



Lektion 2

Manöver von Guillemard und Mortons Fork

Material:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Schülermappe** „Alleinspiel“

„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

♠ 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 „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

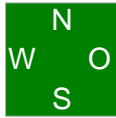
6♥ = +980

Spielplan - Lektion 2 - 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
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♥ ¹	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
2 ♦	Pass	1 ♥	Pass
3 ♥	Pass	3 ♣	Pass
5 ♥ ²	Pass	4 SA ¹	Pass
Pass	Pass	6 ♥	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
Pass	3 ♠	Pass	1 ♠
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 ♣ ¹	Pass	4 ♦ ²	Pass
4 ♠	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♦ ⁴	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 - Lektion 2 - Manöver von Guillemard

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B 7 2
♥ A 5
♦ B 3
♣ A D 7 2

♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 6



♠ A 9 8
♥ B 10
♦ D 7 5
♣ K 9 8 4 3

	♣	♦	♥	♠	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

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

♠ 6 5 4
♥ B 7 6
♦ K D 5
♣ A B 6 4



♠ A K D B 2
♥ 5 4 3
♦ A 7 4 2
♣ 2

	♣	♦	♥	♠	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	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

♠ 5 4 3
♥ K D 10 8
♦ 9 8 3
♣ 10 8 5



♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ K D B 10 2
♣ B 9 3

	♣	♦	♥	♠	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

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

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

♠ D B 10 8 5
♥ A B
♦ A 6
♣ A 7 4 3



♠ K 9 6
♥ 8 7 4
♦ K 8 7 3
♣ K 8 5

	♣	♦	♥	♠	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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	2 ♠	Pass
3 ♣ ¹	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.

„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 - Lektion 2 - 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 ¹	Pass
5 ♠ ²	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 ¹
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 ¹	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

„M“ - Merrimac Coup

Ein Manöver im Gegenspiel, um dem Alleinspieler den Übergang zum Tisch zu verbauen. Es wird eine Figur scheinbar „geopfert“. (Benannt nach **Kriegsschiff Merrimac**, das sich 1898 selbst versenkte, um eine Hafeneinfahrt zu sperren)

Hand 1, Teiler N, keiner in Gefahr

N

♠ K 8 7 2

♥ A K 3

♦ B 8 3

♣ D B 3

W

♠ A 4

♥ D 7 6 4

♦ A 5 2

♣ K 10 9 5

O

♠ D B 10 9 6

♥ B 8 2

♦ 4

♣ 8 6 4 2

S

♠ 5 3

♥ 10 9 5

♦ K D 10 9 7 6

♣ A 7

a.) Kontrakt

3SA von N, Ausspiel ♠D

b.) Gegenspielplan

W kommt sicher mit dem ♦ A noch einmal ans Spiel. Leider kann dann kein ♠ mehr gespielt werden. Es droht die Entwicklung der ♦-Farbe. Wenn im 2. Stich nach ♠A ♣K gespielt wird, kann der Alleinspieler nicht mehr gewinnen. Danach muss nur noch 2 x ♦ geduckt werden.

Merrimac-Coup

f.) Ergebnis

3SA -1 -50 oder 3SA +1 +430 bei ♠-Rückspiel

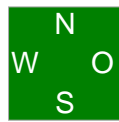
Spielplan - Lektion 2 - Merrimac Coup

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ D 10 6 4
♥ K D 6
♦ A D 5
♣ 10 4 3

♠ K 9 5
♥ A 8 2
♦ B 9 3 2
♣ A 8 2



♠ B 7 3 2
♥ B 10 9 4 3
♦ K 8 6
♣ 9

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

♠ A 8
♥ 7 5
♦ 10 7 4
♣ K D B 7 6 5

13
12 5
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♣	Pass	2 ♣ ¹
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Inverted Minor
3 SA von Nord
Auspiel: ♥ B

Nach ♥ A muss W ♠ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♣-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls O ♥ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♥ B würde dann eine höhere ♥-Karte verneinen.

Board 2

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 4
♥ D 7 6 4
♦ A 5 2
♣ K 10 9 5

♠ 5 3
♥ 10 8 5
♦ K D 10 9 7 6
♣ A 7



♠ K 9 7 2
♥ A K 3
♦ B 8 3
♣ D B 4

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

♠ D B 10 8 6
♥ B 9 2
♦ 4
♣ 8 6 3 2

13
9 14
4

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

3 SA von Ost
Auspiel: ♠ D

N kommt sicher mit dem ♦ A noch einmal ans Spiel. Leider kann dann kein ♠ mehr gespielt werden. Es droht die Entwicklung der ♦-Farbe. Wenn im 2. Stich nach ♠ A ♣ K gespielt wird,

Merrimac Coup

kann der Alleinspieler nicht mehr gewinnen. Danach muss nur noch 2 x ♦ geduckt werden.

Board 3

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 4 3
♥ 5 4 2
♦ A 3
♣ K D B 10 9 3

♠ B 10 9 8 7
♥ K 10 6
♦ 10 9 8 4
♣ 6



♠ A 5 2
♥ D 9 8 7
♦ K 7 2
♣ A 5 4

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

♠ K D 6
♥ A B 3
♦ D B 6 5
♣ 8 7 2

10
4 13
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦
Pass	2 ♣	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von West
Auspiel: ♠ B

Nach ♠ A muss O ♦ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♣-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls O ♠ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♠ B würde dann eine höhere ♠-Karte verneinen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 10 9 6 3
♥ K 9 8
♦ 6 3
♣ 9 6 5

♠ K D 2
♥ A B 6 5
♦ 7 2
♣ D B 8 4



♠ 8 5 4
♥ 10 3
♦ K D B 9 8 5
♣ A 3

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

♠ A 7
♥ D 7 4 2
♦ A 10 4
♣ K 10 7 2

4
13 10
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♣	Pass	1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	3 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von West
Auspiel: ♠ B

Nach ♠ A muss S ♣ K auf den Tisch legen. Dann ist die ♦-Farbe am Tisch blockiert.

Merrimac Coup

Es ist eine schwierige Entscheidung, falls N ♠ KB1093 hält. **Journalist-Ausspiel** würde da helfen, ♠ B würde dann eine höhere ♠-Karte verneinen.