

# Lektion 1 Mortons Fork + Manöver von Guillemard

### **Empfohlene Materialien:**

- K.-H. Kaiser "Bridge lernen Ein Buch zum Selbststudium", ISBN 978-3-935485-45-6
- K.-H. Kaiser, "Forum D 2015 Die ungestörte Reizung" ISBN 978-3-935485-58-6
- Tabellenbuch Forum D Plus, ISBN 978-3-00-025828-2
- Marc Schomann, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [1]", Q-Plus München
- Marc Schomann, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [2]", Q-Plus München
- Marc Schomann, CD "Noch mehr Erfolg im Bridge", Q-Plus München
- K.-H. Kaiser, CD "Biettechnik Forum D 2012 Teil 1", Q-Plus München
- K.-H. Kaiser, CD "Biettechnik Forum D 2012 Teil 2", Q-Plus München
- Johannes Leber, CD "Grundlagen der Spieltechnik im Bridge", Q-Plus München

# DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Lektion 1 – M – Mortons Fork– 24.01.2023

# "M" - Morton Fork

Um einen Verlierer zu vermeiden, spielt man eine ungewöhnliche Farbbehandlung. Der Gegner hat nur die Wahl zwischen 2 schlechten Möglichkeiten, eine hohe Karte ins Leere zu setzen oder in der Farbe durch Abwurf einen Stich zu verlieren. (Benannt nach Kardinal Morton)

## Beispiel, Teiler W, keiner in Gefahr



- ♠ A 10 3 2
- ♥ A 4 3 2
- **♦** B 3
- ♣ D 7 4

$\mathbf{W}$	O
<b>^</b>	<b>•</b> 5
♥ D B 10 7 5	<b>♥</b> K 9 8 6
♦ K 10 9 2	◆ D 8 7 6
♣ A B 3 2	<b>♣</b> 10 9 8 6
	$\mathbf{S}$
	KDB98764
	<b>)</b>
	A 5 4

♣ K 5

### a.) Kontrakt

6♠ von S, Ausspiel ♥D

### b.) Verlierer zählen

1 Verlierer in ♦ in der Haupthand. 1 Verlierer in ♣

### c.) Spielplan aus der Haupthand

S sticht ♥D (nicht das ♥A nehmen, das wird für einen variablen Abwurf benötigt!) Nach einmal Trumpf ziehen mit ♠K wird nun ♣5 gespielt. Nimmt W das ♣A, können später 2 ♦-Verlierer auf ♥A und ♣D abgeworfen werden. Bleibt W klein, wird auf ♥A ♣K abgeworfen, ein ♦-Verlierer kann in der kurzen Hand gestochen werden. Spielt man nur 4♠, versucht man 2 Überstiche zu machen.

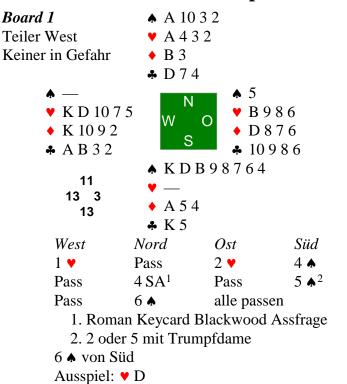
### **Mortons Fork**

### e.) Ergebnis

6 = +980

### ♦-Ausspiel schlägt den Kleinschlemm!

# Alleinspiel A - Z II - Lektion 1 - Mortons Fork



S sticht ♥ D (nicht das ♥ A nehmen!) Nach einmal Trumpf ziehen mit ♠ K wird nun ♣ 5 gespielt. Nimmt W das ♣ A, können später 2 ◆ -Verlierer auf ♥ A und ♣ D abgeworfen werden. Bleibt W klein, wird auf ♥ A ♣ K abgeworfen, ein ◆ -Verlierer kann in der kurzen Hand gestochen werden. MORTONS FORK

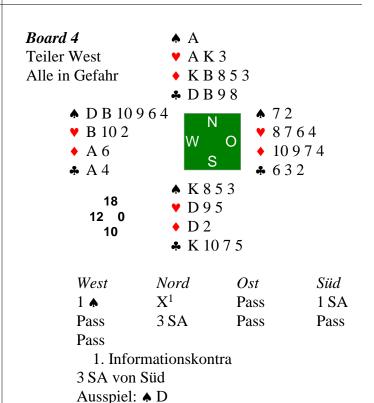
Board 3 **↑** 74 Teiler Ost AD2 Keiner in Gefahr K9873 **♣** 754 **♠** 1098 ♠ KB652 Ν ♥ B 10 6 4 **987** 0 ♦ A B 10 **♦** 65 S 9863 ♣ A 2 **↑** A D 3 9 ♥ K 5 3 1 13 • D42 17 ♣ K D B 10 Ost West Nord Süd 1 1SA 3 SA Pass **Pass** Pass Pass 3 SA von Süd Ausspiel: ♠ 10

S zählt 5 Sofortstiche. Erkönnte 3 in ♣ oder 3 in ♠ entwickeln, aber dann ist der Gegner mit ♠ schneller und gewinnt den Wettlauf. S gewinnt das ♠\_Ausspiel und geht mit ♥ zum Tisch. Nun wird ♠ gespielt, O hat ein unlösbares Problem = MORTONS FORK.
Wird das ♠ A genommen, sind 4 ♠-Stiche entwickelt.
Bleibt O klein, kann ♣ für 3 Stiche entwickelt werden.

Board 2 **▲** AD87 Teiler West **♥** 54 Keiner in Gefahr ◆ K32 ♣ A 9 7 3 **A** 2 Ν **∨** K 10 9 8 3 ♥ B 7 6 W ◆ AB8 109654 S ♣ B 8 6 5 4 ♣ K D 10 2 ♠ KB 10 9 6 5 4 3 13 ♥ A D 2 13 2 • D7 12 West Ost Süd Nord  $X^1$ 1 🔻 Pass 6 🛦 Pass Pass Pass 1. Informationskontra

> 6 ♠ von Süd Ausspiel: ♣ K

S sticht ♣ K (nicht das ♣ A nehmen!) Nach einmal Trumpf ziehen mit ♠ K wird nun ◆ 7 gespielt. Nimmt W das ◆ A, können später 2 ♥-Verlierer auf ♣ A und ◆ K abgeworfen werden. Bleibt W klein, wird auf ♣ A ◆ D abgeworfen, ein ♥-Verlierer kann in der kurzen Hand gestochen werden. MORTONS FORK



▼ 3 wird zur ▼ D gespielt und dann ◆ 2. Nimmt W das ◆ A, hat der Alleinspieler 4 ◆ -Stiche, 2 ♠ Stiche und 3 ▼ -Stiche. Bleibt W in ◆ klein, können anschließend 3 ♣ -Stiche entwickelt werden.

MORTONS FORK

# DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A-ZLektion 1 – M-Manöver von Gillemard– 24.01.2023

# "M" - Manöver von Guillemard

Um einen Verlierer in der kurzen Trumpfhand zu schnappen, kann man nicht alle Trümpfe ziehen. Deshalb muss man drauf hoffen, dass derjenige mit den ausstehenden Trümpfen die kritische Farbe bedienen muss.

# Beispiel, Teiler N, keiner in Gefahr

N

**♠** A 5 4

♥ ADB104

**♦** 8

♣ A D 5 4

W

**♠** D B 7

**♥** 972

**♦** 642

**4** 10 9 7 3

0

♠ K 10 9 2

**9** 6 5

◆ DB 10 9 7

♣ B 8

S

♠ 863

♥ K83

♦ AK53

♣ K 6 2

a.) Kontrakt

**6♥** von N, Ausspiel **♦D** 

b.) Verlierer zählen

2 Verlierer in ♠ in der Haupthand. 1 Verlierer in ♣

c.) Spielplan aus der Haupthand

Ein ♠-Verlierer kann auf K abgeworfen werden. Was passiert mit dem ♣-Verlierer?

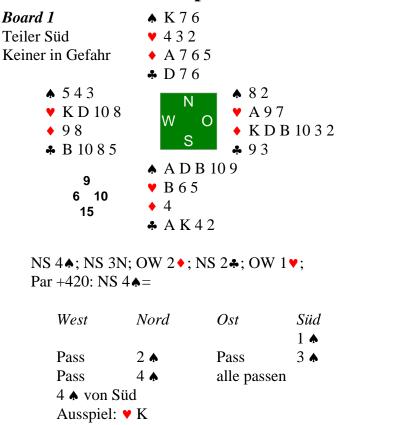
d.) Spielplan "Guillemard Coup"

Wenn die &-Farbe 3-3 verteilt ist, gibt es kein Problem. Es darf nur zweimal Trumpf gezogen werden, dann muss die &-Farbe getestet werden. Ist sie wie hier 4-2 verteilt (der wahrscheinlichere Fall!), dann muss der Alleinspieler darauf hoffen, dass derjenige den letzten Trumpf hat, der die 4 &-Karten hält.

e.) Ergebnis

6 = +980

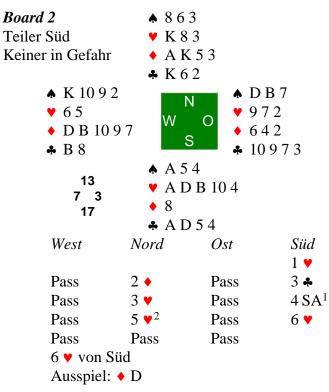
# Alleinspiel A - Z II - Lektion 1 - Manöver von Guillemard



Manöver von Guillemard S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden, da W mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss.

### Board 3 **♦** 654 ♥ B 7 6 Teiler Süd Keiner in Gefahr ♦ K D 5 ♣ AB64 **♠** 93 **★** 10 8 7 Ν ♥ A K D 9 **v** 10 8 2 0 10 9 ◆ B 8 6 3 S ♣ D9753 ♣ K 108 ♠ AKDB2 11 **♥** 543 11 4 A 7 4 2 14 **\*** 2 NS 4♠; NS 3N; NS 3♦; NS 1♥; OW 1♣; Par +420: NS 4 = West Nord Ost Süd 1 Pass **3** ♠ **Pass** 4 Pass Pass **Pass** Manöver von Guillemard

S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♦, der ♦-Verlierer kann gestochen werden, da O mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss. Bei 3-3 Stand kann der letzte Trumpf gezogen werden und dann ist ♦ 2 hoch.



Manöver von Guillemard
S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4
Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden,
da O mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss.
Ein ♠-Verlierer wird auf ◆ K abgeworfen

