

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D B 7 2
♥ A 5
♦ B 3
♣ A D 7 2

♠ 5 3
♥ D 9 8 4
♦ K 10 9 6
♣ B 10 6



♠ A 9 8
♥ B 10
♦ D 7 5
♣ K 9 8 4 3

17
6 10
7

♠ 10 6 4
♥ K 7 6 3 2
♦ A 8 4 2
♣ 5

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣ ¹	Pass	4 ♠

1. Versuchsgebot, EInladung zu 4\♠

SA
Ausspiel: ♥ B

N zählt 5 Verlierer, 1 in ♠, 1 in ♦ und 3 in ♣. 2 Verlierer in ♣ können amTisch geschnappt werden (Stärke des Tisches: Single in ♣). Wichtig ist, ♥ Aals Übergang zu behalten. Also ♥ K, ♣ zum ♣ A, ♣ gestochen, ♥ zum ♥ A, ♣ gestochen und Trumpf spielen. N erfüllt genau.}

Board 2
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A D 8 3
♥ 8 7 6 4
♦ D 10 5
♣ 9 5

♠ 9 7
♥ 10 9 2
♦ A 8 7 4
♣ K 6 3 2



♠ 10 6 2
♥ A K D B 5
♦ K 3
♣ A 7 4

8
7 17
8

♠ K B 5 4
♥ 3
♦ B 9 6 2
♣ D B 10 8

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

1. Versuchsgebot

SA
Ausspiel: ♣ D

W nimmt die Einladung (2 ♠ ist ein Versuchsgebot: Interesse am Vollspiel, Verlierer in ♠) an. 4 Verlierer werden gezählt, 3 in ♠ und 1 in ♣. Die Schnapper werden durch ♠-Spiel vorbereitet, die Gegenspieler können die Trümpfe des Tisches nach ♣-Ausspiel nicht mehr rechtzeitig entfernen.}

Board 3
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 8
♥ K 6 5 2
♦ K 7
♣ A 10 9 6 5

♠ —
♥ D B 10
♦ D 10 6 5 2
♣ K B 7 4 2



♠ D 5 4 3 2
♥ A 9 8 7
♦ B 8
♣ D 8

13
9 9
9

♠ A B 10 9 7 6
♥ 4 3
♦ A 9 4 3
♣ 3

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

1. allgemeines Versuchsgebot

SA
Ausspiel: ♥ D

S zählt Verlierer in Trumpf (♠ D), 2 in ♥ und 2 in ♦. Die ♦-Verlierer können am Tisch gestochen werden. Wichtig dabei ist, dass O nicht überstechen kann und danach den letzten Trumpf des Tisches entfernt. Also wird zuerst mit ♠ K gestochen.}

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 ♥	alle passen		


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.}

Board 5
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

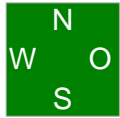
West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣ ¹	Pass	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥
alle passen			
1. ~~~			
4 ♥ von Süd			
Ausspiel: ♣ A			

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 6
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 8 7 2
♥ K B 6 3
♦ A 9 6 4
♣ B 10

♠ B 10 9 6 3
♥ 8 7
♦ D 5 2
♣ A 5 4



♠ A K D
♥ A 10 5 4
♦ K 3
♣ K 8 7 2

9
7 19
5

♠ 5 4
♥ D 9 2
♦ B 10 8 7
♣ D 9 6 3


West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♣	Pass
1 ♠	Pass	2 SA	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	
SA			
Ausspiel: ♣ B			

W zählt 4 Verlierer, 1 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣. Trotz 2 Figuren muss ein ♦ geschnappt werden. Da man alle Trümpfe bis zur ♠ 9 besitzt, ist es nichtschlimm, mit einer hohen ♠-Figur des Tisches zu stechen. Vorher darf maximaleinmal Trumpf gezogen werden.}

Board 7
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 8
♥ A
♦ 10 8 7 5
♣ A D 10 6 3

♠ 6 4 3
♥ 10 7 6
♦ K B 6 4
♣ 5 4 2



♠ D B 10 9
♥ K B 5 4
♦ D 9 3 2
♣ 7

17
4 9
10

♠ 7 5 2
♥ D 9 8 3 2
♦ A
♣ K B 9 8

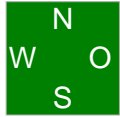
West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣ ¹	Pass	1 ♥
Pass	2 ♦	Pass	3 ♣
Pass	4 ♣	Pass	4 ♦
Pass	4 SA	Pass	5 ♥
Pass	6 ♣	alle passen	
1. ~~~			

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 8
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

7
9 17
7

♠ D 6 5
♥ D 10 5 2
♦ 3 2
♣ D B 9 8

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 ♦	

1. Schlemminteresse
2. Kontrollgebot
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame