

OMAHA HOLD'EM

la condotta di gara

di Dario De Toffoli

Nello scorso numero vi abbiamo parlato di Omaha Hold'em in termini di "evoluzione della specie". La scelta di questo titolo era motivata dal semplice fatto che, in termini di complessità, sicuramente l'Omaha si colloca uno scalino sopra il Texas; è infatti di vitale importanza tener presente in ogni momento che le combinazioni possibili in una mano di Omaha sono molte di più che non a Texas e che, quelle vincenti, sono di conseguenza mediamente di gerarchia superiore.

Se siete dei buoni giocatori di Texas Hold'em e volete cimentarvi nell'Omaha, state molto attenti a non mettere in atto ragionamenti e automatismi cui siete abituati e sui quali avete costruito le vostre certezze: nell'Omaha il valore assoluto di una certa starting hand preflop è molto meno determinabile che non nel Texas, e tenete conto che qui, anche le fluttuazioni del bankroll sono più accentuate. Quindi vi invito alla prudenza: "Drive carefully, slippery when... the pot is raised!"

le regole

• La condotta di gara

Un progetto bilaterale di scala (8 carte buone per chiuderlo) a Texas è un buon progetto; a Omaha invece è un progettino di second'ordine, sotto media, mentre sono normali progetti con 9, 13, 17 o anche 20 carte buone per la chiusura di una scala. In molti casi in sostanza un progetto di scala risulta favorito rispetto ad esempio a un punto già fatto, come un tris.

in mano



in tavola



Questa è un normale progetto di scala bilaterale con sole 8 carte (i J e i 6) che lo fanno chiudere; non solo, la situazione è anche peggiore di quanto appare a prima vista perché il J e il 6 di quadri creano la possibilità di colore e dunque vanificano l'eventuale scala. Meglio affrettarsi a passare, e la coppietta di 3 non potrà certo modificare la valutazione.

in mano



in tavola



La situazione è leggermente migliorata; questa volta le carte che ci fanno fare scala sono 9 (tre 10, tre 9 e tre 8) e non c'è immediato pericolo di colore. Questo è molto importante perché se si fa scala con la prima carta si è sicuri di avere il nut, la più alta delle combinazioni possibili. Le probabilità di chiudere con una carta sono del 20%, con 2 carte salgono al 36% (ma non si è più certi di avere ancora il nut, perché con la quarta carta potrebbero essersi create nuove possibilità).

Omaha Hold'em

in mano



in tavola



Siete nella situazione precedente e avete chiuso la scala; si tratta dell'unica scala possibile e dunque in questo momento avete una combinazione imbattibile. Dunque potete dormire sonni tranquilli? Ma neanche per idea! Ci sono moltissime quinte carte che vi rovinerebbero la festa e dunque dovete puntare per scoraggiare gli altri a restare in gioco. Ma quante sono queste carte che non volete vedere? Le Q (creano scale più alte con A-K e K-9), i K (le creano con A-Q e Q-9), gli A (le creano con K-Q), i 9 (le creano con K-Q), gli 8 (le creano con Q-9), i J, i 10, i 7 e i 3 (creano possibilità di full a chi è rimasto in gioco con un tris o una doppia) e infine i restanti cuori (creano possibili colori). In totale sono solo 13 carte che vi fanno mantenere il nut, mentre con le altre 32 c'è sempre la possibilità che qualcuno vi superi. Dunque, meno avversari in gioco, meno probabilità di essere superati.

in mano



in tavola



È la stessa situazione di prima con la sostanziale differenza che il vostro Asso questa volta è di cuori, il che vi dà la possibilità di chiudere il più alto dei colori se esce una carta di cuori. Ciò introduce il concetto di mano "multipla" cioè di una mano che - oltre alla sua combinazione principale - ha anche qualche altra via secondaria di chiudere una combinazione vincente. E sono proprio le mani multiple quelle che meglio funzionano a Omaha e per "costruirsele" bisogna giocare partendo da 4 carte coordinate tra di loro.

Le regole

Omaha Hold'em

in mano



in tavola



Qualcuno potrebbe avere già scala con 5-4, ma voi avete ben 13 carte buone (10, 9, 8 e 5) che vi danno il 29% di possibilità di chiudere una scala più alta con una carta a venire e del 50% di chiuderla con due carte a venire.

in mano



in tavola



Le possibilità di scala aumentano: la chiudete con J, 10, 9, 6 e 5, per un totale di 17 carte il che equivale a una probabilità del 38% alla prima carta e del 62% entro 2 carte. Ma attenzione, molte di queste scale non sono nut, cioè voi fate scala ma potrebbero esserci scale più grandi della vostra. Esercitatevi a trovarle!

in mano



in tavola



E siamo al mitico progetto di scala che ha ben 20 carte buone (divertitevi a trovarle) per essere chiuso, il che dà 44% di chiudere in una carta e ben il 70% di chiudere in 2 carte. Attenzione però, anche in questo caso molte delle scale non sono nut.

in mano



in tavola



Che cos'ha di diverso questa situazione rispetto alle precedenti? Che tutte le scale che si possono fare (con 13 carte) sono scale nut, cioè non possono essere battute da altre scale; ciò è determinante, perché infonde la sicurezza che se si chiude la combinazione (naturalmente in assenza di possibilità di combinazioni superiori, come colore o full) si sarà certamente vincenti.

in mano



in tavola



Avete fatto tris al flop! Come vi sentite? Quanti avversari vorreste avere? Beh, ne avete 4 e la quarta carta è un 5 di quadri. Siete a vostro agio? O preferireste aver buttato via le carte prima di giocare la mano? Chiaramente i vostri 3 avversari qualcosa dovranno avere in mano, altrimenti perché sarebbero ancora in gioco? La situazione potrebbe anche essere la seguente:

in tavola



Alex



Bea



Carlo



Diego



Elena



Beh, voi siete Alex e in questo momento avete il punto più forte di tutti. Ma quali sarebbero le vostre probabilità di vincere se tutti giocassero fino alla fine? Provate a calcolarle. Se giocaste solo contro Bea sareste nettamente favoriti, per lei sarebbero buone solo 6 carte (K, 9 e 5), tutte le altre vi consentirebbero di mantenere il vantaggio; anche contro Carlo sareste leggermente favoriti, dato che per lui sarebbero buone 17 carte (6, 7, 8 e fiori); contro Diego perdereste con 16 carte (A, 2, 4 e quadri), contro Elena infine perdereste con sole 7 carte (Q, J e 10). Ebbene se giocaste contro tutti insieme potreste salvarvi con una sola carta, il 3 di cuori che vi farebbe chiudere poker: con tutte le altre ci sarebbe sempre un avversario che vi batte. Si tratta naturalmente di un esempio al limite, che serve però a mettervi in guardia dalla pericolosità di un piccolo tris chiuso al flop contro molti giocatori.

in mano



in tavola



Avete fatto doppia coppia "massima" cioè con le due più alte delle tre carte del flop; non si tratta del punto eccezionale come potrebbe esserlo a Texas, ma è pur sempre una buona combinazione che vale una puntata. Se partite con una doppia massima e chiudete full, è possibile che incontriate un full più basso del vostro pronto a cadere nella vostra trappola.

Naturalmente c'è doppia top e doppia top

le regole

Omaha Hold'em

in mano



in tavola



Una situazione come questa è certamente peggiore e per vari motivi; oltre alla possibilità di scala e di colore a quadri, soprattutto le due coppie sono molto basse, dunque c'è sempre la possibilità che arrivi una carta più alta e che qualcuna faccia una doppia più alta della vostra e che in definitiva, qualcuno chiuda un full più forte del vostro.

in mano



in tavola



Questa viceversa è una situazione assolutamente favorevole. Doppia coppia massima che potrebbe generare un full nut, progetto di colore nut, e pure possibilità di scala massima se esce un 10. Pericolosa soprattutto l'uscita di una Q o di un J che potrebbero creare scala a qualche avversario. A ogni modo con una situazione di questo tipo si punta quanto possibile.

in mano



in tavola



Ancora una doppia coppia, ma questa volta "media", composta cioè dalla prima e dalla terza delle carte in tavola. È una combinazione difficile da giocare e molto pericolosa, proprio perché se evolve in un full, potrebbe ancora non essere vincente; infatti se raddoppia la carta più piccola, potreste comunque perdere da chi fosse partito con un tris, se raddoppia la più grande, potreste comunque perdere da chi avesse una doppia "top".

in mano



in tavola



Qui la doppia è "minima", cioè composta con le due carte più basse in tavola. Forse giocando a limit vale una puntata, ma in linea di massima è bene considerarla come un flop che non ha incontrato la propria mano e disfarsene: se vincerà, vincerà poco; se perderà, perderà molto.



L'autore

Dario De Toffoli è uno dei più competitivi giocatori del mondo, oltre che, professionalmente, inventore di giochi. Tre volte Giocatore dell'Anno in Italia (1994-1998-2000), Campione Italiano di Mancala, Twixt e Carolus Magnus, Campione del Mondo di Pentamind (combinata di 5 sport della mente), Olimpico di Rummikub e Number Quest, vice-Campione Europeo di Intergame (combinata di nuovi giochi di tavoliere), pluri-titolato in Backgammon, Master Mind e Scrabble. Da qualche anno ha "scoperto" il Poker moderno, vincendo due medaglie olimpiche nella specialità Omaha e piazzandosi 6° nel 2001 al Poker World Amateur Championship.

Il libro

Giocare e vincere a Poker - tutte le regole e tutte le strategie, edito da Stampa Alternativa, è un ottimo testo per chi vuole affacciarsi al mondo del Poker. Affronta in modo completo tutti gli stili di gioco; le regole sono complete, spiegate in modo chiaro, preciso e con centinaia di mani esemplificative. Consigliato soprattutto a chi inizia, o a chi vuole scoprire nuovi stili.



Poker Sportivo

Nel prossimo numero
• Omaha Hi-Low •