

MANUAL
DE
Pot Limit
OMAHA

High

Low

Por

JCarreño

INDICE

Pot Limit Omaha High Low	01
¿Por qué?	01
Mano Mayor	01
Mano Menor	01
Bote Repartido	05
Quartering	06
Conceptos	07
Pre Flop	11
Cartas de Inicio	11
El As	11
Ejemplos	12
Cartas Altas	13
Raise Pre-Flop	13
Estrategia	15
Flop	16
Scoop scoopi duuuu jii	16
Turn	19
Echando Cartas	19
Aislado	19
Dejando Jugar	20
River	21
Agradecimientos	22

POT LIMIT OMAHA HIGH LOW

¿Por qué?

El Omaha Hi-Low es la variedad de poker que más dinero da por tiempo invertido

Cualquier jugador SPRO (on-line) debe conocer perfectamente al menos dos variantes de poker que se jueguen habitualmente en los casinos on-line, y el Omaha hi-low es una de las mejores segundas variantes que podéis aprender. En esta modalidad hay mucho dinero en juego en cada bote, debido a que se juega a dos juegos diferentes dentro de la misma mano, por lo que la acción está casi garantizada. En esta modalidad la diferencia entre un mal jugador y un buen jugador es ENORME, las posibilidades de equivocarte son muchas y muy frecuentes, por lo que teniendo un sólido conocimiento del juego nuestra ventaja es mucho mayor que en cualquier otra variedad de póquer.

Este juego es mucho MENOS volátil que las demás variantes,
por lo que necesitaremos un bankroll menor

–“¡Ya era hora que dieras alguna buena noticia Carreño!”-. Pseeee... que por mi no quede, en cuanto me toque “El Sueldo Nescafe para toda la vida” os lo digo corriendo. Acostumbrados a bankrolls aconsejados de ingentes cantidades, esta SÍ que es una gran noticia. Seguiremos necesitando un bankroll que nos asegure la supervivencia en un determinado nivel PERO necesitaremos un bankroll mucho menor comparado con otras modalidades. –“¿Cuánto?”- Con 20 buy-in es suficiente. –“¿Por qué?”- Porque nos va a costar relativamente poco ver el flop, cuando así lo decidamos, y una vez visto es cuando debemos decidir si vamos a jugar o no, y cada vez que decidamos jugar debemos tener CASI garantizada la victoria en una de las dos opciones de juego: mayor jugada o menor jugada, por lo que yéndonos mal el tema vamos a recuperar lo invertido en la mano. Todo esto nos lleva a que la varianza (swings) es mucho menor que en otras modalidades de póquer.

PACIENCIA

Todos sabemos que la paciencia es la madre de la ciencia, ¿y el padre? Vete tú a saber, PERO ¿qué tiene esto que ver con el hi-low? Pues que es la principal cualidad que debemos desarrollar. El VPIP (voluntary put in pot) del omaha hi-low viene a estar sobre el 20%-25%, hasta aquí nada extraordinario, PERO esto no significa que vayamos a jugar (¿) Este juego es MUY selectivo y sólo vamos a jugar cuando tengamos MUCHAS garantías para ganar AL MENOS una de las manos: la mejor o la menor. Lo que quiero decir es que nos podemos echar unas cuantas manos (muchas tirando a muchísimas) sin tocar bola. –“¿Y jugar así es rentable? Pues sí, mira tú, porque cada vez que juguemos estaremos jugando para doblar nuestro stack, o para perderlo todo, así que yo de ti, me esperaría a jugar en una mano donde fuera favorito.

Split game

Un juego repartido (split game) significa que se juega más de una mano a la vez, en este caso, se juegan dos: la mejor mano y la menor mano. Podemos utilizar diferentes pares de cartas propias para jugar una u otra mano. Cada mano se lleva medio bote, o sea, que la mitad del bote se va para la mejor mano y la otra mitad del bote se va para la peor mano (siempre y cuando esta sea posible). Siempre habrá una mejor mano PERO no siempre será posible la menor mano. Para que haya una mano menor un jugador debe tener 5 cartas menores de 8 y sin emparejar. Si no es posible una mano menor, la mejor jugada se lleva el bote entero. Si dos o más jugadores empatan en la misma mano (la mayor o la menor) se vuelve a repartir, es lo que se llama un cuarto de bote (quartering).

-“Oye Carreño, esto me suena muy complicado...”- NO PROBLEMO, lo iremos explicando todo poco a poco y una cosa detrás de otra. Os acordáis lo que os dije de que soy un tarugo contando odds, pues esto es lo mismo, si lo comprendo yo, TÚ vas “sobrar”. Vamos que soy algo así como una garantía, no os exagero... una vez tardé casi 2 años en hacer un puzzle y estaba contento porque en la caja ponía “de 4 a 6 años” 😊 Esto parece mucho mas complicado de lo que en realidad es, no os preocupéis y vayamos por partes como decía Jack.

Mano Mayor

Es la misma mano que gana en el Omaha High, simplemente es la mejor jugada. Recordar que debemos utilizar 2 de nuestras 4 cartas tapadas con 3 de las 5 cartas comunitarias para realizar nuestra jugada. Repito: 2 de nuestras cartas con 3 de las cartas comunitarias.

Mano Menor

Aquí viene el tema...

La mejor mano posible es A-2-3-4-5 y la peor mano posible es 4-5-6-7-8.

Un truco para contar es hacerlo al revés, de la carta más alta a la menos alta, es decir que suponiendo que tenga A-2-4-5-8, la lectura sería 8-5-4-2-A.

Ej01: ¿Quién ganaría si yo jugará con A-2-4-5-8 y el enemigo con 2-3-4-5-7? A contar al revés...

MI jugada es 8-5-4-2-A
Su jugada es 7-5-4-3-2

Ganaría el enemigo porque su carta MÁS ALTA es el 7 y la nuestra es el 8. Recordar que se empieza a contar por la carta más alta.

Ej02: ¿Quién ganaría si yo jugará con A-2-4-5-8 y el enemigo con A-3-4-5-8?

MI jugada es 8-5-4-2-A
Su jugada es 8-5-4-3-A

A contar... empatamos a 8, empatamos a 5, empatamos a 4, empatamos a..
Uppssss, NO EMPATAMOS, el amigo tiene un 3 y yo tengo un 2, ergo, el 2 es
MENOR que el 3, por lo que gano YO.

Ej03: ¿Quién ganaría si yo jugará con A-2-4-5-8 y el enemigo con 2-3-4-5-8?

MI jugada es 8-5-4-2-A
Su jugada es 8-5-4-3-2

Esta situación es la misma que antes (Ej:02), os la he puesto porque el AS
confunde. Me vas a escribir cienos de veces: Hay que contar al revés. Hay que contar al
revés. Hay que contar al revés... El problema de esto es que luego vamos a la frutería y
la gente cree que trabajamos en la NASA (por lo de la cuenta atrás..) ¿o_0? ¡Qué pasa,
qué pasa! No todos los chistes van a ser buenos...

Ej04:

La mesa J-J-7-7-4

En este caso NO ES POSIBLE la jugada menor porque NO HAY 3 cartas
menores de 8 (inclusive) entre las 5 cartas comunitarias. –“¡PERO que te has metido
Carreño! No estas viendo que hay 3 cartas menores de 8 entre las 5 cartas comunitarias,
a saber, el 7, el 7 y el 4. TRES cartas menores de 8. Anda, déjate el carajillo matutino
ese que dices que te tomas con fines medicinales...”- Amigo contador de cartas, te
informo que las cartas deben estar d-e-s-e-n-p-a-r-e-j-a-d-a-s, o sea que NO se puede
contar 2 veces la misma carta, y con mi carajillo matutino no te metas.

Ej05:

La mesa A-2-2-8-J

-“Que ya lo he comprendido... que ahora tampoco hay posibilidad de una mano
menor porque hay una carta emparejada. No seas pesao, que eres cansinoooo...”-
Mecccc, ERROR. Ahora si existe la posibilidad de una mano menor. –“¿CÓMO?”-
Que haya una carta emparejada en la mesa no significa que necesariamente no haya
opción a una mano menor. El truco para comprender esto es intentar contar las 2 cartas
propias menores de 8 con 3 cartas (sean las que sean) menores de 8 de la mesa, si el
intento nos da como resultado que tenemos 5 cartas distintas menores de 8, TENEMOS
una mano menor.

Mis cartas 3-4-6-Q

Puedo combinar el 3 y el 4 con el As, con el 2 y con el 8, dándome la siguiente
mano menor: A-2-3-4-8. Repito: Elijo de la mesa el As, el 2 y el 8, TRES cartas sin
emparejar (entre ellas) de la mesa y las combino con el 3 y el 4 de mis cartas propias.

Ej06:

La mesa A-2-3-4-5

Mis cartas 6-9-J-J

NO tengo opción a una jugada menor, porque necesito combinar 2 cartas, y solo 2, de las 4 que tengo con 3 cartas, y solo 3, de las 5 comunitarias.

NOTA: Me estoy poniendo ciego a repetir lo mismo, PERO creo que es muy importante que comprendáis la jugada de la mano menor, porque es el principal obstáculo al que un jugador de hold'em se va a enfrentar cuando juegue a un juego repartido (split game). Hay un dicho marinero que dice que los errores del marino lo paga el mismo, ese dicho es aplicable al poker: SI TE EQUIVOCAS, PAGAS.

Ej07:

La mesa A-5-8-J-J

Mis cartas 2-3-J-8

¿Cuál es mi jugada para low y cuál para high?

Low 2-3 (mías) + A-5-8 (comunitarias) = A-2-3-5-8

High J-8 (mías) + J-J-8 (comunitarias) = J-J-J-8-8 Full de jotas y ochos

He utilizado un par distinto de cartas propias para cada jugada. Para la menor jugada he utilizado el 2 y el 3, mientras para la mejor jugada he utilizado la Jota y el 8.

Ej08:

La mesa A-K-Q-2-3

Mis cartas 4-5-J-10

¿Cuál es mi jugada para low y cuál para high?:

Low: 4-5 (mías) + A-2-3 = A-2-3-4-5

High: J-T (mías) + A-K-Q = A-K-Q-J-T Escalera real

El AS puede valer tanto como carta high o carta low.

Ej09:

La mesa 2-3-4-Q-9

Mis cartas A-5-Q-9

¿Cuál es mi jugada para low y cuál para high?

Low: A-5 (mías) + 2-3-4 = A-2-3-4-5

High: A-5 (mías) + 2-3-4 = A-2-3-4-5

En este caso he utilizado el mismo par de cartas para low que para high. He conseguido lo que se llama “una bicicleta” (“bicycle” o “wheel”). Os juro que esto no es cosa mía, palabrita de niño Jesús. Esto es así de verdad, y ya me veo a la gente llamando a 2-3-4-5-6 “el camioncito” y a 4-5-6-7-8 “el violonchelo de Evaristo”... nada de risas que nos conocemos.

Bote Repartido

Ej01:

Bote de 50\$

La mesa 2-3-4-9-J

Jugador01: A-5-8-Q

Jugador02: 8-6-J-J

Jugador03: 5-6-T-T

High

Jugador01: A-5 + 2-3-4 = A-2-3-4-5

Jugador02: J-J + J-9-4 = J-J-J-9-4

Jugador03: 5-6 + 2-3-4 = 2-3-4-5-6 Ganador 25\$

Low

Jugador01: A-5 + 2-3-4 = A-2-3-4-5 Ganador 25\$

Jugador02: 8-6 + 2-3-4 = 2-3-4-6-8

Jugador03: 5-6 + 2-3-4 = 2-3-4-5-6

Ej02:

Bote de 60\$

La mesa 4-5-J-J-Q

Jugador01: A-2-3-4-5

Jugador02: J-Q-6-6

Jugador03: J-T-9-8

High

Jugador01: A-5 + 5-J-J = J-J-5-5-A

Jugador02: J-Q + J-J-Q = J-J-J-Q-Q Ganador 60\$

Jugador03: J-T + J-J-Q = J-J-J-Q-T

Low

No existe la posibilidad

El jugador01 SOLO puede escoger 2 de sus cartas propias para combinarlas con 3 de las comunitarias, y NO EXISTEN 3 cartas comunitarias menores de 8.

Quartering

Para disfrute de nuestro amigo Jack, esto comienza a parecerse a ir a comprar un pollo a la carnicería: -“¡Encarnita cariño!, mira a ver si me puede poner cuarto y mitad de pechugas. ¿Oye los huevos son frescos?” -“¡Qué si son frescos! La gallina que los ha traído esta comprando detergente ahora mismito...”- (Que me aspen si entiendo algo !o_0¡ lol ¡¡¡)

Este concepto es nuevo y es MUY IMPORTANTE. Resulta que si empatamos con otro paisano en una de las dos posibles manos, bien sea high o bien sea low, debemos repartirnos nuestra media parte del bote correspondiente.

Ej01:

Bote de 50\$

En la mesa 3-4-5-J-J

Jugador01: A-2-Q-Q

Jugador02: A-2-J-J

High

Jugador01: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5

Jugador02: J-J + J-J-5 = J-J-J-J-5 Ganador de 25\$

Low

Jugador01: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5 Ganador de 12.50\$

Jugador02: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5 Ganador de 12.50\$

De momento no digo más al respecto, PERO esto debería daros que pensar... y MUCHO. El concepto del “cuarto de bote” es un tema nuevo pero muy importante para comprender los juegos repartidos.

Conceptos

El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping)

El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping); El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping); El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping)... lo estoy escribiendo cien veces y recomiendo que TU hagas lo mismo, cuando acabes sigue leyendo... El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping)... El objetivo del juego es ganar el bote entero (scooping)... voy a usar el truco de los tres bolis...

Vamos a retomar el ejemplo anterior del “quartering”.

Bote de 50\$

En la mesa 3-4-5-J-J

Jugador01: A-2-Q-Q

Jugador02: A-2-J-J

High

Jugador01: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5

Jugador02: J-J + J-J-5 = J-J-J-J-5 Ganador de 25\$

Low

Jugador01: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5 Ganador de 12.50\$

Jugador02: A-2 + 3-4-5 = A-2-3-4-5 Ganador de 12.50\$

¿Qué es lo que os llama la atención? ¿Los pijamas estampados con ositos? No tengo ni idea PERO os voy a decir yo lo que os debe llamar la atención de este ejemplo, el dinerito. Vamos a recrear la jugada:

Mesa con 9 jugadores

jugador01 raise desde médium

jugador02 call desde late

Todo el mundo fold

Flop 3-4-5

Jugador01 apuesta el bote

Juagdor02 raise el bote

Los dos jugadores all-in apostando 25\$ cada uno. El bote es de 50\$ (despreciando los blinds)

El jugador01 piensa NO PUEDO PERDER porque tengo la nut del low y escalera para high, esto esta hecho. El jugador02 piensa NO PUEDO PERDER porque

tengo la nut de low y escalera para high, esto esta hecho. ¡Caramba!, ¡oigo en estereo! Esto último lo pienso yo mismo. Ya sabéis como acaba esto, el jugador01 gana 12.50\$ apostando 25\$ con la nut de low y una escalera para high. Esto NO es excepcional, ocurre más frecuentemente de lo que te puedas pensar. Moraleja: Jugando con opciones para ganar las dos manos, resulta que acabamos PERDIENDO dinero, así que, ¿Para qué vamos a jugar manos en las que solo tengamos (casi) garantizada ganar UNA mano? Si todo va bien recuperamos el dinero invertido y NO GANAMOS NADA.

Con la nut de low pelada y sin garantías de ganar high vamos a echar las cartas

-“Tuuuuu flipassss”- Corrección, el que flipas eres TUUUUUUUU. Te lo voy a volver a repetir y léelo despacito... Con la nut de low pelada y sin garantías de ganar high vamos a echar las cartas. Te recuerdo que el objetivo de este juego es ganar TODO el bote.

Ej01:

Jugador01 A-2-9-J (nosotros) desde medium
Jugador02 A-2-3-K desde late

Flop 4-5-K

Jugador01 apuesta el bote
Jugador02 ve la apuesta

Turn 4-5-K-K

Jugador01 apuesta el bote
Jugador02 RAISE
Jugador01 all-in
Jugador02 all-in

River 4-5-K-K-2

Jugador02 gana high con A-2-3-4-5 y low con A-2-3-4-5

Jugador01 piensa –“¡Bad beat!, que suerte ha tenido el jugador02”-

Análisis de la jugada:

Flop 4-5-K

Jugador01 apuesta el bote:

Nada que objetar, es un semi-bluff. Contra un jugador hay que apostar.

Jugador02 ve la apuesta.

Turn 4-5-K-K

Jugador01 apuesta el bote.

1º ERROR, solo tenemos opción a ganar low y encima jugando con A-2 pelado. El jugador02 nos ha visto la apuesta en el flop, por lo que nos “ha dicho” que tiene juego, no tiene sentido volver a pegar.

Jugador02 raise.

Jugador01 all-in.

2º ERROR. Si el amigo nos mete un raise, es que lleva juego AHORA, deberíamos haber tirado las cartas. En el mejor de los casos vamos a recuperar la inversión, y en este juego no estamos para recuperar inversiones, ni para ganar medios botes, estamos para GANAR TODO EL DINERO ¡¡¡ Piensa lo que te estoy diciendo un poquito, hazte el favor. ¿Para qué quieres jugar a ganar medio bote?

Una vuelta de tuerca

Vamos a echar mano de las matemáticas para explicar porque NO es conveniente jugar con A-2 pelado y sin opciones en high. A saber.

Mis Cartas A-2-8-K

Flop 5-6-J

Jugando desde late, un personaje antes que yo apuesta el bote, ¿Yo que hago? F-O-L-D. Ya se que esto es difícil de asimilar al principio, pero lo repito una y otra vez porque es la única forma que comprendáis que vais a evitar perder dinero, y en este juego cuando se pierde dinero, se pierde MUCHO.-“No me creo nada, Carreño. Tu lo que quieres es jugar así, para que te deje ganar cuando juegues contra mi”- A ver amigo nihilista, te lo voy a explicar:

No me haces caso y apuestas. Cuando me refiero a apostar en Omaha se entiende que apuestas TODO tu stack, por lo tanto apuestas TODO tu stack a esta jugada, vamos a ver que dicen los números.

El personaje de media mesa se juega 1500\$ y tu otros 1500\$. Primera observación, tu no tienes NINGUNA jugada para high, por lo que solo estas optando a medio bote, por lo que si recuerdas las sumas y las restas del colegio la cosa esta así: Apuestas 1500\$ para ganar 1500\$. Si señor, menuda apuesta. Pero lo peor no es esto, lo peor es ¡QUE TE LOS VAS A JUGAR! Es decir, que NO los tienes seguro, por lo que la apuesta queda de la siguiente manera: Te estas jugando 1500\$ para ganar 1500\$ a falta de que aparezca una carta menor que 8 (inclusive). La cosa no pinta bien, pero se va a poner peor: No te vale CUALQUIER carta menor que 8, solo te vale el 3, el 4, el 5 y el 7. Esto nos da unas odds de 1:1 (redondeando) en el river, o sea, que una de cada DOS partidas recuperarás los 1500\$ y en la otra los perderás. ¡Vaya apuesta!, sigue así.-“No lo había visto de ese modo...”-

Nananananaaaaa.... nananananaaaaaa... nana-nanana nana-nanana naaaaaaaaaaaaaa
(Echarle imaginación y cantar la canción de los dibujos de la warner)

Por cierto, voy a explicar el avatar que uso cuando posteo... Es el coyote, ya sabéis el que persigue al Correcaminos (mec-mec). El coyote es uno de mis personajes de ficción preferidos (junto con los pingüinos y Dios), ¿por qué? Porque es la viva imagen de un loser, rectifico, es la “aparente” imagen viva de un loser. El Coyote NUNCA ha cogido y presumiblemente NUNCA cogerá al Correcaminos, PERO, ¿eso significa necesariamente que sea un loser? En realidad el coyote es un autentico “ganador” (¿) porque cada vez que cae por el precipicio se levanta... y le cae el yunque... y se levanta. Cada vez, repito, CADA VEZ que cae, se levanta de su propia silueta para volver a la fabrica ACME y comprar un nuevo cohete, o unos patines supersónicos, o explosivos teledirigidos, o lo que sea... Una persona/je así es imbatible, lo que lo convierte en un ganador.

PERO... ¡No se vayan todavía que aun hay mas! Seguimos

¿Qué te hace suponer que el amigo contra quien juegas, NO TENGA TAMBIEN el As y el 2 entre sus 4 cartas? Entonces la cosa quedaría así: Apuesto 1500\$ con unas odds de 1:1 en el river para ganar.. ¡750\$! La cosa mejora por momentos. Recordar el nuevo concepto del “cuarto de bote”, SOBRETUDO cuando nuestra jugada es low. Un raise pre-flop indica con mucha seguridad que el jugador tienes AL MENOS 3 de las 5 cartas de la bicicleta (A-2-3-4-5), con lo que, ya no es que tenga mucho sentido jugar solo a Low, es que la cosa se convierte en un autentico suicidio, porque en el mejor de los casos vamos a jugar para llevarnos un cuarto de bote. Reflexionad sobre ello porque esta es una de las principales diferencias entre un loser y un winner en Omaha hi-lo. Este es un juego donde se mueve mucho, mucho, mucho dinero y ahí que estar SEGURO de lo que se hace, o por lo menos tener un ratio-riesgo razonable, es decir, apostar una cantidad esperando ganar otra que haga que valga la pena la apuesta. Esto es un axioma que un jugador de poker debe mantener en su memoria c-o-n-s-t-a-n-t-e-m-e-n-t-e.

PRE-FLOP

Cartas de Inicio

El Omaha es un juego de nuts, así que la cosa está fácil:

Debemos jugar con cartas que nos den la posibilidad de tener la nut de low y de high

Ojito con la conjunción copulativa... la “y”. La “y” significa que debemos jugar cartas con opciones a ser la jugada máxima en high Y con opciones a ser la jugada mínima en low. Atentos que no quiero decir que lo uno o lo otro, lo que quiero decir que tenemos que jugar LAS DOS A LA VEZ.

NOTA: Anda que como la “y” no sea una conjunción copulativa... Ya estoy escuchando a mi antiguo profesor de lengua del colegio, el director Ignacio, su cantinela preferida: “Carreñito... ¡un cerito!” jua, jua, jua. ¡Qué cabr@n! Digooooo... que buena persona y mejor profesor. Nunca se sabe quien puede leer esto.

O grandes, o pequeñas, NUNCA del medio

Si jugamos cartas medias, NO ESTAMOS JUGANDO A NADA. Este es el primer gran error que hay que dejar de cometer. Jugar este tipo de manos va a propiciar que nos metamos en líos, y en Omaha solo hay una clase de líos, los GRANDES LIOS. Una pista de si estamos jugando esta clase de manos es el 8. El ocho es la peor carta de low, PERO es low, y a partir del 8 es high. Por lo que si jugamos con un ocho tenemos la peor jugada del low y no tenemos una buena jugada para high (Ej: escalera menor de high).

Si jugamos cartas altas, estamos jugando solo a high, pero dependiendo de la posición y de la agresividad de la mesa puede ser una buena opción. Por lo general la gente se suele despistar cuando solo puede jugar a high, y no sabe bien, bien, qué hacer.

Si jugamos cartas bajas, estamos jugando a low principalmente PERO con la opción de la escalera (bicicleta) o el color si tenemos el As suitado, además de que pueda aparecer un flop favorable.

El As

El As es la piedra angular de cualquier desayuno y la carta sobre la que va a girar todo nuestro juego en hi-lo. El As es la carta máxima y mínima a la vez, por lo que partimos con una ventaja sobre nuestros rivales. Es un muy buen consejo acostumbrarse a jugar siempre con una As cuando se esta comenzando en el hi-lo. A medida que vayamos teniendo el control de las cartas y la mesa podremos ir flexibilizando nuestras cartas de inicio. Al principio rige el axioma de : “Si no tengo un As, NO JUEGO”. Por supuesto podemos flexibilizar nuestros requerimientos cuanto más cerca estemos del button, PERO al principio...

-“Muy bien Carreño, ya tengo el As, ¿y las demás cartas?”-

Vamos a ver:

Necesitamos 3 cartas más que acompañen a nuestro flamante As, pero más que nombraros y explicaros combinación tras combinación (dar peces) os voy “a enseñar a pescar”

¿Qué cartas nos da opciones de tener la nut en low?

El As, el 2 y el 3, por lo que jugar con A-2-x-x o con A-3-x-x son unas buenas cartas de inicio para low, PERO para entrar en una guerra por el low es NECESARIO tener al menos 3 de las 5 cartas de la bicicleta. 3 de las 5, repito, 3 de las 5. –“Puedo jugar con A-2 y la bocina del triciclo de mi sobrino Enrique?”- N-O.

¿Qué cartas nos da opciones de tener la nut en high?

Cualquier pareja (para un posible trío), ases suitados (proyecto color), dos o tres cartas mayores de 10 (proyecto escalera real). En fin, cualquier par o trío de cartas que nos de opciones a la nut de high.

Ejemplos

A-A-2-x Buenas cartas.

El A-2 nos permite jugar a low, mientras que la pareja de ases nos permite jugar al trío en high o ganar simplemente con la pareja de ases en caso de que hayamos asilado a alguien.

A-2-J-9 Malas cartas.

Sólo tenemos la opción de jugar al low con el A-2 y encima jugaremos a pecho descubierto. Muy mala jugada. En general debéis desechar las manos tipo A-2-x-x, a no ser que juguemos desde late y nos cueste poco ver el flop, a la espera de jugar A-2 para low y que se aparezca la Virgen para high, en este caso recomiendo ir a jugar a Lourdes.

A♦-2-J-9♦ Buenas cartas.

Aquí la cosa cambia, porque nuestra jugada para low es A-2 y nuestra jugada para high es A♦-9♦, tenemos la opción de jugar a color. Recordar que debemos jugar a ganar el bote entero y para eso debemos tener opciones para ganar tanto el low como en high.

A-2-J♦-9♦ Malas cartas

El A-2 nos permite jugar al low PERO J♦-9♦ no nos permite jugar a NADA, la única opción es jugar la mejor mano, y con J♦-9♦ no tenemos la nut del color, ergo, NO LA JUGAMOS. Mucho ojo con este tipo de manos que nos meten en líos. Suele pasar que te aburras de no ir a ninguna mano y bajes tus requerimientos iniciales, y ESTA es la clase de manos que juegas. Aquí os vais a tener que fiar de mi, cuando os digo que esta son el tipo de manos más peligrosas en hi-lo. Al tener opción en low nos enganamos a la jugada creyendo que el proyecto de color, aunque no sea la nut, será suficiente. Será suficiente... y esas palabras te resonaran en la conciencia durante el resto del día cuando pierdas el bote y TODO tu stack.

A-2-K♦-9♦ Ni buenas ni malas cartas

Esta son una versión de la mano anterior PERO que en determinadas circunstancias nos pueden hacer ganar dinero. El K♦-9♦ tiene opción a escalera, aunque no sea real y aun no siendo la nut del proyecto de color, puede ser suficiente. –“¿Pero que pasa con el rollo melodramático de antes: Será suficiente...?” Pues pasa que este tipo de mano las sabremos jugar cuando tengamos más experiencia, porque dependiendo si el bote esta raiseado o no, el número de jugadores implicados y sus posiciones, podremos hacer una lectura correcta del resto de las manos de los rivales para decidir si tenemos opción a ganar el bote entero o no. –“¿Pues no me aclaras nada?”- Pues que quieres que te diga.

Cartas Altas

Se consideran cartas altas por definición las cartas a partir de 9 (inclusive). Q-J-10-9 (por ejemplo) son unas buenas cartas de inicio, siempre y cuando nos salga barato ver el flop. ¿Por qué? Porque el hi-low, también conocido como “eight or better” (ocho o superior), es un juego de bote repartido, por lo que si solo tenemos opción a ganar medio bote, jugar solo con cartas altas no es una buena opción, ahora bien, una de las características de este juego, es que, si bien SIEMPRE hay una jugada máxima, no necesariamente debe haber una mínima, por lo que el bote entero lo ganaría el jugador con la mejor jugada. ¿Adónde quiero llegar? Pues que podemos jugar cartas altas desde late position o en mesas pasivas donde no nos salga caro ver el flop, si conectamos nuestra jugada adelante, de lo contrario atrás. OJO, las cartas altas solo juegan bien cuando NO HAY OPCION DE LOW, si tenemos que repartir el bote deja de ser una mano rentable para nosotros.

Resumiendo:

Debemos jugar cartas con el potencial de convertirse en la nut, tanto de high como de low, y si nos encontramos ante la duda de jugarlas o no hacerlo, la mayoría de veces lo más correcto es hacer “fold”

Raise Pre-Flop

En Omaha high es más que cuestionable raisear pre-flop, porque estamos dando demasiada información. Un clásico error al cambiar al hi-lo es mantener esa creencia, **en hi-lo es un error NO raisear nunca.**

¿Por qué?

1.- Para achicar espacios (narrow the field)

¿Cómo? La forma idónea de achicar es abriendo el bote con un raise. El motivo para hacer esto es jugar con manos que funcionan mejor contra uno o dos oponentes y van mal contra más. ¿Qué clase de manos? A-A-2-x, K-K-A-3, etc. En general una pareja alta con opciones a low y el As suitado. Una mano interesante es A-K-2-x, por que el personal suele jugar con Ases, y al reducir el campo la gente que se ha quedado MUY PROBABLEMENTE tengan uno, -“¿y?”- En caso que aparezca un As en el flop, TODO el mundo tiene máxima pareja, PERO tu tienes el mejor kicker. La característica principal de achicar espacio es intentar quedarse en head-ups, y en esta situación el valor de las cartas cambia drásticamente, por lo que una pareja de ases para high es muy buena mano, si ha esto le añadimos que tenemos un buen juego (no es necesaria la nut) para low, tenemos unas cartas que juegan muy bien contra pocos (uno o dos) jugadores. Una última idea: Si jugamos en una mesa loose y nuestro raise es visto por toda la mesa al completo, no es buena idea raisear por este motivo.

2.- Para aumentar el bote

Debemos apostar para incrementar el bote cuando tenemos una mano que tiene serias posibilidades que convertirse en la nut, Ej: A♥-2♥-3-4. En este tipo de mano nos interesa que no se vaya nadie, para que paguen cuanto más mejor por ver las cartas en el showdown, cuando tenemos la opción de tener la nut en low casi seguro y opción de ganar en high. No nos conviene “espantar” al personal por lo que si juego desde early, limpeo y espero que alguien raisee para “verlo” desviando la atención de mi jugada. Si meto un raise desde early no me ve nadie, por lo que realmente estoy haciendo es achicar espacios, no aumentar el bote. Lo ideal es jugar atrasado en la mesa y raisear desde allí, con lo que enganchamos a todos los limpers (jugadores que solo ven la apuesta). En general se puede raisear con A-2-x-x (As suited) en un bote multijugador, e incluso con A-3-x-x (As suited) si el juego es muy loose.

3.- Para variar el juego

Estamos en lo de siempre, si en la mesa sólo hay zocotroles que se miran sólo sus cartas, no hace falta variar nada, PERO si estas en una mesa con gente buena, es necesario variar el juego. Si siempre raiseas con cartas bajas te conviertes en muy previsible, por lo que, de vez en cuando, cuando la mano te sea favorable a ello, debes raisear con cartas altas. Recuerda que un raise en Omaha hi-lo suele significar buenas cartas bajas, en general 3 de las 5 cartas de la bicicleta, incluido A-2.

-“¿Qué son zocotroles?”- Pues un sinónimo de paquetes de sugus, rompe-teles, roba-farolas, toca-timbres, etc. En fin, un termino genérico que significa que son malos jugadores, y una característica de estos jugadores es que SOLO se fijan en su propio juego.-“Ahhhhh... fíjate. Oye Carreño por cierto, siempre desde el respeto y buen rollo, ¿esas palabras existen?”- Hombre, pues no, pero si nos ponemos tiquis-mikis y me empiezas a decir que si esta palabra no existe o si esta otra te la acabas de inventar... pues no llegamos a ningún lado. El fin último de cualquier medio de expresión es la comunicación, y hay que intentar explicar las formas de la manera más clara y comprensiblemente posible.

Estrategia

No existe una estrategia correcta a seguir según para cada caso, con la experiencia debemos ser capaces de adecuar las decisiones más favorables en cada momento. La experiencia en el juego nos hará **COMPRENDER** el juego, y mediante esa comprensión deberemos tomar las decisiones. Aquí reside la complejidad del Omaha hi-lo, no hay más remedio que armarse de **PACIENCIA** para ir viendo jugada tras jugada hasta que con el tiempo podamos ir “leyendo” lo que esta ocurriendo y actuar en consecuencia. En fin, que no os he dicho nada nuevo, es el mismo rollo de siempre, **PERO**, en Omaha la experiencia no es tan solo un grado, es **DINERO**.

En Omaha hi-lo una buena selección de cartas nos dará mucha ventaja sobre los demás jugadores, y no porque necesariamente juguemos con mejores cartas, si no porque las decisiones posteriores serán mucho más fáciles de tomar. Ojo al dato: La clave de este juego es la **PACIENCIA**, y esta característica no la tiene los jugadores ocasionales, quieren echar un rato y buscan juegos de acción, y en Omaha hi-lo la encuentran, ¡vaya si la encuentran!. Nosotros debemos explotar esta característica, la impaciencia. Debemos esperar a tener mejor juego que ellos, y **NO PERDONARLOS**. El gran error de estos personajes es creer que la segunda mejor jugada es suficiente... y ya sabéis que pasa cuando alguien cree que su jugada es suficiente...

FLOP

Scoopi Scoopi Duuuu !!!

El objetivo de este juego es ganar el TODO el bote (scooping). Teniendo esto en cuenta hay varias cuestiones a considerar, a saber:

1.- El valor de tus cartas altas decrece en la medida que hayan más cartas bajas en el flop que cartas altas

En un flop 3-4-5 el valor de tus cartas altas (Ej: A-K-Q-J) pierden toda su fuerza, porque para ganar este tipo de flops se necesitan cartas bajas.

2.- El valor de tus cartas bajas decrece en la medida que hayan más cartas altas en el flop que cartas bajas

Es decir, lo mismo que el primer punto ¡PERO al revés! (Menudo soy yo para estas cosas, esto no quiere decir ni que sí, ni que no, si no más bien todo lo contrario) ¿o_0? Me voy a tomar la medicación...

En un flop A-K-Q el valor de tus cartas bajas (Ej: A-2-3-x) pierden toda su fuerza, porque para ganar este tipo de flops se necesitan cartas altas, porque el juego de low es muy improbable.

3.- Las odds nos ayudan a tomar decisiones

Estaros MUY ATENTOS al tema de las odds, por que ellas nos van a sugerir si estamos haciendo una buena apuesta (para nosotros) o una buena apuesta (para los cocodrilos). Un concepto que debemos tener siempre muy presente es : “¿Estamos jugando para ganar el bote entero o para ganar medio bote? Dependiendo de una u otra respuesta las cantidades para calcular las odds cambian.

El tema de las odds nos van a ser útiles cuando tenemos casi garantizada la nut del low, pero ganar high no lo tenemos claro. Entonces hay que pensar en sacar outs y exprimir mi jugada de high para que nos sea rentable. Ej: Después del flop, juego con la nut para low y juego con un color en backdoor, una escalera interna y una pareja en mis cartas tapadas que me puedan dar un trío para ganar high.

4.- Hay que apoyarse en la posición

Desde una posición retrasada del juego nos llega mucha más información y podemos calibrar la fuerza de las manos de nuestros adversarios. En un bote sin abrir podemos jugar con nuestra posición y nuestras cartas, por lo que podemos abrir el bote con una selección de cartas menos rigurosa. Por otra parte, si jugamos en una posición adelantada, “estamos vendidos”, lo que significa que debemos jugar SOLO si tenemos cartas para hacerlo. OjO con las mesas agresivas, si alguien delante de ti abre el bote y tu estas en una posición adelantada o media de la mesa, debes pensar seriamente en tirar las cartas, porque te puedes meter en medio de una guerra de raises.

5.- Para decidir quedarse o no en el juego, hay una regla que reza que: “Se debe tener mejor cartas cuantos más jugadores hayan en la mano”

Es decir, que en una mesa con mas de 5 jugadores viendo el flop (multiway pot), DEBEMOS tener la nut para seguir jugando. La mejor forma de quedarnos sin dinero es jugar con la segunda mejor mano.

6.- Si jugamos con A-3 para low debemos echar las cartas a no ser que sepamos que nuestra jugada es la nut, o bien que tengamos opciones claras de ganar high

7.- ¿Slowplay? Pues va a ser que NO

¿Por qué? Por que en el Omaha hi-lo se están jugando DOS juegos a la vez y es muy probable que si bien juegan a uno o al otro te vayan ver las apuestas, así que como te todas formas te van a ver... Por otra parte este es un juego de nut, y que tengas la mejor jugada en una determinada calle, no significa que la vayas a tener en la siguiente, por lo que debes de ir protegiendo tus cartas en high, y aunque en low tengas la nut, es posible que te la pisen o que tengas que splitarla (repartirla), si así debe ser, que así sea PERO que paguen. Y para rematar un error clásico del slowplay: Tenemos la nut de high y por dejar jugar se cuelan dos cartas bajas que da la posibilidad de que haya jugada por abajo, que es justo la jugada que NO llevamos, así que debemos repartir el bote.

8. Cuando SÓLO tenga opción a jugar a low y tenga la nut con una bala en la recámara (una tercera carta de la bicicleta) y EL BOTE SEA GRANDE la mejor opción es check-call, a excepción que un raise nos de la opción de ganar el bote inmediatamente. Repito: Que el bote sea grande, si el bote es pequeño lo mejor es tirar las cartas

Otra ocasión para echar las cartas es estar jugando contra una buena mano que “sugiere” que también lleva la nut del low. Si no nos cuesta NADA o poco seguir jugando con este tipo de juego generalmente seguiremos jugando, PERO si jugamos en mesas agresivas... este juego no es suficiente.

9.- No mezcléis vino con cerveza

10.- Los Blinds

Mención especial a los blinds. Jugando desde ellos, aparte de la regla de oro que es no SOBREESTIMAR tus cartas desde esta posición, existe otra regla para el Omaha hi-lo: O se aparece la Virgen o tiro la cartas. Y cuando me refiero a la Virgen, no me estoy refiriendo a CUALQUIER Virgen, tiene que ser la autentica, la que tiene denominación de origen como la del aceite, la Virgen Extra. Mirar una cosa, DEBEMOS tener la nut casi garantizada para seguir jugando la mano, de lo contrario, echo las cartas. Desde estas posiciones lo más fácil es perder mucho dinero más que ganarlo.

Estos 10 mandamientos se resumen en 2

Debemos jugar los botes en los que tengamos opción a ganar por debajo y por arriba

Y

La mejor forma de quedarnos sin dinero es jugar con la segunda mejor mano

TURN

Echando las Cartas

Normalmente es la primera apuesta grande que se hace en la mesa de no haber habido una guerra de raises previa. Una característica del POT LIMIT es que sólo se puede apostar la cantidad del bote en ese momento, por lo que se limita la apuesta, dando pie a que la gente se anime a ver una “carta más” . Cuando llega el turn, el bote suele ser lo suficientemente grande como para que una apuesta del bote sea lo suficientemente grande para limpiar la mesa. Es el momento en que debemos decidir si seguimos jugando o no lo hacemos, todavía podemos echarnos atrás. Esta es una de las partes más complejas del juego, echar la cartas teniendo posibilidades de ganar.

Ej:

Mis cartas A-2-8-8

Pre-flop: Todos ven, nadie raise

Flop: 3-4-8

Apuesta del bote y 3 jugadores call

Turn: 3-4-8-2

Apuesta de el bote. ¿Yo que hago? FOLD. Mi trio de 8's no es suficiente para ganar high y mi juego para low es A-2 (mis dos cartas) + 3-4-8 (comunitarias), PARECE una buena opción, PERO un jugador con A-5 tiene la nut de low y escalera para high. Este tipo de jugadas nos hacen perder MUCHO DINERO. Es el momento en que se diferencian los buenos jugadores de los malos, si no puedo ir más allá, me quedo donde estoy, reconozco mis limites y PUNTO, ya vendrá otra ocasión más favorable. Ahora es cuando debéis recordar la máxima de que: “El dinero que has apostado en el bote PERTENECE al bote, ya no es tu dinero”, y desde esta perspectiva debes tomar las decisiones. A está máxima añado otra igual o más importante: “El dinero que NO perdemos es igual de importante que el dinero que ganamos”. En este juego, estas máximas las debemos tener clarísimas, de lo contrario estamos muertos antes de sentarnos.

Aislando

Aislar a un jugador en el turn es adecuado cuando tenemos la nut del low y una buena jugada, PERO no la mejor, en high

Al raisear el bote estamos aumentándolo considerablemente y los jugadores restantes en la mesa deben decidir si sus cartas les ofrecen las garantías suficientes como para jugar tanto dinero. Lo que estamos consiguiendo de esta forma es que jugadores con mejor mano que la nuestra echen sus cartas y dejándonos frente a frente

contra un jugador que (creemos) sólo tiene juego de low, por lo que vamos a ganar 3 / 4 del bote. Por supuesto con viento a favor... ☺

Ej:

Mis cartas A-2♥-3♥-J

Turn 5♥-7♥-8-10

Un jugador delante de mi apuesta el bote, yo juego con proyecto de color (2♥-3♥) y tengo la nut en Low, hay 3 jugadores detrás de mí, es el momento de raisear el bote y ponerlo caro, de esta forma el amigo con el proyecto de color al As se tendrá que pensar dos veces si quiere seguir jugando. Mi nut de Low me “escuda” para jugar agresivamente en high. Esta es la idea.

Dejando Jugar

Cuando tenemos la nut de high y no tenemos opción de Low, nos interesa dejar al personal que se apunte al show, de esta forma sólo voy a ganar medio bote, pero ese medio bote me debe ser todo lo rentable que pueda ser. Ojo al detalle, en high es mucho más complicado splitar el bote, es decir, que existan los cuartos de bote, de ahí que, matemáticas en mano, a partir de 2 jugadores en el bote nos sea rentable el juego.

RIVER

Si hablo el primero y tengo la mejor mano, hay que apostar

En el river, en Omaha hi-lo NO es una buena idea hacer check-raise, porque es un juego de nuts, y a no ser que el jugador este seguro de que la tiene (la nut), no va a apostar. En cambio si apuestas, no les queda más remedio a los demás jugadores de ver la puesta si quieren saber que llevas, “y a lo mejor mis cartas son suficiente...” piensan.

Si el bote esta abierto y tengo la nut de Low pero no llevo juego de high... check-call

Estamos jugando por medio bote, y en esta circunstancia nos interesa que entren en el bote todos los jugadores posibles.

Si el bote esta abierto y tengo la segunda mejor jugada de Low y la segunda mejor jugada de high... check-call

Tener la segunda-segunda mejor jugada suele ser suficiente para ganar medio bote, por lo que estamos igual que en el comentario anterior, nos interesa que la gente entre en el bote.

Si soy el ultimo en hablar y el bote no esta abierto, jugando sólo con la nut del Low debo apostar el bote si hay dos jugadores o más.

Aunque pierdas dinero si sólo ganas un cuarto del bote, a la larga pierdes más, si ganas la mitad del bote. Para ser un juego incorrecto deberías ganar el cuarto de bote más de 2 de cada 3 veces. En general si tienes cualquier sospecha que no esta la nut del low por ahí fuera, hay que apostar.

AGRADECIMIENTOS

Jhonny Moss, Amatos, dr_ruido, casanovamar, Bcifre, Carlocuaz, dimoni, harhi, Sanbernar, fullhouse, the joker, rito23