

# TEORIA DO POKER

## AUMENTANDO E PAGANDO PRÉ-FLOP

por Felipe Mojave

**N**o artigo desta edição, vou voltar a falar um pouco sobre alguns quesitos da Teoria do Poker em Pot-Limit Omaha.

Todos sabem que o Omaha é uma modalidade que vem ganhando muito espaço e, mesmo já com muitos praticantes, ainda assim, o nível de jogo não é tão forte e sua estratégia também não é difundida como a do Texas Hold'em. Outra grande verdade é que, diariamente, dezenas de jogadores de Hold'em aprendem e se envolvem com o Omaha, tornando o jogo cada vez mais forte e competitivo.

Neste artigo, vou falar sobre um assunto técnico bastante interessante: pré-flop, dar raise ou não?

Em minha opinião, esse é um dos fatores mais subjetivos do poker e que gera várias dúvidas nos jogadores — e posso dizer que muitos, até hoje, não sabem a razão pela qual são norteados antes de tomar essa decisão. Desse modo, acredito

que este artigo servirá tanto para os novatos quanto para os mais experientes.

Digamos que você acabou de receber  $A♥A♠K♣K♥$  (double suited). A chance de você possuir essa mão é de cerca de 50.000-para-1, ou seja, a cada 50 mil mãos, você receberá A-A-K-K double suited apenas uma vez. Agora você entrou em um duelo contra um oponente que está segurando  $4♠5♦6♠7♣$  (single suited). Frente a uma mão bastante comum como essa, sua chance de vencer é de aproximadamente 62%.

Em uma comparação direta com o Texas Hold'em, quando você segura um A-A ou K-K, geralmente, você vencerá em 70 ou 80% das vezes. Essa é uma discrepância muito grande entre as modalidades, e foi exatamente daí que nasceu a questão de aumentar ou não quando você segurar uma mão forte no Omaha.

A princípio, vocês devem saber que o Omaha é um jogo de flop, dependente deste, e por isso é necessário evitar o all-in pré-flop na maioria das circunstâncias.



“E se eu aumentar apenas com A-A-X-X, sendo sempre favorito, e com as demais mãos eu entrar de limp?” Bom, o grande problema nessa estratégia é que o seu jogo será muito previsível e você matará um dos fatores-chave do jogo de Omaha: fazer com que seus oponentes cometam erros contra você.

“E se eu entrar sempre de limp?” Essa estratégia seria muito melhor do que apenas aumentar com A-A, mas ainda está longe de ser a mais lucrativa. Quando você não aumenta pré-flop e tem uma mão muito forte, você não faz os seus oponentes (que também estão entrando de limp) pagarem o suficiente para ver o flop. Além de perder a vantagem matemática, você não ganhará a mesma quantidade de potes se estivesse usando uma estratégia de aumento.

Aumentando pré-flop com uma variedade maior de mãos, você vira um jogador imprevisível. Além disso, puxará mais potes,

já que está diminuindo a quantidade de oponentes e melhorando as chances matemáticas de vencer. Outro fator importante é que você força os seus oponentes a pagarem apostas maiores quando você tem a melhor mão e ganha, com frequência, mais oportunidades de blefar.

“E se você variar entre o limp e o raise, combinando e explorando o que há de melhor em cada estratégia?” Essa seria a minha sugestão, e é exatamente a técnica que uso. Mas é preciso tomar cuidado porque quanto mais elementos você misturar em sua estratégia, mais complexa ela fica. Então, fique atento para não se perder.

Espero que vocês tenham entendido este conceito teórico e que tenham curtido este artigo. Para deixá-lo mais completo, a tabela de mãos iniciais que criei e que havia publicado anteriormente na edição 57 da Card Player Brasil.

## MÃOS PRÊMIO

Com as *Premium Hands*, você deve entrar de qualquer posição da mesa, dando raise ou reraise:

**Combinações de A-A com figuras e pares de noves e dez:**

A-A-J-T	A-A-Q-J	A-A-K-J	A-A-Q-Q	A-A-T-T
A-A-K-Q	A-A-K-T	A-A-K-K	A-A-J-J	A-A-9-9

**Combinações de K-K e Q-Q com figuras e com cartas com possibilidades de formarem sequências:**

K-K-Q-Q	K-K-A-J	K-K-Q-J	K-K-J-T	Q-Q-A-J
K-K-A-Q	K-K-A-T	K-K-Q-T	K-K-J-T	Q-Q-A-T
Q-Q-K-J	Q-Q-K-T	Q-Q-J-T	Q-Q-T-9	

## MÃOS FORTES

Essas mãos são boas o suficiente para jogar de qualquer posição, aumentando ou pagando um raise:

**Combinações de figuras em sequência (*wrap*), e figuras com pares de valetes, dez ou noves:**

A-K-J-J	A-K-T-T	A-Q-J-J	A-Q-T-T	A-J-T-T
A-T-J-J	K-Q-J-J	K-Q-T-T	K-J-T-T	Q-J-T-T
Q-J-9-9	Q-J-T-9	A-K-Q-J	A-K-Q-T	A-K-J-T
A-Q-J-T	A-J-T-9			

**Combinações de quaisquer cartas em sequência:**

J-T-9-8	T-9-8-7	9-8-7-6	8-7-6-5	7-6-5-4
6-5-4-3	5-4-3-2	A-2-3-4		

## MÃOS MÉDIAS

**Aqui, você deve jogar apenas dando limp, e deve evitar pagar raises:**

A-J-T-8	J-J-8-7	Q♦-J♠-	K♥-9♥-	9♦-9♥-
		9♦-7♣	6♠-5♠	8♦-8♥
T♠-8♥-	A♠-7♠-	9♠-8♦-		
8♠-7♥	6♠-5♣	6♠-5♦		

Com mãos de força média, como vocês podem notar, a combinação de naipes é obrigatória, com algumas exceções, como nos dois primeiros exemplos.

## NÃO JOGÁVEIS

Como o próprio nome diz, existem algumas mãos que devemos evitar. Siga essas dicas e vocês se sairão bem:

Lembrem-se, duas mãos boas de hold'em não compõem uma mão boa de Omaha.  
Ex: Q♥-J♥-6♦-5♦;

A♠-2♥-3♦-4♣ só seria uma mão com potencial em Omaha Hi-Low;

Trincas baixas são sempre muito perigosas. Então, cuidado ao jogar mãos como 4♦-4♣-3♠-3♥;

Trincas médias, flushes baixos e pedidas para sequência sem potencial de alavancagem também são mãos muito ruins. Assim, evite mãos do tipo 7♥-7♣-4♠-2♥;

Quatro cartas de naipes diferentes e totalmente desconectadas são um desastre, como nesta mão: K♥-Q♦-7♠-6♣;

Evite jogar *danglers*. *Dangler* é aquela carta que não conecta com nada. Na mão K-T-8-3, por exemplo, o 3 seria o *dangler*.



Felipe Mojave é um dos principais jogadores brasileiros da atualidade, especialista em mixed games, profissional do Lock Poker e membro do My Poker Squad.