

Spillebog 1829

Foruden denne XXI af Tarockerne er der endnu et andet Blad, som forestiller en Pikelhering, og kaldes **Scus**. Denne er næsten som et Skervenzel, eller det, hvad Kometen er i Kometespil. Man bruger den, naar man vil, og som Fordelen bedst tilbyder sig; det er: man kan med den enten tage ethvert Blad af en anden Farve, eller man kan bruge den i stedet for en Taroc. I de følgende Regler skal dens Brug nærmere og tydeligere tilkjendegives. Da den er saa stærk og fri Mand, at den kan tjene til alting, saa har den altid i Tællingen en Honneur af 5 Marqver.

Scusen, (andre kalde den Excuse, fordi dette kort altid handler frit, og er ikke bundet til Spillets Regler) da den ikke selv kan stikke noget Kort, ei heller overstikkes af noget, bliver af den, som har den paa Haanden, bortkastet ved Leilighed, naar han finder det for godt (hvad enten det er til at bekjende en Taroc eller Farve), og i dens Sted gives et andet ikke gjeldende Kort af de allerede indkomne til Stikket. Sæt f.eks. Cajus udspilte Kløer-Valet; Titius har vel Kløer-Dame, men han troer, at dersom han giver den til, Sempronius kunde have Kløer-Konge og altaa surcoupere den. Titius vil derfor ikke bringe sin Kløer-Dame i Fare, og kaster Scusen, som han har, til, men tager den strax tilbage imellem sine Stik, og giver i dens Sted et Kort af de allerede spillede Stik til, som altsaa ligesaa fuldt gjør Stikket. **Scusen**, (andre kalde den Excuse, fordi dette kort altid handler frit, og er ikke bundet til Spillets Regler) da den ikke selv kan stikke noget Kort, ei heller overstikkes af noget, bliver af den, som har den paa Haanden, bortkastet ved Leilighed, naar han finder det for godt

(hvad enten det er til at bekjende en Taroc eller Farve), og i dens Sted gives et andet ikke gjeldende Kort af de allerede indkomne til Stikket. Sæt f.eks. Cajus udspilte Kløer-Valet; Titius har vel Kløer-Dame, men han troer, at dersom han giver den til, Sempronius kunde have Kløer-Konge og altaa surcoupere den. Titius vil derfor ikke bringe sin Kløer-Dame i Fare, og kaster Scusen, som han har, til, men tager den strax tilbage imellem sine Stik, og giver i dens Sted et Kort af de allerede spillede Stik til, som altsaa ligesaa fuldt gjør Stikket.

Bendz

Nærmest Tarokkerne staaer **Scusen** (scusa, excuse), der benyttes efter Omstændighederne, efter som man har meest Fordeel deraf, og har det ejendommelige ved sig, at den intet Kort kan stikke, men ej heller overstikkes. Den kan bruges som Udspil i enhver Farve, men ogsaa som Tarok, hvorfor man ved Tarokkernes Tælling under Spillet maa regne disses Antal at være 22.

Naar man selv har isinde at gjøre Noget, maa man ei alene erindre med Sikkerhed Antallet af de udkomne Tarokker, men mod Enden af Spillet ogsaa vide, om man selv har de høieste, eller om endnu endnu høiere Tarokker sidde paa de andre Hænder, samt om Scusen er deriblandt.

§8 Om Scusen*.

Den rigtige brug af Scusen er meget vanskelig, hvorfor det i Almindelighed varer længe, inden Begyndere komme efter de Finesser, Spillet frembyder i denne Henseende.

En Hovedregel er, at **Scusen ikke maa blive længere i Spillet, end til det tredje sidste Udspil****. Heraf følger, at den at betragte som død eller uvirksom i Spillets næstsidste Udspil, hvorimod den har sin fulde Kraft i det 3die sidste Udspil. Skiller man sig ikke af med den i rette Tid, - hvorom Spilleren for øvrigt er berettiget til at minde Vedkommende, dersom det er ham magtpaaliggende, - mister han den til en af Medspillerne, som gjør det Stik, hvori den falder.

Det er allerede beærket, at Scusen ikke kan stikke,ei eller overstikkes, og at den ikke maa ecarteres, undtagen i det Tilfælde, at man vil spille Bolo.

Hvad Brugen af dette vigtige Kort angaaer, maa det skee paa den Maade, som man finder at være meest fordelagtigt for sit Spil. Ønsker man f.eks. ikke at bekjende en Farve eller Tarok, fordi man herved mueligen kan redde en Kongen eller et andet gjældende Kort, eller fordi man ikke vil stikke sig ind med en høj Tarok,saa kan man scusere sig (scusarsi,s'excuser), idet man viser Scusen, og henlægger den mellem sine Stik, af hvilke en Ladon kastes i stedet. Scusen kan endvidere bruges som Udspil i hver af Farverne, og som Tarok, naar det ved Udspil annonceres, i hvilken Egenskab det skeer; man giver da ligeledes en Ladon til i stedet, hvorved dog bemærkes, at man hertil ikke maa tage Kort af Scaten. Men det er en fast Regel,at Scusen ikke maa udspilles i andre Farver, end i de, som ere inde ,ei heller som Tarok, naar der ingen Tarokker er inde. Feiler man herimod, har Forhaanden Ret til at bestemme, i hvilken Egenskab den skal spilles. Endelig kan Scusen bruges tilat undgaae Stik, naar man vil spille Nolo, til at skaffe en and Stik, som agter at spille uden Stik, til at drive en Konge ud, til at supplere en Farve, hvori man agter at ultimere Kongen,samt til at cachere Spillet, naar en Anden vil ultimere, idet man holder den tilbage og herved foranlediger Fjenden til at formode en Tarok mer paa den stærke Modspillers Haand.

Af Alt dette fremgaaer, at Scusen er et saare vigtigt Kort, som kan være til Nytte paa mange Maader, hvorfor den altid er en kjærkommen Gjæst, ligesom man uden den egentlig ikke kan have noget stort Spil. Skjøndt den ikke kan stikke, bringer den dog aldrig Tab, men stedse Fordeel, og man er ved den dækket mod store Spil hos sine Medspillere, da disse uden Scusen ikke kunne have Matadorer o.s.v. At give Regler for dens Brug i ethvert af de anførte Tilfælde, vilde værefor vidtløftigt, og ingen sand Nytte stifte, da Øvels er aldeles nødvendig, for at man heri kan blive hjemme. Som almindelig Regel kan her dog gjælde, at **man ikke for tidlgt bør skille sig ved Scusen**, for senere hen i Spillet at kunne bruge den efter Omstændighederne; især

er det vigtigt at iagttage, naar Nogen arbejder for at ultimere en Konge. Imidlertid kan man ogsaa skade sig ved at beholde Scusen for længe, især naar man selv agter at gjøre Noget ultimo, da man nemlig formedelst dette Kort bliver forhindret fra at komme i Spillet paa en Tid, hvor man netop skulde ind, men ikke kan komme, fordi man **skal** scusere sig.

Efterdi Scusen er et saa vigtigt Kort i Spillet, maa man altid vel erindre sig, om den endnu er inde, samt hvor den sidder, om hos Fjenden eller hos Makkeren, hvilket man stundom har faaet Oplysning om af Meldingerne. Dette er det nødvendigt at vide mod Slutningen af Spillet, naar man selv agter at ultimere.

Hvor man ikke, for at undgaae at give formegen Oplysning i Spillet, bruger at fremvise Tarokkerne, naar man har Melding af disse, maa Melderens stedse med Meldingen angive, om Scusen er derimellem, for at forebygge Spørgsmaal af Medspillerne, som kunde give en skadelig Oplysning.

*Benævnelsen **Scusen** kommer af det ital. Scusa, fr. Excuse. I Frankrig kalde den ogsaa Fou

** I Tydskland spilles saaledes, at Scusen er uvirksom i de 4 sidste Udpil, saa at den altsaa maa falde i det 5te sidste Udspil. Andre Steder, ogsaa her, bruger man, at den skal falde i 4de Udspil. En Grændse for dens Virksomhed er nødvendig, da Ultimationer ellers bliver altfor vanskelige; af hvilken Grund man ei heller kan indrømme den større Raaderum, end her er givet den, hvor det er antaget, at den maa falde i 3die sidste Udspil

Basta

SCUSEN

er meget vanskelig at benytte rigtig. Den må ikke blive længere i spillet end til 3die sidste udspil. Beholdes den længere, må den kun falde i det sidste stik og tilfalder den af spillerne, som gør dette.

Ønsker man ikke at bekende en farve eller tarok, fordi man herved mulig kan redde en konge eller et andet gældende kort eller kan beholde en høj tarok på hånden, å kan man scusere sig, idet man viser scusen og henlægger den i sine stik, af hvilken man kaster en ladon i stedet. Man kan endvidere bruge scusen som udspil i enhver farve eller som tarok, idet man ved udspillet nævner farven og lægger en ladon i stedet, dog må hertil ikke tages et kort af scaten. Scusen må ikke spilles ud i andre farver end de, der er inde, og ikke som tarok, når ingen tarok er inde. Fejler man herimod, bestemmer forhånden, i hvilken egen-skab, den skal udspilles. Fremdeles kan man bruge scusen til at undgå stik, når man vil spille nolo, til at skaffe en anden stik, som vil spille nolo, til at drive kongeernud osv.. Den mangesidige brug af scusen gør den til et særdeles vigtigt kort, som man altid med glæde ser på sin hånd, såmeget mere som den egentlig er nødvendig for at have et stort spil og man ved den er dækket mod store spil hos sine medspillere.

Man bør ikke for tidlig skille sig ved scusen, da den navnlig senere i spillet kan spille en vigtig rolle, f.ex. forhindre en ultimering. Dog bør man heller ikke holde for længe på den, da den på et senere tidspunkt undertiden kan komme en selv i vejen.

Man bør altid vide besked med, om scusen er inde, samt hvor den sidder, hvilket ofte vises af meldingerne. Jager en af medspillerne efter pagaten, bør man ikke i mellemhånden scusere sig, nå forhånden rammer de to andre med en pisk, for at ikke baghånden skal få lejlighed til at redde pagaten. Undertiden scuserer man sig dog i mellemhånden for at få at vide, hvor pagaten er, og lokke den ud.

Wolff

Scusen.

Benævnelsen Scusen kommer af det italienske Scusa (fr. Excuse).

Scusen karakteriseres i Almindelighed som havende det eiendommelige ved sig, "at den intet Kort kan stikke, men ei heller overstikkes". Denne Bestemmelse af Scusens Eiendommelighed er imidlertid ikke heldigt udtrykt; naar det nemlig siges, at den intet Kort kan stikke, da er dette vel rigtigt, men det er ikke eiendommeligt for Scusen, det samme gjælder om det laveste Kort i hver af Farverne, heller ikke et saadant kan stikke noget andet Kort; Og naar den anden Del af Sætningen tilføier "men heller ikke overstikkes", da er dette, om det var rigtigt, heller ikke eiendommeligt for Scusen, for det samme gjælder Tarok 21, den kan heller ikke overstikes; men det tilmed ikke rigtigt; thi er der noget som Scusen kan, saa er det netop at lade sig stikke, den kan ikke andet, det er dens Natur, og deri ligger dens Eiendommelighed. At dette nu forholder sig saaledes, kan man se deraf, at hvis man antog, at Scusen ikke kunde stikkes, saa vilde det laveste Kort i en af Farverne umuligt kunne give Stik i Mellemlaand eller Baghaand, naar Scusen blev spillet ud, men at dette er Tilfældet, er ubestrideligt. Meningen, der skinner igjennem denne lidet heldige Udtryksmaade, er imidlertid den, at Ihændeleveren af Scusen i alle Tilfælde beholder Kortet som tællende i Stikkene.

Nei, det Karakteristiske ved Scusen maa siges at være, at den er det laveste Kort i hvilken som helst Farve, ogsaa Tarok, lavere altsaa end Spar og Klør Es, Ruder og Hjerter 10, lavere end Tarok 1 og derfor aldrig kan **give Stik**; den har derhos for Ihændeleveren den Fordel, at han beholder Kortet.

En Hovedregel er, at **Scusen ikke maa blive længere i Spillet end til 3die sidste Udspil**. I Tyskland spilles saaledes, at Scusen er uvirksom i de 4 sidste Udspil, saa at den altsaa maa falde i 5te sidste Udspil. Andre Steder, ogsaa her, bruger man, at den skal falde i 4de Udspil. En Grænse for dens Virksomhed er nødvendig, da Utimationer ellers bliver alt for vanskelige; af denne Grund kan man ei heller indrømme den større

Raaderum, end her er givet den, hvor det er antaget, at den maa falde i 3die sidste Udspil. Enkelte Steder forstaas Reglen saaledes, at Scusen ubetinget skal falde i det 3die sidste Stik, hvad enten det forlanges af Medspillerne eller ikke. Reglen saaledes forstaaet er simpel, men kedelig, idet den betager Alle, ogsaa Spilleren, Uleiligheden med at passe paa dette – ubetinget det interessanteste – Kort, og det netop paa et saare ofte kritisk Tidspunkt. Det er imidlertid ikke formeget forlangt, at Spilleren skal vide Besked om et saa vigtigt Kort, og Spillet vinder langt i Interesse, naar Scusen kan blive inde, hvis ikke den Interesserede forlanger, at den skal frem. Almindelig forstaas da ogsaa Hovedreglen saaledes, at den **kun skal falde, hvis det forlanges**, og der spilles derfor ogsaa nutildags saa godt som overalt i Overensstemmelse hermed.

Anvendelsen af Hovedreglen trænger imidlertid til nærmere at oplyses. Hvis Forhaanden i 3die sidste Udspil har Scusen og spiller den ud, maa han selvfølgelig døbe den, men kun i en Farve, som er inde paa en af Medspillerne Hænder; døber han den forkert, har Mellemhaanden Ret til at døbe den; døber Mellemhaanden den ikke eller døber han forkert, gaar Retten over til Baghaanden. Spiller Forhaanden den ikke ud, har Mellemhaanden Ret til at **forlange** den og til at døbe den; forlanger han den ikke, gaar Retten hertil over til Baghaanden, og det samme er Tilfældet, hvis han forlanger den og døber den forkert. Hvis det er Mellemhaanden, der har Scusen, kan Forhaanden og derefter Baghaanden forlange den tilkastet det udspillede Kort, og hvis det endelig er Baghaanden, der har Scusen, bliver det Forhaanden og derefter Mellemhaanden, som respektive har Retten til at forlange den kastet til.

Selv om Scusen kun falder ifølge Forlangende i 3die sidste Stik, beholder Ihænde-haveren den dog som sit tællende Kort; det er kun i sidste Stik, at den tabes.

At der særligt i de Tilfælde, hvor Scusen sidder paa Forhaanden, kan blive vist Kort frem under Spillet fra flere Spillers Side, er for saavidt en Ulempe, men derved er intet at gjøre. Baghaanden kan jo ikke forlange Scusen, før end han ser, om den ikke frivilligt viser sig, og Mellemhaanden kan undgaa Ulempen med at vise sit Kort frem ved at forlange den, og hvad endelig Forhaanden angaar, saa kan han ikke beklage sig, da det er ham, der ved at tilbageholde den, selv fremkalder denne Forstyrrelse. Forlanges Scusen ikke, og den heller ikke frivilligt viser sig, maa den ikke falde før end i sidste Stik; den er død og magtesløs og tilfalder den, der tager sidste Stik hjem. Hvis den, der har Scusen, kommer ind paa næstsidste Kort og altsaa har Udspillet, gaar dette over paa Mellemhaanden.

Kaldes der paa Scusen, men den falder ikke, maa den, der har kaldt paa den, give Bøde af 20 i hver Kop for forgjæves Opraab. At vedkommende maa indfalde Bøde, er klart; thi ellers vilde Spillemaaden factisk blive den samme, som om man indførte den Regel, at Scusen ubetinget skulde falde, idet enhver Spiller da sans gêne vilde forlange den i 3die sidste Kort, men Bøden, som har en fra de almindelige Bøder forskjellig Karakter, er i sig selv fuldt berettiget. Forudsætningen for at kunne forlange Scusen frem er jo den naturlige, at den er inde, og i saa Tilfælde er Ens Berttigelse til at forlange den given; Vedkommende har Ret til at forlange den, men ikke Ret til at forlange den Oplysning af sine Medspillere, at den **ikke er inde**; men nu træffer det sig saaledes, at han ved sit Forlangende, om den skal falde, implicite faar denne Oplysning, som han selv skulde og kunde have i Forveien, hvad der i saa Fald vilde have medført, at han ikke havde forlangt den.

Hvis Vedkommende i det Øieblik, han kalder paa den, ikke er sikker paa, at den er inde, saa er det jo, fordi han har glemt Scusen eller er uvis om den; det er, fordi han har Interesse i at faa dette klaret, at han kalder paa den, han vil have en Vildfarelse berigtiget eller en Uvished fjernet, med andre Ord han søger Oplysning, men det gaar her som i Livet, at Oplysning faar man ikke for Intet.

Han maa da forinden overveie, om det har den Betydning for ham, at han vil risikere en Bøde eller ei, en Bøde, som dog nærmere beset ikke er saa høi, som den synes; thi naar

man ikke er med paa Noderne, vil man fornuftigvis kun risikere Bøden, hvor høiere Interesser gjør sig gjældende. Hvis, under denne hans Uvisheds Tilstand Scusen virkelig falder, da kan han prise sit Held, som muligt kan føre ham en Ultimo imøde, og falder den ikke, maa han glæde sig ved, at han i hvert Fald har vundet Klarhed paa Situationen, idet han med den Oplysning, han har faaet, nu kan fri sig for en mulig forsmædelig Bagud; i begge Tilfælde maa Risicoen med Hensyn til en eventuel Bøde siges at svare god Regning. Bøden har derfor i det hele nærmest Karakter af at være et Vederlag for erholdt Oplysning.

Som alt fremhævet er det den deri interesseredes Sag at forlange Scusen i 3die sidste Kort: denne Interesserede kan snart være Spilleren, snart en af Medspillerne. Spilleren kan ogsaa have Interesse i, at den falder, saameget mere bliver det Medspillernes Sag at forlange den; undertiden kan det ogsaa være ganske ligegyldigt, om den falder eller ikke. Nogle Ex. vil illustrere dette.

(anm. Det første eksempel er mindre heldigt – hvis Scusen ikke forlanges, vil B faa stik paa Spar D, skal så i næstsidste udspil spille Tarok 20, som A stikker med Tarok 21, og Spar Konge ultimeres. Hvis nu det havde været B, som havde udspillet, skulle han blot spille Scusen ud son Hjerter, A måtte da bruge sin Tarok 21 og maatte spille Spar tilbage. Hvis han nøjes med Spar 5 vil han gå bagud, hvis han bruger Kongen, og B vil faa sidste Stik.)

A T 21
♠ K, 5

B T 20, Scus
♠ D

C ♥ x,x,x

A spiller Spar 5, forlanger Scus, herefter T 21, som trækker B's T 20 og Spar K ultimeres.

(hvis Scusen ikke forlanges, kan B få stik paa Spar D, men da han ikke ifølge vores nuværende regler kan spille Scus i næstsidste Stik, er han nødt til at spille T 20, og saa vil der alligevel være ultimo)

A Pagat
♠ 5
♣ 2

B T 21, Scus
♠ D

C ♥ x,x,x

A spiller Spar 5, forlanger Scus, derefter Klør 2, som B må stikke med T 21 – Pagaten ultimeres.

Ex. paa Ultimo, hvad enten Scus forlanges eller ikke

A ♠ K, Kn, 2

B ♥ x,x,x

C Scus
♠ D, Kaval

Ex. paa Ultimo, hvis Scusen forlanges, og paa Bagud ved ikke at forlange den.

A ♠ K, Kaval, 2

B Scus
♠ D, 10

C ♥ x,x,x

A spiller Spar Caval, B Spar 10, C en Hjerter

A spiller Spar Spar 2, B Spar D, C en Hjerter

B spiller Scus, C Hjerter – A bagud.

Denne bagud fremkommer ved, at Mellemhaanden, som har Scusen, kommer ind i næstsidste Stik. Udspilet gaar da over paa Baghaanden, som har et Kort i anden Farve end Spilleren.

Spilleren er derfor særlig opfordret til at være agtpaagivende, naar Scusen sidder i Mellemhaanden.

Ex. paa Ultimo for Spilleren ved ikke at forlange Scusen, men paa Bagud, hvis Modspillere forlanger den

A ♦ Kaval
♠ 3, 2

B ♦ 2
♠ D
Scus

C ♠ Kn.
♦ 10
♥ K

A spiller Ruder Kaval, B Ruder 2, C Ruder 10

A spiller Spar 3, B Spar Dame, C Spar Kn.

B har Scus, hvorfor C ultimerer Hjerter Konge

Det ses let, at C ikke har Interesse i at forlange Scus, men hvis A her forlanger Scusen, vidende om, at B saa maa komme ind i næstsidste Stik paa Spar, og at han har en Ruder, da er det glimrende spillet fra hans Side, og Følgen bliver, at C gaar bagud med Hjerter Konge paa Ruder 2.

Ofte ser man, at en Spiller, der ved, at der er 2 Tarokker og Scus inde, forlange Scusen, naar han trækker Tarok i 3die sidste Stik, idet han, hvis den falder paa den ene Haand samtidig med en Tarok paa den anden, har Sikkerhed for, at han ved at spille Tarok i næstsidste Stik faar Pagatultimo, men nødvendigt er det ikke at forlange den; thi sidder de 2 Tarokker og Scus sammen, bliver der naturlig skuseret, og Ultimo maa opgives, og skuseres der feilagtig ikke, er Ultimo sikker. En anden Sag er det, hvis han ikke er sikker paa, om Scusen er blandt de 3 Tarokker, som er inde, saa nødes han til at kalde paa den for at faa Vished, og skulde han kalde paa den forgjæves, betaler han med Glæde sin Bøde

Hidtil er omtalt, hvilken betydningsfuld Rolle Scusen har i Spillets Slutning, hvor den ret faar Leilighed til at udfolde sine glimrende Egenkaber i den dygtige Tarokkansers Haand, men ogsaa tidligere i Spillet gjør den sin Gjerning, og har ogsaa her sin store Betydning, naar der gjøres den rette Brug af den.

Denne Brug maa naturligvis ske paa den Maade, som man finder at være mest fordelagtig for sit Spil. Ønsker man f.eks. ikke at bekjende en Farve eller Tarok, fordi man herved mulig kan redde en Konge eller et andet gjældende Kort, eller fordi man ikke vil skille sig af med en høi Tarok, saa kan man scuseret, idet man viser Scusen og henlægger den mellem sine Stik, af hvilke en Ladon kastes i Stedet.

Adskillige Spillere bruge for Nemheds Skyld, naar de kaste Scusen til, ikke at vise den frem, men uden at nogen ser den paa Retten, at lægge den ned i Stikkene. At dette er en Uskik, er sikkert; enhver har Ret til at se dette Kort lige saa godt som ethvert andet, aldenstund det er et saa vigtigt Kort; det bør lægges aabent ud paa Bordet, og herved undgaar man ogsaa Gjentagelse af den Mærkelighed, som er hændet, at En har scuseret 2 Gange i samme Spil. Scusen kan endvidere bruges som Udspil i en af Farverne og som Tarok, naar det ved Udspillet angives, i hvilken egenskab det sker, man giver da ligeledes en Ladon i stedet, hvorved dog maa bemærke, at man hertil ikke maa tage Kort af Scaten.

Men det er en fast Regel, at Scusen ikke maa udspilles i andre Farver end i dem, som er inde paa en af Modspillernes Hænder, ei heller som Tarok, naar der ingen Tarokker er inde. Endelig kan Scusen bruges til at undgaa Stik, naar man vil spille Nolo, til at skaffe en anden Stik, som agter at spille uden Stik, til at drive en Konge ud og til at supplere en Farve, hvori man agter at ultimere Kongen. Naar den sidder paa Modspillernes Haand, binder den et Kort af samme Farve til den Konge, der agtes ultimeret, idet Spilleren ikke tør skille sig af med det af Frygt for, at Kongen saa kan drives ud ved Scusens Hjælp. Paa den svage Modspillers Haand kan den bruges saaledes, at den giver en Tarok mere for

det fælles Modspil, idet den kan holdes tilbage, til den stærke Makkers Tarokker alle ere forbrugte, og da spilles ud som Tarok. Den bruges derhos til at holde Spillem, der vil ultimere, i Uvished, idet man holder den tilbage og derved foranlediger Fjenden til at formode en Tarok mer paa den stærke Modspillers Haand

Af alt dette fremgaar, at Scusen er et saare vigtigt Kort, som kan være til Nytte paa mange Maader, man kan uden den ikke have store Meldinger; man har altid i den et Kort af tællende Værdi, og man er ved den dækket mod store Meldinger hos sine Medspillere; den maa derfor altid betragtes som en kjærkommen Gjæst.

At give Regler for dens Brug i ethvert af de anførte Tilfælde vilde være for vidtløftigt og ingen sand Nytte stifte, da Øvelse er aldeles nødvendig, for at man kan komme efter de Finesser, der knytter sig til dette eiendommelige Kort. Som almidelig Regel kan dog anføres, at man ikke for tidligt bør skille sig af med Scusen, idet man ofte senere hen i Spillet kan gjøre bedre Brug af den, og især er det vigtigt at iagttage, naar nogen arbejder paa at ultimere en Konge. Paa den anden Side maa ogsaa mærkes, at den oprindelig kjære Gjæst kan blive saalænge, at dens Ophold kan virke generende, naar man selv agter at gjøre noget ultimo, da man nemlig formedelst dette Kort, kan blive forhindret fra at komme i Spillet paa en Tid, hvor man netop skulde ind, men ikke kan komme, fordi man skal scusere. Spillem bør derfor sørge for itide at skille sig af med den. At det ogsaa kan blive skæbnessvangert med Hensyn til en Bagud at holde forlænge paa den kjære Gjæst, viser et pikant, ved Spillet Gang særlig tilspidset Tilfælde, som indtraf fornylig:

A T 15

♥ 3, 2

B T 20, 18, 16

C Scus

♦ K

♣ K

A spiller Hjerter, B stikker med Tarok 16, C kaster Klør Konge

B spiller T 20, C kaster Klør Konge, A T 15

B spiller T 18, C scus

C spillede paa Nolo, og da Scusen ikke forlangtes i 3die sidste Kort, lykkedes det ham at faa ren Nolo. Havde B været en fuldblods Tarokkaner, saa havde han forlangt Scusen, og Følgen vilde have været, at C var gaaet bagud med en af Kongerne; der ville da have foreligget en tvungen Bagud med en Nolo paa samme Haand, og Spørgsmaalet om, hvorledes dette skal afgjøre, vilde hermed være reist (se under Nolo).

Da Scusen er et saa overordentlig vigtigt Kort, bør man altid vide, om den er inde, og hvor den har taget Plads; det vil derhos i høi Grad komme En tilgode, om man har talt de faldne Kort i de forskjellige Farver samt lagt Mærke til, hvilke Kort, der kan være i Scaten; thi først herved erhverver man den ønskelige Sikkerhed til dens rette Benyttelse

Borch (Aggers udgave)

7. Om scusen og dens brug.

Scusen er et højst mærkeligt kort, der ikke har sit sidestykke i noget andet kortspil. Den er ikke tarok eller nogen bestemt farve, men den kan benyttes som tarok eller som hvilken som helst farve,

den rangerer ikke mellem de andre kort, har ingen bestemt værdi, kan ikke stikke noget andet kort over, kan aldrig tage stik hjem, men i tællingen efter spillet har den dog den højeste pointværdi, den kan samtidig figurere i flere forskellige meldinger, når den bruges, følger den ikke med stikket således som de andre kort, men vises blot frem og lægges derefter ned blandt ihændehaverens egne stik, idet den erstattes med et andet – ikke tællende – kort fra stikbunken, den kan benyttes enten i udspil, i hvilket tilfælde spilleren skal nævne den farve, som han ønsker den skal gælde, eller som tilkastning, idet den da blot vises frem.

Som man ser, er scusen en underlig mellemtung, der er behæftet med en mængde ejendommelige egenskaber, og disse egenskaber rummer en mærkelig blanding af kraft og svaghed.

Men der er endnu flere ejendommeligheder angående scusen: For at bevare sin kraft, skal den benyttes senest i tredjesidste stik, falder den ikke i tredje sidste stik, må den først falde i sidste stik og er da død og magtesløs, idet ihændehaveren da ikke kan døbe den. Er han under denne forudsætning selv i udspillet med sidste kort, går udspillet over til mellemhånden, og den der får sidste stik tager scusen med i stikket.

Endvidere gælder den regel, at hvis scusen ikke benyttes frivilligt i tredjesidste stik, kan hvilken som helst af de to andre spillere forlange den afbenyttet, selv om det derved bliver nødvendigt at kort, som er falden på bordet, atter tages op. Hvis scusen falder på forlangende i tredjesidste udspil, beholder den dog sin kraft, således altså, at udspilleren har ret til at døbe den. Dette krav om at scusen skal bruges kan – som nedenfor nærmere omtalt – have stor betydning, dog kan man naturligvis ikke forlange scus efter at man selv har lagt sit kort på bordet, og er scusen ikke inde, så man har krævet den fejlagtigt, skal man betale bøde, nemlig 20 points i hver kop.

Endnu en vigtig regel er knyttet til scusens brug, nemlig at scusen i udspillet kun må døbes med en farve (eller tarok) hvis denne farve (eller tarok) findes på mindst én af de andre hænder. Er dette ikke tilfældet, mister den sin kraft i ihændehaverens hånd.

Gangen i en sådan episode kan bedst illustreres med et eksempel: A er i forhånd og spiller scusen ud som spar, B (mellemhånden) siger: ”Jeg har ikke spar”, hvorefter C (baghånden) siger: ””Jeg har heller ikke spar””: Dermed er det altså konstateret, at spar ikke findes på de to hænder, og A har derfor mistet sin ret til at døbe scusen, denne ret går nu over til B, som dog, hvis han finder det formålstjenligt, kan overlade retten til C. Hvis B derimod uden at sige noget lægger for eksempel klør til, har han dermed forspildt sin chance for at døbe den, og retten går dermed over til C, herved bliver det eventuelt nødvendigt, at B tager sin klør op igen og bruger den farve C forlanger.

Efter at der således er gjort rede for de regler, der knytter sig til scusen, skal det nu klargøres, i hvilke forskellige tilfælde scusen kan anvendes med fordel i spillet:

a. At redde en indstikker.

Eksempel: A er ”født” med kun to hjertere, nemlig kavallen og hjerter 8, men har tillige scusen. B spiller hjerter konge ud, hvortil A lægger hjerter 8, B spiller dernæst hjerter dame, hvortil A scuserer – og A har derved reddet en indstikker som han ellers ikke ville have fået.

b. At forøge sit antal af tarokker.

Da scusen kan gælde for tarok er det klart, at den spiller, der har scus enten kan bruge den til at fire af for en tarok eller at spille den ud som tarok, i begge tilfælde vil han altså forøge sit tarokantal med én, hvilket særligt vil kunne komme fjenden eller føreren tilgode, mens den svage mand sjældent har brug for denne manøvre.

c. At dække en konge.

A er stærkt overlegen i tarok, dog uden pagat, derimod har han klør konge femte samt scus; han pønser på at ultimere klør konge. B og C har henholdsvis fem og fire klør, men ved ikke hvor scusen befinder sig, de er for øvrigt klar over den farlige situation og beslutter sig til – som eneste udvej – at jage klør konge ud, de spiller altså klør, i alt fem gange, men femte gang scuserer A og har derved sin konge i behold og er klar til ultimo, såfremt han i øvrigt er stærk nok. Hvis B og C

havde haft henholdsvis seks og tre klør, kunne B derved have taget kongen fra A. Hvis de andre spillere ikke rører klør, må A selv gøre det, idet han den ene gang må spille scusen ud som klør.

d. At forhindre en kongeultimo.

A er overlegen i tarok, dog uden pagat og scus, derimod har han fuldt i spar, seks i alt, han forsøger ultimo på spar konge. B er fører og har fem sparere samt de tre andre konger, C er svag mand, har tre sparere og scus. A spiller straks spar dame, dernæst kavallen, dernæst knægten og så atter spar, hvorved han rammer C. Nu ved B for det første, at A er åbenlys fjende, for det andet, at C har scusen (idet A ellers skulle have meldt sprøjte i spar), for det tredje, at A ikke har andre konger end spar og for det fjerde, at A har haft seks sparere i alt, altså kan kongen trækkes fra ham på følgende måde: Så snart B kommer ind, spiller han sin femte (og sidste) spar, som C stikker med tarok, og nu spiller C blot sin scus ud som spar, hvorved kongen falder eller "jages ud", som det hedder. Men denne manøvre fordrer naturligvis, at C skal være vågen og har talt sparere.

e. At forhindre en pagatultimo.

A er fjenden og pønser på at ultimere pagaten. B er fører og C er svag mand, men har scusen. A og B har kæmpet hårdt. A har overtaget, idet alle B's tarokker er berøvet ham, mens A har pagaten blank tilbage; C, der klogeligt under kampen har holdt sin scus tilbage, kommer nu henimod spillets afslutning ind og spiller scusen ud som tarok, hvorved pagaten falder og ultimoen forhindret.

f. At hjælpe makkeren.

A er åbenlys fjende, B er fører og pisker i spar, C er svag mand, har scusen, men kun to sparere. Meget hurtigt vil C komme ind gang på gang, idet han bliver ramt af B's sparere, en af disse gange kan C imidlertid spille scusen ud som spar, hvilket er en fortrindelig hjælp for B.

g. At skaffe makkeren et stik.

I visse tilfælde – særlig når spillet henimod slutningen tilspidser sig – kan det være af yderste vigtighed, at føreren kommer ind netop på dette tidspunkt, og det kan da let hænde, at den svage mand, altså førerens makker, kun ved at scusere kan skaffe sin makker den begunstigeelse og dermed redde situationen.

h. At hjælpe til nolo.

Det er indlysende, og behøver næppe nærmere påvisning, at scusen er et fortrindeligt kort for den, der vil spille nolo, man kan vel sige, at hvis en nolo skal søges gennemført på trods af begge de andre spillere, er scusen som oftest uundværlig. Det er dog værd at bemærke, at nolospilleren ikke må bruge scusen, før det er absolut nødvendigt, ikke før det kritiske moment indtræder, da han kan se, at nu vil han sikkert få et stik, hvis ikke han bruger den.

i. At forhindre en nolo.

Hvis en spiller forsøger at spille nolo, er det klart, at scusen er et farligt våben mod ham idet den kan bruges enten i det øjeblik, da nolospilleren har stukket tredjemandens kort over, eller ved at spilles ud som en farve, hvori man ved at nolospilleren skal tage stik hjem.

A er overvældende stærk og pønser på pagatultimo som åbenlys fjende, han har scusen. B har gode nolo kort, men dog en meget lang hjerterfarve og mangler altså scusen. C hjælper B med at spille nolo på grund af overhængende fare, men han har kun to hjertere. C spiller tarok nogle gange, så B nu er renonce i tarok, A har spillet hjerter tre gange og opdager derved, at C er renonce i hjerter. Når A næste gang kommer ind spiller han tarok indtil C også er renonce i tarok, herved lykkes det ganske vist B at få en del hjerter kastet af, men ikke nok, han har endnu en enkelt hjerter tilbage, som han "hænger på", thi nu spiller A scusen ud som hjerter. B's nolo vælter altså, og denne hindring for A's ultimo er derved ryddet tilside.

j. At true med scusen.

Hermed menes, at en spiller – særligt den svage – alene ved at holde scusen tilbage til langt hen i spillet ofte kan gøre betydelig gavn, scusen vil nemlig ofte sidde som en trussel mod den, der har ondt i sinde, en fjende vil ofte føle sig utryg, føle sig hæmmet i at benytte sine kort tilbunds –

navnlig når det drejer sig om en kongeultimo – så længe scusen ikke er gået. Først nå dette sker, er en fjende rigtig fri i sine bevægelse, men så er det måske for sent, den gunstige chance er så måske forbi, og scusen har gjort sin gavn.

k. At forhindre en ultimo ved at beholde scusen tilbage til sidste stik.

Dette er et fif, som ikke sjældent kan lykkes, men som ganske vist ikke burde lykkes blandt gode spillere. Sagen er den, at en fjende, som pønser på ultimo, og for hvem det er lige ved at lykkes, ofte på grund af alle sine spændende anstrengelser glemmer at tænke på scusen, og hvis så en af modspillerne er så snedig at beholde scusen udover tredje sidste udspil, regner fjenden med en tarok mere end der i virkeligheden er inde og opgiver sin ultimo som umulig, skønt ”hr. flovmand” i virkeligheden kunne have ultimeret.

Det var altså en ret anselig mængde tilfælde, hvori scusen kunne benyttes med fordel. Hvilken af disse måder, der skal anvendes, ja, det må den øjeblikkelige situation afgøre, måske kunne flere måder være heldbringende i samme spil, men da scusen kun kan bruges én gang, må ihændehaveren gribe den bedste måde i flugten. Imidlertid er det ikke engang nok at bruge scusen på bedste måde, det kommer også an på at gribe det rette tidspunkt, det øjeblik, da situationen kræver det, da frugten er moden. Den rutinerede spiller vil som regel uden alt for stor vanskelighed finde det rette i så henseende og vil ofte på virkningsfuld, ja, endog afgørende måde, bruge sin scus, hvorimod den uøvede spiller ofte vil så at sige kaste den bort til ingen nytte eller måske komme i forlegenhed eller til fortræd med den. Med andre ord: scusens brug er vanskelig at lære, og det kræver erfaring og det kræver også til en vis grad snedighed og behændighed – men dette mærkværdige kort er også netop for en stor del skyld i, at tarokspillet bliver finere og mere interessant end andre kendte kortspil.

Det står nu tilbage at klargøre, hvorvidt det kan gøre gavn at forlange scus i tredjesidste udspil.

I visse tilfælde kan det være overordentligt heldigt enten for at befordre eller støtte chancen for egen ultimo eller for at tvinge en modstander bagud, i andre tilfælde (de hyppigste) er det ligegyldigt, om man forlange scusen eller ej – og i ganske enkelte tilfælde kan man komme til at gå bagud selv, hvis man ikke forlanger den.

Disse forskellige tilfælde illustreres bedst ved nogle eksempler:

Eksempel 1:



A spiller klør 10 og forlanger scus, A bliver derved inde, spiller nu ruder, som trækker B's sidste tarok, og pagaten er ultimeret. Hvis A derimod ikke forlanger scus på klør 10, kunne B være kommet ind på klør kaval (og altså vælge at holde scusen til sidste stik) B trækker pagaten ud med tarok 20, og ultimoen er således forhindret.

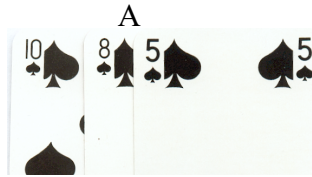
Eksempel 2:





B

C



A

A spiller hjerter 3 og forlanger scus, A bliver derved inde og spiller nu hjerter 8 – og B går bagud med pagaten. Hvis A derimod ikke forlange scus, kan B redde sig fra den ellers sikre bagud ved at beholde scusen til sidste stik.

Eksempel 3:



A



B

C



A er i udspil og ved, at der er to tarokker hos B, at hans ruder pisker og at scusen er inde, men han ved ikke, hvor scusen sidder. Hvis scusen er hos C, er ultimoen sikker for A, hvis den derimod sidder hos B er ultimo umulig. I hvert fald bør A spille tarok 21, og da der nu falder tarok 4 fra B er ultimo sikker. At forlange scus behøver A ikke, thi hvis B har den, vil han aldeles sikkert gå med den, idet ultimo da forhindres, og hvis scusen ikke falder, så kan det kun betyde, at C har den, men vil prøve at narre ved at beholde den. En anden sag er det, hvis A ikke er sikker på, om scusen er inde, så bør han forlange den, og viser det sig, at den ikke er inde, betaler han sikkert med glæde sin bøde derfor, thi samtidig får han sikkerhed for, om han kan ultimere eller ej, og den sikkerhed er nok bøde værd.

Eksempel 4:



A



B

C



A, der har store chancer for ultimo, spiller tarok 21 ud, men undlader at forlange scus, B lægger hjerter 8 og C tarok 17. A spiller hjerter 2, B stikker med kaval, C lægger hjerter 4. B har nu scus tilbage, men den er død og magtesløs og udspillet går over til C, som har spar 9, hvorfor A går bagud på hjerter konge. Havde A derimod forlangt scus, er det let at se, at han havde ultimeret.

Denne slags eksempler på interessante spilslutninger kan konstrueres i massevis, og konstellationerne og variationerne er så at sige uendelige, hvad enten deri figurerer skus, pagat et eller flere ultimokort eller blot ét af disse vigtige kort, og hvad enten det drejer sig om ultimo, bagud, sidste stik eller forhindring af disse resultater. Det får imidlertid være nok med de få fremførte eksempler, dels fordi det ellers turde blive for vidtløftigt, og dels fordi de formentlig ikke er til nogen nytte, sådanne eksempler kan nemlig ikke læres eller huskes, de må opleves ved kortbordet, og det enkelte eksempel vil heller næppe nogensinde komme igen i samme skikkelse, nej, den ægte tarokkaner må i praksis træne sin kombinationsevne, så han i givet fald så nogenlunde kan gribe det rette – fuldkommenheden nås selvfølgelig aldrig – og det kan kun lidt nytte, at han i en vanskelig situation ligesom hin kæntrede lystsejler, der i farens stund klynger sig til bådens køl, spørger sig selv: "Hvad siger Hempels vejledning i lystsejlers mon i dette tilfælde".

Hermansen 1926

Smaa opgaver med henblik paa skusens anvendelse m.m.

Nr. 1 A T 1, ♠ 2, 1 B T 21, skus, ♥ B
 C ♦ 2, 3, 4

A spiller ud og ultimerer T1

Nr. 2 A T 21, ♠ 3, 2 B T 20, 1, ♦ B
 C ♥ 7, 8, 9

A spiller ud og hindrer ultimo.

Nr. 3 A T19, ♠ K, 9, 6 B ♠ D, C, 10, 8
 C ♠ B, 2, ♦ 8, 9

C spiller ud og hindrer ultimo

Nr. 4 A T 13, 12, ♥ K, 3 B ♦ 4, 5, 6, 7
 C T 20, skus, ♠ 3, 2

A spiller ud og ultimerer hjerter K

Nr. 5 A T 13, ♥ K, 3, ♦ 1 B ♦ 5, 6, 7, ♥ 8
 C T 21, skus, ♠ 3, 2

B spiller ud og hindrer ultimo

Nr. 6 A T 15, ♠ 3, 2 B ♦ 2, 3, 4
 C T1, skus, ♠ K

A spiller ud og trækker C bagud.

Løsninger:

Nr. 1 A spiller spar 2, forlanger skus, spiller spar 1 og ultimerer pagaten.

Nr. 2 A spiller T 21 og spar 3, hvortil T 1 falder. Spiller A først spar 3 ultimeres pagaten. Der syndes meget ofte mod dette lille trick.

Nr. 3 C spiller spar B, der stikkes af B med spar D, hvorefter B fortsætter med spat C og 10, paa hvilken spar konge skal falde. C kan ogsaa spille ruder 2, der trækker T 19 fra A, som dernæst maa spille spar. Passer B paa at lade C blive inde paa spar B i næstsidste

stik, gaar A bagud paa spar konge.

Nr. 4 A spiller T 12. skuserer C spiller A hjerter 3, der trækker T 21, hvornæst A kommer ind paa T 13 og ultimerer hjerter konge. Stikker C T12 med T 21, er ultimoen sikker, hvad enten skusen spilles som tarok eller hjerter, eller om den holdes til sidste kort.

Nr. 5 B spiller hjerter 8, C stikker med T21, A kaster hjerter 3 til, C spiller skus som hjerter, og kongen falder. Til.

Nr. 6 A spiller spar 3 og forlanger skus; spiller dernæst spar 2, dertil falder spar K, og pagaten gaar bagud paa tarok 15.

Hermansen 1943

ANVENDELSE AF SKUSEN.

- a) Er der tale om kongeultimo, bør man som modspiller holde skusen længst muligt, da man herved tvinger ultimator til at holde et kort ved siden af kongen for ikke at få denne skuseret væk.
- b) Mangler der et kort i at kunne piske en konge ud, kan man bruge skusen i stedet for det manglende kort.
- c) Man kan sikre sig en indstikker ved hjælp af skusen. F.eks.: man har hjerter konge + hjerter 1 samt skusen. Hjerter B spilles ud af hånden til højre; den stikkes ikke af hånden til venstre, og man skuserer da. Nu føres en ny hjerter fra højre side; den stikkes heller ikke af hånden til venstre, der sidder med cavallen. Man tager stikket hjem på hjerter 1 og får senere kongen hjem.
- d) Hjælperen kan spille skusen ud som førerens farve, hvis han er renonce i den.
- e) Den svage spiller bør til tider holde skusen til sidste stik, hvorved ultimator ofte får den opfattelse, at der er en positiv tarok inden endnu, således at han opgiver ultimoen, der ellers var ganske oplagt..
- f) Den stærke spiller skal sørge for i tide at komme af med skusen, medens han endnu kan bruge den ganske frit.

Obs. Når skusen kommer på bordet, skal der meldes skus, og kortet skal vises tydeligt frem.

Oldfeldt

XX Scusens anvendelsesmuligheder.

Som i afsnit IV løseligt berørt er scusen et ejendommeligt kort som næppe har sit sidestykke i noget andet kortspil – et amfibium som med sine særegenskaber repræsenterer en mærkelig blanding af styrke og svaghed. – Den kan således overhovedet ikke stikke noget andet kort, af hvilken grund der aldrig kan tages nogen stik hjem på den. Den er på den anden side ganske urørlig i besidderens hånd. – fraset den omstændighed, at den kan forlanges frem i tredjesidste spil.

Bliver den ikke forlangt ved den lejlighed – ej heller lagt til, skal den holdes tilbage til sidste stik som "dødt" kort.

Scusen har en tællerværdi (4 points) på højde med de højst tællende kort (jf. afsnit X). – Den skal meldes, om den findes på hånd med de i afsnit VIII opførte kombinationer. – Det ejendommelige ved den er i øvrigt, at den kan bruges for hvad som helst (tarok eller farve).

Som det tidligere er omtalt i afsnit VII skal den vises tydeligt frem (således at alle kan se den), når den ønskes brugt.

Kommer en tilbageholdt scus ikke frivilligt frem i tredjesidste spil, kan udspilleren kræve den ud ved at sige "scus". Gør han ikke det, går retten over til næste mand og om denne ikke ønsker at gøre brug af den, til tredjemand.

Den scushaver som er udspiller, og som først på forlangende viser den, mister dog ikke retten til at "døbe" scusen, fordi den bliver ham afkrævet.

Den spiller som forlanger en "scus" som ikke er inde, bøder derfor med 5 points til hver af ultimokopperne. – Den spiller som døber den for et kort (tarok eller farve), som ikke er inde, bøder ligeledes 5 points til hver kop. – Efter en fejldøbning har næste spiller ret til at døbe (jf. afsnit XXX)

Den scus, som først lægges til i sidste stik, overgår med sine tællepoints til den spiller som får stikket hjem.

Almindeligvis vil scusen være lige anvendelig i angrebsspil som modspil – men vil almindeligvis være dårligst placeret i holdespillerens hånd. – Hvorledes den i et foreliggende spil bedst kan anvendes vil – i betragtning af dens mange muligheder – ofte være et problem. Dens muligheder er i øvrigt følgende:

at bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik. – Har denne f. eks. En kaval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame først, kan han ved at "scusere" få sin kaval hjem med stik.

at scusere i tilfælde af udspil med høj tarok – Scusen får ved denne anvendelse samme værdi som en lille tarok.

at spille den ud som tarok – med samme anvendelighed som tarok.

ved efter slag i makkerens pisk – mangel af bedre mulighed – at give den ud for makkerens farve.

at spille den ud for tarok i et slutspil, hvor pagaten sidder som eneste tarok tilbage (mindste tarokværdi).

at scusere under et farveangreb på en konge – som eneste mulighed for at redde denne for ultimo.

Almindeligvis vil scusen være lige anvendelig i angrebsspil som modspil – men vil almindeligvis være dårligst placeret i holdespillerens hånd. – Hvorledes den i et foreliggende spil bedst kan anvendes vil – i betragtning af dens mange muligheder – ofte være et problem. Dens muligheder er i øvrigt følgende:

at bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik. – Har denne f. eks. En kaval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame først, kan han ved at "scusere" få sin kaval hjem med stik.

at scusere i tilfælde af udspil med høj tarok – Scusen får ved denne anvendelse samme værdi som en lille tarok.

Almindeligvis vil scusen være lige anvendelig i angrebsspil som modspil – men vil almindeligvis være dårligst placeret i holdespillerens hånd. – Hvorledes den i et foreliggende spil bedst kan anvendes vil – i betragtning af dens mange muligheder – ofte være et problem. Dens muligheder er i øvrigt følgende:

at bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik. – Har denne f. eks. En kaval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame først, kan han ved at "scusere" få sin kaval hjem med stik.

at scusere i tilfælde af udspil med høj tarok – Scusen får ved denne anvendelse samme værdi som en lille tarok.

Almindeligvis vil scusen være lige anvendelig i angrebsspil som modspil – men vil almindeligvis være dårligst placeret i holdespillerens hånd. – Hvorledes den i et foreliggende spil bedst kan anvendes vil – i betragtning af dens mange muligheder – ofte være et problem. Dens muligheder er i øvrigt følgende:

at bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik. – Har denne f. eks. En kaval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame først, kan han ved at ”scusere” få sin kaval hjem med stik.

at scusere i tilfælde af udspil med høj tarok – Scusen får ved denne anvendelse samme værdi som en lille tarok.

Som helhed kan det vist uden overdrivelse siges, at scusen er uerstattelig i den kyndige spillers hånd – og i denne forbindelse navnlig for den spiller som har sine fortrin i smidighed og forudseenhed. – Den har tilmed den fordel i almindelighed, at den tjener til at gøre tarok til et særligt levende og interessant spil.
