



## Lektion 8

# Manöver von Guillemard

### Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge I“, Q-Plus München, **55 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge II“, Q-Plus München, **55 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2 **16,90 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4 **16,90 €**
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München, **65 €**

## „M“ - Manöver von Guillebard

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

♠ D B 7  
♥ 9 7 2  
♦ 6 4 2  
♣ 10 9 7 3

O

♠ K 10 9 2  
♥ 6 5  
♦ D B 10 9 7  
♣ 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 „Guillebard 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

# Spielplan A-Z - Lektion 8 - Manöver von Guillemard

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A D B 10 9  
♥ B 6 5  
♦ 4  
♣ A K 4 2

♠ 8 2  
♥ A 9 7  
♦ K D B 10 3 2  
♣ 9 3



♠ 5 4 3  
♥ K D 10 8  
♦ 9 8  
♣ B 10 8 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	4	3
S	2	-	-	4	3
O	-	2	1	-	-
W	-	2	1	-	-

♠ K 7 6  
♥ 4 3 2  
♦ A 7 6 5  
♣ D 7 6

15  
10 6  
9

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♥ <sup>1</sup>	Pass	4 ♠
alle passen			
1. Versuchsgebot			

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ K

## Manöver von Guillemard

**N darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden, da O mit dem letzten Trumpf 4 x bedienen muss.**

**Board 2**  
Teiler Ost  
Keiner in Gefahr

♠ D B 7  
♥ 9 7 2  
♦ 6 4 2  
♣ 10 9 7 3

♠ 8 6 3  
♥ K 8 3  
♦ A K 5 3  
♣ K 6 2



♠ A 5 4  
♥ A D B 10 4  
♦ 8  
♣ A D 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	1	6	3	5
W	5	1	6	3	5

♠ K 10 9 2  
♥ 6 5  
♦ D B 10 9 7  
♣ B 8

3  
13 17  
7

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

## Manöver von Guillemard

**O darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 4 Runden ♣, der ♣-Verlierer kann gestochen werden, da N 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

♠ 9 3  
♥ A K D 9  
♦ 10 9  
♣ D 9 7 5 3



♠ 10 8 7  
♥ 10 8 2  
♦ B 8 6 3  
♣ K 10 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	1	4	3
S	-	3	1	4	3
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

♠ A K D B 2  
♥ 5 4 3  
♦ A 7 4 2  
♣ 2

11  
11 4  
14

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ A

## 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 West  
Keiner in Gefahr

♠ 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



♠ D 10 3  
♥ A 5 4  
♦ A K 5 3  
♣ D 6 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	3	3	6	5
W	5	3	3	7	6

♠ 9 8 2  
♥ B 8 7  
♦ 6 4 2  
♣ 10 9 8 3

7  
17 15  
1

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

1. 2: Kontrollgebote  
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage  
4. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ D

**Erst ♥-Expass, dann Manöver von Guillemard.**

# Spielplan A-Z - Lektion 8 - Manöver von Guillemard

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ K D B 7 2  
♥ A 5  
♦ B 3  
♣ A D 7 2

♠ A 9 8  
♥ B 10  
♦ D 7 5  
♣ K 9 8 4 3

♠ 5 3  
♥ D 9 8 4  
♦ K 10 9 6  
♣ B 10 6



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	1	4	2
S	-	1	1	4	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 10 6 4  
♥ K 7 6 3 2  
♦ A 8 4 2  
♣ 5

17  
6 10  
7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ <sup>1</sup>	Pass	4 ♠

alle passen  
1. Versuchsgebot, Einladung zu 4 ♠

4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ B

N zählt 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können am Tisch geschnappt werden (Stärke des Tisches: Single in ♣). Wichtig ist, ♥ A als Übergang zu behalten. Also ♥ K, ♣ zum ♣ A, ♣ gestochen, ♥ zum ♥ A, ♣ gestochen und Trumpf spielen. N erfüllt genau.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 10 8 7  
♥ 10 9 8 2  
♦ B 6 3  
♣ K 10 8

♠ A K D B 2  
♥ 5 4 3  
♦ A 7 4 2  
♣ 2

♠ 6 5 4  
♥ B 7 6  
♦ K D 5  
♣ A B 6 4



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	-	4	1	4	4
W	-	4	1	4	4

♠ 9 3  
♥ A K D  
♦ 10 9 8  
♣ D 9 7 5 3

4  
11 14  
11

West	Nord	Ost	Süd
3 ♠	Pass	1 ♠	Pass
Pass	Pass	4 ♠	Pass

4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

## Manöver von Guillemard

**O darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 3 Runden ♦, um den ♦-Verlierer zu stechen. Bei 3-3 Stand kann der letzte Trumpf gezogen werden und dann ist ♦ 2 hoch.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K 7 6  
♥ 4 3 2  
♦ A 7 6 5  
♣ D 7 6

♠ 8 2  
♥ A 9 7  
♦ K D B 10 2  
♣ B 9 3

♠ 5 4 3  
♥ K D 10 8  
♦ 9 8 3  
♣ 10 8 5



	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	1	4	3
S	3	-	1	4	3
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

♠ A D B 10 9  
♥ B 6 5  
♦ 4  
♣ A K 4 2

9  
5 11  
15

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♠	Pass	1 ♠
Pass	4 ♠	alle passen	3 ♥ <sup>1</sup>

1. Versuchsgebot

4 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ K

## Manöver von Guillemard

**S darf nur 2 Runden Trumpf ziehen, danach 3 Runden ♣, um den ♣-Verlierer zu stechen. Da ♣ 3-3 steht, kann der letzte Trumpf gezogen werden.**

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 7 4 2  
♥ K 10 5 3  
♦ D B 10 9  
♣ 6 2

♠ K 9 6  
♥ 8 7 4  
♦ K 8 7 3  
♣ K 8 5

♠ D B 10 8 5  
♥ A B  
♦ A 6  
♣ A 7 4 3



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	2	-	4	3
W	3	2	-	4	3

♠ A 3  
♥ D 9 6 2  
♦ 5 4 2  
♣ D B 10 9

6  
16 9  
9

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
3 ♣ <sup>1</sup>	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

1. Versuchsgebot  
4 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ D

O hebt die 1 ♠-Eröffnung seines Partners auf 2 ♠ und zeigt damit 6-10 FV und einen Fit mit min. 3 ♠-Karten (hier 9 FV). Mit 18 FV lädt W mit 3 ♣ (Versuchsgebot, zeigt Farbe mit ♣-Verlierern) zum Vollspiel ein. O nimmt trotz 4333-Verteilung an, da er 3 schöne Figuren, Maximum und ♣-Werte hat. ♣ muss gestochen werden.

Spielplan A-Z  
Lektion 8 – Mortons Fork – 17.12.2023

## „M“ - Mortons 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!

# Spielplan A-Z - Lektion 8 - Mortons Fork

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ —  
♥ K D 10 7 5  
♦ K 10 9 2  
♣ A B 3 2

♠ K D B 9 8 7 6 4  
♥ —  
♦ A 5 4  
♣ K 5



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	2	3	-	-
S	3	3	3	-	-
O	-	-	-	5	4
W	-	-	-	5	4

♠ 5  
♥ B 9 8 6  
♦ D 8 7 6  
♣ 10 9 8 6

13  
13 11  
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♥	Pass	2 ♥
4 ♠	Pass	4 SA <sup>1</sup>	Pass
5 ♠ <sup>2</sup>	Pass	6 ♠	alle passen

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage
2. 2 oder 5 mit Trumpfdame

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ D

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

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ K B 10 9 6 5 4 3  
♥ A D 2  
♦ D 7  
♣ —

♠ —  
♥ B 7 6  
♦ 10 9 6 5 4  
♣ B 8 6 5 4



♠ 2  
♥ K 10 9 8 3  
♦ A B 8  
♣ K D 10 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	6	4
S	-	-	-	5	5
O	3	2	2	-	-
W	3	3	3	-	-

♠ A D 8 7  
♥ 5 4  
♦ K 3 2  
♣ A 9 7 3

12  
2 13  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♥	X <sup>1</sup>
Pass	6 ♠	Pass	Pass
Pass			

1. Informationskontra
- 6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ K

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

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 10 9 8  
♥ B 10 6 4  
♦ 6 5  
♣ 9 8 6 3

♠ A D 3  
♥ K 5 3  
♦ D 4 2  
♣ K D B 10



♠ 7 4  
♥ A D 2  
♦ K 9 8 7 3  
♣ 7 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	4	3	2	3
W	4	4	3	1	3

♠ K B 6 5 2  
♥ 9 8 7  
♦ A B 10  
♣ A 2

1  
17 9  
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ 10

**W zählt 5 Sofortstiche. Er könnte 3 in ♣ oder 3 in ♦ entwickeln, aber dann ist der Gegner mit ♠ schneller und gewinnt den Wettlauf. W gewinnt das ♠-Ausspiel und geht mit ♥ zum Tisch. Nun wird ♦ gespielt, S hat ein unlösbares Problem = MORTONS FORK. Wird das ♦ A genommen, sind 4 ♦-Stiche entwickelt. Bleibt S 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	4	3	1	3
S	5	4	3	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K 8 5 3  
♥ D 9 5  
♦ D 2  
♣ K 10 7 5

18  
12 0  
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	X <sup>1</sup>	Pass	1 SA
Pass	3 SA	Pass	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**