



# Das Cometespiel

sonsten  
Manille genannt.

**L**ouis XV. der jetzt regierende König in Frankreich, hat diesem Spiel die grosse Ehre gegeben, daß es in den Gesellschaften höhern Standes, eingeführet worden. Es war das erste, an dem sich dieser Monarch in seiner Jugend vergnügte; und A. 1724. biß 26. spielte man in den Assembleen bey Hofe kein anderes mehrers, als dieses, so, daß es, gleich dem l'hombre, das Königl. Spiel, oder le Jeu du Roi, wie jenes le Jeu de la Reine, genennt worden. Wenn der Wis und die Erfindungs-Kunst lange zugebracht, biß sie ein Spiel in seine Veränderungen, Regeln, in sein Angenehmes und Reizendes gesetzt: so fällt es nachher öftters schwer, dergleichen einen geschickten unterscheidenden Nahmen zu geben. So gieng es mit diesem. Weil die Neune in Carreau, als in rother, und die Neune in Treffle, als der schwarzen Farbe, der höchste Trumpf ist, und einen solchen Vorzug vor allen andern Briefen hat, indem sie der Spieler bald zum König, bald zur Dame ic. wie es sein Vortheil am meisten erfordert, machen kan: so hat man ihm den Nahmen Manille gegeben. Der Grund dieser Benennung ist sehr weit hergesucht, und ein bel Esprit möchte wohl 3. biß 4. Bögen anfüllen können, biß er diesen Nahmen rechtfertigte. Man

E

hat

hat also in Frankreich diesen Namen selbst verlassen, und ihn mit dem, vom Cometen, verwechselt. Meine Leser werden folgendes, was ich anführe, als sehr leicht ansehen, daß dieser Name den Grund von der Ähnlichkeit des Spiels mit einem Cometen hätte. In dessen haben die Franzosen, von denen dieses Spiel herkommt, bishero nichts anders uns davon erzehlet, als was wir hier getreulich anführen. Der Comete läßt, wie bekannt, hinter sich ein Licht, welches in sehr lange unten am Ende zusammen lauffende Strahlen, sich ausbreitet, welches man den Schweif des Cometen nennet. Weil nun der, so in diesem Spiel geschickt zu verfahren weiß, das Blat Neune in Carreau oder Treffe, also anwendet, daß demselben allezeit eine starcke Menge Briefe nachfolget, so stelle man sich vor, das Blat des Spielers, oder die Neune seye ein Comet, und die andern Carten dessen Schweif: Et voilà la raison du Nom. Der fleißige Verfasser des Buchs l'Academie des Jeux, der sonst die Etymologie der Nahmen der Spiele ziemlich wohl anzugeben weiß, hat in Tome I, p. 211. seq. keine andere Ursache der Benennung angeführet; er glaubt, daß der Name Manille mehr ein nom par caprice seye; und wir glauben, daß der Name Comet mit mehrern Recht die Frucht einer verderbten Einbildung heißen könne. Unsere Vorfahren, die so viel Klage-Lieder über den im vorigen Seculo erschienenen grossen Cometen geführet, der den Einfall des Türken, Mord, theure Zeit, und alles Unglück der Zeiten nach ihrer Meinung vorbedeutet, sollten sich fast wundern, daß nun die kluge Welt diese furchtbare Himmels- und Luft-Erscheinungen zum Nahmen der

der Ergößlichkeiten erwehlet. Es ist aber auch gut, daß der Comete nun in Assembléen das Glück und Unglück der Herren und Dames bringet, ohne, daß darüber Eufzer entstehen, und vielmehr der galant heißen kan, der seinen Cometen recht in der Hand zu gebrauchen weiß. Baile würde bey seiner edlen Bemühung, \* der Welt die fürchterliche Vorurtheile von diesem Gestirn zu benehmen, mit Vergnügen daraus seinen Gründen eine Verstärkung gegeben haben, wenn damals dieses schöne Spiel bekannt gewesen wäre.

Es ist dieses Spiel eines von den angenehmen; es herrscht darinn das Glück meistens, doch, daß es sich nach gewissen Regeln leiten läffet. Es machet in Gesellschaft ein lebhaftes Geräusch, worinn sich die Freunde vermischet, welche gute Freunde über ein und andern der Absicht des Spielers widrigen Fall bezeugen. Man kan darinnen gewinnen und verliehren, und, wenn die Hazard Spiele sonst nur zu der Classe derer gehören, die ihr täglich Brod par la bonne fortune suchen, so kan in diesem der Verstand das Glück und Unglück nach Regeln prüfen, über eines und das andere Meister zu werden versuchen, und, wer gerne seiner Begierde, etwas mehrers ohne Mühe zu gewinnen, ein Vergnügen leisten will, kan in etlichen Stunden leicht 1 bis 2000. Marquen vor sich sehen. Es vergnügt uns nicht allemahl der Werth der Dinge, sondern ihre Anzahl. Da ich dieses schreibe, fället mir bey, ob der Mahne Comete nicht leicht ehender von der Möglichkeit in diesem Spiel viel zu verliehren, herzu leiten wäre, wenn die in der Hand eines geschickten

\* Baile dans les pensées sur la Comete. Tom. II.

Spielers steckende Manille oder Neune dem andern drohet, daß er viele seiner Briefe innen behalten, und diese ihm zur Last werden sollen.

Von der Art dieses Spiels über-  
haupts.

Diese ist in Ansehung, wie sie vor einigen Jahren, und dertmahlen in Uebung ist, ziemlich unterschieden. Wir wollen solches in der Ausführung bemerken. Man spielet es, wie das Piquet, zween gegen zween, à trois, oder 1 gegen 1. Die vornehmste Carte ist die Carreau-Neune, und wo man 2 ganze Spiel-Carten gebrauchet, damit mit der einen zum neuen Spiel ausgegeben werden könne, indem die andere vom vorigen Spiel zusammen genommen, meliret, und zum Spiel wieder eingerichtet werde, so pflegt man die Neune in Trefflen bey dem einen, welches das schwarze genennet wird, zum Cometen anzunehmen, so daß, wenn man mit der schwarzen Carte spielet, Treffle-Neuf, und in der rothen, Carreau-Neuf, der Comete heisset. Die Carte wird mit 48 Briefen genommen, weil man heut zu Tag die 4 As heraus nimmt. Der spielenden Personen können 2, 3 bis auf 5 seyn, und man spielet lieber mit mehrern, als wenigern Personen, ohnerachtet das à trois mehrtheils im Gebrauch ist. Die Manille, oder der Comete kan nach Gefallen des Spielers, der ihn hat, gebraucht werden, so, daß er bisweilen für den König, bald für die Dame, bald für den Valet, Zehen, und andere folgende geringere Briefe gelten kan. Die ganze Force des Spiels bestehet darinnen, daß ein jeder

jeder Spieler vor allen suche, seine höhern Briefe, wenn sie in einer Reihe fortgehen, zumahl die Bilder wegzubringen, und sich deren zu entledigen, und daß er, wenn er eine Suite gespieler, trachte, seine kleinern eben so aus der Hand zu schaffen. Wenn er hiebey den Cometen bis auf die letzte behält, und solchen, als eine Neune in der Suite auf 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. zuleget, sonst aber keinen Brief mehr in der Hand hat: so bleibet er Maitre, und gewinnet das Spiel und alle Honneurs.

Die eigentliche Art, wie in diesem Spiel verfahren werden solle.

1) Das Ausgeben der Carte geschieht also: Wenn das Loos denjenigen anzeigt, welcher den Anfang zum Spiel machet: so mischt dieser die Carte, läßt sie durch den, so ihme zur linken Hand sitzet, abheben, und giebt hernach jedem seiner Mitspieler und sich allemahl 3. Da man heut zu Tag nur 48 Blätter zu einem Spiel rechnet, weil man von den 52, aus denen sonst ein Spiel bestehet, die 4 As wegwirfft, und auf dem Tisch zur Seite leget, so bekommt jeder Spieler wenn ihrer zwey sind, 3. E. 18 Carten. Die von 48. übergebliebene 12 machen den Talon aus. Dieser darf nicht durchgesehen werden, und wird eine Strafe für den ausgesest, der sich bemühen wollte, nachzuforschen, was für Briefe übrig geblieben. \* Sind 3 Personen, so bekommt jeder 12 Brie-

F 3

fe,

\* Eshin bediente man sich der sämmlichen 52. Carten, und theilte sie also aus. Bey zwey Personen, bekam jede auf 13 mal allezeit mit 2 Briefen, 26 Briefe.  
Im

fe, und bleiben im Talon 12 liegen. Spielen 4 zusammen, so erhält jeder 10 Briefe, und 8 bleiben im Talon. Wenn 5 spielen, giebt man jeden 9 Briefe, und bleiben nur 3 im Talon. Wir beschreiben hier den Fall, wie zwey mit einander spielen, weil darinn alle Regeln dieses Spiels enthalten sind.

2) Es kommt dieses Spiel mit dem *Piquet* ziemlich nahe überein. Man hält es mit den *Points* und *Paris* auf einerley Art, und macht den Schweif des Cometen, durch die Lesen, wie im *Piquet* solche bemerket werden. Gemeiniglich zehlet man bisß auf 24.

3) Man rangiret die also erhaltenen Briefe nach ihrer natürlichen Ordnung; nemlich alle zwey, alle drey, alle vier zusammen, so viel man deren hat, bisß auf den König, welcher das vornehmste Blat in der natürlichen Ordnung ist. Es kommt hier nicht auf die Aehnlichkeit der Farben, sondern auf ihre Anzahl an. Z. E. ich hätte unter andern Briefen folgende

a.) Rois Pique. b.) Pique IV. c.) Treffle Dame. d.) Treffle III. e.) Cœur III. f.) Pique III. g.) Cœur-Dame. h.) Carreau-König.

Im Spiel à trois jeder allezeit mit 3 Briefen auf einmahl 17 Briefe. Von den 52 Carten bleibt also einer über, und dieser wurde besonders zur Seite gelegt, doch, daß ihn Niemand sehen durfte. Wenn 4 spielten, theilte man allemahl 4 Briefe aus, mithin bekam jeder Spieler 13. Bey 5 Personen theilte man 2 mal 4 und hernach zum drittenmahl 2 aus, so, daß jeder 10 bekommt. Die von 52 übergebliebene zwey Briefe wurden zur Seite gelegt.

Rönig. i.) Pique II. k) Pique V. l.) Pique VI. m.) Pique Valet.

so bemerke ich, daß ich 1.) 2. Rönige. 2.) 2. Dames. 3.) drey mal III. habe. Ich rangire also, daß ich von den niedern zu den höhern die Carten nehme. 1.) Treffle III. 2.) Cœur III. 3.) Pique III. 4.) Pique II. 5.) Pique IV. 6.) Pique V. 7.) Pique VI. 8.) Pique Valet. 9.) Treffle Dame. 10.) Cœur Dame. 11.) Carreau-Rönig. Pique-Rönig.

NB. Wir untersuchen jetzt nicht, ob dieses ein gutes oder schlimmes Spiel mache.

4.) Der, bey dem die aufs künftige Neue Spiel melirte andere Carte liegt, spielt an, oder der, so die Carte von dem Ausgeber empfängt. Es ist nicht nöthig, daß er bey seinem geringsten Blat anfangt, er kan diejenige anspielen, wo er meynet, daß er in einer Reihe viele Briefe aufeinander fortbringen kan.

Man nehme das kurz n. 3. angeführte Exempel an. Der Spieler hat 5 Pique, die nacheinander bisß auf die Pique VI. gehen. Er wirfft also an, und sagt: Pique Deux, Pique trois, Pique quatre, Pique cinque, Pique Six. Er wird hier kurz aufeinander 5. Briefe ledig.

Es ist also dies ein Vorthail, das Spiel mit der Carte anzufangen, worinnen viele in einer ununterbrochenen Reihe aufeinander folgen. Man sehe den Fall, der, so anspielt (le Premier) habe die zwen, drey, und vier, könnte aber nicht auf fünf zehlen, weil er die fünfse nicht hat. Sehet ferner, eben dieser Premier habe, wenn er schon die fünfse nicht hat, gleichwohl

den VI. und die folgende Briefe bis auf den König. Er wird nicht wohl thun, wenn er mit seiner Zwen anfangen wollte; denn er würde nicht mehr wegbringen, als 3. Briefe. Hingegen, da er den VI. VII. VIII. IX. X. Valet, Dame, König, nacheinander hat, so spielt er die VI. an, und zehlt, Six, Sept, huit, neuf, dix, Valet, Dame, Roi. Somit spielt er 8. Carten weg, deren er ledig wird. Denn dies ist der größte Vortheil im Cometespiel, daß man je ebender je lieber sich seiner Carten entledige, und sie wegbringe, (se defaire de les cartes indem der, so am ersten seine Carten weggebracht, alle diejenigen Augen (points) die der andere Spieler noch in der Hand hat, bezahlt bekommt.

5) Wenn der Premier seine Carten, die er in einer Reihe auf einander spielt, ausgeworffen, so hält er bey derjenigen Carte, über welche in der Ordnung er keine hat, stille.

3. E. er sagt nach obigem Fall. Deux, trois, quatre, cinque, six, er hat aber die VII. nicht: also spricht er, wenn er die VI. anzieht Six sans sept. Indem er nun sagt: Sans sept. so wirfft sein Mitspieler wenn er die VII. hat solche darauf.

Hier ist wohl zu merken, daß der andere der die VII. darauf geworffen fortfahren müsse, die auf die VII. folgende VIII. IX. X. *re.* zu spielen. Er darff nicht, da er die VII. geworffen, nach Gefallen bey einem andern Brief eine Reihe, (Suite) anfangen, sondern er muß so fortfahren, als er eine Reihe kan. Er zehlet also fort: Sept, huit, neuf, dix, bis an den  
Rö-



**König.** Wenn er biß auf diesen die Reihe geschloffen, sodann ist ihm erlaubt, bey einem andern Brief in seiner Hand, wo es ihm gut dünket, anzufangen, und eine Reihe zu spielen.

Gehen seine Briefe nicht auf den König, z. E. nur biß auf den Valet: so sagt er: Sept, huit, neuf, dix, Valet, und weil er die darauf folgende Dame nicht hat, so spricht er: Valet sans Dame. Hat der andere nun die Dame, die darauf folgen sollte, nicht: so darf der, so gesagt: Valet sans Dame nicht eben den König auf den Valet werffen, sondern er kan bey einer Carte in seiner Hand eine neue Suite anfangen wo es ihm beliebet.

6) Vier Carten von einer Zahl, als Vier Drey, Vier Valets &c. können allemahl von dem, der sie hat zugleich auf einmahl als ein einiger Valet ausgeworffen werden. Hätte derselbe aber keine Zehen so hat er sich zu hüten, daß er den Valet nicht weggebe, weil, wenn der andere die Zehen anspielt, er diesen Valet zum Daraufgeben nöthig hat.

7) Der Comete ist allemahl Carreau Neune, und, wenn man mit der andern Carte, (der schwarzen spielt) Treffle Neune. Wer nun 3. Neune ohne den Cometen hat, darf dieselbe gleich auflegen, und in der Suite fortspielen. So mit bringt er auf einem Wurf 3. Blätter weg. Hätte er die Comet-Neune dabey, so ist es um so viel besser, und legt die 4. Blat zugleich auf einmal auf.

8) Wer 2. oder 3. Könige hat, kan sie auf einmahl auflegen.

9) Es ist eine der vornehmsten Regeln in diesem Spiel, daß jeder Spieler suche, die Carten, so am stärksten in Augen sind, (points) sind, nemlich alle Briefe mit Bildern, weil jedes 10. Marquen gilt, wie auch alle Zehen, Neune, und Achte wegzubringen. Denn, wenn ihm diese Briefe in der Hand bleiben, so muß er sehr viele Augen (points) bezahlen. Doch wird er mit Vorsicht dieses thun, weilens öfters auch dergleichen Briefe ihm dienen können, die Reihe seines Mitspielers zu unterbrechen, und dadurch zu Spiel zu kommen. Es liegt freylich das meiste daran, wie die Carten in der Hand stehen, und ob der Mitspieler geschickt, oder weniger erfahren seye.

10) Eben so ein Vortheil der Kunst ist es, wenn man seine niedrigen Carten bald wegbringen kan, nemlich die II. und III. denn, wenn bereits eine gewisse Anzahl Carten gespielt worden, so fällt es sehr schwer mit II. und III. zu Spiel zu kommen, (entrer en jeu) und man kan derselben alsdann nicht wohl anderst loß werden, wenn man nicht Könige hat, oder solche Carten, die dem Mitspieler mangeln. Ist der Fall nun also: so darf man, wie es erlaubt ist mit welcher Carte man wolle, das Spiel anzufangen, eben so auch die II. III. und andere niedrigen Charten, die man haben mag, wegwerffen.

11) Es ist wider die Art und Regeln des Spiels wenn man in den bereits gemachten Lesen nachsehen will, was für Carten in demselben liegen, damit man sich im Ausspielen darnach richten könnte. Es ist eine Straffe auf diese Neugierigkeit gesetzt. Hier muß man ein gutes gefundes Gedächtniß haben, daß man wisse, was für Briefe bereits gespielt worden, und wel-

welche Briefe dem Mitspieler fehlen. Denn wenn man von dergleichen Carten keine mehr hat, so wird man Meister, und darf nur immer die niedrigern Briefe, die biß auf dergleichen Carten gehen, wezwerffen.

Man stelle sich den Fall vor: Einer von den 2. Spielern habe die Sieben, Achte, Neune, und Zehen, aber kein Valet. Wenn er richtig abgemerket, daß der andere keinen Valet habe, so wirft er alle diese Briefe, die biß auf den Valet gehen, an, dadurch, weil ihm der andere nicht abstechen kan, wird er Maitre vom Spiel, und der andere kan seine Reihe nicht unterbrechen. Wenn er also seine Sieben, Acht Neune, und Zehne weggebracht, so kan er hernach allezeit mit einer Carte in seinem Spiel anfangen, mit welcher er will, indem er alle-mahl diejenige auswahlen wird, die am meisten die Suite hat, und viele seiner Briefe dadurch wegbringen kan.

12) Der Comete kan zu jeder Carte, wie man will, gebraucht werden. Er kan bald des Königs, bald der Dame, bald des Valets, kurz einer jeden Carte Stelle vertreten, wie nur der, so ihn in der Hand, zu seinem Vortheil anwenden will. Wenn er als eine Dame gebraucht wird, oder, wenn er die Stelle auch eines noch niedrigern Briefs vertritt: so hat der, in dessen Hand er ist, die Freyheit, daß er eben nicht, die sonstn darauf folgende Carte nachspielen muß, sondern er kan in einer andern Carte, worinn er will anfangen.

Setzet den Fall: der eine Spieler wirfft, Six, Sept, huit, neuf, dix, den Valet hat er nicht, wohl aber Dame und den König. Da  
er

er den Cometen hat : so macht er diesen zum Valet , und sagt also : Six , sept , huit , neuf , dix , hier wirfft er den Cometen , und spricht : Valet , Dame , Roi . Folglich wird der Comete hier Valet .

Sehet ferner , der Spieler habe Carten in einer Suite biß auf Valet . es fehlet ihm die Dame . Wenn er den Cometen nicht hätte , so könnte er nur zehlen biß auf Valet sans dame . Da er ihn aber hat , so macht er ihn zur Dame . Nun sollt er inn halten , damit der andere mit dem König darauf setzen könnte . Der Comet aber giebt ihm die Erlaubniß , daß er fortspielet , und sogleich darauf mit einem jeden Brief anspielen kan , so , daß der , so den König hat , zurücke stehen muß . Es ist dieses ein grosses Vorrecht , und macht zuweilen dem andern Spieler sein ganzes Spiel böse .

13) Es ist ausgemacht , daß wenn der Spieler den Cometen nicht hat , er bey derjenigen Carte , wo ihm die darauf folgende fehlet , inne halten müsse . Also , wenn im vorerwehnten Fall der , so die Dame nicht hat , auch nicht den Cometen hat : so muß er , wenn er den Valet anspielet , nur sagen : Valet sans Dame ; und der andere Spieler wirfft darauf die Dame , und König . Hatte aber der andere Spieler die Dame nicht , wohl aber den Cometen , so wirfft er diesen aus , und spricht Dame . Alsdenn wirfft er den König , wenn er ihn hat , oder er kan ein jedes anders Blat mit seiner Reiche , nach Gefallen anspielen .

14) Doch hier ist noch eine Ausnahm zu machen . So viel Ehre man dem Cometen bezeiget : so bescheiden muß er sich auch in der Hand dessen , der ihn hat , erwei-

erweisen. Wenn der eine von einer niedrigen Carte bis auf den König in ununterbrochener Folge fortspielt: so darf der Comete in des andern Hand diese Folge ja nicht unterbrechen, sondern muß geschehen lassen, daß der Spieler also seine Carte wegschaffet.

15) Nehmet den Fall an: Der eine Spieler hat eine Carte, die in einer Reihe bis auf dem Valet gehen mögte; wenn nur die Neune auch dabey wäre. Er hat aber keine Neune, auffer dem Cometen. Er könnte ihn für die 9 zehlen, wenn er Vorthail dabey sehet. Wenn er aber keinen Vorthail siehet, so ist er nicht verbunden, den Cometen mit anzubringen, sondern er kan zehlen: Deux, trois, quatre, cinque, six, sept, huit sans neuf, wenn er schon den Cometen in der Hand hat.

16) Kluge Spieler pflegen ihre Carten so zu rangiren, daß sie mit dem Cometen, als dem letzten Brief aufhören, wenn es nur einiger massen ihr Spiel zulasset. Er bringt Gewinn ein, weil alles doppelt gerechnet wird, und der andere alle Augen oder Points, die in seinen ihm beym Ende des Spiels im Rest gebliebenen Carten sind, auch doppelt bezahlen muß.

17) Doch, wie jede allzugrosse Begierde gemeinlich des Wunsches verfehlet, so ist es bisweilen sehr verdrüßlich, wenn man den Cometen allzulang hinaus sparet. Denn der andere Spieler kan indessen seinen Carten einen Weg bahnen, daß er sie alle wegbringt, ehe der Comete mit seinem Zorn und Grimm erscheinet. Und, was das artigste ist, so muß der, so allzu lang laurende Comete, wenn er nichts mehr abzustecken findet, die Zeche bezahlen, und zwar doppelt, als der Einsatz im Spiel ist, und die Points, womit er gezeichnet ist.

18) Ein

18) Ein einfacher Comete wird mit 2 Marquen mehrentheils bezahlet, er wird aber doppelt, dreyfach, und mehrfach, so oft er im Talon geblieben.

19) Wann bey dem Ende des Spiels dem einen Carten in der Hand bleiben, so gilt ein jeder Brief, der ein Bild hat, als König, Dame, Valet, 10. Marquen, und die andern Briefe jeder so viel Marquen, als er Augen (points) hat.

20) Wer die Ehre hat, das Spiel mit dem Cometen zu endigen, bekommt doppelt so viel, als der einfache Comete ausmacht, und so werden alle Points auch doppelt bezahlet, die der andere Spieler noch in der Hand hat. Z. E. er hat noch in der Hand eine Dame, ein Valet, und eine Fünffe, welches 25. Points machet, so bezahlet er das doppelte, oder 50.

21) Wenn es eintrifft, daß der Comete, indem er das Spiel endet, so eben die Neune ausmacht, wenn der andere huit sans neuf gezelet; so wird er mit einer 4fachen Ehre angesehen, und der andere Spieler muß 4fach seine Points, die ihm überbleiben, als ein Opfer der Ehre heim zahlen.

22) So schmeichlerisch der Comete ist, und so gefällig er sich für seinen Besitzer machet: so groß ist die Ehre für den Spieler, wenn er seine Blätter in einer ununterbrochenen Folge nacheinander von denen ersten bis zu den letzten hinaus spielen und ehender, als sein Mitspieler wegbringen kan. Man nennt dieses: faire opera, das ist ein Aufsehen durch die Geschicklichkeit und Adresse im Spiel machen. Was der l'hombre thut, wenn er sans prendre spielt, und ganz alleine ohne aus dem Talon Carten zu nehmen, mit seinen in der Hand habenden Carten verrichtet; das thut

thut der Spieler en la comete, wenn er ohne die Manille, oder ohne dem Cometen spielt.

23) Wer die Opera macht, erhält von dem Mitspieler für alle Points, die dieser in seinen übrig gebliebenen Carten hat, gedoppelt bezahlt.

24) Hat der, so die Opera macht, den Cometen dabey, und bringt diesen zuletzt weg, so, daß der Mitspieler noch Briefe in der Hand hat: so wird der Einsatz und alle honneurs doppelt bezahlt.

25) Noch grösser ist das Glück und die Kunst, wenn man Opera macht, und mit dem Cometen so endiget, daß er so eben als die Neune auf die Achte fällt. Der Comete wird sodann mit 16. und alle Points sechsfach bezahlt.

Setzet; derjenige, der Mitspieler ist, und nicht des Anspielers Reihe seiner Blätter unterbrechen kan, oder kürzer nach dem Spiel termino zu reden, der da Opera worden, bleibt mit 100. Points, die in seinen in der Hand habenden Blättern sind, zurückstehen: so gewinnet der, so die Opera gemacht 600. Points und 16. für sein Opera machen.

26) Wird man Opera und hat etwann gar das Unglück, daß der Comete im Rest bleibet: so bezahlet man zur Straffe für den Cometen doppelt, und für jeden Point dreysfach.

27) Nehmet den Fall: Cajus hat anzuspielen; er bringet trois, quatre, cinque, six sans sept, Sempronius wirfft diese Sept und zehlet fort biß auf seinen König, so hat er 6. Briefe. Weil er nun die Reihe von Sept biß auf den König beschloffen, so darf er eine Carte nehmen, welche er will, und wo er eine starcke Reihe hat. Setzet; er spiele von II. biß X.

so hat er abermahl 8. Carten, mithin 14. Carten weggebracht. Weil der Sempron. den auf die dix folgenden Valet nicht hat; so spielet Sempronius six, sept, huit, neuf, in einer andern Farbe. Sehet: Sempron. hat in ununterbrochener Folge seine 18. Briefe ehender weggebracht, als Cajus, mithin hat er eine Opera gemacht. Folglich kan auch der, so nicht das Spiel anfängt, doch dazu kommen, daß er Opera mache, wenn er des andern angespielte Reihe unterbricht, und hernach fort und fort alleine fortzehlet, so, daß er seine Briefe eher wegbringt, als der, so das Spiel angefangen.

Diese ausgeführte Fälle und Regeln des Spiels geben zu erkennen, daß es eben keines der schwersten, doch aber eines der am meisten vergnügenden Spiele seye. Die meiste Schwürigkeit findet sich darinnen, daß man wohl erfahren seye, wie man seiner Carten am geschwindesten loß werde. Das Opera machen ist, wie jeder erkennet, hierzu am dienlichsten. Vielleicht verdienen wir Danck, wenn wir den Liebhabern dieses schönen Spiels etliche Fälle vor Augen legen.

### I. Fall von einer Opera, die man ohne dem Cometen macht.

Wir wollen annehmen: Cajus hat die Carte gegeben, so ist Sempronius der Anspieler (le Premier.)

Sempronii Spiel bestehet, in 2 König, 2 Dames, 2 Valets, 2 Zehen, 1 Neune, 1 Achte, 1 Sieben, 2 Sechse, 2 Fünfe, 1 Viere, 1 Drey, 1. Zwey. Er wirfft aus 1 Fünfe, 1 Sechse, 1 Sieben, 1. Achte, 1. Neune, 1. Zehen, 1. Valet, 1. Dame,



me, 1 König. Weil er die Reihe mit dem König beschloffen, oder, weil er *Maitre du Feu* ist, so darf er nun eine Carte anspielen, die er will; oder Er wirfft also 1 Zehen, 1 Valet, 1 Dame, 1 König. Er ist wieder *Maitre du Feu*. Er wirfft also wieder an 1 Zwen, 1 Drey, 1 Vier, ein Fünf und 1 Sechs. Cajus hat ihm niemals seine Suite durchbrechen können, und Sempronius hat eine Opera gemacht.

Der unglückliche Cajus sitzt und pranget mit seinen 18 Carten. Er hat 3. E. darinnen, 64 Augen (Points) dabey hat er noch gar den Cometen, der aber am Firmament keine Dienste ihm leisten können, er zahlet also den Cometen doppelt, und die 64 Points dreyfach, d. i. 192. Marquen für die Points.

## II. Fall einer Opera, die sich mit dem Cometen endigt.

Cajus ist le premier, oder spielt an. Sein Spiel bestehet in 3 Königen, 1 Dame, 1 Valet, 4 Zehen, la Comete, 1 andere Neune, 1 Achte, 2 Sieben, 1 Sechse, 1 Fünfe, 1 Vier und 1 Dren.

Er wirfft gleich zum Anfang 1 Sieben, 1 Achte, 1 Neune, die 4. Zehen, die, wie oben sub Num. 6. angemerket, mit einander zugleich, als eine einigte Zehen geworffen werden können, 1 Valet, 1 Dame, und 3 Könige, als einen einzigen König, s. num. 8. Er ist *Maitre du Feu*, und wirfft 1 Dren, 1 Vier, 1 Fünf, 1 Sechs seine 2te Sieben, und den Cometen,

ten, den er zur Achte machet, vid. n. 12. Die Opera wird ihm doppelt bezahlet, und die Points in der Hand des Sempronii gehen ihm 3fach bezahlt zu.

### III. Fall einer Opera, wo der Comet das Spiel endet, und zugleich so eben die Neune ist.

Sempron. ist le Premier Sein Spiel stehet also :  
2 Könige, 2 Dames, 2 Valets, 2 Zehen, der  
Comete und 2 andere Neune, 1 Acht, 1 Sieben,  
1 Sechse, 1 Fünffe, 1 Bier, 1 Dren, 1 Zwen.

Er wirft an le deux (Zwen) le trois (Dren)  
le quatre (Bier) le cinq (Fünf) le six (Sechse)  
le sept (Sieben) le huit (Acht) un neuf (eine  
von seinen Neunen) un dix (eine von seinen Zehen)  
un Valet, (einen seiner Valets) une Dame und  
un Roi. Da er Maitre ist, weil er biß auf den Roi  
die Reihe hinaus gebracht, so wirfft er un neuf (die  
andern Neune) un dix (die andere Zehne) un Va-  
let, une Dame, un Roi. Als abermaliger *Mai-  
tre* wirft er den Cometen, als die 3te Neune, und  
den Achtzehenden, auch den höchsten Brief aus.

Er kan dieses Spiel auch also machen, wo der Co-  
mete zugleich auf die Achte als eine Neune folget.

Er wirft un neuf, un dix, un Valet, une  
Dame, un Roi.

Er ist *Maitre*, und fährt fort, wirft nochmal un  
neuf aus, darauf dix, Valet, Dame, Roi. Als  
*Maitre* bringt er le deux, le trois, le quatre, le  
cinq, le six, le huit, und le neuf ist hier der Co-  
mete.

Dieses letztere ist die grösste Honneur in diesem  
Spiel, der Franzos nennt ihn mit Respect le grand  
comp.

*comp.* Der Comete wird hier mit 16 bezählet, und die Points, so in der Hand des Caji bleiben, 6 fach.

Die Arth, *la Comete à trois, à quatre, & à cinq Persones* zu spielen.

'A trois erhält jeder Spieler 12. Carten, mithin bleiben im Talon zwölf. Im Spielen selbst ist von der Art *à deux* kein Unterschied. Die 2 Spielern, welchen in der Hand Carten übrig bleiben, zahlen dem 3ten, der am ersten seiner Briefe loß geworden, die points, so jeder in seiner Hand hat. Derjenige unter ihnen, der mehrere points hat, als der andere, muß 2 Jettons oder Marquen dem Gewinner geben. Man legt dieselbe *à parte* (*à la queue*) und diese 2 Marquen gehören am Ende der Partie dem, der am meisten gewonnen.

Ereignete sich der Fall, daß die 2. Spieler, denen in der Hand Carten geblieben, einer eben so viel points, als der andere hätte, so legt jeder von ihnen 1 *Marque à la queue*.

Wenn der Anspieler (*le premier*) eine Reihe seiner Carten ausgeworfen, z. E. *cinq, six, sept, huit*, keine Neune aber hat, mithin stille halten, und sagen muß: *huit sans neuf*, so wirft der Nachspieler (*le second*) die Neune aus, wenn er sie hat. Hätte er sie aber nicht, so wirft sie der dritte Spieler, wenn er sie hat nach, und spielt weiter *dix, Valet &c.* Hätte der dritte Spieler die Neune wieder nicht: so darf der erste (*le premier*) bey einer Carte zum Ausspielen, anfangen, bey welcher er will.

Eben so wird es gehalten, wenn man à quatre und à cinq spielt. Im erstern Fall bekommt jeder Zehn und bleiben 8. Briefe im Talon; im andern Fall aber erhält jeder Spieler 9, und der Talon trägt nur 3. Briefe.

### Das Comete: Spiel, wenn es, wie das Piquet gespielt wird.

Oben n. 2. habe ich angemerket, daß dieses Spiel sich wie das Piquet verhalte. Da nun im Spiel à deux ein Talon von 12. Briefen ist, so pflegt man einige Carten wegzulegen, und statt deren aus dem Talon zu nehmen, so viel man weggeleget.

Der anzuspielen hat, darf aus dem Talon bis 6 Carten nehmen, weniger aber, als 2, ist ihm nicht erlaubt, sondern er muß wenn er kauffen will, aufs wenigste so viel nehmen.

Der andere, der die Carte gegeben, kan aus dem Talon 3. Briefe kaufen, und muß 3 im Talon liegen lassen. Es ist unumgänglich, daß er wenigstens 1 nehme.

Wann der erste (le Premier) nicht 6 Carten nimmt, so kan er die, so er dem andern überlässet, ansehen, was es für Briefe sind.

Die Carten, so jeder weggeleget, bleiben zur Seite des Spielers, der sie, wenn er will, beschauen kan, wie im Piquet geschehen darf, und es wird mit dem Weglegen der Carten (*l'ecart*) eben so im Cometen-Spiel wie in jenem gehalten.

Im Spiel à trois ist ebenfalls, wie schon oben angeführet worden, ein Talon von 12. Briefen. Der  
Pre-

Premier hat Erlaubniß, davon biß auf 6 die andern 2 Mitspieler aber, jeder 3 zu kaufen.

Wenn à quatre gespielt wird: enthält der Talon 8 Carten. Der Premier kauft, wenn er will, 4, der Second zwey, und die zween andern jeder 1 Brief.

A cinq, wo nur in Talon 3 Carten bleiben, kan kein *Ecart* gemacht werden.

### Von der vormahligen *Arth la Comete* zu spielen.

1. Bey dem ersten Anfang, als dieses Spiel in Übung kam, wurden 52. Carten genommen, so, daß die 4 As, als 1 mitgezehlet werden mußten.

2. Man ließ, um den Verlust in etwas gering zu machen, nur so viel Jettons oder Marquen zahlen, als Briefe bey dem Ende des Spiels in des einen Spielers Hand übergeblieben.

3. Man hatte sehr viele Beschwerlichkeit von den As, indem diese manchmahl, wenn sie nicht eine Suite hatten, ihrem Spieler in Ansehung des Ausspielens, und, wie sie fortgebracht werden mögten, vieles zu schaffen machten. Es wurden daher selbige abgeschafft, und nur 48 Carten beliebet.

Das Frauenzimmer in Frankreich weiß ungemein dieses Spiel gegen die Fremden anzuwenden, indem es mit den in Werth kleinsten Marquen und Jettons bezahlet läßet, so daß 4 Jettons erst einen Groschen unserer Münze machen, gleichwohl kan bey dieser geringen Taxe der Comete in des andern Beutel eine ziemliche Verwirrung in seiner Verfassung anrichten. Die Adresse, die angenehme Veränderung

rung, die Fertigkeit im Spiel, der Zeit-Vertreib,  
 der nicht, wie beyhm l'hombre die Spielenden ermü-  
 det, die Gelegenheit zu gewinnen, oder auch sich sei-  
 nes Schadens bald wieder zu erhohlen, und endlich  
 die Ehre des Spiels selbst, da es von den Bürgerli-  
 chen Stand nicht allzubald nachgemachet werden wird,  
 sondern sich nur in vornehmen Gesellschaften ein-  
 schränket, alles dies hat vieles beygetragen, daß der  
 berühmte Französische Poete Laffichard eine Ope-  
*ra Comique* unter dem Titel: *la plaisante Co-*  
*mete, qui n'est point à craindre* versferti-  
 get, die dem Prinzen und Grafen  
*d'Eu* dediciret.

