

## Омаха Покер

Омаха (Omaha) — разновидность покера, широко распространённая «за океаном». Есть любители и у нас. Под этим общим названием скрывается несколько подвидов: Omaha High Only, Omaha HiLo Split, Omaha Eight-or-Better и масса других разновидностей. Различаются, так же как и в тexasском холдеме, и ограничения по ставкам (limit, pot-limit, no limit). Мы рассмотрим «стандартную» омаху — Omaha High Only, и пока не будем вдаваться в тонкости тактики при разных лимитах. Начнем с правил.

Правила омахи очень похожи на тexasский холдем, но с рядом существенных отличий, которые и определяют совершенно другую стратегию игры. Игроют за тем же столом, так же от сдачи к сдаче по часовой стрелке движется «баттон», определяющий положение «дилера», ставятся малый и большой «блайнды» (ставки вслепую). Но в омахе взакрытую игрокам сдается по четыре (а не по две) карты, после чего все полностью аналогично холдему (хотя омаха также относится к подвиду холдем, и название Omaha Hold'em иногда мелькает, все-таки слово холдем чаще относят только к тexasскому, и так мы его и будем употреблять). В таком же порядке идет торговля, сдается флоп (3 общих открытых карты), затем еще одна — торн, и последняя общая — ривер. При открытии общих карт проходят, точно как в холдеме, круги торговли, и оставшийся в игре и предъявивший самую сильную комбинацию забирает банк.

Однако важнейшим моментом в правилах является то, что, в отличие от холдема, где выигрышную комбинацию можно составить с использованием двух, одной или ни одной из своих закрытых карт, в омахе в игре участвуют только две свои и три общие карты. Повторю: две свои и три общие, и только так. Именно из-за этого похожие игры столь разнятся.

Четыре свои карты на руках часто играют с начинающими, особенно пришедшими из тexasского холдема, злую шутку. Очевидно, что возможность выбора двух карт из четырех дает гораздо больше хороших стартовых комбинаций. Но ведь следует учитывать, что и у противников тоже четыре карты! Поэтому значительно чаще стрэйты, флэши и фуллы, младшие пары, с которыми в холдеме иной раз стоит уверенно вступать в игру, в омахе заслуживают твердого паса. А третья на руках карта к паре, дающая новичку впечатление о силе руки, является не плюсом, а минусом — ведь играют-то только две из них, а вероятность появления совпадающей в общих картах заметно снижается. Соответственно, фантастическая в других играх комбинация карэ с раздачи (four of a kind) в омахе выкидывается сразу.

Основной ошибкой, стоящей наибольших денег начинающим, является игра всех подряд стратовых рук. Даже в холдеме это встречается повсеместно, а в омахе, где почти любые четыре карты могут дать надежду на хорошую комбинацию, происходит сплошь и рядом. С какими же начальными картами стоит вступать в игру? Однозначного ответа на этот вопрос, как и на большинство в покере, не существует. Здесь мы приведем систему для игры при большом количестве участников (8-11 человек за столом), разработанную известным американским игроком Эдвардом Хатчисоном (Edward Hutchison) с использованием математического моделирования по методу Монте-Карло. При меньшем числе игроков играть стоит несколько более агрессивно. Хотя, повторимся, она, как и любая другая система, не является истиной в последней инстанции.

### Итак, система Хатчисона оценки стартовых рук в омахе:

1. Сначала оцениваются одномастные карты. Если в руке есть две или более одномастных карт, то посчитайте пункты, исходя из значения самой старшей из них (при наличии двух мастей по две карты посчитайте для обеих):

- При старшем А — прибавьте 4 пункта;
  - К — 3 пункта;
  - Q — 2.5 пункта;
  - J — 2 пункта;
  - 10 или 9 — 1.5 пункта;
  - Любая другая — 1 пункт;
  - Если все 4 карты одномастные — вычтите 2 пункта.
2. Теперь оценим влияние пар:
- При наличии пары А — прибавляем 9 пунктов;
  - Пары К — 8 пунктов;
  - Пары Q — 7 пунктов;
  - Пары J или 10 — 6 пунктов;
  - Пары 9 — 5 пунктов;
  - Любой другой — 4 пункта;
  - Если одинаковых три и больше — никаких пунктов не прибавляется.
3. И, наконец, возможность составления стрэйта. Если в руке есть карты, способные помочь получить стрэйт (то есть с «дырой» между ними не больше трех карт), то:
- А с К, Q, J или 10 зарабатывают 2 пункта;
  - А с 2, 3, 4 или 5 — 1 пункт;
  - Любые две карты от 2 до 6 — 2 пункта;
  - Любые две карты от 6 до К — 4 пункта;
  - Любые 3 карты от 6 и выше — 7 пунктов;
  - Любые 4 карты от 6 и выше — 12 пунктов;
  - Если промежуток между картами в одну или две — из получившейся суммы вычитаем 1 пункт;
  - Если промежуток в три карты — вычитаем 2 пункта.

Подсчитываем сумму. Вступать в игру (конечно, это зависит от позиции в торговле, влияние которой, как и в холдеме, нельзя переоценить, и силы соперников) стоит при примерно 15 пунктах и больше, поднимать ставку, то есть делать рэйз — при 20 и больше.

Конечно, на первый взгляд система выглядит довольно громоздкой, но с практикой она легко запоминается. Для простоты усвоения приведем несколько примеров:

- Самая лучшая стартовая рука в омахе — два А и два К двух мастей (игрок контролирует два старших флэша и старшие пары). В этой системе она набрала бы 27 пунктов: 2 раза по 4 за масти со старшим А, +9 за пару А, +8 за пару К, и +2 за А с К под стрэйт. Итого 27 — твердый рэйз;
- Предположим, на руках 8 треф, 9 треф, 8 черв и 9 черв. +3 пункта за 2 масти от 9, +5 за пару 9, +4 за пару 8, +4 за 9 и 8 под стрэйт. Сумма 16 пунктов — играем (call);
- Q треф, Q черв, 8 буби и 8 пики. Одномастных нет, +7 за пару Q, +4 за пару 8, +4 за стрэйт и -2 за дыру в три карты. Итого 13 пунктов — играем только против слабых партнеров и/или в дальней позиции.

Как и любая математическая система, эта не учитывает важнейших составляющих покера — психологии и желания выигрывать не больше банков, а больше денег. Она способна только минимизировать проигрыши. В первом примере многие опытные игроки в ряде случаев не играли бы рэйз — с целью не спугнуть остальных и постараться создать большой банк и больше выиграть. Однако новичкам система может оказаться полезной с точки зрения оценки силы своих рук. Попробуйте после игры посчитать запомнившиеся комбинации и оцените, правильно ли вы действовали в той или иной ситуации.

Будем считать, что со стартовыми руками разобрались. Открывается флоп. Как и в холдеме, в омахе это самый важный момент, и даже более важный. Ведь теперь вы знаете 7 из 9 своих потенциальных карт. И хотя часто говорят, что омаха — игра непредсказуемая, и на ривере можно получить выигрышную комбинацию, в которой используется самая слабая и, казалось, бессмысленная своя карта, это не совсем так. Конечно, выиграть может что угодно. Но чаще это «что угодно» проигрывает. Уменьшить неоправданные потери, а не выиграть каждую

конкретную руку — задача любых стратегий. И, как обычно, решается она с помощью математики.

Очевидно, что если флоп «не совпал» с вашими ожиданиями и никакой комбинации или серьезной надежды на сильную комбинацию не образовалось, карты следует выкинуть (столь же очевидное исключение — все оставшиеся говорят «чек», и следующую можно посмотреть бесплатно). Предположим, что что-то получилось или наклеивается. В этом случае важнейшим понятием становятся недостающие для победы вам и/или противникам карты, так называемые аутсы (outs). Какова вероятность получения аутса — таковы и шансы на выигрыш. Конечно, для точного подсчета нужно знать, что в руках у других игроков, но достаточно обоснованные предположения можно делать и без этого.

Упрощенный пример. Положим, у вас на флопе образовался стрэйт с одной дыркой, пар и флэшевых ожиданий нет. Вы предполагаете, что при составлении полного стрэйта победа будет за вами, в остальных случаях выигрывает противник. На этот момент вы знаете семь карт из 52 (четыре свои и три с флопа). Вас устраивают четыре карты, «затыкающие» дыру, из оставшихся 45 — то есть 4 аутса. Вероятность появления нужного аутса на торне (четвертой общей карте) —  $4/45$ , на ривере (пятой карте), если на торне не придет —  $4/44$ . Таким образом, вероятность вашего выигрыша — чуть больше  $1/6$ . Если размер образовавшегося банка более чем в 6 раз превышает необходимую ставку, можно рискнуть. Но учитывайте, что перед ривером, вероятно, тоже придется платить. Так что наиболее оправданное решение здесь — пас.

Естественно, реальные ситуации обычно гораздо сложнее — ведь выиграть можно и при образовавшейся паре или тройке, а можно и проиграть, собрав стрэйт. Однако общее правило таково — считайте аутсы. Если аутсов много, нужно играть. Если очевидно, что аутсов много у противника, а сейчас ваше положение лучше — необходимо атаковать, то есть увеличивать ставку. Пусть испугается и сбросит. Не сбросит — так хотя бы ему эти карты достанутся недешево. А он тоже не ясновидящий, нужных аутсов-то в итоге может и не прийти!

Полностью формализовать игру на флопе и торне (после выхода четвертой карты просто наступает большая определенность — мы ждем еще всего одну, и иногда ясно, дождался ли своей оппонент) невозможно — требуется уметь «читать» противников, а это приходит только с опытом. Исходя из торговли и других признаков нужно понять, какую комбинацию имеет или пытается составить конкурент, и посчитать соотношения своих и его аутсов, вероятности получения аутсов вами и им, размера текущей ставки к размеру банка. Если вероятность получения выигрышной карты  $?$ , а необходимая ставка составляет  $1/10$  от имеющегося банка, то игра оправдана. Если же наоборот, то делать этого не стоит. Кажется, все просто.

На самом деле эта увлекательная игра таит в себе гораздо больше, чем можно описать в не то что статье — объемной книге, недаром их в мире выходят десятки наименований в год. Известный карточный игрок и журналист Стив Баджер (Steve Badger) на вопрос, какую из книг он рекомендовал бы начинающим игрокам в омаху, ответил: «Библию. Многие новички считают эту игру настолько непредсказуемой, что просто молятся о приходе нужной карты.» Хочется надеяться, что предубеждение о непредсказуемости омахи нам в некоей степени удалось развеять этой статьей. Омаха — игра счетная, опирающаяся на математику в гораздо большей мере, чем на удачу, и классные игроки это прекрасно знают. Теперь знаете и вы. Но и доля удачи еще никому не мешала, чего вам и желаем!

**Источник (получено 30.05.2026 - 22:31):**

<http://casinostrateg.ru/poker/strategy/omaha-poker.html>