



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

„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

N		
	♠ A 10 3 2	
	♥ A 4 3 2	
	♦ B 3	
	♣ D 7 4	
W		O
♠ ---		♠ 5
♥ D B 10 7 5		♥ K 9 8 6
♦ K 10 9 2		♦ D 8 7 6
♣ A B 3 2		♣ 10 9 8 6
	S	
	♠ K D B 9 8 7 6 4	
	♥ ---	
	♦ 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

Board 1
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A 10 3 2
♥ A 4 3 2
♦ B 3
♣ D 7 4

♠ —
♥ K D 10 7 5
♦ K 10 9 2
♣ A B 3 2



♠ 5
♥ B 9 8 6
♦ D 8 7 6
♣ 10 9 8 6

♠ K D B 9 8 7 6 4
♥ —
♦ A 5 4
♣ K 5

11
13 3
13

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♥	4 ♠
Pass	4 SA ¹	Pass	5 ♠ ²
Pass	6 ♠	alle passen	

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage

2. 2 oder 5 mit Trumpfdame

6 ♠ von Süd

Ausspiel: ♥ D

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 2
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D 8 7
♥ 5 4
♦ K 3 2
♣ A 9 7 3

♠ 2
♥ K 10 9 8 3
♦ A B 8
♣ K D 10 2



♠ —
♥ B 7 6
♦ 10 9 6 5 4
♣ B 8 6 5 4

♠ K B 10 9 6 5 4 3
♥ A D 2
♦ D 7
♣ —

13
13 2
12

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	X 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

Board 3
Teiler Ost
Keiner in Gefahr

♠ 7 4
♥ A D 2
♦ K 9 8 7 3
♣ 7 5 4

♠ 10 9 8
♥ B 10 6 4
♦ 6 5
♣ 9 8 6 3



♠ K B 6 5 2
♥ 9 8 7
♦ A B 10
♣ A 2

♠ A D 3
♥ K 5 3
♦ D 4 2
♣ K D B 10

9
1 13
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	1 ♠	1 SA
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 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A
♥ A K 3
♦ K B 8 5 3
♣ D B 9 8

♠ D B 10 9 6 4
♥ B 10 2
♦ A 6
♣ A 4



♠ 7 2
♥ 8 7 6 4
♦ 10 9 7 4
♣ 6 3 2

♠ K 8 5 3
♥ D 9 5
♦ D 2
♣ K 10 7 5

18
12 0
10

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	X ¹	Pass	1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass

1. Informationskontra

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

♥ 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

„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	
	♥ A D B 10 4	
	♦ 8	
	♣ A D 5 4	
W		O
♠ D B 7		♠ K 10 9 2
♥ 9 7 2		♥ 6 5
♦ 6 4 2		♦ D B 10 9 7
♣ 10 9 7 3		♣ B 8
	S	
	♠ 8 6 3	
	♥ K 8 3	
	♦ A K 5 3	
	♣ 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

Board 1
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 7 6
♥ 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ D 7 6

♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ K D B 10 3 2
♣ 9 3

♠ A D B 10 9
♥ B 6 5
♦ 4
♣ A K 4 2

♠ 5 4 3
♥ K D 10 8
♦ 9 8
♣ B 10 8 5



9
6 10
15

NS 4♠; NS 3N; OW 2♦; NS 2♣; OW 1♥;
Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	
4 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♥ K			

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 2
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 8 6 3
♥ K 8 3
♦ A K 5 3
♣ K 6 2

♠ K 10 9 2
♥ 6 5
♦ D B 10 9 7
♣ B 8

♠ A 5 4
♥ A D B 10 4
♦ 8
♣ A D 5 4



13
7 3
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	3 ♥	Pass	4 SA ¹
Pass	5 ♥ ²	Pass	6 ♥
Pass	Pass	Pass	
6 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♦ D			

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

Board 3
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 6 5 4
♥ B 7 6
♦ K D 5
♣ A B 6 4

♠ 10 8 7
♥ 10 8 2
♦ B 8 6 3
♣ K 10 8

♠ A K D B 2
♥ 5 4 3
♦ A 7 4 2
♣ 2

♠ 9 3
♥ A K D 9
♦ 10 9
♣ D 9 7 5 3



11
11 4
14

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.

Board 4
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 10 3
♥ A 5 4
♦ A K 5 3
♣ D 6 2

♠ 6 5
♥ K 10 9 2
♦ D B 10 8 7
♣ B 7

♠ A K B 7 4
♥ D 6 3
♦ 9
♣ A K 5 4



15
7 1
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♣ ¹
Pass	4 ♦ ²	Pass	4 ♠
Pass	4 SA ³	Pass	5 ♦ ⁴
Pass	6 ♠	alle passen	

2. Kontrollgebote
 3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
 4. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♠ von Süd
Ausspiel: ♦ D

Erst ♥-Expass, dann Manöver von Guillemard