

Crossruff

Hin- und Her-Schnappen im Farbspiel

Der Alleinspieler versucht durch gegenseitiges Schnappen von Farben abwechselnd in beiden Händen, d.h. auf jeder Seite (Dummy und Hand), möglichst viele Atoutstiche zu erzielen. Er will mit allen Atouts einzeln jeweils einen Stich erzielen durch gegenseitiges Hin- und Herschnappen .

Eine Karte eines Blatts (Hand des Alleinspielers oder Dummy) wird ausgespielt, mit dem Partnerblatt, das in der ausgespielten Farbe Chicane ist, wird geschnappt. Dann das Gleiche umgekehrt.

Zu beachten: vor den Hin- und Herschnappen müssen alle Sofort-Stiche (sicheren Stiche) abgezogen werden.

Sonst könnte der Gegner beim Hin- und Herschnappen in diesen Nebenfarben seine kleinen Karten währenddessen wegwerfen und am Ende mit seinen Trümpfen diese Stiche stechen.

Willst Du spielen Schnipp und Schnapp Zieh erst die Gewinner ab

(Joachim Freiherr von Richthofen)

Beispiel:

A K 10 9	D B 8 7
A 5 4 3 2	6
6	A 5 4 3 2
K 3 2	A 5 4

Es können 6 Pik erfüllt werden, falls nicht Atout ausgespielt wird.

Spielplan:

Man atoutiert nicht aus!

Man spielt sogleich Treff A und K.

Danach spielt man Herz A und Karo A.

A K 10 9	D B 8 7
- 5 4 3 2	-
-	- 5 4 3 2
- - 2	- - 4
-	

Jetzt spielt man abwechselnd Herz und Karo und schnappt jeweils mit der anderen Hand. Am Ende gibt man dem Gegner einen Treffstich.

Man hat erzielt: Jede Atoutkarte einzeln: 8 Stiche, Herz A, Karo A, Treff A und K, also 12 Stiche.