

Morton´s Fork

Als Morton´s Fork bezeichnet man eine Spieltechnik, die den Gegenspieler vor ein unlösbares Problem stellt. Er hat nur die Wahl zwischen 2 schlechten Möglichkeiten:

- Gewinnt der Gegenspieler den Stich, bekommt der Alleinspieler einen zusätzlichen Stich in der ausgespielten Farbe.
- Duckt der Gegenspieler, bekommt er überhaupt keinen Stich in dieser Farbe.

Die Technik kann sowohl bei SA- als auch bei Farb-Kontrakten zur Anwendung kommen. Man gewinnt dadurch entweder einen zusätzlichen Stich oder man eliminiert einen Verlierer. Es hilft dabei, wenn man aus der Reizung Informationen über die Verteilung der Figuren beim Gegner hat.

Der Begriff geht auf den Erzbischof von Canterbury, John Morton, zurück. Er war Schatzkanzler unter Heinrich VII und führte im 15. Jahrhundert folgendes Steuerprinzip ein:

- Menschen mit bescheidenem Ausgabenstil können höher besteuert werden, da sie ja durch ihren Lebensstil Geld sparen.
- Menschen mit hohen Ausgaben scheinen dagegen genug Geld zu haben, weshalb sie auch entsprechend mehr Steuern zahlen können.

Während das Steuerprinzip von John Morton zynisch ist, gilt die Anwendung der Technik im Bridge als **fortgeschrittene** Spielkunst.

Die folgenden Beispiele aus verschiedenen Quellen veranschaulichen die Möglichkeiten zur Anwendung dieser Spieltechnik. Sie können die gezeigten Boards auch selbst nachspielen.

- Das Beispiel von Guido Hopfenheit auf seiner Quizseite
- alle anderen Beispiele im Blogbeitrag B163

1. Quiz 22 von Guido Hopfenheit

22 D	N undefined	W N E S
	♠ AK7 ♥ A3 ♦ Q8732 ♣ 1084	1♥ P P 1NT P 2NT P 3NT P P P
W undefined		E undefined
♠ J10532 ♥ 942 ♦ J94 ♣ Q2		♠ Q8 ♥ QJ1075 ♦ A105 ♣ K75
	S undefined	3NT N NS: 0 EW: 0
	♠ 964 ♥ K86 ♦ K6 ♣ AJ963	

© by Guido Hopfenheit 2021 - <https://bridge-unterricht.de>

Der Alleinspieler (AS) hat 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.

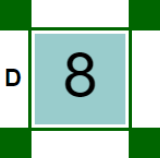
Der AS muss seinen neunten Stich stehen. Gewinnen Sie das Ausspiel mit ♥A und spielen ein kleines Karo zum ♦K. Ost steht vor einem unlösbaren Dilemma „Morton´s Fork“:

- Springt Ost mit dem ♦A hinein, macht der AS vier Karo Stiche.
- Bleibt Ost klein, so nimmt der AS seinen ♦K, geht mit Pik in die Hand und beginnt seine drei zusätzlichen Stiche in Treff zu entwickeln.

Eine wunderbare Hand, um unbeliebte Gegner zu ärgern.

2. Unterrichtsmaterial des DBV zu dem entsprechenden Online-Kurs

Dort finden Sie auch weitere Beispiele für diese Spieltechnik.

		N North ♠ A1032 ♥ A432 ♦ J3 ♣ Q74	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♥</td> <td>P</td> <td>2♥</td> <td>4♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>4NT</td> <td>P</td> <td>5♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>6♠</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	W	N	E	S	1♥	P	2♥	4♠	P	4NT	P	5♠	P	6♠	P	P	P			
W	N	E	S																				
1♥	P	2♥	4♠																				
P	4NT	P	5♠																				
P	6♠	P	P																				
P																							
W West ♠ ♥ KQ1075 ♦ K1092 ♣ AJ32		E East ♠ 5 ♥ J986 ♦ Q876 ♣ 10986																					
	S South ♠ KQJ98764 ♥ ♦ A54 ♣ K5	6♠ S NS: 0 EW: 0																					

DBV Unterrichtsmaterial Online-Kurse

Nach dem Ausspiel von ♥K zählt der Alleinspieler auf Süd 2 Verlierer: 1 in Karo, 1 in Treff.

Das Ausspiel wird in der Hand geschnappt. Das ♥A zu nehmen wäre ein Fehler, da man noch nicht weiß, welcher Abwurf sinnvoll ist. Nach einer Runde Trumpf spielt Süd die ♣5.

Damit sticht Morton´s Fork zu:

- Nimmt West das ♣A, können die beiden Verlierer in Karo auf ♥A und ♣D abgeworfen werden
- Bleibt West klein, wird auf ♥A der ♣K abgeworfen. Damit hat man nur 1 Verlierer in Karo

Der Kontrakt ist nur zu schlagen, wenn West beim ersten Angriff ein Karo ausspielt.

3. Boardbesprechung des BC Nürnberg-Museum im April 21

Eine ausführliche Besprechung dieses Boards finden Sie auf der Webseite des Clubs.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">14^D</div>		N North ♠ ♥ AQ10862 ♦ A9 ♣ KQ75	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>2♥</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>P</td> <td>4♠</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	W	N	E	S	1♠	2♥	P	P	3♥	P	4♠	P	P	P		
W	N	E	S																
1♠	2♥	P	P																
3♥	P	4♠	P																
P	P																		
W West ♠ KQJ954 ♥ 7 ♦ K2 ♣ AJ92	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">♠8</div>	E East ♠ A103 ♥ K94 ♦ Q63 ♣ 10643																	
	S South ♠ 762 ♥ J53 ♦ J108754 ♣ 8		4♠ W NS: 0 EW: 0																

Boardbesprechung BC Nürnberg April 21

Nach dem Angriff mit Trumpf zählt West 4 Verlierer: 1 in Coeur, 1 in Karo, 2 in Treff

West gewinnt den Stich und spielt ein kleines Coeur. Nimmt Nord nicht das ♥A, hat man schon gewonnen. Nimmt Nord das Ass und spielt Coeur nach, sollte man nicht den ♥K nehmen, sondern schnappen. Sie wissen noch nicht, ob Sie ein Karo oder Treff abwerfen sollten.

Jetzt spielen Sie ein kleines Karo von West und Morton´s Fork sticht zu:

- Nimmt Nord das ♦A, sind danach die Karos hoch und man kann auf ♥K und das dritte Karo jeweils einen Verlierer in Treff abwerfen. Damit bleib nur 1 Verlierer übrig.
- Bleibt Nord klein, wirft man auf ♥K den ♦K ab und kann sich noch 2 Verlierer in Treff leisten.

4. Beispiel von Wikipedia (englisch)

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">11</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D</div> </div>		N North ♠ KQ98 ♥ K98 ♦ KQ9 ♣ K98	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td>4♠</td> <td>P</td> <td>4NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td>5♣</td> <td>P</td> <td>5♦</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td></td> <td>6♠</td> <td>P</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		W	N	E	S					1♠	P		4♠	P	4NT	P		5♣	P	5♦	P		6♠	P	P	D				
	W	N	E	S																													
				1♠																													
P		4♠	P	4NT																													
P		5♣	P	5♦																													
P		6♠	P	P																													
D																																	
W West ♠ 3 ♥ A1053 ♦ 10732 ♣ J54	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">♦ J</div>	E East ♠ 2 ♥ J642 ♦ A8654 ♣ Q32																															
	S South ♠ AJ107654 ♥ Q7 ♦ ♣ A1076		6♠ S NS: 0 EW: 0																														

Quelle Wikipedia

Nach dem Angriff mit ♦B zählt Süd 2 Verlierer: 1 in Coeur und 1 in Treff.

Es gibt 2 Möglichkeiten den Kontrakt zu erfüllen: entweder man vermeidet den Verlierer in Coeur oder man macht 2 Stiche in Coeur, worauf man 1 Verlierer in Treff abwerfen kann. Den 2. Verlierer in Treff kann man dann auf ein hohes Karo abwerfen.

Nach dem Ausspiel kann man davon ausgehen, dass das ♦A bei Ost sitzt. Deshalb bleibt man auf Nord klein und schnappt in der Hand. Nach einer Runde Trumpf spielt man ♥7 von Süd in der Hoffnung, dass ♥A bei West ist. Damit ist wieder die Situation für Morton's Fork gegeben:

- Nimmt West das ♥A, gewinnt man jedes Rückspiel, deblockiert die Coeurs und macht die Ruffing Finesse gegen das ♦A auf Ost. Dann kann man 2 Treffs auf ♥K und ♦D abwerfen und verliert nur 1 Stich in Coeur.
- Duckt West mit dem ♥A, gewinnen Sie den Stich mit ♥K beim Dummy, spielen die Ruffing finesse gegen das ♦A auf Ost und werfen ♥D auf den entwickelten Karo Gewinner ab. In diesem Fall verlieren Sie nur 1 Stich in Treff.

Der Alleinspieler sollte im ersten Stich kein hohes Karo einsetzen, da Ost dann das ♦A zurückhalten könnte. Das würde Sie dazu zwingen eine

verfrühte Entscheidung über den Abwurf zu treffen. Süd muss einen Abwurf auf Karo bekommen, aber nicht bevor West vor die Entscheidung gestellt wird, in Coeur das Ass zu nehmen oder zu ducken. Erst dann weiß der Alleinspieler, ob er auf den Karo Gewinner ein Coeur oder ein Treff abwerfen muss.