

Dieser Spielzug dient dazu, die **vorderste** (aktive) Karte des **Handstapels** vor **Trumpf** zu schützen. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die Möglichkeit, diesen Spielzug zu tätigen und dabei seine **vorderste** Karte **hinter** seinen Handstapel zu legen. Danach ist der **nächste** Spieler an der Reihe.

Beispiel: Spitzmaus I wird vor Trumpf geschützt:



Dies macht vor allem dann Sinn, wenn die Karte sehr schwach ist und man sie **bald** für **Punkte** eintauschen möchte.