

Bez uważnego śledzenia zrzuconych kart nie mamy co marzyć o poważniejszej grze. Wyrabiamy ten nawyk. Na początek nie zdołamy jeszcze zapamiętać wysokości kart, ale koniecznie musimy zapamiętać ich ilość. No i wyciągamy z tych informacji wnioski. Poniższy przykład dotyczy obrony.

* * * * *

{xtypo_feed} **Przykład** - 12 września 2016 - Co może mieć rozgrywający?

W tym rozdaniu N przeoczył, że rozgrywający wyrzucił z ręki dwa piki. Jeśli więc nawet miał początkowo 4. karty w tym kolorze, to został z dwoma. Trzymanie trzeciego waleta nie ma więc najmniejszego sensu. Trzeba skupić się na kierach. Dzięki temu błędowi rozgrywający złapał wiatr w żagle i na zakończenie postawił S w przymusie.

Wynik 100%.

{/xtypo_feed}

{jcomments on}