



Lektion 3

C – 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
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

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 abzuspielen, 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

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

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 A - Z - Lektion 3 - 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 A - Z - Lektion 3 - 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

♠ D 6 5
♥ D 10 5 2
♦ 3 2
♣ D B 9 8

♠ 10 8 4 2
♥ 4
♦ A K D 4
♣ 7 4 3 2



7
9 17
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
3 ♦	Pass	4 ♦ ¹	Pass
4 ♥ ²	Pass	4 SA ³	Pass
5 ♥ ⁴	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 ♠ ¹	Pass	4 ♣ ¹
Pass	4 ♦ ¹	Pass	4 SA ²
Pass	5 ♣ ³	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

♠ 9
♥ A 10 5 3
♦ K 5 2
♣ 10 8 7 6 4



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

Alleinspiel A - Z - Lektion 3 - Cross Ruff - Trainingsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 10 9
♥ 5
♦ B 10 5 4
♣ A 7 6 5

♠ 3 2
♥ D B 10 3
♦ 9 8 3 2
♣ K D 10



♠ 8 7 4
♥ 9 8 2
♦ A K D 6
♣ 9 8 2

12
8 9
11

♠ D B 6 5
♥ A K 7 6 4
♦ 7
♣ B 4 3

NS 4♠; NS 2♥; S 3♣; NS 1N; N 2♣; OW 1♦;
Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süüd
	1 ♦	Pass	1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	4 ♠
alle passen			
4 ♠ von Nord			
Ausspiel: ♦ A			

O wechselt nach ♦-Ausspiel am besten auf Trumpf. N zieht alle Gewinner ab und sticht anschliessend hin und her. Bei Originaltrumpfausspiel müsste N sich die ♥-Farbe hochspielen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 9 8 3
♥ 5 3 2
♦ 10 2
♣ K D 3

♠ 7 6 5
♥ A 10 9 8 4
♦ 4
♣ A 9 8 7



♠ A K 4
♥ K D B 6
♦ A 8 7 6 5
♣ 4

8
8 17
7

♠ 10 2
♥ 7
♦ K D B 9 3
♣ B 10 6 5 2

OW 6♥; OW 3N; OW 3♠; OW 1♦; NS 1♣;
Par -980: OW 6♥=

West	Nord	Ost	Süüd
		1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	4 ♣	Pass
4 ♦	Pass	4 SA	Pass
5 ♥	Pass	6 ♥	alle passen

6 ♥ von West
Ausspiel: ♣ K

W nimmt das ♣-Ausspiel, spielt alle Gewinner und sticht danach hin und her für 12 Stiche.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K B 10 7 5
♥ 6
♦ A K B 7 4
♣ A K

♠ 3
♥ 9 8 7 5
♦ D 5 3
♣ B 9 8 7 4



♠ 6 2
♥ K 10 3
♦ 10 9 8 2
♣ D 10 3 2

19
3 5
13

♠ A D 9 8 4
♥ A D B 4 2
♦ 6
♣ 6 5

NS 7N; NS 7♠; NS 6♦; NS 5♥; NS 3♣;
Par +1520: NS 7N=

West	Nord	Ost	Süüd
			1 ♠
Pass	4 SA	Pass	5 ♠
Pass	7 ♠	alle passen	
7 ♠ von Süd			
Ausspiel: ♣ 4			

S kann 2 Runden Trumpf ziehen, da er nur 3x hin und herschnappen muss um auf 13 Stiche zu kommen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D
♥ D 8
♦ A B 8 3
♣ A K B 10 3 2

♠ 10 8 7 5 2
♥ B
♦ 10 7 5 4
♣ 8 7 4



♠ A B 9 6 4 3
♥ K 9 7 6 4
♦ K D
♣ —

17
1 13
9

♠ K
♥ A 10 5 3 2
♦ 9 6 2
♣ D 9 6 5

OW 5♠; NS 5♣; NS 4♦; NS 2♥; NS 1N;
Par -200: NS 6♣×-1

West	Nord	Ost	Süüd
Pass	1 ♣	1 ♠	X
2 ♠	3 ♣	4 ♠	alle passen
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♣ 5			

Bei guter Gefahrenlage würde W hoch sperren. S könnte 5 ♣ reizen und den Gegner auf 5 ♠ treiben. O gibt die beiden Asse ab, zieht Trumpf und sticht anschliessend als Verlierer.

Alleinspiel A - Z - Lektion 3 - Cross Ruff - Trainingsspiele

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 6 5
♥ A 9 8 7
♦ A 7 6
♣ 6 5

♠ 7 2
♥ 5 4 3 2
♦ K D 5 2
♣ 8 7 2

♠ B 4 3
♥ K D B 10
♦ 4 3
♣ A K 4 3

♠ D 10 9 8
♥ 6
♦ B 10 9 8
♣ D B 10 9



15
6 5
14

NS 5♥; NS 4♠; NS 3N; NS 3♣; NS 1♦;
Par +650: NS 4♥+1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süüd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♦ K			

N duckt einen ♦ und zieht dann nur 2x Trumpf. Danach kann er ♠ A und ♠ K kassieren und wieder die anderen Verlierer stechen. Zum Schluss bleibt noch ein Stich für den Gegner.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 4 3
♥ D B 7
♦ 10 8 6 3 2
♣ 9 6 3

♠ K 9 5
♥ K 8 3 2
♦ K 9 7 5 4
♣ 2

♠ 10 7 2
♥ A 9 6 5 4
♦ B
♣ A K 5 4

♠ A D B 8 6
♥ 10
♦ A D
♣ D B 10 8 7



3
9 12
16

OW 4♥; OW 1N; NS 2♣; NS 1♠; OW 1♦;
Par -500: NS 4♠×-3; NS 5♣×-3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süüd</i>
		1 ♥	1 ♠
4 ♣	Pass	4 ♥	alle passen
4 ♥ von Ost			
Ausspiel: ♣ D			

O wirft auf ♣ eine ♠-Verlierer ab und macht ♦-Expass zum ♦ K. Später zieht O 2x Trumpf mit ♥ K und ♥ A und macht den ♠-Expass zum ♠ K. Danach kann er hin und her Stechen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A
♥ K B 9 6
♦ 10 9 8 6
♣ A 8 7 6

♠ K 9 2
♥ 4 2
♦ K B 3 2
♣ D B 9 2

♠ 10 7 6 5
♥ A D 8 7 3
♦ A 7
♣ K 5

♠ D B 8 4 3
♥ 10 5
♦ D 5 4
♣ 10 4 3



12
5 10
13

NS 6♥; NS 3N; NS 3♦; NS 2♣; NS 1♠;
Par +1430: NS 6♥=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süüd</i>
			1 ♥
Pass	2 ♣	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♠ D			

S nimmt, zieht seine Gewinner ab und sticht hin und her für 12 Stiche.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 3 2
♥ 8 7 5
♦ 9 4 3
♣ D B 10 7 2

♠ A K 10 9 7
♥ A 6
♦ 8
♣ A K 6 5 4

♠ D B 8 6
♥ K 4 3 2
♦ A 7 6 5
♣ 3

♠ 5 4
♥ D B 10 9
♦ K D B 10 2
♣ 9 8



3
18 10
9

OW 7♠; OW 4N; OW 3♥; OW 4♣; OW 1♦;
Par -1510: OW 7♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süüd</i>
1 ♠	Pass	4 ♣	Pass
4 SA	Pass	5 ♦	Pass
6 ♠	alle passen		
6 ♠ von West			
Ausspiel: ♣ D			

W zieht nur eine Runde Trumpf, danach kassiert er die Gewinner und sticht den Rest für 13 Stiche.