



# Lektion 3

# Cross Ruff

## Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge I“, Q-Plus München, **55 €**
- **K.-H. Kaiser**, CD „Tipps zum Besseren Bridge II“, Q-Plus München, **55 €**
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München, **55 €**
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5, **17,50 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2 **16,90 €**
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4 **16,90 €**
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München, **65 €**

**Spielplan A – ZSpielplan A-Z**  
**Lektion 3 – C – Cross Ruff – 24.03.2023**

## **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**

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

# Spielplan A – Z Spielplan A-Z

## Lektion 3 – C – Cross Ruff – 24.03.2023

### 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

	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.

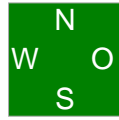
# Alleinspiel A - Z - Lektion 3 - Cross Ruff

## 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  
Auspiel: ♣ A

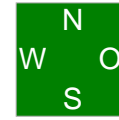
S hat die klassischen Merkmale für ein Cross-Ruff-Spielplan: Single in beiden Händen, je 5-4 Trümpfe und eine geschlossene Trumpffarbe. Nachdem W 3 ♣-Stiche gewonnen hat, wird ♠ nachgespielt. S nimmt dass ♠ A und sticht 3x ♠ und 3x ♦. Zusätzlich gibt es 2 Trumpfstiche=10 Stiche.

## 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  
Auspiel: ♣ 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  
Auspiel: ♥ 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 ♦ <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

♠ 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

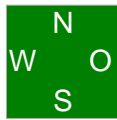
**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

♠ 3 2  
♥ D B 10 3  
♦ 9 8 3 2  
♣ K D 10



12  
8 9  
11

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	2	4	1
S	3	-	2	4	1
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

Par +420: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
	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 Originaltrumpfauspiel müsste N sich die ♥-Farbe hochspielen.**

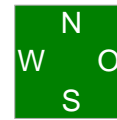
**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ 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

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

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



8  
8 17  
7

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	-	-
S	1	-	-	-	-
O	-	1	6	3	3
W	-	1	6	3	3

Par -980: OW 6♥=

West	Nord	Ost	Süd
		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

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

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

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



19  
3 5  
13

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	6	5	7	7
S	3	6	5	7	7
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +1520: NS 7N=

West	Nord	Ost	Süd
			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

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

♠ 10 8 7 5 2  
♥ B  
♦ 10 7 5 4  
♣ 8 7 4



17  
1 13  
9

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	4	2	-	1
S	5	4	2	-	1
O	-	-	-	5	-
W	-	-	-	5	-

Par -200: NS 6♣×-1

West	Nord	Ost	Süd
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

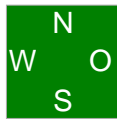
**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	5	4	3
S	3	1	5	4	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +650: NS 4♥+1

West	Nord	Ost	Süd
	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

♠ 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

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



3  
9 12  
16

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	-	1	-
S	2	-	-	1	-
O	-	1	4	-	1
W	-	1	4	-	1

Par -500: NS 4♠×-3; NS 5♣×-3

West	Nord	Ost	Süd
		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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	6	1	3
S	2	3	6	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Par +1430: NS 6♥=

West	Nord	Ost	Süd
			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

♠ 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

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



3  
18 10  
9

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	1	3	7	4
W	4	1	3	7	4

Par -1510: OW 7♠=

West	Nord	Ost	Süd
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.**