

Im Quiz 22 hat der Alleinspieler (AS) lediglich fünf Sofortstiche. In Treff kann der AS drei zusätzliche Stiche durch einen Doppelimpass entwickeln. Das würde zu einem Faller führen, da der Gegner genügend Zeit hat, um drei Stiche in Coeur zu entwickeln. Der AS muss seinen neunten Stich stehen lassen. Gewinnen Sie das Ausspiel mit Coeur-Ass und spielen ein kleines Karo zum König. Ost steht vor einem unlösbaren Dilemma (genannte „Mortons Fork“). Springt Ost mit dem Karo-Ass hinein, macht der AS vier Karo Stiche. Bleibt Ost klein, so nimmt der AS seinen Karo-König, geht mit Pik in die Hand und beginnt seine drei zusätzlichen Stiche in Treff zu entwickeln. Eine wunderbare Hand um unbeliebte Gegner zu ärgern.