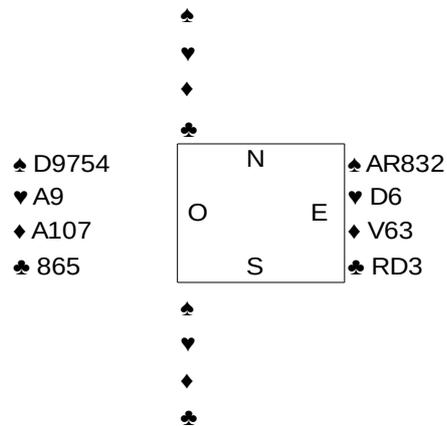


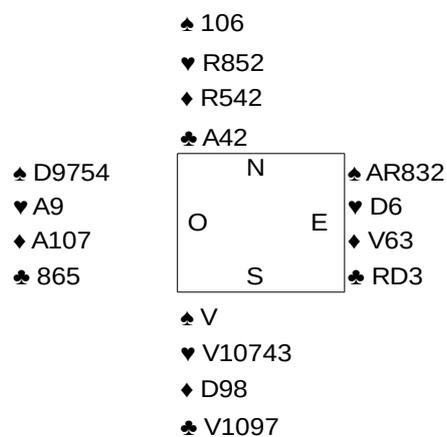
## DONNE 9



**Nord donneur, Est-Ouest vulnérables.**

**Nord passe, Est ouvre d'1P, Ouest dit 2K (ou 4P), Est dit 2SA et Ouest conclut à 4P.**

**Sud entame le Valet de Trèfle pour l'As de Nord qui en rejoue.**



**Comme on peut le voir, on a affaire à des mains « miroir ».** Donc par définition, vous n'avez aucune possibilité de trouver une défausse quelconque et encore moins d'affranchir une couleur. C'est impossible de par la configuration des deux mains qui se ressemblent au niveau de la distribution.

Après l'entame, vous avez déjà une bonne nouvelle avec l'As de Trèfle en Nord. Mais il vous reste encore à perdre 2K et 1C. Soit une perdante de trop.

La seule possibilité qui vient à l'esprit est de jouer Carreau pour le 10 ce qui permet de gagner dès que RD de Carreau se trouvent en Sud ou dès que ce même Sud possède un des deux honneurs Carreau second. Le 10 sera pris par l'honneur de Nord et ensuite vous tirerez l'As de Carreau qui fera tomber l'autre honneur de Sud. Et le tour sera joué !

**Oui, MAIS voilà,** ce n'est pas gagné d'avance.

Alors que vous avez une solution à 100 % quelles que soient les cartes et les distributions adverses.

#### **Déroulement du coup :**

Nord prend l'entame Trèfle de l'As et rejoue Trèfle ou atout (peu importe) mais surtout pas Carreau ni Coeur sous son Roi car il livrerait le coup.

Est prend le retour de la Dame de Trèfle, élimine les atouts adverses en deux tours et encaisse son Roi de Trèfle. Jeu d'élimination terminé.

**EST JOUE ALORS L'AS DE COEUR ET COEUR !!!**

C'est imparable pour la défense. Quel que soit le défenseur qui prend du Roi de Coeur, il doit soit jouer Carreau et le déclarant ne perd alors qu'un seul Carreau soit jouer dans coupe et défausse et le déclarant peut écarter un Carreau tandis qu'il coupe de l'autre main. Il ne perd qu'1T, 1C et 1K.

**A 100 % !**