



# Lektion 10

## Cross Ruff

### Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel

## Cross Ruff

Immer, wenn in beiden Händen ein Singleton (oder eine Chicane) vorhanden ist, kann als Plan die Spieltechnik „Cross Ruff“ (Hin- und Herschnappen) benutzt werden.

Bevor Sie mit dem Hin- und Herschnappen beginnen, sollten Sie nicht vergessen, Ihre hohen Stiche in der restlichen Farbe abzuspielen. Danach ist es bestimmt zu spät.

### „Willst Du spielen Schnipp und Schnapp, zieh erst die Gewinner ab“

Denken Sie vor dem Hin- und Herschnappen sorgfältig darüber nach, in welcher Reihenfolge Sie mit dem Stechen Ihrer Farben beginnen müssen. Andernfalls haben Sie möglicherweise später unüberwindliche Kommunikationsprobleme.

### Beispiel 1

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

#### a.) Kontrakt

6♦ von S, Ausspiel ♣B

#### b.) Spielplan - was wird gezählt?

Beide Hände haben 4 Trümpfe, beide Hände haben ein Singleton in einer Nebenfarbe. Es wird der Spielplan „Cross Ruff“ angewandt.

Folgende Stich sind zu zählen: 4 Trümpfe in der Hand, 3 Asse und ♥-König, 4 ♠-Schnapper sind zusammen genau 12 Stiche.

c.) Vorsichtsmaßnahmen

Wichtig ist es, die Gewinner abzuspülen, also nach ♣A auch ♥A und ♥K.

d.) Reihenfolge der Stiche

Die Reihenfolge ist entscheidend. Es müssen 4 ♠-Karten gestochen werden. Wenn mit ♣ begonnen wird, fehlt am Ende ein Übergang in die Hand. Also spielt man nach ♥A und ♥K zuerst ♠A und ♠ geschnappt, dann ♣ geschnappt, ♠ geschnappt, ...

e.) anderes Ausspiel

Wenn W Trumpf ausspielt statt ♣B, ist das unangenehm. Ein Schnapper ist dann verloren, es können nur 11 Stiche gezählt werden. Als einzige Erfüllungschance bleibt dann nur der Impass in ♠, also zuerst klein zur ♠D.

**Beispiel 2**

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

a.) Kontrakt

4♥ von S, Ausspiel ♣A

b.) Spielplan - was wird gezählt?

Der Gegner gewinnt sofort 3 Stiche in ♣ und wechselt auf ♥. Danach darf kein Stich mehr verloren gehen. Es sind aber noch 3 Verlierer in ♦ in der Haupthand vorhanden. Am Tisch sind noch 3 hohe Trümpfe, mit denen die ♦-Verlierer gefahrlos gestochen werden können. Mit Schnappern in ♠ kommt man jeweils wieder in die Hand. Folgende Stiche werden dann erzielt: 5 Trümpfe in der Hand, 2 Asse und 3 ♦-Schnapper am Tisch.

# Alleinspiel - Lektion 10 - Cross Ruff

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A D 9 3  
♥ A D 10 7  
♦ 2  
♣ 8 7 5 4

♠ 8 6 4 2  
♥ 5 3  
♦ K 7 5  
♣ A K D 9



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

12  
12 5  
11

♠ 5  
♥ K B 9 8 6  
♦ A D 4 3  
♣ B 10 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
Pass	Pass	Pass	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

S hat die klassischen Merkmale für ein Cross-Ruff-Spielplan: Single in beiden Händen, je 5-4 Trümpfe und eine geschlossene Trumpffarbe. Nachdem W 3 ♣-Stiche gewonnen hat, wird ♠ nachgespielt. S nimmt dass ♠ A und sticht 3x ♠ und 3x ♦. Zusätzlich gibt es 2 Trumpfstiche=10 Stiche.

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

♠ B 6 4  
♥ 9 8 2  
♦ 10 9 8 6 5  
♣ K 7

♠ K 9 2  
♥ K 10 7 5  
♦ D  
♣ A D 8 4 3



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

4  
14 16  
6

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

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

Nach Auspiel von ♦ 10 erkennt W die klassischen Cross-Ruff-Komponenten: je ein Single in den Nebenfarben ♦ und ♣, 4-4 Trümpfe und 5 hohe Trümpfe. Bevor das Schnappen beginnt, müssen die Gewinner in ♠ abgezogen werden. 12 Stiche: 4 ♦ - + 4 ♣-Schnapper, ♠ A und ♠ K, ♦ A und ♣ A.

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

♠ 3  
♥ A K 8 6  
♦ A D 10 9  
♣ A 7 5 2

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



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

17  
3 8  
12

♠ A D 9 6 4  
♥ 5 3 2  
♦ K B 8 7  
♣ D

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	4 ♦	Pass	4 SA
Pass	6 ♦	alle passen	
6 ♦ von Süd			
Ausspiel: ♣ B			

S kann einen klassischen Cross-Ruff einleiten: 1. ♣ A nehmen, 2. ♥ A und ♥ K abziehen (Gewinner) 3. Cross Ruff einleiten, dabei zuerst ♠ schnappen (4x), dann ♣ schnappen (3x). 12 Stiche: 4 ♠-, 3 ♣-Schnapper, ♥ A und ♥ K, ♣ A und ♠ A sowie der letzte Trumpf.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

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



♠ 9  
♥ A 10 5 3  
♦ 10 8 7 6 4  
♣ K 5 2

9  
14 7  
10

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

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
2 ♥	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	Pass	Pass	Pass
4 ♥ von West			
Ausspiel: ♥ 8			

N spielt Trumpf aus. Cross Ruff kann nun wie folgt eingeleitet werden: Gewinner in ♣ abziehen (2 Stiche), danach ♠ A und je 3 Schnapper in ♠ und ♦. Zusammen mit dem am Anfang gewonnenen Trumpfstich sind das 10 Stiche. Wichtig dabei ist, den 1. Trumpfstich in der Hand zu gewinnen.

# Alleinspiel - Lektion 10 - Cross Ruff

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

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

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

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

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



17  
4 9  
10

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

6 ♣ von Nord  
Ausspiel: ♠ D

Der richtige Spielplan ist nach Ausspiel von ♠ ein Cross Ruff. Allerdings muss zuerst ♥ gestochen werden, da dort 4 Schnapper notwendig sind, in ♦ nur 3. Vorher noch den ♠ K kassieren. 12 Stiche: 4 ♥-, 3 ♦-Schnapper, 2 ♠-Stiche, 2 Asse, 1 Trumpf.

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

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

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

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

♠ D 6 5  
♥ D 10 5 2  
♦ 3 2  
♣ D B 9 8



7  
9 17  
7

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

1. Schlemminteresse  
2. Kontrollgebot  
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage  
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame  
6 ♦ von Ost  
Ausspiel: ♣ D

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ K 9 2  
♥ K 10 7 5  
♦ D  
♣ A D 8 4 3

♠ B 6 4  
♥ 9 8 2  
♦ 10 9 8 6 5  
♣ K 7

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

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



14  
6 4  
16

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

1. Kontrollgebot mit Schlemminteresse  
2. Roman Keycard Blackwood Assfrage  
3. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten  
6 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♦ 10

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

♠ 9  
♥ A 10 5 3  
♦ K 5 2  
♣ 10 8 7 6 4

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

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



10  
7 14  
9

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♠	Pass
1 SA	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♥ 8