

*Częstym fragmentem rozgrywki jest ściągnięcie koloru atutowego lub zgrywanie przez rozgrywającego koloru roboczego. To czas, którego nie powinni przegapić obrońcy. Daje on bowiem świetną sposobność do wymiany z partnerem informacji o silniejszych stronach swoich rąk.*

\* \* \* \* \*

Największe możliwości do wskazania wartości mamy posiadając min. 3. blotki w ściągającym kolorze. Dla uproszczenia założmy że są to 2,3 i 4.

**{xtypo\_sticky}** Przy założeniu, że potencjalnie chcemy wskazać wartości w 3. pozostałych kolorach, przyjmijmy następujące zasady: **{/xtypo\_sticky}**

- pierwszą kartą wskazujemy kolor (dokładając: 2-najniższy, 3-środkowy, 4-najwyższy);
- drugą i trzecią kartą - zależnie od kolejności dokładania - wskazujemy siłę:
  - niska, wysoka - brak wartości,
  - wysoka, niska - wartość we wskazanym kolorze.

Tutaj musi pojawić się pytanie, po co wskazywać brak wartości w danym kolorze (druga i trzecia karta w kolejności rosnącej)?

Możliwe odpowiedzi są dwie:

- posiadanie wartości w dwóch pozostałych kolorach lub
- brak także i w nich wartości.

Tan drugi przypadek powinniśmy w zasadzie ograniczyć do najmłodszego koloru i naturalnej sytuacji dokładania kart w kolejności od najmniejszej do największej (2, 3, 4). Partner, ostrzeżony o naszej bezwartościowej ręce, wybierze drogę obrony kierując się tylko swoją ręką.

A co zrobić, jeśli mamy tylko 2. karty w zgrywanym kolorze?

**{xtypo\_sticky}Proponuję przyjąć tutaj zasadę wskazywania wartości w jednym kolorze: tym samym, co zgrywany (oczywiście w sensie czarne i czerwone).{/xtypo\_sticky}**

Tak więc dokładając do kar w kolejności starsza, młodsza - wskażemy wartości w kierach. Dokładając w kolejności naturalnej młodsza, starsza - wskażemy brak wartości w kierach.

Taką zasadę opisywałem już w artykule [MIX/MIXI](#).

Znając licytację i widząc stół otrzymamy z taką informacją wiedzę, która powinna nam znacząco pomóc w wyborze linii obrony.