

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

♠ 8 2

♥ D 10 7 4

♦ 6 3 2

♣ B 10 9 3

O

♠ K B 10 7 5

♥ B 9

♦ 5 4

♣ 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.

DBV Onlineunterricht 2020 – Alleinspiel
Lektion 10 – Cross Ruff

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.