# Die Ruffing - Finesse

To finesse: (englisch für) **einen Impass oder Expass spielen**
to ruff: (englisch für) **schnappen**

Die Ruffing-Finesse ist eine sehr interessante Variante des Impasses. Diese Technik ist nur in einem Farbspiel möglich, denn man impassiert, indem man schnappt.

**Bei der Ruffing-Finesse wird von einer Sequenz einer Farbe gespielt, in welcher der Partner Chicane ist, um, falls der 2. Spieler nicht sticht, einen Verlierer abzuwerfen.**

Beispiel:

**Dummy**
♠ -
♥ 8
♦ K D B
♣ -

**West**
♠ K 10 9
♥ -
♦ 4
♣ -

N
W O
S

**Ost**
♠ -
♥ -
♦ A 8 6
♣ 8

**Hand**
♠ 7 4 3
♥ 4
♦ -
♣ -

Süd spielt 4♥ und darf keinen Stich mehr abgeben. Glücklicherweise be findet findet sich der Alleinspieler am Tisch und spielt den ♦König. Ost ist machtlos. Sticht er mit dem ♦ Ass, kann der Alleinspieler schnappen, den Tisch mit einem ♠Schnapper erreichen und alle Stiche für sich beanspruchen. Sticht Ost nicht, wird aus der Südhand eine kleine ♠ abgeworfen und mit der Karodame diese Spielweise gleich wiederholt. Wie soeben gesehen, nutzen wir bei der Ruffing-Finesse, gleich wie bei einem gewöhnlichen Impass, den Umstand aus, dass eine fehlende Figur (hier das ♦ Ass) günstig positioniert ist.

Die Ruffing-Finesse ist mit folgender Impass - Situation verwandt:

A x x x x - D B 10 9 x

Wir spielen eine Figur vor und hoffen, dass der König vor dem Ass steht, denn dann können wir 5 Stiche machen. Für diese Spielweise ist aber zumindest eine 2er Sequenz notwendig. Genauso verhält es sich bei der Ruffing-Finesse: Auch hier ist zumindest eine 2er Sequenz von Nöten, um einen zusätzlichen Stich machen zu können. Je länger die Sequenz, desto mehr Stiche können erzielt werden. Wichtig ist noch, dass man sich einen Einstich in der Hand mit der Sequenz aufhebt, um die hohen Karten später auch abspielen zu können.