

Neue
physikalische und mathematische
Belustigungen,

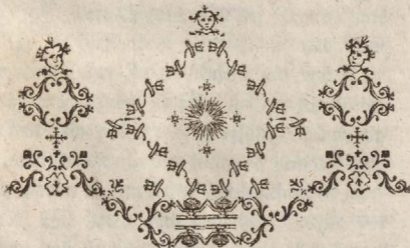
oder
Sammlung

von neuen

Kunststücken zum Vergnügen,
mit dem Magnete, mit den Zahlen, aus der
Optik sowohl, als aus der Chymie,
nebst den Ursachen derselben, ihren Wirkungen und den
dazu erforderlichen Instrumenten.

Aus dem Französischen
des

Herrn Guyot.



Zweiter Theil,
mit Kupfern.

Augsburg,
bey Eberhard Klett's sel. Wittwe, 1772.

Vertrag

Vertrag

Vertrag

Vertrag

Stadt-
bibliothek
Erlang



Vertrag

Vertrag



Vorrede.



Die Belustigungen, welche die besondere Eigenschaften der Zahlen, ihre verschiedene Verhältnisse und Progressionen, ihre Zusammensetzungen und Verwechselungen, deren sie fähig sind, zeigen, bieten unstreitig eine größere Mannigfaltigkeit dar, als diejenige, welche mit dem Magnete gemacht werden, wovon in dem ersten Theile gehandelt worden. Sie haben auch noch den Vorzug vor jenen, daß sie meistens, ohne Unkosten zu verursachen, gemacht werden können; ob es gleich nicht zu läugnen ist, daß sie mehr Ver-

Vorrede.

stand und eine kleine Geschicklichkeit erfordern. Indessen ist wohl niemand, welcher nicht, wenn er sich nur ein wenig üben will, im Stande seyn sollte, sie nachzumachen.

Ich habe, um, so viel als es möglich ist, die wenige Regeln, welche man beobachten muß, wenn man hierinnen seine Absicht erreichen will, recht begreiflich und leicht zu machen, alles sehr genau und weitläufig erkläret, ja zuweilen einige Wiederholungen gemacht, welche vielleicht solchen unnöthig seyn werden, die eine Sache sogleich zu begreifen und zu fassen im Stande sind: allein ich habe nicht für gut angesehen, in diesem Werke eine Menge von verschiedenen arithmetischen und algebraischen Aufgaben, die man hin und wieder bey verschiedenen Schriftstellern findet, anzuführen. Die Rechnungen, welche sie voraus setzen, erfordern zu viele Anstrengung, und können also nicht als bloße Belustigungen angesehen werden. Ich habe daher diejenige Belustigungen vorgezogen, welche theils leicht zu machen sind, theils eine solche Wirkung haben, die in Verwunderung und Erstaunen setzet, damit sie solchen Personen, die sich nur ergötzen wollen, kein allzuscharfes Nachdenken

Vorrede.

Denken verursachen, sondern ihnen vielmehr zu einer Erquickung nach ihren Arbeiten dienen mögen. Hätte ich ihnen hingegen solche Belustigungen vorlegen wollen, die schwer aufzulösen sind, so würde solches ihre Gemüthskräfte von neuem angestrengt haben, welches man mit besserem Rechte bey solchen Dingen thun kann, die einen Nutzen bringen.

Aus eben diesem Grunde, zugleich aber auch um dem Verlangen vieler Liebhaber dieses Werkes ein Genüge zu thun, habe ich am Schlusse dieses Theils viele verschiedene Belustigungen mit den Karten beygefüget, die zum Theil schon bekannt sind, die wenigsten aber noch zur Zeit im Drucke erschienen sind.

Es giebt noch viele andere Belustigungen, zu welchen Geschicklichkeit und Wiß erfordert wird, und die sehr artig sind. Ich werde solche bey dem Schlusse des vierten Theils oder auch bey andern Artikeln, mit welchen sie eine natürliche Aehnlichkeit haben, abhandeln. Ueberhaupt aber werde ich mich bemühen, alles dasjenige anzuzeigen, was in dieser Art das neueste und angenehmste heißen kann, damit jedermann

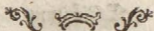
Vorrede.

mann zufrieden gestellet, und dieses Werk als eine vollständige Sammlung alles dessen, was diese verschiedene Belustigungen betreffen möchte, angesehen werden könne.

Man wird in diesem Werke noch einige Belustigungen mit dem Magnete finden, welche in dem ersten Theile hätten können eingeschickt werden: da derselbe aber bereits abgedruckt ware, so hat man sie in diesen zweyten eingeschaltet, mit welchem sie einiger maßen eine Aehnlichkeit haben, weil die Zusammensetzung mit der magnetischen Wirkung bey denselben verbunden ist.



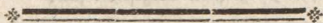
Erklä



Erklärung

der

Kupfer in diesem zweennten Theile.



Erste Kupfertafel.

Erste Figur. AB, das Kästgen, in welchem die zehen Tafelgen der siebenten Belustigung liegen, von welchen das letzte, so mit M bezeichnet worden, fest gemacht ist. Ueber diesem Tafelgen ist der Magnetstab angezeigt, der in dem Deckel dieses Kästgens verborgen ist.

Figur IV. Die Scheibe, welche an das äußerste Ende B des vorgedachten Kästgens hingestellet wird: die Nadel dieser Scheibe stehet hier in derjenigen Richtung, die ihr der Magnetstab giebt.

Figur II. Das Zifferblatt der dreyzehenten Belustigung mit dem Zeiger.

Erklärung

Figur III. Der Zauberstern der ein und zwanzigsten Belustigung, auf welchem die Zahlen der arithmetischen Progression in ihrer Ordnung stehen; die Haken zeigen die Zahlen an, die zusammen genommen gleich sind denen, die ihnen gerade gegenüber stehen.

II. Kupfertafel.

Figur I. Das Zauberquadrat von fünf und zwanzig Feldern, die mit Zahlen von einer arithmetischen Progression ausgefüllt sind.

Figur II. Das natürliche Quadrat von fünf und zwanzig Feldern.

Figur III. Das Zauberquadrat von neun und vierzig Feldern, welche mit Zahlen von einer arithmetischen Progression angefüllt sind.

Figuren IV. V und VI. Die geometrische Zauberquadrate, die zu der vier und zwanzigsten Belustigung gehören.

III. Kupfertafel.

Figur I. Die arithmetische Zauberquadrate zu der vier und zwanzigsten Belustigung.

Figur II. Der arithmetische Triangel.

IV. Ku

der Kupfertafeln.

IV. Kupfertafel.

Figur I. Die Tabelle von allen verschiedenen Würfen, die man mit zwey Würfeln erhalten kann.

Figur II. Stellung, welche die Buchstaben haben müssen, die man auf Karten schreibt, zu den folgenden Belustigungen.

V. Kupfertafel.

Tabellen zu der Einrichtung verschiedener Kunststücke im Piquetspielen. Die Farbe der Häckgen bedeutet die Karten, welche abwechseln, je nachdem man zwey oder drey Blätter ausgiebt.

VI. Kupfertafel.

Figur I. EFGH ist der Zirkel zu der gemeinen Schrift in der vier und vierzigsten Belustigung. ILMN ist der bewegliche Zirkel.

Figur II. Wirkung der ausgeschnittenen Patronen zu besserer Einsicht dieser Belustigung.

VII. Kupfertafel.

Figur I. Der Zirkel zu der sechs und vierzigsten Belustigung. EFGH ist der Buchstabenzirkel, auf welchem auch die verschiedene Tacte der Musick geschrieben stehen. ILMN, der Notenzirkel, auf welchem die Schlüssel stehen, die dazu dienen, daß man die geheime Schrift verändern kann.

Figur II. Dient zu einem Beispiele für diese Belustigung, wobey man angenommen hat, daß der Zirkel so gestellet worden, wie er in der ersten Figur gezeichnet ist.

VIII. Kupfertafel.

Figur I. ABCDEF sind die sechs Rahmen, die zu den Zeichen gebraucht werden, auf welchen die Figuren ausgeschnitten sind, welche die Buchstaben des Alphabetes anzeigen, je nachdem sie gestellet werden.

Figur II. Das Stück mit einer Krinne, welches bey E offen ist, auf welchem einer von den Rahmen in derjenigen Stellung zu sehen ist, die er haben muß, wenn er den Buchstaben anzeigen soll.

der Kupfertafeln.

Figur III. Die sechs Rahmen in ihren Stellungen, in welchen sie alle Buchstaben ausdrücken können.

IX. Kupfertafel.

Figur I. ABCD, das Kästgen der fünfzigsten Belustigung und die dazu gehörige fünf Tafelgen a. b. c. d. e. ; die Kriunen, in welchen die Magnetstäbe eingeschoben sind ; die fünf Buchstaben des Wortes HIMEN sind auf der einen Seite dieser fünf Tafelgen geschrieben, die Buchstaben A. O. C. U. R. müssen aber auf die andere Seite derselben geschrieben werden.

Figur II. Eben diese Tafelgen, wie sie von der andern Seite anzusehen sind.

Figur III. Der Zirkel, der auf den Boden des magnetischen Perspectives gelegt werden muß, damit man das in dem Kästgen zusammen gesetzte Wort lesen könne.

Figur IV. Das Kästgen der ein und fünfzigsten Belustigung, welches wie das vorhergehende beschaffen ist.

Figur V. Die Tafelgen dieses Kästgens von der andern Seite anzusehen.

Figur

Erklärung

Figur VI. Der Zirkel auf dem Boden des
Perspectivs.

X. Kupfertafel.

Figur I. ABCD, das Kästgen der zwey
und fünfzigsten Belustigung, durch welches die
bewegliche Zirkel hier zu sehen; CDEFG, die
Löcher, durch welche man die Buchstaben des
Räthselwortes siehet.

Figuren II. III. und IV. Die verschiedene
Lage der Magnetstäbe, so wie es die Buchstas-
ben, die auf den fünf Zirkeln angezeigt werden
sollen, erfordern.

XI. Kupfertafel.

Figur I. ABCD, das Kästgen der zwey
und fünfzigsten Belustigung; E, die Magnets-
nadel in dem Zirkel von Pappendeckel, auf wel-
chem die Worte des Räthfels geschrieben sind.

Figur II. FGHI, Pappendeckel über dies-
es Kästgen.

Figur

der Kupfertafeln.

Figur III. Die drey Pappendeckel, auf deren beyden Seiten die Räthsel geschrieben sind, und die Lage der darinnen befindlichen Magnetstäbe.

Figur IV. Das Schachbrett und die Anzeige der Felder, auf welche man nach einander den Kneuter setzen muß, wenn er alle durchlaufen solle.

XII. Kupfertafel.

Figur I. Die Stellung der Steine auf dem Schachbrette zu der ein und sechzigsten Belustigung.

Figur II. Zu der zwey und sechzigsten Belustigung.

XIII. Kupfertafel.

Figur I. Die Stellung der Steine auf dem Schachbrette zu der drey und sechzigsten Belustigung.

Figur II. Eben dieses zu der vier und sechzigsten Belustigung.

XIV. Kupfertafel.

Figur I. Die Stellung der Steine auf dem Schachbrette zu der fünf und sechzigsten Belustigung.

Figur II. Eben dieses zu der sechs und sechzigsten Belustigung.

XV. Kupfertafel.

Figur I. Lage der Finger auf dem Kartenspiele, um heimlich in der Hand abzuhelen.

Figur II. Muster des zugeschnittenen Spiels.

Figuren III. und IV. Muster der Karten zu der ein und achtzigsten Belustigung.

Figuren V. VI. VII. VIII. und IX. Karten zur Erläuterung der zwey und achtzigsten Belustigung.

Figuren X. XI. und XII. Muster der Karten, die zu der drey und achtzigsten Belustigung gehören.

der Kupfertafeln.

Figuren XIII. XIV. und XV. Ein anderes Muster von Karten zu eben dieser Belustigung.

Figur XVI. Karten, die zu der vier und achtzigsten Belustigung gehören.

XVI. Kupfertafel.

Figur I. Der Ring mit zwey Kästgen zu der sechs und neunzigsten Belustigung.

Figur II. AB, der Durchschnitt des Zausberggefäßes; c. d. die Oeffnungen, in welche die zwey Kartenspiele gesteckt werden; f. g. h. die Oeffnungen, in welche man zum voraus die drey Karten steckt, die einerley sind mit denen, welche man ziehen läßt. L, der Kragstein, durch welchen die seidene Schnur mitten hindurch gehet. M, die Wand.

Figur III. A, der Spiegel zu der hundert und zweyten Belustigung. CD, EF, die beyden Krinnen, in welchen er sich hin und her schieben läßt. G, die Karte.

Figur IV. Die Tabelle, welche man in das Perspectiv hinein legt, zu der hundert und dritten Belustigung.

Figur

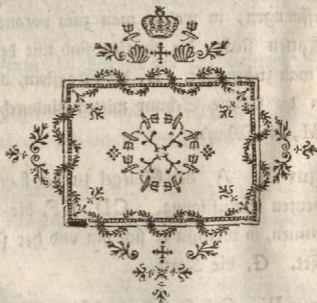
Erklärung der Kupfertafeln.

Figur V. ABCD, das Kästgen zu den Metallen. EFGHIK, die sechs Tafelgen, auf welchen die Metalle liegen, bey welchen auch die Lage der Magnetstäbe angezeigt ist.

Figur VI. Die Scheibe, die man in das Perspectiv hinein leget, und die dazu dienet, daß man die Metalle entdecken könne.

E n d e

der Erklärung der Kupfertafeln.





Neue
physicalische und mathematische
B e l u s t i g u n g e n.

Von den Zahlen überhaupt.

Der Nutzen und Vortheil, den man von der Zahlen Wissenschaft erlangen kann, bestehet hauptsächlich darinnen, daß man die Größe, (*) die Ausdehnung und die Maasse aller verschiedenen Gegenstände, die uns umgeben, genau einsehen lerne, wenn man solche entweder wie sie an sich selbst sind betrachtet, oder wenn man annimmt, daß man denselben einige Theile zusetzen oder solche hinwegnehmen könne,

(*) Man nennet dasjenige eine Größe, was man so betrachten kann, daß es einer Vermehrung oder Verminderung fähig ist: und alle Wissenschaften, welche die Größen zum Gegenstände haben, nennet man mathematisch: Wissenschaften.

ne, oder auch, wenn man sie mit andern Gegenständen von einerley Art vergleicht.

Da bey der Größe nur das mehr oder weniger statt findet, und die Zahlen, Wissenschaft dazu dienet, sie zu messen, zu vergleichen und zu bestimmen; so gibt es in der Rechenkunst eigentlich nur zwey Grundregeln, welche die Addition und Subtraction sind.

Die Addition ist eine arithmetische Arbeit, vermittlest welcher man mehrere Größen von einerley Art zusammen sehet.

Die Subtraction lehret uns den Unterschied zwischen zwey Größen genau bestimmen, oder, welches einerley ist, wie viel noch von einer Größe übrig bleibe, von welcher man einen Theil hinweg genommen hat.

Da die Regel der Multiplication darinnen besteht, daß man das Product einer Größe vor eben der Art, die auf eine bestimmte Art vervielfältiget worden, finde, so ist sie eigentlich nichts anders, als eine verkürzte Addition: und die Division, die entdeckt, wie oft einerley Größe in einer andern befindlich sey, ist auch nichts als eine abgekürzte Subtraction.

Man nennet den Betrag oder das Facit dasjenige, was aus der Vergleichung zweyer Größen entstehet. Dieser ist von zweyerley Art; der eine ist

ist arithmetisch, und der andere ist geometrisch. Der arithmetische Betrag ist das übrige oder der Unterschied zwischen zwey Größen, die miteinander durch die Subtraction verglichen worden sind. 6 ist also der arithmetische Betrag von 15 zu 21.

Der geometrische Betrag ist der Betrag von zwey Größen, die miteinander durch die Division verglichen worden: also ist 5 der geometrische Betrag von 5 zu 25.

Die Gleichheit des Betrags ist dasjenige, was man die Proportion nennet. Die arithmetische Proportion enthält eine Gleichheit im Aufsteigen, wie z. E. 2. 4. 6. die geometrische Proportion besteht in einer Gleichheit des Quotienten z. E. 5. 10. 20.

Wenn eine Proportion mehr als drey Glieder hat, so nennet man sie alsdann eine Progression, weil sich zum wenigsten drey Facit oder Beträge darinnen befinden.

Man verstehet durch Zusammengattungen oder Verbindungen alle die verschiedene Arten eine Größe zu theilen, deren Zahl von Theilen bestimmt ist, indem man eben diese Theile nimmt 2 zu 2, 3 zu 3, 4 zu 4 ic.

Die Versetzungen sind von den Zusammengattungen nur darinnen unterschieden, daß sie noch außer dem alle Veränderungen der Ordnung,

die sich bey einer jeden derselben finden, in sich enthalten.

Nach diesen allgemeinen Grundsätzen, welche allen denen sehr bekannt seyn müssen, welche nur ein wenig die Zahlen: Wissenschaft verstehen, und nach den Eigenschaften, die gewissen Zahlen besonders eigen sind, sind die Belustigungen, welche in diesem Theile enthalten sind, eingerichtet. Man hat sich auch bemühet, sie durch verschiedene Zusätze nicht nur angenehm, sondern auch leicht zu machen. Aus eben dem Grunde hat man auch viele arithmetische und algebraische Ausgaben, die man bey verschiedener Schriftstellern findet, und welche ein gar zu starkes Nachdenken erfordern, aber eben deswegen nicht für jedermann sind, gar nicht einmal anführen wollen.

Die Belustigungen, welche man hier beschreibet, werden hiedurch zwar weniger tieffinnig, aber auf der andern Seite dagegen leichter zu begreifen seyn, und die Zuschauer, welche die Ursachen und Gründe davon nicht so leicht einsehen werden, in ein angenehmes Erstaunen setzen können.

Auf einer andern Seite wird die besondere Sorgfalt, die man angewendet hat, sie unter verschiedenen Formen zu verstecken, vieles dazu beitragen, diese Arten von Belustigungen auf mannigfaltige Weise zu verändern, die nur in Ansehung ihrer Mannigfaltigkeit und Abwechslung

gefals

gefallen können. Es sind auch unter denselben sehr viele, welche, wenn sie geschickt gemacht werden, gewiß ein weit größeres Erstaunen verursachen werden, als die Belustigungen des ersten Theils, unter welchen viele sind, wo das Aug dasjenige entdecken kann, was man mit dem Verstande allein nicht würde eingesehen haben. Diese Belustigungen haben auch das Verdienst vor sich, daß sie ganz neu sind, man findet sie (wenigstens dem größten Theil nach) nirgendwo als in dieser Schrift, und nur sehr wenige derselben sind bishero in den Händen Derer gewesen, welche sich damit beschäftigen, diese Arten von Belustigungen öffentlich zu zeigen. Man hat für nöthig erachtet, dieses zum voraus zu erinnern, da einige von diesen Leuten mit dem Beyfall, den sie in gewisser Absicht verdienen, nicht zufrieden sind, sondern sich auch unterstehen vorzugeben, daß sie selbst die Erfinder aller dieser Belustigungen seyn, und daher sehr verächtlich von solchen Schriften reden, aus welchen sie selbst noch lernen könnten. Es giebt zwar einige unter denselben (*), welche selbst wißige und angenehme Dinge erfunden haben: allein weil diese letztere nicht die Gabe haben, so sehr damit zu prahlen und groß zu thun, wie man solches heut zu Tage verlangt, so hat man sie, ohngeachtet ihrer größeren Verdienste, weniger geachtet.

(*) Z. E. Der Herr Pellerier, welcher sehr artige Dinge gezeigt hat, die er selbst ausgedacht und gemacht hatte.



Von einigen besondern Eigenschaften
der Zahlen.

Erste Aufgabe.

Von zwey verschiedenen Zahlen, welche es auch sind, ist einer von beyden ihre Summa, oder ihre Differenz allezeit die Zahl 3 oder eine solche Zahl, die mit 3 dividiret werden kann.

Es seyen zum Exempel die Zahlen 3 und 8, so ist die erste Zahl 3: es seyen die Zahlen 1 und 2, so ist ihre Summa 3: es seyen die Zahlen 4 und 7, so ist ihre Differenz 3.

Nehmet auch die Zahlen 15 und 22, so läßt sich die erste Zahl 15 dividiren mit 3: nehmet 17 und 26, so kann ihre Differenz 9 auch mit 3 dividiret werden: nehmet endlich die Zahlen 31 und 44, so kann man ihre Summa 75 wieder mit 3 dividiren.

Diese besondere Eigenschaft findet statt bey allen Zahlen, sie mögen seyn welche sie wollen.

Zwente Aufgabe.

Wenn zwey verschiedene Zahlen sich durch einerley Zahl dividiren lassen, so läßt sich auch ihre Differenz und ihre Summa durch eben diese Zahl dividiren.

Setzet die Zahlen 15 und 25, welche alle beyde durch 5 dividiret werden können, ihre Differenz 10, und ihre Summa 40 kann auch durch 5 dividiret werden.

Die Zahlen 49 und 63 lassen sich beyde durch 7 dividiren, und ihre Differenz 14, sowohl als ihre Summa, 112 kann auch durch 7 dividiret werden.

Dritte Aufgabe.

Die Zahlen, welche sich durch 3 dividiren lassen, sie mögen nun allein für sich betrachtet, oder addiret, oder miteinander multiplicirt werden, geben für die Summa solche Figuren, deren Producte aus Zahlen bestehen, die wieder durch 3 theilbar sind.

Setzet die Zahl 42, welche durch 3 theilbar ist, so ist die Summa der Figuren dieser Zahl 4 und 2 nothwendig 6, welche auch durch 3 theilbar ist.

Nehmet die Zahlen 15 und 21, diese machen zusammen 36, die Summa der Figuren 3 und 6 ist 9, die sich wieder durch 3 theilen lässet.

Es seyen die Zahlen 9 und 12, deren Product, wenn sie miteinander multipliciert werden, ist 108, die Summa der Figuren der einzelnen Zahlen 1. 0. 8. ist 9, welche wieder durch 3 dividiret werden kann.

Zusatz.

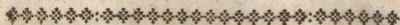
Hieraus folget, daß eine jede Zahl, von welcher die Summa der Figuren durch 3 theilbar ist, sich selbst durch 3 müsse theilen lassen.

Vierte Aufgabe.

Eine jede Zahl, es mag auch seyn, welche es wolle, wenn sie mit einer andern Zahl multiplicirt wird, welche durch 3 theilbar ist, gibt für die Summa der Figuren ihres Products eine solche Zahl, welche auch durch 3 getheilt werden kann.

Multipliciret zum Exempel die Zahl 1328 mit 24, welches sich durch 3 theilen lässet, so wird das Product von diesen beyden Zahlen 31872 ausmachen, und aus den Ziffern, oder Figuren 3. 1. 8. 7. und 2, bestehen, welche, wenn sie addirt werden, die Zahl 21 geben, welche sich durch 3 theilen lässet.

Erste



E r s t e

B e l u s t i g u n g.

Zu einer jeden gegebenen Zahl noch eine Ziffer hinzu zu setzen, welche derjenige, der die Zahl gegeben hat, hinsetzen kann wo er will, daß diese neue Zahl sich durch 3 oder durch 6 theilen lasse.

Es seye die gegebene Zahl 87235, von welcher die Summa der Ziffern oder Figuren 8. 7. 2. 3. und 5 ist 25: wenn man diese Summa bemerkt hat, so lasset noch die Zahl 2 oder 5 oder 8 hinzusetzen, welches macht, daß die Summa der Figuren gleich seyn wird 27. 30. oder 33, sodann wird diese neue Summa (den oben angeführten Grundsätzen zu folge) durch 3 getheilet werden können.

Wenn die letzte unter den gegebenen Zahlen eine gleiche Zahl ist, wie z. E. 2. 4. 6. 8. 0. und man, setzt die Ziffer hin wo man will, nur nicht nach dieser hintersten gleichen Zahl, so wird die Zahl auch durch 6 sich theilen lassen. Eben so wird es sich verhalten, wenn die Ziffer, welche man noch hinzusetzen solle, gleich ist, und man läßt diese neue Ziffer vor der Einheit setzen. Diese Anmerkung kann dazu dienen, daß man diese Belustigung verändern kann.



Zweyte Belustigung.

Wenn eine Person nach eigenem Belieben mehrere Zahlen erwählet hat, ihr durch einen andern die Zahl benennen zu lassen, durch welche die Summa der Figuren, die durch die Addition jener Zahlen entstanden sind, sich theilen läßt.

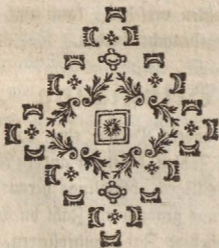
Zubereitung.

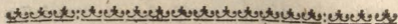
Ihr müßet hiezu einen Beutel haben, der in zwey Theile abgetheilet ist, dergleichen schon in der dritten Belustigung des ersten Theils beschrieben worden. In seine erste Abtheilung leget zum voraus verschiedene kleine Kartenblättlein, auf deren jedes ihr die Zahl 3 schreiben müßet: in die andere Abtheilung aber leget verschiedene Zahlen: die sich alle durch 3 theilen lassen, dergleichen sind z. E. 3. 6. 9. 15. 21. 36. 63. 120. 213. 309. &c.

Belustigung.

Aus diesem Beutel ziehet eine Hand voll dieser verschiedenen Zahlen, die in der zweyten Abtheilung desselben sind, heraus, und nachdem man solche gesehen hat, steckt sie wieder ein. Hier
auf

auf bietet ihn einer andern Person an, und lasset sie blindlings so viele Zahlen als sie will, heraus nehmen, und sie heimlich zusammen zählen. Unterdessen, da sie mit dem addiren derselben sich beschäftigt, lasset eine andere Person, aus der ersten Abtheilung des Beutels die Zahl 3 heraus nehmen, empfehlet ihr aber wohl, daß sie nur eine heraus langens solle, damit sie nicht merke, daß alle Zahlen darinnen einander gleich sind. Hier auf könnet ihr derselben sagen, daß diese Zahl die Summa der Figuren von der durch die erste Person addirten Zahl genau theilen werde, welches allezeit geschehen wird, es mögen die herausgenommene Zahlen seyn, welche es wollen.





Dritte

Belustigung.

Wenn eine Person eine Zahl unter vielen andern erwählet, und solche durch eine andere selbst beliebige Zahl, welche es auch sey, multipliciret hat, ihr von einer andern Person diejenige Zahl benennen zu lassen, durch welche die Summa der Figuren des Products der multiplicirten Zahlen getheilet werden kann.

Zubereitung.

Der allererst beschriebene Beutel, mit eben diesen Zahlen versehen, kann auch zu dieser Belustigung gebraucht werden.

Belustigung.

Lasset eine andere Person eine von den verschiedenen Zahlen, die in der andern Abtheilung dieses Beutels liegen, blindlings heraus nehmen, und diese heraus genommene Zahl durch eine andere selbst beliebige Zahl multipliciren. Bietet hierauf die erste Abtheilung des Beutels einer andern Person an, und lasset sie aus derselben die Zahl 3 heraus langem, wobei ihr derselben zum voraus sagen könnet, daß diese Zahl genau die

Summ

Summa der Figuren von dem Product, das durch die heimliche Multiplication der ersten Person erwachsen ist, theilen werde.

Man kann bey dieser sowohl, als bey der vorhergehenden Belustigung des kleinen Beutels ganz entbehren, wenn man nämlich alle diese verschiedene Zahlen auf Karten geschrieben anbietet, und durch die Nadel der magnetischen Scheibe, die in dem ersten Theil dieses Werkes in der dritten Belustigung beschrieben worden, die Zahl 3 anzeigen läßt, nachdem man sie zuvor zu dieser Absicht zubereitet hat.

Anmerkung. Weil diese Belustigung eben so, wie die vorhergehende, nur mit der Zahl 3 gemacht werden kann, so muß man beyde nicht sogleich nacheinander machen, damit man nicht merke, daß man nur die Zahl 3 heraus langen lasse, welche das Product der Figuren theilet. Man muß nothwendig, so viel als es möglich ist, die verschiedene Arten der Belustigungen miteinander abwechseln lassen, damit man hiedurch desto mehr Bewunderung errege, und niemand die wahre Ursache davon sogleich einsehen möge.

Fünfte Aufgabe.

Wenn eine Zahl, es sey welche es wolle, mit 9, oder mit einer jeden andern Zahl, die sich durch 9 theilen läßt, multiplicirt worden ist, so ist die Summa der Figuren des Products auch die Zahl 9, oder eine Zahl die sich durch 9 theilen läßt.

Die Zahl soll 68 seyn, wenn man diese mit 9 multiplicirt, so gibt solches das Product 612, dessen Summa der Figuren 6. 1. und 2. macht 9.

Nehmet auch die Zahl 345, wenn man diese mit 27 multipliciret, welches sich durch 9 theilen läßt, so erwächst dadurch das Product 9315, dessen Summa der Figuren 9. 3. 1. und 5 ist 18, welche sich durch 9 theilen läßt. (*)

Sechs:

(*) Diese Eigenschaft der Zahl 9 kommt davon her, weil die Zahl die über 9 hinaus gehet durch 1 und 0 ausgedruckt wird, und also zweymal neun 10 und 8, drey mal neun 20 und 7 ausmacht 10. in dem die Zehner und die Einheiten gegenseitig das Complement von 9 sind.

Sechste Aufgabe.

Wenn zwey unbestimmte Zahlen, die sich aber durch 9 theilen lassen, miteinander addirt werden, so wird die Summa der Figuren des Betrags ihrer Addition immer die Zahl 9 oder eine solche Zahl seyn, die sich durch 9 theilen läßt.

Es seyen diese Zahlen 18 und 36, die sich beyde durch 9 theilen lassen, so wird die Summa der Figuren ihrer Addition, die 54 macht, 9 seyn.

Nehmet die Zahlen 81 und 108, die sich auch durch 9 theilen lassen, so wird die Summa der Figuren ihrer Addition 189 seyn 18, welche sich durch 9 theilen läßet.

Vierte

Belustigung.

Wenn eine unbestimmte Zahl gegeben ist; zu derselben noch eine Zahl zu setzen, welche die Person, von welcher die erste Zahl gegeben worden, hinsetzen kann, wohin sie will, daß diese Zahl sich sodann durch 9 theilen lasse.

Es sey die gegebene Zahl 4177, deren Summa der Figuren 4. 1. 7. und 7, macht 19, läßet

lasset noch einen 8 zusetzen wohin man will und bemerket, daß sodann diese Zahl sich durch 9 theilen lassen, welches unstreitig zutreffen muß, weil alsdann die Summa der Figuren der Zahl 27 betragen wird, welche sich durch 9 theilen lasset.

Anmerkung. Ob es schon einerley ist, ob die Ziffer 8 hier oder da stehe, so kann man doch, um dieser Belustigung ein größeres Ansehen zu geben, den Platz bestimmen, wohin sie gesetzt werden solle.

Fünfte

Belustigung.

Wenn zwey Zahlen unter vielen andern ausgesucht und hierauf miteinander addirt werden, diejenige von den Ziffern dieser Addition zu nennen, welche man völlig ausgestrichen hat.

Zubereitung.

Man muß verschiedene Zahlen suchen, die sich nicht nur alle durch 9 dividiren lassen, sondern auch so beschaffen sind, daß, wenn sie ohne Unterscheid miteinander addirt werden, und zwar zwey zu zwey, bey keiner von ihren Summen sich eine

eine Nulla finde, sondern noch außer diesem die Summa ihrer Figuren allezeit 9 oder 18 gebe.

Da dieses Auffuchen solcher Zahlen und diese Rechnung langwierig ist, und einige Schwierigkeit hat, so habe ich hier verschiedene solcher Zahlen hergesetzt, die diese Eigenschaft haben, und deren man sich zu dieser Belustigung bedienen kann.

Diese Zahlen sind 36. 63. 81. 117. 126. 162. 207. 216. 252. 261. 306. 315. 360. und 432.

Belustigung.

Wenn man diese Zahlen auf eben so viele Kartentblätter geschrieben hat, so giebt man sie einer andern Person hin, und läßt ihr die Freiheit, zwey davon nach ihrem eigenen Belieben auszuwählen, und befehlet ihr hierauf solche miteinander zu addiren. Wenn dieses nun geschehen ist, so läßt man sie eine von den Ziffern dieser Addition, welche sie selbst will, völlig austreichen, und nennet ihr hierauf diese Ziffer, welche man auf folgende Weise leicht erkennen wird.

Wenn die Summe der Figuren der übrigen Ziffern die Zahl 9 ausmacht, so wird die ausgestrichene Zahl nothwendig ein 9 seyn, indem keine Nulla seyn kann, in der Summe der Zahlen, welche addirt worden sind.

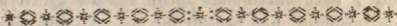
Beispiel.

Wenn man die Zahlen 207 und 432 erwähnt hat, so ist das Ganze 639; und wenn man die Zahl 9 ausgestrichen hat, so bleibt noch 6 und 3 übrig, welche 9 ausmachen.

Wenn aber die Summe der Figuren dieser Zahlen eine solche Zahl machet, die kleiner ist, als 9, so ist die ausgestrichene Zahl dasjenige, was man noch hinzu setzen muß, daß es 9 ausmache.

Beispiel.

Wenn man die Zahlen 81 und 63 miteinander addirt hat, wovon das Ganze 144 ist, und man hat die Zahl 1 ausgestrichen, so ist der Ueberrest davon 8, welcher mit der ausgestrichenen Ziffer die Zahl 9 macht.



Sechste

Belustigung.

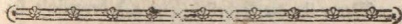
Unter vielen Zahlen eine von einer andern Person wählen zu lassen, und wenn sie solche mit einer andern selbst beliebigen Zahl multipliciret hat, ihr diejenige Ziffer des Productes dieser Multiplication zu nennen, welche sie heimlich ausgestrichen hat.

Man leget einer andern Person die Zahlen vor, welche zu der vorhergehenden Belustigung dienen,

dienen, und läßt sie eine davon erwählen, solche mit einer andern Zahl nach ihrem eigenen Belieben multipliciren, und sodann eine von den Ziffern des Products dieser Multiplication ausstreichen.

Man kann die ausgestrichene Ziffer auf eben die Weise, wie in der vorhergehenden Belustigung entdecken, und solche nennen.

Anmerkung. Diese Eigenschaft der Zahl 9 kann man auch zu dergleichen Belustigungen in dem ersten sowohl, als in dem zweyten und dritten Theile dieses Werkes gebrauchen.



Siebente Belustigung.

Die Zauberzahlen.

Hiezu gehöret erstlich ein Kästgen AB (Siehe Tab. I Fig. 1.) welches mit Bändern oder Scharnieren versehen ist, und ungefähr neun bis zehen Zoll lang, und anderthalb Zoll breit ist, so daß sie die zehen kleine Täfelgen C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, in sich fassen könne, auf welche die Zahlen 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0. geschrieben seyn müssen. Das Täfelgen, auf welchem die Null steht, muß zu äußerst an diesem Kästgen bey B fest gemacht seyn, die neun übrige

Tab. I.
Fig. 1.

aber müssen nach Belieben versehen werden können.

Ihr müisset auch eine sechseckigte Scheibe haben, (S. Fig. 4.) die in zwölf gleiche Theile getheilet ist, von welchen sechs die Zahlen 90. 45. 30. 18. 15. 6. enthalten müssen, die übrigen sechs aber können Zahlen haben, welche man will.

In den Deckel, der dieses Kästgen schließet, und zu äußerst bey B, steckt einen kleinen Magnetstab ein, der so lieget, wie die erste Figur anzeigt.

Wirkung.

Wenn ihr die Scheibe (Fig. 4.) dergestalt setzt, daß eine von ihren Seiten mit der Seite B des Kästgens AB gleich stehet, so wird die Nadel auf dieser Scheibe sich nach der Richtung oder Lage des Magnets, der in dem Deckel ist, bequemen, und eine von den sechs Zahlen 90. 45. 30. 18. 15. 6. anzeigen.

Da auf der andern Seite die Ziffern 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. und 9, die auf diesen neun Tafelgen geschrieben stehen, zu der Summa ihrer Figuren die Zahl 45 geben, die sich durch 9 theilen lässet, so wird eine jede Summa, welche man auch mit diesen neun Ziffern zusammen setzen mag, (*) allezeit durch 9 theilbar seyn. Und da allezeit die letzte dieser neun Ziffern eine Nulle ist, so wird sie sich

(*) Diese neun Ziffern lassen sich 362800mal versehen.

sich auch allezeit durch 90 und folglich auch durch 45. 30. 18. 12. und 6 theilen lassen, welches die Theile sind, die darinnen stecken. Daher kommt es, daß, man mag diese Scheibe auf das äußerste Ende dieses Kästgens setzen wie man will, wenn man die Nadel darauf legt, und sie umdreht, solche nothwendig auf einer Zahl stehen bleiben müsse, welche ohne einigen Bruch die Summa theilet, die in das Kästgen geleset worden. Man wird dieses auch ohne diese Scheibe einsehen können, wenn man sich der Theile erinnert, die in 90 befindlich sind.

Belustigung.

Man giebt einer andern Person das Kästgen und die neun Tafelgen hin, auf welchen die neun Zahlen geschrieben stehen, und lästet ihr völlige Freyheit, aus denselben eine Zahl zu machen, welche sie will. Hierauf verlanget man das Kästgen wieder, und nennet ihr, ohne es zu öffnen, einen von diesen Divisoren oder Theilzahlen, welche man will, und sagt ihr, daß sie sich derselben bedienen könne, die Zahl, welche sie zusammen gesetzt hat, ohne einigen Bruch damit zu theilen. Hierauf läst man sie auch wirklich diese Division machen, damit sie sehen möge, daß man ihr die wahre Theilzahl angezeigt habe.

Man kann diese Belustigung auch verändern, wenn man fragt, welches die erste und vorlechte

Ziffer sey, die man in das Kästgen gelegt habe, und da nach der ersten Aufgabe, die eine von diesen Zahlen ihre Differenz oder ihre Summa allezeit die Zahl 3 oder doch eine solche Zahl ist, die sich durch 3 theilen läffet, so kann man sich stellen, als ob man über diese Eigenschaft eine Rechnung anstellte, welche einen von diesen Theilen, die darinnen befindlich sind, 90. 45. 30. 15. 18. 9 und 6 bekannt mache, und giebt sie sodann dieser Person hin, damit sie sich derselben bediene, die Zahl zu theilen, die sie zusammen gesetzt hat.

Beispiel.

Wenn diese Person anzeigt, daß die erste Ziffer ein 7 und die vorletzte ein 2 ist, so sagt man ihr, daß sie diese beyde Zahlen addiren, und das Product 9 mit 5 multipliciren solle, damit man ihr den Quotienten 45 als die Theilzahl der heimlich zusammen gesetzten Summa geben könne.

Wenn die erste Ziffer ein 5 und die vorletzte ein 8 ist, so heißet man sie die Differenz 3 von diesen beyden Zahlen mit 10 multipliciren, und durch den Quotienten 30 die gemachte Summa zu theilen.

Ist die erste Ziffer ein 7 und die vorletzte ein 6, so läßt man sie die letztere Zahl mit 3 multipliciren, und die verborgene Summa durch den Quotienten 18 theilen.

Kurz,

Kurz, wenn die erste und die vorletzte Ziffer, nachdem sie entweder addirt, oder miteinander multiplicirt worden, zu ihrem Product oder Quotienten eine von den Theilzahlen der verborgenen Summe geben, so läßt man sich derselben bedienen, um dieselbe zu theilen.

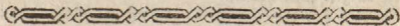
Anmerkung. Die erste und vorletzte Zahl mag auch seyn, welche es immer will, so wird doch eines von den vier oben angeführten Beispielen allezeit statt haben.

Eine andere Belustigung vermitteltst des Magnets.

Man kann dieser Belustigung ein noch viel größeres Ansehen geben, wenn man gar nicht fragt, welches die letzte Ziffer der hineingelegten Summe ist. Zu diesem Ende muß man in ein jedes dieser zehen Täfelgen einen kleinen Magnetstab stecken, so daß, wenn man ihre Richtung mit dem magnetischen Perspective untersucht, man sogleich erkennen könne, welche Zahlen auf den Täfelgen geschrieben stehen.

Eben so kann man sich auch der Fig. 4. angezeigten Scheibe bedienen, welche so getheilet ist, daß, wenn man sie auf das äußerste Ende des Kästgens, und zwar gerade über das letzte Täfelgen, das darinnen liegt, setzet, und solche auf eine

Seite hinwendet oder drehet, auf welche man will, die Nadel allezeit eine von den Theilzahlen bemerken muß, weil eine jede Seite dieser Scheibe Theilzahlen enthält zu allen verschiedenen Zahlen. Nur muß man in diesem Falle wohl Acht haben, daß man die Stäbe in den Täfelgen so einschiebet, daß sie mit der Theilung auf dieser Scheibe zusammen passen. (Siehe zu diesem Ende die neunte Belustigung des ersten Theils, die nach eben diesen Grundsätzen gemacht ist.)



Siebente Aufgabe.

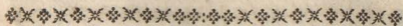
Besondere Eigenschaft der Zahl 37.

Die Zahl 37 ist so beschaffen, daß wenn sie durch eine von den Zahlen der arithmetischen Progression 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 und 27 multiplicirt wird, alle Producte, die daraus erwachsen, aus drey gleichen Ziffern bestehen, und die Summe ihrer Figuren allezeit gleich ist der Zahl, mit welcher man 37 multiplicirt hat.

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
III	222	333	444	555	666	777	888	999

Da die Eigenschaft dieser Zahl keine Belustigung an die Hand giebt, die einige Verwunderung verursachen könnte, so habe ich lieber gar keine davon anzeigen wollen.

Achte



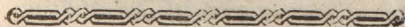
Achte Aufgabe.

Eigenschaft der Zahl 73.

Die Zahl 73 ist so beschaffen, daß, wenn man solche mit den Zahlen der arithmetischen Progression, 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 und 27 multipliciret, die neun Producte, die aus dieser Multiplication entstehen, und zwar jedes mit einer von den neun Ziffern sich endigen, 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8 und 9, und diese Ziffern finden sich im Verhältniß gegen diese arithmetische Progression in einer gerade entgegen gesetzten Ordnung.

Beispiel.

73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
3	6	9	12	15	18	21	24	27	
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752	1971	



Achte

Belustigung.

Das Product zweyer Zahlen zu nennen, die von einem andern erwählt und multiplicirt worden sind, wenn man nur die letzte Zahl des Products dieser Multiplication weiß.

Zubereitung.

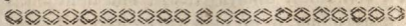
Setzet in den oben beschriebenen Beutel einige Karten, auf deren jeder die Zahl 73 geschrie-

ben stehet, und in die zweyte Abtheilung die Zahlen 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27.

Belustigung.

Bietet einer andern Person diejenige Oeffnung des Beutels an, in welcher die Zahlen 73 liegen, und lasset sie nur eine einige Zahl heraus nehmen: verwechselt hernach auf eine geschickte Weise die Oeffnung des Beutels, und lasset eine zweyte Person aus der andern Abtheilung eine Zahl nach Belieben herausnehmen: saget ihr, daß sie diese Zahl, welche sie erwählet hat, mit derjenigen multipliciren solle, welche die erste Person aus dem Beutel heraus gezogen hat. Da nun diese Zahl 73 ist, so wird die letzte Ziffer dieser Multiplication, welche man nennen muß, euch gar bald, nach obenstehender Tabelle, das Product dieser Multiplication anzeigen, welches ihr sodann dieser Person sagen könnet.

Anmerkung. Man muß ein gutes Gedächtniß haben, wenn man diese Belustigung machen will, weil es unumgänglich nothwendig ist, daß man die neun Producte der vorhergehenden Aufgabe auswendig wisse.



Neunte Aufgabe.

Eigenschaft der Zahl 11.

Wenn die Zahl 11 durch die Ziffern der arithmetischen Progression 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8
und

und 9 multiplicirt wird, so giebt sie allezeit zum Product zwey gleiche Zahlen.

II	II	II	II	II	II	II	II	II
<u> 1 </u>	<u> 2 </u>	<u> 3 </u>	<u> 4 </u>	<u> 5 </u>	<u> 6 </u>	<u> 7 </u>	<u> 8 </u>	<u> 9 </u>
II	22	33	44	55	66	77	88	99

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX:XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Neunte

B e l u s t i g u n g.

Das Piquetspiel zu Pferde.

Zwey Cavaliers, die miteinander reisen, und sich auf dem Wege gerne einen Zeitvertreib schaffen wollten, erfinden ein Spiel, welches ihnen zu einer Belustigung dienen könnte, und bereden sich, daß sie auf hundert Piquet spielen wollen, mit dieser Bedingung, daß derjenige, der zuerst zu der Zahl 100 kommen würde, gewonnen haben sollte, und daß man, so wie einer nach dem andern zählet, allezeit eine Zahl hinzu setzen könne, welche man will, wenn sie nur nicht über 11 hinaus gehet.

Damit aber der erste, welcher die Zahl neunet, auf 100 komme, und sein Gegentheil dieses nicht thun könne, so muß er sich der Zahlen 11. 22. 33. &c. aus der vorhergehenden Aufgabe erinnern, und dergestalt zählen, daß er sich immer um eine Einheit über diese Zahlen hinaus befinde, dabey

dabey aber zuerst I nennen, weil sein Gegentheil keine größere Zahl als II nehmen, und also zu 12 nicht kommen kann, die er alsdann selbst und hernach weiter 23. 34. 45. 56. 67. 78 und 89 nehmen muß: wenn er nun so weit gekommen ist, so mag sein Gegentheil Zahlen erwählen, welche er will, so kann er ihn doch nicht hindern, das nächstemal die Zahl 100 zu erreichen.

Ich muß hier anmerken, daß, wenn derjenige, mit welchem man spielt, diesen Kunstgriff nicht versteht, der erste (um diese Belustigung desto besser zu verbergen) in den ersten Zählungen alle Arten von Zahlen ohne Unterschied nehmen kann, wenn er nur gegen das Ende des Spiels sich der zwey oder drey letzten Zahlen bemächtiget, die er haben muß, wenn er gewinnen will. Uebrigens muß diese Belustigung nur mit solchen gemacht werden, welche die Rechnung davon nicht verstehen, sonst hat sie nichts angenehmes, weil derjenige, der zuerst die Zahl nennet, allezeit gewonnen hat. Man kann dieses auch mit allen übrigen Zahlen verrichten, und alsdann, wenn der erste gewinnen will, muß die Zahl, welche man erreichen muß, wenn man gewinnen soll, nicht gerade in derjenigen aufgehen, die man höchstens noch benennen kann, denn sonst könnte man verlieren. Sondern man muß die größte Zahl durch die kleinste theilen, und das übrig bleibende von der Division wird die Zahl seyn, die derjenige, welcher anfängt,

anfängt, zuerst nennen muß, wenn er sein Spiel gewinnen will.

Beispiel.

Wenn die Zahl, die man erreichen will, 30, und die Zahl, unter welcher man nennen darf, 7 ist, so machen 4mal 7 28 aus, folglich sind noch 2 übrig bis zu 30, und eben diese Zahl ist es auch, welche der erste sogleich nennen muß. Sein Gegentheil mag sodann eine Zahl nennen, welche er will, so wird er nothwendig zuerst zu 30 kommen, wenn er zu seiner vorigen Zahl immer wieder 7 zusetzet.



Zehente

Belustigung.

Die vorhergesehene Addition.

Ein Rechenmeister giebt seinen Schülern zum Vergnügen ein Exempel der Addition auf, und sagt ihnen vorher, was die Summa von sechs Reihen, jede zu vier Zahlen, wovon sie selbst drey nach eigenem Belieben aufsetzen können, seyn werde.

Er multiplicirt ingeheim 9999 mit 3, welches die Summa 29997 ausmacht, welche er seinen Schülern zeigt, und ihnen befiehlt, daß sie nun

nun selbst drey Reihen Zahlen, jede aus vier Ziffern bestehend, aufsetzen sollen.

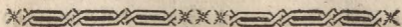
Zahlen, welche die Schüler aufgesetzt haben $\left\{ \begin{array}{l} 1478 \\ 5462 \\ 7815 \end{array} \right.$

Zahlen, welche der Rechenmeister zugesetzt hat $\left\{ \begin{array}{l} 8521 \\ 4537 \\ 2184 \end{array} \right.$

Summa 29997

Man siehet leicht, daß die von dem Rechenmeister hinzu gesetzte Zahlen, im Verhältniß mit denen, welche von seinen Schülern aufgesetzt worden sind, nichts anders, als die Complementary von 9 sind, und also das Product dieser Addition eben so lauten müsse, wie das Product von 9999, wenn solches mit 3 multiplicirt worden.

Anmerkung. Wenn man diese Belustigung mit Livres, Sols und Deniers machen will, so muß man alsdann die Complementary der Deniers zu 12, und die Complementary der Sols zu 20, und folglich zu der vorher gemachten Addition 3 Livres für die Sols und drey Sols für die Deniers noch zusetzen.



Eilfte B e l u s t i g u n g.

Die Differenz zwischen zwey Zahlen zu finden, von welchen die größere völlig unbekannt ist.

Man muß eben so viel 9 nehmen, als die Zahl, die man weiß, und die man von der unbekanntten Zahl abziehen will, Figuren oder Ziffern hat, sodann von der Summa, die durch diese 9 entsteht, die bekannte Zahl abziehen, und diese Differenz zu der unbekanntten Zahl setzen lassen. Wenn dieses geschehen, so muß man die erste Ziffer zu der Rechten wegnehmen, und sie der ersten Ziffer zu der Linken zusetzen, so wird diese Summa die Differenz seyn, die man gesucht hat.

Beyspiel.

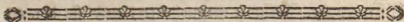
Peter, der 22 Jahr alt ist, sagt zu dem Johann, der älter ist, als er, er wolle errathen, wie viel Jahre er älter sey. Er subtrahiret heimlich 22 von 99, so bleibt noch 77, die er dem Johann zu der Zahl seiner Jahre noch hinzu setzen läffet. Wenn diese Addition geschehen, so läßt er ihn die erste Ziffer zur Rechten wegnehmen, und solche der letzten Ziffer zu der Linken zusetzen

zusehen, so wird diese Summa den Unterschied ihres Alters angeben.

Alter des Peters	-	-	-	-	-	22
Zugesezte Ziffern	-	-	-	-	-	99
						<hr/>
Differenz	-	-	-	-	-	77
Alter des Johannis	-	-	-	-	-	85
						<hr/>
Summa	-	-	-	-	-	162

Wenn die erste Ziffer von 162, welche 1 ist, hinweg genommen, und unter die letzte Zahl 2 gesetzt wird, so wird man die Differenz erhalten zwischen dem Alter des

Peters und Johannis	-	-	-	-	-	63
Alter des Peters	-	-	-	-	-	22
						<hr/>
						85



Zwölfte

Belustigung.

Wenn eine Person in der einen Hand eine gleiche Anzahl Rechenpfennige hat, in der andern aber eine ungleiche Zahl, zu erkennen, wo die gleiche oder ungleiche Zahl ist.

Man muß die Anzahl der Rechenpfennige, die in der rechten Hand sind, durch eine ungleiche Zahl multipliciren lassen, und die in der linken Hand durch eine gleiche Zahl, und fragen,

ob die Summa der beyden Producte zusammen genommen gleich oder ungleich ist.

Wenn das Product gleich ist, so ist die gleiche Zahl in der rechten Hand, ist solches aber ungleich, so ist die gleiche Zahl in der linken Hand.

Erstes Beyspiel.

	Rechte.	Linke.
Verborgene Zahlen - - -	18	7
Zahlen, womit man multiplicirt -	<u>3</u>	<u>2</u>
Producte	54	14

Summa der beyden Producte 54 und
14, welches die gleiche Zahl ist, - - 68

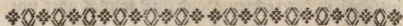
Zwentes Beyspiel.

	Rechte.	Linke.
Verborgene Zahlen - - -	7	18
multiplicirende Zahlen - -	<u>3</u>	<u>2</u>
Producte	21	36

Summa der beyden Producte 21 und
36, welches die ungleiche Zahl ist, - 57

Diese zwey vorstehende Beyspiele geben zu erkennen, daß eine jede gleiche Zahl, wenn sie mit einer gleichen oder ungleichen Zahl multipliciret wird, allezeit zu ihrem Producte wieder eine gleiche Zahl gebe: daß eine ungleiche Zahl, wenn sie mit einer gleichen multipliciret wird, auch ein gleiches Product mache: und daß hingegen eine jede

ungleiche Zahl, wenn solche mit einer ungleichen multipliciret wird, allezeit wieder ein Product von einer ungleichen Zahl mache.



Dreizehente Belustigung. Das Zifferblatt.

Auf einem Zifferblatte die Stunde zu entdecken, zu welcher eine Person sich heimlich entschlossen hat, aufzustehen.

Tab. I.
Fig. 2.

Sagt einer Person, daß sie den Zeiger des Zifferblatts A (S. Tab. I. Fig. 2.) auf eine Stunde dieses Zifferblatts stellen solle, und addiret heimlich bey euch selbst die Zahl 12 zu der Stunde, welche sie also angezeigt hat: lasset sie diese Zahl zählen, welche ihr im Sinne behalten habet, sie muß aber mit der Stunde anfangen zu zählen, die sie zu ihrem Aufstehen bestimmt hat, und zwar so, daß sie von der durch den Zeiger bemerkten Stunde an zurücke zählet: so wird es sich finden, daß sie alsdann aufhören wird zu zählen bey der Stunde, die sie heimlich dazu bestimmet und erwählet hat.

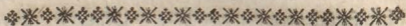
Beispiel.

Es sey die Zahl VII, welche sie auf dem Zifferblatte angezeigtet, und IX die Stunde, zu welcher

cher sie sich vorgenommen hat, aufzustehen. Hier: auf saget ihr, daß sie bis auf 19 zählen solle, und zwar von VII an zurückwärts, so wird diese Zahl gerade auf die IXte Stunde zutreffen, die sie zu ihrem Aufstehen bestimmet hat.

Anmerkung. Diese Belustigung ist eben so einfältig, als leicht zu begreifen, wenn man nur dieses merket, daß, wenn man bey 1 anfängt zu zählen, und rückwärts zählend wieder auf diese Zahl kömmt, man 13 zählen müßte, bey 2 aber 14 u., folglich, daß wenn man der Person, die beschloffen hat, um 9 Uhr aufzustehen, befiehlt, dieselb 9 auf der Zahl 7 und so fort weiter rückwärts zu zählen, solche alsdann nur zehen Stunden durchzuzählen haben wird, bis sie auf diejenige Stunde kömmt, die sie in ihrem Sinne gehabt hat.

Obgleich diese und einige andere von den nachfolgenden Belustigungen bereits bekannt sind, so habe ich doch geglaubet, daß man sie hier gerne sehen würde, besonders diejenige mit den drey Kleinoden und mit dem Ringe, welche sehr artig und witzig sind. Ich habe mich hierinnen auch nach dem Verlangen vieler Liebhaber dieses Werks bequemen müssen, welche geäußert haben, daß es ihnen lieb seyn würde, hier alle die Belustigungen beyammen zu sehen, welche die angenehmsten sind.



Bierzehente
B e l u s t i g u n g.
 Die drey Kleinode.

Man giebt drey verschiedenen Personen drey Kleinode, und läßt einer jeden die Freyheit, ingeheim eines davon nach eigenem Belieben zu erwählen, und verspricht ihnen, nach einigen Berechnungen zu bestimmen, welches Kleinod eine jede Person versteckt habe.

Berrichtung.

Es seyen die drey Kleinode ein Ring, eine Tobacksdose und ein Halsband: bezeichner diese in eurem Sinne durch a, e, i, eben sowohl als die drey Personen. Nehmet hierauf 24 Rechenpfennige, gebet einen davon der ersten Person a; 2 der zweyten Person e; 3 der dritten Person i; und die übrige Rechenpfennige leget auf den Tisch. Wenn ihr euch nun auf die Seite begeben habet, so lasset diejenige Person, die den Ring hat, eben so viele Rechenpfennige davon nehmen, als sie schon hat, diejenige, welche die Tobacksdose hat, nimmt doppelt so viel Rechenpfennige, als sie bereits bekommen hat, und die Person, welche das Halsband hat, nimmt viermal so viel davon. Hierauf kommet wieder zum Vorschein, und thut einen

einen Blick auf die Rechenpfennige, die noch auf dem Tische übrig sind, und bemerket die Anzahl derselben.

Es müssen von denselben nicht mehr als 1. 2. 3. 5. 6 oder 7 übrig bleiben, die man mit den Sylben des folgenden Verses in ein Verhältniß bringt.

1	2	3	5	6	7
Par fer - Cesar - jadis - devint - si grand - Prince.					

Hierauf muß man acht haben, daß, wenn nur ein Rechenpfennig übrig bleibet, die zwey Sylben par fer anzeigen, daß die erste Person den Ring habe, dem man den Buchstaben a gewidmet hat, und die zweyte die Tobacksdose, welche den Buchstaben e bekommen hat, und daß folglich die dritte das Halsband haben müsse. Eben so auch, wenn 6 übrig bleiben, so zeigen die beyden Sylben si grand an, daß die erste Person das Halsband habe, dem man den Buchstaben i gegeben, und die zweyte Person den Ring mit dem Buchstaben a versteckt habe.

Anmerkung. Da die drey Kleinode nur auf sechs verschiedene Arten ausgetheilet werden können, und bey jeder derselben auch die Zahl der Rechenpfennige sich verändert, die von diesen drey Personen von dem Tische genommen werden: so folget, daß die Ziffern, die auf dem Tische liegen bleiben, auch sechs verschiedene Zahlen seyn müssen.

che ihr in der eurigen haltet. Wenn ihr nun diese Person von euren Rechenpfennigen so viele nehmen lasset, daß sie bis auf 14 steigen, so werden euch noch 4 Rechenpfennige übrig bleiben, welches eben die Zahl ist, die sie in ihrer Hand hatte. Es ist dieses leicht zu begreifen, weil ihr von der ganzen Summa der Rechenpfennige, die in beyden Händen sind, in ihre Hand so viel hinüber gehen lasset, als ihr zuvor in der eurigen gehabt hattet.



Sechzehente

B e l u s t i g u n g.

Das

Kunststück mit dem Ringe.

Wenn eine unbekante Person heimlich einen Ring genommen, die Hand, den Finger und das Gelenke zu entdecken, an welches sie denselben angesteckt hat.

Verrichtung.

Lasset durch eine Person den Platz derjenigen Person, die den Ring genommen hat, verdoppeln, und noch 5 zu dieser Zahl setzen.

Lasset hernach diese Summa mit 5 multiplirciren und noch 10 dazu setzen.

Zu dieser letzten Zahl lasset noch 1 setzen, wenn der Ring an der rechten Hand ist, oder 2, wenn er an der linken Hand ist, und das Ganze wieder mit 10 multiplirciren.

Zu diesem Product lasset noch die Zahl des Fingers setzen, (der Daume aber ist 1) und alles mit 10 multiplirciren.

Endlich lasset auch noch die Zahl des Gelenkes hinzu setzen, und außerdem noch die Zahl 35.

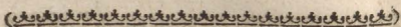
Begehret sodann, daß man euch diese letzte Summa übergebe, und ziehet von derselben 3535 ab: das übrige wird sodann aus vier Ziffern bestehen, von welchen die erste den Platz oder die Stelle der Person, wo sie sich befindet; die zweyte die rechte oder die linke Hand, die dritte den Finger, und die vierte das Gelenke anzeigt.

Beispiel.

Man setze voraus, daß die dritte Person den Ring an das zweyte Gelenke des Daumens ihrer linken Hand gesteckt habe.

Doppelte Summa der Stelle der dritten Person	6
Zahl, die noch zugesetzt werden muß	5
Giebt die Summa	11
Wenn diese multiplicirt wird mit	5
So ergiebt sich das Product	55
Zu diesem addirt man	10
Die Zahl der linken Hand	2
macht zusammen	67
Dieses wird von neuem multiplicirt mit	10
giebt zum Product	670
Zu diesem addirt man die Zahl des Daumens	1
macht also	671
Dieses wieder multiplicirt mit	10
macht aus	6710
Dazu addirt auch die Zahl des Gelenkes	2
und noch weiter	35
Ist also die ganze Summa	6747
Von dieser wird abgezogen	3535
Bleibt noch übrig	3212

Von diesen Zahlen bedeutet 3 die dritte Person, 2 die linke Hand, 1 den Daumen und 2 das zweite Gelenke.



Siebenzehente

Belustigung.

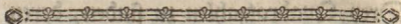
Der Wolf, die Ziege und der
Kohl.

Ein Schiffer, der einen Wolf, eine Ziege und Kohl über einen Fluß bringen solle, dieses aber nicht anders, als einzeln, oder eines nach dem andern thun kann, möchte es doch gerne so machen, daß die Ziege am Ufer nicht allein bey dem Wolf, noch allein bey dem Kohl bleibe.

Auflösung.

Der Schiffer führet zuerst die Ziege hinüber, holet hierauf den Kohl, und indem er zugleich die Ziege wieder zurück bringt, führet er den Wolf über das Wasser, und kommt sodann wieder zurücke, die Ziege das zweytemal abzuholen.

den, allezeit um eine Einheit größer, als die Seite 84 des größten von den drey ersten Quadraten.



Von den arithmetischen Progressionen.

Man versteht durch eine arithmetische Progression eine Reihe von Zahlen, die man Glieder nennet, und welche sich immer nach und nach in einer gleichen Größe oder in einerley Verhältniß vermehren, wie z. E. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 10., wo die steigende Größe von einem Gliede zum andern allezeit 1 ist, oder auch wie 2. 4. 6. 8. 10. 12., wo sie allezeit 2 ist, und so auch mit den andern.

Die fürnehmste Eigenschaft von allen arithmetischen Progressionen ist so beschaffen, daß von drey auf einander folgenden Gliedern, wie z. E. 12. 15. 18. sind, die Summa der beyden äußersten Glieder 30 allezeit dem mittlern Gliede, wenn es doppelt genommen wird, gleich ist: und daß von vier auf einander folgenden Gliedern, z. E. 4. 8. 12 und 16, die Summa 20 der beyden äußersten 4 und 16 allezeit der Summa der mittlern beyden Glieder 8 und 12 gleich ist.

Dieses Verhältniß findet auch statt bey einer größern und längern Reihe der Glieder, wenn man die beyde äußerste mit den beyden recht in der Mitte stehen

stehenden vergleicht; folglich, wenn die Anzahl der Glieder ungleich ist, so ist auch die Summa der beyden äußersten allezeit doppelt so groß, als des mittelsten, ist aber die Zahl der Glieder gleich, so ist solche auch den beyden mittlern gleich.

Aus dieser Eigenschaft fließet auch noch dieses, daß die Summa aller Glieder einer arithmetischen Progression der Summa der beyden äußersten gleich ist, wenn solche mit der Hälfte der Anzahl aller ihrer Glieder multiplicirt wird: und daß, wenn man die Summa aller Glieder einer arithmetischen Progression, die aus den acht Gliedern, 3. 7. 11. 15. 19. 23. 27. 31, bestehet, finden will, man nur mit 8 die Summa 34 der beyden äußersten Glieder 3 und 31 multipliciren darf, wo sodann die Hälfte 136 von dem Producte 272 die Summa aller Zahlen dieser Progression seyn wird.

Wenn man in einer arithmetischen Progression das Product aller Glieder, aus welchem dieselbe bestehet, weiß, und noch über das ihre erste Zahl und die Anzahl ihrer Glieder bekannt ist, so werden auch alle Glieder derselben bekannt seyn, und man wird sie folgender Gestalt entdecken können. Wenn z. E. die gegebene Summa der Glieder 270 ist, wenn die Zahl der Glieder 9 und das erste bekannte Glied 6 ist; so muß man mit der Anzahl der Glieder 9 die gedoppelte Summa 540 von der

wahren

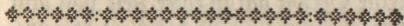
wahren Summa aller Glieder 270 dividiren, und von dem Quotienten 60 die gedoppelte Summa 12 von der ersten bekannten Zahl 6 subtrahiren. Hierauf theilet man die übrig gebliebene Zahl 48 durch die Zahl der Glieder, die um eins vermindert worden, das ist, in diesem Beispiele durch 8, und der Quotient 6 wird das Steigen derselben seyn, welches man sucht; wenn nun dieser zu der ersten angegebenen Zahl 6 addirt wird, so bekommt man 12 für das zweyte, 18 für das dritte Glied, und so auch bey allen übrigen.

Wenn man die Summa der Glieder, ihre Anzahl und ihr Steigen weiß, so kann man das erste Glied und hierauf auch alle übrige finden. Beispiel: Es sey die angegebene Summa der Glieder 80, die Zahl derselben sey 8 und das Steigen derselben 2. Theilet das doppelte 160 von der Summa 80 aller Glieder durch die Anzahl der Glieder 8, und subtrahirt von dem Quotienten 20 so oft den steigenden 2, als die Anzahl der Glieder Einheiten enthält, weniger eine, nämlich siebenmal, welches 14 beträgt, und die Hälfte 3 von den übrig bleibenden 6 wird die erste Zahl seyn, zu dieser setzt man noch die angegebene steigende Zahl 2, so bekommt man 5 für das andere Glied, 7 für das dritte, und so auch mit den übrigen.

Wenn man die Zahl der Glieder, die erste Zahl und die steigende Zahl weiß, so kann man auch die ganze

ganze Summa aller Glieder auf folgende Weise wissen. Beispiel: Die Zahl der Glieder sey 6, die erste Zahl 4 und die steigende Zahl sey 3: multipliciret die steigende Zahl 3 mit der Zahl der Glieder weniger eines mit 5, und addiret zu dem Producte 15 die doppelte Summa 8 von der ersten Zahl 4; multipliciret sodann die ganze Summa 23 mit der Hälfte 3 der Zahl der Glieder, so wird das Product 69 die Summa aller Glieder seyn.

Die folgende Belustigungen werden die Anwendung dieser voraus geschickten Grundsätze enthalten.



Achtzehente

Belustigung.

Ein Malereyenhändler hat zwölf schöne Malereyen zu verkaufen, diese will er einem andern mit dieser Bedingung überlassen, daß man ihm für die erste 24 Livres, für die zwenyte 48, für die dritte 72 und so fort, daß man bey einer jeden 24 Livres höher steige, bezahlen solle, ist also die Frage, wie viel diese Malereyen kosten.

Auflösung.

Multipliciret die 24 steigende Livres mit der Zahl der Malereyen weniger eins, das ist, mit

diese Person alle Monat 30 Livres mehr ausgegeben hat, als den vorhergehenden. Hieraus kann man schließen, daß er in dem zehnten Monat 50, in dem dritten 80, in dem vierten 110 Livres ausgegeben habe &c. welches zusammen die Summa von 1000 Livres machen wird, wovon die Rede gewesen ist.

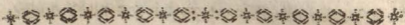
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Zwanzigste

Belustigung.

Ein Wirth hat innerhalb 8 Tagen 100 Maasß Wein verkauft, und alle Tage 3 Maasß mehr, als den vorhergehenden, dieser will gerne wissen, wie viel er täglich verkauft habe.

Dividiret das Doppelte 200 von den verkauften 100 Maasßen mit der Zahl 8 der Tage, und subtrahiret von dem Quotienten 25 die Zahl 21, welches die Zahl der Maasßen ist, die er jeden Tag mehr verkauft hat, weniger eins, so wird die Hälfte 2 der übrigen Zahl 4 anzeigen, daß der Wirth den ersten Tag 2 Maasß, den zehnten 5, den dritten 8 Maasß &c. verkauft habe, welche zusammen die oben gedachte 100 Maasß ausmachen.



Ein und zwanzigste
B e l u s t i g u n g.
 Der Zauberstern.

Verfertigung.

Beschreibet auf einen Pappendeckel, der acht bis neun Zoll im Quadrate hat, die zwey concentrische Zirkel A und B, (S. Tab. I. Fig. 3.) der Zirkel B muß in zwölf gleiche Theile, durch die Punkte a. b. c. d. e. f. g. h. i. l. m. n. getheilet werden; ziehet aus diesen Theilungspuncten die Linien af. fm. md. di. ib. bg. gn. ne. el. lc. ch. ha, welche zusammen diesen Stern machen.

An der äußersten Spitze eines jeden der zwölf Winkel, welche durch diese Linien gemacht werden, beschreibet die kleine Zirkel oder Felder, die in der Figur angezeigt sind. Nehmet zwölf Zahlpfennige von Elfenbein oder von Pappendeckel, auf deren einen Seite ihr die zwölf Zahlen einer arithmetischen Progression schreiben müßet, zum Beispiel die Zahlen 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30. 33. 36, oder auch andere, welche ihr wollet. Behaltet diese zwölf Zahlpfennige in eben dieser Ordnung in einem kleinen Futterale, das wie ein Gesteck (etui) aussieheth, worinnen sie nicht untereinander vermischet werden können. Die
 letzte

letzte Zahl der Progression aber, welche in dem gegebenen Beispiele 36 ist, muß auf einen etwas größern Rechenpfennig, als die übrige sind, geschrieben werden.

Wirkung.

Wenn diese zwölf Zahlpfennige in dieser Ordnung der arithmetischen Progression auf einander liegen, und man leget den Zahlpfennig, auf welchem 3 geschrieben stehet, auf einen dieser kleinen Zirkel oder Felder, die zu äußerst an der Spitze dieses Sterns sind, und fährt fort, die übrigen nach einander herum zu legen in diese Felder, so wird man befinden, daß die Summa der beyden Zahlen, sie mögen seyn, welche sie wollen, die in zwey benachbarten Feldern neben einander stehen, der Summa zweyer andern gleich ist, die ihnen gerade entgegen gesetzt sind.

Belustigung.

Wenn man den Pappendeckel, auf welchem der Zauberstern gezeichnet ist, auf den Tisch ge-
 leget hat, so nehmet die zwölf Zahlpfennige aus ihrem Futterale heraus, (*) und leget sie auf den Tisch hin, ohne sie aus der Ordnung zu bringen. In eben dieser Ordnung nehmet sie wieder zurück, und zwar so, daß die Nummern unten zu stehen

D 2

komr

(*) Die Zahlpfennige müssen schon darinnen in der Ordnung ihrer arithmetischen Progression liegen.

kommen: laffet sie abheben, wie man ein Kartenspiel abhebet, bis daß ihr sehet, daß man an dem Orte abgehoben habe, wo der größte Rechenpfennig ist, und auf welchem die Progressionszahl 36 geschrieben stehet, damit, wenn dieser Rechenpfennig der letzte ist, die Ordnung der arithmetischen Progression, so, wie sie auf den zwölf Zahlpfennigen geschrieben ist, nicht gestöhret werde, das ist, daß sie sich alsdann in eben der Ordnung befinden, in welcher sie waren, da sie aus ihrem Futter heraus genommen worden sind.

Hierauf könnet ihr diese beyde Dinge angeben.

Erstlich. Diese 12 Zahlpfennige in die 12 Felder so zu ordnen, ohne die darauf geschriebene Zahlen anzusehen, daß die beyden Zahlen, die sich in zwey benachbarten Feldern finden, wenn sie zusammen gezählt werden, eine gleiche Summa mit den Zahlen machen, die auf den beyden gerade gegenüber stehenden Zahlpfennigen geschrieben sind.

Zweytens. Mit der ausdrücklichen Bedingung, daß man nicht die Freyheit habe, einen Zahlpfennig auf ein Feld zu setzen, wenn einer derselben auf das äußerste Ende der entgegen gesetzten Linie versetzet worden.

Hierauf zeigt man mit dem ersten Zahlpfennig, wir wollen hier annehmen, auf das Feld f,

um zu beweisen, daß solches leer ist, führet hierauf den Zahlpfennig an der Linie fa hin, und setzet ihn in das Feld a ; nehmet hierauf den zweyten Zahlpfennig, und zeiget damit auf das Feld m , führet solchen an der Linie mf hin, und setzet ihn in das Feld f : auf gleiche Weise fahret fort zu thun, und gehet von d auf m , von i auf d , von b auf i , von g auf b , von n auf g , von e auf n , von l auf e , von c auf l , von h auf c , und setzet endlich den letzten Rechenpfennig in das noch übrige c , alles wie die dritte Figur hinlänglich anzeigt.

Wendet hierauf alle diese Rechenpfennige um, zu zeigen, daß alle Zahlen, welche auf denselben geschrieben stehen, sich in eben der Ordnung befinden, die ihr zum voraus angezeigt habet.

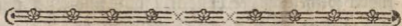
Eine andere Belustigung,

mit Verwechselung der Zahlpfennige.

Wenn ihr, anstatt euch der Zahlen einer arithmetischen Progression zu bedienen, die Zahlen einer geometrischen Progression gebrauchet, so wird das Product der Multiplication der beyden benachbarten Zahlen, alsdann dem Producte der Multiplication der beyden entgegen gesetzten Zahlen gleich seyn.

Anmerkung. Man kann sich eines Sterns, der in acht Theile getheilet ist, auf gleiche Weise bedienen; allein in diesem Falle muß man in der

Ordnung der Rechenpfennige das fünfte Glied der Progression, sie sey arithmetisch oder geometrisch, an die Stelle des ersten und das erste an die Stelle des fünften setzen.

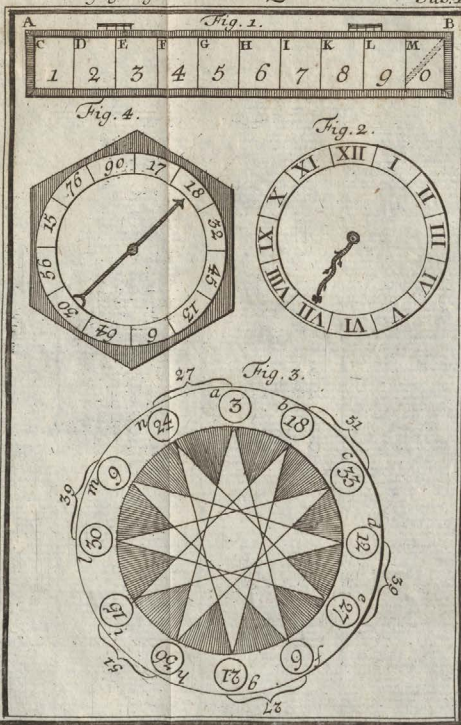


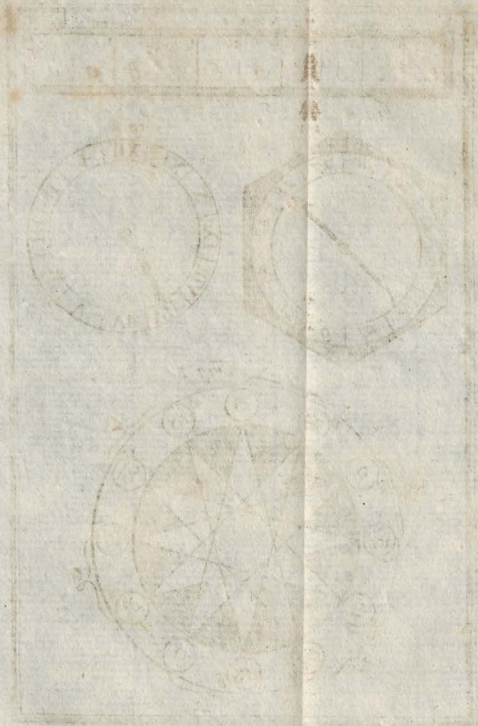
Von den arithmetischen Zauberquadraten.

Man nennet ein arithmetisches Zauberquadrat ein solches Quadrat, das in viele andere kleinere gleiche Quadrate oder Felder getheilet ist, die mit Ziffern, die in einer arithmetischen Progression fortgehen, ausgefüllet, und darinnen in solche Ordnung gesetzt sind, daß alle, die in einerley Reihe, sie mag horizontal, oder vertical, oder diagonal seyn, stehen, wenn sie miteinander addirt werden, gleiche Summen geben, wie man bey dem Quadrate ABCD sehen kann, (S. Tab. II. Fig. I.) welches in fünf und zwanzig andere getheilet ist, und worinnen die Zahlen 1 bis auf 25 so geordnet sind, daß die Summa einer jeglichen Reihe, man mag sie nun von oben nach unten hin, oder von der rechten zu der linken Seite, oder auch die Summa der Diagonalen AD, BC, nehmen, allenthalben 65 ausmachen muß.

Tab. II.
Fig. I.

Diese Summa 65 ist in diesem ungleichen Quadrate das Product von der Seite 5 . . , multiplicirt durch 13, welches das mittelfte Glied
der





der arithmetischen Progression von 1 bis auf 25 ist. (*)

Ich muß hier auch anmerken, daß in dem natürlichen Quadrat (S. Tab. II. Fig. 2.) die 5 Zahlen, die sich in den beyden Diagonalen AB, BC des ungleichen Zauberquadrates befinden, auch in eben dieser Ordnung in den beyden horizontalen und verticalen Reihen EF, GH des natürlichen Quadrats stehen, die sich in der Mitte dieses Quadrates durchkreuzen, und daß das mittelste Glied 13 dieser Progression sich immer in der Mitte befindet. Fig. 2.

Wenn man diese 25 Zahlen in dem ungleichen Zauberquadrate ABCD in die gehörige Ordnung setzen will, so verfertigt zuerst das natürliche Quadrat, EFGH, und schreibt die Zahlen der Reihe EF, 11. 12. 13. 14. 15. in die fünf Felder der Diagonalreihe AD des ungleichen Quadrats, und die Zahlen der Reihe GH, 3. 8. 13. 18. 23. in die Felder der Diagonalreihe BC.

Wenn dieser Anfang gemacht worden, (**) so setzet das erste Glied 1 unter das Feld, in welchem

D 4 chem

(*) Eben diese Summa 65 findet sich auch in den Diagonalreihen eines ähnlichen Quadrats, in welchem man die Zahlen der arithmetischen Progression in ihrer natürlichen Ordnung auf einander folgen lassen, wie man Tab. II. aus der zweyten Figur sehen kann.

(**) Es ist dieses nicht unentbehrlich nöthig, sondern es erleichtert nur die Sache, daß man sogleich erkennen kann,

chem 13 stehet, und 2 in das Feld, welches über eck von der rechten zu der linken Seite darunter ist, und fahret so fort, bis daß ihr das letzte Feld dieses Quadrats, wie hier zu sehen ist, bey der Zahl 2 besetzt habet. Weil aber, wenn man so fortfähret, die Zahlen nach dieser Diagonal zu setzen, das folgende Glied 3 sich außer diesem Quadrat befinden würde, so muß man solches in die Reihe setzen, die dem Felde, in welchem es stehen sollte, gerade gegenüber ist. Ferner, weil die Zahl 4 eben so außer dem Quadrate stehen würde, so muß man solche nicht weniger in das der Reihe, in welcher sie außer dem Quadrate ist, entgegen gesetzte Feld schreiben. Hierauf fähret man fort, die Zahlen 5 und 6 immer hinabwärts nach der Diagonal gegen die linke Seite hin einzuschreiben, und weil die Zahl 6 auf ein Feld fällt, welches schon vorher besetzt ist, und wo die Zahl 1 stehet, so weichet man zurücke nach der Diagonal von der Linken zu der Rechten hin, und schreibet folglich die Zahl 6 in das zweyte Feld, welches unter der Zahl 5 ist, so daß zwischen diesen beyden Feldern eines leer bleibe, welches man allezeit thun muß, so oft man ein Feld antrifft, welches schon besetzt ist.

End:

kann, wenn man die Zahlen so setzet, wie ich gleich sagen werde, ob man sich nicht irre.

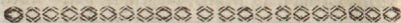
Endlich fährt man so weiter fort, die leere Felder auszufüllen, bis man so weit gekommen ist, daß man den Winkel des Quadrats, wo in diesem Exempel 15 steht, ausgefüllt hat. Weil es hierauf nicht weiter möglich ist, sich nach der Diagonal herabwärts gegen die linke Seite hin zu richten, um die Zahl 16 einschreiben zu können, so setzt man sie immer in das zweyte Feld von oben in der zweyten Reihe, wornach man die übrige Zahlen in die leere Felder, nach den vorgedachten Regeln, einzuschreiben fortfähret, ohne daß sich einige Schwierigkeit dabey sollte zeigen können.

Diese Vierecke können mit andern Zahlen von einer jeden arithmetischen Progreſſion angefüllt werden.

Man kann auch den Zahlen dieser Progreſſionen ganz andere magische Stellungen geben, weil sie aber etwas schwer zu machen, und zu der Absicht, die man sich hier vorgesezt hat, nicht tauglich sind, so will ich davon eben so wenig gedenken, als von jenen, die man in solchen Quadraten machen kann, welche aus einer gleichen Zahl zusammen gesezt, aber viel zu abstract sind, als daß sie diesen Belustigungen könnten beygefügt werden.

Ich habe eben dahero nur allein ein Beyspiel von einem Zauberquadrate, das aus 49 Feldern

Tab. II. beſtehet, gegeben, (S. Tab. II. Fig. 3.) welches,
Fig. 3. weil es ungleich iſt, auf eben die oben angezeigte
Art ausgefüllt wird. (*)



Zwey und zwanzigſte

Beluſtigung.

Die Zahlen von 1 bis auf 25, wenn ſie
einzeln auf Karten geſchrieben worden, nachdem
ſie gemiſchet, und die Wahl gegeben worden,
ob ſie zu zweyen oder dreyen ausgegeben werden
ſollen, unter fünf Perſonen ſo auszutheilen, daß
die ganze Summa der Zahlen, die auf den fünf
Karten ſtehen, welche einer jeden Perſon
gegeben worden, gleich ſey.

Zubereitung.

Bedienet euch, um eure fünf und zwanzig Kar-
ten in gehörige Ordnung zu legen, des oben
gedachten Zauberquadrats von fünf und zwanzig
Fel:

(*) Der Herr Dyanam, der ſehr gelehrt von dieſen
Zauberquadraten handelt, bemerket, daß die Egyptianer
und die Pythagoräer, ihre Schüler, ſolche ſehr hoch ach-
teten, und ſetzet hinzu, daß ſie ſolche den ſieben Planes
ten widmeten, indem ſie dem Saturnus das Viereck
von neun Feldern, dem Jupiter das Quadrat von
ſechzehnen Feldern, dem Mars das von fünf und zwanz-
zig,

Feldern, (S. Tab. II. Fig. I.) und beobachtet dabey dieses, daß ihr oben auf das Spiel die Zahlen 11 und 4 der ersten Reihe des magischen Vierecks leget, und nach diesen beyden Karten die zwey Zahlen 24 und 12, und fahret so fort von zwey zu zwey Zahlen bis zu der letzten Reihe, deren Zahl 16 auf eine etwas breitere Karte geschriben werden muß. Beobachtet eben diese Ordnung in Ansehung der drey letzten Zahlen 17, 10 und 23 in der ersten Reihe und der folgenden, und fahret so fort, bis zu der letzten Reihe hin.

Oder bedienet euch ohne anders der unten stehenden Tabelle, die ganz fertig ist.

Karten. Zahlen.

1	- -	11	} Der erste im Ausgeben der Karte.
2	- -	4	

3	- -	24	} Der zweyte in der Karte.
4	- -	12	

Kara

zig, der Sonne das von sechs und dreyzig, der Venus das von neun und vierzig, dem Mercur das von vier und sechzig, dem Monde das von ein und achtzig Feldern, der unvollkommenen Materie das Quadrat von vier Feldern, welches sich nicht magisch einrichten läset, und Gott das Quadrat von einem einigen Felde, welches zu seiner Seite die Einheit hat, und wenn es mit sich selbst multipliciret wird, unveränderlich bleibt, beylegten.

Karten. Zahlen.

5	-----	7	} Der dritte in der Karte.
6	-----	25	
7	-----	20	} Der vierte in der Karte.
8	-----	8	
9	-----	3	} Der fünfte in der Karte.
10	breite Karte	16	
11	-----	17	} Der erste in der Karte.
12	-----	10	
13	-----	23	
14	-----	5	} Der zweyte in der Karte.
15	-----	18	
16	-----	6	
17	-----	13	} Der dritte in der Karte.
18	-----	1	
19	-----	19	
20	-----	21	} Der vierte in der Karte.
21	-----	14	
22	-----	2	
23	-----	9	} Der fünfte in der Karte.
24	-----	22	
25	-----	15	

Belustigung.

Wenn die Karten so auf einander liegen, oder sich in dieser Ordnung befinden, nachdem sie gemischt worden, wie ich unten zeigen werde, so

so verspricht man solche unter fünf Personen gleich auszutheilen, und zwar so, daß eine jede Person eine gleiche Summa von den Zahlen, die ihr gegeben worden sind, erhalte, und läßet noch ferner die Wahl, ob man die Karten zu zweyen oder zu dreyen auf einmal ausgeben solle. Verlanget man, daß man nur zwey geben solle, so läßt man solche nicht abheben, will man hingegen, daß drey gegeben werden sollen, so läßt man abheben, das mit derjenige, welcher abhebet, das Spiel an dem Orte, wo die lange Karte ist, (*) theile, und daß die fünfzehnen letzte Karten sich alsdann oben befinden mögen.

Es ist leicht, aus der Einrichtung obiger Tabelle, die nach dem Zauberquadrat gemacht worden, einzusehen, daß eine jede Person nothwendig die Zahl 65 in der Hand haben müsse, als die Summa der Zahlen, die auf den fünf Karten geschrieben sind, welche sie empfangen hat.

Drey

(*) Merke, daß man das Spiel vorhero besüßlen muß, ehe man die Karten ausgiebt, damit man erfahre, ob man bey der langen Karte abgehoben habe, und also das zweytemal abheben lassen, oder selbst abheben könne.

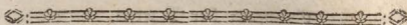
Ordnung der Karten.

12. As in Pique	}	Der zweyte in der Karte.
13. Knecht in Pique		
14. Zehen in Pique		
15. As in Careau	}	Der dritte in der Karte.
16. Sieben in Careau		
17. Neun in Careau		
18. König in Trefffe	}	Der vierte in der Karte.
19. Zehen in Trefffe		
20. Neun in Trefffe		
21. Dame in Herz	}	Der erste in der Karte.
22. Knecht in Herz		
23. Zehen in Herz		
24. Dame in Pique	}	Der zweyte in der Karte.
25. Neun in Pique		
26. Sieben in Pique		
27. König in Careau	}	Der dritte in der Karte.
28. Dame in Careau		
29. Zehen in Careau		
30. Dame in Trefffe	}	Der vierte in der Karte.
31. Acht in Trefffe		
32. Sieben in Trefffe		

Belustigung.

Man verfähret hieben wie bey der vorhergehens den. Verlangt man, daß zuerst zwey Karten ausgegeben werden sollen, so muß man nicht abheben lassen, und giebt einmal zwey und zweymal drey Karten. Verlangt man hingegen, daß man zuerst drey Karten geben solle, so giebt man zweymal drey und zulezt zwey Karten, nachdem man sie bey der langen Karte hat abheben lassen.

Von



Von den geometrischen Progressionen.

Die geometrischen Progressionen bestehen eben so wohl, als die arithmetischen, aus Zahlen, die auf einander folgen, und die man Glieder nennet, welche immerfort wachsen und steigen durch die Multiplication einer und eben derselben Zahl, wie z. E. 2. 4. 8. 16. 32. 64. 128, wo ein jedes Glied das Doppelte ist von dem vorhergehenden; oder auch wie 4. 12. 36. 108. 324. 972, wo ein jedes Glied dreymal so viel beträgt, als das vorhergehende, und so auch mit den andern.

In allen geometrischen Progressionen, in welchen die Zahl der Glieder ungleich, ist das Quadrat des mittelsten Gliedes gleich dem Producte, welches aus der Multiplication der beyden äußersten Glieder, die gleich weit von dem mittelsten entfernt sind, entstehet, wie in dem ersten oben gemeldeten Beispiele, wo das Quadrat 256 des mittelsten Gliedes gleich ist, dem Producte 256 der beyden äußersten 2 und 128, oder dem Producte der beyden Glieder 4 und 64, die gleich weit von dem mittelsten entfernt sind, und eben so auch der beyden letzten 8 und 32.

In einer solchen geometrischen Progression, wo die Zahl der Glieder gleich ist, ist auch das Product

duct der beyden äußersten gleich dem Producte der beyden mittelsten oder zweyer anderer Glieder, die von denselben gleich weit entfernt sind, wie in oben angeführtem Beispiele, wo das Product 3888, der beyden äußersten Glieder 4 und 972 gleich ist dem Producte der beyden mittlern 36 und 108, wie auch dem Producte der beyden Glieder 12 und 324, die gleich weit davon entfernt sind.

Hieraus folget, daß, wenn man die Differenz ausnimmt, die sich in dem Aufsteigen der Glieder dieser Progression findet, das übrige alles in arithmetischen Progressionen durch die Addition, und in diesen geometrischen durch die Multiplication erhalten wird.

Von den geometrischen Zauberquadraten.

Ich habe oben gezeigt, wie man die Felder der Zauberquadrate mit Zahlen von einer arithmetischen Progression ausfüllen solle: man mache es eben so mit solchen, die man mit Zahlen von geometrischen Progressionen ausfüllen will. Ich will dahero zum Beispiele hier nur die Quadrate von neun Feldern, (S. Tab. II. Fig. 4. 5 und 6) welche mit drey verschiedenen Progressionen, die zu der folgenden Belustigung dienen, ausgefüllt sind, angeben.

Tab. II.
Fig. 4 5.
& 6.

Karten, und leget sie in derjenigen Ordnung auf einander, die in unten stehender Tabelle angezeigt ist.

Ordnung der Karten.	Zahlen.	
1 - - - -	16	Der erste in der Karte.
2 - - - -	512	- zweyte
3 - - - -	4	- dritte
4 - - - -	8	Der erste in der Karte.
5 - - - -	32	- zweyte
6 - - - -	128	- dritte
7 - - - -	256	Der erste in der Karte.
8 - - - -	2	- zweyte
9 Breite Karte	64	- dritte
10 - - - -	24	Der erste in der Karte.
11 - - - -	768	- zweyte
12 - - - -	6	- dritte
13 - - - -	12	Der erste in der Karte.
14 - - - -	48	- zweyte
15 - - - -	192	- dritte
16 - - - -	384	Der erste in der Karte.
17 - - - -	3	- zweyte
18 Breite Karte	96	- dritte
19 - - - -	56	Der erste in der Karte.
20 - - - -	179	- zweyte
21 - - - -	14	- dritte
22 - - - -	28	Der erste in der Karte.
23 - - - -	112	- zweyte
24 - - - -	448	- dritte

Ordnung
der Karten.

Zahlen.

25	-	-	-	-	896	Der erste in der Karte.
26	-	-	-	-	7	- zweyte
27	Breite Karte	224	-	-		dritte

Ich muß hier anmerken, daß man die neunte, achtzehente und sieben und zwanzigste Karte breiter gemacht hat, damit man, wenn man bey diesem Orte abhebet, auf keinerley Art die Ordnung der Zahlen in den drey Zauberquadraten verwirren könne.

Wirkung.

Wenn dieses Kartenspiel so geordnet ist, und man läßt die Karten abheben, so wird dieses Abheben natürlicher Weise da geschehen, wo eine von den breiten Karten ist, welches nicht hindern wird, daß nicht die neun Zahlen eines von diesen drey Zauberquadraten sich in eben der Ordnung befinden werden, welche ihnen in vorstehender Tabelle gegeben worden. Hieraus siehet man leicht, daß, wenn man die Karten einzeln nach einander, oder je drey und drey, drey verschiedenen Personen austheilet, eine jede nothwendig die Zahlen von einer Reihe des magischen Quadrats in die Hand bekommen müsse, und daß folglich, wenn eine jede derselben die drey Zahlen, welche ihr gegeben worden, heimlich multipliciret, ihre drey Producte gleich seyn werden.

Belus

Belustigung.

Man wendet das Spiel um, und legt es auf dem Tische auseinander, ohne es aber in Unordnung zu bringen, damit man die Zahlen sehen könne. Hernach nimmt man das Spiel wieder zurück, und läßt es zu verschiedenen malen abheben, und sagt zugleich, was man damit machen wolle. Man erbietet sich, die Karten noch einmal abheben zu lassen, und sie einzeln oder mehr auf einmal auszugeben. (*) Wenn die Karten ausgetheilet sind, so läßt man eine jede dieser drey Personen, und zwar eine nach der andern die Zahlen, die auf ihren Karten geschrieben stehen, miteinander multipliciren, und sagt ihnen zum voraus, daß das Product der Multiplicationen, welche sie machen werden, gleich lauten werde.

Diese Belustigung hat den Vortheil, daß man sie mit eben diesem Spiele von neuem machen kann, weil der übrige Theil desselben nicht aus der Ordnung gebracht worden. Es ist genug, wenn man die neun Karten nimmt, welche erst ausgetheilet wor-

E 3

den,

(*) Man kann diese Belustigung machen, man mag die Karten einzeln nacheinander, oder je drey und drey ausgeben. Man muß aber nicht mehr als neun Karten ausgeben, weil die Multiplication gar zu beschwerlich seyn würde, wenn man achtzehn oder sieben und zwanzig Karten geben wollte.

den, sie auf das Spiel legt, und die Karten alsdann mischet, woben nur dieses zu bemerken ist, daß man die neun letzten nicht mischen muß. Wenn man hierauf bey der breiten Karte, die über diesen neun Karten lieget, abheben läffet, so werden solche oben auf das Spiel zu liegen kommen, und dazu dienen, daß man diese Belustigung von neuem anfangen kann, welches desto außerordentlicher zu seyn scheinen wird, weil das Product von demjenigen verschieden ist, welches die erste Belustigung angegeben hat.

Anmerkung. Weil eben diese Belustigung auch mit solchen Zahlen gemacht werden kann, die in einer arithmetischen Progression stehen, und in diesem Falle auch leichter ist, weil man nur die gegebene Zahlen addiren darf, anstatt solche zu multipliciren, so habe ich hier auch eine Tabelle beygefüget, welche die Ordnung anzeigt, in welcher die sieben und zwanzig auf Karten geschriebene Zahlen liegen müssen, in Absicht auf die drey magische Quadrate, (S. Tab. III. Fig. 1.) und um diese Belustigung noch besser einzurichten, habe ich in diesen drey Zauberquadraten die natürliche Progression der Zahlen von 1 bis auf 27 folgen lassen.

Tab. III.
Fig. 1.

<i>Fig. 1.</i> Zauber Quadrat					<i>Fig. 2.</i> Natürlicher Quadrat						
A	11	25	7	20	3	B	1	2	3	4	5
	4	12	24	8	16		6	7	8	9	10
	17	5	13	22	9	E	11	12	13	14	15
	10	18	1	14	22	F	16	17	18	19	20
C	23	6	19	2	15	D	21	22	23	24	25

Fig. 3.

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	19
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	17	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Fig. 5.

16	512	4
8	32	128
256	2	64

Fig. 4.

24	768	6
12	48	192
384	3	96

Fig. 6.

56	179	214
28	112	448
896	7	224

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

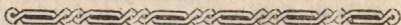
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Stad-
bücherei
Elbing

Ordnung der Karten.	Zahlen.	
1 - - - -	4	} Der erste in der Karte.
2 - - - -	9	
3 - - - -	2	
4 - - - -	3	} Der zweyte
5 - - - -	5	
6 - - - -	7	
7 - - - -	8	} Der dritte
8 - - - -	1	
9 Breite Karte	6	
10 - - - -	13	} Der erste in der Karte.
11 - - - -	18	
12 - - - -	11	
13 - - - -	12	} Der zweyte
14 - - - -	14	
15 - - - -	16	
16 - - - -	17	} Der dritte
17 - - - -	10	
18 Breite Karte	15	
19 - - - -	22	} Der erste in der Karte.
20 - - - -	27	
21 - - - -	20	
22 - - - -	21	} Der zweyte
23 - - - -	23	
24 - - - -	25	
25 - - - -	26	} Der dritte
26 - - - -	19	
27 Breite Karte	24	

Man verfähret damit eben so, wie in der vorhergehenden Belustigung, ausgenommen, daß man die einer jeden Person zugestellten Zahlen ab-

direu läßt, deren Summa allezeit gleich seyn wird. Man kann auch, wenn man will, drey Karten auf einmal, oder nur eine nach der andern austheilen, auch wohl einer jeden Person drey, sechs oder neun Karten geben, und diese Belustigung nach den Regeln, welche die Wirkung herfürbringen, verändern, und sie so einrichten, wie es die meiste Verwunderung erregen kann.



Von dem arithmetischen Triangel.

Tab. III.
Fig. 2.

Man versteht durch den arithmetischen Triangel denjenigen, den die 2te Figur Tab. III. vorstellet, dessen Seiten in gleiche Theile getheilet sind, und der auf der Linie AB die natürliche Zahlen 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. *ic.*, auf der Linie CD aber die Triangularzahlen 1. 3. 6. 10. 15. 21. *ic.* enthält, welche man durch die beständige Addition der natürlichen Zahlen erhält: die Pyramidalzahlen 1. 4. 10. 20. 35. 56, welche die beständige Addition der Triangularzahlen giebt, und so fort, wie man solches ganz deutlich aus der zweyten Figur sehen kann, worinnen man die Ordnung und beständige Addition dieser Zahlen leicht gewahr wird.

Diese Tabellen haben verschiedene Eigenschaften: ich will aber hier nur von solchen etwas gedenken, welche sich auf die Zusammensetzungen und

Ver:

Verwechslungen der Zahlen beziehen. Die übrige sind gar zu abstract und speculativisch, als daß man sie zu solchen arithmetischen Belustigungen gebrauchen könnte, deren vornehmste Absicht ist, auf eine leichte und angenehme Weise zu ergötzen.

Von den Zusammensetzungen.

Man verstehet durch Zusammensetzungen alle die verschiedene Arten, mehrere Sachen miteinander zu verbinden, deren Menge man kennet, indem man je zwey und zwey, drey und drey, vier und vier zusammen nimmt, ohne jemals eben dieselbe wieder zusammen zu nehmen. Wenn derothalben viererley Sachen durch die Buchstaben A. B. C. D. bezeichnet würden, so giebt es sechs verschiedene Arten, sie je zwey und zwey zusammen zu nehmen: nämlich AB. AC. AD. BC. BD. CD, und viere, wenn man je drey und drey zusammen nimmt, nämlich: ABC. ABD. ACD. BCD, und dieses heißt man Zusammensetzungen.

Um nun vermittelst des arithmetischen Triangels (den man nach der oben gemeldeten Regel so weit fortsetzen kann, als man will) zu erkennen, wie oft eine gewisse Menge von bestimmten Dingen sich zusammen setzen lasse, wenn zwey und zwey oder drey und drey *ic.* zusammen genommen werden: z. E. wie oft acht Buchstaben sich auf verschie-

schiedene Weise versetzen lassen, wenn man allezeit drey zusammen nimmt: so addiret noch eine Einheit zu einer jeden der gegebenen Zahlen 8 und 3, und nehmet in der neunten Reihe des Triangels die vierte Zahl von der rechten zu der linken Seite, welche euch anzeigen wird, daß acht Buchstaben, wenn drey allezeit zusammen genommen werden, sich 56mal auf verschiedene Art versetzen lassen.

Weil der Triangel, der hier beschrieben wird, sich nicht über zwölf hinaus erstrecket, wenn man doch gerne wissen möchte, wie oft 14 Dinge, je zwey und zwey zusammen genommen, sich verschiedentlich zusammen setzen lassen, ohne doch genöthiget zu seyn, einen Triangel zu verfertigen, der bey hochsteigenden Zahlen gar zu groß werden müßte; so muß man aus diesen beyden Zahlen 2 und 14, die beyde arithmetische Progressionen 2. 1. und 14. 13. machen, die um eine Einheit abnehmen, und welche in diesem Falle nur zwey Glieder haben müssen, oder eben so viele Glieder, als die kleinste Zahl Einheiten in sich fasset. Sodann muß man die beyde Glieder einer jeden dieser Progressionen miteinander multipliciren, nämlich 14 mit 13, und 2 mit 1, und das erste Product 182 durch das zweyte Product 2 theilen, so wird alsdann der Quotient 91 die gesuchte Zahl der Versetzungen seyn.

Auf gleiche Weise, wenn man wissen möchte, wie oft man fünfzehn Dinge je drey und drey zusammen genommen, versehen könnte, muß man auch die beyde arithmetische Progressionen machen 3. 2. 1. und 15. 14. 13, welche (wie schon oben gesagt worden) um eine Einheit abnehmen, und drey Glieder haben müssen, weil die kleinere gegebene Zahl 3 aus drey Einheiten besteht. Hierauf multipliciret man die drey Glieder dieser beyden Progressionen miteinander, und theilet das Product 2730 der größern Glieder durch das Product 6 der andern, so wird der Quotient 455 die Zahl der möglichen Versehungen geben.

Es ist also klar, daß man nach dieser Regel allezeit finden kann, wie oft eine Menge von Sachen sich versehen lassen, wenn man zwey und zwey, drey und drey, vier und vier *ic.* zusammen nimmt, weil es nur darauf ankommt, daß man die Producte aller dieser verschiedenen Versehungen miteinander addiret.

Auf eben diese Art kann man auch die Zahl der Umben und Ternen finden, welche die Versehung der neunzig Zahlen der Lotterie der königlichen Militarschule herfürbringen kann, wie auch die Anzahl derjenigen, welche aus der Menge der Zahlen entstehet, die man erwählet, wenn man in diese Lotterie sezt: woraus man siehet, warum man den Satz so oft bezahlen muß, als es
Mög.

Möglichkeiten giebt, Amben oder Ternen zu erhalten. Da zum Exempel ein Lotteriezettel auf Amben, der aus acht Zahlen bestehet, eben so viel ist, als acht und zwanzig verschiedene Zettel, die auf Amben genommen worden, so folget, daß, so hoch auch die Einlage gemacht werden kann, dieselbe doch immer in einerley Verhältniß bleibe, was das blinde Glück der Loose und den Vortheil betrifft, der daraus erwachsen kann.

Ich muß hierbey noch anmerken, daß, weil der Vortheil den die Militarlotterie hat, kein gewisser und wirklicher Theil von der Einlage ist, wie bey den andern Lotterien, hieraus diese Folge entstehe, daß der Vortheil, den alle Actionisten dabey machen können, nicht eingeschränkt ist. Die Lotterie würde einen sichern Nutzen haben, wenn die Amben und Ternen, welche durch die neunzig Zahlen entstehen können, den Actionisten oder Spielern nur in einerley aufsteigenden Summe ausgegeben würden: allein da sie nach ihrem eignen Belieben und Verlangen die Zahlen wählen können, so setzt diese Freyheit solche Arten von Lotterien beständig in Gefahr, einen beträchtlichen Verlust zu leiden, wie es auch schon oft geschehen ist, wenn die aus dem Rade heraus gezogene Zahlen mit einer sehr starken Einlage beschweret waren; und wenn der Werth der Einlage nicht bestimmt wäre, so würde sie öfters in Gefahr stehen, völlig über einen Haufen geworfen

fen zu werden, weil der Verlust, den sie leiden würde, alsdann so hoch steigen könnte, daß sie nicht mehr im Stande wäre, zu bezahlen.

Von den Verwechslungen.

Es giebt noch eine andere Art der Versekungen, die von der vorhergehenden darinnen unterschieden ist, daß sie nicht nur anzeigt, wie oft mehrere Dinge sich versekzen lassen, sondern auch die Anzahl der Veränderungen enthält, welche diese Dinge in Absicht auf ihre besondere Stellung haben und leiden können.

Zum Exempel, nach der oben erklärten Versekung lassen sich die vier Dinge, die wir A. B. C. D. genennet haben, nur auf sechserley Weise versekzen, wenn nur immer zwey zusammen genommen werden: nämlich AB. AC. AD. BC. BD. CD, wenn man aber solche verkehret, oder die Ordnung in diesen sechs Versekungen umwendet, so wird man sechs andere erhalten; nämlich BA anstatt AB, CA anstatt AC &c. und dieses nennet man Verwechslungen.

Eben also können vier Sachen, wie A. B. C. D. sind, wenn man allezeit drey zusammen nimmt, nur auf viererley Art versekzt werden, nämlich ABC. ABD. ACD. BCD: allein wenn man noch diese vier Versekungen verwechselfelt, so bekommt man für eine jede derselben fünf

Ver-

Verwechselungen oder Veränderungen ihrer Ordnung, nämlich für die Zusammensetzung ABC, die fünf Veränderungen ACB. BAC. BCA. CAB. CBA, und eben so auch verhält es sich mit einer jeden der drey andern, welches alsdann vier und zwanzig Veränderungen geben wird.

Wenn man alle Veränderungen, deren eine gewisse Menge, zum Exempel die sechs Buchstaben des Wortes URANIE, fähig ist, leicht erforschen will, so muß man die Progression 1. 2. 3. 4. 5. 6, machen, die aus eben so vielen Gliedern bestehen muß, als Buchstaben zu versetzen sind, und hierauf nach einander alle Glieder dieser Progression multipliciren, indem man sagt 2mal 1 ist 2; 3mal 2 macht 6; 4mal 6 macht 24; 5mal 24 macht 120; 6mal 120 macht 720; und dieses letzte Product wird die Zahl der Veränderungen seyn, welche die sechs Buchstaben dieses Wortes URANIE herfürbringen können.

Auf eben diese Weise kann man alle Verwechselungen einer Menge von Sachen, sie mögen seyn, welche sie wollen, finden, wenn man eine Progression von eben so vielen natürlichen Zahlen macht, als Dinge sind, die untereinander versetzt werden sollen, und auf die angezeigte Weise alle Glieder dieser Progression multipliciret.

Die folgende Tabelle wird zeigen, bis zu welcher Zahl diese Verwechselung hinaussleiget, wenn sie

sie nur mit einer Menge von 12 angestellet wird. Ich habe es für unnöthig gehalten, sie noch weiter zu treiben, weil es hier von keinem Nutzen ist, und alsdann nur eine Menge von Zahlen vorstellen würde, die unsre Einbildung nicht einmal mehr fassen würde. Ich werde nachgehends ohne hin ein starkes Beyspiel geben von der Menge der Verwechselungen, welche durch die verschiedene Zusammensetzungen der vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets entsteht.

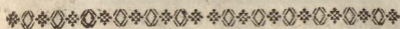
Menge.	Zahlen der Verwechselungen.
1 - - - - -	1
2 - - - - -	2
3 - - - - -	6
4 - - - - -	24
5 - - - - -	120
6 - - - - -	720
7 - - - - -	5040
8 - - - - -	40320
9 - - - - -	362880
10 - - - - -	3628800
11 - - - - -	39916800
12 - - - - -	479001600

Herr Ozanam sagt in seinen mathematischen Belustigungen, daß man sich mit gutem Erfolge der Verwechselungen bedienen könne, um die Anagrammen zu entdecken. Es ist wahr, daß man hiedurch alle diejenige finden kann, welche mög-
lich

lich sind, aber wer würde wohl Geduld genug haben, sich dieser Methode zu bedienen, um die Anagrammen eines Wortes nur von acht Buchstaben zu entdecken, wozu man mehr, als vier Buch Papier haben müßte. Es ist unstreitig der kürzeste Weg, solche auf ein bloßes Gerathewohl zu suchen, wosferne man nicht sein ganzes Leben mit Entdeckung und Auffuchung derselben auf diesem Wege zubringen will, welches unfehlbar geschehen müßte, wenn man sich dieser Art bedienen wollte, die Anagrammen eines Wortes von zwölf Buchstaben aufzusuchen.

Ich muß hier anmerken, daß es leichter ist, bey solchen Worten die Anagrammen zu finden, welche viele Selbstlauter haben, wie man an dem oben angeführten Worte Uranie sehen kann, wo man navire, venari, au rien, en vrai, avenir, ravine, vanier, &c. findet.

Anmerkung. Es würde in Absicht auf die folgende Belustigungen sehr unnöthig seyn, wenn ich mich noch weiter auf die Eigenschaften, Progressionen, Versetzungen und Verwechselungen der Zahlen einlassen wollte: ein ganzes Buch würde kaum im Stande seyn, solche gehörig auseinander zu setzen. Uebrigens kann man hiebey auch den ersten Theil der mathematischen Belustigungen des Herrn Osanams nachlesen, welcher davon sehr gelehrt geschrieben hat.



Fünf und zwanzigste B e l u s t i g u n g.

Zu finden, wie groß eine Oberfläche seyn müßte, auf welcher alle Verwechslungen der vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets Platz finden könnten, wenn man voraus setzt, daß sie so klein, als möglich, geschrieben würden.

Wenn ich zuerst voraus setze, daß ein jeder Buchstabe in einem Raume einer Quadratlinie eingeschlossen sey, so wird man finden, daß ein Quadrat Zoll 144 Buchstaben fassen könne. Werden diese 144 mit sich selbst multiplicirt, welches auch die Summe der Quadrat Zolle ist, die in einem Quadratschuh enthalten sind, so erhält man zum Producte 20736 Buchstaben, als welche auf der Oberfläche eines Quadratschuhes stehen können. Wenn diese letzte Zahl wieder mit 36 multiplicirt wird, so wird das Product 746496 die Buchstaben angeben, welche, nach unserer Voraussetzung auf einer Oberfläche von einer Quadrattoise stehen können, weil die Quadrattoise 36 Quadratschuhe hat.

Wenn man nun erwäget, daß eine Quadratmeile, die 2000 Toisen lang ist, eine Oberfläche von 4000,000 Quadrattoisen hat, und daß man

folglich, um die Anzahl der Buchstaben, die auf dieser Oberfläche Platz finden, zu erfahren, die Zahl 4000,000 mit 746496 multipliciren müsse, welche letztere die Zahl der Buchstaben ist, die in einer Quadrattoise stehen, so wird man die Summe von 2985984000000 Buchstaben erhalten, die auf der Oberfläche einer Quadratmeile stehen können.

Dieses letzte Product multipliciret man hierauf mit 33000,000, welches ungefähr die Anzahl der Quadratmeilen ist, welche die Oberfläche des ganzen Erdbodens enthält, so wird das Product 98537472000000000000 Buchstaben angeben, die auf dieser Oberfläche stehen könnten.

Wenn diese Rechnung gemacht worden, so muß man sich der oben angezeigten Methode bedienen, um die Anzahl der Versetzungen der 24 Buchstaben des Alphabets zu erfahren, und nacheinander alle Glieder der arithmetischen Progression von 1 bis auf 24 multipliciren, welches für die Anzahl der Versetzungen dieser 24 Buchstaben die Summe 62044840173323943936000 angeben wird, welche mehr als 600mal größer ist, als die Anzahl der Buchstaben, die auf der ganzen Oberfläche des Erdbodens stehen könnten, und weil eine der Versetzungen aus 24 Buchstaben bestehet, so folget, daß eine 14400mal größere Oberfläche hiezu erfordert würde, wenn alle darauf stehen sollten.

Die

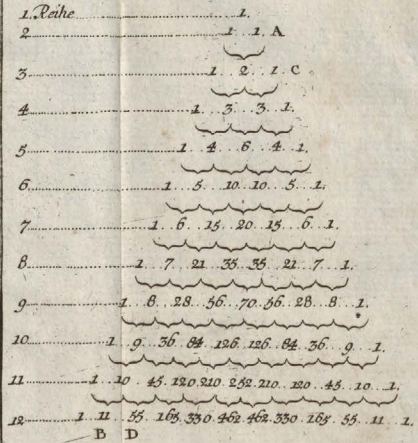
Fig. 1.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

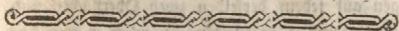
13	18	11
12	14	16
17	10	15

22	27	20
21	23	25
26	19	24

Fig. 2.



Die Einbildung verliert sich gleichsam auf dieser unermäßlichen Oberfläche, und man würde es schwerlich glauben, daß sich dieses so weit erstrecken sollte, wenn es nicht durch die Rechnung unumstößlich bewiesen würde.



Versezungen mit den Würfeln.

Es spielen viele Personen mit den Würfeln, und wenige kennen ihre Versezung, welche man doch nothwendig wissen muß, wenn man nicht in Gefahr stehen will, schädliche Spiele einzugehen, welches denjenigen gar oft geschiehet, die nicht daran gedenken, daß der Glücksfall auf gewisse Weise auch von der Rechnung abhänget.

Wenn man mit zwey Würfeln spielt, so geben die zwölf Oberflächen, woraus sie bestehen, wenn allezeit zwey zusammen genommen werden, sechs und dreyßig verschiedene Würfe, wie man Tab. IV. aus der 1sten Figur sehen kann, wo man die zwey Würfel durch A und B bezeichnet hat.

Tab. IV.
Fig. 1.

Man siehet leicht, daß unter den ein und zwanzig Würfeln, die man mit zwey Würfeln erhalten kann, zuvörderst sechs Würfe sind, die nur auf einerley Art zutreffen können, und wel-

ches die sogenannte Pasche sind, und daß von den fünfzehn übrigen Würfeln jeder zweyerley Fälle habe: welches davon herrühret, weil auf einem jeden dieser zwey Würfel nur eine Oberfläche ist, welche 3 und 3 machen kann, hingegen auf jedem derselben zwey Oberflächen sind, um 5 und 4 anzuzeigen: nämlich 5 von dem Würfel A und 4 von dem Würfel B, oder 5 von dem Würfel B und 4 von dem Würfel A.

Da diese Würfe an der Zahl 36 sind, so hat man, wenn alles gleich ist, 1 gegen 36 zu wetten, daß man einen bestimmten Pasch machen werde, und 1 gegen 5, daß man überhaupt einen Pasch treffen wolle. Man kann auch 1 gegen 17 wetten, daß man zum Exempel 6 und 4 werfen werde, weil dieser Wurf zwey Fälle gegen 34 für sich hat.

Es verhält sich aber nicht eben so mit der Anzahl der Augen der beyden Würfel zusammen genommen: die Versehung ihrer Glücksfälle stehet im Verhältnisse mit der Anzahl der verschiedenen Flächen, welche diese Zahlen herfürbringen können, wie man unten sehen wird.

Augen. Verschiedene Würfe.

2	- - -	1. 1.
3	- - -	2. 1. - 1. 2.
4	- - -	2. 2. - 3. 1. - 1. 3.
5	- - -	4. 1. - 1. 4. - 3. 2. - 2. 3.
6	- - -	3. 3. - 5. 1. - 1. 5. - 4. 2. - 2. 4.
7	- - -	6. 1. - 1. 6. - 5. 2. - 2. 5. - 4. 3. - 3. 4.
8	- - -	4. 4. - 6. 2. - 2. 6. - 5. 3. - 3. 5.
9	- - -	6. 3. - 3. 6. - 5. 4. - 4. 5.
10	- - -	5. 5. - 6. 4. - 4. 6.
11	- - -	6. 5. - 5. 6.
12	- - -	6. 6.

Wenn man also gleich wetten will, daß man mit zwey Würfeln auf das erstemal 11 treffen wollte, so muß man in das Spiel 2 gegen 34 einsetzen, und wenn man wettet, daß man 7 machen wolle, so muß man alsdann 6 gegen 30, oder, welches einerley ist, 1 gegen 5 setzen.

Man muß auch dieses bemerken, daß von den 11 verschiedenen Zahlen, die man mit zwey Würfeln erhalten kann, die Zahl 7, welche die mittelste Proportionalzahl zwischen 2 und 12 ist, mehr Würfe hat, als die andere, welche von ihrer Seite um so viel weniger haben, je näher sie den beyden äußersten 2 und 12 stehen. (*)

§ 3

Will

(*) Dieser Unterschied der mehreren Würfe, welche die mittlere Zahlen herfürbringen können, in Vergleichung mit

Will man die Zahl der verschiedenen Würfe finden, die man mit drey Würfeln machen kann, so muß man die Zahl der Würfe 36, welche die zwey Würfel geben, mit 6 multipliciren, so wird das Product 216 die Zahl der Würfe anzeigen, die mit drey Würfeln können gemacht werden.

Auf

mit den äußersten, vermehret sich beträchtlich, wenn man sich mehrerer Würfel bedienet. Ja er ist so groß, daß, wenn man sieben Würfel nimmt, welche die Augen von 7 bis auf 42 machen können, man fast allezeit die mittelsten Augen 24 und 25, oder die nächsten an denselben 22 und 23; 26 und 27 werfen kann. Bediente man sich aber, anstatt der sieben, 25 Würfel, welche von 25 bis auf 150 Augen steigen, so könnte man beynah 1 gegen 1 wetten, daß man die mittlere Zahlen 86 und 87 werfen wolle.

Diese Anmerkung ist nöthig, um zu zeigen, wie betrüglich diese Lotterien sind, die von der Regierung verbotthen worden, und die aus sieben Würfeln bestehen. Diejenige, welche sie halten, setzen auf die mittelsten Zahlen solche schlechte Loose, die viel geringer, als die Einlage sind, und zu einer Lockspeise einige bessere Loose für diejenige, welche einige von den äußersten Zahlen oder Pasche treffen, welches aber fast niemals geschiehet, indem man mehr als vierzig tausend gegen eines wetten könnte, daß man mit sieben Würfeln keinen Pasch machen werde, und daß der Werth des darauf gesetzten Gewinnstes oft nicht einmal der sechzigste Theil von der Einlage sey.

Auf gleiche Weise muß man 216 mit 6 multipliciren, wenn man die Anzahl der Würfe wissen will, die mit vier Würfeln können gemacht werden, und so auch mit den übrigen.



Verfertigung

der Tabellen zu der Versekung oder
Veränderung der Ordnung.

Die Tabellen, deren Verfertigung hier gelehret wird, sind der Grund von sehr vielen verschiedenen sowohl angenehmen, als besondern Belustigungen, die theils mit den Zahlen, theils mit den Buchstaben des Alphabets, theils mit den Karten, theils aber auch mit andern Dingen gemacht werden können. Diese Verfertigung derselben und die daraus entstehende Wirkung hängt von einer regelmäßigen und beständig einförmigen Art ab, auf ein- oder mehreremale die Karten zu mischen, auf welchen diese verschiedene Dinge geschrieben oder gemalt sind. Man giebt ihnen hierdurch eine bestimmte und solche Ordnung, wie sie zu einer jeden Belustigung nöthig ist. Sie scheinen aber eben dadurch desto merkwürdiger zu seyn, weil dasjenige, was dem Ansehen nach die Wirkung hindern sollte, gerade das ist, was dieselbe befördert.

Es liegt nichts daran, was für einer Zahl man sich bediene, diese Tabellen zu verfertigen, es

lassen sich alle dazu gebrauchen. Ich habe mich hier auf diejenige eingeschränket, welche sich auf die verschiedene Belustigungen beziehen, die in diesem Buche vorgeleget worden sind: außer dem kann sich ein jeder Liebhaber eine nach seinem Belieben verfertigen, so wie er sie nur zu seinen Belustigungen gebrauchen kann und will.

Wie diese Tabellen gemacht werden.

Um eine Tabelle, wir wollen hier sehen, von zehen Zahlen, zu verfertigen, muß man zehen weiße Karten haben, und oben auf eine jede derselben die Zahlen 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9 und 0 schreiben, und sie in eben diese Ordnung legen, dergestalt, daß die Ziffer 1 sich oben und die Null unten befinde: man nimmt hernach diese zehen Karten in die linke Hand, eben so, wie wenn man die Karten mischet: sodann nimmt man mit der rechten Hand die zwen ersten Karten 1 und 2, ohne sie aus ihrer Ordnung zu bringen, auf dieselbe legt man die zwen folgende 3 und 4, und unter diese vier Karten legt man die drey folgende 5. 6 und 7: auf das Spiel die Karten 8 und 9, und untenher die Karte 0, so, daß man immer wechselseitweise zwen oben auf das Spiel und drey unter dasselbe leget, welches die nachfolgende Veränderung in ihrer Ordnung giebt.

Ordnung der Zahlen vor

dem Mischen - - 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0.

Verwechselungen nach die-

sem ersten Mischen - 8 9... 3 4... 1 2... 5 6 7... 0.

Wenn man, ohne im geringsten die Ordnung, in welcher diese zehn Karten und Ziffern nach dieser ersten Mischung stehen, zu unterbrechen, sie von neuem nach eben dieser Methode mischet, so wird man alsdann folgende Ordnung bekommen.

Oben gedachte Verwechselungen

nach dem ersten Mischen - 8. 9. 3. 4. 1. 2. 5. 6. 7. 0.

Neue Veränderung nach

dem zweyten Mischen - 6 7.. 3 4.. 8 9.. 1 2 5.. 0.

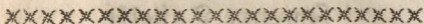
Kurz nach einem jeden neuen Mischen wird man eine neue Ordnung bekommen, welche jedoch, nach einer gewissen Zahl, eben so seyn wird, wie sie vor dem Mischen gewesen ist, wie man dieses aus der folgenden Tabelle sehen kann, wo die Ordnung nach dem siebenten Mischen die vorige ist.

1ste Ordnung	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	0.
1ste Mischung	8.	9.	3.	4.	1.	2.	5.	6.	7.	0.
2te - - -	6.	7.	3.	4.	8.	9.	1.	2.	5.	0.
3te - - -	2.	5.	3.	4.	6.	7.	8.	9.	1.	0.
4te - - -	9.	1.	3.	4.	2.	5.	6.	7.	8.	0.
5te - - -	7.	8.	3.	4.	9.	1.	2.	5.	6.	0.
6te - - -	5.	6.	3.	4.	7.	8.	9.	1.	2.	0.
7te - - -	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	0.

Eine sehr merkwürdige Eigenschaft dieser Tabelle ist es, daß die erste Ordnung wieder erscheint, nachdem so vielfach gemischt worden, als es gemischte Karten sind, diejenige nicht mitgerechnet, welche die Reihe ausmachen, wo alle Ziffern einerley Ordnung und ihre alte Stelle erhalten, wie in dem obenstehenden Beispiele, wo die Zahl der Mischungen sieben ist, die mit der Zahl 3 (welches die Zahl der Reihen 3. 4 und 0 ist, die ihre Stelle nicht verändern) die Zahl 10 ausmachtet, welche der Zahl der Karten gleich ist, die man gemischt hat.

Anmerkung. Diese Eigenschaft findet nicht bey allen Mischungen und bey allen Zahlen statt: es giebt solche, die früher wieder erscheinen, als die Zahl der gemischten Karten ist, und einige, die später und nach einer öftern Mischung wieder kommen. Vielleicht wäre es nicht unmöglich, Zahlen zu finden, mit welchen man solche Mischungen vornehmen könnte, die alle Verwechselungen oder Versetzungen derselben herfürbringen, welches auch ein Vergnügen gewähren, und dazu dienen könnte, daß man leichter die Anagrammen finden könnte. Allein da diese Auffuchung derselben nicht allein weitläufig und langsam, sondern auch nur für gewisse Zahlen bestimmt seyn würde, so verdienet diese übrigens langweilige und verdrießliche Sache nicht, daß man sich viel Mühe darum gebe.

Tabel:



Tabellen,

die

nach den oben angeführten Regeln
verfertigt worden.

Anmerkung. Die Zwischenlinien zwischen den Zahlen zeigen den Erfolg der Mischungen an.

Erste Tabelle, auf zehn Zahlen gerichtet.

Ordnung vor	Verwechslungen.			
	dem Mischen.	Bey dem 1. Mischen.	Bey dem 2ten.	Bey dem 3ten.
1.	- - - 8	- - - 6	- - - 2	
2.	- - - 9	- - - 7	- - - 5	
3.	- - - 3	- - - 3	- - - 3	
4.	- - - 4	- - - 4	- - - 4	
5.	- - - 1	- - - 8	- - - 6	
6.	- - - 2	- - - 9	- - - 7	
7.	- - - 5	- - - 1	- - - 8	
8.	- - - 6	- - - 2	- - - 9	
9.	- - - 7	- - - 5	- - - 1	
0.	- - - 0	- - - 0	- - - 0	

Zweyte Tabelle

auf vier und zwanzig Zahlen.

Ordnung vor dem Mischen.	Verwechselungen.		
	Bey dem 1. Mischen.	Bey dem 2ten.	Bey dem 3ten.
1.	-	-	23
2.	-	-	24
3.	-	-	18
4.	-	-	19
5.	-	-	13
6.	-	-	14
7.	-	-	8
8.	-	-	9
9.	-	-	3
10.	-	-	4
11.	-	-	1
12.	-	-	2
13.	-	-	5
14.	-	-	6
15.	-	-	7
16.	-	-	10
17.	-	-	11
18.	-	-	12
19.	-	-	15
20.	-	-	16
21.	-	-	17
22.	-	-	20
23.	-	-	21
24.	-	-	22

Dritte Tabelle

auf fünf und zwanzig Zahlen.

Ordnung vor dem Mischen.	Verwechselungen.								
	Bey dem 1. Mischen.		Bey dem 2ten.		Bey dem 3ten.				
1.	-	-	23	-	-	21	-	-	17
2.	-	-	24	-	-	22	-	-	20
3.	-	-	18	-	-	12	-	-	2
4.	-	-	19	-	-	15	-	-	7
5.	-	-	13	-	-	5	-	-	13
6.	-	-	14	-	-	6	-	-	14
7.	-	-	8	-	-	9	-	-	3
8.	-	-	9	-	-	3	-	-	18
9.	-	-	3	-	-	18	-	-	12
10.	-	-	4	-	-	19	-	-	15
11.	-	-	1	-	-	23	-	-	21
12.	-	-	2	-	-	24	-	-	22
13.	-	-	5	-	-	13	-	-	5
14.	-	-	6	-	-	14	-	-	6
15.	-	-	7	-	-	8	-	-	9
16.	-	-	10	-	-	4	-	-	19
17.	-	-	11	-	-	1	-	-	23
18.	-	-	12	-	-	2	-	-	24
19.	-	-	15	-	-	7	-	-	8
20.	-	-	16	-	-	10	-	-	4
21.	-	-	17	-	-	11	-	-	1
22.	-	-	20	-	-	16	-	-	10
23.	-	-	21	-	-	17	-	-	11
24.	-	-	22	-	-	20	-	-	16
25.	-	-	25	-	-	25	-	-	25

Vierte

Vierte Tabelle

auf sieben und zwanzig Zahlen.

Ordnung vor dem Mischen.	Verwechselungen.									
	Bey dem 1. Mischen.	Bey dem 2ten.	Bey dem 3ten.	Bey dem 4ten.	Bey dem 5ten.	Bey dem 6ten.	Bey dem 7ten.			
1.	-	-	23	-	-	-	21	-	-	17.
2.	-	-	24	-	-	-	22	-	-	20
3.	-	-	18	-	-	-	12	-	-	2
4.	-	-	19	-	-	-	15	-	-	7
5.	-	-	13	-	-	-	5	-	-	13
6.	-	-	14	-	-	-	6	-	-	14
7.	-	-	8	-	-	-	9	-	-	3
8.	-	-	9	-	-	-	3	-	-	18
9.	-	-	3	-	-	-	18	-	-	12
10.	-	-	4	-	-	-	19	-	-	15
11.	-	-	1	-	-	-	23	-	-	21
12.	-	-	2	-	-	-	24	-	-	22
13.	-	-	5	-	-	-	13	-	-	5
14.	-	-	6	-	-	-	14	-	-	6
15.	-	-	7	-	-	-	8	-	-	9
16.	-	-	10	-	-	-	4	-	-	19
17.	-	-	11	-	-	-	1	-	-	23
18.	-	-	12	-	-	-	2	-	-	24
19.	-	-	15	-	-	-	7	-	-	8
20.	-	-	16	-	-	-	10	-	-	4
21.	-	-	17	-	-	-	11	-	-	1
22.	-	-	20	-	-	-	16	-	-	10
23.	-	-	21	-	-	-	17	-	-	11
24.	-	-	22	-	-	-	20	-	-	16
25.	-	-	25	-	-	-	25	-	-	25
26.	-	-	26	-	-	-	26	-	-	26
27.	-	-	27	-	-	-	27	-	-	27

Fünfte Tabelle

auf zwey und dreyßig Zahlen.

Ordnung
vor
dem Mischen. Bey dem 1. Misch. Bey dem 2ten. Bey dem 3ten.

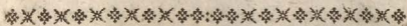
Verwechselungen

1.	-	-	28	-	-	26	-	-	22
2.	-	-	29	-	.	27	-	-	25
3.	-	-	23	-	-	17	-	-	7
4.	-	-	24	-	-	20	-	-	12
5.	-	-	18	-	-	10	-	-	9
6.	-	-	19	-	-	11	-	-	3
7.	-	-	13	-	-	1	-	-	28
8.	-	-	14	-	-	2	-	-	29
9.	-	-	8	-	-	14	-	-	2
10.	-	-	9	-	-	8	-	-	14
11.	-	-	3	-	-	23	-	-	17
12.	-	-	4	-	-	24	-	-	20
13.	-	-	1	-	-	28	-	-	26
14.	-	-	2	-	-	29	-	-	27
15.	-	-	5	-	-	18	-	-	10
16.	-	-	6	-	-	19	-	-	11
17.	-	-	7	-	-	13	-	-	1
18.	-	-	10	-	-	9	-	-	8
19.	-	-	11	-	-	3	-	-	23
20.	-	-	12	-	-	4	-	-	24
21.	-	-	15	-	-	5	-	-	18
22.	-	-	16	-	-	6	-	-	19
23.	-	-	17	-	-	7	-	-	13

Ordnung vor	Verwechselungen.		
	dem Mischen.	Bey dem 1. Misch.	Bey dem 2ten. Bey dem 3ten.
24.	- -	20 - -	12 - - 4
25.	- -	21 - -	15 - - 5
26.	- -	22 - -	16 - - 6
27.	- -	25 - -	21 - - 15
28.	- -	26 - -	22 - - 16
29.	- -	27 - -	25 - - 21
30.	- -	30 - -	30 - - 30
31.	- -	31 - -	31 - - 31
32.	- -	32 - -	32 - - 32

Diese Tabellen dienen dazu, daß man die Karten in die gehörige Ordnung legen und zubereiten könne, wie es zu verschiedenen der folgenden und auch einiger vorhergehenden Belustigungen nothwendig ist, indem man sie einmal oder öfters mischet, wie ich dieses noch genauer und deutlicher erklären will.

Anmerkung. Ehe man sich unterstehet, diese Arten der Belustigungen zu machen, muß man sich zuvor in dem genauen und fertigen Mischen der Karten wohl geübet haben, welches aber nicht schwer fallen wird.



Sechs und zwanzigste B e l u s t i g u n g.

Wenn einige Buchstaben auf Karten geschrieben werden, die keinen Verstand haben, zu machen, daß sie einen Verstand bekommen, nachdem man sie zum öfteren gemischt hat, und daß sie zugleich eine Antwort auf eine bestimmte Frage enthalten.

Zubereitung.

Man nehme hier zum Beispiele an, daß man verlange, daß vier und zwanzig Buchstaben, die auf eben so viele Karten geschrieben worden, nachdem sie zweymal gemischt worden, diese Antwort geben sollen:

Elle est fidele & constante.

Erstlich. Schreibet auf eine jede dieser Karten einen von den vier und zwanzig Buchstaben, welche die oben stehende Antwort ausmachen.

Zweytens. Schreibet diese Antwort auf ein Papier, und setzet zu jedem Buchstaben die Zahlen 1 bis 24 in nachfolgender Ordnung.

Elle est fidele et
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24.
 c o n s t a n t e.

Drittens. Schreibt auf ein besonderes Blatt Papier eine Reihe Zahlen von 1 bis auf 24, bedienet euch hierauf der obstehenden Tabelle von vier und zwanzig Zahlen, so werdet ihr sehen, daß die 21. Zahl, welche die erste in der zweyten Reihe der Verwechslungen ist, euch anzeige, daß der Buchstabe e, welcher der erste von der Antwort ist, neben die Zahl 21, auf der Reihe der Zahlen, die ihr geschrieben habet, hingesezt werden müsse; (*) und daß die Zahl 22, welche die zweyte in eben dieser Reihe ist, euch lehre, daß der zweyte Buchstabe l der Antwort neben die Zahl 22 gesezt werden solle, und so auch mit allen übrigen vier und zwanzig Buchstaben, aus welchen diese Antwort bestehet, wodurch man nachstehende Ordnung erhalten wird, in welcher diese vier und zwanzig Buchstaben stehen müssen, ehe man die Karten mischet.

Ord:

(*) Es ist leicht aus der Verfertigung dieser Verwechslungstabellen einzusehen, daß, wenn der Buchstabe e nach zwey Mischungen oben auf dem Spiele stehen solle, derselbe alsdann vor dem Mischen der ein und zwanzigste seyn müsse, und eben so verhält es sich auch mit den übrigen. Aus eben diesem Grunde, wenn man die Karten nur einmal mischen wollte, müßte man sich der ersten Reihe der Mischungen bedienen, welche alsdann anzeigen, daß dieser Buchstabe der drey und zwanzigste seyn müßte. &c.

Ordnung der Karten

vor dem Mischen derselben, nach der
oben gegebenen Erklärung.

1 Karte - - o	13 Karte - - e
2 - - - n	14 - - - e
3 - - - f	15 - - - e
4 - - - c	16 - - - n
5 - - - e	17 - - - t
6 - - - s	18 - - - i
7 - - - s	19 - - - d
8 - - - t	20 - - - e
9 - - - t	21 - - - e
10 - - - t	22 - - - l
11 - - - a	23 - - - e
12 - - - l	24 - - - l

Nach dieser Ordnung muß man zuerst die Karten legen, auf welchen die vier und zwanzig Buchstaben dieser Antwort stehen, und wohl Acht haben, daß die Karte o oben auf dem Spiele die erste sey.

Wirkung.

Wenn man zweymal nacheinander die vier und zwanzig oben gemeldete Karten auf die angezeigte Art mischet, so wird es gewiß zutreffen, daß die vier und zwanzig darauf geschriebene Buchstaben in derjenigen Ordnung stehen, wie sie seyn müssen,

sen, daß die verlangte Antwort erhalten werde. (*)

Belustigung.

Man muß mehrere von einander unterschiedene Antworten bey der Hand haben, die aus vier und zwanzig Buchstaben bestehen, und in der oben angezeigten Ordnung liegen müssen. Diese muß man, und zwar eine jede besonders, in kleine Futterale von Pappendeckel hineinstecken, damit sie in ihrer Ordnung erhalten werden. Diese Futterale müssen auch numerirt werden, daß man den Inhalt derselben sogleich wissen möge. Hierauf bietet man einer andern Person verschiedene Fragen an, die auf Karten geschrieben sind, und sich auf die dazu bereitete Antworten beziehen. Wenn diese Person nun eine Frage ausgesucht hat, so nimmt man das Futteral, welches die sich darauf beziehende Antwort enthält, ziehet die Karten heraus, und ohne sie zu verwirren, oder in Unordnung zu bringen, zeigt man die darauf geschriebene Buchstaben öffentlich vor, die keinen Verstand geben: sodann mischet man sie zu zwey verschiedenen malen, und läßet hernach, indem man sie

(*) Diese Buchstaben müssen in das äußere Eck einer jeden Karte geschrieben werden, damit man, wenn sie auseinander gelegt werden, die Worte, welche sie ausdrücken, leicht lesen könne. (S. Tab. IV. Fig. 2.)

sie auseinander legt, sehen, daß sie die Antwort auf die ausgesuchte und erwählte Frage enthalten.

Anmerkungen.

Man kann diese Belustigung noch unerwarteter machen, wenn man sich dreyer Karten bedient, und auf eine jede derselben eine Frage schreibt, auf welche sich die in Bereitschaft habende Antworten beziehen, (*) doch muß eine von diesen drey Karten breiter und eine länger seyn, als die andere, damit man, wenn diese Person eine von diesen drey Fragen ausgesucht hat, durch das Gefühl und Anrühren der beyden übrigen Karten, ohne sie erst umzuwenden, sogleich wissen könne, was sie für eine Frage zurück behalten habe. Hierauf nimmt man aus seiner Tasche dasjenige Futteral, in welchem sich die Karten befinden, deren Buchstaben die Antwort auf diese Frage enthalten, und verfähret damit so, wie oben gesagt worden.

Man kann auch für die letzte Karte, die zu unterst im Spiele ist, nach dem zweyten Mischen eine lange Karte gebrauchen: in diesem Falle läßt man nach dem Mischen einigemale abheben,

§ 3

ben,

(*) Diese drey Karten müssen der andern Person gegeben werden, damit sie heimlich und nach ihrem Belieben eine auswähle, welche sie selbst will. Diese ausgesuchte Karte muß sie behalten, und die zwey andere wieder zurück geben.

ben, (*) bis man durch das Gefühl merket, daß die lange Karte sich wieder unten befinde, und zeiget sodann die Antwort.

Diese erstere Anmerkung kann man bey einigen der nachfolgenden Belustigungen anwenden, die zweyte aber läßt sich bey nahe bey allen in Ausübung bringen, und es stehet also bey denen, die sich damit vergnügen wolten, sie allenthalben anzuwenden, wo sie es für gut befinden werden.

Man muß auch wohl Acht haben, daß man, so bald man die Antwort, die auf diese Karten geschrieben ist, gezeiget hat, solche sogleich wieder in ihr Futteral stecke, und sie wieder in die Tasche schiebe, damit man, wenn jemand verlangen sollte, diese Belustigung noch einmal zu sehen, eine Frage könnte aussuchen lassen, die auf den beyden andern Karten stehet, und diese Belustigung mit den Karten in einem andern Futterale wiederholen, deren Buchstaben schon so liegen, und zubereitet sind, daß sie die Antwort auf die neue Frage, die man erwählet hat, geben könne.

Wenn man erwäget, daß die Person, welche die Frage erwählet hat, nothwendig glauben müsse, daß derjenige, der diese Belustigung machet, solche nicht wisse, ferner, daß sie auch mit Grund vermuthen müsse, es werde durch das Abheben
und

(*) Man mag die Karten so oft abheben, als man will, so verändert dieses keineswegs die Ordnung der Karten.

und Mischen die Ordnung, in welche man die Buchstaben hätte aufeinander legen können, gestöhret und unterbrochen werden, ja daß sie auch in der Meinung siehe, daß es eben die Karten oder Buchstaben seyen, die man zu der Wiederholung dieser Belustigung gebraucht, so wird man leicht einsehen, daß diese Belustigung sehr außerordentlich scheinen müsse. Doch muß ich auch dieses sagen, daß die Geschicklichkeit und Behendigkeit, mit welcher man solche vorzunehmen weiß, nicht wenig zu der Verwunderung beiträgt, welche man dadurch erregen kann.



Sieben und zwanzigste

B e l u s t i g u n g.

Wenn verschiedene Buchstaben auf Karten geschrieben werden, ohne einen Bestand zu haben, ihnen solchen durch das Mischen zu geben, und zu machen, daß sie zu gleicher Zeit eine Frage und die Antwort darauf enthalten.

Zubereitung.

Man setze hier, daß die Frage sey, la distance de Paris à Lyon, (wie weit Paris von Lyon entfernet sey) und die Antwort darauf laute: cent lieues, (hundert Meilen) welche zusammen zwey und dreyßig Buchstaben ausmachen. Ver-

fertiget hierauf die nachstehende Tabelle nach der Methode, die schon bey der vorhergehenden Belustigung angezeigt worden, und bedienet euch zu diesem Ende der Anzeige in der Reihe der ersten Mischung, in der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, wenn ihr die Karten nur einmal mischen wollet. Beobachtet auch dabey dieses, daß die Karte, auf welcher der Buchstabe n, als der letzte in der Frage, geschrieben ist, um eine Linie breiter oder länger sey, als die andere: so werdet ihr durch diese Zubereitung alsdann die folgende Ordnung erhalten, in welcher die Karten oder Buchstaben sich vor dem Mischen befinden müssen.

Ordnung, in welcher die Karten liegen müssen, ehe man sie mischet.

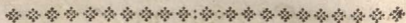
1ste Karte -	P	17 Karte - -	C
2 - - -	A	18 - - -	S
3 - - -	D	19 - - -	T
4 - - -	E	20 - - -	E
5 - - -	R	21 - - -	N
6 - - -	I	22 - - -	T
7 - - -	S	23 - - -	D
8 - - -	C	24 - - -	I
9 - - -	E	25 - - -	L
10 - - -	A	26 - - -	I
11 - - -	L	27 - - -	E
12 - - -	I	28 - - -	L
13 - - -	A	29 - - -	A
14 - - -	N	30 - - -	U
15 - - -	O	31 - - -	E
16 breite Karte	N	32 - - -	S

Belustigung.

Zuerst zeigt, daß die Buchstaben, die auf den Karten geschrieben sind, keinen Verstand haben, mischet sie hierauf auf die oben angezeigte Weise, und lasset sie abheben, oder hebet selbst das Spiel bey der breiten Karte ab: gebet alsdann den ersten Theil dieses Spiels der Person, welche die Frage haben soll, und den andern Theil derjenigen, der ihr die Antwort geben wollet. Man muß aber hieben den Personen empfehlen, daß sie die Karten nicht aus der Ordnung bringen, in welcher man sie ihnen übergiebt.

Diese Belustigung ist von der vorhergehenden nur darinnen unterschieden, daß man das Spiel vermittlest der breiten Karte theilet. Die folgende aber sind beträchtlicher und außerordentlicher.

Anmerkung. Man kann mit Hülfe der obensiehenden Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, oder einer jeden andern, eine Frage und Antwort machen, welche man will, wenn nur die Zahl der Buchstaben, welche solche ausmachen, derjenigen Zahl gleich ist, auf welche die Tabelle gerichtet worden, deren man sich bedienen will. Man kann auch anstatt der Buchstaben ganze Worte oder Ziffern auf die Karten schreiben, wie man in einigen der folgenden Belustigungen sehen wird.



Acht und zwanzigste
B e l u s t i g u n g .

Wenn viele Buchstaben auf Karten geschrieben worden, zu machen, daß man nach dem ersten Mischen derselben in einem Theile dieser Karten eine Frage und in dem übrigen Theile derselben nach dem zweyten Mischen die Antwort auf diese Frage finde.

Zubereitung.

Man setze hier, die Frage sey, une Ville très fortifiée (eine wohl befestigte Stadt) und die Antwort darauf laute, Luxembourg, welche beyde miteinander zwey und dreyßig Buchstaben ausmachen.

Wenn ihr diese nun auf zwey und dreyßig weiße Karten geschrieben habet, so schreibet die zehen Buchstaben des Wortes Luxembourg auf ein Papier, und setzet die Zahlen von 1 bis 10 dazu auf folgende Weise :

L U X E M B O U R G .

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

Bedienet euch sodann der Verwechslungstabelle von zehen Zahlen, die oben stehet, auf eben diese Weise, wie es bey der sechs und zwanzigsten

sten Belustigung gezeiget worden, (*) welches euch folgende Ordnung an die Hand geben wird.

**Ordnung, in welcher diese zehen
Buchstaben nach dem ersten Mis-
schen stehen.**

1ste Karte - M	6te Karte - U
2 - - - B	7 - - - R
3 - - - X	8 - - - L
4 - - - E	9 - - - U
5 - - - O	10 - - - G

Diese Tabelle wird die Ordnung anzeigen, in welcher die zehen Buchstaben in dem Spiele nach dem ersten Mischen aller zwey und dreyßig Karten stehen müssen, damit sie durch das zweyte Mischen, welches mit diesen zehen Karten allein geschieht, so zu stehen kommen, daß sie das Wort Luxembourg vorstellen.

Verfertigt hierauf die unten stehende Ordnung der Nummern, und bedienet euch zu diesem Ende der ersten Reihe der Tabelle von 32 Zahlen, wie bey den vorhergehenden Belustigungen, nur müssen die zehen Buchstaben des Wortes

tes

(*) Da man nur die Ordnung nöthig hat, in welcher sich diese zehen Buchstaben nach dem ersten Mischen befinden müssen, so kann man sich sogleich derjenigen Reihe bedienen, die sich darauf beziehet.

tes Luxembourg in der oben angeführten Ordnung stehen bleiben.

Beyspiel.

Frage.

U N E V I L L E T R È S F O R -
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 T I F F I É E .
 16 17 18 19 20 21 22

Antwort.

M B X E O U R L U G .
 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32.

Wenn diese Unterzeichnung der Ziffern unter einen jeden Buchstaben geschehen ist, so bedienet euch derselben, um die folgende Tabelle zu verfertigen, und nehmet hiebei zu Hülfe die Reihe der ersten Mischung in der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, welche euch alsdann die Ordnung angeben wird, in welcher die Karten anfänglich liegen müssen, wie folget.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1ste Karte - F	17 Karte - M
2 - - - O	18 - - - I
3 - - - E	19 - - - L
4 - - - S	20 - - - B
5 - - - R	21 - - - X
6 - - - T	22 - - - E
7 - - - I	23 - - - E
8 - - - T	24 - - - V
9 - - - R	25 - - - O
10 - - - F	26 - - - U
11 - - - F	27 - - - R
12 - - - I	28 - - - U
13 - - - L	29 - - - N
14 - - - E	30 - - - L
15 - - - E	31 - - - U
16 längere Karte É	32 - - - G

Man muß dabey wohl Acht haben, daß der Buchstabe, der in dieser oben stehenden Ordnung der sechzehende ist, weil er der letzte in der Frage ist, ein wenig breiter oder länger seyn muß, als die andern, damit man an diesem Orte abheben, oder abheben lassen könne, nachdem die erste Mischung geschehen, und hiedurch die zehen Karten oder Buchstaben abtheilen könne, welche bey dem folgenden Mischen das Wort Luxembourg vorstellen sollen.

Wirz

Wirkung.

Nach dieser angezeigten Berrichtung, und wenn man auf die vorgeschriebene Art die Buchstaben auf den zwey und dreyßig Karten gemischt hat, werden diejenige, welche die Frage enthalten, in ihrer gehörigen Ordnung stehen, und wenn man das Spiel abhebet, so werden noch die zehen Karten oder Buchstaben zurücke bleiben, welche, wenn man sie das zweytemal gemischt hat, in derjenigen Ordnung ebenfalls stehen werden, welche sie haben müssen, um die Antwort auf diese Frage zu ertheilen.

Belustigung.

Wenn euer Kartenspiel in Absicht auf die Buchstaben, die darauf geschrieben worden, so in Ordnung lieget, wie vorher angezeigt worden ist, so zeigt es zuerst, daß die Buchstaben keine verständliche Worte ausmachen: mischet hierauf das erstemal diese zwey und dreyßig Karten nach der vorgeschriebenen Methode, welche bey allen diesen Belustigungen immer einerley ist, lasset hierauf abheben, oder hebet selbst ab, wo die breitere Karte ist, und gebet diesen abgehobenen Theil der Karten einer andern Person hin, welche die Frage ganz deutlich wird lesen können, den andern Theil gebet einer andern Person, empfehlet ihr aber nichts in Unordnung zu bringen. Wenn nun diese Person die Antwort nicht lesen kann,

so

Und obgleich diese Austheilung hier die Ordnung der Ziffern verändert, so hat solches doch auf das übrige dieser Verrichtung keinen Einfluß.

U N R O I Q U E L' O N C H E R I.
 31 32 27 28 23 24 19 20 15 16 11 12 7 8 34.
 L O U I S D I T B I E N * A I M É.
 29 30 25 26 21 22 17 18 13 14 9 10 5 6 1 2.

Wenn diese erste Arbeit geschehen, so bedienet euch der Reihe der ersten Mischung in der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, um hierauf diese zwey und dreyßig Karten in nachfolgende Ordnung zu bringen.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1ste Karte -	B	17 Karte - -	I
2 - - -	I	18 - - -	A
3 - - -	N	19 - - -	I
4 - - -	C	20 - - -	Q
5 - - -	L	21 - - -	U
6 - - -	O	22 - - -	I
7 - - -	I	23 - - -	R
8 - - -	E	24 - - -	I
9 - - -	N	25 - - -	R
10 - - -	T	26 - - -	O
11 - - -	U	27 - - -	L
12 - - -	E	28 - - -	M
13 - - -	H	29 - - -	E
14 - - -	E	30 - - -	O
15 - - -	S	31 - - -	U
16 - - -	D	32 - - -	N

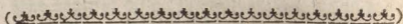
Belustigung.

Wenn die Karten also geordnet sind, so mischet sie einmal auf die angezeigte Weise, und theilet sie je zwey und zwey den Personen aus, die ihr dazu ausersehen habet, (*) so wird es sich finden, daß die zweyte die oben gemeldete Frage, und die erste die Antwort auf dieselbe in der Hand haben werde.

Anmerkung. Man kann auf eben diese Weise allerley Fragen und Antworten, welche man nur will, verfertigen, wenn nur eine jede derselben aus sechzehnen Buchstaben bestehet, und wenn man dabey die Ordnung der Numern, die unter einen jeden derselben gesetzt worden, genau beobachtet. Man kann auch anstatt der Buchstaben auf eine jede Karte ganze Worte schreiben, und die Frage sowohl, als die Antwort auf dieselbe, aus sechzehnen Worten bestehen lassen. Wäre aber diese bestimmte Zahl gar zu marternd, so kann man ein Wort auf mehrere Karten schreiben.

Drey

(*) Diese beyde Personen müssen aber die Karten nicht aufnehmen, ehe sie völlig ausgetheilet worden, denn sie würden dadurch nur in Unordnung gebracht werden, und man könnte vielleicht seine Absicht nicht erreichen.



Dreyßigste
B e l u s t i g u n g.
 Namen der Städte.

Setzet den Fall, daß man sechs verschiedenen Personen, unter welche man zwey und dreyßig Karten austheilte, sechs Namen von verschiedenen Städten in die Hände spielen wollte, zum Exempel:

Der ersten diesen Namen Rome.

Der zwenten - - - Londres.

Der dritten - - - Vienne.

Der vierten - - - Naples.

Der fünften - - - Madrid.

Der sechsten - - - Aix.

Wenn ihr, nachdem ihr nur einmal gemischt habet, die Karten einzeln einer jeden Person austheilen, von der ersten anfangen, bis zu der sechsten fortgehen, und von der sechsten wieder bis zu der ersten zurück gehen wollet, ohne zwey gleich hinter einander zu geben, und so weiter fortmachtet, bis ihr alle Karten ausgetheilet habet, so leget alsdann die Namen dieser Städte und ihre zwey und dreyßig Numern in die folgende Ordnung.

Der erste in der Karte R O M E.

31 21 11 1

Der zweynte - - - L O N D R E S.

32 30 22 20 12 10 2

Der

Der dritte in der Karte	V	I	E	N	N	E.
	29	23	19	13	9	3
Der vierte - - -	N	A	P	L	E	S.
	28	24	18	14	8	4
Der fünfte - - -	M	A	D	R	I	T.
	27	25	17	15	7	5
Der sechste - - -	A	I	X.			
	26	16	6			

Leget hierauf diese zwey und dreyßig Karten nach Maafgabe der Nummern, die ihr unter einen jeden Buchstaben gesetzt habt, und der Reihe der ersten Mischung der oben stehenden Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, so werdet ihr nach folgende Ordnung erhalten.

Ordnung, in welcher die Karten liegen müssen, ehe solche gemischt worden.

1ste Karte -	N	17 Karte - -	I
2 - - -	L	18 - - -	D
3 - - -	M	19 - - -	X
4 - - -	R	20 - - -	A
5 - - -	R	21 - - -	A
6 - - -	I	22 - - -	A
7 - - -	D	23 - - -	E
8 - - -	N	24 - - -	S
9 - - -	E	25 - - -	M
10 - - -	P	26 - - -	N
11 - - -	E	27 - - -	V
12 - - -	D	28 - - -	E
13 - - -	I	29 - - -	S
14 - - -	E	30 - - -	O
15 - - -	O	31 - - -	R
16 - - -	N	32 - - -	L

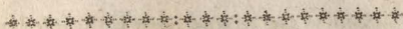
Belustigung.

Wenn die zwey und dreyßig Karten in dieser oben stehenden Ordnung liegen, so mischet sie einmal auf die vorgeschriebene Weise, und theilet sie eine nach der andern diesen sechs Personen aus, so wie vorhin gesagt worden, nämlich, daß ihr von der Rechten zu der Linken gehet, und wieder von der Linken zu der Rechten zurücke kommt, (*) ohne einer Person zwey Karten hintereinander zu geben: so wird alsdann eine jede Person einen von den Namen der Städte in der Hand haben.

Diejenige aber, welchen man die Karten austheilet, müssen sie nicht eher aufheben, bis sie alle bekommen haben, weil dadurch die Ordnung unterbrochen würde, in welcher sich die Buchstaben befinden müssen, wenn sie die oben gemeldete Namen anzeigen sollen.

Ein

(*) Die Ziffern, welche unter den zwey und dreyßig Buchstaben stehen, welche die Namen der Städte ausmachen, zeigen zugleich an, wie die Karten ausgetheilet werden müssen.



Ein und dreyßigste
B e l u s t i g u n g.
 Namen der Menschen.

Zubereitung.

Es sollen die fünf folgende Menschennamen
 seyn, welche man fünf Personen in die Hand
 spielen möchte.

1ster	-	-	-	Achille.
2	-	-	-	Ciceron.
3	-	-	-	Helene.
4	-	-	-	Nestor.
5	-	-	-	Porcia.

Wenn ihr nun die Karten eine nach der andern
 austheilen wolle, wie man sie bey dem Spielen
 ausgiebt, das ist, wenn man einem jeden eine ge-
 geben hat, sodann wieder anfängt, dem ersten zu
 geben und so fort: so setzet die oben stehende Na-
 men und ihre Numern in folgende Ordnung.

1ste	-	-	A	C	H	I	L	L	E.
			31	26	21	16	11	6	1
2	-	-	C	I	C	E	R	O	N.
			32	27	22	17	12	7	2
3	-	-	H	E	L	E	N	E.	
			28	23	18	13	8	3	
4	-	-	N	E	S	T	O	R.	
			29	24	19	14	9	4	
5	-	-	P	O	R	C	I	A.	
			30	25	20	15	10	5	

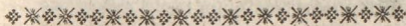
Bedienet euch der ersten Reihe der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen, um die zwey und dreyßig Karten, auf welchen die Buchstaben geschrieben sind, welche oben gedachte Worte ausmachen, in Ordnung zu legen, so wie ihr bey den vorhergehenden Belustigungen gethan habet, so werdet ihr, wenn ihr nur einmal mischen wollet, folgende Ordnung bekommen.

Ordnung der Karten vor dem
Mischen.

1ste Karte	- E	17te Karte	- E
2	- - - T	18	- - - A
3	- - - L	19	- - - L
4	- - - R	20	- - - E
5	- - - C	21	- - - O
6	- - - I	22	- - - C
7	- - - E	23	- - - E
8	- - - O	24	- - - R
9	- - - I	25	- - - I
10	- - - L	26	- - - H
11	- - - S	27	- - - N
	- - - R	28	- - - E
	- - - O	29	- - - N
12	- - - N	30	- - - P
13	- - - H	31	- - - A
14	- - - C	32	- - - C

Belustigung.

Wenn die zwey und dreyßig Karten in oben stehender Ordnung liegen, und auf die gehörige Art gemischt worden sind, so theilet sie eine nach der andern unter fünf Personen aus, so wird eine jede einen Namen eines Menschen in der Karte haben, der Zubereitung gemäß, welche vorher dazu gemacht worden ist. Wobey zu bemerken ist, daß der erste und der zweyte in der Karte eine Karte mehr als die andern in der Hand haben.



Zwey und dreyßigste

Belustigung.

Das wunderbare Alphabet.

Wenn alle vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets auf Karten geschrieben, und wohl gemischt worden sind, anzudeuten, auf welchen Karten, der Zahl nach, ein jeder der Buchstaben stehe, welche die Antwort auf eine heimliche und nach Belieben erwählte Frage geben.

Zubereitung.

Man muß zuerst ein Wort aussuchen, in welchem nicht zwey gleiche Buchstaben sind, und das auf verschiedene Fragen, die man alle

auf Karten schreiben muß, eine Antwort seyn kann.

Beispiel.

Was ist dieses, welches nur
eine Zeit hat? : : : La Rose. (die Rose.)

Welches ist ein Sinnbild un-
fers Vergnügens? : : La Rose.

Wie nennet man mich? : La Rose.

Welches ist die angenehmste
Blume? : : : La Rose.

Was gleichet dem Busen der
Venus? : : : La Rose.

Welches ist das nächste Ge-
stirn am Schützen? : La Rose.

Nehmet hierauf vier und zwanzig weiße Kar-
ten, und schreibet auf eine jede einen Buchstaben
des Alphabets.

Bestimmet sodann eine gewisse Zahl, bey wel-
cher sich die sechs Buchstaben, nachdem man ein-
mal die Karten gemischt hat, finden sollen, wel-
che das Wort la Rose enthält: gesetzt nun, daß
es die 3te, 7te, 11te, 15te, 19te und 23ste Kar-
te seyn sollte, so schreibet unter diese vier und
zwanzig Buchstaben die Zahlen von 1 bis auf 24,
ohne eine Ordnung hierunter zu beobachten, aus-
genommen bey den sechs Buchstaben des oben ge-
meldeten Wortes, wie ihr solches aus folgender
Anzeige sehen könnet, bey welcher diese sechs Buch-
staben

staben mit einem Sternchen bezeichnet, und unter denselben die bestimmte Zahlen gesetzt worden sind.

Y B *L I K Z *A C H N *R D M X
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
 *O & U P *S F Q T *E G
 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24.

Wenn die Zahlen 1 bis 24 auf diese Weise unter jeden Buchstaben dieses Alphabets gesetzt worden, so bedienet euch der Reihe der ersten Mischung in der Tabelle von vier und zwanzig Zahlen, und machet durch Hülfe derselben folgende Ordnung.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1ste Karte -	*R	13te Karte -	K
2 - - -	D	14 - - -	Z
3 - - -	H	15 - - -	*S
4 - - -	N	16 - - -	F
5 - - -	M	17 - - -	Q
6 - - -	X	18 - - -	*L
7 - - -	*O	19 - - -	I
8 - - -	*A	20 - - -	T
9 - - -	C	21 - - -	*E
10 - - -	&	22 - - -	G
11 - - -	U	23 - - -	Y
12 - - -	P	24 - - -	B

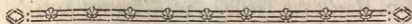
Belustigung.

Man übergiebt einer Person die verschiedene Fragen, auf welche das einige Wort la Rose die Antwort ist, und läßt sie eine davon nach ihrem Belieben erwählen. Wenn dieses geschehen ist, nimmt man die übrigen Fragen wieder zurück, legt das Spiel auf dem Tische auseinander, und zeigt ihr, daß dasselbe die vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets enthalte: doch muß man dabei wohl zusehen, daß man sie nicht aus ihrer Ordnung setze. Hierauf mischet man nur einmal auf die vorgeschriebene Weise, leget das Spiel auf den Tisch, zählet die Karten nach einander fort, und wendet die 3te, 7te, 11te, 15te, 19te und 23ste um, auf welchen die sechs Buchstaben stehen werden, welche zusammen das Wort la Rose machen.

Eine andere Belustigung.

Diese Belustigung kann man auch mit der Sirene machen, von welcher schon in dem ersten Theile geredet worden. Man hat hiezu nichts weiter nöthig, als daß die Person, die hinter der Wand ist, die Anzeige der Nummern hat, bey welchen sich diese sechs Buchstaben, die dieses Wort ausmachen, befinden sollen, und daß sie auf der Zahlenscheibe diese Zahlen durch die Sirene anzeigen lasse, bey welchen sie sich in dem Spiele finden müssen, nachdem es gemischt worden, in dem

dem sie sich zu diesem Ende der Reihe Zahlen auf der Tafel bedienet, die hinter der Wand ist. Siehe die 17. Kupfertafel des ersten Theils.



Drey und dreyßigste B e l u s t i g u n g.

Wenn alle Karten in einem Piquetspiele unter einander vermengeset sind, solche zu mischen, und hierauf durch das Abheben alle Farben von einander abzusondern.

Zubereitung.

Die Ordnung, in welcher die Karten liegen müssen, wenn man durch ihre Mischung diese Belustigung machen will, ist auf eben diese Regel gegründet, die in der acht und zwanzigsten Belustigung angegeben und erkläret worden, ausgenommen, daß solches auf ein, zwey- und drey-maliges Mischen geschiehet (*); man bekommt aber hiebey nachfolgende Ordnung.

Ordnung

(*) Ich habe hier nicht für nöthig erachtet, alles stücksweise wieder anzugeben, da man solches aus dem, was bey der neun und zwanzigsten Belustigung gesagt worden, leicht selbst einsehen wird. Dahero habe ich hier nur die Ordnung angegeben, in welcher die Karten vor dem Mischen liegen müssen, welches hinlänglich ist, wenn man diese Belustigung machen will.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 1. As von Trefffe. | 17. König von Trefffe. |
| 2. Knecht von Trefffe. | 18. Zehen von Herz. |
| 3. Acht von Careau. | 19. Neun von Herz. |
| 4. Sieben von Careau. | 20. Sieben von Trefffe. |
| Breite Karte. | |
| 5. Zehen von Trefffe. | 21. As von Careau. |
| 6. Acht von Pique. | 22. Knecht von Pique. |
| 7. Sieben von Pique. | 23. Dame von Herz. |
| Breite Karte. | |
| 8. Zehen von Careau. | 24. Knecht von Herz. |
| 9. Neun von Careau. | 25. As von Pique. |
| 10. Dame von Careau. | 26. König von Careau. |
| 11. Knecht von Careau. | 27. Neun von Trefffe. |
| 12. Dame von Trefffe. | 28. As von Herz. |
| 13. Acht von Herz. | 29. König von Herz. |
| 14. Sieben von Herz. | 30. Acht von Trefffe. |
| Breite Karte. | |
| 15. Zehen von Pique. | 31. König von Pique. |
| 16. Neun von Pique. | 32. Dame von Pique. |

Belustigung.

Wenn man zum voraus das Piquetspiel so zubereitet, und in diese beschriebene Ordnung gelegt hat, so mischet man das Spiel das erste mal, hebet ab bey der ersten breiten Karte, welches der Siebener von Herz seyn wird, und legt die acht abgehobene Karten auf dem Tische auf, wel-

welches die acht Herzen seyn werden. Sodann mischet man das zwentemal die Karten, hebet bey der zwenten breiten Karte, die der Siebener von Pique ist, ab, und leget die acht Piquen auf dem Tische auf. Endlich mischet man das drittemal, und läßt eine andere Person abheben, welche natürlicher Weise an dem Orte abheben wird, wo der Siebener von Careau ist, (*) und dadurch das Spiel in zwey Theile theilet, wovon der eine die acht Careaux und die andere die acht Treffen enthalten wird.



Bier und dreyßigste

B e l u s t i g u n g.

Wenn alle Karten eines Piquetspiels gemischt worden, das Spiel in zwey ungleiche Theile zu theilen, und die Zahl der Augen zu nennen, die in einem jeden dieser beyden Theile, welche gemacht worden sind, sich befinden.

Zubereitung.

Wenn man sogleich voraus setzt, daß die Könige, Damen und Knechte 10, die As 1 und die andere Karten nach ihren Augen gelten, und

bestim-

(*) Man muß wohl zusehen, ob man bey dem Siebener von Careau, welches die breite Karte ist, abgehoben

bestimmt hat, daß man das Spiel nach dem Mischen in zwey Theile theilen, und gewiß wissen wolle, wie viele Augen in dem ersten Theile enthalten sind, die wir hier für 66 wollen gelten lassen: so leget (indem ihr euch der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen bedienet) auf folgende Weise, und sehet zu, daß die letzte Karte der ersten Abtheilung eine breite Karte sey.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Sieben von Herz. | 17. Neun von Careau. |
| 2. Neun von Trefffe. | 18. As von Pique. |
| 3. Acht von Herz. | 19. Zehen von Trefffe. |
| 4. Acht von Pique. | 20. Knecht von Careau. |
| 5. Knecht von Pique. | 21. Acht von Careau. |
| 6. Zehen von Pique. | 22. König von Careau. |
| 7. Dame von Trefffe. | 23. Sieben von Pique. |
| 8. As von Trefffe. | 24. Sieben von Careau. |
| 9. As von Herz. | 25. Dame von Careau. |
| Breite Karte. | |
| 10. Neun von Herz. | 26. Knecht von Herz. |
| 11. Dame von Pique. | 27. König von Trefffe. |
| 12. Knecht von Trefffe. | 28. Neun von Pique. |
| 13. Zehen von Careau. | 29. König von Pique. |
| 14. Zehen von Herz. | 30. As von Careau. |
| 15. König von Herz. | 31. Sieben von Trefffe. |
| 16. Dame von Herz. | 32. Acht von Trefffe. |

Wenn

ben hat, damit man, woferne solches nicht daselbst geschehen wäre, noch einmal abheben lassen, oder selbst abheben könne.

Wenn die Karten also zubereitet und geleet sind, so muß man sie sorgfältig auf die oben angezeigte Weise mischen, wodurch solche in nachfolgender Ordnung stehen werden.

Karten.	Zahlen.	Karten.	Zahl.
1. Neun von Pique	9	17. Dame von Trefffe	10
2. König von Pique	10	18. Neun von Herz	9
3. Sieben von Pique	7	19. Dame von Pique	10
4. Sieben von Careau	7	20. Knecht von Trefffe	10
5. As von Pique	1	21. König von Herz	10
6. Zehen von Trefffe	10	22. Dame von Herz	10
7. Zehen von Careau	10	23. Neun von Careau	9
8. Zehen von Herz	10	24. Knecht von Careau	10
9. As von Trefffe	1	25. Acht von Careau	8
10. As von Herz	1	26. König von Careau	10

52

Breite Karte.

 Summa - 66

11. Acht von Herz	8	27. Dame von Careau	10
12. Acht von Pique	8	28. Knecht von Herz	10
13. Sieben von Herz	7	29. König von Trefffe	10
14. Neun von Trefffe	9	30. As von Careau	1
15. Knecht von Pique	10	31. Sieben von Trefffe	7
16. Zehen von Pique	10	32. Acht von Trefffe	8

 52

Summa - 194

Wirkung.

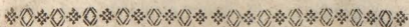
Wenn man auf diese Weise die Karten gemischt hat, und das Spiel bey der breiten Karte abhebet, so werden die Augen der zehen Karten, die man*

man von dem Spiele hinweg genommen hat, an der Zahl 66 seyn.

Belustigung.

Man mischet, wie schon oben gelehret worden, das Kartenspiel, und legt es auf den Tisch hin, hebet hierauf dasselbe bey der breiten Karte ab, und sagt, daß in diesem abgehobenen Theile 66 Augen seyn müssen. Man kann auch auf gleiche Weise die Augen derjenigen benennen, welche noch übrig geblieben sind.

Anmerkung. Diese Belustigung wird sehr außerordentlich scheinen, wenn man sich eine Fertigkeit erworben hat, die Karten ordentlich zu mischen, und zugleich auch so, daß es das Ansehen hat, als ob man sie ganz natürlich, wie man bey einem Kartenspiele gewohnt ist zu thun, mische. Wenn man diese gegenwärtige Belustigung aber auf die folgende anwendet, so wird die letztere noch viel sonderbarer und merkwürdiger werden, als sie bisher in den Händen derjenigen gewesen ist, welche sie öffentlich gezeigt haben.



Fünf und dreyßigste

Belustigung.

Das unbegreifliche Piquet-
spiel.

Wenn man dieses Piquetspiel mit eben diesen Karten machen will, deren man sich zu der vorhergehenden Belustigung bedienet hat, so muß man sie nicht aus ihrer Ordnung bringen, wenn man die Augen der zehen ersten Karten zählt. Man hebt sie also mit dieser Vorsicht auf, und mischet sie das zweytemal auf eben die Weise, hierauf läßt man sie abheben, und giebt Acht, ob derjenige, mit welchem man spielet, bey der breiten Karte abhebe, (*) die alsdann zu unterst im Spiele seyn muß.

So bald man nun durch das Gefühl versichert ist, daß diese breite Karte unten in dem Spiele lieget, so kann man versichert seyn, daß die Karten dieses Piquetspiels richtig in derjenigen Ordnung stehen, welche sie haben müssen, wenn man

(*) Wenn man zuerst nicht gleich bey der breiten Karte abheben sollte, so müßte man noch das zweyte, oder drittemal unter irgend einem scheinbaren Vorwande abheben lassen.

man gewinnen will, wenn man ihm auch, nachdem er abgehoben hat, die Wahl der Farbe läßt, in welcher man ihn Repif machen will.

Ordnung, in welcher die Karten liegen werden, nachdem sie gemischt und abgehoben worden.

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Acht von Herz. | 17. Neun von Careau. |
| 2. Acht von Pique. | 18. Knecht von Careau. |
| 3. Knecht von Pique. | 19. Neun von Herz. |
| 4. Zehen von Pique. | 20. Dame von Pique. |
| 5. Dame von Trefffe. | 21. Sieben von Herz. |
| 6. Knecht von Trefffe. | 22. Neun von Trefffe. |
| 7. König von Herz. | 23. Zehen von Herz. |
| 8. Dame von Herz. | 24. As von Trefffe. |
| 9. Acht von Careau. | 25. Sieben von Pique. |
| 10. König von Careau. | 26. Sieben von Careau. |
| 11. Dame von Careau. | 27. Neun von Pique. |
| 12. As von Careau. | 28. König von Pique. |
| 13. Sieben von Trefffe. | 29. As von Pique. |
| 14. Acht von Trefffe. | 30. Zehen von Trefffe. |
| 15. Knecht von Herz. | 31. Zehen von Careau. |
| 16. König von Trefffe. | 32. As von Herz. |

Breite Karte.

Wenn nun die Karten des Piquetspiels in dieser Ordnung liegen, so fragt man seinen Widersacher, in welcher Farbe man ihm Repif machen solle.

Ber:

Verlanget er, daß man ihm Nepek machen solle in Treffle oder in Careau, so muß man die Karten zu drey Blättern auf einmal ausgeben, wodurch man folgende Spiele erhalten wird.

Spiel

des ersten in der Karte.

König von Herz.
 Dame von Herz.
 Knecht von Herz.
 Neun von Herz.
 Acht von Herz.
 Sieben von Herz.

Dame von Pique.
 Knecht von Pique.
 Acht von Pique.

Acht von Careau.
 Acht von Treffle.
 Sieben von Treffle.

Kauf des ersten.

Sieben von Pique.
 Sieben von Careau.
 Neun von Pique.
 König von Pique.
 As von Pique.

Spiel

des 2ten in der Karte.

As von Treffle.
 König von Treffle.
 Dame von Treffle.
 Knecht von Treffle.
 Neun von Treffle.

As von Careau.
 König von Careau.
 Dame von Careau.
 Knecht von Careau.
 Neun von Careau.

Zehen von Pique.
 Zehen von Herz.

Kauf des zweyten.

Zehen von Treffle.
 Zehen von Careau.
 As von Herz.

Wenn der erste in der Karte, wider welchen man spielt, verlangt hat, daß man ihm Repif in Treffte machen solle, und diese fünf Karten gekauft hat, so muß man die Dame, den Knecht und die Neune von Careau wegwerfen, worauf er durch die drey gekaufte Karten einen geschesten Major und Bierzehn von Zehnern erhält.

Wenn derselbe aber seine Karten behielte, so müßte man alle Careaux wegwerfen.

Hat er aber verlangt, daß man ihm Repif in Careau machen solle, so wirft man die Dame, den Knecht und die Neune von Treffte hinweg, oder alle Trefften, wenn er die zwey behielte, welches in beyden Farben ein gleiches Spiel machen würde.

Anmerkung. Wenn der Gegenpart diese fünf Karten wegwürfe, so würde man seine Absicht nicht erreichen, weil er alsdann ein Gesebentes in Pique haben würde: eben dieses würde auch geschehen, wenn er nur eine Karte nehmen, und vier liegen lassen wollte. (*)

Wenn derjenige, wider welchen man spielt, verlangt, daß man ihm in Herz oder in Pique Repif machen solle, so giebt man nur zwey Blätter

(*) Auf diese Weise spielt aber der Gegenpart niemals, und man wird also nicht besorgen dürfen, seine Absicht zu verfehlen, als bey solchen, die verstehen, wie diese Belustigung gemacht wird.

ter auf einmal aus, wodurch man folgende Spiele erhalten wird.

Spiel

des ersten in der Karte.

König von Careau.
 Knecht von Careau.
 Neun von Careau.
 Acht von Careau.
 Dame von Trefffe.
 Knecht von Trefffe.
 Neun von Trefffe.
 Acht von Trefffe.
 Sieben von Trefffe.
 Acht von Herz.
 Sieben von Herz.
 Acht von Pique.

Kauf.

Sieben von Pique.
 Sieben von Careau.
 Neun von Pique.
 König von Pique.
 As von Pique.

Spiel

des 2ten in der Karte.

As von Trefffe.
 König von Trefffe.
 As von Careau.
 Dame von Careau.
 Dame von Pique.
 Knecht von Pique.
 Zehen von Pique.
 König von Herz.
 Dame von Herz.
 Knecht von Herz.
 Zehen von Herz.
 Neun von Herz.

Kauf.

Zehen von Trefffe.
 Zehen von Careau.
 As von Herz.

Wenn der Gegenpart verlanget hat, daß man ihm in Herz Neplik machen solle, so behält man die Quinte vom König in Herz und die Zehen von Pique, und wirft von den übrigen weg, was man

will: wenn nun jener auch zwey lassen sollte, so hätte man doch einen gesechsten Major in Herz, und vierzehn von Zehnern, mit welchen man Respiß machen kann.

Wenn er hingegen verlangt hätte, daß man ihm in Pique Respiß machen sollte, so muß man nach dem Ausgeben der Karten heimlich die drey Karten uuter dem Spiele (nämlich die Zehen von Treffte, die Zehen von Careau und das As von Herz) wegschaffen, und sie oben auf die übrige Karten legen, damit man in seinem Kaufe die Neune, den König und das As von Pique bekomme, so daß, wenn man die Quinte von Herz behält, und auch vier Karten wegwerfen muß, wenn der Gegenpart eine davon ließe, man doch noch einen Gesechsten vom Könige in Pique hätte, womit man Respiß machen kann.

Anmerkung. Wenn der Gegenpart nur drey Karten nehmen wollte, so könnte man nicht Respiß machen.

Dieses Piquetspiel hat denjenigen viel Ehre gemacht, welche die Geschicklichkeit gehabt haben, es öffentlich so zu zeigen, daß es in Bewunderung gesetzt hat. Die drey letzte Karten, welche man oben auf das übrig gebliebene des Spiels bringet, und wodurch man dasjenige ersetzt, was man nicht völlig durch die Einrichtung und Mischung der Spiele erhalten kann, haben selbst solche

Zubereitung.

Leget die Karten, in Absicht auf dasjenige, was sie vorstellen, auf folgende Weise.

Ordnung

der Karten.	Farben.	Dinge.	Worte.
1. - -	Gelb	- Vogel - - -	Je vois.
2. - -	Gelb	- Vogel - - -	En vous.
3. - -	Grün	- Blumen - - -	charmante.
4. - -	Grün	- Blumen - - -	Fleurs.
5. - -	Weiß	- Vogel - - -	Entendre.
6. - -	Weiß	- Pomeranze -	Beauté.
7. - -	Roth	- Schmetterling -	Ma.
8. - -	Roth	- Blumen - - -	Ramage.
9. - -	Roth	- Blumen - - -	Qu' à.
10. - -	Roth	- Schmetterling -	Bergere.
11. - -	Grün	- Schmetterling -	Inconstant.
12. - -	Grün	- Schmetterling -	Votre.
13. - -	Weiß	- Blumen - - -	De.
14. - -	Weiß	- Blumen - - -	L'Amant.
15. - -	Gelb	- Pomeranze -	L'Image.
16. - -	Gelb	- Blumen - - -	Doux.
17. - -	Weiß	- Pomeranze -	Ornez.
18. - -	Gelb	- Schmetterling -	Ma.
19. - -	Gelb	- Schmetterling -	Phillis.
20. - -	Weiß	- Vogel - - -	Oiseaux.
21. - -	Roth	- Pomeranze -	Chantez.
22. - -	Roth	- Pomeranze -	Petits.
23. - -	Grün	- Pomeranze -	Douceur.

Ordnung der Karten.	Farben.	Dinge.	Worte.
24. - -	Grün -	Pomeranze -	Le.
25. - -	Grün -	Vogel - - -	De.
26. - -	Grün -	Vogel - - -	Me.
27. - -	Gelb -	Blumen - - -	Ainsi.
28. - -	Roth -	Vogel - - -	Légéreté.
29. - -	Roth -	Vogel - - -	Sein.
30. - -	Gelb -	Pomeranze -	Presente.
31. - -	Weiß -	Schmetterling -	Votre.
32. - -	Weiß -	Schmetterling -	J'aime.

Wenn eine jede dieser zwey und dreyßig Karten so bemalet ist, wie in dieser Tabelle angezeigt worden, so stecket sie in ein Futteral, und bewahret sie in dieser Ordnung, um damit folgende Belustigung zu machen,

Belustigung.

Man läßet alle diese zwey und dreyßig Karten sehen, ohne sie aus ihrer Ordnung zu bringen, und zeigt den Zuschauern, daß die Farben, die Dinge und die Worte, die auf denselben sich befinden, alle untereinander liegen. Hierauf mischet man sie das erstemal auf die oben angezeigte Weise, und theilet allezeit zwey Blätter auf einmal unter vier verschiedene Personen aus, läßt solche aber ihre Karten nicht eher aufheben, bis alles ausgetheilet ist, und empfiehlt ihnen, solche nicht

nicht untereinander zu mengen. Es wird sich sodann zeigen, daß alle acht Karten, der ersten sowohl, als der zweyten, dritten und vierten Person, von einerley Farbe sind. Man nimmt hierauf diese Karten wieder zurücke, leget die acht Karten der zweyten Person unter die Karten der ersten, die Karten der dritten unter die von der zweyten, und die Karten der vierten unter die von der dritten Person, mischet sie alsdann das zweytemal, und wenn man sie auf eben diese Weise ausgetheilet hat, wird man finden, daß die erste Person alle Vögel, die auf diesen acht Karten gemalt sind, die zweyte alle Schmetterlinge, die dritte alle Pomeranzen und die vierte die Blumen haben müsse. Man nimmt das drittemal die Karten zurücke, beobachtet eben diese Vorsicht dabey, mischet sie von neuem, und theilet sie alsdann wieder eben so aus, so wird die erste Person, welche zuvor die Vögel in der Hand gehabt hat, diesesmal die Worte bekommen, welche also lauten:

Chantez - petits - Oiseaux - j'aime - entendre -
votre - doux - ramage.

Singer - liebe - Vögel -, ich - höre - euren - Ges-
sang - gerne.

Die zweyte Person, welche vorher die Schmetterlinge bekommen, wird jetzt in der Hand haben:

De - l'Amant - inconstant - votre - legereté -
me - presente - l'Image.

Eure -

Eure - Flüchtigkeit - bildet - mir - einen - unbes-
ständigen - Liebhaber - ab.

Die dritte Person, welche die Pomeranzen ge-
habt hat, wird nun diese Worte in die Hand be-
kommen:

Ainsi - qu' à - ma - Phillis, - je vois - en vous -
beauté - douceur.

Ihr - seyd - so schön - und - reizend - als - meine -
Phillis.

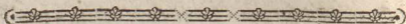
Die vierte Person endlich, die die Blumen
hatte, wird enstatt derselben diese Worte erhalten:

Charmantes - Fleurs - ornez - le - Sein - de -
ma - Bergere.

Schöne - Blumen - ihr sollt - den Busen - mei-
ner - Schäferin - zieren.

Anmerkung. Ich habe nicht für nöthig er-
achtet, alle einzelne Stücke hier anzuführen, wel-
che, den Versekungstabellen zufolge, die Ordnung
der Karten bey dieser Belustigung erfordert, da sie
in allen Stücken mit den vorhergehenden einerley
ist. Doch will ich, um denen die Sache zu er-
leichtern, die sich selbst Belustigungen von dieser
Art erdenken wollen, bey der acht und dreyßig-
sten Belustigung eine leichtere und einfältigere Art
angeben, diese erste Ordnung zu machen, die nicht
nur zu allen diesen Belustigungen, sondern auch zu
allen Mischungen, die man gerne machen wollte,
gebraucht werden kann.

Sies



Sieben und dreyßigste
B e l u s t i g u n g.

Wenn ein Piquetspiel von zwey und dreyßig Karten gemischt, und auf den Tisch gelegt worden, anzuzeigen, die wievielte an der Zahl eine Karte sey, welche eine andere Person genennet hat.

Zubereitung.

Ehe man die Karten mischet, müssen sie zuvor auf folgende Weise in Ordnung geleyet werden.

Ordnung der Karten, ehe sie gemischt werden.

1. - Zehen von Pique.
2. - Neun von Pique.
3. - Dame von Pique.
4. - Knecht von Pique.
5. - Acht von Pique.
6. - Sieben von Pique.
7. - As von Herz.
8. - As von Pique.
9. - König von Pique.
10. - König von Herz.
11. - Dame von Herz.
12. - Knecht von Herz.

13. - Acht

13. - Acht von Careau.
14. - Sieben von Careau.
15. - Zehen von Herz.
16. - Neun von Herz.
17. - Acht von Herz.
18. - Zehen von Careau.
19. - Neun von Careau.
20. - Sieben von Herz.
21. - As von Trefffe.
22. - König von Trefffe.
23. - Dame von Careau.
24. - Knecht von Careau.
25. - Dame von Trefffe.
26. - Knecht von Trefffe.
27. - Zehen von Trefffe.
28. - As von Careau.
29. - König von Careau.
30. - Neun von Trefffe.
31. - Acht von Trefffe.
32. - Sieben von Trefffe.

Wirkung.

Wenn das Spiel in dieser angezeigten Ordnung sich befindet und liegt, und man mischet solches das erste: und hernach noch das zweytemal, so wird man diese zwey folgende Veränderungen in der Ordnung desselben erhalten.

Ordnung nach dem Zahlen.	ersten Mischen.	Ordnung nach dem zweyten Mischen.
1.	As von Careau.	Knecht von Trefffe.
2.	König von Careau.	Zehen von Trefffe.
3.	Dame von Careau.	Acht von Herz.
4.	Knecht von Careau.	Sieben von Herz.
5.	Zehen von Careau.	König von Herz.
6.	Neun von Careau.	Dame von Herz.
7.	Acht von Careau.	Zehen von Pique.
8.	Sieben von Careau.	Neun von Pique.
9.	As von Pique.	Sieben von Careau.
10.	König von Pique.	As von Pique.
11.	Dame von Pique.	Dame von Careau.
12.	Knecht von Pique.	Knecht von Careau.
13.	Zehen von Pique.	As von Careau.
14.	Neun von Pique.	König von Careau.
15.	Acht von Pique.	Zehen von Careau.
16.	Sieben von Pique.	Neun von Careau.
17.	As von Herz.	Acht von Careau.
18.	König von Herz.	König von Pique.
19.	Dame von Herz.	Dame von Pique.
20.	Knecht von Herz.	Knecht von Pique.
21.	Zehen von Herz.	Acht von Pique.
22.	Neun von Herz.	Sieben von Pique.
23.	Acht von Herz.	As von Herz.
24.	Sieben von Herz.	Knecht von Herz.
25.	As von Trefffe.	Zehen von Herz.
26.	König von Trefffe.	Neun von Herz.
27.	Dame von Trefffe.	As von Trefffe.

Zahlen.	Ordnung nach dem ersten Mischen.	Ordnung nach dem zweyten Mischen.
28.	Knecht von Trefffe.	König von Trefffe.
29.	Zehen von Trefffe.	Dame von Trefffe.
30.	Neun von Trefffe.	Neun von Trefffe.
31.	Acht von Trefffe.	Acht von Trefffe.
32.	Sieben von Trefffe.	Sieben von Trefffe.

Belustigung.

Mischt einmal die Karten, leget sie auf den Tisch hin, und lasset eine Person eine Karte, welche sie will, aus diesem Piquetspiele denken und nennen. Erinnert euch der Ordnung, in welcher jede Farbe nach diesem ersten Mischen stehen muß, und saget sodann die wievielfte an der Zahl diese Karte ist. Zum Beispiel: Wenn die Person die Zehen von Pique genennet hat, so saget ihr, daß solche die dreyzehente Karte in dem Spiele ist. Zählet alsdann die Karten, ohne sie in Unordnung zu bringen, oder umzuwenden, und zeigt ihr, daß sie wirklich bey dieser Zahl sey.

Anmerkung. Die Reihe des zweyten Mischens dienet zu der fünf und dreyßigsten Belustigung in dem ersten Theile dieses Werkes. Die Person, die hinter der Wand versteckt ist, muß eine Abschrift von der Ordnung haben, in welcher sich die Karten nach dem zweyten Mischen derselben

Ordnung der Karten.	Buchstaben.
1.	R
2.	S
3.	H
4.	Q
5.	E
6.	F
7.	T
8.	P
9.	G
10.	U
11.	X
12.	C
13.	N
14.	O
15.	D
16.	Y
17.	Z
18.	I
19.	K
20.	&
21.	A
22.	B
23.	L
24.	M

Belustigung.

Wenn das Kartenspiel (das ist, die vier und
zwanzig Buchstaben, die auf den Karten
II. Theil. K geschrie-

was berichten will, seinen Brief ganz ordentlich auf ein Papier schreiben, und wenn er das Kartenspiel in die verabredete Ordnung gebracht hat, solche mischen, und auf eine jede dieser Karten (indem man bey der ersten, die alsdann oben auf dem Spiele liegt, anfängt) nach und nach alle Buchstaben schreiben, welche seinen Brief, den er auf dieses Papier geschrieben hat, ausmachen. Wenn er nun auf eine jede Karte einen Buchstaben geschrieben, so muß er sie von neuem mischen, aber allezeit in eben der Ordnung, und ohne sie untereinander zu mengen. Hierauf fährt er fort, auf gleiche Weise alle folgende Buchstaben darauf zu schreiben, und wiederholet diese Arbeit, bis daß er alle die Buchstaben geschrieben, welche er sich vorgenommen hatte. Er muß aber auch dabey dieses beobachten, daß er nach einem jeden der Buchstaben, die ein Wort endigen, ein Punkt macht, damit derjenige, an welchen er schreibt, alle Worte, die seinen Brief ausmachen, hiedurch unterscheiden könne.

Beispiel.

Ich will annehmen, daß man verabredet habe, sich eines Piquetspiels von zwey und dreyßig Karten zu bedienen, welches in folgender Ordnung liegt, und dieses Spiel so zu mischen, daß man wechselsweise drey Karten unter die drey ersten und drey über dieselbe leget.

Man nehme ferner an, daß der Brief, den man mit verborgener Schrift schreiben will, folgender maßen laute:

Je connois trop, Monsieur, l'interêt que vous prenez à tout ce qui peut augmenter ma félicité, pour retarder plus long temps à vous confier le dessein, que j'ai formé de m'unir par les liens les plus sacrés à la famille de &c.

Ordnung der Karten, die zwischen denen, die sich einander schreiben wollen, verabre- det ist.	Buchstaben des oben stehens- den Briefes in der Ordnung, in welcher sie auf einer jeden Karte stehen müssen.
---	--

Mischung.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.
As von Pique - -	n	r	t	i	l	c
Zehen von Careau -	s	e	a	n.	u	r
Acht von Herz - -	i	n	r	q	s	e
König von Pique -	p.	p	a.	n	n	é
Neun von Treffle -	m	e	f	f	s.	s
Sieben von Careau -	o	u	e	i	l	a.
Neun von Careau -	e	t.	s.	t	t	l
As von Treffle - -	u	a	l	e	e	a
Knecht von Herz -	r.	u	o	m	s.	f
Sieben von Pique -	t	e	i	s.	n	a
Zehen von Treffle -	r	s.	t	c	i	m
Zehen von Herz - -	o	a.	e.	o	r.	i
Dame von Pique -	p	u	p	s	m	l
Acht von Careau -	i	s.	o	s	e.	l

Ords

Ordnung der Karten, die zwischen denen, die sich einander schreiben wollen, verabredet ist.

Buchstaben des oben stehenden Briefes in der Ordnung, in welcher sie auf einer jeden Karte stehen müssen.

Mischung.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Acht von Trefffe -	n	p	u	e	d	e.
Sieben von Herz -	o	q	p	u	f	d
Dame von Trefffe -	i	u	l	e.	o	e.
Neun von Pique -	s.	i.	u	j	r.	&c.
König von Herz -	t	g	e	e	e.	
Dame von Careau -	e	m	r.	r.	m	
Acht von Pique -	r	e	m	l	u	
Knecht von Trefffe -	o	t	d	p.	p	
Sieben von Trefffe -	n	o	e	s.	a	
As von Herz -	n	u	r.	a.	r.	
Neun von Herz -	e	e.	r.	v	l	
As von Careau -	s	v	r	o	i	
Knecht von Pique -	t.	o	e	u	e	
Zehen von Pique -	J.	t.	l	e.	e	
König von Careau -	e.	c	i	d	s	
Dame von Herz -	c	e.	c	e	p	
König von Trefffe -	q	n	n	a	s	
Knecht von Careau -	u	t	g	y.	a	

Wenn alle Buchstaben, welche die Worte des Briefes ausmachen, den man schreiben will, einzeln auf diese zwey und dreyßig Karten geschrieben worden, wie ich eben jetzt gezeiget habe, so mischet man dieses Kartenspiel nach Belieben unter

einander, und schickt solches demjenigen zu, an welchen man schreibet.

Wie man diesen Brief lesen solle.

Derjenige, welcher diesen Brief, oder vielmehr dieses Kartenspiel, empfängt, bringt solches zuerst (in Absicht auf die Figur der Karten) in die verabredete Ordnung, mischet solches zum erstenmale, und schreibet sodann alle Buchstaben der ersten Reihe, die vorne auf einer jeden dieser zwey und dreyßig Karten stehen, auf ein anders Papier, mit dieser Vorsicht, daß man sie nicht aus ihrer Ordnung bringe. Hierauf mischet man sie von neuem, und thut eben dieses wieder, bis man sie alle abgeschrieben hat, so werden diese Buchstaben ganz natürlich den Inhalt dieses verborgenen Briefes, der an ihn geschrieben worden, offenbaren.

Anmerkung. Man kann noch überdas alle Buchstaben, die auf diesen Karten geschrieben stehen, mit einer sympathetischen Dinte, dergleichen in dem vierten Theile dieses Werkes angezeigt worden, schreiben: so wird es alsdann nicht so leicht möglich seyn, zu erkennen, daß dieses Kartenspiel wirklich ein verborgener Brief ist.

Es ist zwar nicht ganz unmöglich, einen auf diese Weise geschriebenen Brief zu entziffern, oder zu lesen, ohne den Schlüssel dazu zu haben: allein man müßte gewiß viel Zeit dazu anwenden. Eben so verhält es sich mit allen übrigen Arten der
verborg:

- | | | |
|-----------------------|---|-------------------------|
| 7. Neun von Herz | } | Der zweyte. |
| 8. Acht von Trefffe | | |
| 9. Dame von Pique | } | Der erste in der Karte. |
| 10. As von Careau | | |
| 11. Acht von Herz | } | Der zweyte. |
| 12. Acht von Pique | | |
| 13. Dame von Careau | } | Der erste in der Karte. |
| 14. As von Trefffe | | |
| 15. Neun von Careau | } | Der zweyte. |
| 16. Neun von Trefffe | | |
| 17. König von Careau | } | Der erste in der Karte. |
| 18. Zehen von Careau | | |
| 19. Sieben von Herz | } | Der zweyte. |
| 20. Sieben von Careau | | |
| 21. Neun von Pique | } | Der erste in der Karte. |
| 22. Knecht von Careau | | |
| 23. Zehen von Trefffe | } | Der zweyte. |
| 24. Acht von Careau | | |
| 25. König von Herz | } | Kauf des ersten. |
| 26. König von Trefffe | | |
| 27. Dame von Herz | | |
| 28. König von Pique | | |
| 29. Zehen von Pique | | |

30. Dame von Trefffe]
 31. Knecht von Trefffe } Kauf des zwenyten.
 32. Knecht von Herz]

Wenn die Karten in dieser Ordnung liegen, und allezeit zweny Blätter auf einmal ausgegeben werden, so werden folgende Spiele erhalten werden.

Spiel des ersten in der Karte.	Spiel des 2ten in der Karte.
As von Pique.	Zehen von Trefffe.
Dame von Pique.	Neun von Trefffe.
Knecht von Pique.	Acht von Trefffe.
Neun von Pique.	Sieben von Trefffe.
Sieben von Pique.	Zehen von Herz.
As von Careau.	Neun von Herz.
König von Careau.	Acht von Herz.
Dame von Careau.	Sieben von Herz.
Knecht von Careau.	Neun von Careau.
Zehen von Careau.	Acht von Careau.
As von Herz.	Sieben von Careau.
As von Trefffe.	Acht von Pique.

Der Kauf.

König von Herz.	Dame von Trefffe.
Dame von Herz.	Knecht von Trefffe.
König von Trefffe.	Knecht von Herz.
König von Pique.	
Zehen von Pique.	

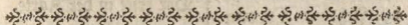
Wenn diese Karten zu zwey Blättern auf einmal ausgetheilt worden, so sagt man dem, gegen welchen man spielet, daß er beyde Spiele ansehen, und sich eines davon, welches er will, nehmen und wählen solle, jedoch mit dieser Bedingung, daß, wenn er das Spiel behält, das ihm gegeben worden, er der erste in der Karte, wenn er aber das andere Spiel wählet, der zweynte seyn solle.

Wenn er nun bey seinem Spiele bleibt, das dem Ansehen nach viel besser, als das andere ist, so ist es höchst wahrscheinlich, daß er diese vier niedrige Piquen wegwerfen, und seine Quinte in Careau sowohl, als seine Bierzehen von dem As behalten, und alsdann eine Karte übrig lassen werde. Derjenige, der diese Belustigung machet, zeigt ihm hierauf sogleich zehen von weißen Karten, behält seine zwey Gevierte in Treffle und in Herz, wirft die vier andere Karten weg, so wird er ein Gesechstes in Treffle und eine Quinte in Herz haben, mit welchen er Repik machen kann, weil er 107 Augen zählen kann, und also gewinnen wird, ob er gleich matsch ist.

Wenn aber derjenige, gegen welchen man spielet, das Spiel des zweyten in der Karte wählet; so wirft derjenige, der diese Belustigung machet, die Gevierte bey dem Könige in Careau und die Sieben von Pique weg, welches ihm durch den Kauf ein gesechstes Major in Pique und vierzehen
von

von dem As geben wird, womit er gewinnen und den andern matsch machen kann.

Anmerkung. Wenn derjenige, gegen welchen man spielt, seine Careaux wegwürfe, so würde man mit dieser Belustigung nicht zu Stande kommen. Allein dieses wird niemals geschehen, als nur in diesem Falle, wenn man mit solchen spielt, die dieses Kunststück schon wissen, weil es viel natürlicher ist, die Quinte in Careau und die Vierzehn von dem As zu behalten, als sein schönstes Spiel wegzuwurfen, um die Piquen zu ziehen, die keinen großen Vortheil gewähren können.



Ein und vierzigste

Belustigung.

Ein Piquetspiel, wobey man die Wahl von beyden Spielen läßt.

Zubereitung.

Wenn man dieses Spiel machen will, so müssen die Karten vor dem Ausgeben und nachdem man solche hat abheben lassen, auf folgende Weise liegen.

Ord:

Ordnung der Karten, ehe sie ausgegeben werden.

- | | | |
|------------------------|---|-------------------------|
| 1. As von Pique | } | Der erste in der Karte. |
| 2. Acht von Pique | | |
| 3. Knecht von Trefffe | } | Der zwente. |
| 4. Zehen von Trefffe | | |
| 5. As von Trefffe | } | Der erste in der Karte. |
| 6. Neun von Herz | | |
| 7. Acht von Trefffe | } | Der zwente |
| 8. Neun von Careau | | |
| 9. Dame von Trefffe | } | Der erste in der Karte. |
| 10. Acht von Careau | | |
| 11. Sieben von Trefffe | } | Der zwente. |
| 12. Zehen von Careau | | |
| 13. Zehen von Pique | } | Der erste in der Karte. |
| 14. Acht von Herz | | |
| 15. Neun von Trefffe | } | Der zwente. |
| 16. König von Trefffe | | |
| 17. König von Pique | } | Der erste in der Karte. |
| 18. Dame von Pique | | |
| 19. Knecht von Careau | } | Der zwente. |
| 20. Sieben von Pique | | |

21. Sieben von Careau	} Der erste in der Karte.
22. Knecht von Pique	
23. As von Careau	} Der zweyte.
24. Neun von Pique	
25. König von Herz	} Kauf des ersten.
26. Knecht von Herz	
27. Dame von Herz	
28. Sieben von Herz	
29. Zehen von Herz	
30. As von Herz	} Kauf des zwayten.
31. Dame von Careau	
32. König von Careau	

Wenn die Karten auf diese Weise geordnet sind, so theilet man zwey Blätter auf einmal aus, wodurch man die folgende Spiele erhalten wird. (*)

Spiel

des ersten in der Karte.

As von Pique.
König von Pique.
Dame von Pique.
Knecht von Pique.
Zehen von Pique.

Spiel

des 2ten in der Karte.

As von Careau.
Knecht von Careau.
Zehen von Careau.
Neun von Careau.
König von Treffte.

Spiel

(*) Bey allen diesen Piquetspielen muß man zu der letztern eine breitere Karte nehmen, damit man dabey könne abheben lassen.

Spiel	Spiel
des ersten in der Karte.	des 2ten in der Karte.
Acht von Pique.	Knecht von Trefffe.
As von Trefffe.	Zehen von Trefffe.
Dame von Trefffe.	Neun von Trefffe.
Neun von Herz.	Acht von Trefffe.
Acht von Herz.	Sieben von Trefffe.
Acht von Careau.	Neun von Pique.
Sieben von Careau.	Sieben von Pique.
Kauf.	Kauf.
König von Herz.	As von Herz.
Dame von Herz.	König von Careau.
Knecht von Herz.	Dame von Careau.
Zehen von Herz.	
Sieben von Herz.	

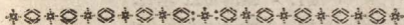
Belustigung.

Wenn die Karten ausgeheilet worden, so läßt man seinem Gegenpart die Wahl von beyden Spielen, jedoch ohne ihm zu erlauben, dieselbe anzusehen.

Wenn derjenige, gegen welchen man spielt, das Spiel des ersten in der Karte für sich behält, so muß man sogleich den König in Trefffe, die Neun in Pique und die Sieben in Pique werfen, worauf man im Kauf ein Gesechstes in Careau und den Kummel erhält, welche 22 gelten, diese mit der Quinte in Trefffe zusammen gerechnet, machen 97 Augen. Man muß also mit

mit diesem Spiele mit Gewalt gewinnen, weil der Gegenpart nicht ermangeln wird, seine zwey niedrige Herzen wegzurwerfen.

Wenn hingegen der andere, gegen welchen man spielt, das Spiel des zweyten in der Karte nimmt, so wirft man den Knecht, die Zehen und die Achte in Pique, wie auch die Achte und die Sieben vom Careau weg; worauf man durch den Kauf der Quinte zum Könige in Herz ein Gesiebentes in Herz haben wird, welches 24 gilt, ferner ein gedrittes Major in Pique und drey Damen, die 90 machen werden, und man kann also Repik machen, wenn gleich der Gegenpart zu seinem größten Vortheile weggeworfen hätte.



Zwey und vierzigste

Belustigung.

Ein Piquetspiel,

bey welchem man nicht nur die Wahl der Farbe läßt, in welcher man den andern Repik machen soll, sondern auch der beyden Spiele: ja wo man noch über das dem Belieben des andern anheim stellet, ob man zwey oder drey Blätter auf einmal ausgeben solle.

Zubereitung.

Leget die Karten des Piquetspiels in folgende Ordnung.

Ordn.

Ordnung der Karten vor dem Abheben und Ausgeben.

1. - Dame von Trefffe.
2. - Neun von Trefffe.
3. - Acht von Trefffe.
4. - Sieben von Trefffe.

Breite Karte.

5. - As von Herz.
6. - König von Herz.
7. - Knecht von Herz.
8. - Zehen von Herz.
9. - Dame von Herz.
10. - Neun von Herz.
11. - Acht von Herz.
12. - Sieben von Herz.

Breite Karte.

13. - As von Pique.
14. - König von Pique.
15. - Knecht von Pique.
16. - Zehen von Pique.
17. - Dame von Pique.
18. - Neun von Pique.
19. - Acht von Pique.
20. - Sieben von Pique.

Breite Karte.

21. - As von Careau.
22. - König von Careau.
23. - Knecht von Careau.

- 24. - Zehen von Careau.
- 25. - Dame von Careau.
- 26. - Neun von Careau.
- 27. - Acht von Careau.
- 28. - Sieben von Careau.

Breite Karte.

- 29. - As von Trefffe.
- 30. - König von Trefffe.
- 31. - Knecht von Trefffe.
- 32. - Zehen von Trefffe.

Wirkung.

Man sieht aus dieser angeführten Ordnung der Karten gar leicht, daß, wenn man das Spiel bey einer von den breiten Karten abhebet, welche die lekten von einer jeden der vier Farben sind, zuletzt noch allezeit acht Karten von einerley Farbe übrig bleiben werden, und daß folglich, wenn dersjenige, gegen welchen man spielet, verlangt hat, daß man ihm Repif in Trefffe machen solle, und selbst bey der ersten breiten Karte abhebet, welche die Sieben von Trefffe ist, man alsdann die acht Trefffen nothwendig unter das Spiel legen müsse, wodurch man im Kauf die Quinte major in Trefffe erhält. Eben so verhält es sich mit allen andern Farben, wenn man bey den Sieben von einer jeden Farbe abhebet.

Hat nun der Gegenpart verlangt, daß man ihm in Trefffe Repif machen solle, so werden sol-

gende Spiele zum Vorschein kommen, wenn man zwey Blätter auf einmal austheilet. (*)

Spiel

des ersten in der Karte.

As von Herz.

König von Herz.

Dame von Herz.

Neun von Herz.

As von Pique.

König von Pique.

Dame von Pique.

Neun von Pique.

As von Careau.

König von Careau.

Dame von Careau.

Neun von Careau.

Kauf des ersten.

As von Treffle.

König von Treffle.

Knecht von Treffle.

Zehen von Treffle.

Dame von Treffle.

Spiel

des 2ten in der Karte.

Knecht von Herz.

Zehen von Herz.

Acht von Herz.

Sieben von Herz.

Knecht von Pique.

Zehen von Pique.

Acht von Pique.

Sieben von Pique.

Knecht von Careau.

Zehen von Careau.

Acht von Careau.

Sieben von Careau.

Kauf des zweyten.

Neun von Treffle.

Acht von Treffle.

Sieben von Treffle.

Wenn im Gegentheile der andere, gegen welchen man spielet, verlangt, daß man drey Blätter auf

(*) Diese Spiele werden für alle Farben, die man verlangt, einerley seyn, da die Ordnung der Kartent sich nicht verändert, sondern nur die Ordnung der Farben.

auf einmal austheilen solle, so werden folgende zwey Spiele zum Vorschein kommen.

Spiel des ersten in der Karte.	Spiel des 2ten in der Karte.
As von Herz.	Zehen von Herz.
König von Herz.	Dame von Herz.
Knecht von Herz.	Neun von Herz.
Acht von Herz.	König von Pique.
Sieben von Herz.	Knecht von Pique.
As von Pique.	Zehen von Pique.
Dame von Pique.	Sieben von Pique.
Neun von Pique.	As von Careau.
Acht von Pique.	König von Careau.
Knecht von Careau.	Neun von Careau.
Zehen von Careau.	Acht von Careau.
Dame von Careau.	Sieben von Careau.
 Kauf des ersten.	 Kauf des zweyten.
As von Trefffe.	Neun von Trefffe.
König von Trefffe.	Acht von Trefffe.
Knecht von Trefffe.	Sieben von Trefffe.
Zehen von Trefffe.	
Dame von Trefffe.	

Belustigung.

Man giebt das also zubereitete Spiel demjenige
gen, gegen welchen man spielet, in die Hand,

läßt ihn aber solches nicht mischen, (*) und fragt ihn, in welcher Farbe er verlange, daß man ihm Repik machen solle. Wenn er nun die Farbe genennet hat, zum Exempel Treffte, so hebt man ab bey der Sieben von dieser Farbe, und läßt ihm die Freyheit, ob er zwey oder drey Blätter auf einmal ausgehen will. Wenn die Karten auf diese oder auf jene Weise ausgegeben worden, so stellet man ihm noch frey, daß er eines von beyden Spielen, jedoch ohne solches vorher zu sehen, erwählen könne, aber mit dieser Bedingung, daß er allezeit der zweyte in der Karte bleibe. Wenn er bey dem Ausgeben der Karten zwey Blätter auf einmal ausgetheilet, und sein Spiel behalten hat, so verwirft man die Neun von Herz, von Pique und von Careau, und zwey Damen, welche man will, und bekommt durch den Kauf eine Quinte major in Treffte, vierzehnen von den As und vierzehnen von den Königen, mit welchen man alsdann Repik machen kann.

Wenn im Gegentheile der andere das Spiel des ersten in der Karte genommen hat, so verwirft man die Sieben von Herz, von Pique und von Careau und zwey Achter, welche man will, so erhält

(*) Man kann dieses Spiel so zubereiten, daß es erst nach dem Mischen in diese oben angeführte Ordnung gebracht wird, wie man bey verschiedenen der vorhergehenden Belustigungen gethan hat.

hält man im Kauf die Quinte in Treffte, vierzehnen von Damen und vierzehnen von Knechten, womit man auch Repik machen kann.

Hat der Gegenpart hingegen drey Blätter auf einmal ausgegeben, und sein Spiel behalten, so verwirft man den König, die Acht und die Sieben von Herz, die Neun und Achte von Pique, damit man im Kauf die Quinte Major in Treffte, eine Terz in der Dame von Careau, drey As, drey Damen und drey Knechte erhalte, mit welchen man Repik machen wird.

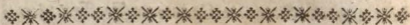
Erwählet jener aber das Spiel des ersten in der Karte, so verwirft man die Dame und die Neun von Herz, den Knecht und die Sieben von Pique und das As von Careau, so erhält man im Kauf eben diese Quinte major in Treffte, eine Terz im Reumer von Careau, drey Könige und drey Zehen, welche 29 Augen gelten, und im Spielen wird man allein sechzig machen.

Anmerkung. Wenn dieses Spiel geschickt und mit Verstand gemacht wird, so verursacht es mehr Verwunderung als jenes in der fünf und dreyßigsten Belustigung, (*) wegen der beständigen Wahl, die man dem andern überläßet, der von seiner Seite den glücklichen Erfolg davon nicht verhindern kann.

§ 3

Drey

(*) Dieses witzige Spiel hat die Frau Gräfinn von L.... erfunden, und mich solches gelehret.



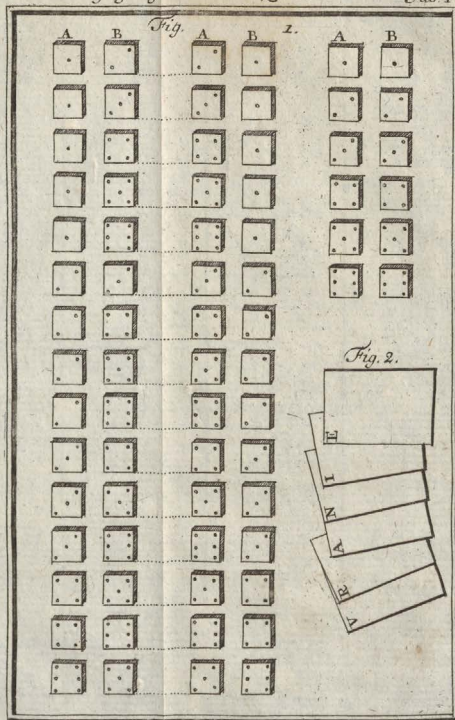
Drey und vierzigste
B e l u s t i g u n g.
 Ein Piquetspiel,

in welchem man Nepif machet, nachdem man dem andern frey gestellet hat, bey dem Austheilen der Karten zwey oder drey Blätter auf einmal zu geben.

Zubereitung.

Wenn man die Karten zu diesem Spiele und zu allen übrigen, wo man die Freyheit lassen will, zwey oder drey Blätter auf einmal auszutheilen, in gehörige Ordnung bringen solle, muß
 Tab. V. man sich der Tabelle, die auf der fünften Kupfertafel stehet, bedienen.

Diese Tabelle zeigt die Veränderung an, welche die zwey verschiedene Arten, die Karten auszugeben, in einem jeden der beyden Spiele herfürbringen, und lehret, daß der erste in der Karte auf eine oder die andere Weise allezeit die sechs Karten in die Hände bekommen wird, die durch die Numern 1. 2. 9. 13. 14 und 21 bemerket werden, und der zweyte diejenige sechs, bey welchen die Numern 4. 11. 12. 16. 23 und 24 stehen. Sie zeigt endlich an, daß die zwölf Karten bey den Numern 3. 5. 6. 7. 8. 10. 15. 17. 18. 19.





20 und 22 sich in dem einen oder in dem andern Spiele befinden können, je nachdem man die Karten austheilet.

Wenn es nun gewiß ist, daß die mit 1. 2. 9. 13. 14 und 21 numerirte Karten allezeit dem Gegenpart in die Hand kommen, und die mit 4. 11. 12. 16. 23 und 24 bezeichnete demjenigen zufallen, der diese Belustigung machen will, so muß man auf diese sechs letztere Numern solche Karten bringen, die mit den drey Kaufkarten (die man nach seinem Belieben wählen kann) allezeit ein großes Spiel, welches dem Spiele des andern überlegen ist, machen können: und wenn unter den übrigen sich gute Karten befinden, die man ihm lassen muß, so soll man sie unter die Numern derjenigen Karten vertheilen, die sich verändern, so daß er niemals so viel davon bekomme, daß er gewinnen könne, man mag die Karten auf diese oder auf die andere Weise austheilen.

Dieses ist es auch, was man in diesem Piquetspiele beobachtet hat, welches hier zu einem Beispiele angeführet wird, für solche, welche Lust haben, dergleichen selbst zu machen. Man hat zuvörderst auf die Numern 4. 11. 12. 16. 23 und 24 einen Gefechsten Major in Herz gerichtet, der mit den drey Zehnern im Kauf hinlänglich ist, Rezipil zu machen. Weil man aber verhindern mußte, daß der Gegenpart diesem Streiche mit sieben

Karten im Kummel in einer von den Farben Treffle, Pique und Careau nicht ausweichen könnte, so hat man diejenige Karten, die ihm diesen Gesiebenten geben könnten, unter die abwechselnde Karten gebracht, so daß man, man mag nun zwey oder drey Blätter ausgeben, allezeit auch davon erhalte, wenn es auch nur eine von jeder dieser drey Farben seyn sollte, (*) wie man dieses leicht einsehen kann, wenn man die folgende Ordnung mit der Tabelle der fünften Kupfertafel vergleicht.

Ordnung der Karten nach oben gemeldeter Erklärung.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. König von Careau | 11. König von Herz |
| 2. As von Careau | 12. Neun von Herz |
| 3. Neun von Careau | 13. Dame von Careau |
| 4. As von Herz | 14. Sieben von Careau |
| 5. Dame von Pique | 15. Sieben von Treffle |
| 6. Acht von Careau | 16. Knecht von Herz |
| 7. Dame von Treffle | 17. As von Treffle |
| 8. Acht von Pique | 18. Sieben von Pique |
| 9. König von Treffle | 19. König von Pique |
| 10. Sieben von Herz | 20. As von Pique |
| | 21. Knecht |

(*) Wenn man solches auf diese Art nicht erhalten könnte, so müßte man den Kauf des Gegenparts so einrichten, daß man dadurch verursachte, daß er sein Spiel verwerfe, wie man in der vierzigsten Belustigung gesehen hat.

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 21. Knecht von Careau | 27. Knecht von Trefffe |
| 22. Acht von Trefffe | 28. Acht von Herz |
| 23. Zehen von Herz | 29. Neun von Trefffe |
| 24. Dame von Herz | 30. Zehen von Careau |
| 25. Knecht von Pique | 31. Zehen von Pique |
| 26. Neun von Pique | 32. Zehen von Trefffe |

Belustigung.

Es ist dasjenige, was schon oben hievon gesagt und erklärt worden, schon hinreichend genug, daß man diese Belustigung machen könne. Man mag dem Gegenpart zwey oder drey Blätter auf einmal ausgeben, so wird man nothwendig gewinnen müssen, wenn er auch drey davon zurück lassen wollte, um die Absicht zu vereiteln.

Anmerkung über diese Kunst in dem Piquetspiel.

Es ist wohl nicht zu besorgen, daß diejenige, welche diese verschiedene Kunststücke in den Piquetspielen geschickt zu machen wissen, ihre Geschicklichkeit bey einem ernstlichen Spiele mißbrauchen können, da es ihnen, wenn die Karten einmal gemischt worden, vollkommen unmöglich ist, sie in eine von oben angezeigten Ordnungen wieder zu bringen, ohne daß man solches sogleich bemerken sollte. Allein es giebt andere Kunstgriffe, welche gewisse Spieler sehr gut verstehen, und die gefährlich und sicher genug sind, daß solche ge-

Karten welche den ersten zukömen.	Nömen der Karten.	Karten welche dem letzten zu, kommen.	Karten die sich verändern.
■ 1	1		
■ 2	2		
	3 3 ■ ■	
	4 4 ■ ■	
	5 5 ■ ■	
	6 6 ■ ■	
	7 7 ■ ■	
	8 8 ■ ■	
■ 9	9		
	10 10 ■ ■	
	11 11 ■ ■	
	12 12 ■ ■	
■ 13	13		
■ 14	14		
	15 15 ■ ■	
	16 16 ■ ■	
	17 17 ■ ■	
	18 18 ■ ■	
	19 19 ■ ■	
	20 20 ■ ■	
■ 21	21		
	22 22 ■ ■	
	23 23 ■ ■	
	24 24 ■ ■	



passet, so wird eine jede dieser sechs und zwanzig Abtheilungen des einen Zirkels auf die Abtheilungen des andern passen. (S. Tab. VI. Fig. I.)

Belustigung.

Wenn ihr euch dieses Zirkels bedienen wollet, um einer Person mit geheimen Zeichen zu schreiben, die aber einen eben so eingerichteten Zirkel haben muß, als der eurige ist: so richtet nach Versehen den beweglichen Zirkel solchergestalt, daß alle Felder dieser beyden Zirkel genau auf einander passen. Wenn ihr nun sehet, daß der Buchstabe A des innern Zirkels auf den Buchstaben M des äußern Zirkels passet, so schreibet vornen hin auf die erste Zeile des Briefes, den ihr schreiben wollet, die Buchstaben A M, welche demjenigen, an welchen der Brief gerichtet ist, anzeigen sollen, wie er den Zirkel, den er vor sich hat, richten müsse, um im Stande zu seyn, euren Brief zu lesen.

Wenn diese Anzeige geschehen, so nehmet die Abschrift des Briefes, den ihr in geheime Zeichen übersetzen wollet, und der vorher ordentlich auf ein Papier geschrieben seyn muß, und schreibet anstatt derjenigen Buchstaben, aus welchen die Worte des Briefes eigentlich bestehen, diejenigen Buchstaben in den Brief, welchen ihr versenden wollet, hinein, die auf dem innern Zirkel darauf passen.

Ben:

Beyspiel.

Wenn das erste Wort eures Briefes Je ist, so setzet anstatt des J den Buchstaben o, der auf dem Zirkel darauf passet, anstatt des e den Buchstaben r, und fahret so weiter fort mit allen den Buchstaben, aus welchen alle Worte eures Briefes bestehen, den ihr übersezen, das ist, mit geheimen Zeichen schreiben wollet.

Derjenige, an welchen man schreibt, muß sich der Anzeige AM (wie oben gesagt worden) bedienen, um seinen Zirkel eben so zu stellen, und auf dem größern Zirkel EFGH nach und nach alle Buchstaben zusammen suchen, die auf einen jeden Buchstaben des innern Zirkels passen, die ihm in dem Briefe angezeigt sind, so wird er ihn leicht und geschwinde genug lesen können.

Anmerkung. Man kann diese Arten von Briefen lesen, ohne den Zirkel zu haben, dessen man sich bey dem Schreiben desselben bedienet hat, wie ich hernach zeigen werde. Indessen kann man doch machen, daß es schwerer werden muß, ohne einen Schlüssel zu haben, wenn man in einerley Briefe die Stellung des beweglichen Zirkels etlichemal verändert.

Wie man dergleichen Briefe, ohne einen Schlüssel zu haben, lesen könne.

Um dergleichen Briefe hurtig und ohne Schlüssel lesen zu können, ist das sicherste Mittel dieses, daß

daß man zuerst bedenke, daß in der französischen Sprache (*) der Buchstaben e am häufigsten vorkomme, und daß also diejenige Zeichen, die in dem Briefe, den man ohne Schlüssel lesen will, am meisten und öftersten gebraucht werden, den Buchstaben e bedeuten.

Zweitens, daß dieser Buchstabe e in einem Worte von zwey Buchstaben allezeit einen Consonanten vor sich hergehen lasse, c. d. j. l. m. n. s. t. oder einen von diesen, n und t, nach sich habe.

Drittens, daß nur die Selbstlauter a und y allein stehen, und ein Wort ausmachen können,

Viertens, daß dieser Selbstlauter a in einem Worte von zwey Buchstaben allezeit einen von den Mitlautern l. m. n. s. t. vor sich oder den einigen Selbstlauter u nach sich haben könne.

Fünftens, daß die Buchstaben am Ende eines Wortes bey nahe niemals b. f. g. h. p. q. sind.

Diese Betrachtungen sind hinreichend, um alle solche Briefe, die man entweder mit andern verabschiedeten Buchstaben oder selbst beliebigen Zeichen schreibet, ohne Schlüssel und mit leichter Mühe zu lesen. Man muß nur gleich anfänglich ein-eins
syblig:

(*) Die Betrachtungen, die man machen müßte, um in andern Sprachen eine geheime Schrift zu lesen, gehen hievon ab, in Absicht auf die Buchstaben, welche besonders in den einsylbigen Worten zu finden sind.

syllbigtes Wort zu entdecken suchen, und sich überzeugen, welche Zeichen nothwendig drey oder vier Buchstaben ausdrücken. Wenn man so weit gekommen ist, so untersuchet man einige Worte, die aus drey oder vier Buchstaben bestehen, von welchen diejenige, die bekannt sind, einen Theil ausdrücken können, und setzet hierauf diejenige noch hinzu, welche erfordert werden, um Wörter heraus zu bringen.

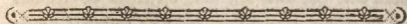
Beispiel.

Wenn man das einsyllbige Wort *le* entdeckt hat, und man findet ein anderes Wort von drey Buchstaben, wovon die zwey ersten *l* und *e* sind, so urtheilet man, daß der dritte ein *s* ist, weil dieses der einzige Buchstabe ist, der in einem Worte von drey Buchstaben nach dem einsyllbigen *le* kommen, und das Wort *les* ausmachen kann. Wenn man so weit gekommen ist, daß man dieses Wort *les* erkannt hat, und es findet sich ein Wort von drey Buchstaben, dessen zwey erste Zeichen *el* ausdrücken, so schließet man, daß das dritte Zeichen, welches noch unbekannt ist, den Buchstaben *t* bedeute, und daß also diese drey Zeichen das Wort *elt* ausmachen.

Endlich wird man weiter kommen, und einen vierten und fünften Buchstaben entdecken, worauf man in diesen Untersuchungen weiter fortfähret, welche sehr leicht zu werden anfangen, so bald man

man die Zeichen von acht bis zehen Buchstaben gefunden hat. Alsdann übersetzt man den ganz geheim geschriebenen Brief ohne Anstand, ohne einen Schlüssel hiezu nöthig zu haben.

Anmerkung. Wenn der Brief nur aus wenigen Worten bestehet, und der Schlüssel dazu öfters verändert worden, oder wenn mehrere verschiedene Zeichen einerley Buchstaben bezeichnen können, so ist es schon schwerer, weil die Zusammensetzung weniger statt findet.



Fünf und vierzigste B e l u s t i g u n g.

Wie man vermittelst einer Patrone
geheim schreiben solle.

Diese Art, geheim zu schreiben, ist eben so einfältig, als kurz und leicht: denn man hat hiezu nichts weiter nöthig, als eine Patrone von Papier, die nach der Länge der Linien ausgeschnitten ist, wie die zweyte Figur Tab. VI. anzeigt, und dergleichen eine der andere, an welchen man schreibt, auch haben muß. Diese Patrone leget man auf ein Blat Papier von eben dieser Größe, und schreibt in die Oeffnungen hinein, was man berichten will. Nachdem man den Brief auf diese Weise geschrieben hat, nimmt man die Patrone weg, und schreibt in die leere Räume, die sich

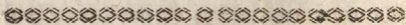
zwis

Tab. VI.
Fig. 2.

zwischen jedem Worte befinden, andere Worte, um die leere Plätze damit auszufüllen, woben man jedoch darauf siehet, daß sie zum wenigsten einigen Verstand mit diesen ausmachen können, welche durch die Patrone geschrieben worden.

Derjenige, dem man den Brief schiekt, legt auf ein jedes Blatt die ähnliche Patrone, die er vor sich hat, und lieset alsobald, was man ihm berichtet hat.

Es ist wahr, daß dergleichen Briefe leicht zu lesen sind, wenn man gleich keinen Schlüssel hat. Man darf nur nach und nach die ersten Worte mit den folgenden vergleichen, bis man entdeckt, welches diejenige sind, die zusammen genommen einen natürlichen und zusammen hängenden Verstand geben. Wenn man so weit gekommen ist, daß man das erste Blatt lesen kann, so darf man nur, um die Sache abzukürzen, nach eben diesem Blatte eine dergleichen Patrone machen, vermittelst deren man alle übrige Blätter des Briefes wird lesen können.



Sechs und vierzigste

B e l u s t i g u n g .

Die redende Musik,

oder geheime Schrift, die ein musikalisches Stück zu seyn scheint.

Diese besondere Art, geheim zu schreiben, ist dem Grunde nach einerley mit der 44sten

Belu-

Fig. 1.

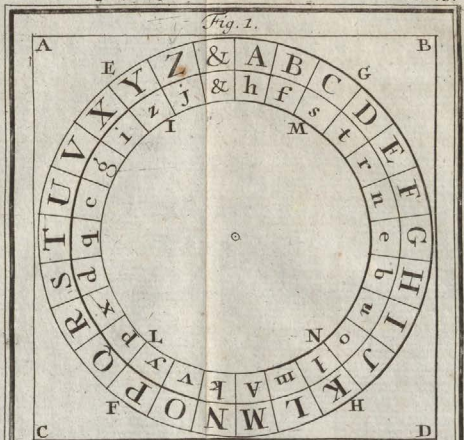


Fig. 2.

Sie werden erlauben, daß ich Sie im Nahmen eines Frauides ersuche, der morgen wider abreisen wird, daß Sie ihm erlauben Ihnen einen Besuch zu machen und nebst mir zu Ihnen zu kommen.

Stadt
bibliothek
Eiblis

Belustigung. Beschreibet auf einen viereckigten Pappendeckel ABCD (S. Tab. VII. Fig. 1.) den Zirkel EFGH, der in sechs und zwanzig gleiche Theile getheilet ist, in welche die Buchstaben des Alphabets geschrieben werden müssen. Nehmet einen andern Zirkel ILMN, der beweglich ist bey dem Punkte O, und mit dem ersten Zirkel concentrisch ist, theilet ihn in eben so viele gleiche Theile, dieser letzte Zirkel aber muß rund herum Notenlinien haben, wie ein musikalisches Papier. Schreibet in eine jede dieser sechs und zwanzig Abtheilungen Musiknoten, die aber in Ansehung ihrer Figuren und der Stellung, die ihr ihnen geben müßet, verschieden sind. Schreibet ferner inwendig in den Zirkel die drey Musikschlüssel hinein, und um die Abtheilungen des Zirkels herum die verschiedene Ziffern, deren man sich bedienet, den Tact anzuzeigen.

Tab. VII.
Fig. 1.

Wirkung.

Wenn ihr einen von den Buchstaben des äußern oder größern Zirkels EFGH, welchen ihr selbst wollet, so gerichtet habet, daß er sich einem von den Buchstaben des innern Zirkels ILMN, auf welchem die musikalische Noten stehen, gerade gegen über befindet; so wird ein jeder Buchstabe des erstern Zirkels auf eine verschiedene Note passen, und einer von den drey Musikschlüsseln auf einen von den verschiedenen Tacten.

Belustigung und Gebrauch dieses Zirkels.

Nehmet ein mit Notenslinien versehenes Papier, und richtet die zwey Scheiben auf einander nach eurem Belieben, (wie zum Exempel Tab. VII. Fig. 1. angezeigt ist) und bedienet euch hierauf derselben, um euren Brief auf folgende Weise zu übersetzen.

Nehmen hin auf eine von den ersten Linien dieses musikalischen Briefes setzet denjenigen von den drey Schlüsseln, der mit dem angezeigten Tacte zusammen trifft, wie hier in der Figur der Schlüssel *ge re sol*, der mit dem Tact $\frac{3}{4}$ zusammen paßt, und diese erste Anzeige wird demjenigen, an den ihr schreiben wollet, die Richtschnur seyn, seinen Zirkel, der dem eurigen gleich seyn und den er vor sich haben muß, eben so zu richten, ehe er euren Brief lesen will. Schreibet alsdann auf dieses Notenpapier alle die Noten, welche auf diesem Zirkel mit den Buchstaben zusammen treffen, aus welchen die Worte eures Briefes bestehen:

Tab. VII.
Fig. 2.

wie man dieses deutlich aus der zwenten Figur Tab. VII. sehen kann, wo man unter eine jede Note den Buchstaben gesetzt hat, der nach der zum Exempel gegebenen Richtung des Zirkels darauf zutrifft. Wenn dieser Brief auf solche Weise übersetzt ist, so kann man ihn der Person zuschicken, der solcher bestimmt ist, die aus dem Schlüssel

der ersten Linie und aus dem angezeigten Tacte erkennen wird, wie sie ihren eigenen Zirkel richten solle, den sie vor sich hat, wenn sie diesen Brief lesen und verstehen will, welches mit leichter Mühe geschehen wird, wenn sie anstatt der Note den Buchstaben ansiehet, der mit derselben zutrifft.

Anmerkung. Diese geheime Schrift kann man eben so lesen, ohne einen Schlüssel dazu zu haben, wie in der vier und vierzigsten Belustigung angezeigt worden: doch kann man solche schwerer machen, wenn man den Schlüssel dazu etlichemale verändert. (*)

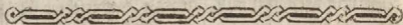
Diese Art zu schreiben fällt auch nicht so in die Augen, als die vorhergehende, besonders, wenn man die Vorsicht gebraucht, diese redende Musik mit Tactstrichen zu bezeichnen. Man kann auch die ersten Buchstaben der Worte bezeichnen, wenn man ein Kreuz oder ein Bemol hinzu setzet, welches dieselbe unterscheiden solle. Diese Vorsicht wird es demjenigen, an welchen man schreibt, sehr

M 2

erleichte

(*) Man verstehet hier unter der Veränderung des Schlüssels nichts anders, als daß man den Zirkel so stellen solle, daß einer von den dreymusikalischen Schlüsseln auf einen verschiedenen Tact zutreffe, oder gerichtet werde, welches man in einem und eben demselben Briefe zu wiederholten malen thun kann, wenn man solches nur auf die oben gemeldete Weise anzeigt.

erleichtern, und vieles dazu beitragen, daß man einen solchen Brief für ein wirkliches musikalisches Stück ansiehet.



Von den Zeichen.

Es giebt eine andere Art, wie man einander seine Gedanken heimlich auch in größern Entfernungen entdecken kann, nämlich vermittelst der Zeichen. Diese Art, welche ich hier beschreiben will, kann bey Tag sowohl als bey Nacht gebraucht werden, und sie ist sehr einfältig, weil sechs verschiedene Figuren durch ihre verschiedene Stellungen hinlänglich sind, die gewöhnlichsten zwanzig Buchstaben des Alphabets auszudrücken. Man kann sich dieser Zeichen in einer Entfernung von zwey bis drey Meilen bedienen, ja noch weiter, je nachdem man Gelegenheit hat, sie aufzustellen. Diese Erfindung kann auch ihren Nutzen haben bey wichtigen Gelegenheiten und in solchen Umständen, wo man nicht zu einander kommen kann. Wenn solche in einem ganzen Königreiche in genugsamer Menge aufgestellt wären, so würde es leicht seyn, vermittelst derselben in kurzer Zeit gewisse Nachrichten oder Befehle in alle Provinzen zu bringen, wichtige Begebenheiten bekannt zu machen, und überhaupt alle wichtige und nothwendige Sachen schnell und heimlich zu wissen zu machen.

Anmers

Fig. 1.

Fig. 2.

Guyot 2^{te} Théat.



Schreibet auch auf eine jede Seite dieser sechs Rahmen die zwanzig Buchstaben des Alphabets, wie es in der ersten Figur angezeigt ist.

Nehmet einen andern Rahmen ABCD (Siehe Fig. 2.) der bey E offen ist, und an welchem oben und unten die zwey Krienen AB und CD angebracht sind, in welchen die vorher beschriebene ausgeschnittene Rahmen hin und her geschoben werden können.

Setzet diesen Rahmen ABCD an einen erhabenen Ort, wo er von der Person, mit welcher ihr euch unterreden wollet, gesehen werden kann, die auch selbst einen dergleichen Rahmen und sechs eben so ausgeschnittene und zubereitete Pappendeckel haben muß.

Ein jeder aber muß ein Perspectiv zwey bis drey Schuhe lang, oder ein sechs bis acht Zoll langtes Telescop, das auf einem Fußgestelle ruhet, haben, welches auf die Rahmen ABCD hingerrichtet ist.

Wirkung.

Da ein jedes dieser Zeichen auf den sechs Tafeln verschiedene Stellungen annehmen kann, je nachdem es in die Krienen AB und CD des großen Rahmen ABCD hinein geschoben wird, so siehet man leicht, daß sie hinreichend sind, die Buchstaben des Alphabets anzuzeigen, wie solches noch deut:

deutlicher aus der dritten Figur Tab. VIII. erhelt Fig. 3.
let, wo ihre verschiedene Stellungen richtig vorge-
stellet sind.

Es ist ferner klar, daß, wenn man hinter die-
sen großen Rahmen E gerade gegenüber und einen
Schuh weit davon ein starkes Licht setzet, das Zei-
chen auf dem Rahmen, den man in E setzet, sehr
helle und leuchtend erscheinen müsse, und vermit-
telst eines Perspectivs oder Telescops sehr leicht
und deutlich gesehen werden könne, wenn derjenis-
ge, mit dem man sich auf solche Weise unterre-
den will, mit demselben an diesen Ort hinsethet,
wie vorhero gesagt worden.

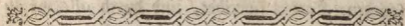
Belustigung.

Man schiebet in den Rahmen ABCD (Fig. 2.)
denjenigen von den sechs Rahmen hinein, auf
welchem sich das Zeichen befindet, welches den er-
sten Buchstaben von der Nachricht, die man ihm
geben will, ausdrücket, und läßet ihn daselbst, bis
die Person, mit welcher man sich unterhält, durch
ein verabredetes Zeichen zu verstehen gegeben hat,
daß sie sich gerüstet habe, die Zeichen zu bemerken.
Hierauf setzt man nach und nach die Rahmen in
der erforderlichen Stellung ein, um dem andern
alle die Zeichen vorzuhalten, welche einen jeden
Buchstaben dieser Nachricht anzeigen, die man
vorhero auf ein Papier geschrieben haben muß.

Man muß aber mit der Veränderung der Rahmen nicht gar zu schnell seyn, damit der andere Zeit habe, bey einem jeden Zeichen den Buchstaben aufzuschreiben, den solches anzeigt, welches er durch ein selbst beliebiges Zeichen andeuten kann.

Anmerkung. Es ist leicht zu begreifen, daß, wenn man sich eines dergleichen Zeichens bedienen wollte, eine Nachricht in einer weiten Entfernung zu geben, man erstlich dergleichen Zwischenzeichen auf nähern Anhöhen aufstellen müßte; zweytens, daß es, um sie geschwinde bekannt zu machen, gut seyn würde, wenn man an einem jeden dieser Orte zwey solche Zeichen hätte, eines, um die gegebene Nachricht anzunehmen, und das andere, um solche von einer Entfernung zu der andern fortzubringen: welches man thun müßte, ohne erst abzuwarten, bis man die ganze und vollständige Nachricht erhalten hat.

Es wäre in solchem Fall auch gut, wenn man den Rahmen in einen winkelhohlen Ort setzte, damit diese Zeichen von niemanden gesehen werden könnten, als allein von diesen, welche die Obliegenheit haben, solche zu beobachten.



Von den Anagrammen.

Man versteht durch Anagrammen ein oder mehrere Worte, die aus allen Buchstaben eines oder mehrerer Worte gemacht und zusammen gesetzt worden. (*)

Das Anagramma, welches man suchet, ist desto glücklicher und besser, wenn das Wort, das durch die Verwechselung der Buchstaben heraus gebracht worden, viele Beziehung hat auf dasjenige, worauf es gemacht worden. Man hat viele Geduld dazu nöthig, um sie zu entdecken, und man erhält solche nur, indem man öftere Versuche damit macht. Das kürzeste Mittel ist dieses, daß man alle Buchstaben desjenigen Wortes, aus welchem man ein Anagramma machen will, auf ver-

M 5 scheidet

(*) Das Wort roma ist folglich das Anagramma von dem Worte amor.

Scaliger hat folgenden Vers gemacht, welcher, wenn man die Selbstlauter und einige Consonanten ausnimmt, welche er einigemale darinnen hat wiederholen müssen, das Anagramma von allen Buchstaben des Alphabets macht.

Vix phlegeton Zephiri, quacres modo flabra
mycillo.

Und im Französischen:

Qui, flamboyant, guida Zephire sur ces eaux.

nir, &c. so kann man auf diese Worte folgende Fragen verfertigen.

- Wie heißt eine von den Musen? - Uranie.
 Was heißt im Lateinischen jagen? - Venari.
 Woran erkennet man die süßen Herren?
 gen? - - - - Au rien.
 Wo fehlt es einem, der zu Boden geworfen worden? - - - Au rein.
 Wie muß man großen Herren die Sachen vorstellen? - - - En vrai,
 Ueber was setzet man mit einem guten Pferde? - - - Ravine.
 Was ist das, was niemand weiß? - Avenir.

Diese sieben Fragen müssen besonders auf weiße Karten geschrieben werden, und weil es besser ist, ungefähr zwanzig Karten bey der Hand zu haben, um diese Belustigung zu machen, so kann man andere Fragen nach Belieben auf die übrige schreiben, ohne sich darum zu bekümmern, ob eine von den oben stehenden Antworten darauf passen oder nicht.

Man muß auch auf vier und zwanzig andere Karten die Buchstaben des Alphabets schreiben, und diejenige sechs Karten, welche das Wort Uranie ausmachen, in die Mitte des Spiels legen, ohne daß sie durch ihre Ordnung eines von den oben gedachten Worten vorstellen: nur mit dieser Vorsicht, daß die letzte von diesen sechs Karten ein wenig breiter seyn solle, als die übrige, das
mit

mit man aus dem Gefühl sogleich merken könnte, an welchem Orte des Spiels solche stehen. Eben dieses beobachtet man auch in Ansehung der oben gedachten sieben Fragen.

Belustigung.

Man zeigt das Spiel, in welchem die vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets sind, öffentlich vor, und kann es auch einigemale abheben lassen, doch so, daß die breite Karte nicht unter dem Spiele sich befinde. Hierauf bietet man solches Spiel auf eine geschickte Weise einer Person an, und läßt sie diese sechs Karten heraus nehmen, (*) befiehlt ihr aber dabey, solche zu verbergen. Einer andern Person zeigt man hierauf das Spiel, worauf die Fragen geschrieben sind, und läßt solche nach ihrem Belieben sechs Karten heraus ziehen, indem man ihr solches Spiel auf eine geschickte Weise bey demjenigen Orte vorhält, wo alle diejenige Karten beisammen liegen, welche auf die verschiedene Anagrammen des Wortes Uranie passen. Wenn die Person solche in der Hand hat, so sagt man ihr,

daß

(*) Um zu machen, daß man diese sechs Karten nehme, läßt man solche vorzüglich in die Augen fallen, und wenn diese Person sie nicht alle nehmen wollte, sucht man solche auf eine ungekünstelte Weise zu bereden, mehrere davon zu nehmen.

daß sie eine davon, welche sie wolle, heimlich aussuchen, und die übrige davon wieder zurück geben solle, die man alsobald wieder in das Spiel hinein steckt. Hierauf zeigt man, daß die sechs Buchstaben, welche die erste Person erwählet hat, auf solche Weise zusammen gesetzt werden können, daß sie eine Antwort auf diese Frage geben: und indem man das Spiel vorzeiget, in welchem alle Fragen stehen, so läßt man zugleich diese Person einige von diesen Fragen bemerken*, auf welche diese sechs Buchstaben keine Antwort geben können, damit man hiedurch zu verstehen gebe, daß, wenn man eine von diesen genommen hätte, die Antwort alsdann unrichtig gewesen wäre, und dieser Belustigung ein desto größeres Ansehen hiedurch geben möge. (*)

Zusatz.

(*) Es giebt Personen, welche, wenn sie diese Belustigungen machen, in allem Ernste die Leute bereden wollen, daß sie die Gabe haben, diejenige Person, welcher sie die Fragen zustellen, zu nöthigen, keine andere, als diejenige zu erwählen, auf welche die sechs Buchstaben, die zuvor aus dem Spiele heraus genommen worden, die Antwort geben können. Man muß aber von der Leichtgläubigkeit derer, vor welchen man diese Belustigung machet, wohl überzeugt seyn, wenn man sich unterstehen will, dergleichen zu behaupten, und ich bin der Meynung, daß es besser ist, keine solche ungereimte Dinge vorzugeben.

Zusatz.

Man kann, wenn man sich eben derjenigen Methode bedienet, die man bey der Zubereitung zu der vorhergehenden Belustigung beobachten muß, noch eine andere dergleichen machen, ohne Buchstaben hiezu nöthig zu haben, wenn man anstatt derselben einige Worte gebraucht, die jedes für sich auf einerley Fragen zu einer Antwort dienen können. Dieses wird um desto angenehmer seyn, weil man dabey nicht nöthig hat, erst die Buchstaben zusammen zu setzen, um ein Wort zu erhalten. Das sogleich folgende Beyspiel wird hinlänglich genug seyn, einen Begriff von dieser Belustigung zu geben.

Fragen.

Antworten.

Was fliehet, ohne Flügel zu haben?

{	Die Liebe.
	Die Zeit.
	Der Bliß.
	Das Licht.

Was ist dem Menschen am fürchterlichsten? - - - -

{	Die Liebe.
	Die Zeit.
	Das Licht.
	Der Bliß.

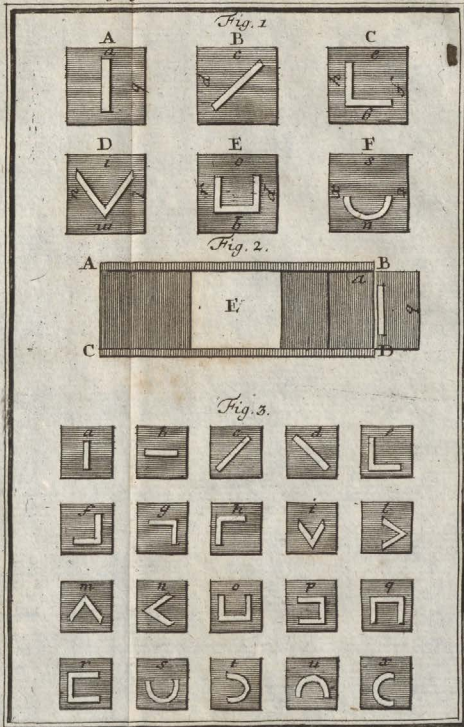
Was rächet uns an unsern Feinden?

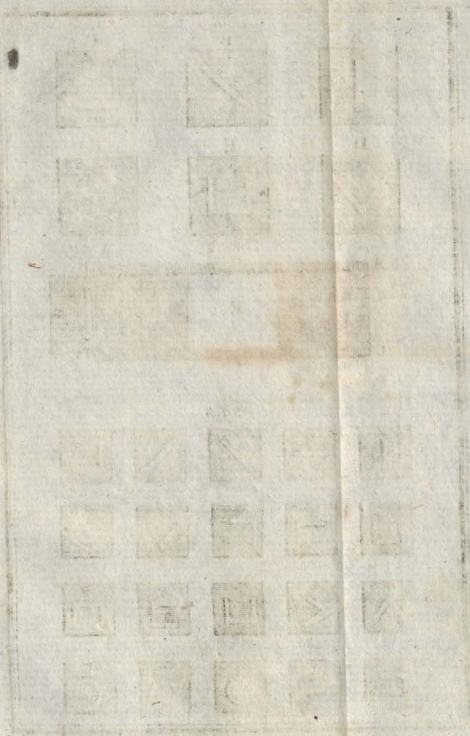
{	Die Liebe.
	Die Zeit.
	Das Licht.
	Der Bliß.

Fras

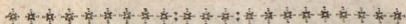
Fragen.	Antworten.
Wie nennen die Bauern die Narrheit? - - - - -	Le Vartigo.
Welches ist der beste Poet zu unsern Zeiten? - - - - -	G. Voltaire.
Wie trinkt der König von Ethiopien der Königin Gesundheit? -	A toi Brune.
Wie viel muß man noch zu 1760 addiren, um 3520 zu erhalten? - - - - -	Autre 1760.
Was heißt im Lateinischen der Baron kommt? - - - - -	Baro venit.
Wie ist der Verstand der Bibel beschaffen? - - - - -	Bon & vrai.
Welche Karten kommen auf Acht, die Dame und die Zehen? -	9, Roi, Valet.

Anmerkung. Weil die Belustigungen, die man mit diesen solchergestalt auf Karten geschriebenen Buchstaben machen kann, nichts besonders an sich haben, so will ich nichts weiter davon gedenken, zumalen da die folgende viel angenehmer ist.





Alma-
biller
Library



Fünfzigste B e l u s t i g u n g.

Wenn zehen Buchstaben, die auf fünf Täfeln, und zwar auf beyde Seiten derselben geschrieben worden, und sehr vielerley Worte ausdrücken können, heimlich in ein Kästgen hineingelegt worden, zu entdecken, was man mit denselben für ein Wort zusammen gesetzt habe. (*)

Zubereitung.

Lasset ein sehr niedriges Kästgen ABCD machen, welches mit Bändern versehen, und ungefähr zehen Zoll lang und dritthalb Zoll breit ist, wie auch fünf kleine hölzerne, aber dünne und leichte Täfeln, welche dieses Kästgen ausfüllen können. (S. Tab. IX. Fig. 1.)

Tab. IX.
Fig. 1.

Beschreibet auf einem jeden dieser fünf Täfeln einen Zirkel, und theilet ihn in zehen gleiche Theile:

(*) Da diese und einige der folgenden Belustigungen erst nach der Ausgabe des ersten Theils dieser Schrift erdacht worden, so habe ich sie in diesem Theile angeführet, wo sie auch ganz natürlicher Weise ihre Stelle haben können, da ihre Wirkung eben so sehr von der Ordaung und Zusammensetzung, als von der magnetischen Kraft abhänget.

Theile: machet auf einem jeden Täfelgen die Falze a. b. c. d. e. die in Absicht der Theile, die auf diesen Täfelgen gemacht worden, diejenige Richtung haben müssen, welche in eben dieser ersten Figur angezeigt worden.

In einen jeden dieser fünf Falze stecket einen kleinen guten stählernen Magnetstab, dessen Nordpol so stehet, wie in der Figur angezeigt ist. Bedeckt hierauf diese Falze mit einem starken doppelten Papiere, und schreibet die fünf Buchstaben des Wortes HIMEN darauf.

Wendet sodann die Täfelgen um, überziehet solche auch auf der andern Seite mit doppeltem Papiere, und schreibet die fünf Buchstaben A. O. C. U. R. in derjenigen Ordnung darauf, die in der zweiten Figur angezeigt ist.

Fig. 2.

Ihr müßet ferner ein magnetisches Perspectiv hiezu haben, dergleichen schon in dem ersten Theile dieses Werks beschrieben worden, auf dessen Boden ein kleiner Zirkel ist, der in zehen Theile eingetheilet worden, (S. Tab. IX. Fig. 3.) in deren jedem die zehen oben gemeldete Buchstaben stehen, jedoch in Rücksicht auf die verschiedene Richtungen, welche die Magnetstäbe in den Täfelgen der darinnen enthaltenen Nadel geben können, wenn sie über einem jeden dieser Täfelgen stehet. Gebraucht aber dabey die Vorsicht, daß ihr auf diesem Zirkel durch einen kleinen Pfeil a die Stellung

Fig. 3.

lung

lung bemerket, in welcher ihr dieses Perspectiv halten müßet, damit sich diese Nadel, die darinnen ist, genau auf diese zehen Buchstaben richte.

Wirkung.

Wenn ihr das magnetische Perspectiv auf das Kästgen setzet, und zwar an den Ort, unter welchem eines von den Täfelgen liegt, so daß der angezeigte Pfeil genau auf die Seite hin gekehrt ist, wo die Bänder an dem Kästgen sind, so wird die Magnetnadel in diesem Perspectiv sich nach der Lage des Magnetstabes in diesem Täfelgen richten. Eben dieses wird auch geschehen, wenn man gleich dieses Täfelgen umgewendet hat, welches leicht aus der oben angegebenen Verfertigung derselben eingesehen werden kann.

Belustigung,

die man mit diesen Buchstaben machen kann.

Man giebt einer Person das Kästgen und die fünf Täfelgen, und sagt ihr, daß sie mit den zehen Buchstaben vielerley Worte zusammen setzen könne, unter welchen sie eines nach Belieben erwählen solle. Wenn sie nun ein Wort heimlich hinein gelegt, und das Kästgen wohl verschlossen zurück gegeben hat, so siehet man mit dem Perspectiv oben auf den Deckel dieses Kästgens, was für Buchstaben die Nadel auf dem Zirkel,

der darinnen ist, anzeige, und nennet der Person sodann das Wort, welches sie heimlich zusammen gesetzt hat.

Anmerkung. Man kann, um diese Belustigung zu verändern, wenn man will, noch ein anderes Kästgen machen lassen, in welches man nur vier von diesen Buchstaben hinein legen kann, ob man gleich dem ohngeachtet die fünf Tafelgen hergiebt, damit diese Person ein Wort von vier Buchstaben zusammen setzen, und eines von den Tafelgen heimlich zurück behalten könne, worauf man diese Belustigung vermittelst dieses Perspectivs auf eben diese Weise machen kann. Wenn man sich dieses zweyte Kästgen nicht will machen lassen, so theilet man dasjenige, in welchem die Tafelgen liegen, in fünf Theile durch kleine hölzerne Leisten, damit man nicht, wenn man nur vier Tafelgen hinein legt, die Ordnung der Tafelgen verwirren könne.

Verschiedene Worte, welche mit den fünf Tafelgen zusammen gesetzt werden können.

Himen.	A Nime.	En Mai.
Amour.	Ocean.	En ami.
Chien.	Roche.	Caire.
Manie.	Icare.	O cher.
Carie.	Aimer.	Acier.
A Rome.	Marie.	Hemon.
Chine.	Amien.	Maire.

Verz

Verschiedene Worte, die mit vier Täfelgen zusammen gesetzt werden können.

Mien.	Meri.	Orme.
Mine.	Cone.	Nime.
Amer.	Emir.	More.
Cire.	Nemo.	Raie.
Rome.	Rime.	Amen.
Amor.	Roma.	Oram.
Aime.	Mare.	Cher.



Ein und fünfzigste

B e l u s t i g u n g.

Die zehen Ziffern.

Zubereitung.

Diese Belustigung kann nach eben diesen Regeln, wie die vorhergehende, gemacht werden, ausgenommen, daß man anstatt der zehen Buchstaben auf die beyde Seiten der Täfelgen die zehen Ziffern 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0. schreiben muß, woben man nur die Ordnung beobachten muß, die Tab. IX. Fig. 4 und 5 deutlich genug vorgestellt ist.

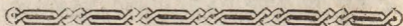
Der Zirkel (S. Fig. 6.) ist derjenige, welcher in das Perspectiv gesetzt werden muß, damit man vermittelst derselben die Zahl entdecken könne, die heimlich in das Kästgen hinein gelegt worden ist.

Tab. IX.
Figur. 4.
& 5.
Fig. 6.

Belustigung.

Man giebt einer Person die fünf Tafelgen und das Kästgen, und läßt ihr die Freyheit, mit denselben heimlich eine Zahl, welche man selbst will, zusammen zu setzen, und indem man mit dem magnetischen Perspective auf das Kästgen siehet, nennet man derselben die hinein gelegte Zahl.

Anmerkung. Weil diese Belustigung, was die Tafelgen und die Lage ihrer Magnetstäbe betrifft, der vorhergehenden gleich ist, so habe ich nicht für nöthig erachtet, solche weitläufiger zu beschreiben, da die 4te, 5te und 6te Figur der neunten Kupfertafel vollkommen hinlänglich sind, solche einzusehen. Nur dieses will ich noch anmerken, daß man mit den zehen Ziffern, die auf beyden Seiten dieser Tafelgen stehen, 7440 verschiedene Zahlen zusammen setzen kann.



Von den Räthseln.

Die Erfindung und Gewohnheit, in Räthseln zu reden, sind sehr alt. Sie haben schon in den ältesten Zeiten den Weisen zur Belustigung gedienet; (*) und man kann mit Wahrheit sagen, daß

(*) Die Königin von Saba kame von der Gränze Ethiopieas herbey, die Weisheit des Salomo auf die Probe zu setzen, indem sie ihm Räthsel vorlegte.

daß sie sehr geschickt sind, den Geist junger Leute zu bilden. Viele Gelehrte haben sich eines räthselhaften Vortrags bedienet, wenn sie ihre Entdeckungen bekannt machen, und doch zugleich haben verbergen wollen. (*) Wenn man ein Räthsel fertiget, so ist es wesentlich nothwendig: Erstlich, daß die Anwendung oder Vergleichung desselben mit dem Worte, auf welches dasselbe gemacht worden, richtig und wißig sey. (**)

Zweitens, daß man so viel als möglich dasjenige, was sich am meisten zu widersprechen scheint, darinnen anbringe, damit man denjenigen,

N 4

der

Dieser König antwortete auf alle ihre Fragen, und sie kehrte voll Bewunderung über seine große Weisheit wieder zurücke.

(*) Da der berühmte Huygens entdeckt hatte, daß mitten um den Saturnus herum ein leuchtender Ring sey, den dieser Planetenkörper niemals berührte, so machte er bekannt, daß seine Entdeckung deutlich in diesem Räthsel von 62 Buchstaben enthalten sey,

A. C. D. E. G. H. I. L. M. N. O. P. Q. R. S. T. V.

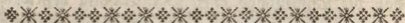
7. 5. 1. 5. 1. 1. 7. 4. 2. 9. 4. 2. 1. 2. 1. 5. 5.
welches er nachgehends selbst erklärte, indem er daraus folgende Worte zusammen setzte:

Annulo cingitur tenui plano nusquam cohaerente
ad eclipticam inclinato.

(**) Ich nähre mich vom Blut, und finde mein Leben in
den Armen desjenigen, der mir den Tod verursacht.

Der Floh.

der es errathen will, hiedurch verwirrt mache. (*)
 Drittens, muß man die kleinste Sachen erhaben
 vorstellen. (**) Viertens muß man es auch nicht
 so dunkel machen, daß es nach der Erklärung dunkel
 bleibe. Alle Dunkelheit muß verschwinden,
 so bald das Wort angegeben worden.



Zwey und fünfzigste

B e l u s t i g u n g .

Wenn man einige Räthsel auf Karten
 geschrieben, und sie einer andern Person zuge-
 stellet hat, ihr in einem Kästgen das Wort des
 jenen Räthsels zu zeigen, welches sie er-
 wählet hat.

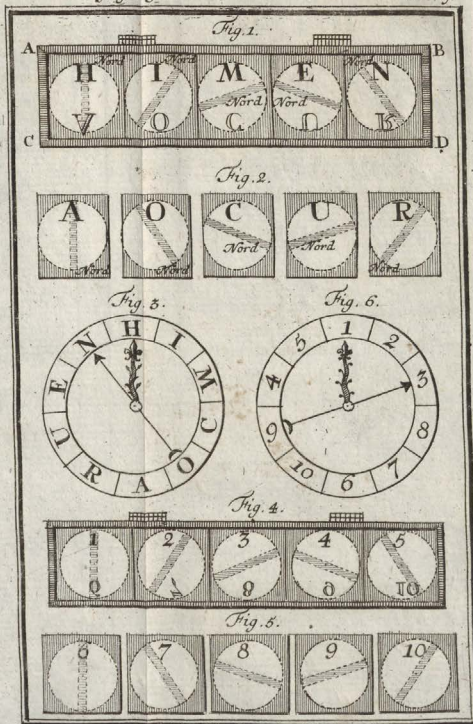
Berfertigung.

Lasset euch ein plattes Kästgen ABCD machen,
 das ungefähr zwölf Zoll lang und dritthalb
 Zoll

(*) Der Gegensatz, der bey einerley Gegenstand nicht
 statt zu finden scheint, ist bey einem Räthsel das als
 lerschönste und beste.

Ich schließe tausenderley Werke in einen Punct ein,
 ich bin beynabe nichts, und bin doch die ganze
 Welt. Eine Landkarte.

(**) Der Stolz, der in meinem Busen den Tod trocket,
 läßt hier das Hirngespenn des eitlen Prachts fahren.
 Das Bett.





Zoll breit ist, (S. Tab. X. Fig. 1.) und theilet den Tab. X.
inwendigen Boden desselben in fünf gleiche Theile. Fig. 1.
Setzet in den Mittelpunkt einer jeden dieser Ab-
theilungen eine Spitze, auf welche ihr einen klei-
nen Zirkel von sehr dünnem Pappendeckel, in wel-
chem eine Magnetnadel ist, stellen müßet.

Nehmet sodann drey Streifen von Pappendes-
ckel, die so groß sind, als dieses Kästgen, und so
wie dasselbe in fünf Theile eingetheilet worden;
in eine jede dieser Abtheilungen stecket einen klei-
nen Magnetstab, so wie die Figur solches deut-
lich anzeigt, (*) und bedecket sie hierauf auf bey-
den Seiten mit einem doppelten Papiere.

Schreibet auf eine jede Seite dieser sechs Strei-
fen die sechs nachstehende Räthsel, in der Ordnung,
welche durch die Figuren 2. 3 und 4 Tab. X. an- Tab. X.
gezeigt ist. Fig. 2. 3. 4.

Schreibet ferner auf einen jeden dieser fünf
Zirkel von Pappendeckel einen von den Buchstas-
ben des Wortes aller dieser Räthsel, (***) doch
N 5 Daß

(*) Weil alle verschiedene Richtungen der fünf Stäbe,
die in einem jeden dieser Streife von Pappendeckel
sind, in der Figur selbst genau und deutlich genug an-
gezeigt sind, so halte ich eine weitläufigere Erklärung
für überflüssig. Man kann auch noch dabey nachses-
hen, was bey einem ähnlichen Falle in dem ersten
Theile dieses Werks schon gesagt worden.

(**) Ein jeder Zirkel muß in sechs gleiche Theile getheilt
werden, wie man aus der ersten Figur sehen kann.

daß ihr hiebey auf die Richtung der Pole eines jeden Magnetstabes in diesen Tafelgen oder Streifen von Pappendeckel im Verhältniß zu den Polen der Nadeln in diesen Zirkeln sehet.

Bedecket hierauf dieses Kästgen oben mit einem Pappendeckel, in welchem fünf Löcher seyn müssen, die so groß sind, daß man durch dieselbe einen von den sechs Buchstaben, die auf den Zirkeln von Pappendeckel geschrieben sind, sehen könne. (S. Fig. I.)

Wirkung.

Wenn man dieses Kästgen genau auf die eine oder auf die andere Seite dieser Streifen von Pappendeckel stellet, auf welchen die Räthsel geschrieben seyn müssen, so werden sich die bewegliche Zirkel nach der Richtung der Magnetstäbe in diesen Pappendeckeln stellen, und man wird durch ein jedes der fünf Löcher einen von den Buchstaben erblicken, welche das Wort des Räthfels ausmachen, welches sich alsdann unter dem Kästgen befinden wird. Wenn man diesen Streifen von Pappendeckel umwendet, so werden die Zirkel eine andere Stellung annehmen, und man wird durch eben diese Löcher fünf andere Buchstaben sehen, welche das Wort des Räthfels vorstellen, das auf dieser andern Seite des Pappendeckels geschrieben ist.

Belustigung.

Man giebt einer Person die drey Pappendeckel, schlägt ihr vor, die Räthsel derselben zu errathen, und läßt sie dasjenige, welches sie nicht errathen kann, unter das Kästgen legen: worauf man sie einen Augenblick hernach das Wort dieses Räthsels in dem Kästgen sehen läßt.

Um es solchen Liebhabern, die selbst dieses Stück machen wollen, zu erleichtern, habe ich sechs Räthsel hergesezt, deren Worte aus den fünf Buchstaben bestehen, die in der Figur der zehnten Kupfertafel angezeigt sind.

Erstes Räthsel.

Ich mache viel Geräusch in der Welt: mein Leib wird von meiner Mutter getragen; während daß ich meinen Vater trage, ob er gleich groß ist, und ich klein bin.

Le Sabot. (Kreuzel.)

II. Räthsel.

Man raubet mich oft, doch bleibe ich, wo ich bin, und komme demjenigen niemals in die Hand, der mich gefangen nimmt, ich bin das kleinste, aber auch das größte, und man kann mich nicht sehen, wosfern ich nicht alsobald sterben solle.

Le Coeur (das Herz.)

III. Räthsel

III. Räthsel.

Mein Leib ist krumm, und ich kriechе wie eine lange Schlange fort: ich habe so wenig Ehrerbietung, daß ich eine Königin fesseln wollte. Bey Tage bleibe ich in meinen Löchern, und des Nachts verlasse ich sie alle.

Le Lacet (der Nestel.)

IV. Räthsel.

Ich wohne in der schlechtesten Bauerhütte, und glänze allezeit in den reichsten Pallästen, die ermüdeten Augen der größten Eroberer suchen in meinen düstern Schlupfwinkeln eine sanfte Ruhe. Ich bin ein Zeuge aller Liebesgeheimnisse, ich sehe das Ende der Schicksale aller Menschen, und der Stolz, der in meinem Busen den Tod trozет, läßt hier das Hirngespensst des eitlen Gepränges fahren.

Le Lit (das Bett.)

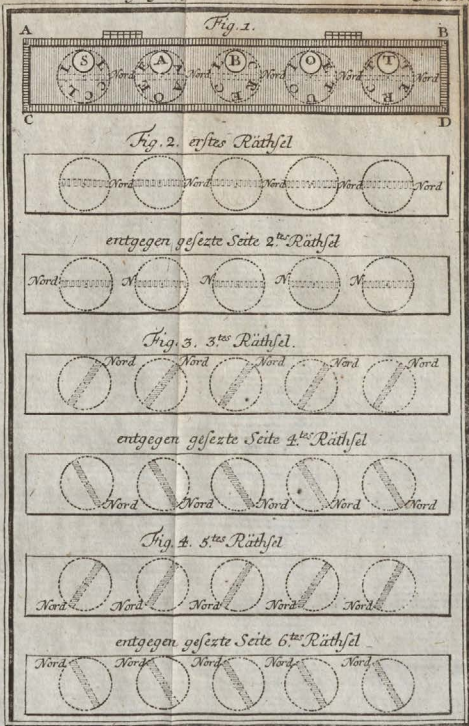
V. Räthsel.

Ich gleiche einem Monarchen mitten in dem Hofe, um mich herum schreyet beständig ein eitles Volk: meine Unterthanen sind von Federn, und mein Thron ist von Stroh, doch bin ich allezeit der Prophetе des Tages.

Le Cocq (der Hahn.)

VI. Räthsel.

Mein Meer hat niemals Wasser gehabt, meine Felder sind unfruchtbar, ich habe keine Häuser
und

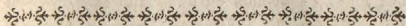


Guyot 2^{ter} Theil.



und doch große Städte. Ich schliesse tausenderley Werke in einen Punkt ein, ich bin bey nahe nichts, und bin doch die ganze Welt.

Carte de Geographie. (die Landkarte.)



Drey und fünfzigste B e l u s t i g u n g. Das Räthselkästgen.

Diese Belustigung ist mit der vorhergehenden einerley, ausgenommen, daß in dem Kästgen nur ein einiger Zirkel von Pappendeckel und ein einiger Stab in einem jeden derjenigen Pappendeckel ist, auf welchen die Räthsel geschrieben sind.

Lasset ein kleines Kästgen ABCD machen, (S. Tab. XI. Fig. 1.) welches vierthalb Zoll lang, und drey Zoll breit ist, in dem Mittelpunkte seines Bodens setzet eine Spitze, und auf dieselbe einen kleinen Zirkel von sehr leichtem Pappendeckel, in welchem eine Magnetnadel E ist; theilet diesen Zirkel in sechs gleiche Theile, und schreibet in eine jede Abtheilung die Worte (*) von sechs Räthseln,

Tab. XI,
Fig. 1.

(*) Die Worte bey diesen Räthseln dürfen nicht, wie bey jenen in der vorhergehenden Belustigung, aus einer gewissen Anzahl von Buchstaben bestehen.

sehn, die ihr auf die Pappendeckel schreiben müßet, wie hernach gesagt werden solle. Bedeckt dieses Kästgen oben mit einem Pappendeckel FGHI, Fig. 2. (S. Fig. 2.) in welchen ein Loch gemacht werden muß, damit man durch dasselbe eines von den sechs Worten, die auf diesem Zirkel von Pappendeckel geschrieben stehen, sehen könne.

Nehmet noch drey andre Pappendeckel ABCD, Fig. 3. (S. Fig. 3.) in einen jeden derselben steckt einen Magnetstab, so wie es in der Figur deutlich angezeigt ist, und schreibet, nachdem ihr beyde Seiten derselben mit einem doppelten Papiere überleimet habet, auf eine jede Seite ein Räthsel, wozu ihr aber wohl Acht haben müßet auf die Lage der Stäbe und die Richtung der Magnetnadel, die in dem Zirkel von Pappendeckel steckt, wie dieses alles deutlich genug in der Figur angezeigt worden.

Wirkung.

Wenn ihr einen von diesen Pappendeckeln unter das Kästgen leget, so wird die Nadel in dem Kästgen sich so stellen, daß man durch das Loch des obern Deckels auf dem Kästgen das Wort des Räthsels sehen kann, welches sich alsdann dem Magnetstabe, der unter dem Kästgen lieget, gemäß drehen und stellen wird. Wendet man aber den Pappendeckel um, so wird man das Wort des andern Räthsels entdecken.

Belustigung.

Man giebt die Täfelgen von Pappendeckel einer Person hin, läßt solche die darauf geschriebene Räthsel lesen und errathen, und legt dasjenige Räthsel, welches sie nicht errathen kann, unter das Kästgen, öffnet sodann dasselbe, und läßt sie das Wort sehen, welches das Räthsel auflöset.

Anmerkung. Will man diese Belustigung noch angenehmer machen, so kann man dergleichen Täfelgen gedoppelt haben, auf welchen solche Räthsel stehen, die, ob sie gleich verschieden sind, dens noch einerley Worte haben. Ich habe hier zur Bequemlichkeit solcher Liebhaber dieser Belustigung einige hergesezt, welche keine solche Sammlungen von Räthseln bey der Hand haben.

Erstes Räthsel.

Derjenige, der mich zeuget, bestreitet mich immer, er verfolget mich über das Meer und über das Land, und läßt mir keinen Augenblick Ruhe. Je näher er mich bey sich siehet, je mehr vermindert er mich. Ich belustige die Kinder, ich erschrecke die Pferde, und durch mich ist die Mascherey in der Welt erfunden worden.

Der Schatten.

II. Räthsel.

Man kann mich nicht zeigen. Man kann mich tragen, ohne mich zu sehen. Man kann mich

mich geben, ohne mich zu haben; rathet, was dieses ist.

Hörner eines Zahnreyen.

III. Räthsel.

Ich bin der wahre und eigentliche Phönix, der aus seiner Asche wieder herfürkommt, und aus dem Grabe steigt, in welches man mich hat hinein gehen sehen: Und durch ein besonderes Schicksal meiner dienstbaren Seele beschäftige ich mich mein ganzes Lebenlang mit nichts anders, als daß ich langsam den Faden meines Todes spinne.

Der Seidenwurm.

IV. Räthsel.

Man weiß bey mir weder Anfang noch Ende, neun ungleiche Schwestern begleiten mich, und helfen mir. Wenn ich allein bin, gelte ich nichts, wenn aber jene voraus gehen, kann man mir einen unendlichen Werth geben.

Die Nullen.

V. Räthsel.

Ich bin eine unverföhliche Feindinn der Ruhe der Menschen, ich habe viele Mißgünstige, die alle mein Schicksal beneiden, ich nähre mich von Blut, und finde das Leben in den Armen desjenigen, der mir den Tod giebt.

Der Floh.

VI. Räthsel.

VI. Räthsel.

Wenn derjenige, der mich liebet, seinen Mund auf den meinigen drücket, so theilet er mir alsobald sein Herz und seinen Geist mit. Ich sage nichts, als was ihm zugehöret, und er redet durch mich. Ich bin seinem Verlangen gehorsam, und bestrebe mich nur, ihm die Empfindungen wieder zu geben, die ich von ihm empfangen. Ich bin lebhaft, wenn er lebhaft ist, und zärtlich, wenn er zärtlich ist, sein Wille ist mir allezeit ein Gesetz.

Die Flöte.

VII. Räthsel.

Wir sind viele Schwestern, beynah von einerley Alter, in zwey verschiedenen Reihen, aber von einerley Nutzen. Wir haben, wenn wir gebohren werden, einen Pallast zu unserer Wohnung, den man mit besserem Rechte ein enges Gefängniß nennen könnte. Man muß uns mit Gewalt zwingen, wenn eine von uns heraus gehen solle, ob man uns gleich täglich mehr als hundertmal die Thüre öffnet.

Die Zähne.

VIII. Räthsel.

Die Könige sind meine Unterthanen, die Ueberwinder meine Slaven, ich bezwinge die Stärksten, ich bändige die Herzhaftesten: gegen mich sind alle Bemühungen überflüssig: ich verursache Verdruß,

U. Theil.

D

Thras

mung sogleich, oder in einem Monate, oder in einem oder noch mehreren Jahren wieder herzusagen, welches leicht wird geschehen können, wenn man sich dieses Alphabets und dieses Verses erinnert.

Man muß dabey beobachten, damit die Zahlen, welche man angeben will, (*) recht mannigfaltig seyn mögen, daß man in jedem Worte allezeit zwey Buchstaben zusammen, und wenn die Zahl der Buchstaben des Wortes ungleich ist, den letzten Buchstaben allein nehmen müsse.

Beyspiel.

Je - ve - ux - av - ec - ex - cè - s.
9.15. 20.5. 20.21. 1.20. 5.3. 5.21. 3.5. 18.

Aus diesem Beyspiele siehet man leicht, daß man die Zahlen angeben müsse, wie folget: 915. 205. 2021. 120. 53. 521. 35. 18. 2c.

Anmerkung. Diese Belustigung wird solchen sehr wichtig scheinen, die nicht wissen, daß das ganze Geheimniß in dem Verse und dem numerirten Alphabete bestehe, die man auswendig wissen muß, und werden glauben, daß man ihnen diese Zahlen, so wie sie von ungefähr in den Sinn gekommen sind, angegeben habe, und man ihnen solche nach einer so langen Zeit nur durch Hülfe

D 2 eines

(*) Diese Person muß die Zahlen, die man ihr angiebt, aufschreiben, und solche für sich behalten.

Diese Rechnung macht eigentlich vier Epochen, wo man die Hälften nehmen läſſet. Die drey erſten werden im Gedächtniſſe behalten, durch Hülfe eines von den unten ſtehenden acht lateiniſchen Worten: ein jedes dieſer Worte beſtehet aus drey Sylben, und diejenige Sylben, in welchen ſich der Selbſlauter i befindet, zeigen die Epochen an, (*) bey welchen man die Hälfte nicht hat nehmen können, ohne einen Bruch zu erhalten, und wo derjenige, der dieſe Beluſtigung machet, noch 1 zu der Zahl addiren muß, die getheilet werden ſolle. Die vierte Epoche zeigt an, welche von beyden Zahlen, die einem jeden dieſer acht lateiniſchen Worte beygelegt worden, man erwählet habe.

Wenn man bey dieſer vierten Epoche die Hälfte ohne Bruch hat nehmen können, ſo iſt die erwählte Zahl in der erſten Reihe, hat ſich aber im Gegentheile ein Bruch gefunden, ſo iſt die Zahl in der zweyten Reihe.

D 3

Latei:

(*) Dieſe Epochen ſind bey allen Zahlen, die man erwählen kann, verſchieden, und dienen dazu, ſie beſſer kannt zu machen.

Lateinische Worte und Zahlen, die ihnen beygelegt werden.

| Worte. | 1ste Reihe. | 2te Reihe. |
|----------------|-------------|------------|
| Mi - se - ris | 8 | 0. |
| Ob - tin - git | 1 | 9. |
| Ni - mi - um | 2 | 10. |
| No - ta - ri | 3 | 11. |
| In - fer - nos | 4 | 12. |
| Or - di - nes | 13 | 5. |
| Ti - mi - di | 6 | 14. |
| Te - ne - ant | 13 | 7. |

Beispiel.

Ich will hier setzen, man hätte heimlich die Zahl 9 erwählet.

| | | | |
|-------------------------------|---|-------|----|
| Die angenommene erwählte Zahl | - | - | 9 |
| Addirte Zahl | - | - | 1 |
| | | Summa | 10 |

| | |
|---|----|
| Wenn man diese Zahl triplirt, so macht solches | 30 |
| Die Hälfte davon genommen, bleibet | 15 |
| Diese Hälfte wird triplirt, giebt also | 45 |
| Davon die Hälfte (*) genommen, bleibt noch | 23 |
| Diese Hälfte abermals triplirt, macht | 69 |
| Davon die Hälfte genommen, (***) bleibt | 35 |
| Von dieser Hälfte wieder die Hälfte (***)
genommen, bleibt | 18 |

Indem

(*) Man läßt noch 1 zu diesen 45 addiren, welches 46 macht, wovon die Hälfte 23 ist.

(**) Man läßt noch 1 zusehen, welches 70 macht, und die Hälfte davon ist 35.

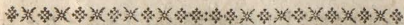
(***) Man läßt noch einmal 1 addiren.

alles mit 10 multipliciren. Endlich befiehlt man ihr, von dieser letzten ganzen Summa 320 abzuziehen, und fragt sie, wie viel nach diesem noch übrig geblieben sey. Von dieser Summe schneidet man die zwey letzten Zahlen ab, und die vorhergehende Zahl ist alsdann diejenige, welche diese Person gedacht hat.

Beyspiel.

| | | |
|--|-----------|--------------|
| Die gedachte Zahl | - - - - - | 7 |
| Berdoppelte | - - - - - | 14 |
| Dazu addiret 4, giebt | - - - - - | 18 |
| Multiplicirt mit 5, giebt | - - - - - | 90 |
| Dazu addirt 12, macht | - - - - - | 102 |
| Dieses wieder mit 10 multiplicirt, giebt | | 1020 |
| Von dieser Summe abgezogen | - - - | 320 |
| | | <hr/> |
| | | Bleibt - 700 |

Und wenn man die zwey letzten Ziffern abschneidet, so ist 7, welches vorher stehet, die gedachte Zahl.



Sieben und fünfzigste B e l u s t i g u n g.

Wenn drey Würfel auf einen Tisch geworfen, und sodann in Ordnung neben einander gesetzt worden, die Augen eines jeden Würfels zu errathen.

Laßet die Augen des ersten Würfels zur Linken verdoppeln und noch 5 dazu addiren, die ganze Summa heißet alsdann mit fünf multipliciren, und zu diesem Producte noch die Anzahl der Augen des mittelsten Würfels setzen. Laßet ferner die ganze Summe mit 10 multipliciren, und zu diesem Producte die Augen des dritten Würfels setzen, von dieser ganzen Summe aber die Zahl 250 abziehen. Die Ziffern, welche nach dieser Subtraction übrig bleiben, werden sodann die Augen der drey Würfel anzeigen, die auf den Tisch geworfen worden.

Beispiel.

Es seyen die Augen der drey Würfel, die auf den Tisch geworfen worden, 4, 6 und 2, die aber demjenigen, der diese Belustigung machet, unbekannt sind, und welche nun durch die nachstehende Rechnung entdecket werden sollen.

| | |
|---------------------------------------|----------------|
| Ordnung und Augen der Würfel | - - 4 - 6 - 2. |
| Doppelte Summe des ersten Würfels | - 8 |
| Hiezu addirt | - - - - - 5 |
| | <hr/> |
| Summa | - 13 |
| Dieses multiplicirt mit 5 | - - - - - 5 |
| | <hr/> |
| giebt zum Product | - - - - - 65 |
| Zahl der Augen des mittelsten Würfels | - 6 |
| | <hr/> |
| Summa | - 71 |
| Diese multiplicirt mit | - - - - - 10 |
| | <hr/> |
| giebt das Product | - - - - - 710 |
| Hiezu addirt | - - - - - 2 |
| | <hr/> |
| Summa | - 712 |
| Davon wird abgezogen | - - - - - 250 |
| | <hr/> |
| Bleibt | - 462 |

Diese drey übrig bleibende Zahlen 4. 6. 2. zeigen die Augen eines jeden dieser drey Würfel an, die auf den Tisch geworfen worden, sowohl als die Ordnung, in welcher sie stehen müssen.

Acht und fünfzigste

B e l u s t i g u n g.

Eine Person, die gerne dreyzehn Armen Almosen geben wollte, hat nur zwölf Thaler, und will jedem einen Thaler geben, ausgenommen einen von diesen Armen, der noch im Stande ist zu arbeiten: allein es sollte das Ansehen haben, als ob er nur von ungefähr nichts bekommen hätte.

Man muß diese dreyzehn Armen in einen Kreis stellen, und ihnen frey lassen, wie sie sich selbst stellen wollen, sodann diese zwölf Thaler unter sie austheilen auf folgende Weise, daß man immer auf einer Seite fort von 1 bis auf 9 zählt, den neunten heraus treten läßt, und ihm den Thaler giebt, wo es sich finden wird, daß der eilfte von demjenigen an gerechnet, bey welchem man angefangen hat zu zählen, der letzte seyn, und also kein Almosen erhalten wird.

Wären es aber nur zwölf Arme, unter welche man elf Thaler austheilen wollte, so müßte man alsdann bey demjenigen anfangen zu zählen, der vor demjenigen stehet, den man gerne ausschließen wollte.



Neun und fünfzigste
B e l u s t i g u n g.

Dreyßig Soldaten, die durchgegangen sind, und wovon fünfzehn gestraft werden sollen, so zu stellen, daß man diejenige fünfzehn retten könnte, denen man Gnade erweisen möchte, indem man sie in einer Reihe fortzählet, und allezeit den neunten verwirft.

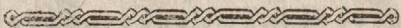
Man muß sie nach der Ordnung der Vocalen oder Selbstlauter des folgenden lateinischen Verses stellen, und wohl Acht haben auf die Ziffern, die bey einer jeden der vierzehn Sylben stehen, aus welchen dieser Vers bestehet.

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|----|-----|---|-----|----|----|-----|---|----|---|------|
| Po | - | pu | - | le | - | am | Vir | - | gam | Ma | - | ter | | | | |
| 4 | | 5 | | 2 | | 1 | 3 | | 1 | 1 | | 2 | | | | |
| | | | | | | | Re | - | gi | - | na | fe | - | re | - | bat. |
| | | | | | | | 2 | | 3 | | 1 | 2 | | 2 | | 1. |

Man stellet zuerst vier von diesen hintereinander, die man retten will, sodann fünfe von diesen, die man strafen will, zwey von denen, die man retten will, und so wechselweise weiter fort, nach den Ziffern, die oben bey den Vocalen stehen.

Anmerkung. Wenn man diese Belustigung machen will, so darf man nur diesen Vers auswendig

dächtnisse zu fassen, so daß es beynahе unmöglich ist, diese Belustigung zu machen, ohne sich zu irren.



Verschiedene besondere Arten Schachmatt zu machen.

Ein und sechzigste

B e l u s t i g u n g .

Erstes Spiel.

Stellung der Steine auf dem Schachbrette.

Spiel des Weißen.

Der König in dem siebenten Felde seines Schüzens.

Ein Elephant in dem siebenten Felde des Reiters seines Königes.

Der andere Elephant in dem siebenten Felde seines Königes.

Ein Reuter in dem lehten Felde des Schüzens seines Königes.

Ein Bauer oder Soldat in dem sechsten Felde des Schüzens seines Königes.

Und noch ein anderer Bauer in dem sechsten Felde des Reiters seines Königes.

Spiel

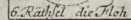
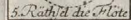
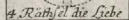


Fig. 4.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 34 | 49 | 22 | 11 | 36 | 39 | 24 | 1 |
| 21 | 10 | 35 | 50 | 23 | 12 | 37 | 40 |
| 48 | 33 | 62 | 57 | 38 | 25 | 2 | 13 |
| 9 | 20 | 51 | 54 | 63 | 60 | 41 | 26 |
| 32 | 47 | 58 | 61 | 56 | 55 | 14 | 3 |
| 19 | 8 | 55 | 52 | 59 | 64 | 27 | 42 |
| 46 | 31 | 6 | 17 | 44 | 29 | 4 | 15 |
| 7 | 18 | 45 | 30 | 5 | 16 | 43 | 28 |



Spiel des Schwarzen.

Der König in dem Felde seines Elephanten.
Und der Bauer der Dame in seinem Felde.

Sehet hiebey Tab. XII. Fig. 1. nach, wo die Stellung dieses Spiels deutlich angezeigt ist. Tab. XII.
Fig. 1.

Wenn das Spiel so stehet, sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß er ihn schachmatt machen wolle mit dem Bauern, der auf dem sechsten Felde des Schützens seines Königes ist, unter der ausdrücklichen Bedingung, daß er auf keinerley Weise seinen König verspielen könne, ohne das Spiel selbst zu verlieren. Um nun dieses zu erhalten, muß er den schwarzen Bauern des Gegentheils gegen die Dame vorrücken lassen, und unterdessen den Elephanten, der bey diesem Bauern ist, so stellen, daß, so bald der Schwarze eine Dame machen will, er ihn könne schachmatt machen auf dem fünften Felde des Elephanten seines Königes.

Schwarzer. Die Dame nimmt den Elephanten.

Weißer. Der andere Elephant macht schachmatt auf dem siebenten Felde des Elephanten des Königes.

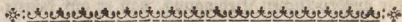
Schwarzer. Die Dame nimmt diesen andern Soldaten.

Weißer. Schachmatt dem Könige mit dem Bauern des Reuters.

Schwarz

Schwarzer. Die Dame nimmt den Bauern.
 Weißer. Der Bauer des Schützen nimmt die
 Dame, und macht Schachmatt.

Anmerkung. Man giebt dieses und die folgende Spiele nur für Spiele zum Vergnügen und zur Lust an: denn es würde dieses in der That etwas sehr außerordentliches seyn, wenn bey dem gewöhnlichen Spielen sich dergleichen ereignen sollte.



Zwey und sechzigste B e l u s t i g u n g.

Zweytes Spiel.

Stellung der Steine auf dem
 Schachbrette.

Spiel des Weißen.

Der König auf seinem sechsten Felde.

Ein Kneuter auf dem sechsten Felde des Elephanten seiner Königin oder Dame.

Ein anderer Kneuter auf dem fünften Felde des Kneuters seiner Dame.

Ein Bauer auf dem siebenten Felde seines Königes.

Ein Bauer auf dem sechsten Felde des Schützen seines Königes.

Ein

Ein Bauer auf dem sechsten Felde seiner Dame.
 Ein anderer Bauer auf dem fünften Felde seines Königes.

Spiel des Schwarzen.

Der König auf seinem Felde.

Der Elephant des Königes auf seinem Felde.

Der andere Elephant auf dem Felde des Schützen seiner Dame.

Der Schütz des Königs auf dem Felde des Elephanten der feindlichen Dame.

Ein Bauer auf dem sechsten Felde seines Königs.

Siehe Tab. XII. Fig. 2.

Tab. XII.

Fig. 2.

Wenn das Spiel auf diese Weise geordnet ist, so sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß, ungeachtet der Bauer, der auf dem fünften Felde seines Königes stehet, von dem schwarzen Schützen genommen werden könnte, er ihn doch mit eben diesem Bauern schachmatt machen wolle, und zwar auf diese Bedingungen, daß er das Spiel selbst verlohren haben sollte, wenn er diesen Bauern verliere.

Weißer. Der Reuter, der auf dem sechsten Felde des Elephanten seiner Dame stehet, bietet Schachmatt auf dem siebenten Felde des Schützen seiner Dame.

Schwarzer. Der Elephant ist gewalthätig gezwungen, diesen Reuter wegzunehmen.

Weißer. Der Bauer auf dem sechsten Felde seiner Dame rückt einen Schritt weiter, und bietet Schachmatt.

Schwarzer. Nimmt mit diesem Bauern seinen Elephanten, weil er nicht anders kann.

Weißer. Bietet Schachmatt an mit dem andern Reuter auf dem dritten Felde der feindlichen Dame.

Schwarzer. Ist wieder gezwungen, ihn mit dem Elephanten wegzunehmen.

Weißer. Nimmt den Elephanten mit dem Bauern, von welchem die Rede ist.

Schwarzer. Ist genöthiget, den Elephanten, der ihm noch übrig, zu verspielen.

Weißer. Macht schachmatt mit dem besagten Bauern, der von dem schwarzen Schützen hätte weggenommen werden können, wie ausmacht worden ist.



Drey und sechzigste

B e l u s t i g u n g .

Drittes Spiel.

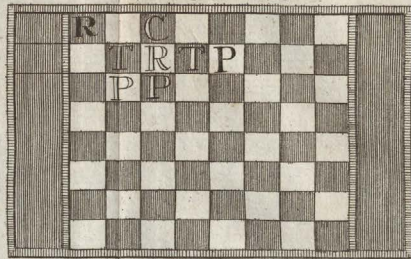
Stellung der Steine auf dem Schachbrette.

Spiel des Weißen.

Der König auf dem sechsten Felde des Schützen seiner Dame.

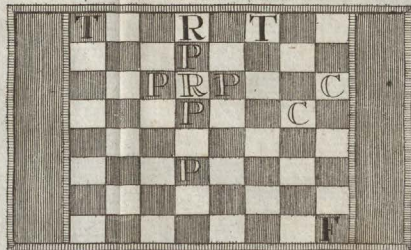
Ein

Fig. 1.
Seite des Schwarzen



Seite des Weißen

Fig. 2.
Seite des Schwarzen



Seite des Weißen



Ein Reuter auf dem fünften Felde des Reuters seiner Dame.

Der andere Reuter auf dem fünften Felde seiner Dame.

Ein Bauer auf dem fünften Felde des Elephanten seiner Dame.

Ein anderer Bauer auf dem fünften Felde des Schützen seiner Dame.

Spiel des Schwarzen.

Der König auf dem Felde des Elephanten seiner Dame.

Siehe Tab. XIII. Fig. 1.

Tab. XIII.
Fig 1.

Wenn das Spiel in dieser Ordnung stehet, so sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß er ihm Schach bieten wolle mit einem von diesen Bauern, und auf den folgenden Zug mit dem andern schachmatt machen werde, wenn er dieses nicht thun könne, wolle er das Spiel verlohren haben.

Weißer. Der Reuter auf dem fünften Felde seiner Dame bietet dem zweyten Felde des Schützen der schwarzen Dame Schach.

Schwarzer. Der König auf dem Felde des Reuters seiner Dame.

Weißer. Der Reuter auf dem sechsten Felde seiner Dame.

Schwarzer. Der König auf dem zweyten Felde des Elephanten seiner Dame.

Weißer. Der Reuter auf dem Felde des Schützen der schwarzen Dame bietet Schach.

Schwarzer. Der König auf dem Felde des Reuters seiner Dame.

Weißer. Der König auf dem siebenten Felde seiner Dame.

Schwarzer. Der König auf dem zwaynten Felde des Reuters seiner Dame.

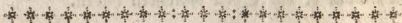
Weißer. Der Bauer des Elephanten bietet Schach.

Schwarzer. Der König auf dem Felde des Reuters seiner Dame.

Weißer. Eben dieser Bauer bietet sogleich Schach.

Schwarzer. Der König auf dem zwaynten Felde des Reuters seiner Dame.

Weißer. Der Bauer des Schützen macht endlich schachmatt, und gewinnt folglich das Spiel, wie voraus gesagt worden.



Vier und sechzigste

B e l u s t i g u n g.

Viertes Spiel.

Stellung der Steine auf dem Schachbrette.

Das Spiel des Weißen.

Der König auf dem sechsten Felde des Schützen seiner Dame.

Die

Die Dame oder Königin auf ihrem siebenten Felde.

Der Elephant auf dem vierten Felde seiner Dame.

Der Bauer des Elephanten der Dame auf seinem sechsten Felde.

Der Bauer des Reiters der Dame auf seinem fünften Felde.

Spiel des Schwarzen.

Der König auf dem Felde des Elephanten seiner Dame.

Der Bauer des Elephanten der Dame auf seinem Felde.

Siehe Tab. XIII. Fig. 2.

Tab. XIII,
Fig. 2.

Wenn das Spiel so stehet, sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß er ihn mit dem Bauern des Reiters seines Königes schachmatt machen wolle, mit dieser weitem Bedingung, daß er den Bauern des Elephanten der feindlichen Dame niemals wegnehmen könne.

Schwarzer. Der König auf dem Felde seines Reiters.

Weißer. Der Elephant auf dem vierten Felde des Elephanten seiner Dame.

Schwarzer. Der König auf dem Felde seines Elephanten.

Weißer. Der Elephant auf dem fünften Felde
des Elephanten seiner Dame.

Schwarzer. Der König auf dem Felde sei-
nes Reuters.

Weißer. Die Dame auf dem siebenten Felde
ihres Schützen bietet Schach.

Schwarzer. Der König auf dem Felde seines
Elephanten.

Weißer. Die Dame auf dem sechsten Felde
ihres Reuters.

Schwarzer. Der Bauer des Elephanten
nimmt die Dame.

Weißer. Der Bauer des Elephanten auf sei-
nem vorletzten Felde.

Schwarzer. Der Bauer nimmt den Ele-
phanten.

Weißer. Der König auf dem sechsten Felde
seines Reuters.

Schwarzer. Der Bauer des Elephanten wird
fortgerückt.

Weißer. Der König auf dem sechsten Felde
des Elephanten seiner Dame.

Schwarzer. Der Bauer des Elephanten wird
fortgerückt.

Weißer. Der Bauer des Reuters wird fort-
gerückt.

Schwarzer. Der Bauer des Elephanten wird
fortgerückt.

Weiß

Der Elephant des Königs auf seinem zweyten Felde.

Der andere Elephant auf dem dritten Felde des Reuters seiner Dame.

Der Reuter auf dem dritten Felde des Elephanten seiner Dame.

Ein Bauer auf dem vierten Felde seines Königs.

Tab. XIV.
Fig. 1.

Siehe Tab. XIV. Fig. 1.

Wenn die Steine also stehen, sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß er, ungeachtet er selbst in Gefahr stehe, dieses Spiel zu verlieren, und ob er gleich viel schwächer in den Steinen sey, er ihn dennoch schachmatt machen wolle, welches auf folgende Weise geschehen kann.

Weißer. Der Reuter auf dem vierten Felde des Reuters der feindlichen Dame bietet Schach.

Schwarzer. Der Elephant ist genöthiget, den Reuter wegzunehmen.

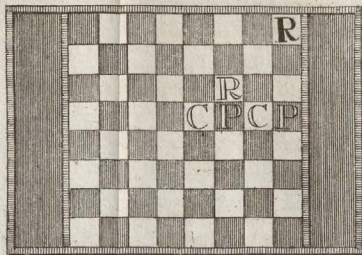
Weißer. Der Elephant bietet Schach dem dritten Felde des Schützen des feindlichen Königs.

Schwarzer. Der König muß den Elephanten wegnehmen.

Weißer. Der andere Elephant auf dem dritten Felde des feindlichen Königs macht schachmatt.

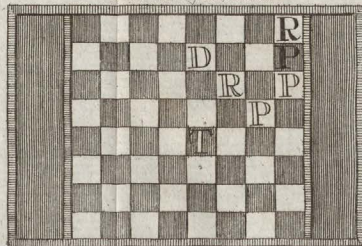
Anmerkung. Wenn man sich mit diesen und dergleichen Spielen belustigen will, so muß man sie

Fig. 1.
Seite des Schwarzen



Seite des Weißen

Fig. 2.
Seite des Schwarzen



Seite des Weißen

Stadt-
bücherei
Elbing

Der Elephant auf dem Felde seines Königs oder an einem eben so gemäßen und vortheilhaften Plaze.

Tab. XIV.

Siehe Tab. XIV. Fig. 2.

Fig. 2.

Wenn das Spiel so gestellet ist, sagt der Weiße zu dem Schwarzen, daß er machen wolle, daß er nicht mehr rücken könne, welches auf folgende Weise geschehen muß.

Weißer. Der Elephant bietet Schach auf dem Felde des Elephanten seines Königes.

Schwarzer. Der König auf dem sechsten Felde des Reuters seines Königes, weil er nicht anders kann.

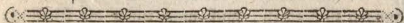
Weißer. Der Elephant auf dem siebenten Felde seines Königes.

Schwarzer. Ziehet seinen Elephanten zurück, damit der Weiße nicht gesperrt werde.

Weißer. Der Elephant immer dem Elephanten des Schwarzen zur Seite, um mit Gewalt gesperrt zu werden.

Anmerkung. Man hat hier diese Schachmattspiele nur deswegen angezeigt, um denen, die sich an diesem angenehmen Spiele belustigen, zu erkennen zu geben, wie groß die Verschiedenheit seiner Zusammensetzung und der Hülfsmittel sey, deren sich ein geschickter Spieler bedienen kann, um schon verlohren scheinende Spiele noch glücklich

lich zu gewinnen. Ich habe solche aus einer vor-
 trefflichen Abhandlung, die in welscher Sprache
 über das Schachspiel zum Vorschein gekommen,
 genommen, (*) welche aber sehr selten ist. Es
 finden sich indessen auch viele dergleichen Spiele,
 die aber nicht so außerordentlich sind, in einer an-
 dern Schrift, Essai sur les Echecs par Phi-
 lippe Stamma. (**). Diese kann man leicht ha-
 ben, und sie kann theils zur Belustigung, theils
 zum Unterrichte von Liebhabern dieses Spiels sehr
 wohl gebraucht werden.



Verschiedene Belustigungen mit den Karten.

Es haben viele Liebhaber dieses Werkes bezeugt,
 daß sie es mit Vergnügen sehen wür-
 den, wenn sie hier auch die leichteste und ange-
 nehmieste Belustigungen, die man mit den Karten
 machen kann, wenn sie gleich schon bekannt wä-
 ren, finden könnten: daher habe ich nicht erman-
 geln

(*) Trattato del l' Inventione & Arte Liberale del Gio-
 co di Scacchi, del Dottor Alessandro Salvio Napolita-
 no. Napoli 1604.

(**) La Haye, chez Antoine Van-dole, 1741.

geln wollen, ihrem Wunsche ein Genüge zu thun, und dieselbe diesem Theile als einen Anhang beigefüget, weil sie sich wegen der Aehnlichkeit am besten hieher schicken. Ich habe auch einige neue erdacht, um eine mehrere Abwechselung zu verschaffen, und noch einen Unterricht voraus geschickt, der sehr nöthig ist, wenn man sie auf eine geschickte Art machen will, worauf sich das Belustigende und Angenehme derselben vorzüglich gründet.

Anweisung.

Ehe man sich unterstehet, dergleichen Belustigungen zu machen, muß man zuvor die Geschicklichkeit haben, daß man wisse eine gewisse Anzahl von den Karten, die unten liegen, oben auf das Spiel zu bringen, welches man auf folgende Weise bewerkstelligen muß.

Man muß das Kartenspiel in die rechte Hand legen, so daß der Daumen auf einer Seite des Spiels ist, der zweyte, dritte und vierte Finger hingegen das Spiel auf der andern Seite bedecken, und der kleine Finger gebogen sey an dem Orte, wo man das Abheben vornehmen will, woben aber die linke Hand das Spiel bedecken muß, so daß der Daumen bey C, der zweyte Finger bey A und die übrige Finger bey B stehen müssen.

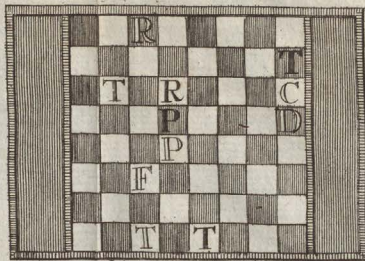
Tab. XV.

Fig. 1.

(S. Tab. XV. Fig. 1.) Wenn beyde Hände und die beyde Theile des Spiels nach dieser Anweisung gelegt worden, so ziehet man mit dem kleinen Finger

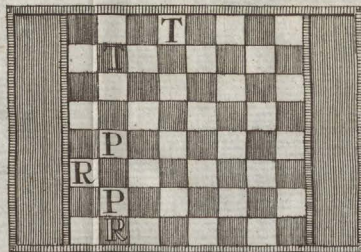
ger

Fig. 1.
Seite des Schwarzen

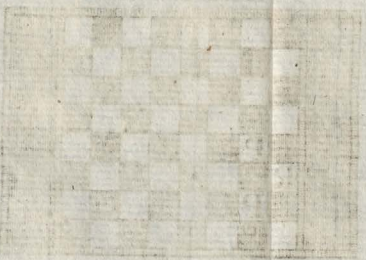
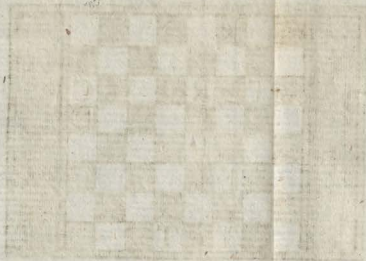


Seite des Weißen

Fig. 2.
Seite des Schwarzen



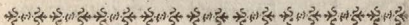
Seite des Weißen



ger und mit den andern Fingern der rechten Hand den obern Theil des Spiels, und bringt mit der linken Hand den untern Theil oben auf das Spiel.

Es ist sehr nöthig, daß man sich, ehe man eine von diesen Belustigungen zu machen waget, wohl zuvor übe, diesen Handgriff auf eine geschickte und geschwinde Art machen zu können, damit ihn niemand merken und gewahr werden könne. Man muß auch zusehen, daß die Karten dabey kein Geräusche machen, und daß solches ohne große Bewegung geschehe, welches man durch die Uebung erhalten kann.

Es giebt noch eine andere Art, das Spiel zuzubereiten, welche darinnen besteht, daß man eine oder mehr längere Karten hinein leget. Diese dienen zu sehr vielen Belustigungen, die weniger Kunstgriffe und Geschicklichkeit erfordern.



Sieben und sechzigste

B e l u s t i g u n g .

Die Karte anzuzeigen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat.

Man läßt eine Person auf eine unvermerkte Weise die lange Karte ziehen, die man in das Spiel gesteckt hat, und die man kennet: man giebt derselben hierauf das Spiel zum Mischen hin,

hin, und läßt sie bestimmen, ob man ihr die Karte nennen, oder abheben solle, und nach ihrer Antwort, welche sie geben will, handelt man auch. Man kann ihr auch vorschlagen, daß sie das Kartenspiel in ihren Sack stecken solle, woraus man mit leichter Mühe die erwählte oder gezogene Karte nehmen kann, weil man solche sehr bald aus dem Gefühle erkennen kann, indem sie die einzige ist, die länger ist, und über das Spiel hinaus gehet.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX:~:XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Acht und sechzigste

Belustigung.

Die

sich verwandelnde Karte.

Man läßt auf eine geschickte Art eine Person die lange Karte ziehen, und wenn sie dieselbe angesehen hat, solche wieder in das Spiel stecken; hierauf nimmt man das Spiel wieder zurücke, und läßt die zweyte Person eben diese Karte (*) ziehen, und wenn man will, auch die dritte und vierte Person. Alsdann ziehet man selbst aus
ver

(*) Man muß dabey diese Vorsicht gebrauchen, daß die zwey Personen, welche man diese Karte ziehen läßt, nicht nahe beyssammen stehen.

verschiedenen Orten des Spiels eben so viele Karten, als man Personen hat heraus ziehen lassen, mit dieser Vorsicht, daß unter denselben sich eben diese lange Karte, befinde, die eine jede Person besonders heraus gezogen hat. Man zeigt hierauf alle diese Karten, und fraget überhaupt, ob ein jeder seine Karten dabey sehe: diejenige, welche sie gezogen haben, antworten sodann mit Ja, weil sie alle eben diese lange Karte sehen, man steckt sie nach diesem wieder in das Spiel hinein, hebt bey der langen Karte ab, und zeigt einer von diesen Personen die unterste Karte im Spiele, und fragt sie, ob dieses ihre Karte ist, worauf sie mit Ja antwortet: man schlägt mit den Fingern darauf, und zeigt sie einer andern Person, die eben so sagt, und so allen übrigen Personen, welche glauben, daß diese Karte sich nach dem Belieben desjenigen, der diese Belustigung macht, verwandele, und sich nicht einfallen lassen, daß sie alle einerley Karte gezogen haben.

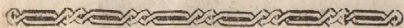
Wenn die erste Person diese lange Karte, die man ihr anbietet, nicht nehmen sollte, so muß man alle verschiedene Karten ziehen lassen, und wenn man das Spiel selbst abgehoben hat, solche unter die lange Karte legen lassen, und sich stellen, als ob man sie allezeit mischte. Hierauf läßt man abheben, oder hebt selbst ab bey der langen Karte, und giebt einem jeden die Karte wieder,

wieder, die er gezogen hat, jedoch so, daß man die erste dem letzten, und so fort bis zu dem ersten austheilet.

Eine andere Art,

wie man diese Belustigung ohne die lange Karte machen könne.

Wenn man die erste Person eine Karte nach Belieben hat ziehen, und wieder in die Mitte des Spiels hinein stecken lassen, so muß man das Abheben in der Hand nach obiger Anweisung heimlich verrichten, damit man diese Karte oben auf dem Spiele finde, welches man mischet, ohne diese Karte aus den Augen zu verlieren. Hierauf läßt man sie eine andere Person ziehen, und wenn sie wieder in die Mitte des Spiels gesteckt worden, hebt man das zweytemal heimlich in der Hand ab, und fährt damit fort, indem man andere Karten ziehen läßt, und thut damit, wie es in der acht und achtzigsten Belustigung weitläufiger angezeigt werden wird.



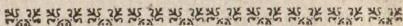
Neun und sechzigste
B e l u s t i g u n g.

Mit verbundenenen Augen eine oder mehrere Karten, die aus dem Spiele gezogen worden, mit der Spitze des Degens zu finden.

Man läßt eine Karte ziehen, die man unter die lange Karte steckt, und welche man bey dem Mischen unvermerkt oben auf das Spiel zu bringen suchet. Hierauf legt oder wirft man das Spiel auf den Boden, und bemerket den Ort, wo sich diese Karte befindet, und läßt sich die Augen mit einem Schnupstuche verbinden, doch daß man unter demselben durchsehen könne. (*) Wenn dieses geschehen, zerstreuet man die Karten mit dem Degen, ohne diese aus den Augen zu verlieren, die gezogen worden, und nachdem man sich angestellet hat, als ob man sie ernstlich suchte, und sie bey Seite geleget hat, sticht man solche mit der Spitze des Degens durch, und überreicht sie derjenigen Person, die sie gezogen hat. Man kann
 auf

(*) Da man unter dem Schnupstuche auf den Boden sehen kann, so ist es auch leicht, wenn man gleich die Augen verbunden hat, die Karte zu bemerken, die oben auf dem Spiele lieget.

auf eben diese Weise zwey oder drey Karten ziehen lassen, und sie alle unter das abgehobene Spiel stecken lassen, worauf man sie auf eben diese Weise mit der Spitze des Degens finden wird.



Siebenzigste

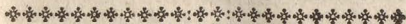
Belustigung.

Die gezwungener Weise gedachte Karte.

Man zeigt und leget einer Person auf dem Tische ein Kartenspiel vor Augen, doch so, daß eine gemalte Karte, zum Exempel der Königin, die Dame oder der Knecht, mehr in die Augen falle, als alle die übrigen: man sagt ihr, daß sie sich eine Karte in dem Spiele denken solle, und giebt wohl Acht, ob sie einen Blick auf diese Karte werfe, worauf man das Spiel wieder aufnimmt, und diejenige Karte nennet, welche sie gedacht hat.

Anmerkung. Wenn man bemerkte, daß die Person nicht auf diese Karte hinblickte, oder daß sie das Spiel besser ausbreitete, um eine andere Karte nach Willkühr zu denken, so müßte man zu ihr sagen, daß sie solche aus dem Spiele ziehen sollte, und vermittelst der langen Karte, unter welche sie dieselbe stecken müßte, eine andere Belustigung machen. Man kann auch das Spiel vorzeigen,

zeigen, wenn man es dergestalt hält, daß man nur eine einige Karte sehen läßt. Uebrigens kann man bey dieser Belustigung gar leicht seiner Absicht verfehlen, und man muß sie daher nur mit solchen Personen machen, welche dergleichen Kunstgriffe nicht wissen.



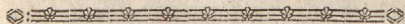
Ein und siebenzigste

Belustigung.

Unter vier Karten, die willkührlich aus dem Spiele genommen worden, eine denken zu lassen, und sie zu errathen.

Lasset eine Person aus dem Spiele vier selbst beliebige Karten nehmen, und sie eine von denselben denken: sodann leget, doch daß man es nicht merke, zwey davon oben auf das Spiel, und die zwey andere unten hin. Unter diese zwey unten liegende Karten bringet noch vier andere Karten, welche ihr wollet, leget sodann den untersten Theil des Spieles auf den Tisch, zeiget acht oder zehen Karten, und fraget die Person, ob die Karte, welche sie gedacht hat, sich unter denselben befindet. Antwortet sie nein, so send ihr versichert, daß sie unter den beyden ist, welche oben auf dem Spiele liegen, welche ihr sodann unten hin bringet, zeiget hernach der Person die unterste Karte des Spieles, indem ihr sie fraget: Ist das nicht eure Karte?

fraget hierauf diese Person, die wievielte ihre Karte ist, die sie gedacht hat, zählet heimlich nach dieser Zahl fort, bis auf sechzehnen, werfet eine Karte nach der andern auf den Tisch, indem ihr solche von unten wegnehmet, und haltet bey dieser Zahl stille, weil die siebenzehente die gedachte Karte ist. Fraget hierauf die Person, ob sie ihre Karte schon gesehen habe, so wird sie nein sagen, worauf ihr sie abermal fragen solltet, bey welcher Zahl sie sich finden solle, und indem ihr mit dem Finger sie fortschiebet, ziehet ihr die folgende heraus, bis ihr zu der verlangten Zahl kommet.



Drey und siebenzigste

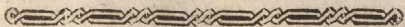
B e l u s t i g u n g.

Die unter der Hand sich verwandelnde Karte.

Ihr müßet in eurem Spiele eine Karte haben, die doppelt darinnen ist, zum Exempel einen König von Pique, welche ihr unter das Spiel leget. Unter diesen König bringet eine andere selbst beliebige Karte, zum Exempel die Sieben von Herz, und oben auf das Spiel leget euern andern König von Pique: mischet hierauf das Spiel, ohne diese drey Karten zu vermengen, und indem ihr die unterste Karte des Spiels zeigt, laßt ihr eine Person die Sieben von Herz sehen.

Diese ziehet zurücke mit dem Finger, den ihr vorhero naß gemachet habet, stellet euch, als ob ihr diese Sieben von Herz wegnehmen wolltet, nehmet aber dagegen den König von Pique, leget ihn auf den Tisch, und lasset diese Person die vermeynten Sieben von Herz mit der Hand bedecken: mischet sodann das Spiel noch einmal, ohne die erste und letzte Karte zu vermengen, wenn ihr nach diesem den zweyten König von Pique unvermerkt unter das Spiel gebracht habet, so zeigt diese Karte einer andern Person, und fragt sie, was es für eine Karte sey. Ziehet solche zurück mit dem Finger, und nehmet dagegen die Sieben von Herz heraus, welche ihr die Person mit der Hand bedecken lasset. Befehlet hierauf dem Sieben von Herz (welcher, wie man glaubt, unter der Hand der ersten Person liegt) unter die Hand der zweyten Person zu kommen, und gegenseitig dem König von Pique (welcher unter der Hand der zweyten Person zu liegen scheint) unter die Hand der ersten Person zu kommen, lasset sie die Hände wegzehun, und sehen, daß die Verwandlung geschehen ist.

Anmerkung. Die zwen gleiche Karten und die Vorsicht, welche man dabey beobachtet, daß man die zweyte Person den König von Pique sehen läßt, machen, daß diese Belustigung sehr außerordentlich scheint.



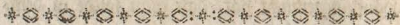
Vier und siebenzigste

B e l u s t i g u n g.

Wenn man aus einem Spiele, aus welchem man eine Karte hat ziehen lassen, drey Häuflein gemacht hat, daß man solche in demjenigen Häuflein finde, welches man dazu bestimmen will.

Man muß eine Person die lange Karte ziehen, und sie wieder in das Spiel hinein stecken lassen, heimlich in der Hand abheben, und solche hiedurch oben auf das Spiel bringen. Alsdann macht man drey Häuflein mit dieser Vorsicht, daß man dasjenige, in welchem die gezogene Karte ist, in die Mitte setzet, weil man es gemeiniglich in diesem verlangt. Hierauf fragt man, in welchem von diesen drey Häuflein sich die gezogene Karte befinden solle: antwortet man nun, in dem mittelsten, so zeiget man sie alsobald, indem man sie umwendet, antwortet man aber, in einem von den beyden andern Häuflein, so muß man das Spiel in die Hand nehmen, und das Häuflein, in welchem die Karte zu sehen verlangt worden, auf die andere legen, mit dieser Vorsicht, daß man den kleinen Finger zwischen dieses und das mittelste Häuflein (über welchem die verlangte Karte ist,) lege, damit man an diesem Orte heimlich in

der Hand abheben könne. Sodann fragt man von neuem, die wievielte Karte es seyn solle in dem benannten Hänflein, und wenn man antwortet die sechste, so zählet man, und nimmt fünf Karten oben auf dem Spiele hinweg, hebt also bald heimlich in der Hand ab, und zeigt die gezogene Karte, welche alsdann die sechste ist.



Fünf und siebenzigste

Belustigung.

Einige Personen Karten ziehen, und solche wieder in das Spiel hinein stecken zu lassen, und doch diese gezogene Karten wieder zu finden.

Man muß ein Kartenspiel haben, welches so zubereitet ist, wie das Muster zeigt, (Siehe Tab. XV. Fig. 2.) das ist, es muß dasselbe auf der Seite AB um eine Linie schmaler zugeschnitten seyn, als auf der andern Seite CD. Laß set hierauf die erste Person eine Karte aus diesem Spiele ziehen, und bemerket sorgfältig, ob sie dieselbe nicht in der Hand umwende. Wenn sie solche wieder hinein steckt, wie sie dieselbe gezogen hat, so müßet ihr das Spiel umwenden, damit die gezogene Karte verkehrt hinein gesteckt werde. Wendet die Person aber die Karte um, so sollt ihr das Spiel nicht umwenden. Ist also die Karte wieder

Tab. XV.
Fig. 2.

wieder hinein gesteckt worden, so lasset das Spiel mischen; nach diesem könnet ihr eine zwoyte und auch wohl eine dritte Karte mit eben dieser Vorsicht ziehen lassen. Hierauf nehmet das Spiel auf der breitem Seite zwischen die zwey Finger der linken Hand, und ziehet mit den Fingern der rechten nach und nach die Karten heraus, welche von diesen drey verschiedenen Personen gezogen worden sind.

Anmerkung. Diese Belustigung muß aber nicht vor solchen gemacht werden, welche dergleichen Kunstgriffe verstehen, man muß sie auch nicht wiederholen, weil man es sonst leicht gewahr werden könnte, daß alles hiebey auf dem Umwenden des Spiels veruhe.



Sechs und siebenzigste

Belustigung.

Eine Karte durch das Gefühl oder durch den Geruch zu erkennen.

Man läßt die lange oder eine andere Karte ziehen, die man kenne, läßt solche aber die Person in der Hand behalten, und stellt sich, als ob man sie mit dem Zeigefinger befühlen wollte, indem man sie auf der gemalten Seite sanft reibet, und nennet alsdann dieselbe.

verstanden ist, der man zum voraus die Karte angezeigt hat, die man aus dem Spiele heraus genommen, und welche derjenige, der die Belustigung macht, in seine Tasche gesteckt hat. Man giebt das Spiel dieser Person hin, (aus welchem man zum Exempel die Dame von Herz heraus genommen hat,) und sagt ihr, daß sie eine Karte denken und ansehen, sodann aber das Spiel wieder auf den Tisch legen solle. Hierauf fragt man sie, was sie für eine Karte in dem Spiele angesehen habe, wornach sie, der Abrede gemäß, sagt, daß es die Dame von Herz sey. Man befiehlt ihr, solche wohl anzusehen, daß sie sich nicht betrüge, und solche gewiß in dem Spiele sey, worauf sie versichert, daß es dem also sey. Derjenige, welcher diese Belustigung macht, sagt hierauf zu ihr: Sie ist nicht mehr darinnen, sehet, sie ist in meiner Tasche: sehet nach, ob sie in dem Spiele sey. Die Person siehet das Spiel an, und zeigt, daß sie wirklich nicht mehr darinnen ist.

Anmerkung. Diese Belustigung scheint denen sehr außerordentlich zu seyn, welche nicht wissen, daß sie durch ein geheimes Verständniß geschieht.



Neun und siebenzigste

B e l u s t i g u n g.

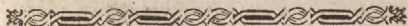
Eine Karte zu errathen, welche eine Person in dem Spiele nur allein berührt hat.

Diese Belustigung wird vermittelst eines geheimen Verständnisses mit einer andern Person, wie die vorhergehende, gemacht.

Man verabredet mit dieser Person, die sich derjenigen zur Seite stellen muß, welche man die Karte berühren läßt, daß sie diejenige Karte, welche sie hat berühren sehen, durch ein gewisses Zeichen anzeigen solle, (*) zum Exempel, daß, wenn sie den ersten Knopf an ihrem Kleide anrühret, dieses das As bedeute, wenn sie den zweyten berührt, solches den König anzeige, 2c. wenn sie das Schnupstuch in die Hand nimmt, solches bedeute, daß die berührte Karte in Careau, wenn sie aber Toback nimmt, in Trefle ist, 2c. Wenn diese Verabredung zum voraus geschehen ist, so giebt man das Spiel hin, und läßt eine Person dasselbe aufschlagen, eine Karte berühren, und das Spiel zurück

(*) Man muß das Kartenspiel einer Person übergeben, die nahe bey derjenigen ist, mit welcher man sich verabredet hat.

mischet, von welchem die letzte die lange Karte ist: worauf man bey dieser Karte abhebet, und zwey Häuflein macht. Das erste Häuflein giebt man einer Person hin, und sagt ihr, daß sie zwey oder Drey Karten davon nehmen solle, und leget dieses Häuflein wieder auf den Tisch. Eben so bietet man das zweyte Häuflein einer andern Person an, und steckt unvermerkt die aus dem ersten Häuflein gezogene Karten in das zweyte, und die aus dem zweyten gezogene in das erste: worauf man die Karten, aber nur diejenige von dem obern Häuflein, mischet, und indem man das Spiel ansiehet, die Karten nennet, welche diese beyde verschiedne Personen gezogen haben. Es ist dieses sehr leicht, wenn man nachsiehet, welche Karten in jedem Häuflein verwechselt worden sind.



Ein und achtzigste

B e l u s t i g u n g.

Das As von Pique in die Drey von Herz, und in das As von Herz zu verwandeln.

Man richtet sich eine Karte zu, wie solche Tab. Tab. XV.
 XV. Fig. 3. angezeigt ist, und auf die Fig. 3.
 Stelle des Herzens in der Mitte klebet man mit ein wenig Seife ein Piquenaug A. Man legt den

den Finger auf die Seite B, bedecket damit das Aug des Herzens, und zeigt das As von Pique. Hierauf legt man die Karte nieder, ziehet mit dem Finger das Aug von Pique hinweg, bedecket mit dem Finger den Platz C, und läßt die Drey von Herz sehen. Leget die Karte von neuem nieder, bedecket mit dem Finger die Stelle B, und läßt das As von Herz sehen.

Man kann eben dieses mit der Fünfe von Herz Fig. 4. machen. (S. Tab. XV. Fig. 4.)

Anmerkung. Man muß sich hiebey keiner solchen Karten bedienen, auf welchen man diese Augen ausgelöschet hat, weil die Karte an diesen Plätzen ihren Glanz verlieret; es ist dahero weit besser, wenn man sich dergleichen Karten besonders von den Kartenmachern machen läßt, weil man sonst diesen Kunstgriff leicht entdecken kann.

* * * * *

Zwey und achtzigste

B e l u s t i g u n g .

Die Drey von Pique in das As von Pique und in das As von Herz zu verwandeln.

Zubereitung.

Man muß sich ein As von Herz zurechten, indem man mit Seife drey Augen von Pique

que darauf klebet, die man so dünne, als es möglich ist, ausschneidet, indem man sich hiezu einer getheilten oder gespaltene Karte bedienet, und daraus einen Dreyer von Pique machet. (S. Tab. XV. Tab. XV. Fig. 5.)

Fig. 5.

Belustigung.

Wenn diese Zubereitung geschehen ist, zeigt man diese Karte der Gesellschaft: sodann nimmt man dieselbe wieder zurück, und wischet mit dem Finger das Piquen Aug D hinweg, bedeckt mit dem Finger das Aug A, (S. Fig. 6.) und zeigt als bald das As von Pique. Hierauf legt man den Finger auf A, (S. Fig. 7.) und sagt, sehet die Drey von Pique sind wieder gekommen: man wischet mit dem Finger das andere Aug von Pique hinweg, und zeigt, daß das As von Pique wieder gekommen. (S. Fig. 8.) Endlich wischet man das Aug von Pique weg, welches das As von Herz bedeckt, und verwandelt es also in das As von Herz, (S. Fig. 9.) worauf man diese Karte auf den Tisch legt, damit man sie untersuchen könne.

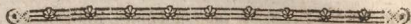
Fig. 6.

Fig. 7.

Fig. 8.

Fig. 9.

Anmerkung. Man muß alle diese Veränderungen sehr geschickt und behende zu machen wissen, wenn dergleichen Belustigungen angenehm werden sollen, und man muß sie lieber gar nicht machen, als daß man andern merken läßt, was für Mittel man sich bediene, zu seinem Endzweck zu gelangen.



Drey und achtzigste
B e l u s t i g u n g .

Die
 fünfzehen tausend Thaler.

Zubereitung.

Tab. XV.
 Fig. 10.

Man muß hiezu zwey dergleichen Karten haben, wie sie Tab. XV. Fig. 10. vorgestellt sind, nebst einem gemeinen Fünfer, und einem As von Careau.

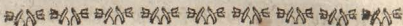
Belustigung.

Fig. 11.

Leget euren Fünfer von Careau und eure beyde besonders zubereitete Karten, so wie es die Figur 11. anzeiget, und lasset sie sehen, indem ihr sie in der Hand haltet: leget hierauf das As auf den Tisch, und saget: „Hier ist ein Hausvater, „der drey Kinder hat, und ihnen nach seinem Tode ein Vermögen von fünfzehen tausend Thaler hinterläset. (Welches diese drey Fünfer anzeigen.) Die zwey jüngere Kinder entschließen sich, ihrem ältern Bruder die 5000 Thaler zu überlassen, die ihnen zugehören, daß er damit etwas gewinnen könnte.“ Unter wärend der Erzählung dieser Geschichte leget den Fünfer auf den Tisch und das As an die Stelle des Fünfers, len-

Set die zwey Karten so, daß sie so stehen, wie die
 Fig. 12. anzeigt, und fahret fort, folgender maßen Fig. 12.
 zu erzählen: „Der ältere, anstatt dieses Geld
 „nützlich anzuwenden, hat bey nahe alles mit Spie-
 „len durchgebracht, so daß ihm nicht mehr als
 „3000 Thaler übrig blieben, welches diese drey
 „As bedeuten. „ Leget hierauf das As wieder
 auf den Tisch, und nehmet dagegen den Fünfer,
 fahret in der Erzählung weiter fort, und saget,
 daß „dieser ältere Bruder voll Verdruß über den
 „Verlust dieses Geldes mit diesen 3000 Thalern
 „nach Indien gereiset, daselbst etwas beträchtli-
 „ches gewonnen habe, und seinen Brüdern die
 „15000 Thaler wieder zustelle. „ Zeiget als-
 dann die drey Karten so, wie sie Figur 10. vor-
 gestellet sind. Diese Belustigung muß aber bes-
 hende und sehr geschickt gemacht werden, damit
 sie desto angenehmer werde, man muß sie auch
 nicht wiederholen, und alsobald seine Karten in die
 Tasche stecken. Weil man aber verlangen möch-
 te, sie zu sehen, so ist es gut, wenn man vier an-
 dere bey der Hand hat, die nicht so zugerichtet
 sind: nämlich drey Fünfer und ein As von Ca-
 reau.

Anmerkung. Man kann eine andere derglei-
 chen Belustigung mit Fünfern und mit Drehern
 machen. (S. Tab. XV. Fig. 14. 15 und 16.)



Vier und achtzigste

Belustigung.

Die Augen der Karten, die unter drey Häufflein sind, die man hat machen lassen, zu errathen.

Lasset eine Person aus einem Piquetspiele drey Karten nach eigenem Belieben aussuchen, und erinnert sie zuvor, daß das As eilf Augen, die Fizeuren zehen, und die andere Karten so viel gelsten, als sie Augen haben. Wenn sie nun diese drey Karten erwählet hat, so saget ihr, daß sie solche auf den Tisch legen, und auf jedes Häufflein so viel Karten legen solle, als noch Augen fehlen, bis zu fünfzehen: das ist, sie soll, nach dem

Fig. 17. Beyspiele Fig. 17, noch acht Karten auf den Siebener, vier Karten auf das As und fünf auf den Zehner legen. Lasset euch die noch übrige Karten zuruck geben, und zählet unter einem andern Scheitne, wie viele Karten noch übrig sind. Addiret sechzehen zu dieser Zahl, so werdet ihr die Zahl der Augen von den drey untersten Karten erhalten, wie man aus diesem Beyspiele siehet, wo noch zwölf Karten übrig bleiben; wenn zu diesen noch sechzehen addiret werden, so erhält man für die ganze Summe acht und zwanzig, welches die Anzahl der Augen auf diesen drey Karten ist.

Fünf

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX:XX:XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Fünf und achtzigste

Belustigung.

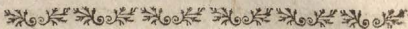
Die zwey verwandelte As.

Zubereitung.

Nehmet zwey As, eines von Pique und das andere von Herz: klebet auf das As von Pique ein Aug von Herz, und auf das As von Herz ein Aug von Pique mit ein wenig Seife, damit man es leicht hinweg wischen könne.

Belustigung.

Lasset diese beyde As sehen, nehmet das As von Pique, und saget einer Person aus der Gesellschaft, daß sie den Fuß darauf setzen solle, wischet aber, indem ihr es auf den Boden legt, das Aug von Pique hinweg: leget auf gleiche Weise das As von Herz unter den Fuß einer andern Person, und wischet das Aug von Herz ab. Versprechet hierauf, daß ihr machen wollet, daß das As von Pique an die Stelle des As von Herz, und das As von Herz an die Stelle des As von Pique komme. Lasset alsdann die Karten unter dem Fuße hervor ziehen, so wird es das Ansehen haben, als ob die Karten wären verwandelt worden.



Sechs und achtzigste Belustigung.

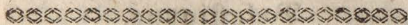
Durch ein Schnupftuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat.

Lasset aus einem Spiele eine Karte ziehen, welche man will, und saget zu der Person, welche dieselbe gezogen hat, daß sie solche wieder in die Mitte des Spiels hinein stecken solle: hebet an diesem Orte heimlich in der Hand ab, so wird diese Karte nothwendig die oberste in dem Spiele seyn müssen. Leget hierauf das Spiel auf den Tisch, bedecket solches mit einem etwas feinen Schnupftuch, und durch dasselbe ergreifet diese erste Karte unter dem Scheine, als ob ihr solche in dem ganzen Spiele auffuchen müßtet.

Anmerkung. Man kann diese Belustigung auch machen, wenn man das Spiel eine Person in die Tasche stecken läset: man kann auch mehrere Karten ziehen lassen, (*) und sie auf eben diese Weise durch ein Schnupftuch oder in der Tasche finden.

Sie

(*) Wenn man mehrere Karten ziehen läset, so muß man nicht eher in der Hand abheben, als bis man eine auf die andere mitten in das Spiel hat stecken lassen.



Sieben und achtzigste

B e l u s t i g u n g.

In einem Perspective verschiedene Karten, welche von einigen Personen gezogen worden sind, sehen zu lassen.

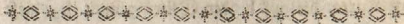
Zubereitung.

Lasset euch ein Perspectiv von Elfenbein, das sehr dünne ist, machen, damit das Tageslicht in dasselbe hinein fallen könne: es muß dasselbe ungefähr dritthalb Zoll hoch seyn. Setzet ein Ocularglas demselben vor, dessen Brennpunkt von zwey und einem Viertelzolle ist, damit eine Karte, die sieben bis acht Linien lang ist, so groß als eine gewöhnliche Karte zu seyn scheine. Auf den Boden dieses Perspectivs, der mit einem kleinen schwarzen Pappendeckel bedeckt seyn muß, leget eine kleine Karte, die auf beyden Seiten gemalt ist, diese muß mit zwey kleinen Seidenfäden auf der Seite desselben fest gemacht werden, die an dem einen Ende in der Karte und an dem andern Ende in dem Ringe von Pappendeckel, der auf dem Boden des Perspectivs ist, versteckt sind. Kurz diese kleine Karte muß so zugerichtet seyn, daß, wenn man das Perspectiv auf die eine oder die andere Seite neiget, man solche nach Belieben umwenden könne.

Belustigung.

Man läßt zwey Personen zwey verschiedene Kar-
ten ziehen, die mit denen einerley seyn müs-
sen, welche in dem Perspective sind, und zeigt hiers
auf einer jeden in eben diesem Perspective die Kar-
te, welche sie gezogen hat.

Anmerkung. Damit man diese zwey Kar-
ten nach seinem Verlangen könne ziehen lassen,
legt man solche zuvor oben auf das Spiel: hebt
sodann heimlich in der Hand ab, damit sie in die
Mitte des Spiels zu stehen kommen, und bietet
dasselbe an diesem Orte auf eine geschickte und un-
gezwungene Weise an. Wenn man gut mit diesem
heimlichen Abheben in der Hand umzugehen weiß,
so ist diese Art besser, als mit den langen Karten,
welche machen, daß man öfters das Spiel veränd-
ern muß, weil man sonst merken würde, daß man
beynahe immer einerley Karten ziehen läßt, wo-
durch bald das Wunderbare davon wegfallen müßte.



Acht und achtzigste

Belustigung.

Die Karten zu verwandeln, welche eini-
ge Personen aus dem Spiele gezogen
haben.

Leget oben auf euer Kartenspiel eine Karte, wel-
che ihr wollet, zum Exempel eine Dame von
Trefle,

Trefle, hebet heimlich in der Hand ab, bringet sie auf diese Weise in die Mitte des Spiels, und lassset sie eine Person ziehen: hebet hierauf ab, und lassset diese Dame von Trefle wieder mitten in das Spiel hinein stecken: hebet noch einmal heimlich in der Hand ab, um sie wieder oben auf das Spiel zu bringen, und mischet die Karten ohne diese Karte oben auf dem Spiele von ihrer Stelle zu bringen. Hebet wieder heimlich in der Hand ab, um sie das zweytemal in die Mitte des Spiels zu versetzen, und lassset eben diese Dame von Trefle eine andere Person heraus ziehen, doch mit dieser Vorsicht, daß dieselbe nicht nahe bey der ersten Person stehe, damit sie nicht merke, daß sie eben diese Karte gezogen habe, kurz, lassset eben diese Karte fünf verschiedene Personen heraus ziehen. Mischet eure Karten, ohne eure Dame von Trefle aus den Augen zu verlieren, und indem ihr vier gleichgültige Karten und die Dame von Trefle aufleget auf den Tisch, fraget, ob ein jeder seine Karte dabei sehe, worauf man mit Ja antworten wird, weil ein jeder die Dame von Trefle siehet. Wendet hierauf eure Karten um, nachdem ihr die Dame von Trefle davon weggenommen, gehet sodann zu der ersten Person hin, zeiget ihr diese Karte, aber daß sie die andere nicht sehen, und fraget sie, ob dieses ihre Karte sey. Wenn sie nun Ja sagt, so blaset auf dieselbe, oder schlaget mit den Fingern darauf, und zeiget sie der zweyten Person, und so weiter.

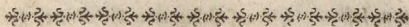
Neun und achtzigste
B e l u s t i g u n g.
 Die zwanzig Karten.

Nehmet zwanzig Karten, und lasset, wenn ihr solche je zwey und zwey auf den Tisch gelegt habet, einige Personen, und zwar eine jede zwey Karten heimlich merken, nämlich eines von diesen Häuflein von zwey Karten, die ihr gemacht habet: nehmet sodann alle diese Häuflein wieder zurücke, leget sie auf einander, ohne sie in Unordnung zu bringen, und leget die Karten auf den Tisch nach der Vorschrift dieser vier Worte.

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| M | U | T | U | S. |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D | E | D | I | T. |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| N | O | M | E | N. |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| C | OE | C | I | S. |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Das erste Häuflein von zwey Karten legt man zu den Nummern 1 und 13, das zweyte zu den Nummern 2 und 4, das dritte zu den Nummern 3 und 10 und so fort nach der Ordnung der beyden Buchstaben, die einander gleich sind, und wenn man nun sagt, daß die beyden Karten, die man

man

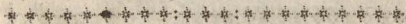


Zwey und neunzigste

B e l u s t i g u n g.

Die Karten aus dem Gewichte und ihrer Schwere zu erkennen.

Leget in ein Spiel von vierzig Karten zwey lange Karten: so, daß die erste ungefähr die fünfzehente, und die zweyte die sechs und zwanzigste sey. Stellet euch, als ob ihr dieses Spiel mischen wolltet, hebet bey der ersten langen Karte ab, leget den abgehobenen Theil auf eure Hand, und saget: Es müssen hier fünfzehn Karten seyn; hebet das zwentemal bey der zweyten langen Karte ab, und saget: Hier sind eilf Karten; wäget den übrigen Theil, und saget: Es sind hier vierzehn Karten.



Drey und neunzigste

B e l u s t i g u n g.

Eine Anzahl von Karten zu nennen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat.

Man muß alle Karten eines Piquetspiels auf solche Weise legen, daß man sich der Ordnung, in welche sie gebracht worden sind, leicht wieder erinnern könne, und eine Anzahl von Karten eine Person nach ihrem Belieben heraus nehmen

men

genden Tabelle begriffen sind, worinnen sie also geordnet sind, daß die ersten Buchstaben der zehen letzten Namen, die unten auf der einen Seite einer jeden Karte stehen, das Wort INDRAMACUS ausmachen, und daß ferner ein jeder von den zehen Namen, welche zuerst auf der ungewandten Seite dieser zehen Karte stehen, einerley ist mit denen, die auf der andern Seite der ersten Karte geschrieben stehen, und so auch mit den andern.

Belustigung.

Man ersuchet eine Person, daß sie heimlich einen Namen auf der ersten Seite einer von den zehen Karten denken solle, welche man sie ziehen läffet, und die man merket; man wendet hierauf die Karten um, und sagt ihr, daß sie auf der andern Seite derselben den Namen, den sie gedacht hat, suchen, und diese Karte wieder zurück geben solle, so kann man ihr den Namen nennen, der sich bey der Zahl der Karte befindet, die man ihr angeboten hat.

Beispiel.

Wenn man dieser Person die fünfte Karte gegeben hat, deren letzter Name mit einem großen O anfängt, und sie auf dieser Seite einen von den zehen Namen, die darauf geschrieben stehen, erwählet hat, so wird derselbe der fünfte auf der zurück gegebenen Karte seyn,

Anmerkung. Man kann diese Karten auch so zurichten, daß auf der einen Seite Fragen, und auf der andern Antworten stehen.

Tabelle und Ordnung
der hundert Namen, die auf diese zehen Karten geschrieben werden müssen.

Erste Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|--------------|-------------------|
| Celadon. | Jafon. |
| Andromede. | Narciffe. |
| Silene. | Daphnis. |
| Acis. | Rophilene. |
| Eglée. | Orphée. |
| Sirink. | Mirtil. |
| Tircis. | Adonis. |
| Polypheme. | Coridon. |
| Prothée. | Vertumne. |
| Jafon. | Melicerte. |

Zwente Karte.

| | |
|-----------|------------|
| Pomone. | Andromede. |
| Omphale. | Pomone. |
| Arienne. | Deucalion. |
| Lifis. | Licas. |
| Flore. | Latone. |
| Danaé. | Icare. |
| Alcandre. | Ganimede. |
| Tiresias. | Leandre. |
| Iffé. | Hipolite. |
| Narciffe. | Driope. |

Dritte

Dritte Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|--------------|-------------------|
| Deucalion. | Acis. |
| Hefionne. | Omphale. |
| Galatée. | Hefionne. |
| Thetis. | Calipso. |
| Atis. | Hilas. |
| Palemon. | Clitandre. |
| Melibée. | Aristée. |
| Orion. | Pelée. |
| Nifus. | Corilas. |
| Daphnis. | Nessus. |

Vierte Karte.

| | |
|------------|-------------|
| Licas. | Eglée. |
| Calipso. | Arienne. |
| Medée. | Galatée. |
| Adonis. | Medée. |
| Ceres. | Thisbée. |
| Cassandre. | Alcinoe. |
| Pales. | Hiacinthe. |
| Menelaus. | Calisto. |
| Glauque. | Procris. |
| Rophilene. | Philoctete. |

Fünfte Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|--------------|-------------------|
| Latone. | Celadon. |
| Hilas. | Lisis. |
| Thisbée. | Thetis. |
| Diane. | Adonis. |
| Palemon. | Diane. |
| Hebe. | Endimion. |
| Sapho. | Circé. |
| Acteon. | Cadmus. |
| Meduse. | Caparisse. |
| Orphée. | Marfias. |

Sechste Karte.

| | |
|------------|-----------|
| Icare. | Silene. |
| Clitandre. | Flore. |
| Alcinoe. | Atis. |
| Endimion. | Ceres. |
| Alcidon. | Palemon. |
| Iphis. | Alcidon. |
| Achelous. | Mopsus. |
| Philomele. | Pfiche. |
| Cephale. | Arethuse. |
| Mirtil. | Licas. |

Siebente Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|--------------|-------------------|
| Ganimede. | Sirink. |
| Aristée. | Danae. |
| Hiacinte. | Palemon. |
| Circé. | Callandre. |
| Mopsus. | Hebé. |
| Pirame. | Iphis. |
| Philemon. | Pirame. |
| Astrée. | Semelé. |
| Pelias. | Eson. |
| Adonis. | Ifis. |

Achte Karte.

| | |
|------------|------------|
| Leandre. | Polipheme. |
| Pelée. | Alcandre. |
| Calisto. | Melibée. |
| Cadmus. | Palès. |
| Pfichée. | Sapho. |
| Semelé. | Achelous. |
| Iphise. | Philemon. |
| Silvanire. | Iphise. |
| Alphée. | Caliste. |
| Coridon. | Itis. |

Neunte Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|--------------|-------------------|
| Hipolite. | Protée. |
| Corilas. | Tirefias. |
| Procris. | Orion. |
| Caparisse. | Menelaus. |
| Arethuse. | Acteon. |
| Eson. | Philomele. |
| Caliste. | Afrée. |
| Arachne. | Silvanire. |
| Pirra. | Arachne. |
| Vertumne. | Silvandre. |

Zehente Karte.

| | |
|-------------|----------|
| Driope. | Tircis. |
| Nessus. | Iffé. |
| Philostete. | Nifus. |
| Marfias. | Glauque. |
| Licas. | Meduse. |
| Ifis. | Cephale. |
| Itis. | Pelias. |
| Melicerte. | Alphée. |
| Riblis. | Pirra. |
| Silvandre. | Biblis. |

Anmerkung. Diese Belustigungen mit den Karten, die ich oben beschrieben habe, (*) sind benahe alle schon bekannt, obgleich die wenigsten derselben noch durch den Druck bekannt gemacht worden sind, ich habe daher noch die folgende hier beygefüget, um etwas neueres von dieser Art an die Hand zu geben.



Fünf und neunzigste

Belustigung.

Eine Karte, die aus einem Spiele gezogen worden, in verschiedene Dinge zu verwandeln, und sie wieder in ihre vorige Gestalt zu bringen.

Zubereitung.

Nehmet ein Kartenspiel, in dessen Mitte eine Karte sich befindet, die breiter ist, als die übrigen, zum Exempel, einen Knecht von Pique; leget unter diesen Knecht einen Siebener von Carreau und unter diesen Siebener einen Zehner von Trefle: leget ferner oben auf das Spiel verschie-

S 3

dene

(*) Dieses ist von denen zu verstehen, die bey Pag. 235. anfangen; denn die vorhergehende sind noch nicht bekannt, und sind blos deswegen verfertiget worden, um in dieser Schrift bekannt gemacht zu werden.

dene Karten, die diesen beyden lehten ähnlich sind, und andere, auf welchen verschiedene Dinge gemalt zu sehen, mit Beobachtung der folgenden Ordnung.

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| Erste Karte. | Ein Vogel. |
| 2. - - | Ein Siebener von Careau. |
| 3. - - | Eine Blume. |
| 4. - - | Ein anderer Siebener von Careau. |
| 5. - - | Ein Vogel. |
| 6. - - | Ein Zehner von Trefle. |
| 7. - - | Eine Blume. |
| 8. - - | Eine anderer Zehner von Trefle. |

Sechs bis acht gleichgültige Karten; den Knecht von Pique, die breite Karte, den Siebener von Careau und den Zehner von Trefle, die übrige alle können gleichgültige Karte seyn.

Belustigung.

Man läßt zwey verschiedene Personen die zwey verschiedene Karten ziehen, die unter der breiten Karten liegen, nämlich den Siebener von Careau, und den Zehner von Trefle: hierauf nimmt man das Spiel in die linke Hand, öffnet solches an dem Orte, wo die breite Karte ist, wie wenn man ein Buch öffnete, und läßt die Person, die den Siebener von Careau gezogen hat, solchen in die offene Stelle hinein stecken. Man läßt diese Person sodann auf das Spiel blasen, und bringt, ohne
das

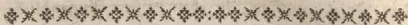
das Spiel zuzuthun, in eben diesem Augenblicke auf diese Karte diejenige Karte, die auf dem Spiele liegt, und auf welcher ein Vogel gemalt ist; (*) man läßt hernach diese Person ihre Karte besehen, und sie diese Veränderung wahrnehmen, sodann wieder hinein stecken, und noch einmal auf das Spiel blasen, worauf man den Siebener von Carreau wieder an diese Stelle bringt, der alsdann oben auf dem Spiele liegt, und ihr zeigt, daß ihre Karte wieder gekommen ist. Eben so macht man es, wenn man die Karte von neuem in eine Blume verwandeln, und in ihren vorigen Zustand versetzen will. Kurz, man verrichtet eben dieses mit der zwayten Person, die den Zehner von Treffe gezogen hat.

Anmerkung. Der ganze Kunstgriff bestehet darinnen, daß man mit dem nassen Finger, die Karte, die oben auf dem Spiele lieget, fortschiebe, und sie allezeit unter die breite Karte bringe, welches sehr leicht ist. Man muß aber dabey dieses beobachten, daß man das Spiel nicht aus der Hand lasse oder lege. Uebrigens wird zu dieser Belustigung keine große Geschicklichkeit erfordert, und ist also sehr leicht zu machen.

S 4

Sechs

(*) Wenn man dieses thun will, muß man den mittelften Finger der linken Hand naß machen, und mit demselben die Karte behende auf das Spiel bringen.



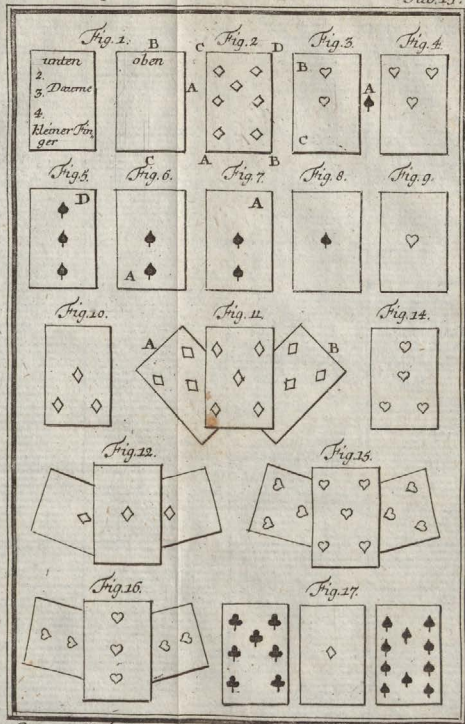
Sechs und neunzigste
B e l u s t i g u n g.
 Die Karte in einem Ringe.

Zubereitung.

Tab. XVI **L**asset euch einen Ring mit zwey einander entge-
 gen gesetzten Kästgen machen, (S. Tab. XVI.
 Fig. 1. Fig. 1.) in deren jedem ein Stein von einer rechts-
 winklichten Gestalt und von gleicher Größe gefaßt
 set ist. Man muß aber unter den einen von den
 beyden Steinen dieses Ringes die Figur einer Kar-
 te, die auf einem Papier im Kleinen gemalt ist, les-
 gen können: sehet auch dahin, daß der Reif dieses
 Ringes groß genug sey, daß man ihn sehr leicht
 an den dritten oder vierten Finger der linken Hand
 anstecken und herum drehen könne.

Belustigung.

Man läßt eine Person eine Karte ziehen, die ders-
 jenigen gleich ist, welche man unter den einen
 von den beyden Steinen dieses Ringes gefaßt hat,
 und läßt sie dieselbe bey einem Lichte verbrennen.
 Unterdessen steckt man diesen Ring an seinen Fin-
 ger, so, daß diejenige Seite, auf welcher sich die
 Figur der gezogenen Karte befindet, unter dem Fin-
 ger siehe, und zeigt alsdann denselben auf der
 andern

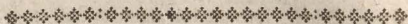




Stadl-
bücherei
Elbing

andern Seite. Hernach nimmt man mit dem Finger ein wenig Asche von dieser verbrennten Karte, und reibet damit den Ring, drehet ihn zugleich unvermerkt um, so daß die andere Seite, wo die gemalte Karte zu sehen ist, oben auf dem Finger stehe, und zeigt hierauf die Figur der verbrannten Karte.

Anmerkung. Man kann diese Belustigung machen mit einem Ringe, der nur einen einzigen Kasten mit einem Steine hat, wenn man ihn so einrichtet, daß unter dem Steine ein kleiner Schieber angebracht wird, der aber so beschaffen ist, daß man ihn nicht gewahr werde, und daß man ihn leicht heraus ziehen, und also die Karte, die auf dem Boden des Kastens gemalt ist, sehen lassen könne. Diese Art, diese Belustigung zu machen, ist deswegen angenehmer, weil man in diesem Falle den Ring zeigen, und ihn an seinem Finger haben kann, noch ehe man diese Belustigung macht, da man bey der ersten Art denselben erst anstecken muß, wenn man diese Belustigung machen will. Doch muß ich auch dieses sagen, daß mehr Geschicklichkeit dazu erfordert wird, wenn man diese letztere Art erwählen will,



Sieben und neunzigste
B e l u s t i g u n g.
 Das Zaubergefäß.

Wenn ein Kartenspiel, aus welchem man einige Karten hat herausziehen lassen, in ein Gefäß geleyet worden, zu machen, daß sie von selbst und zwar eine nach der andern heraus kommen.

Zubereitung.

Tab. XVI. **Fig. 2.** **S**asset euch ein Gefäß von Holz oder Pappendesckel AB machen, (S. Tab. XVI. Fig. 2.) machet solches fest auf einem Kragsteine L, der an der Wand M angebracht worden. Dieses Gefäß muß inwendig offen, und seine Oeffnung in fünf Theile c. d. e. f. g. abgetheilet seyn, so daß ihr in die Abtheilungen c und d ein ganzes Kartenspiel, in die Abtheilungen e, f und g aber nur eine Karte hinein stecken könnet.

Bindet einen Faden oder eine seidene Schnur bey H an, die mit dem andern Ende durch die Oeffnung d, und von da über die Rolle i, längst dem Kragsteine L, fort und hinter der Wand M hinaus gehet.

Nehmet hierauf drey Karten aus einem Piquetspiele, und stecket solche in die Oeffnungen e, f und

und g, so daß unter einer jeden derselben die seidene Schnur fortgehe, damit ihr solche, wenn man die Schnur hinter der Wand anziehet, könnet heraus gehen lassen. Stecket in die Oeffnung c das Spiel, aus welchem ihr die drey Karten heraus genommen habet.

Halteet noch ein anderes Spiel in Bereitschaft, auf welchem oben die drey Karten liegen, die einerley sind mit denen, die ihr in die Oeffnungen des Gefäßes e, f, g, hinein gesteckt habet.

Belustigung.

Nehmet dieses letztere Kartenspiel, hebet heimlich in der Hand ab, lasset drey Personen diese drey Karten ziehen, gebet ihnen hierauf das Spiel selbst, daß sie ihre Karten darunter mischen; steckt sodann dieses Spiel in die Oeffnung d des Gefäßes, und saget, daß ihr machen wollet, daß die drey Karten, welche gezogen worden sind, aus dem Gefäße heraus gehen, welches die hinter der Wand verborgene Person thun muß, indem sie sehr sachte und gleichförmig die seidene Schnur anziehet. Wenn diese Karten heraus gekommen sind, so nehmet das Spiel, welches in der Oeffnung c ist, und zeiget es denen, welche die drey Karten gezogen haben, damit sie, wenn sie ihre Karten nicht mehr in diesem Spiele finden, glauben können, daß es in der That diejenige seyen, welche sie gezogen, die aus dem Gefäße heraus gekommen sind.

Ammer

Anmerkung. Man kann hiebey eines Gehülffen entbehren, wenn man ein kleines Gewicht an die Schnur, die hinter der Wand hinaus gehet, anbindet, und solches hinab sinken läffet, indem man unvermerkt einen Drücker oder Feder losläffet, die auf der Schnur lieget, welches auf verschiedene Weise geschehen kann, je nachdem der Ort, an welchen man das Gefäß setzet, solches verstatet.

Ihr müisset auch das Gefäß höher setzen, als das Auge der Zuschauer ist, damit sie die verschiedene Oeffnungen, die darinnen sind, nicht sehen können.



Acht und neunzigste

Belustigung.

Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus dem man sechs Häuflein gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häuflein anzuzeigen, in welchem sich die gezogene Karte befindet.

Zubereitung.

Nehmet ein Spiel, das aus sechs und dreyßig Karten bestehet, in welchem sechs verschiedene Karten, eine jede sechsmaal sich befinden: das ist,

ist, es müssen in demselben nur sechserley Karten seyn, leget solche dergestalt, daß allezeit die sechs verschiedene Karten auf einander folgen, und die letzte unter denselben immer eine breite Karte sey.

Wirkung.

Wenn das Spiel in dieser Ordnung liegt, und man macht sechs Häuflein daraus, indem man allezeit bey den breiten Karten abhebet, so wird ein jedes derselben einerley Karten enthalten.

Belustigung.

Nasset aus diesem Spiele eine Karte heraus ziehen, welche man will, und solche auf eine unvermerkte Weise wieder in dasjenige von den sechs Häuflein hinein stecken, aus welchem sie heraus gezogen worden ist. Hebet das Spiel einigemale ab, so daß eine von den sechs breiten Karten unter dem Spiele sich befinde: machet hierauf sechs Häuflein, gebet einer Person einen Würfel, und saget ihr, daß die Augen, welche sie werfen wird, das Häuflein anzeigen werden, in welchem sich die gezogene Karte befindet. Hebet hierauf das Häuflein auf, welches durch die geworfene Augen angezeigt worden, und lasset sie ihre Karte sehen.

Anmerkung. Man muß dieses Spiel sogleich in seine Tasche stecken, in welcher man ein anders in Bereitschaft haben muß, damit man es könne sehen lassen, wenn man es verlangte. Diese Be-

lustig

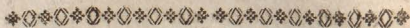
schen, und mit welchem man die gemalte Karten von den niedrigen absondern müßte, nachdem man es hiezu eingerichtet hat, welches eine neue Verwunderung erregen würde. Man könnte auch auf eine gewisse Anzahl von weißen Karten gewisse Buchstaben oder Worte schreiben, welche eine Frage und die Antwort darauf enthalten, um eine von der andern abzusondern. Kurz man kann mit diesem zugeschnittenen Spiele nach seinem Belieben verschiedene Belustigungen machen.



Hunderte Belustigung.

Wenn eine Person aus einem Spiele eine Karte gezogen hat, ihr das Spiel in die Hand zu geben, und durch einen Schlag auf dieses Spiel ihr alle Karten aus der Hand zu schlagen, nur diejenige ausgenommen, welche sie gezogen hat.

Wenn man sie die Karte, welche sie gezogen hat, wieder in das Spiel hat stecken lassen, so bringet solche unter das Spiel, und gebet dieser Person das ganze Spiel hin, indem ihr sie dasselbe zwischen ihren zwen Fingern halten lasset. Schlaget hierauf mit dem Finger auf das Spiel, so wird die gezogene Karte zwischen den Fingern dieser Person zurück bleiben.



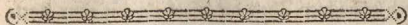
Hundert und erste
B e l u s t i g u n g.
 Die vier unzertrennliche As.

Nehmet aus einem Kartenspiele die vier As heraus, und leget sie auf den Tisch hin, haltet das Spiel in eurer linken Hand, nehmet unvermerkt mit der rechten Hand oben von diesem Spiele drey Karten; (*) leget sodann diese vier As auf das Spiel, auf dieselbe aber die drey Karten, die ihr in eurer Hand verborgen hieltet. Wenn dieses geschehen ist, so nehmet die vier Karten oben von dem Spiele hinweg, und leget sie wieder auf den Tisch, ohne sie aufzudecken, ausgenommen die vierte, welche das As ist, und die ihr auch wohl auf den Boden könnet fallen lassen, um Gelegenheit zu haben, sie umzuwenden, und desto eher glauben zu machen, daß diese vier Karten die vier As sind. Lasset eines von diesen As oben auf das Spiel legen, und die drey andern Karten, wie man nur selbst will, in das Spiel hinein stecken; (**)
 hebet

(*) Man nimmt diese Karten hinweg, und behält sie unter der Hand zwischen den Fingern.

(**) Man muß sie nicht unter die vier As stecken lassen, die alsdann oben auf dem Spiele sind.

hebet hierauf heimlich in der Hand ab, und zeigt, daß sie alle viere mitten in dem Spiele beisammen sind.



Hundert und zweyte

Belustigung.

Wenn eine Karte aus einem Spiele gezogen worden, solche in einem Spiegel sehen zu lassen.

Zubereitung.

Lasset euch einen Spiegel A verfertigen, (Siehe Tab. XVI. Tab. XVI. Fig. 3.) von runder oder ovaler Gestalt; mit dieser Vorsicht: Erstlich, daß seine Einfassung so breit sey, als eine Karte, und ausgeschnitten werde, daß man hindurch sehen könne; zweitens, daß diese ausgeschnittene Stellen von hinten bedeckt werden mit kleinen Spiegeln; drittens, daß der Hauptspiegel, der die mittlere Oeffnung dieses Rahmens bedeckt, zwey Drittheile von der Breite desselben habe, und sich zwischen den beyden Krinnen CD und EF, die hinter dem großen und den kleinen Spiegeln angebracht worden, leicht müsse bewegen lassen.

Wenn dieser Spiegel nun so zubereitet worden, so nehmet von der Folie, womit der Spiegel hinten belegt ist, so viel weg, als die Größe

einer Karte beträgt, welches aber an demjenigen Orte geschehen muß, der unter der Einfassung verborgen werden kann. Bedecket diesen durchsichtig gemachten Theil des Spiegels mit einer Karte G, indem ihr solche an einigen Orten mit Gummi anklebet, damit sie nicht herabfallen könne: oder setzet auch hinter diesen Spiegel einen Pappendeckel, der auf beyden Seiten angeleimet, und an dem Orte, wo ihr die Spiegelfolie hinweg genommen habet, ausgeschnitten ist, auf welchen Ausschnitt sodann die Karte an ihren äußersten Rändern angeleimet wird.

Hänget diesen Spiegel an eine Wand, und machet hinten zwey kleine Schnüren, mit welchen man leicht und ohne einiges Geräusche diesen Spiegel in seinem Rahmen hin und her schieben, und folglich diese Karten zeigen, und wieder verschwinden lassen kann.

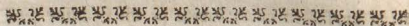
Belustigung.

Man muß eine bestimmte Karte, die mit der Karte in dem Spiegel einerley ist, ziehen, und solche wieder in das Spiel stecken lassen: hierauf macht man, daß sie wieder oben auf das Spiel zu liegen komme, indem man in der Hand heimlich abhebet, und nimmt solche alsdann mit dem untern Theile der Hand hinweg. Nach diesem sagt man, daß man sie in den Spiegel bringen wolle, welches die hinter der Wand verborgene Person leicht

leicht ausführen wird, indem sie die Schnur sehr sachte anziehet. Und da man die Bewegung des Spiegels nicht bemerket, weil das Aug keine Veränderung daran findet, so wird man nur die Karte gegen die Mitte des Spiegels herfür kommen sehen, welches desto mehr Verwunderung erwecken wird, weil sie das Ansehen hat, als ob sie zwischen der Spiegelfolie und dem Glasse stecke.

Anmerkung. Man muß dieses Stück so zu richten, daß man die Karte nach Belieben verändern, und eine andere an deren Stelle setzen könne, damit nicht immer einerley Karte in diesem Spiegel erscheine, so oft man diese Belustigung macht.

Man kann auch diese Karte in einer Tafel, zwischen dem Glase und dem Kupferstiche herfür kommen lassen, wenn man nämlich die Karte durch einen Spalt oder Schnitt, der in den Kupferstich gemacht worden, herfür kommen läßt. Dieser muß aber an einem solchen Orte gemacht werden, wo es nicht sehr leicht ist, denselben gewahr zu werden.



Hundert und dritte

Belustigung.

Wenn eine Person eine Karte heimlich gedacht hat, zu machen, daß sich solche in dem Spiele bey der verlangten Zahl finde.

Zubereitung.

Tab. XVI. **L**asset euch ein Perspectiv machen, auf dessen Boden ihr die Tabelle, die Tab. XVI. Fig. 4. angezeigt ist, legen müßet, erinnert euch, und merket dabey, daß die Ziffern 1, 2, und 3, welche den sieben und zwanzig Zahlen zur Seite stehen, bey welchen man die Karte zu finden verlangen kann, die Art und Weise anzeigen, wie ihr die drey Haufen, welche mit diesen Karten gemacht werden müssen, auf einander legen und ordnen müßet, je nachdem die verlangte Zahl beschaffen ist.

Beyspiel.

Wenn man einer Person ein Spiel, das nur aus sieben und zwanzig Karten bestehet, in die Hand gegeben hat, so machet aus demselben drey Haufen, jeden von neun Karten, so daß ihr immer auf jeden Haufen eine Karte nach der andern leget, und dabey dieses beobachtet, daß ihr die Per-

Person, welche sie gezogen hat, eine jede Karte sehen lasset, ohne sie selbst zu sehen. Fraget hierauf, in welchem Haufen diese gedachte Karte sich befinde, und leget denjenigen Haufen, in welchem sie ist, oben auf das Spiel, wenn die Ziffer 1 in dem Perspective der verlangten Zahl zur Seite stehet: ist es die Ziffer 2, so leget diesen Haufen in die Mitte, ist es aber die Ziffer 3, so kommt derselbe unten zu liegen. Machet das zweyte: und drittemal diese drey Haufen, und leget sie auf die vorgedachte Weise auf einander: so wird die gedachte Karte alsdann in dem Spiele bey der verlangten Zahl sich finden müssen.

Belustigung.

Nachdem man bey einer jeden dieser drey Wiederholungen gefragt hat, in welchem Haufen die gedachte Karte sich befinde, so betrachtet man diesen Haufen mit dem Perspective, um darinnen die Ziffer, die der Zahl, bey welcher sich die Karte befinden solle, zur Seite stehet, zu bemerken, weil diese die Art und Weise anzeigt, wie man die drey Haufen auf einander legen müsse. Nachdem man nun diese Haufen drey mal gemacht hat, so betrachtet man das ganze Spiel mit dem Perspective, gleich als ob man darinnen sehen wollte, ob die Karte wirklich bey der verlangten Zahl sich befinde.

Eine andere Art, diese Belustigung zu machen.

Wenn man nicht fraget, bey welcher Zahl sich die Karte befinden solle, so kann man sie selbst bey einer nach eigenem Belieben bestimmten Zahl erscheinen lassen, und dadurch glauben machen, daß man vermittelst des Perspectivs diejenige Zahl entdecke, bey welcher sie sich in dem Spiele findet.

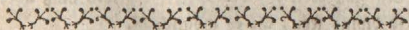
Eine andere Art.

Man kann diese Belustigung auch noch vermittelst einer horizontalen magnetischen Scheibe verändern, wenn man auf dieselbe die Zahlen von 1 bis 27 setzet, und alsdann durch die Nadel die Zahl anzeigen läßet, bey welcher sich die Karte, die man gedacht hat, in dem Spiele finden muß.

Anmerkung. Man findet die Beschreibung dieser Scheibe in dem ersten Theile dieses Werks.

Diese verschiedene Belustigungen mit den Karten, welche bishero beschrieben worden, sind hinlänglich, zu zeigen, wie alle diejenige gemacht und ausgeföhret werden können, deren hier nicht einmal Erwähnung geschehen, weil sie sehr einfältig und bekannt sind. Diese, welche hier beschrieben worden, sind meistentheils leicht nachzumachen, und erfordern nichts, als ein wenig Geschicklichkeit, welche man durch die Uebung bald

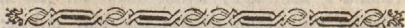
Bald erlangen kann. Das nothwendigste und wesentlichste dabey ist dieses, daß man geschickt und behende in der Hand die Karten übereinander bringen und abheben kann, ingleichen, daß man einen andern, ohne daß er es merke, nöthigen kann, die Karte zu nehmen, welche man will. Wenn man im Stande ist, diesen beyden Stücken ein Genüge zu thun, so wird man auch alle diese Belustigungen mit vielem Beyfalle machen können. Diejenige, welche man mit solchen Spielen macht, in welchen eine oder mehrere breite Karten liegen, sind zwar leichter; weil man aber hiezu schon zugerichtete Spiele haben muß, so kann man sie nicht mit einem jeden Kartenspiele, das man bey der Hand hat, machen, wo hingegen diejenige Belustigungen, die durch das heimliche Abheben in der Hand gemacht werden, mit allen Arten von Kartenspielen ausgeführet werden können. Man muß sich dahero bemühen, auf dieses letztere Stück alle Aufmerksamkeit zu wenden, und sich darinnen wohl zu üben, wenn man diese Belustigungen zum Vergnügen der Zuschauer machen will.



Nachricht.

Das Kästgen zu den Metallen, welches ich sogleich beschreiben werde, hat nicht mehr dem ersten Theile dieses Werkes einverleibet werden können,

nen, in welchem es natürlicher Weise seinen Platz hätte finden sollen: weil mir davon erst nachher, als derselbe schon abgedruckt war, Nachricht gegeben worden. Ich habe daher hier denselben Meldung gethan, weil ich glaubte, daß solches wichtiger und verborgener sey, als dasjenige, welches schon öffentlich gezeigt, und bereits in dem ersten Theile von mir beschrieben worden.



Hundert und vierte
und letzte

Belustigung.

Neues Kästgen zu den Metallen.

Verfertigung.

Tab. XVI. **L**asset euch ein flaches oder plattes Kästgen
Fig. 5. ABCD machen, (S. Tab. XVI. Fig. 5.)
welches zwölf bis dreizehen Zoll lang, und sieben Zoll breit ist, der Deckel desselben muß aber so dünne seyn, als es möglich ist.

Hiezu gehören sechs kleine hölzerne Täfelgen E. F. G. H. I. K. die einen Zoll dick sind, einerley Gestalt und Größe haben, und ohne Unterscheid in die Löcher hinein gelegt werden können,
die

die auf dem untern Boden dieses Kästgens gemacht sind.

In ein jedes dieser Tafelgen steckt einen kleinen guten Magnetstab hinein, der in Ansehung seiner Pole lieget, wie es in eben dieser Figur angezeigt ist. Bedecket einen jeden dieser Magnetstäbe mit einem Bleche von einem dieser sechs Metalle, Gold, Silber, Kupfer, Eisen, Zinn und Bley: bedienet euch ferner eines Perspectivs mit einer Magnetnadel, auf dessen Boden eine Scheibe seyn muß, die in sechs gleiche Theile getheilet ist, wie Figur 6. anzeigt, und auf welcher die Nadel A gestochen ist, deren Spitze gegen das Wort Gold gerichtet ist. Fig. 6.

Wirkung.

Wenn man auf der Seite CD dieses Kästgens stehet, und das magnetische Perspectiv über eines von den sechs Tafelgen hält, welches in eines von den Löchern EFG gesetzt worden, so daß die Nadel, die auf der Scheibe gestochen ist, gerade gegen die Seite AB dieses Kästgens hinsehe; so wird die Magnetnadel in diesem Perspectiv ihren Südpol auf das Wort hinkehren, welches das Metall anzeigt, das auf dem Tafelgen liegt. Setzt man dieses Perspectiv auf eines von den sechs Tafelgen, die in die Löcher oder Felder HIK hinein gesetzt worden, so daß die

auf der Scheibe gestochene Nadel gerade gegen die Seite CD hingerrichtet sey, so wird der Südpol der Magnetnadel auf gleiche Weise auf dieser Scheibe den Namen des Metalls, das auf diesem Täfelgen liegt, anzeigen.

Wenn das Täfelgen in seinem Poche verkehrt stehet, so wird sich die Nadel nicht so geschwind bewegen, weil der Magnetstab nicht so nahe mehr ist: das Gold und Silber werden einerley Richtung geben, und die vier andere Metalle werden durch die Namen, die in dem innern Zirkel stehen, bezeichnet werden.

Wenn man eines von diesen Täfelgen herausnimmt, so wird die Nadel keine von diesen oben gemeldeten Richtungen annehmen, sondern sie wird sich natürlicher Weise nach Norden lenken, und ihre Bewegung wird auch langsamer seyn.

Belustigung.

Man giebt dieses Täfelgen einer Person, läßt ihr die völlige Freyheit, alle Täfelgen nach ihrem Belieben darinnen zu ordnen, sie zu verwechseln, oder eines davon heraus zu nehmen, und es in die Tasche zu stecken, und sagt ihr alsdann überhaupt alle Veränderungen, die sie gemacht, und die Metalle, welche sie heraus genommen hat, und dieses alles ohne daß es nöthig

ichtig sey, eine von den Seiten des Kästgens zu unterscheiden.

Wenn man einige von den sechs Tafelgen umgekehrt, nämlich das oberste zu unterst, hinein gelegt hat, so wird die Langsamkeit, mit welcher sich die Nadel bewegen wird, diese verkehrte Einlage gar leicht anzeigen, und vermittelst der Scheibe wird man sodann sehen, welches von den sechs Metallen umgekehrt worden ist.

Anmerkung über dieses Kästgen zu den Metallen.

Wenn man die Verfertigung und die Wirkung dieses Kästgens zu den Metallen mit jenem vergleicht, welches oben beschrieben, und öffentlich ist gezeigt worden, so wird man zwischen beyden einen großen Unterschied finden. Erstlich, weil dieses letztere aus sechs Tafelgen besteht, wovon nur zwey eine verschiedene Gestalt haben, so kann es nur drey verschiedene Verfekungen der Ordnung gestatten, wo hingegen jenes, das ich eben beschrieben habe, sich 720mal verfehen läßt. Zwentens muß man bey jenem die Seite des Kästgens wissen, bey diesem aber entdeckt man das Metall, ohne zu wissen, auf welche Seite es hingesezt worden: man könnte es also nennen, wenn man auch gleich das Kästgen in ein Papier eingewickelt und versiegelt hätte, weil die Wirkung

der

der Nadel des Perspectivs in allen diesen verschiedenen Richtungen immer einerley bleibt. Die Verfertigung sowohl, als die Wirkung desselben, ist also viel außerordentlicher, als bey demjenigen, welches in dem ersten Theile beschrieben worden.

Man wird in dem dritten Bande einige Kunststücke mit dem Magnete finden, bey welchen die Wirkung hauptsächlich durch gewisse hiezu bereitete und zugerichtete Spiegel herfür gebracht wird.

Ende des zwayten Theils.



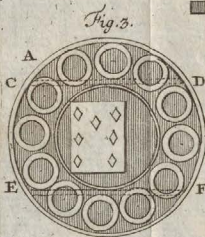
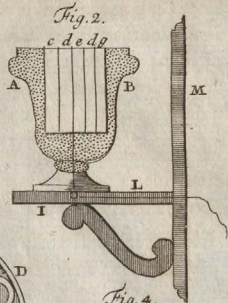
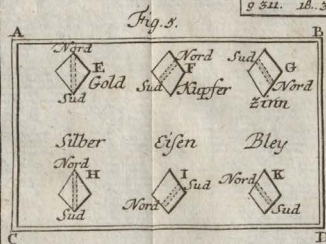
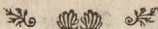


Fig. 4.

| | | |
|---------|----------|----------|
| 1. 131. | 10. 152. | 19. 233. |
| 2. 291. | 11. 232. | 20. 233. |
| 3. 331. | 12. 332. | 21. 333. |
| 4. 121. | 13. 122. | 22. 123. |
| 5. 221. | 14. 222. | 23. 223. |
| 6. 321. | 15. 322. | 24. 323. |
| 7. 111. | 16. 112. | 25. 113. |
| 8. 211. | 17. 212. | 26. 213. |
| 9. 311. | 18. 312. | 27. 313. |



Stadt
Hilgerri
Eibing



Anzeige

der

in diesem zweyten Theile
enthaltenen

Materien und Belustigungen.

| | Seite |
|---|-------|
| V on den Zahlen überhaupt | I |
| Von einigen besondern Eigenschaften der Zahlen. | |
| Erste Aufgabe. Von zwey verschiedenen Zahlen, welche es auch seyn mögen, ist eine von beyden, ihre Summe oder ihre Differenz, allezeit die Zahl 3, oder eine solche Zahl, die mit 3 dividiret werden kann | 6 |
| Zweyte Aufgabe. Wenn zwey verschiedene Zahlen sich durch einerley Zahl dividiren lassen, so läßt sich auch ihre Differenz und ihre Summe durch eben diese Zahl dividiren | 7 |
| Dritte Aufgabe. Die Zahlen, welche sich durch 3 dividiren lassen, sie mögen nun allein für sich betrachtet, oder addiret, oder mit einander multipliciret werden, geben eine | |

eine Summe von solchen Figuren, deren Producte aus Zahlen bestehen, die wieder durch 3 theilbar sind : : 7

Vierte Aufgabe. Eine jede Zahl, es mag seyn, welche es wolle, wenn sie mit einer andern Zahl multipliciret wird, die durch 3 theilbar ist, giebt eine Summe von solchen Figuren, deren Product eine solche Zahl ist, die sich auch durch 3 theilen läßt 8

I. Belustigung. Zu einer jeden gegebenen Zahl noch eine Ziffer zu setzen, welche derjenige, der die Zahl gegeben hat, hinsetzen kann, wohin er will, daß diese neue Zahl sich durch 3 oder durch 6 theilen lasse : 9

II. Belust. Wenn eine Person nach eigenem Belieben mehrere Zahlen erwählet hat, ihr durch einen andern die Zahl bezeichnen zu lassen, durch welche die Summe der Figuren, die durch die Addition jener Zahlen entstanden sind, sich theilen läßt : : 10

III. Belust. Wenn eine Person eine Zahl unter vielen andern erwählet, und solche durch eine andere selbst beliebige Zahl, welche es auch seyn mag, multipliciret hat, ihr von einer andern Person diejenige Zahl benennen zu lassen, durch welche die Summe der Figuren des Products der multiplicirten Zahlen getheilet werden kann : : 12

der Materien und Belustigungen.

Fünfte Aufgabe. Wenn irgend eine Zahl mit 9 oder mit einer andern Zahl, die durch 9 theilbar ist, multiplicirt worden, so ist die Summe der Figuren des Products auch 9, oder eine solche Zahl, die durch 9 getheilt werden kann : : : 14

Sechste Aufgabe. Wenn zwey Zahlen, die durch 9 theilbar sind, addirt werden, so ist die Summe der Figuren des Products ihrer Addition allezeit die Zahl 9, oder eine Zahl, die sich durch 9 theilen läffet : : 15

IV. Belust. Wenn eine unbestimmte Zahl gegeben ist, zu derselben noch eine Zahl zu setzen, welche die Person, von welcher die Zahl gegeben worden, hinfetzen kann, wohin sie will, daß diese Zahl sich sodann durch 9 theilen lasse : : : ibid.

V. Belust. Wenn zwey Zahlen unter vielen andern ausgesucht, und hierauf mit einander addirt werden, diejenige von den Ziffern dieser Addition zu nennen, welche man ausgestrichen hat : : 16

VI. Belust. Unter vielen Zahlen eine von einer andern Person wählen zu lassen, und, wenn sie solche mit einer andern selbst beliebigen Zahl multiplicirt hat, ihr diejenige Ziffer des Products dieser Multiplication zu nennen, welche sie heimlich ausgestrichen hat 18

VII. Be

- VII. Belustigung. Die Zauberzahlen : 19
- Siebente Aufgabe. Besondere Eigenschaft
der Zahl 37 : : : 24
- Achte Aufgabe. Eigenschaft der Zahl 73 : 25
- VIII. Belust. Das Product zweyer Zahlen zu
nennen, die von einem andern erwähnt, und
multiplicirt worden sind, wenn man nur
die letzte Zahl des Products dieser Multi-
plication weiß : : : ibid.
- Neunte Aufgabe. Eigenschaft der Zahl 11. 26
- IX. Belust. Das Piquetspiel zu Pferde : 27
- X. Belust. Die vorhergesehene Addition : 29
- XI. Belust. Die Differenz zwischen zwey Zah-
len zu finden, von welchen die größere
völlig unbekannt ist : : : 31
- XII. Belust. Wenn eine Person in der einen
Hand eine gleiche Zahl Rechenpfennige hat,
in der andern aber eine ungleiche Zahl, zu
erkennen, in welcher Hand die gleiche, oder
ungleiche Zahl ist : : : 32
- XIII. Belust. Das Zifferblatt : : 34
- XIV. Belust. Die drey Kleinode : : 36
- XV. Belust. Wenn jemand in seiner Hand
heimlich eine Anzahl von Rechenpfennigen
hält, zu entdecken, wie viele es sind : 38
- XVI. Belust. Das Kunststück mit dem Ringe 39
- XVII.

XVII. Belustigung. Der Wolf, die Ziege und
der Kohl : : : : 42

Zehente Aufgabe. Drey Quadratzahlen zu
finden, deren Summe eine Quadratzahl
ausmacht : : : : 43

Von den arithmetischen Progressionen : 44

XVIII. Belust. Ein Malereyenhändler hat
zwölf schöne Tafeln zu verkaufen, diese
will er einem andern unter dieser Bedin-
gung überlassen, daß er ihm für die erste
24 Livres, für die zweyte 48, für die
dritte 72 und so fort, daß man bey einer
jeden 24 Livres höher steige, bezahlen solle;
es ist also die Frage, wie viel diese Tafeln
kosten : : : : 47

XIX. Belust. Eine Person hat in einer Zeit
von acht Monaten 1000 Livres verzehret,
und jeden Monat hat sich ihre Ausgabe
gleich stark vermehret: sie weiß, daß sie
den ersten Monat 20 Livres gebraucht hat,
möchte aber auch wissen, wie viel sie in ei-
nem jeden der übrigen Monate ausgege-
ben habe : : : : 48

XX. Belust. Ein Wirth hat innerhalb acht
Tagen 100 Maasß Wein verkauft, und
alle Tage 3 Maasß mehr, als den vorher-
gehenden, dieser will also wissen, wie viel
er täglich verkauft habe : : : : 49

XXI. Belustigung. Der Zauberstern : 50

Eine andere Belustigung : : 53

Von den arithmetischen Zauberquadraten 54

XXII. Belust. Die Zahlen von 1 bis auf 25, wenn sie einzeln auf Karten geschrieben worden, nachdem man sie gemischt, und die Wahl gelassen hat, ob sie zu zweyen oder zu dreyen ausgegeben werden sollen, unter fünf Personen so auszutheilen, daß die ganze Summe der Zahlen, die auf den fünf Karten stehen, welche einer jeden Person gegeben worden, gleich sey : 58

XXIII. Belust. Unter vier Personen die 32 Karten eines Piquetspiels, nachdem sie gemischt und die Wahl gelassen worden, ob man zuerst zwey oder drey Blätter geben solle, so auszutheilen, daß eine jede Person alle Karten von einerley Farbe in die Hand bekomme : : 62

Von den geometrischen Progressionen : 64

Von den geometrischen Zauberquadraten : 65

XXIV. Belust. Wenn einige Zahlen, die verschieden sind, auf Karten geschrieben worden, solche zu mischen, und sie ganz oder nur zum Theil unter drey Personen auszutheilen, und zwar so, daß, wenn eine jede die Zahlen, die ihr gegeben worden sind, mit

Der Materien und Belustigungen.

mit einander multiplicirt, ihr Product gleich
sey: diese Belustigung sodann wieder von
neuem anzufangen, nachdem man die Kar:
ten das zwentemal gemischet hat : : 66

Von dem arithmetischen Triangel : : 72

Von den Zusammensetzungen : : 73

Von den Verwechselungen : : 77

XXV. Belust. Zu finden, wie groß eine Ober:
fläche seyn müste, auf welcher alle mög:
liche Verwechselungen oder Versetzungen
der vier und zwanzig Buchstaben des Al:
phabets Platz finden könnten, wenn man
voraus setzt, daß sie so klein, als es mög:
lich ist, geschrieben würden : : 81

Versetzungen mit den Würfeln : : 83

Versfertigung der Tabellen zu der Versetzung
oder Veränderung der Ordnung : : 87

Tabellen, die nach den angeführten Regeln
versfertigt worden : : : 91

XXVI. Belust. Wenn einige Buchstaben auf
Karten geschrieben werden, die keinen Ver:
stand haben, zu machen, daß sie einen Ver:
stand bekommen, nachdem man sie zum öf:
tern gemischet hat, und daß sie zugleich
eine Antwort auf eine bestimmte Frage
enthalten : : : 97

- XXVII. Belustigung. Wenn verschiedene Buchstaben auf Karten geschrieben werden, ohne einen Verstand zu haben, ihnen denselben durch das Mischen zu geben, und zu machen, daß sie zu gleicher Zeit eine Frage und die Antwort darauf enthalten : : : : 103
- XXVIII. Belust. Wenn viele Buchstaben auf Karten geschrieben worden, zu machen, daß man nach dem ersten Mischen derselben in einem Theile dieser Karten eine Frage, und in dem andern Theile derselben nach dem zweyten Mischen die Antwort auf diese Frage finde : 106
- XXIX. Belust. Wenn man mehrere Buchstaben auf Karten geschrieben hat, solche zu mischen, und sodann dieselbe unter zwey Personen je zwey und zwey Blätter auf einmal auszutheilen, so daß die eine Person eine Frage und die andere die Antwort auf dieselbe in der Hand habe : : : : 111
- XXX. Belust. Namen der Städte : 114
- XXXI. Belust. Namen der Menschen : 117
- XXXII. Belust. Wenn alle vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets auf Karten geschrieben und wohl gemischt worden

der Materien und Belustigungen.

den sind, anzuzeigen, auf welchen Kar-
ten der Zahl nach ein jeder dieser Buch-
staben stehe, welche die Antwort auf eine
heimlich und nach Belieben erwählte Fra-
ge geben : : : 119

XXXIII. Belustigung. Wenn alle Karten
in einem Piquetspiele unter einander ver-
menget sind, solche zu mischen, und hiez-
auf durch das Abheben alle Farben von
einander abzusondern : : 123

XXXIV. Belust. Wenn alle Karten eines
Piquetspiels gemischt worden, das Spiel
in zwey ungleiche Theile zu theilen, und
die Zahl der Augen zu nennen, die in
einem jeden dieser beyden Theile, welche
gemacht worden sind, sich befinden : 125

XXXV. Belust. Das unbegreifliche Piquet-
spiel : : : : 129

XXXVI. Belust. Die sich verwandelnde Kar-
ten : : : : 135

XXXVII. Belust. Wenn ein Piquetspiel von
zwey und dreyßig Karten gemischt, und
auf den Tisch gelegt worden, anzuzeigen,
die wievielte an der Zahl eine Karte
sey, die eine andere Person genennet
hat : : : : 140

XXXVIII. Belust. Der Fehlstreich : 144

- XXXIX. Belustigung. Eine besondere Art einer verborgenen oder geheimen Schrift 146
- XL. Belust. Ein Piquetspiel, woben man mit weißen Karten Repik macht : 151
- XLI. Belust. Ein Piquetspiel, woben man die Wahl von beyden Spielen läßt : 155
- XLII. Belust. Ein Piquetspiel, bey welchem man nicht nur die Wahl der Farbe läßt, in welcher man den andern Repik machen solle, sondern auch der beyden Spiele, ja wo man noch überdas dem Belieben des andern anheim stellet, ob man zwey oder drey Blätter auf einmal ausgeben solle : : : 159
- XLIII. Belust. Ein Piquetspiel, in welchem man Repik machet, nachdem man dem andern frey gestellet hat, bey dem Austheilen der Karten zwey oder drey Blätter auf einmal zu geben : : 166
- XLIV. Belust. Der geheimnißvolle Zirkel, oder der verschwiegene Secretar : 170
- XLV. Belust. Wie man vermittelst einer Patrone geheim schreiben solle : : 175
- XLVI. Belust. Die redende Musik oder geheime Schrift, die ein musikalisches Stück zu seyn scheinet : : : 176

der Materien und Belustigungen.

| | | | |
|--|---|---|-----|
| Von den Zeichen oder Signalen | : | : | 180 |
| XLVII. Belustigung. Wie man sich mit ein-
ander in einer großen Entfernung unter-
reden könne | : | : | 181 |
| Von den Anagrammen | : | : | 185 |
| XLVIII. Belust. Anagramma des Wortes
Uranie. | : | : | 186 |
| XLIX. Belust. Anagramma des Wortes Var-
tigo. | : | : | 191 |
| L. Belust. Wenn zehen Buchstaben, die auf
fünf Tafelgen, und zwar auf beyde Sei-
ten derselben geschrieben worden, und sehr
vielerley Worte ausdrücken können, heims-
lich in ein Kästgen hinein gelegt worden,
zu entdecken, was man mit denselben für
ein Wort zusammen gesetzt habe | : | : | 193 |
| LI. Belust. Die zehen Ziffern | : | : | 197 |
| Von den Räthseln | : | : | 198 |
| LII. Belust. Wenn man einige Räthsel auf
Karten geschrieben, und sie einer andern
Person zugestellet hat, ihr in einem Kästi-
gen das Wort desjenigen Räthfels zu zei-
gen, welches sie erwählet hat | : | : | 200 |
| LIII. Belust. Das Räthselkästgen | : | : | 205 |
| LIV. Belust. Das künstliche Gedächtniß | : | : | 210 |

- LV. Belustigung. Einer Person die Zahl zu nennen, die sie in Gedanken hat, ohne sie um das geringste zu befragen : 212
- LVI. Belust. Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken hat : 215
- LVII. Belust. Wenn drey Würfel auf einen Tisch geworfen, und sodann in Ordnung neben einander gesetzt worden, die Augen eines jeden Würfels zu errathen : 217
- LVIII. Belust. Eine Person, die gerne dreyzehnen Armen Almosen geben wollte, hat nur zwölf Thaler, und will jedem einen Thaler geben, nur einen von diesen Armen ausgenommen, der noch im Stande ist zu arbeiten: allein es sollte das Ansehen haben, als ob er nur von ungefähr nichts bekommen hätte : : 219
- LIX. Belust. Drenzig Soldaten, die durchgegangen sind, und wovon fünfzehnen gestraft werden sollen, so zu stellen, daß man diejenige fünfzehnen retten könne, denen man Gnade erweisen will, indem man sie in einer Reihe fortzählet, und allezeit den neunten verwirft : : 220
- LX. Belust. Zu machen, daß der Reuter alle vier und sechzig Felder des Schachbretts durchlaufe : : : 221

der Materien und Belustigungen.

Verschiedene besondere Arten schachmatt zu
machen.

| | | |
|---|---------|-----|
| LXI. Belustigung. Erstes Spiel | : | 222 |
| LXII. Belust. Zwenstes Spiel | : : | 224 |
| LXIII. Belust. Drittes Spiel | : : | 226 |
| LXIV. Belust. Viertes Spiel | : : | 228 |
| LXV. Belust. Fünftes Spiel | : : | 231 |
| LXVI. Belust. Sechstes Spiel | : : | 233 |
| Verschiedene Belustigungen mit den Kar: | | |
| ten | : : : : | 235 |
| LXVII. Belust. Die Karte anzuzeigen, die
eine Person aus dem Spiele gezogen hat | | 237 |
| LXVIII. Belust. Die sich verwandelnde Karte | | 238 |
| LXIX. Belust. Mit verbundenen Augen eine
oder mehrere Karten, die aus dem Spiele
gezogen worden, mit der Spitze des De:
gens zu finden | : : : | 241 |
| LXX. Belust. Die gezwungener Weise ge:
dachte Karte | : : : | 242 |
| LXXI. Belust. Unter vier Karten, die will:
kührlich aus dem Spiele genommen wor:
den, eine denken zu lassen, und sie zu er:
rathen | : : : : | 243 |
| LXXII. Belust. Die der Zahl nach gedachte
Karte | : : : : | 244 |

- LXXIII. Belust. Die unter der Hand sich
verwandelnde Karten ; ; 245
- LXXIV. Belust. Wenn man aus einem Spie:
le, aus welchem man eine Karte hat her:
aus ziehen lassen, drey Häuflein gemacht
hat, daß man solche in demjenigen Häuf:
lein finde, welches man dazu bestimmen
will ; ; ; ; 247
- LXXV. Belust. Einige Personen Karten zies:
hen, und solche wieder in das Spiel hin:
ein stecken zu lassen, und doch diese ge:
zogene Karten wieder zu finden ; 248
- LXXVI. Belust. Eine Karte durch das Ge:
fühl oder durch den Geruch zu erkennen 249
- LXXVII. Belust. Zu machen, daß man eine
Karte in einem Ey finde ; ; 250
- LXXVIII. Belust. Die Karte in der Tasche 251
- LXXIX. Belust. Eine Karte zu errathen, die
eine Person in dem Spiele nur berüh:
ret hat ; ; ; ; 253
- LXXX. Belust. Einige Karten zu errathen,
welche zwey Personen aus einem Spiele
heraus genommen haben ; ; 254
- LXXXI. Belust. Das As von Pique in die
Drey von Herz und in das As von Herz
zu verwandeln ; ; 255

der Materien und Belustigungen.

- LXXXII. Belustigung. Die Drey von Pique in das As von Pique und in das As von Herz zu verwandeln : 256
- LXXXIII. Belust. Die fünfzehnen tausend Thaler : : : : 258
- LXXXIV. Belust. Die Augen der Karten, die unter drey Hänflein sind, die man hat machen lassen, zu errathen : 260
- LXXXV. Belustig. Die zwey verwandelte As : : : : 261
- LXXXVI. Belust. Durch ein Schnupstuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat : : 262
- LXXXVII. Belust. In einem Perspectiv verschiedene Karten, die von einigen Personen gezogen worden sind, sehen zu lassen 263
- LXXXVIII. Belust. Die Karten zu verwandeln, welche einige Personen aus dem Spiele gezogen haben : : 264
- LXXXIX. Belust. Die zwanzig Karten : 266
- XC. Belust. Die vier unzertrennliche Könige : : : : 267
- XCI. Belust. Die Wirthinn und ihre drey Trinkgäste : : : 268
- XCII. Belust. Die Karten aus dem Gewichte und ihrer Schwere zu erkennen : 269
- XCIII.

- XCIII. Belustigung. Eine Anzahl von Karten zu nennen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat : : : 269
- XCIV. Belust. Aus hundert verschiedenen Namen, die man auf Karten geschrieben hat, denjenigen zu errathen, den eine Person heimlich gedacht hat : 270
- XCV. Belust. Eine Karte, die aus einem Spiele gezogen worden, in verschiedene Dinge zu verwandeln, und sie wieder in ihre vorige Gestalt zu bringen : 277
- XCVI. Belust. Die Karte in einem Ringe 280
- XCVII. Belust. Das Zaubergefäß : 282
- XCVIII. Belust. Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus welchem man sechs Häuflein gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häuflein anzudeuten, in welchem sich die gezogene Karte befindet : : : 284
- XCIX. Belust. Alle rothe Karten von den schwarzen mit einem einigen Stoß abzusondern, wenn sie gleich gut gemischt worden sind : : : 286
- C. Belust. Wenn eine Person aus einem Spiele eine Karte gezogen hat, ihr das Spiel in die Hand zu geben, und durch einen
einen

der Materien und Belustigungen.

einen Schlag auf dieses Spiel ihr alle
Karten aus der Hand zu schlagen, nur
diejenige ausgenommen, welche sie gezo-
gen hat : : : : 287

CI. Belust. Die vier unzertrennliche As : 288

CII. Belust. Wenn eine Karte aus einem
Spiele gezogen worden, solche in einem
Spiegel zu zeigen : : 289

CIII. Belust. Wenn eine Person eine Karte
heimlich gedacht hat, zu machen, daß sich
solche in dem Spiele bey der verlangten
Zahl finde : : : : 292

CIV. Belust. Neues Kästgen zu den Me-
tallen : : : : 296

E n d e

der Anzeige des zwoyten Theils.



Die ...

...
...
...
...
...

285

Die ...

...
...
...

289

Die ...
...
...
...
...

292

Die ...
...
...

293

Die ...

Die ...



Die ...