempre existe la posibilidad de un overfull si la carta que cae es más alta que nuestro full

Imagina que un personaje juega con una pareja superior a tus J'as, por ejemplo, pareja de K'as y que en el turn aparece una K, entonces la mesa quedaría así: J-9-9-K . El primer jugador podría tener full de 9'es y J'as, yo tendría full de J'as y 9'es y un tercer jugador tendría full de K'as y 9'es. I love this game. Esto que parece un ejemplo rebuscado, ocurre, y todavía cosas peores... ¡Auuuuuuuu! Ahora comprenderéis porque cuando se apuesta con este tipo de jugada en Omaha no está claro si se hace para ganar más dinero (bet value) o para proteger la jugada. En todo caso HAY que apostar.

Otra vuelta de rosca

Ej02: Tengo 22xx en un flop 8-8-2. En efecto tengo full y es muy difícil que alguien tenga el overfull, porque al estar jugando en Omaha NECESITA jugar con 2 cartas suyas y debería tener un 8 y un 2 entre sus cartas. ¿Aquí donde está el peligro? El peligro reside en que todavía quedan 2 cartas por caer y SEGURO van a ser mayores que 2, por lo que la posibilidad de que el amigo conecte un full de 8'os es grande. Moraleja: Las lentejas, si quieres te las comes y si no las dejas ☺. Es conveniente jugar

con pares medios-altos para evitar este tipo de situaciones y minimizar el riesgo que caiga una carta mayor que tu full.

Dobles Parejas

En general la única doble pareja que vamos a jugar, es la máxima (top two pair)

¿Por qué?

- 1.- Dobles de mayor y menor y dobles de menores son **EXTREMADAMENTE** vulnerable, la única excepción es cuando has aislado a un pájaro que te ha raiseado pre-flop dejando “intuir” una pareja de ases. En ese caso tus dobles, sean las que sean, se convierten en un monstruo.
- 2.- Si juegas con dobles menores te expones a que te “cruja” una doble pareja mayor o un set.
- 3.- Ok, tienes la mejor jugada en el flop, PERO ¿qué pasará cuando caigan el turn y el river? ¿Tus miserables dobles van a seguir siendo la mejor jugada? Lo dudo, lo dudo y mucho. Nota: Tu sigue jugando así y no te extrañe si alguna mañana te levantas convertido en un refrescante “Ycola”... un ¡PEZ-Ycola! Jua, jua, jua ☺

En general jugar con doble pareja, sean del tipo que sea, es una jugada **MUY FLOJA** en Omaha. Lo más aconsejable es jugarlas apoyadas en la posición si “intuyes” que el flop no ha favorecido a nadie y/o aparece un flop descoordinado y rainbow.

Ases

Este es el principal concepto que trae de cabeza a los jugadores que venimos del Hold'em. En Omaha una pareja de ases (en tus cartas tapadas) **NO ES NADA** a no ser que conecte con una As en el flop Y, (OJO; con el “Y”) que no hayan posibles proyectos en la mesa. Conclusión: Hay que desmitificar la pareja de ases en Omaha. Se pueden jugar, PERO como si fueran una jugada más, **NO** es una magnífica jugada ni nada parecido. La verdadera fuerza del As, es que te da la nut de los proyectos.

Proyectos

Esta es la parte clave en el Omaha, los proyectos. Fijaros que cuando hablo en plural, es un plural literal, proyecto-s. Se puede ir por ese mundo de Dionisio con proyecto de escalera real PERO en Omaha puede que no sea **SUFICIENTE**. Las jugadas buenas son las combinaciones de proyectos tipo (por ejemplo) proyecto de color con proyecto de escalera interna. También se pueden (se debe) combinar jugadas hechas con proyectos tipo (por ejemplo) doble pareja con proyecto de color. Sin lugar a duda la combinación más potente en Omaha es un “wrap” que combine proyecto de color y escalera.

¿Cómo jugar?

Si vamos con proyecto pelado podemos jugar un poco más precavidos PERO si tenemos una combinación de proyectos hay que jugar agresivos. Vendría a ser una

situación en un torneo de Hold'em NL en la que te preguntas: "¿Me lo juego TODO con estas cartas?" La respuesta es SÍ. Si tengo que jugármelo TODO, que sea con este tipo de jugadas, AQUÍ y AHORA.

OJO con esta jugada

Si jugamos con proyecto desde late y damos una carta gratis para ver el turn, es MUY PELIGROSO apostar en el turn si no hemos conseguido nuestro proyecto. Estas dando la posibilidad de que alguien apueste el bote y a falta de una carta estás en una situación MUY comprometida jugando contra tus odds. Consejo: Si das una carta gratis en el flop A NO SER que consigas tu jugada NO apueste en el turn.

Carta Gratis (free cards)

A estas alturas ya comenzareis a intuir que no va a ser una buena idea, porque si en Hold-em que jugamos con 2 cartas propias el tema de las cartas gratis es muy peliagudo, en Omaha que jugamos con 4 cartas el tema... ummmm... el tema..... bueno, es que en Omaha el tema de las cartas gratis, simplemente NO ES TEMA. Si tenemos cualquier clase de jugada DEBEMOS pegar NECESARIAMENTE. Si tenemos una muy buena jugada no tiene sentido dar carta gratis para ganar más dinero porque para ganar "más" dinero, primero tiene que haber "algo" de dinero a ganar. En otras palabras, que de donde NO hay, NO se saca. Si yo tengo un monstruo y nadie tiene nada, no vamos a sacar un duro y encima nos exponemos a que conecten una jugada mejor que la nuestra.

Problema: -"Tengo una jugada PERO no es un monstruo. ¿Qué hago?"- Si tienes afición a mirar las estrellas te puedes hacer astronauta PERO en lo relativo al Omaha te repito lo mismo: "Si tenemos cualquier clase de jugada DEBEMOS pegar NECESARIAMENTE" y ahora viene el detalle, como no, el "pero" pertinente: debemos estar preparados a tirar las cartas si nos raisean y/o jugar muy prudentemente si nos hacen "call". -"Oye Carreño, ¿en este juego no hay nada fácil?"- Pues va a ser que no, no obstante, en mi calle han abierto un club de "Amigos del juego de la Oca", prueba a ver allí ☺.

TURN y RIVER

Si vamos a apostar en el river, MEJOR apostar en el turn, puedes conseguir que manos mejores que las tuyas se vayan

Este es un axioma básico en NL o Pot limit. Si vamos a jugar hasta el final, entonces lo apuesto todo en el turn, de esta manera le estoy dando la oportunidad al enemigo de hacer “fold”, de lo contrario es como si le estuvieras dando una carta gratis.

Ej: En el turn alguien apuesta y te llega a ti el momento de apostar, no tienes garantías de que tu mano sea la mejor, PERO has pasado “el punto de no retorno” y no puedes volver atrás. Entonces el turn es el momento de quemar las naves. Todo al bote y que sea lo que Dionisio quiera ☺.

Excepciones:

1.- Sospechas que el paisano te esta metiendo un farol. Entonces sólo le haces call y le “incitas” a que siga con su farol en el river.

2.- Tienes una mano mejor. Si le metes un raise puedes asustar al amigo y puede que decida irse. Le haces “call”.

Pares en la Mesa

Cuando aparece un par en la mesa existe una posibilidad (media-alta) que alguien tenga un full. Si el full lo tienes tú, PERO tienes un overfull, debes jugar con mucho cuidado. Cuando el personal ve un par en la mesa, se le quitan las ganas de apostar, así que, o bien no vas a ganar nada o peor, alguien tiene mejor jugada que tú. MUCHO CUIDADIN.

Ej: Mis cartas 66xx en el turn A-6-8. He pegado con set en el flop desde late, me han visto 2 personas, en el turn ha caído un 8 que me da un full PERO es un overfull, y hay que tener en cuenta que TODAVÍA queda el river, otra posibilidad para que el amigo que tenga un 8 conecte con cualquiera de las tres cartas restantes que puede utilizar.

Cuando aparece un par en el river MUCHO CUIDADO... en Omaha las cosas suelen ser lo que aparentan. Un buen jugador de Omaha NUNCA raisea si hay una pareja en la mesa que pueda dar pie a un full que gane a su jugada, simplemente hará “call”. Tomando nota: Si somos nosotros los que tenemos color o escalera, cae un par en el river y alguien apuesta, NO DEBEMOS raisear con nuestra jugada.

Odds Implícitas

¿Qué son? Son odds que “presumiblemente” podemos contabilizar cuando nuestra jugada se materialice porque nuestro adversario va a pagar la cantidad que nosotros esperamos, repito, nuestro adversario VA A PAGAR. Pero ¿Qué pasa si nuestro adversario no paga? Pues que tenemos 0 odds implícitas, y esto suele ser usual en Omaha.

Ej01: Mis cartas A♥-J♥-x-x y en el turn 3♥-5♥-Q-A. Mis odds de materializar el color son de 4:1. En el bote hay 1000\$ y un jugador apuesta el bote (1000\$), Mis odds son 2:1, tengo que apostar 1000\$ para ganar un bote de 2000\$ a falta de una carta. Si decido jugar, lo estaré haciendo en contra de mis odds, lo que significa que perderé dinero haciendo este tipo de apuestas a la larga, PERO ¿y si cuento con que el personaje pagará 3000\$ en el river para ver las cartas? Entonces mis odds (implícitas) son de 5:1 porque apuesto 1000\$ para ganar 6000\$. Esto es una especie de cuento de la lechera que en hold'em funciona “generalmente” bien PERO en Omaha no funciona tan bien. El personal sabe perfectamente cual es la nut en el river y NO TE VA A VER LA APUESTA (generalmente) a no ser que la nut la tenga él.

En el tema de las odds implícitas es de vital importancia el conocimiento del rival. Debes saber como reacciona y cómo juega dependiendo de qué jugada lleve. ¿El amigo es looser? ¿A pasado del punto de no retorno en su stack? Etc. Mucho ojito con las odds implícitas en el Omaha que son MUY IMPORTANTES y van a condicionar nuestro juego.

Odds Inversas

Si apuestas y te hacen call y NO raise, generalmente suele significar que llevan algún tipo de proyecto, y viceversa, si SÓLO haces call a una apuesta van a pensar que llevas algún tipo de proyecto

¿Esto que significa? Pues que al hacer “call” estas “diciendo” que tienes algún tipo de proyecto, y si el proyecto al que optas es evidente, NO te van a pagar cuando apuestes en el caso que caiga la carta que te materialice el proyecto. Esto es lo que se conoce como juego de odds inversas (reverse-play odds), es lo contrario a las odds implícitas. Las odds inversas PREDISPONEN al personal a que no te vean la apuesta.

Selling the Nuts

No siempre es buena idea, apostar el bote cuando se tiene la nut en el river

Como el Omaha es un juego de proyectos, muchas veces en el river tanto si el jugador lo logra, como si no, la cosa esta clara, y como la cosa esta clara, de ahí vas a sacar poco... o nada. El concepto de vender la nut (selling the nuts) consiste en apostar una cantidad moderada con el fin de darles las odds adecuadas al otro jugador para que vea la apuesta. Este concepto no es del todo nuevo para los jugadores de NL Hold'em, vendría a ser algo parecido a una “apuesta de prueba”.

Si en el bote hay 5000\$, vender la nut sería una apuesta sobre entre 1500\$ y 2500\$. Vendría a ser una apuesta de 1 / 3 de bote a 1 / 2 bote. La clave para entender esto es: Mejor ganar poco que no ganar nada. En Omaha las jugadas con proyectos suelen ser EVIDENTES y no vas a conseguir que nadie te apueste el bote si no tiene una jugada hecha. Es correcto jugar vendiendo la nut, salvo cuando crees que el otro jugador te vera la puesta, en ese caso apostar el bote es lo correcto.

Efecto Colateral

Si los demás jugadores saben que tu “vendes” la nut, incluso vendiéndola barato, no te verán. Eso es malo por un lado PERO bueno por otro, porque puedes comenzar a utilizar esta técnica para hacer faroles. Si acostumbras a vender la nut, tengas lo que tengas en el river “vende”. Si te pillan el farol, no te ha costado tan caro y la próxima vez que vendas (con la nut) te volverán a ver. En fin, es un recurso más para conseguir ganar el máximo dinero posible o perder lo menos posible.

¿Cuanto Apostar?

En general debemos apostar el bote porque les estamos “rompiendo sus odds” y nos estamos dando la posibilidad de ganar la mano inmediatamente

La cuestión de “cuanto” apostar en Omaha High Pot limit, simplemente NO es cuestión. En palabras de Raindrop :“Si la gente juega bien, en general sólo tendrá dos botones. Fold y Bet Pot”. El problema de jugar así, es que estas obligando a jugar buen poker al personal, y en general, el personal que transita por las mesas de Low Limit no se ajusta a esa característica ;-). A medida que vayáis jugando con mejores jugadores, deberéis ir apostando más correctamente, es decir, el bote o para casa. Mientras estáis aprendiendo, podéis daros ciertas licencias para comprobar de primera mano porque se debe apostar de esa manera. Se pueden ir haciendo “call” si tenemos la nut con posición o en circunstancias especiales, PERO por lo general la manera adecuada de apostar es la que dice el maestro.

AGRADECIMIENTOS

Nutter, Gerardoletal, Raindrop, Dimoni, Ascalon, Alvaro, rizzato, Fersan, nepundo, overruner, Carles, dr_ruido, Luisqyk8, djguil, dimoni, El As de Venezuela, rito23, pirer