



Za. 387<sup>a</sup>  
7008





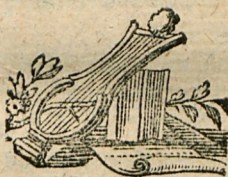






2

Alle Arten  
der neuesten  
Scherz  
und  
Pfänderspiele  
vor  
lustige Gesellschaften.



---

Frankfurt und Leipzig.



Die Zeit

der Nation

1813

1813

Die Zeit der Nation

1813


Die Zeit der Nation



Die Zeit der Nation







## Scherz- und Pfänderspiele.

### I.

#### Ein Frage-Spiel.

**M**an frage den nächsten Nachbar oder Nachbarin, und zwar so absagweise, und allemal das vorhergehende wiederum repetirt, wie allhier angezeigt ist. Der nächste Nachbar antwortet allemal auf die Frage.

Willst du mit nach Walpe?

Antwort: Ja.

Ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.

Hast du denn auch einen Mann?

Antwort: Ja.

Wie heißt dein Mann?

Antwort: Gamm.

Mein Mann Gamm, dein Mann Gamm, ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.

Hast du denn auch ein Kind?

Antwort: Ja.

Wie heißt dein Kind?

Antwort: Bley.

Mein Kind Bley, dein Kind Bley, mein Mann Gamm, dein Mann Gamm, ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.



Hast du denn auch eine Wiege?

Antwort: Ja.

Wie heißt deine Wiege?

Antwort: Zippedeugen.

Meine Wiege Zippedeugen, deine Wiege Zippedeugen, mein Kind Bley, dein Kind Bley, mein Mann Gamm, dein Mann Gamm, ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.

Hast du denn auch einen Knecht?

Antwort: Ja.

Wie heißt dein Knecht?

Antwort: Nachmirsrecht.

Mein Knecht Nachmirsrecht, dein Knecht Nachmirsrecht, meine Wiege Zippedeugen, deine Wiege Zippedeugen, mein Kind Bley, dein Kind Bley, mein Mann Gamm, dein Mann Gamm, ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.

Hast du denn auch eine Magd?

Antwort: Ja.

Wie heißt deine Magd?

Antwort: Kehrmirnheerd.

Meine Magd Kehrmirnheerd, deine Magd Kehrmirnheerd; mein Knecht Nachmirsrecht, dein Knecht Nachmirsrecht, meine Wiege Zippedeugen, deine Wiege Zippedeugen, mein Kind Bley, dein Kind Bley, mein Mann Gamm, dein Mann



Mann Gamm, ich nach Walpe, du nach Walpe, willst du mit, so komm.

Dieses gehet abfaßweise um den ganzen Tisch herum, nemlich, wie ich meinen Nachbar gefragt, und es mit ihm gemacht habe, so fragt er ebensfalls seinen Nachbar, und so die Reihe herum. So es nun an mir wieder kommt, so setze ich meiner Frage etwas zu, wie vorhergehendes zu sehen. Da es nun kommt, daß selten eine Person alles genau merken und ohne Stocken nachsprechen könne, so laufen Pfynder ein, die man man in eine Schüssel auf den Tisch legt, und die müssen durch Volziehung allerhand Scherzdinge, durch Küsse oder Schläge wieder ausgelöset werden, und ist ein lächerlicher Zeitvertreib, dessen sich junge Damens und Cavaliers, ja auch verehlichte Personen, so sie in dergleichen Compagnien seyn, zum vergönnten Spase, zu bedienen pflegen.

## 2.

## Nachspreche = Spiel.

Hier nimmet der erste einen Strauß, Fächer, Stock, oder sonst etwas, und reichet es seinem Nachbar, und spricht: Nimm hin das. Der Nachbar giebt es dem andern Nachbar, und sagt eben dieses, und so gehet es in der Reihe herum. Wenn es nun also der erste wieder bekommen, reichet er es wieder seinem Nachbar und sager: Nimm hin das; Was ist das!

A 3

Die



Dieses gehet wieder also herum, und so oft es an dem ersten kommt, setzt er seinem Spielchen etwas zu, nach Vorschrift derer nachgesetzten Absätze, als:

Nimm hin das,

Was ist das?

Es ist ein Rosmarin-Zweig,

Den ich gestern Abend brach,

Und im Brechen mich bedacht,

Ich wollt ihn meinem Liebsten verehren,

Weil er aber nicht hier ist,

Will ich ihn dir präsentiren.

Er liegt tief unter meinen Herzen begraben

Mit drey vergoldeten Buchstaben:

Der eine ist ein A,

Lieb hab ich ihn, das ist wahr;

Der andere ist ein S,

Seiner kann ich nicht vergessen.

Der dritte ist ein W,

Wenn ich an ihm gedenke, thut mir mein  
Herze weh.

Er war ein Herr von großen Qualitäten,

Wo kam er her? von Universitäten.

Was hat er da gemacht?

Auf Jungfern gedacht?

Und sich wohl exercirt,

Wie man die Damen führt

Auf der Gassen auf und nieder.

Ich grüße Sie! sagt er;

Schönen Dank sagt sie.

Was



Was'macht sie da?  
 Backkieschen bäckt sie.  
 Sind sie auch heiß?  
 Der Herr blase sie.

Das vorige muß allemal wiederum darzu gesetzt werden. Wer stockt, und etwas verfehlet, muß ein Pfand geben, welches, wenn das Spiel aus ist, gewöhnlicher massen ausgelöst werden muß. Dieses Spiel ist gar oft von adelichen Frauenzimmers und Cavaliers mit Vergnügen gespielet worden.

## 3.

## Ein Spiel nachzusprechen.

Wird ebenfalls absatzweise der Reihe herum nachgespröchen, und das vorhergehende bey iedem Zusatze wiederholet.

Nimm hin das!

Was ist das?

Es ist der Schlüssel zum Garten.

Hier ein Garten, da ein Garten, dort ein Garten, ein viereckigter Garten.

In dem Garten war ein Baum,

Hier ein Baum, da ein Baum, dort ein Baum, ein viereckigter Baum.

Auf dem Baume war ein Ast,

Hier ein Ast, da ein Ast, dort ein Ast, ein viereckigter Ast.

Auf dem Aste war ein Blatt,

A 4

Hier



Hier ein Blatt, da ein Blatt, dort ein Blatt,  
ein viereckiges Blatt.

Auf dem Blatte war ein Nest,

Hier ein Nest, da ein Nest, dort ein Nest,  
ein viereckiges Nest.

In dem Neste war ein Ey,

Hier ein Ey, da ein Ey, dort ein Ey, ein  
viereckiges Ey.

Aus dem Eye ward ein Vogel,

Hier ein Vogel, da ein Vogel, dort ein  
Vogel, ein viereckiger Vogel.

Aus dem Vogel wurden Federn,

Hier eine Feder, da eine Feder, dort eine  
Feder, eine viereckige Feder.

Aus den Federn ward ein Bette,

Hier ein Bette, da ein Bette, dort ein Bet-  
te, ein viereckiges Bette.

In dem Bette lag ein Mönch,

Hier ein Mönch, da ein Mönch, dort ein  
Mönch, ein viereckiger Mönch.

Bey dem Mönche lag eine Nonne,

Hier eine Nonne, da eine Nonne, dort eine  
Nonne, eine viereckige Nonne.

Aus der Nonne ward ein Kind,

Hier ein Kind, da ein Kind, dort ein Kind,  
ein viereckiges Kind.

Dieses Spiel muß hurtig vor- und nachge-  
sprochen werden. Es klingt nicht nur spasshaft,  
und kann nicht leicht ohne Lachen nachgesprochen  
werden, sondern man wird es selten ohne Sto-  
cken



ken und Fehlen nachsagen können; wannenhero gemeiniglich Pfänder einlaufen.

## 4.

## Ein Nachspreche - Spiel.

Es ist dieses gleichfalls ein Pfänderspiel, und man saget seinen nächsten Nachbar diesen Vers auf zwey verschiedenemal, und zwar etwas geschwinde vor:

Der Sperber fragt: Was machst du Wachtel?

Was fragst du Sperber? sagt die Wachtel.

So geringe dieser Vers scheint, und so leicht er klinget nachgespröchen zu werden, so selten wird man ihn ohne Stocken und zu fehlen, nachsprechen können, dannenhero wird es an einkommenden Pfändern nicht fehlen.

## 5.

## Ein Spiel zum Nachsprechen.

Unter denen Pfänderspielen ist es eines derer schweresten und lächerlichsten. Man muß es dem nächsten Nachbar ungemein hurtig vorzuplappern wissen, und sprechen:

Es gieng ein Hirsch wohl über den Bach

Er brach mir zwey, drey Trippel di Trappel  
Blumperbeer - Blätter ab.

Das mag wohl ein wohlberedter Mann seyn,

Der mir die zwey drey Trippel die Trappel

Blumperbeer - Blätter nachsprechen kann.

A 5

Ich



Ich wette drauf, es wird keiner in der ganzen Compagnie seyn, der, so man es ihm zum erstenmale vorsaget, ohne Anstoß wird nachsprechen können; mithin werden Pfänder in Menge einlaufen.

## 6.

### Das so genannte Kloster- Mönch- und Nonnen- Spiel.

Es stellen sich alle vorhandene Mannspersonen in eine lange Reihe, und gegen über die Frauenzimmer, doch daß die Zahl Paar und Paar ausmache, eben auf die Art, wie man sich bey denen englischen Tänzen zu stellen pflegt. Unten quer vor stellet sich eine Mannsperson, so über die Paarweise gegen einander überstehende übrig sey, und dieser wird der weise Mann genennet; die Frauenzimmer sind die Nonnen, und die Mannspersonen die Mönche. Hierauf fangen die Nonnen alle zusammen also zu singen an:

Hier kommen die fecken Nonnen daher,  
Sera, Sera, sancti nostri Domine!

Hierauf fangen die gegen überstehenden Mönche zu singen an:

Was ist der Nonnen ihr Begehrt:

Sera, Sera, sancti nostri Domine!

Diesem antworten die Nonnen singend:

Wir fragen nach dem weisen Mann,

Der uns das Pertschaft zeigen kann.

Sera, Sera, sancti nostri Domine!

Die



Die Mönche antworten hierauf:

Der weise Mann der ist nicht hier,

Er ist in seinen Schreibe-Lochier.

Sera, Sera, sancti nostri Domine!

Die Nonnen antworten abermals:

Wir fragen nach den weissen Mann,

Der uns den Brief recht lesen kann.

Sera, Sera, sancti nostri Domine;

Nun fängt der weisse Mann unten queer vor an:

In diesem Briefe steht geschrieben,

Ein jeder soll sein Nönnchen lieben.

Sera, Sera, sancti nostri Domine!

Hierauf nimmt ein jeder Mönch sein gegen  
überstehendes Nönnchen, küsst sie, gehet mit  
ihr nach dem weissen Mann zu, und singet:

Wir wünschen der Braut ein neues Jahr,

Was wir wünschen, das werde wahr.

Sera, Sera, sancti nostri Domine!

7.

Das sogenannte Schenk- und Fra-  
ge-Spiel.

Das Frauenzimmer schenket ihren nächsten  
Mannes-Personen insgeheim ins Ohr sa-  
gend, entweder was von sich selbst, oder et-  
was von einem andern, und diese wortliche  
heimliche Schenkung gehet um den ganzen Tisch  
herum. Hier muß nun eine Manns- oder Frau-  
ensperson übrig seyn, welche die beschenkten  
Personen fragen muß. Die Fragen können be-  
stehen



stehen worinnen sie wollen, der aber, so gefragt wird, muß sie allemal beantworten mit dem von seinem Frauenzimmer empfangenen Geschenke.

Zum Exempel:

Sempronius hätte von Mademoiselle Charlottgen ihre Brust, ihr Strumpfband oder ihren Fingerhut, oder sonst etwas zum Geschenke bekommen.

Cajus müßte nun fragen: er muß sich aber ohngefehr, ob ers gleich nicht weiß, was Sempronio geschenkt worden, einbilden, was ihm Mademoiselle Charlottgen geschenkt haben dürfte.

Er frage also ohngefehr:

Monsieur Sempronius, wo wollen sie diese Woche die Milch zu ihrem Coffe hernehmen?

Sempronius würde nicht geschickter antworten können, als:

Aus Mademoiselle Charlottgens schneeweißer Brust.

Cajus fragt ferner:

Womit wollen sie meine und ihre Freundschaft verknüpfen?

Sempronius würde antworten:

Mit Mademoiselle Charlottgens Strumpfbande.

Endlich fraget Cajus den Sempronium:

Woraus wollen sie das Thema zu ihrem Symbolo nehmen?

So würde Sempronius antworten:

Aus



Aus Mademoiselle Charlottgens Fingerhute.

Der Antwortende muß die Frage allemal mit dem beantworten, was ihm sein Frauenzimmer geschenkt hat. Es läuft gemeiniglich auf einen vergnügten Scherz, und ein zeitvertreibendes Gelächter aus; indem die Fragen oft so contrair sind, daß die Antwort lächerlich ausfallen muß. Und ist noch dieses zu bemerken, daß das Frauenzimmer allezeit dreyerley schenket, und also der Fragende auch drey Fragen thun muß.

## 8.

## Das Täubchen genannt.

In jeder in der Compagnie wählet sich eine Art von Getrånde oder Sämeren vorzustellen, als Korn, Weizen, Gersten Hafer, Erbsen Linsen, Rübsen, Bohnen, &c. Alsdenn fänget der erste an und spricht:

Ich lasse meine Taube fliegen in  $\approx$  und seht eine von denen Getrånde - Arten dazu, welche in der Compagnie vorhanden sind, nennet er aber eine Art Getrånde, die nicht gegenwärtig ist, so muß er ein Pfand geben. Wenn er aber ein vorhandenes Getrånde nennet, so muß derjenige, der solches vorstelllet und sich gewählt hat, alsobald antworten und sagen:

Nicht in Hafer, Gerste, Korn,  
oder was er sonst vorstelllet,  
sondern in die Linsen.

Es



Es muß der, der getroffen wird, niemals mit Nein, sondern allemal mit Nicht antworten, und ein ander Gedrånge nennen, so auch in der Compagnie vorhanden, spricht er aber Nein, oder nennt ein nicht vorhandenes Gedrånge, so muß er ein Pfand geben, und die Pfänder löset man nachhero aus; oder, so einer nicht Achtung giebet, und nicht antwortet, wenn sein Gedrånge genennet wird, so muß ebenfalls ein Pfand gegeben werden. Dieses Spiel ist von Barons und Edelleuten gespielt worden.

## 9.

## Das Achtzehener Drehe = Spiel.

Man machet einen Drehezeiger, und stecket ihn mit einer Nadel in das Mittel eines hölzernen Tellers, und machet oben ein Männchen mit einer Pique, nebst 25 Ringelchen. In diese Ringelchen werden, wie beschrieben ist, 16 Zahlen und 9 Nullen gesetzt. Einer nach dem andern drehet also, daß der Zeiger freiwillig auf einem Ringel zeigend stehen bleibe, und da sucht man alsdenn im nachstehenden Register nach, welches den Ausspruch giebt.

## Ausspruchs = Register.

Ein s gebe sich alsbald die Müß  
und salutier die Compagnie,  
sodann geb es zum Ueberfluß,  
der Allerschönsten einen Kuß.

Zwey.



**Zwey** muß von den Nachbarn beyden  
 funfzehn Waden-Schläge leiden,  
 und giebt sodann aus seiner Hand,  
 in Vottig, ein beliebig Pfand.

**Drey** gehet rücklings steif und frisch,  
 mit Händen auf den Rücken,  
 verbunden um den ganzen Tisch,  
 damit er nicht kann blicken.

Man giebt ihm einen sanften Schlag  
 von hinten zu, im Schweigen.  
 Wenns drey, wers sey nicht rathen mag,  
 soll drey, zwey Pfänder reichen.

**Vier** giebt sogleich der Nachbarin  
 ein halbes Duzend Küsse hin,  
 und davon sechs auf den Backen,  
 drey auf die Stirn, drey auf den Nacken.

Wer die Zahl der  
**Sünfe** hegt,

wird über einen Stuhl gelegt.

Ein jeder geb ihm einen Schmiß,  
 und in den Backen einen Biß.

Wer

**Sechse** trifft, der tret ins Mittel,  
 man geb ihm scherzend Ehrentitel:  
 Pomphut, Marcolphus, Häfcher Bü-

ein Frauenzimmer aus dem Spittel;

ein jeder ihm an seinem Rüttel

zupf, reisse, ziehe, klopff und schüttel.

Wer

**Sie**



Sieben wohl getroffen hat,  
 bereibe seine Lippen glatt,  
 und müsse zu besondern Scherzen,  
 der Compagnie die Absätz herzen.

Achte hat getroffen,  
 darf wenig Gutes hoffen.  
 Er laß zur Erden sich zur Ruh!  
 Man binde ihm die Augen zu,  
 man geb ihm beydes klein und groß  
 mit seinen Füßen einen Stoß.  
 Eins leg ihn auf die Erde nieder,  
 und wenn er aufgestanden wieder,  
 so rath er, wer es sey gewesen.  
 Fehlt er! schlag man ihm mit den Besen.  
 Der

Neune trifft, geh, wo man pflegt zu handeln,  
 und hole vor die Compagnie, Rosinen,  
 Pregeln und Mandeln.

Die  
 Zehn ein Weibsvolk oder Mann, der sich nicht  
 anders helfen kann,  
 hol aus dem Brunnen außern Haus  
 ein Glas mit Wasser, und trink es aus,  
 Wer

Elfe hatt gedrehet,  
 in Noth und Sorgen stehet,  
 denn eh er sichs verstiehet  
 sey jedermannn bemühet.  
 Ein jeder aus dem ganzen Haus  
 reiß ihm aus Lieb ein Härigen aus.

Zwölfs



**Zwölfe** gebe seine Strumpfband  
in Pfänderbottig, mit einer Hand.  
Sein Strumpfband geh zu seinem Ruhm  
vors erst den ganzen Tisch herum.

**Dreyzehn** seh sich platt darnieder,  
singe zwey, drey lust'ge Lieder,  
kann er keine, reiche er zwey, drey Pfän-  
der in Bottig her.

**Vierzehn** Küsse allerseits  
den er liebet, übers Kreuz.

**Funfzehn** beut die liebe an,  
die sein Herze lieben kann:  
doch sie bring ihn an die Rippe,  
geb' ihm endlich gar die Schippe.

**Sechzehn** hole vor zwey Dreyer  
bey dem nächsten Höcken Eyer,  
diese trink er vor das Haus  
alsbald zur Gesundheit aus.

**Die Null**, worauf der Zeiger stellt,  
legt in den Rampf ein Stücke Geld,  
hiervor, wenn was zusamm'n gebracht,  
wird was zu naschen angeschafft.  
wovon man wechselnd mit einem Kuß  
sein Frauenzimmer füttern muß.

Wenn des Zeigers kleiner Stift das  
**Männchen** mit der Pique trift;  
so ist der Sieler in dem Orden  
Der Meister aller Hanrey worden  
der giebt man zärellich einen Kuß  
Der liebsten, darzu leuchten muß.

Scherz- u. Pfändersp.      B      Man



Man setzt ihn auch nach Spieleslauf,  
den Hut mit einer Feder auf.

Dieses Spiel wird von Vornehmen und Ge-  
ringen, als ein stets veränderlicher Zeitvertreib  
Sommers- und Winterszeit in Compagnien ge-  
spielt, und ist mit vielen Personen desto lustiger.

## 10.

### Das adeliche Frauenzimmer Punkt- tirspiel.

So eine Compagnie Frauenzimmer beysam-  
men ist, und sie wollen sich unter einan-  
der ein zeitvertreibendes Vergnügen machen; so  
setzt sich die, welche das Loos trift, an eine Ta-  
fel. Hierauf kommt eine jede von denen andern,  
und bringet schriftlich, was sie zu wissen ver-  
langet, und zwar ohngefähr solche Fragen, als:

Ob sie diesen oder jenen zum Mann  
bekommen werde?

Ob ihr Liebster werde treu bleiben?

Ob sie dies Jahr, diesen Monat,  
diese Woche, eine Braut werden dürste?

Ob sie werde reich werden?

Ob ihr Liebster werde ein Gelehr-  
ter seyn.

Und was dergleichen ein Frauenzimmer wissen  
will

Darauf befehlet ihr die am Tische sitzende  
Richterin, sie soll mit Kreide vier Zeilen Punkt-  
tirspiel,



te, von der rechten zur linken Hand auf den Tisch machen;

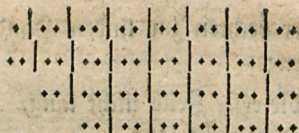
Nemlich: die erste Zeile nicht lang,  
die andere recht lang,  
die dritte kürzer,  
die vierte noch kürzer.

..... die 1ste Zeile  
..... die 2te  
..... die 3te  
..... die 4te

Anmerk. Indem das Frauenzimmer eine Antwort auf diese gethane Frage zu wissen verlangt, machet es vier solche Reihen Punkte mit Kreide; allein, sie muß nicht zählen, wie viel sie machet: sondern nur in ihren Gedanken behalten, was sie fragt und wissen will, und darbey in Obacht nehmen, daß sie die von der rechten gegen die linke Hand zu gemachten Zeilen Punkte also mache; nemlich die erste Zeile nicht allzu lang, die andere Zeile am längsten, die dritte Zeile nicht so lang, als die andere, doch etwas länger als die erste, die vierte Zeile am kürzesten.

Hierauf so dieses geschehen, mache die Richterinnen des Orakels Ausspruch also; Nemlich: Sie mache einen Strich zwischen jedes paar Punkte, und lasse zuletzt bey jeder Zeile wie es trifft, einen oder zwey Punkte übrig, diese Punkte setzet man als einen Ausspruch unter die Frage, z. E. also:





Hier bleibt nun in der ersten Zeile ein Punkt, in der andern zwey, in der dritten zwey, und in der vierten auch zwey Punkte übrig. Diese setzt man also unter einander:



Dergleichen Orakelsprüche sind sechszeihen Arten, die alle nach den Punkten, die in den Linien übrig bleiben, entspringen. Diese Orakels-Ausprüche sind also formirt, und werden ihnen, wie folget, gewisse Namen gegeben, als:

Fig. I.



Die Gewinnung.

Fig. III.



Die Freude.

Fig. V.



Zusammenfügung.

Fig. II.



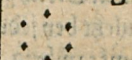
Die Verliehrung.

Fig. IV.



Die Traurigkeit.

Fig. VI.



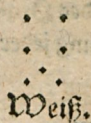
Das Gefängniß.

Fig. VII.



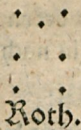


Fig. VII.



Weiss.

Fig. VIII.



Roth.

Fig. IX.



Das Volk.

Fig. X.



Der Weg.

Fig. XI.



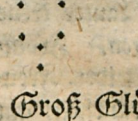
Der Drachentopf.

Fig. XII.



Drachenschwanz.

Fig. XIII.



Groß Glück.

Fig. XIV.



Klein Glück.

Fig. XV.



Das Mägdlein.

Fig. XVI.



Der Knabe.

Wann nun die Richterinnen nach oben angezeig-  
ter Zusammensetzung, aus denen, bey jeder Zei-  
len



len übrig gebliebenen Punkten eine von diesen Figuren heraus bekommt; so suche sie des Drafels Ausspruch in nachfolgender Auslegung jeder Figur.

### Auslegung der Ersten Figur.

#### Die Gewinnung.

#### Ist eine Figura Jovis.

Ist eine gute Figur. Zeiget auf Gottesfurcht, Aufrichtigkeit, Vernunft, Wirthschaft, einen vornehmen Hofmann, gelehrt, Wahrheit liebend, reich, glücklich, ein glückliches Haus. Erlangung des Versprechens, Vorthail, ein gut Ende. Man bekommt das Verlohrne wieder. Langsame Mehrung der Güter. Lauter treue Freunde. Gewinn aus Erbschaften. Frommen nützliche Kinder, gute Briefe, Kleider, Freude. Langwierige, doch heilbare Krankheit, gut Gesinde, Keuschheit, guter Handel, Versöhnung, Friede. Gewinn bey Processen. Sicherheit für Todesfurcht, einen reichen Freund. Natürlichen Tode. Gute Reisen. Glück bey Potentaten. Gut Urtheil vom Richter. Gnade bey Hohen. Nutzen im Handel. Geschwinde Vorthaile, Glück, Freunde. Ist man schuldig, Arretirung.

Anmerk.



Anmerk. Die Fragen, die gethan werden, können nach obstehenden aufs beste beantwortet werden.

## Auslegung der Zwenten Figur.

### Die Verliehrung.

Ist eine Figura Veneris.

Ist eine gute Figur. Zeigt an Freudigkeit, Verschwendung. Liebet Musik, Tanz, Gärten, Promenaden, wilde im Zorn. Pufft sich gerne im Gesichte, ist verliebt, dienstfertig, willfährig, ungetreu, geschwähig, glücklich, mürrisch, wird viel Kinder zeugen, liebt gerne Gesellschaft, zeigt an Falschheit, gelehrig zu Künsten, guten Vorthail, Glück bey Weibsvolk. Alle Sachen lassen sich schwer an, haben aber einen guten Ausschlag. Silbermünze. Eine Reise, so sich verziehet. Der Dieb ist noch da, der Diebstahl aber ist fort. Der Schatz befindet sich nicht mehr da. Gute Commercien, fröhliche Vortschaft, Nutzen in Liebesaffairen, Freude, gute Post und Briefe, Cortesiren. Langwierige Krankheit, böse Weiber, Hurerey, Hochzeiten, lustbarkeiten. Drohet gefährlich Krankheit und den Tod. Liebe, üppiges leben. Starke und arge Feinde. Verlust



lust der Bedienung und Herrschaft. Verhinderung in Ehren-Aemtern, Ausgang der Schuldsachen, veränderliche spöttische Freunde.

Anmerk. Bey allem Guten ist ein wenig Schwierigkeit, schlägt endlich aber doch gut aus. Die Richterinnen achte sich nach obiger Vorschrift.

### Auslegung der Dritten Figur.

#### Die Freude.

Ist eine Figura Jovis.

Ist mittelmäßig gut. Neigt sich mehr zum Guten, als daß sie es vollbringet. Zeigt auf Wahrheit, Gottesfurcht, Verstand, Erbarkeit, Gelehrsamkeit, Lust, Freude, Ueberfluß am Vermögen. Eine schnelle Reise. Der Hoffnung Erfüllung. Nutzen im Handel. Der Diebstahl kommt wieder. Freude aller Sachen. Vortheil in Erbschaften. Langes Leben. Gute Briefe. Ansehen bey Frauenzimmer. Gute Heyrath. Nutzen von allem Umgange, Sieg. Ein lustiges und keusches Weib. Gute Veränderung. Friede und Einigkeit, Man wird die Furcht verlieren. Nutzen und Vortheil an dem Orte, wo man hingehet. Verrichtung in Kirchen- und geistlichen Sachen, als Gevatter stehen, Hochzeit- und Leich-Begängnissen. Beförde-



förderung und Ehre. Ein gutes Urtheil, Glück mit Cameraden. Fröhliche gute Freunde. Vortheil im Handel. Einen neuen guten Freund, den man hoch achten soll. Befreyung des Arrests der Schulden wegen. Endledigung der Drangsalen, Friede und Versöhnung.

Anmerk. Man beantworte die Frage nicht gut, auch nicht zu böse.

### Auslegung der Vierten Figur.

#### Die Traurigkeit.

Ist eine Figura Saturni.

Ist eine böse Figur. Bedeutet Traurigkeit, schwere Gedanken, Geiß, Heimlichkeit, langanhaltende Bosheit, eigenwillig, lügenhaft, betrügerisch, lacht wenig, zeigt an Armuth, Schaden an Gütern, unglücklichen Handel, Verhinderung auf Reisen, Beneidung, Elend, Zank mit Freunden und Nachbarn, Verlust der Erbschaft, Sereit, Verlust von Bergwerken, Traurigkeit, Herzens-Angst, falsche Briefe, heimliche Liebe, elend Essen, schlechte Kleider, Armuth, lange Krankheit, Schimpf, Furcht, Unglück, ein böses Weib, Beraubung, Schaden, böse Veränderung, Beschimpfung, Gefahr, Reisen ohne Nutzen, schlechte Gottesfurcht,



Grobheit, schwere Träume. Schaden und Verlust der Ehren, ein ungerecht Urtheil, Verrathung eines Freundes, Mangel im Handel, Schulden, Feinde, lange Gefangenschaft, Todt, Furcht, Schrecken, unheilbare Krankheit.

Anmerk. Da dies eine böse Figur ist, so läßt man die Person, so punktirt, drey-mal nach einander punktiren, wohin nun die mehresten Schemata ausschlagen, darnach richtet man sich. *J. E.* Man brächte zwey gute und eine böse Figur heraus, so deutets auf was Gutes, kommen aber zwey böse Figuren, bestärkt es die Gewißheit bösen Ausschlages.

### Auslegung der Fünften Figur.

#### Die Zusammenfügung.

Ist eine *Figura Mercurii*.

Ist eine Mittelmäßige Figur. Einen Liebhaber der Gelehrsamkeit und Kunst. Zeigt an Gottesfurcht, Frömmigkeit, Glück besonders im Handel, Güter, Nutzen. Man bekommt den Diebstahl wieder. Man bekommt Geld. Man erlangt, was man von Frauenzimmer verlangt. Man hoffet nicht ungegründet. Es zeigt auf große Freude, Erbtheil und Briefe,  
Vor-



Vortheil in Bergwerken, Schatz finden, Proceß = Gewinnung, viel gute Freunde, Anwachs der Güter, lange Krankheit mit Husten und kurzen Athem, Diebe, Hochzeiten, heimliche Feinde in Proceß = Sachen, gute Religion, gute Träume, gute Ehren, Beförderung, Vereinigung, Versöhnung, Freundschaft, heimliche Anschläge, so widerwärtig.

Anmerk. Da diese Figur mittelmäßig ist, kann sich die Richterinn darnach richten, daß sie die Frage auch solchergestalt, beantwortete. Sie richte sich also nach denen darbey vorgefallenen Umständen. Auch schlägt die mittelmäßige Figur mehrentheils also aus, daß man am besten thut, man giebt einen zweifelhaften Ausspruch. Nämlich, man spricht: So dis geschiehet, läuft's gut ab, kommen aber andre unversehens Umstände darzu, so läuft's schlimm ab.

### Auslegung der Sechsten Figur.

#### Das Gefängniß.

Ist eine Figura Saturnii.

Kann gut und böse seyn. Zeigt an Verschwiegenheit, Geldliebe, Armuth, Mühe, Hinderung im Handel, Zwang von Freunden, Hinde







tet auf Verstand und Weisheit, gute Freunde, gute Zeitung, Gewinn in Lotterien, alles gehet glücklich von statten, bedeutet ein gutes Haus, Erbschaft, gut Ende, das Vermögen verstärkt, gute Briefe, Freude, Freundlichkeit vom Geliebten, Liebes- und Freundschaftsbriefe, große doch nicht gefährliche Krankheit, Hemmung der Sprache, Genesung, Glück zu weißen Vieh. Eine fromme Frau, gute Heirath, Versöhnung, Nutzen im Handel, tödliche Krankheit, Sicherheit, Reichthum, nützliche Reisen, gute Veränderung, große Freude, gute Ehrenbeförderung, Gunst bey Großen, ein gutes Urtheil, einen günstigen Richter, gute Hofnung, Friede, Liebe, gut Glück und gute Schuldener.

**Ammerk.** Ist eine gute Figur, und schlägt doch alles gut aus, ist auch gewisser, als alle andere Figuren. Die Richter in muß auforschen, wie es die, so punkirt, gerne hätte, host und wünscht. Und darnach achtet sie sich.

### Auslegung der Achten Figur.

**Noth.**

Ist eine Figura Martis.

Ist eine böse Figur. Deutet an Geldverlust, Gefahr auf Reisen, Verraubung, Verwundung, Brand, Feindschaft, Zank, Einbuse bey Erb.



Erbchaften, Brandschaden, bösen Ausgang, üble Briefe, böse Post, ungehorsame Kinder, Krankheit, Zorn, Streit, böse Heirath, ein böses Weib, Diebe, Feinde, Betrug, Furcht, Schaden, bösen gewaltsamen Tod an fremden Ort, Todesfurcht, Schrecken, unglückliche Reisen, Falschheit, ein böser Weg, Lügen, Gottlosigkeit, ungelehrig, unwissend, böse Träume, ein schlimm Urtheil, schlechter Nutzen, Diebstahl, eine böse Hofnung, Unglück, viele Feinde, Schulden, böse Gedanken und Anschläge, Krankheit und scharfe Urtheile.

Anmerk. Ist eine der schlimmsten Figuren, und deutet einen gewissen bösen Ausschlag.

Die Richterinnen beantwortet also alle gute Fragen abschlägig, und alle böse Fragen beantwortend. Es hilft auch kein Warnen dabey.

### Auslegung der Neunten Figur.

#### Das Volk.

Ist eine Figura Lunæ.

Ist mittelmäßig. Bedeutet viel Reichthum, guten Handel, geschwinde Reisen, kalte Liebe, viele Arbeit und viel Schätze, Scherz mit Frauenzimmer, Liebesverständnisse, viel Gutes und Böses vermischt, Krankheit, Beschimpfung, Miß-



Mißgönner, viel Schimpf, viel Reisen und Träume, viele Veränderung, viele Feinde, oder auch viele Freunde, gut Stück, Verdruß von Kindern, schwere Gefängnisse, viele Thränen, große Schulden, 2c.

Anmerk. Da die Figur mittelmäßig ist, muß die Richter in die Frage also beantworten, daß sie nicht schlimm, jedoch gleichwohl nicht ganz und gar nach dem Wunsche der, so punktirt, ausschlage, und daß die Auslegung die Gestalt einer Mittelmäßigkeit alles Glücks und Wunsches erlange.

### Auslegung der Zehnten Figur.

#### Der Weg.

Ist eine Figura Luna.

Ist bald gut, bald böse. Deutet entweder auf Schaden oder Gewinn, nach den Umständen. Das Verlorne bekommt man nicht wieder, Unglück, Verhinderung auf Reisen, eine Reise zu Wasser, geringe Erbe, Armuth, und ein schlechter und mißvergnügter Ausgang dessen, so man fragt; schlechte Briefe, unangenehme Post, wenig Freude. Zäh zunehmende Krankheit, doch baldige Genesung, Diebstahl, Schaden, wenig und kleine Ehre, wenig Nutzen, arme Freunde,  
Be.



Befreyung von Schulden und des Elendes, zuweilen auch geschwinden Tod.

**Anmerk.** Ist allerdings zweifelhaft. Wenn sich, der punktirte, fromm und gut bezeigt, so kann das Schicksal und des guten Erfolgs glücklich erlangt werden. So aber der Punktirer es versiehet, und nicht den rechten Weg nimmt, so kann sein Schicksal auch nicht allerdings nach Wunsche ausschlagen.

### Auslegung der Elften Figur.

#### Der Drachekopf.

Ist eine *Figura Jovis*.

Ist eine gute Figur. Deutet auf Nutzen im Handel, gut Glück, Erlangung geheimer Dinge, lange und nützliche Reise, Wiedererlangung des Verlusts, guten Umgang, Freunde, Erbschaftsnutzen, ein gut Haus, vernünftige Vorgesetzte, Erlangung was man hoffet, in allem ein gutes Ende, heimliche Briefe, vertrauliche Liebe, Frauenzimmer, Hochachtung, Schwangerschaft, Wollust, Ergöschlichkeit, lange Krankheit, heimlicher Schaden, gute Heirath, Nutzen im Handel, lustige Cameradschaft, starke listige Feinde, heimlicher Tod, Sicherheit bey Furcht, Vortheil am Gelde, Verhinderung auf der Reise, gute Beförderung, viel. Gunst, Erlangung eines



eines billigen Urtheils, Freude, gute Hofnung und Vortheil, langes Gefängniß, viele Arbeit, und gute Briefe.

Anmerk. Ist allemal ein gut Zeichen, noch zeigt es an, daß die Erlangung des Wunſches, jedoch mit Mühe und saurer Arbeit, werde können erlanget werden. Wer zu Ehren kommen will, muß zuvor leiden.

### Auslegung der Zwölften Figur.

#### Der Drachenschwanz.

Ist eine Figura Saturni.

Deutet auf Verwüstung, Veraubung, Verbrennung, Verrätherey, Unglück in allen Sachen, Diebstahl, Verlust an Gelde und Gut. Man bekommt das Verlohrne nicht wieder, Streit wegen Erbschaft, ein böses Ende in allen Dingen, Beschimpfung, eine böse Frau, Verderbung der Güter, Schaden, Verrätherey, Unglück, Furcht, Angst, Verzweiflung, Ueberwindung der Feinde, und zeigt alles Böse an, Ueppigkeit, falsche Freunde, Haß und Neid, Entkommung aus dem Gefängniß, einen Kranken den Tod.

Anmerk. Ist eine der aller schlimmsten Figuren, trifft gewiß schlimm ein, zumal, wenn der Punktirer diese Figur durch punktiren Scherz- u. Pfändersp. E zwey-



zweymal heraus bringet. Es ist auch zu merken, daß sich das üble Schicksal schwer oder gar nicht werde abwenden lassen.

### Auslegung der Dreyzehnten Figur.

Groß Glück.

Ist eine Figura Solis.

**M**an erlanget alles, so man bittet, Freunde, Gewinn, goldene und silberne Geschenke, es deutet auf gute Reisen, gute Zeitung, Freunde, Nutzen, gut Erbe, ein gut Haus, Glück in Bergwerken, gute Heirath, gut Alter, und guten Ausgang in allen Dingen, gute Zeitung, gute Briefe, Frauenzimmerliebe, Veränderung der Ehre und Beförderung, lange Krankheit, eine reiche keusche Frau, Handlung, Reichthum von Todten, Nutzen in fremden Landen, gute Reisen, friedfertiger Umgang, gutes Urtheil, geneigte Richter, gefährliche Krankheit, lange Schulden &c.

**Anmerk.** Ist die schönste, gewisseste und schnellste Figur, und der Mensch ist glücklich ohne Bemühen, nach Verdienst, er mag's machen, wie er will.

Aus:



## Auslegung der Vierzehnten Figur.

**Klein Glück.**

Ist eine Figura Solis.

Deutet auf Erlangung eines Hauses ohne Mühe, Reichthum, Ehre, Nutzen im Handel, wenig Arbeit, Geschwindigkeit in allen Dingen, gute Freunde, nützliche Reisen, Erbschaften, Geld und Mobilien, gute Zeitung und Briefe, Freude, Trost, Lustbarkeit, Ergößlichkeit, Krankheit, schöne, reiche Heirath, Hinterlist von heimlicher Liebe mit Absicht auf Mord, gute Freundschaft, Erlangung vielen Nutzens, gute Hoffnung und Gesellschaft ic.

Anmerk. Das Schicksal ist gut, doch nicht so gewiß, so schnell und gut, als das große Glück. Denn es kann allerdings durch Versehen verringert, und zum Aufschub verhindert werden. Doch wird es allemal gut ausschlagen, doch nicht so gut, als es ausschlagen könnte, wenn man sich darnach halten wollte.

## Auslegung der Funfzehnten Figur.

**Das Mägdlein.**

C 2

Ist



**Ist eine Figura Veneris.**  
 Deutet guten Vortheil und Glück im Lieben, ein schwerer doch glücklicher Ausgang in allen Dingen, ein gutes Weib, gute Reife, silberne Münze, Verzug auf Reisen, Friede. Man bekommt den Diebstahl nicht wieder. Es verspricht Freude, Freunde, gute Commerciën, fröhliche Botschaft, Nutzen in Liebesaffairen, gute Posten und Briefe, Krankheit, Tod, Streit wegen Frauenzimmer, gute Freunde, lüppiges Wesen, starke Feinde, grausames Gefängniß:rc.

Anmerk. Ist eine Figur, die ein ganz Grad weniger gut, als das große Glück ist. Es trifft zwar nicht so geschwinde ein, doch gewiß, und nicht so groß glücklich, doch einmal schlägt es gar böse aus.

### Auslegung der Sechzehnten Figur.

#### Der Knabe.

**Ist eine Figura Martis.**  
 Ist nicht von böser Deutung, und in manchen gut, deutet guten Vortheil, Nutzen im Handel, daß man seines Wunsches werde gewähret werden, Nuß, Ehre, fröhliche Post und Briefe, Wollust, Courtesie, Krankheit, Prahlerey; man soll sich vor einen Liebestrank hüten, und vor Gift, Erbschaft, Nutzen von Reisen, Streit und Un-



Unruhe, Gesellschaft mit Geistlichen und Frauenzimmer, gute Freunde, nutzbar Gesinde, starke und böse Feinde, Gefahr und Gefängniß.

**Anmerk.** Ist ein Grad weniger unglücklich, als die zwölfte Figur, der Drachenschwanz, doch kann das üble durch Klugheit verringert und vermindert, oder auch wohl ganz und gar abgewendet werden.

Mit diesem Spiele haben viel Cavaliers und Damens vom Stande eine beliebige Ergötzlichkeit gesucht, und man hat zu unzähligen malen befunden, daß die Antwort der Fragen also ausgefallen, wie sich nachhero in der That zugetragen hat. Dieser Ausschlag hat auch andere zu gleichmäßigem Zeitvertreibe, und zukünftige Dinge zu wissen und zu erforschen, ergötzenden und belustigenden Spiele angereizet, also, daß man dieses Punktirspiel bey gar vielen, sowohl adelichen Frauenzimmern und Cavalieren, als auch bey theils ledigen, theils verehlichten Personen bürgerlichen Geschlechts antreffen würde. Und weil es sehr curios, und gleichwohl noch vielen unbekannt ist, so hat man um so viel desto eher damit aufwarten, und zugleich bitten wollen, ohneracht auch die gemachten Fragen nach diesem Ausspruche in der That also ausschlagen dürften, gleichwohl daraus keine Glau-



bensartikel zu machen, noch dieses Spiel un-  
erlaubt zu mißbrauchen.

## II.

## Der Waarenbeschauer.

Es wird eine Karte genommen, wohl geme-  
net, und jeden aus der Compagnie davon  
vier Blätter gegeben, und alsdenn werden von  
dem, was überbleibet, von der Karte so viel ge-  
mengte Blätter, als Personen vorhanden sind,  
die man aber nicht etwan nach der Farbe ausie-  
sen oder besehen muß, auf den Tisch geleyet.

Nun ist einer aus der Compagnie beson-  
ders vorhanden, den man den Waarenbe-  
schauer nennet. Dieser hat einen so genann-  
ten Plumbfack, der von einem Luche zusam-  
men gewunden wird, vor sich liegen, und die-  
ser heißt der Waarenstreicher.

Dieser Waarenbeschauer frage nun:

Ihr Herren Kaufleute ist eure Waare  
richtig?

Wer nun einerley Farbe hat, dessen Waare  
ist richtig. Doch muß ein jeder ein Blatt  
wegwerfen, und sucht sich eines, um seine  
Farbe vollzukriegen, ein ander Blatt aus, von  
denen, die auf dem Tische liegen. Wer aber  
richtige Waare, das ist, einerley Farbe hat,  
der braucht solches nicht; und wenn nun der  
Waarenbeschauer fraget:

Ihr



Ihr Herren Kaufleute ist eure Waare richtig?

So antworten dieselben:

Meine Waare ist richtig.

Wer aber nicht richtige Waare hat, muß weiter nichts antworten, als:

Ich bitte mir einen richtigen Waarenstreicher aus.

Wer nun etwa antwortet:

Meine Waare ist nicht richtig,

oder sonst eine andere Antwort, der muß ein Pfand geben. Wer aber den Waarenstreicher sich ausbittet, der empfängt von demselben, der demselben hat, so viel Streiche, als andere Blätter seine Farbe falsch machen, und der, welcher aus der Compagnie den Waarenstreicher verlangt, der muß, indem er ihn verlangt, ganz sauber in die Höhe nehmen, denselben küssen, und sauber wieder hinlegen. Man kann auch noch andere Gefesse dabey geben, bey deren Uebertretung Pfänder gegeben werden müssen.

## 12.

### Das Hännchen mein Knecht genannt.

Hierzu gehören folgende Personen:

1. Der Herr.

2. Hännchen mein Knecht.

C 4

3. Wie



3. Wie viel.

4. Einen Thaler.

Zwey Thaler.

Drey Thaler.

Und so viel Personen annoch sind, so viel mehr sind Thaler.

Der Herr nun fragt:

Hännschen mein Knecht?

Hier muß der Knecht antworten:

Was beliebt meinem Herrn?

Sagt er das nicht, so muß er ein Pfand geben.

Hierauf fragt er:

Wie viel gilt der Hafer?

Da muß die Person, Wie viel, auch anfangen zu fragen:

Was beliebt meinem Herrn?

So die Person, Wie viel, es versiehet, und nicht also fragt, giebt er auch ein Pfand.

Alsdenn spricht der Herr:

Was gilt der Hafer?

Und da muß Hännschen mein Knecht ansagen, wie viel er gilt, und zwar nach Belieben, so viel Thaler nämlich in der Compagnie vorgestellt werden.

So er nun sagt einen Thaler, zwey oder drey Thaler ꝛc.

Hier darf niemand antworten.

Doch fängt der Herr an verwundernd, und spricht: 1 Thaler, nicht 2, 3, 4, 5 Thaler, und



und da muß der, so die Zahl der Thaler vor-  
stellt, und genennet wird, anfangen:

Was beliebt meinem Herrn?

Anmerk. Niemand muß antworten, bis  
der Herr nennt die Person, die er vor-  
stellt; sonst muß er ein Pfand geben; wer  
aber dem Hännischen mein Knecht, ant-  
wortet, giebt ein Pfand.

## 13.

## Ein Nachsagespiel.

Der Erste spricht:

Holla!

Der Andere fragt:

Wer ist da?

Antwort: Ich bin da.

Frage: Was willst du haben?

Antwort: Ich will mich laben.

Frage: An wem?

Antwort: An dir so schöne.

Frage: Ach nicht so höhne.



Antwort: Ich bringe dir auch was mit.

Frage: Ein Körbchen mit Rosen.

Antwort: Sind das nicht Schofen.

Frage: Ich bringe noch was mit.

Antwort: Was denn?

Frage: Ein Körbchen mit Narcissen.

Antwort: Davon mag ich gar nichts wissen.

Frage: Ich bringe dir noch was mit.

Antwort: Was denn?

Frage: Ein Säckchen mit Nüssen.

Antwort: Komm, mein Schatz! und laß  
dich küssen.

Es muß keines dem andern Sie oder Er,  
sondern nur Du heißen, sonst muß es ein  
Pfand geben, muß auch weder bey der Fra-  
ge noch Antwort versehen werden, und wer es  
versiehet, giebt ein Pfand.



## 14.

## Ein Nachsprechspiel.

Es kam ein Schiffchen von Wagenburg,  
 Es war beladen  
 Mit Hierschen Mierschen,  
 Zinten Mierschen,  
 Crispen Craspen grün,  
 Da kam der König von Serin,  
 Und fragte, ob Hierschen Mierschen, Zinten  
 Mierschen,  
 Crispen Craspen grün, Latein wäre.

Dieses wird hurtig vorgesprochen, und wer  
 es nicht ohne Fehler nachsprechen kann, muß  
 ein Pfand geben.

## 15.

## Ein dergleichen Spiel.

Heran! heran! heran!  
 Der Schneider will die Scheere han,  
 Zum Mantel und zum Rock;  
 Der Töpfer macht von Thon den Topf,  
 Von Thon, von Thon, und nicht von Leim:  
 Laß sie laufen, laß sie laufen,  
 Die bösen Buben muß man strafen,  
 Straft man sie nicht,  
 So kommt der Knecht, und holt sie vors Gericht.

## 16. Fra:



## Fragespiel.

Frage:

Hännchen, mein Schäkchen,  
Was macht Sie, mein Herzchen?

Antwort:

Ich stopfe meinen Liebsten ein paar Hemden  
Täschen.

Frage:

Was stopfet Sie hinein?

Antwort:

Liebgenskraut.

Frage:

Ich wollte wünschen, Sie wäre meine Braut.

Antwort:

Nein, mein Herr! ihr müßt es sparen,  
Bis ihr kommt zu Jahren,  
Denn ihr habt noch keinen Bart.

Er sagt:

Je du grobe Corinthe,  
Werd ich hier veracht?  
Und meines Bartes gedacht;  
Du mußt dich erst waschen,  
Eh du zu mir kömmt naschen.



## Ein Klosterspiel.

Frage:

So will sie denn, mein allerliebstes Kind!  
ins Kloster ziehn?

Antwort: Ich hab mich längst bedacht, was  
will er sich bemühn.

Frage: Sie wird versichert auch den alten  
Adam merken.

Antwort: Ach nein! ich halte viel von lauter  
guten Werken.

Frage: Der Ehstand läßt vielmehr die gu-  
ten Werke sehn.

Antwort: Er sage, was er will, es ist doch  
nun geschehn.

Frage: Ist sie nicht übel dran! Wer wärmt  
ihr nun das Bett?

Antwort: Warum? als wenn ich nicht die  
Schwester bey mir hätt.

Frage: Dies ist ein schlechter Trost. Die  
Schwester ist zu kalt,

Antz



Antwort: Viel besser kalt und schön, als  
warm und ungestalt.

Frage: Es ist doch Brod zu Brod, das  
Fleisch muß sie vermissen,

Antwort: Viel besser Brod zu Brod, als Kä-  
se zugebissen.

Frage: In denn die Jungferschaft von al-  
lem Kreuze frey?

Antwort: Die Jungfern haben eins, die ar-  
men Weiber zwey.

Frage: Der Weiber Kreuz ist ja mit Zu-  
cker überzogen.

Antwort: Ja wohl, der Zucker hat manch  
liebes Kind betrogen.

Frage: Weswegen läuft denn nun die gan-  
Welt darnach?

Antwort: Wer nur verständig ist, der thut  
fürwahr gemach.

Frage: Hat sie so viel Verstand, so thu  
sie was verkaufen,

Antwort: Ich sorge nur für mich, die andern  
mögen laufen.



Frage: Wer weiß, wer noch zuerst die La-  
sche machen läßt,

Antwort: Wenn ich gestorben bin, so ist mein  
Hochzeitfest.

Frage: Doch soll der liebe Tod bey ihr im  
Sarge liegen,

Antwort: Ich werde die Gestalt des Todes  
selber kriegen.

Frage: So nehm ich sie in Arm, und  
werd mit ihm ein Leib,

Antwort: Ich bin sein Ehemahl, sein Schatz,  
sein liebes Weib.

Frage: Wie heißt der liebe Tod? hat er  
nicht Höschchen an?

Antwort: Ich dachte, was mir wär, fänge  
er nicht Händel an.

Frage: Mich dünkt, es gucken schon vier  
Augen aus der Bahre,

Antwort: Jesho vestich ich erst, ist er nicht  
losler Haare.

Frage: Nun soll ich lose seyn, und sie ist  
schuld daran?

Antw



Antwort: Er warte nur, bis ich zur Antwort kommen kann.

Frage: Ach! sie verliebe sich. Die Antwort ist die beste.

Antwort: Ich hab ein kleines Haus, und habe keine Gäste.

Frage: Für einen guten Freund mag leicht ein Pläschen seyn,

Antwort: Das Pläschen nimmt darnach die ganze Wohnung ein.

Frage: Die Jungfer will annoch mit ihrem Diener scherzen,

Antwort: So wahr ich ehrlich bin, es geht mit recht von Herzen.

Dieses muß gleichfalls nachgesagt werden, bey Auslegung allerhand Strafe.

18.

### Das Grußspiel.

Ich grüß euch Schwestern alle drey,  
 Ich weiß nicht, welches die rechte sey,  
 Hier schiekt mich her,  
 Ich weiß nicht wer,

Ihr



Ihr sollt ihm schicken das,  
Ihr werdet wohl wissen was.

Antwort:

Hört Bote, setz euch nieder,  
Sagt eurem Herren wieder;  
Wenn der Berg vergeht,  
Der vor mir steht,  
So will ich eurem Herren schicken das,  
Er wird wohl wissen was.

Dieses wird auch der Reihe herum nachge-  
sagt, und wer fehlet, giebt ein Pfand.

## 19.

## Noch ein Grufspiel.

Frage:

Guten Abend, mein Schnecken!

Antwort: Schönen Dank, mein Herzchen!

Frage: Wo hat sie denn ihr Bettchen!

Antwort: Nicht weit vom Treppchen.

Frage: Nehm sie mich doch auch mit.

Antwort: Ach, daß mich auch der davor behüte.

(Nun spricht sie aber ganz heimlich)

Jetzt geh ich, komm er mit.

## 20.

## Das Fuchspiel.

Man brennt ein Hölzchen an, und giebt es  
dem Nachbar, und sagt:

Scherz- u. Pfändersp.

D

Stirbt







So bald er spricht: Hausknecht, muß sich der Hausknecht umdrehen, und sprechen: Was beliebt meinem Herrn?

Denn antwortet der Gast, und verlanget von den Gerichten, die vorhanden seyn, nemlich, er nennt die Speisen, welche sich die vorhandenen Personen vorzustellen gewählt haben, als:

Ich verlange ein Gerichte Fleisch oder Braaten zc.

Oder: Ich will von allen Gerichten, die vorhanden sind.

Was vor ein Gerichte der Gast nennt, dieses muß sich umdrehen, oder so er alle Gerichte nennt, müssen sie sich alle umdrehen. Wer aber genennet wird, und sich nicht umdrehet, muß ein Pfand geben.

Es ist dieses ein ungemein lustiges Spiel, zumal wenn der Gast etwas geschwinde redet, da denn viele Pfänder einlaufen, indem die Personen nicht so genau Achtung haben, noch sich allemal, wenn sie genennet werden, umdrehen.

## 22.

### Das Zahlenspiel, oder der Rechenmeister.

Hier stellet ein jeder eine Zahl vor. Z. E. Es sind eils bis zwölf Personen vorhanden, so wählet jeder eine Zahl nach Belieben.

D 2

Einer



Einer aber bleibt übrig, der fängt also an zu reden:

Auf einen meiner Bäume,  
Den ich habe daheime,  
Hab ich 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. Blätter,  
(oder er sagt eine Nummer, welche er will)  
Auf den 3ten war eine Schnecke,  
Die hatte ein Haus zur Decke;  
Die kroch unter 2. 3. (oder wie viel er  
spricht) Zweige,  
Sie wollten sitzen treuge  
Mit ihren 2 Hörnern,  
Sie kroch auf 2 Dörnern;  
Und da kamen behende  
2. 3. 4. Hände,  
Und nahmen die Schneck  
Mit 5. 10. (oder wie viel er sprechen will)  
Fingern weg.

So oft nun der, welcher dieses redet, eine vorhandene Zahl spricht, so muß die Zahl hervortreten, und sich neigen.

Ist es eine zusammen gesetzte Zahl, als 100 50. 620. oder was es vor eine Zahl ist, so müssen die einzelnen Zahlen hervortreten, und die Zahl formiren, welche genennet wird, als wenn 50 genennet wird, muß die 5 hervortreten, und der die 0 vorstelllet, ihm rechter Hand zur Seite stellen; so bald aber eine andere Zahl genennet wird, tritt die erste ab, und die neue erscheinet.

Ans



**Anmerk.** Weil nun gemeiniglich viele Fehler bey diesem Spiele vorgehen, denn die genannten Zahlen geben nicht allemal Achtung, wenn sie genennet werden, oder treten nicht allemal ab, wenn eine neue Zahl gesagt wird, oder stellen sich falsch; nemlich, das kann geschehen, wenn 15 genennet wird, so die Eins sich rechter Hand, und die 5 linker Hand stellet, welches 51 ist, oder aber, so der Rechenmeister, welcher eine besondere Person vorstellen muß, eine Zahl nennt, die nicht vorhanden ist, oder von denen vorhandenen Zahlen nicht kann formirt werden. **Z. E.** Es wäre keine 8 vorhanden, und der Rechenmeister nennete 18 81. 118. 181. oder sonst eine Zahl, wozu die 8 gehöret, so verfällt jeder, welcher fehlet, in Strafe. Es ist aber dazu bestellet der Revisor, der muß vorhanden seyn, und Achtung geben, wer etwas versiehet, und solches mit Schlägen oder mit Pfändergaben bestrafen. Es ist ein lustiges Spiel, und die, so es spielen, müssen, so sie nicht fehlen wollen, sehr genau Achtung geben. Es siehet auch lächerlich aus, wenn der Rechenmeister geschwind redet, und die genannten Zahlen nach ihrer Ordnung auf- und abtreten und sich bücken.



## Die stumme Musf.

Die Anwesenden wählen sich ein Instrument, welches sie spielen wollen, und dieses spielen sie heimlich, mit allerhand Bewegungen, als wenn sie das Instrument spielten, der Kantor aber gehet herum, und machet spasshafte Dinge, oder er schlägt den Takt. Wenn er die Hand in die Höhe hebt, so müssen die Instrumente anfangen, und wenn er nieder schlägt, und die Hand liegen läßt, müssen sie aufhören.

Anmerk. Sie müssen aber durchaus nicht lachen, wenn der Kantor auch noch so lustiges Zeug macht, auch nicht laut werden, noch reden, und wer dawider handelt, der muß ein Pfand geben.

## Das Fürstenspiel.

Hier stellt sich einer in die Mitten, und spricht:  
 Ich bin der Fürst von Thoren,  
 Zum Jagen auserkoren;  
 So muß man mich bedienen,  
 Bedienen muß man mich.

Hier fangen die andern alle an zum Jäger zu reden:

Spann Jäger dein Gefieder,  
 Schieß mir das Wild darnieder.

Er



Er nimmt ein Schnupftuch, und wirfts nach  
dem Frauenzimmer, die er haben will,  
und spricht:

Der Schuß der ist geschehen,  
Ich muß das Wild besehen.

Und da giebt er ihr einen Kuß, und das Frauen-  
zimmer bleibt stehen, und fängt von neuen an:

Ich bin der Fürst von Thoren ic.  
Und so gehts die ganze Compagnie durch.

## 25.

## Das Wahlspiel.

Hier tritt eine Person in die Mitten, und  
spricht:

Weil sich das Glücke fügt in dieser Reihe,  
So mag die Compagnie mir auch verzeihen  
Daß ich so kühne bin, und unter ihnen,  
Der mir am liebsten ist, stets zu bedienen.  
Hier weißet er auf eine nach der andern, und  
sagt:

Ihr steht mir gar nicht an, ihr seyd zu hitzig,  
Und eure Redensart ist gar zu spizig.

Denn weißet er wieder auf eine, und sagt:  
Zwar dürft ihr euch die Rechnung gar nicht  
machen,

Als wärs um euch zu thun, und eure Sachen.  
Weißet er auf eine andere, und sagt:

Um euch ist's Schade zwar! daß ihr von  
Flandern,



Sonst wäret ihr mein Schatz vor allen andern.

Nun weißet er auf alle.

Indeß gehabt euch wohl, verlaß euch Beyde,  
Jetzt such ich meine Lust und meine Freude.

Nun weißet er auf die rechte:

Bei dir, mein Aufenthalt, leb ich verbunden,  
So viel als Jahre sind, ja Tag und Stunden.

Hier küßt er sie, sie setzt sich nieder, und er fängt  
von neuem also an.

## 26.

## Das Abschiedspiel.

Hier sisset die Compagnie, und man lästet einen aus, der hat ein Schnupstuch auf der Achsel, gehet herum, und spricht:

Ich trage, ich trage.

Hier fragt ihn einer aus der Compagnie

Was trägst du denn?

Er antwortet:

Meine Demuth.

Frägt ihn wieder eins,

Vor wem?

Er antwortet;

Vor meine Liebste (oder so es ein Frauenzimmer) vor meines Liebsten Thür.

Spricht wieder eins:

Geh hin, und knie dafür.

Denn



Denn kniet er nieder vor den Stuhl eines Frauenzimmers, und sie kniet auch nieder.

Er giebt ihr einen Kuß und spricht:

Das geht von Herzen!

Sie giebt ihm wieder einen Kuß, und spricht:

Das gehet zu Herzen!

Denn giebt er wieder einen Kuß und spricht:

Das steht fein.

Sie giebt ihn wieder einen Kuß, sagende:

Das geb ich drein.

Und er beschließt, und spricht mit einem Kusse:

Das soll der letzte Abschied seyn.

Dann geht sie fort, nimmt das Schnupstuch,

und trägt, wie sie oben gethan hat, ihre

Demuth.

## 27.

## Das Nachbarspiel.

Hier setzen sich Paar und Paar einander auf den Schooß. Einer aber, der der Ausschierling genennet wird, spricht, indem er herum gehet:

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Der nun gefragt wird, muß sprechen, entwe-

der: Er gefällt mir ganz wohl, (und

bleibt also sitzen)

Wenn er aber sagt:

Er gefällt mir nicht wohl;

So fragt der andere:

Wer gefällt dir aber besser?



Hier nennt er einen andern Nachbar, und daß  
 muß der, den er nennt, herkommen, und diesen, der  
 ihm nicht gefällt, muß aufstehen, und desjenigen  
 Ort einnehmen. Der nun herum gehet, siehet, wie  
 er den entledigten Platz einnimmt, muß herum  
 gehen, und fragen, und der Aus schierling seyn.

## 28.

## Der Kermißbauer.

Der setzt sich auf einen Stuhl, und die an-  
 dern fangen an, und sagen:

Es fuhr ein Bauer ins Holz. Hopfa ins  
 Kermißholz,

Was macht er in dem Kermißholz? Hopfa  
 Kermißholz.

Der Bauer nahm sich ein Weib. Hopfa  
 Kermißweib.

Hier setzt sich dem Kermißbauer ein Frauenzim-  
 mer auf den Schoß.

Die Frau nahm sich ein Kind. Hopfa  
 Kermißkind.

Da nimmt die Kermißfrau einen jungen Men-  
 schen auf den Schoß.

Wir geben dem Bauer einen Schlag. Ei-  
 nen Kermißschlag.

Da schlägt den Bauer ein jeder.

Wir geben dem Bauer einen Rauf, einen  
 Kermißrauf.

Hier raust ihm ein jeder.

Das



Das Kind schied von der Mutter, von der  
Mutter.

Da geht das Kind fort.

Da schied der Bauer von der Kermis-Frau:  
Da steht er auf, und die Frau bleibt sitzen, die  
se nimmt sich denn wieder ein Kind, und  
so gehts beständig fort.

Dieses Spiel wird auf Dörfern unter den  
Bauern mit vielem Vergnügen gespielt.

## 29.

## Ein Schäferstückchen.

Die Frauenzimmer singen:

Schönster Schäfer ist das recht,

Daß man Sie darf nennen;

So vergönn er mir das Recht,

Einen Schäfer zu nennen.

Gestern Abend sah ich Sie

Unter einer Linden,

Ich gedachte in meinem Sinn:

Wart! ich will Sie finden.

Ach! wie trug ich nach dem Tag

Ein so stark Verlangen,

Daß ich Sie nur mögt' einmal

In der Lieb umfassen.

Hier fällt eine von dem Frauenzimmer zu  
des Schäfers Füßen.

Schönster Schäfer! schau nur an,

Ich lieg zu deinen Füßen,

In



In der größten Demuth hier,  
Dir die Hand zu küssen.

„ „ „ er fängt hier an:

Auf! auf! Schäferin, von der Erden,

Was thut Sie annoch bewegen,

Daf Sie solche Demuth hier

Will bey mir ablegen.

Sie, Sie steht mir gar wohl an,

Sie hat nichts verbrochen;

Sie ist frey von aller Schuld,

Von mir losgesprochen.

Hier giebt er ihr einen Kuß, und läßt sie  
los, und fängt das Spiel von neuem an.

## 30.

## Das Lochspiel.

Man sitzt an einer Tafel, und macht mit Krei-  
de auf den Tisch einen Zirkel oder Ring;  
gegen jede Person aber einen kleinen Zirkel, wie  
gesagt ist. Einer aber dirigirt das Spiel, und  
spricht diese Worte durch einander:

Alle in ein Loch,

Ins Nachbars Loch,

Ins große Loch,

Ins mittelfte Loch.

Derjenige, der das redet, der macht es  
vor, und das alles in Hurrigkeit; die andern  
aber machen es geschwinde nach. Wer nun  
fehlet, und es nicht recht macht, der giebt ein  
Pfand,



Pfand, welches am Ende des Spiels wiederum muß ausgelöst werden.

## 31.

## Das Riemenspiel.

Hier muß eine Compagnie beisammen seyn, einer aber der führet das Spiel, und nach diesen muß man sich richten. Was nun der redet und singet, das muß man nachreden, und so bald er mitten im Worten und Reden aufhöret, muß jeder auch aufhören, so bald als der aber wieder anfängt, müssen die andern auch wieder anfangen. Der aber singet, fänget also an, da denn jeder an den Riemen greifen und singen, und sogleich ablassen muß, wenn jener abläßet.

Einen rothen Riemen hat mir mein Hännchen zum Jahrmarkt verehrt.

Der da singt, hört auf, wo er will, und wenn er inne hält, so müssen die andern auch inne halten, ausserdem giebt der, welcher weiter singt, ein Pfand.

## 32.

## Das Hierschespiel.

Hier stehet einer auf, und thut, als wenn er etwas aussäet, und spricht:  
Also säet man den Hierschen.

Und



Und denn fängt er an:

Also ist man, also stampft, also mahlt man den Hierschen.

Ober: Und wann es kommt bis übers Jahr, säet man den Hierschen wieder.

Wie nun der Hierschensäer singet, und wie er es mit den Händen machet, so müssen es die andern alle machen, und so er mitten im Singen aufhört, müssen sie auch zu singen aufhören. Wer aber das geringste versichet, der giebt ein Pfand.

## 33.

## Das Fischerspiel.

Hier steht einer auf, und spricht:

Ich fische, ich fische in meines Herren Teiche, ich habe die ganze Nacht gefischt, und habe nichts gefangen, als einen Hecht.

Hier muß er einen Fisch nennen, der in der Compagnie vorhanden ist, denn jeder wählt sich einen Fisch, den er vorstellt. Der nun genennet wird, der muß sich melden, und aufstehen, oder er muß ein Pfand geben. Der nun aufsteht, der spricht: Ich dachte, es wäre ein Karpfen gewesen, und frage ohnzählige viele Fragen, welche der Fischer beantworten muß, ohne die Worte Ja noch Nein zu sagen, und dieser frage jenen wieder, und also bey.



beide einander. Keiner darf Ja noch Nein sagen, wer aber Ja oder Nein spricht, muß ein Pfand erlegen.

## 34.

## Die Farbe genannt.

Jeder wählt sich eine Farbe, und denn fängt der eine an:

Meine Farbe ist eine hübsche Farbe, aber nicht die garstige braune.

Wer nun braun hat, muß antworten, ausserdem muß er ein Pfand geben.

Nein, meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die garstige rothe.

Und da muß der, welcher die rothe Farbe vorstellt, sich gleich wieder melden, ausserdem, wer sich nicht meldet, giebt ein Pfand.

## 35.

## Das Moqueriespiel.

Einer stehet auf, und spricht zu dem andern:

Ich bin böse auf dich.

Frage: Warum denn?

Antwort: Weil du so schöne bist, und ich nicht. Oder, er sagt sonst etwas, als:

Weil du einen blauen Dart hast, und ich nicht.

Weil du ein paar so schöne Augen hast, und ich nicht.

Weil



Weil du eine so schöne Taille hast, und ich  
nicht. Oder, was man sonst sagen will.  
Wer nun nicht auf dieses moquiren will; da-  
vor kann ich nicht, giebt also ein Pfand.

36.

## Das Singespiel.

Ein Frauenzimmer fängt an zu singen:

Hier ist Laub, hier ist Gras  
Unter meinen Füßen,  
Ich hab verlohren meinen Schaf,  
Wo soll ich ihn suchen müssen?  
Hier und da, und anderswo.

Seyd ihr nicht mein schönstes Kind?  
Hier wendet sie sich gegen einen, und der  
antwortet:

Ach! Ja.

Er fragt sie wieder:

Habt ihr mich von Herzen lieb?

Sie antwortet:

Ach! Ja.

Nun fängt sie wieder an:

Ihr sprecht wohl immer Ja! Ja!  
Es ist doch wohl nicht einmal wahr!  
Ich bin ausgegangen,  
Ich hab mich lassen fangen  
Meinen aller schönsten Schaf,  
Der da steht auf diesem Platz.

Er



Er fängt darauf an:  
Soll es denn nun diese seyn,  
So geb ich, meinen Willen drein.

Sie beschließt endlich also:  
Schätzchen zu Gefallen  
Gieng ich einen Gang,  
Ich liebte dich vor allen,  
Du weißt mirs keinen Dank;  
Steh mir bey,  
Vergiß nicht mein,  
So du mein Schätzchen willst seyn;  
Küsse mich einmal.

Da küßt er sie, und sie geht wieder fort.

37.

### Ein Singspiel.

Wer sich ins Kloster will begeben  
Auf eine lange Lebenszeit,  
Dem muß gefallen das Klosterleben  
In einer stillen Einsamkeit;  
Jetzt aber ändert sich mein Sinn,  
Und sieht sich nach was bessers um.

Hier macht die Compagnie einen Kreis,  
und schließt das Frauenzimmer ein. Wenn  
sie nun spricht: Und sieht sich nach was  
bessers um: so muß, die im Kloster ist,  
zu ihn heraus, den sie ansiehet.

So spricht er:  
Begrüßet seyst du, edles Herz!  
Geküßet sey dir deine Hand,  
Schertz. u. Pfändersp.

Ⓔ

Ⓔ



Es beliebt sich ein Küßchen mit dir zu scherzen,  
Das geb ich dir zum Unterspand.

Mein Herze, dein Herze stimmt überein.

So antwortet sie:

Ach nein! ach nein! es kann nicht seyn.

Und da geht sie wieder ins Kloster.

Sie fängt an:

Mun muß ich wandern meine Straßen,

Muß wieder in mein Kloster gehn,

Muß gehn, muß stehn, muß alles verlassen,

Muß lassen sie alleine stehn.

Und da geht sie wieder ins Kloster hinein.

## 38.

## Wie man die Pfänder auslöset.

Was soll der thun, dessen Pfand ich habe?

Antwort: Er soll hangen und verlangen.

Anmerk. Da muß er an die Stubenthür treten, und sagen: Ich hange und verlange.

Da fragt man: Nach wem?

Antwort: Nach der und der, als nach Dorigen, Hannigen, Juligen zc.

Da küßt er sie, und geht wieder fort.

Was soll der thun, dessen Pfand ich habe?

Antwort: Er soll stumm betteln.

Da geht er herum, und ein jeder fragt ihn:

Will der Herr Geld?

Will der Herr Schläge?

Will der Herr ein Küßchen?

Was



Was ihm nun nicht beliebt, darauf antwortet er nicht, wenn aber kommt, was er verlangt, da spricht er freudig Ja, und empfängt seine Gabe.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Es soll katholisch beichten.

Anmerk. Da kniet der, dem das Pfand ist, mit einem Frauenzimmer nieder. Diese beyden bedeckt man mit einer Schürze, und dann bekennet er ihr unter der Schürze, was er gethan hat, sie aber absolvirt ihn mit einem Kusse.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Es soll den verliebten Recontre machen.

Anmerk. Er muß aufstehen und seinen nächsten Nachbar küssen, und so fährt er fort, bis er herum ist, und wieder an seinen Ort kommt; die andern aber alle stehen, so bald einer den Kuß von ihm empfangen hat, auf, und küßet ihm nach, und so rings um, bis jeder wieder an sein Ort kommt.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Es soll den Zaun flechten.

Anmerk. Dem das Pfand ist, legt die Hand über das Kreuz und der Nachbar auch, und neigt sich zur rechten und zur linken Seite, und giebt jedesmal einen Kuß, und denn gehet er zum andern und fährt fort, bis er herum ist. Alle nun, die er küßet, gehen  
hin



hinten nach, und machen es dem ersten nach, bis sie ebenfalls wieder an ihren Ort kommen.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Es soll Kirschen brechen.

Anmerk. Da nimme er einen Faden, bindet solchen den benachbarten Frauenzimmer um die Lippen, küsset sie, und spricht: Ich breche Kirschen.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Es soll das spanische Kreuz machen.

Anmerk. Da giebt er der ganzen Compagnie durch, jeden einen Kuß auf die Stirne, einen auf das Kinn, einen auf die Nase, zwey auf die Backen, endlich einen auf den Mund.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Den verliebten Jesuiten machen.

Anmerk. Er nimmt ein Frauenzimmer. Sie knien beyde, daß sie mit den Rücken zusammen treffen, und küssen einander von hinten zu auf die Wangen und den Mund.

Was soll das Pfand thun?

Antwort: Die Liebe mit Ellen ausmessen.

Anmerk. Da klastert sich der, dem das Pfand gehört, mit den Händen aus, und bieget sich küssend zur rechten und zur linken abwechselnd.

39.

### Das Judenspiel.

Hier müssen etliche Personen beysammen seyn, und jeder ein ander Buch haben. Als denn



denn fangen alle zusammen an laut, und zwar so geschwinde als möglich ist, zu lesen.

Weil es verboten ist, darbey zu lachen, dieser wunderliche Klang aber so lächerlich ist, daß man sich schwerlich des Lachens enthalten kann, so geschiehet es, daß viele Pfänder einlaufen, die hernach müssen wieder ausgelöset werden.

## 40.

## Das Kneipen ohne Lachen.

Der dieses anhebt, besteht, daß ein jeder den andern mit den beyden Fingern in die Backen kneipen muß; allein, es muß darzu niemand lachen, bey Strafe eines Pfandes. Nun nimmt er etwas Ruß und macht einen aus der Compagnie mit schwarz, daß ers nicht weiß. Wer nun darüber lacht, ist straffällig.

## 41.

## Das Hexenspiel.

Man nimmt ein Stückgen spizig geschnittene Seife, die sehr hart ist und läßt einen andern ein Wort auf ein Papier schreiben. Ist dies geschehen, so schreibt man das Wort, das jener auf das Papier geschrieben, unter dem Tische mit seinem Stücklein Seife auf die linke Hand inwendig oder auswendig.



Und spricht: Nun, mein Herr, will ich das Papier verbrennen. Wenn es nun verbrannt ist, nimmt man die Asche, und streicht sie auf die Hand, wo man mit Seife geschrieben hat, und spricht: Sehen sie mein Herr, hier muß das Wort, das auf dem Papier gestanden hat, wieder auf meiner Hand erscheinen; denn durch die verbrannte Asche wird die Schrift, die mit Seife auf die Hand geschrieben worden ist, schwarz; und wers nicht weiß, wie es zugehet, gedenk t, es sey Hererey.

## 42.

## Das FingerhutsSpiel.

Hier läffet man sich nun drey Fingerhüte und eine Erbse geben, und dieselbe thut ein anderer unter einen Fingerhut, und merkt sich denselben. Drauf nehme ich die Fingerhüte und schiebe sie zusammen, und wieder auseinander, dabey aber bediene ich mich der Geschwindigkeit, und sehe, wie ich die Erbse aus dem Fingerhute unter einem andern bringe, daß es jener nicht merket. Alsdenn frage ich, unter welchem Fingerhut die Erbse sey, und so er nun solche nicht findet unter dem Fingerhute, worunter sie gesteckt hat, so hat er verloren, trifft er aber den Fingerhut, worunter die Erbse ist, so habe ich verspielt. Wer verspielt, der verspielt Geld oder giebt ein Pfand.

43. Das



43.

## Das Pachtspiel.

Hier werden Loose gemacht, und die Compagnie setzt auf eines den Pächter, und die Pachtsumme, nemlich also:

Der Pächter giebt 50. 100. oder 4 bis 500 Pacht.

Auf die andern Loose wird der Pacht eingetheilt in gleiche Theile, den der Pächter geben muß. Z. E. es wäre gesetzt:

Der Pächter giebt 50.

und es wären zehn Personen, setzte man auf jedes Loos die Nummer 5. Allein, es muß noch eine Person darüber seyn zum Pächter. Hierauf werden die Loose ausgelooft, und wer das Loos bekommt,

Der Pächter giebt 50.

der ist Pächter, und giebt 50 was ausgemacht ist, nemlich Nüsse, Mandelkern, Pfeffernüsschen, oder was es sonst ist, zum Pacht, in die in der Mitten auf dem Tische stehende Schaafe. Die andern aber geben so viel, als auf ihrem Loose stehet, ebenfalls hinein, daß also 100 zusammen stehen.

Nun nimmt man eine Karte, und der Pächter muß zwey Blätter heraus ziehen. Was nun diese vor Farben seyn, die heißen Verlustfarben.

Hierauf nimmt der Pächter die Karte mit Verlust- und Gewinnfarben, so nemlich

E 4

eine



eine vollkommene Karte seyn muß, und melirt sie, und giebt von oben herab einem nach der Reihe ein Blatt. Bey einem jeden wartet er, bis er seinen Gewinnst genommen, oder den Verlust geseht hat.

Wer nun eine von den Farben bekommt, die von den zwey Verlustfarben seyn, muß so viel zusehen, als das Blatt gilt: so er aber ein Blatt von den Gewinnstfarben bekommt, nimmt er so viel heraus, als es gilt, und so die Reihe an den Pächter kommt, so ziehet er vor seine Person zwey Blatt, weil er Pächter ist.

Endlich, wenn es trift, daß einer mehr gewinnt, als stehet, so muß er so viel darzu sehen, als das Blatt gilt. Z. E. Es stünden noch fünf Stücke, und er bekäm eine Zehne von den Gewinnstfarben, so muß er noch fünfse darzu sehen.

Kommt es aber, daß einer ein Blatt bekommt, da er alles kriegt, und aufgehet, was der Einsaß noch ist, so heißt es, er hat den Pacht gewonnen, und der Pächter muß ihm das Pachtgeld auszahlen, er aber, der gewonnen hat, ist zukünftiger Pächter.

Gewinnt aber der Pächter selbst den Pacht, so bekommt er den Pacht, oder das ausgemachte Pachtgeld von einem jeden. Z. E. 100 wäre der Pacht, so bekäme er auch von einem jeden 100 Stücke. Dieses ist ein lustiges Spiel, und dauert oft zwey Stunden  
und



und länger, bis alles aufgehet, und entweder der Pächter, oder ein anderer den Pacht gewinnt.

Wer den Pacht gewinnt, sezt den Pacht wieder zu, und so die Karte alle ist, wird sie von neuem gemenget, und alsdenn von forne abgehoben.

## 44.

## Der zerlegte Bock.

Ein Spiel zum Nachsprechen.

Dieses ist eins von den allerlächerlichsten und lustigsten Spielen, und muß damit auf folgende Weise verfahren werden. Wenn eine zahlreiche Gesellschaft beysammen ist, so wird, wenn ihr die Zeit zu lang werden will, dieses Spiel vorgenommen. Es wird also der Bock auf folgende Art zerlegt: ein jeder muß sich ein gewisses Stück, was ein Bock an sich hat, davon nehmen, als: den Hals, Bein, Nase, Bart, Augen, Ohren, Bauch, Brust, Schwanz u. d. gl. Derjenige aber, welcher von der Compagnie das Wort führt, oder vorspricht, muß allemal den Kopf behalten. Wie nun der Wortführer spricht, so muß ein jeder, wie die Reihe nach einander folgt, nachsprechen.

Z. E. der den Kopf hat, fängt an, und spricht:

Mein Kopf wackelt,

E 5

Der



Der Zweyte:

Mein Hals wackelt.

Der Dritte:

Mein Bauch wackelt.

Der Vierte:

Mein Schwanz wackelt, u. s. w.

Was nun ein jedes von dem zerlegten Bocke vor ein Stück hat, das wackelt. Wenn die Reihe durch ist, so fängt der erste wieder an: und je lustiger die Einfälle des Vorsprechers sind, desto mehr giebt es zu lachen, und kommen eine große Menge Pfänder ein.

*J. E.* Der erste fängt wieder an, und spricht:

Mein Kopf hat Haare.

Der Zweyte:

Mein Bauch hat Haare.

Der Dritte:

Mein Schwanz hat Haare.

Der Vierte:

Mein Bein hat Haare, u. s. w.

Jedes muß sein Stück ordentlich bey den Namen, so wie er sichs genommen hat, nachsprechen. Es trifft sich zuweilen, ja vielmals, daß sich ein Frauenzimmer in der Gesellschaft das Bauchstück von dem Bocke genommen hat, und kommt dergleichen lustiges Stückchen auf das Tapet, so versichre ich, die ganze Gesellschaft wird lachen müssen, und diejenige wird mit der Sprache nicht heraus wollen, daher es ohne Pfänder ohnmöglich abgehen wird. Dieses Spiel ist ein artiger Zeitvertreib,



vertreib, es ist auf vielen Hochzeiten und andern Gelegenheiten mit vielen Vergnügen gespielt worden.

## 45.

## Das Königsspiel.

Hier nimmt man vier Stecknadeln, und steckt sie in einem Viereck auf den Tisch, nicht gar feste. Auf dieselben setzt man einen hölzernen Teller, und alsdenn muß ein jeder aus der Compagnie nach der Reihe herum etwas schweres auf den Teller legen, jedoch ganz sachte, und das muß so lange herumgehen, bis der Teller die Nadeln niederdrückt.

Bei dem nun dieses geschieht, dieser ist König. Auf diese Art machet man auch die Königin. Alles dieses muß man thun, ohne ein Wort zu reden.

So bald der König fertig ist, kommen alle Anwesende, und jeder fällt nach der Reihe vor ihm nieder, und stellt sich an, seinen Rock zu küssen: Allein, er hebt einen jeden auf und küsst die Mannspersonen auf die Stirne, das Frauenzimmer aber auf den Mund, und zeigt ihnen durch Geberden, und ohne ein Wort zu reden an, daß er Verlangen trage, nach einer Königin.

Hierauf gehet das Frauenzimmer, nachdem es sich vor den König gebeugethat, an den Tisch, steckt wiederum vier Nadeln auf, legt den hölzernen Teller darauf, und sie legen so



so lange nach der Reihe herum etwas von ihren Sachen auf den Teller, bis der Teller anhebt zu sinken, und bey welcher dieses nun geschieht, diese ist Königin. Das Frauenzimmer küßet sie, und wünscht ihr mit Geberden ohne etwas zu reden, Glück.

Sodann führen sie die Königin zum König, den die Königin mit einem Kusse empfänget, und sich nebst ihr an den Tisch setzt, und die Mannspersonen, welche die Ministers vorstellen, stehen dem König zur Rechten, das Frauenzimmer aber, als Hofdamens, der Königin zur Linken an der Tafel.

Der König und die Königin winken ihren Leuten, die sie verlangen, und geben einem jeden durch Geberden zu verstehen, was sie thun sollen.

Verstehen nun die Ministers und die Damens nicht des Königs Befehl, oder richten solchen unrecht aus, so winkt der König mit einem in der Hand habenden Stocke den Pritschmeister, der mit der Pritsche den auf einem Stuhle überbückenden Uebertreter, des Königs oder der Königin Befehl, nach Anzeige des Königs, mit zwey, drey oder vier Schlägen bestrafen muß, oder er muß ihnen ein Pfand geben. Die aber des Königs Befehl wohl ausrichten, die werden von dem König und der Königin mit einem Frauenzimmer beschenkt, und da müssen sie beyde vor dem König treten, welcher der Mannsperson Hand in die



die Hand des Frauenzimmers legt, die sich mit einem Kusse zusammen verbinden, und Paar und Paar um den Tisch herumsetzen, und solches wird so lange, bis Pfänder genug vorhanden seyn, und ein jeder sein Frauenzimmer bekommen hat. So nun also alle Paar und Paar an dem Tisch neben dem Könige und der Königin sitzen, nimmt die Königin die Pfänder auf den Schooß, und der König befehlet dem Pritschmeister heimlich ins Ohr, was das Pfand thun soll; der Pritschmeister muß hernach von der Königin das Pfand nehmen, und ohne zu reden, umher fragen, wem das Pfand sey. Der Eigenthümer stehet sodann auf, und der Pritschmeister befiehet ihm durch Geberden, was er thun soll. So nun der Pritschmeister des Königs Befehl nicht also auszurichten weiß, daß der, dem das Pfand ist, solches verstehen kann, so winkt der König alle Cavaliers und Damens, die dem Pritschmeister mit der Pritsche so viel Streiche auf dem Stuhl liegend geben müssen, als der König aufleget. Dieses ist dabey zu merken, daß keines reden muß, auch niemand lachen darf, sondern wer solches übertritt, muß ein Pfand geben.

Dieses Spiel ist stark unter den Adlichen auf dem Lande im Brauch, und dauert oft zwey Stunden und länger. Man nennt es das stumme Königsspiel, anderwärts aber,  
die



die Königswahl, oder das köstliche Gerichte  
der stummen Diener.

## 46.

## Das Handwerkspiel.

Ein jeder in der Compagnie liest sich ein Hand-  
werk aus, und einer ist der Meister, der  
setzt sich Gesellen, da kommen die Handwerksbur-  
sche und klopfen auf den Tisch, und sprechen:

Grüß euch, Meister:

Der Meister spricht:

Dank! Was vor Handwerk?

Der sagt nun, welches Handwerks er sey,  
als: Ein Kiemer &c.

Da antwortet der Meister:

Gut! könnt ihr auch wacker arbeiten,  
früh aufstehen und spät zu Bette gehen, nicht  
viel essen und wenig trinken, und zu allen ge-  
duldig schweigen? Verlangt ihr auch Lohn?

Da antwortet der Geselle:

Ja, Meister, ich stehe früh auf zum Es-  
sen, gehe spät vom Tische zu Bette, arbeite  
wacker mit den Zähnen und der Gurgel, und  
rede weder Gutes noch Böses. Das Lohn ist  
das wenigste.

Der Meister:

Ihr seyd ein braver Geselle! Schaut! dort  
meine Arbeit und die Werkstatt, setzt euch hin,  
und greift an das Werk mit Freuden.

Da



Da setzt sich der neue Geselle an den Tisch, und thut, als ob er auf dem Handwerke, das er gewählt hat, arbeite, macht also auch solche Geberden, und das thut ein jeder in der ganzen Compagnie.

Das ist nun zu merken, daß der Meister herum gehet, und allerhand Fragen an seine Gesellen thut, die mit Ja und Nein beantwortet werden können; die Gesellen aber müssen nicht laut antworten; sondern die Antwort Ja mit Kopfnicken, und die Antwort Nein mit Kopfschütteln beantworten. So aber eine Frage von dem Meister gethan wird, die weder mit Ja noch Nein kann beantwortet werden; so muß der Geselle, an den die Frage geschehen ist, und anders nicht, als mit Reden antworten kann, von seinem Tisch aufstehen, und sprechen:

Mit Gunst, Meister und Gesellen!  
 Der Teufel ist in der Höllen,  
 Der Meister giebt wenig Lohn u. viel Knochen.  
 Mit Gunst! ihm sey zur Antwort gesprochen.

Hier beantwortet er nun, was der Meister gefragt hat, und alsdenn setzt er sich wieder nieder, und arbeitet. Allein, der Meister giebt wohl Achtung, wer was versteht, und alsdann wird dem Gesellen eine Strafe aufgelegt, welches gemeiniglich ist, daß er muß ein Pfand in die Gesellenlade legen, welches



ches am Ende des Spiels muß wieder 'ausgeloset werden. Es darf auch niemand, bey Strafe lachen.

Wenn nun Pfänder genug vorhanden sind, und man will das Spiel ein Ende machen, spricht der Meister, indem er die Handwerkslade vor sich nimmt:

Wohlan, ihr Alt- und Junggesellen,  
Euch vor die Lade darzustellen.

Ein jeder tret nach Handwerksmanier,  
Wenn sein Name genennet wird, herfür.

Hierauf fragt er die Gesellen, was der thun soll, dessen Pfand er heraus genommen habe. Diese sagen es, alsdenn weißet der Meister das Pfand, und der Eigenthümer tritt vor, und thut, was ihm aufgelegt ist.

Es ist ein kurzweiliges Spiel, und macht guten Zeitvertreib, ist auch sehr im Gebrauche auf dem Lande.

## 47.

## Ein Drehespiel.

Man schnitzelt von Holz ein Ding in einer länglicht runden Gestalt, und befestiget es forne, wie gesagt ist, und macht 8 Ziffern drum herum, und drehet, wo es nun stehen bleibet, da sucht man nach.

1 küßt den Nachbar zur Rechten und zur Linken.  
Zwischen 1 und 2 muß trinken.

2 muß



2 muß sein Strumpfsand von seinem Nachbar  
sich lassen abbinden zum Pfande.

Zwischen 2 und 3 thut jeder aus der Compagnie  
an eine Schande.

3 weißet, was er hat zwischen den Beinen,  
(das ist die Zunge)

Zwischen 3 und 4 muß es mit allen Jungfern  
meynen.

4 giebt ein Pfand.

Zwischen 4 und 5 macht man einen Bart mit  
einem Brand.

5 dem greift und zupft man zum Späße  
Der Reihe herum mit 2 Fingern an die Nase,  
Zwischen 5 und 6 darf nicht stille stehen,  
sondern, so lange das Spiel währt, um den  
Tisch herum gehen.

6 hüpfet auf einem Bein in der Stube rum,  
bis die Reihe trifft wiederum.

Zwischen 6 und 7 muß ein Pfand erlegen.

7 dem regalirt die Compagnie mit Schlägen.

Zwischen 7 und 8 giebt allerseits  
der Reihe herum ein spanisch Kreuz.

8 legt sich auf die Erde lieber,  
ein jeder schreitet über ihn hinüber;  
er kriegt ein jedes Frauenzimmer fein  
bey dieser Gelegenheit bey den Bein.

## 48.

Das Viertelhundertspiel.  
Man nimmt nämlich ein Stücklein Tobaks.  
Scherz = u. Pfändersp.      §      pfeife,



pfeife, einer mäßigen Spannen lang, und mache an der einen Ecke ein klein Löchlein mit dem Messer darein, stellet sie hernach auf eine auf dem Tische steckende Nadel, und zwar über die Nadelfuppe, wie hier beschrieben ist. Was nun bey jeder Nummer stehet, das muß diejenige Zahl thun, wo die Pfeife stehen bleibt.

Anmerk. Rechter Hand bey Nummer 8 fängt an, und zwar also zu drehen, daß die Pfeife wenigstens wieder bis 8 zu stehen kommt, kommt sie aber nicht herum, muß der, welcher drehet, ein Pfand geben, sie mag stehen bleiben, wo sie will. Wer zu stark drehet, daß die Pfeife aus der Kuppe fährt, und herab fällt, der setze 24 Einsatz. Man macht nämlich gleich Anfangs aus, warum man spielt, als um Rosinen, Mandeln, Nüsse, Pflaumen, Pfeffernüßlein oder Pfennige. Das ist eines der lustigsten Spiele.

49.

### Das Hanns Schulzenspiel.

Man nimmt eine Karte, und darinne muß seyn der König, der Bube, die Dame, und die Eins, die übrigen sind schlechte Blätter, oder in einer deutschen Karte ist:

Der Unter, der Schulze.

Der Ober, Geheimde Rath,

Der König, Vicekanzler.

Der Taus, der König.

In



In der französischen Karte aber ist:  
Der König,  
Die Königin die Dame, nemlich der Vice-  
kanzler.

Der Bube, der Geheime Rath, und  
Die Eins, der Hanns Schulze.  
Die übrigen sind Bauern.

Nun fragt Hanns Schulze:  
Belieben Ihre Königl. Majestät ein Spielgen  
zu spielen.

Da antwortet der König:  
Ja.

Denn fängt Hanns Schulze an:

Herr Vicekanzler.

Herr Geheime Rath.

Ich Hanns Schulze, und

Ihr groben Bauern werdet nachfolgen.

Hierauf giebt er die Karte alle herum.  
Wenn nun einer die Karte angreift vor dem  
König, dem schmeißt man mit einem Plumb-  
sack auf die Hand.

Sodann spielt der König das Blatt aus.  
Wer nun keinen Stich bekommt, ist straffällig.

Und da spricht Hanns Schulze.

Ihre Königl. Maj. der und der hat sich unter-  
standen, mit Ihrer Königl. Maj. zu spielen, und  
hat keinen Stich bekommen; ich bitte also,  
diesem Berwegenen eine Strafe zu dictiren.

Nun dictirt der König dem Berspieler eine  
Strafe, als Schläge, Küsse, Pfänder, oder Geld.



Hanns Schulze muß, als der Redner, die lächerlichste Person vorstellen, und sich sowohl als alle andere, und zumal die groben Bauern bey dem König anklagen, so sie verspielen.

50.

### Das Amtmanns Spiel.

Es wird die Farbe Eicheln aus der Karte ausgelesen, wohl gemenet, und herum gegeben.

Wer nun bekommt den König, der ist König, der läßt das Blatt zugedeckt.

Wer bekommt das Lauß, ist Amtmann, der wählt das Blatt auf.

Wer bekommt den Ober, der ist Bauer, und wählt das Blatt auf.

Wer bekommt die Siebene, der ist der Dieb, der läßt sein Blatt zugedeckt.

Wer bekommt den Unter, der ist der Pedell, der wählt das Blatt auf, macht sich einen Plumbsack, und legt ihn vor sich hin.

Die andern Blätter sind Nachbarn, die sind zugedeckt.

Nun kommt der Ober, der den Bauer vorstellt, dieser kommt vor den Amtmann, und spricht:

Guten Tag, oder guten Abend, Herr Amtmann.

Da antwortet der Amtmann.

Schönen Dank, Bäurgen! Was ist dein Anbringen.

Fra



Frage: Ich habe ein Anbringen.

Antwort: Was ist dein Anbringen.

Der Bauer antwortet was er will: z. E.

Es ist mir meine Frau aus dem Bette gestohlen worden.

Frage: Denkst du denn Bäurgen, daß der Dieb soll unter meiner Gemeinde seyn. Nimm dich in acht, daß du nicht in Verantwortung kommst.

Antwort: Ja wohl, Herr Amtmann, ich würde ja nicht kommen, und deswegen klagen.

Spricht der Amtmann:

So nimm den Pedell mit und suche.

Denn gehet der Pedell mit dem Bauer zu den Nachbarn, so schlägt er mit dem Plumbsack an.

Da spricht der Nachbar, wo er anklopft, indem er sein Blatt, das er hat, aufwählet: Ich bin um 8. 9. 10 Uhr zu Hause gewesen. Wenn nun der Pedell den Dieb allda nicht findet, so giebt er dem Bauer so viel Schläge mit dem Plumbsack, als das Blatt des unschuldigen Nachbers beträgt.

Siebene aber ist der Dieb. Wo nun die Siebene hauffen ist, und der Bauer trifft den Dieb, so dictirt der Amtmann die Strafe.

Kommt aber der Bauer mit dem Pedell vor dem König, den er nicht wissen kann, spricht der König:

F 3

Ihro



Ihro Königl. Majestät zu beschuldigen, ist unverantwortlich, lasset den Amentmann geschlossen vor mich bringen.

Da müssen nun die Nachbarn den Amtmann gebunden holen, und da bekommt der Amtmann, ob er sich gleich entschuldigt, daß er nicht schuld daran sey, von dem Könige, nebst dem Bauer, eine beliebige Strafe.

51.

### Das Rangspiel.

Hierzu gehören: 1. Der König. 2. Der Sekretär. 3. Die Unterthanen.

Der König fängt an und spricht:

Da verbunden sind die Bürden  
Mit unzählig vielen Bürden,  
Ist es billig, daß auch jeden  
Ders verdient, ein Lohn beschieden,  
Und ein Amt auf dieser Erde  
Mit guter Besoldung ertheilet werde.

Hierauf wendet sich der König zum Sekretär und spricht:

Weil ich einem jeden Helden  
Ehr und Tugend will vergelten:  
Binde jeden Unterthan,  
Groß und Kleinen, Weib und Mann,  
Auf daß niemand sehe nicht,  
Mit einem Tuch das Angesicht.

Hier fordert der Sekretär einem jeden ein Tuch ab, und bindet jedem die Augen zu.

Dar-



Darauf muß jeder hinknieen, und sich bücken.  
Der König aber schreibt auf dem Tisch, ob  
der, der sich tief oder weniger bückt, soll mehr  
belohnet werden.

So viel mal sich nun einer bückt, wird ein  
langer Stecken genommen, und gemessen, wie  
tief sich jeder gebückt hat, und darzu der Name  
geschrieben.

Wenn nun dieses rings herum geschehen ist,  
spricht der König:

Sekretär ruf vors Gericht,

Wenns an Ehr und Lob gebracht.

Hier nimmt der Sekretär, entweder von  
unten, oder von oben an, wie es der König  
solches anfänglich auf den Tisch geschrieben hat,  
nach Anzeige des Stabes, damit er gemessen  
hat die knieenden Unterthanen, und stellt sie  
nach abgebundenen Tuche in der Ordnung vor  
den König.

Der König nimmt das Glas mit Wein, und  
trinkt es den Competenten zu, als:

Dem ersten:

Es lebe der Vicekanzler.

Dem andern:

Es lebe der Geheimde Rath.

Dem dritten:

Es lebe der Cammerath.

Und so fort.

Ein jeder muß sodann seine Charge wohl  
merken, und denn spricht der König und der



Sekretär allerhand, was ein jeder thun soll.  
Als:

Der Vicekanzler soll den Ofen küssen.  
Der Geheimde Rath soll der Schönsten ein  
spanisches Kreuze machen.

Der Hofrath soll seiner Nachbarin das  
Strumpfband aufbinden.

Der Cammerrath soll seiner Nachbarin die  
Sünde beichten, auf katholisch.

Der Landrath soll die Liebe mit Ellen messen.

Der Rath soll Verlangen tragen.

Der Commercienrath soll stumm betteln.

Der Amtrath soll den verliebten Recontre  
machen.

Der Landkammerrath soll den Zaun flechten.

Der Canzleyrath soll Kirschen brechen.

Der Domainenrath soll den verliebten Je-  
suiten machen.

Der Oberrath soll das böhmische Gebet beten.

Der Unterrath soll ein Räthsel sagen.

Der Accisrath soll lachen und weinen zugleich.

Der Steuerrath soll eine Kollekte Küsse  
sammlen.

Der Stadtrath soll von jedem einen Gefal-  
len verlangen.

Der kurzweilige Rath soll Macht haben, ei-  
nem jeden die Wahrheit zu sagen.

Ans



**Anmerk.** Wie man die Pfänder auslösen soll, kann man nachschlagen in dem vorhergehenden 38 Spiele. Dieses Spiel wird wie wohl veränderlich, in Mayland und Florenz gespielt; und es ist ein sehr plaisürlicher und abwechselnder Zeitvertreib, welcher von vielen Personen oft gespielt wird.

## 52.

## Ein Kartenspiel.

**M**an nimmt drey Kartenblätter und melirt sie. Man läßt einem jeden ein Blatt heraus ziehen, und merken, und denn wieder hinein stecken, und das in der ganzen Reihe herum, ohne daß man weiß, was dieser oder jener vor ein Blatt gezogen hat.

**Anmerk.** Der die Karte präsentiert, muß zwar wohl wissen und merken, was die drey Blätter seyn, aber nicht, wer die Blätter gezogen hat.

Hierauf nimmt er drey Farben aus der Karte und ziehet sich, ohne zu wissen, was es vor ein Blatt sey, von jeder Farbe ein Blatt heraus, das spielt er aus. Die, so es ihm stechen können, die melden sich, und so viel als sie dadurch gewinnen, so viel muß der Spieler setzen. Die aber, die nicht stechen können, bekommen so viel Schläge von den andern, als das Blatt, das er gezogen hat, beträgt.



## Das Nüßespiel.

Da nimmt man so viel Nüße, und zwar Haselnüße, als Personen in der Compagnie sind. Die eine Hälfte Nüße muß böse seyn, nemlich Löcher in den Nüssen, die andere Hälfte aber gut, und zwar müssen die Nüße als lesamt von gleicher Größe seyn.

Einer aus der Compagnie gehet herum, und präsentirt sie auf einem verdeckten Teller. Daß aber keiner die Nüße vertauschen könne, muß man sie verhero mit einem gewissen unbekanntem Zeichen bemerken.

Ein jeder muß hierauf seine Nuß zeigen, und wenn sie vor acht befunden wird, das ist, daß sie das geheime Zeichen hat, so empfängt er die Nuß wieder, und nun muß er die Nuß aufbeissen, und den Kern liefern. Da nun der vermerkt, daß er eine böse Nuß habe, und dieselbe nicht aufbeissen will, muß so viel Nüße setzen, als Personen vorhanden sind.

Derjenige, welcher die Nuß aufbeisset, und den Mund voll Unflat bekommt, der bekommt zur Heilung von jedem Frauenzimmer einen Kuß. Derjenige aber, welcher einen guten Kern liefert, bekommt von jedem einen Schlag.

So wird man sehen, wie Jedermann, wider die Natur, wird die bösen Nüße auf-



beißen, aus Begierde des Gewinnstes der zu hof-  
fenden Küsse.

## 54.

## Das Laubfröschgen.

**M**an nimmt zu Sommerszeiten einen grü-  
nen Laubfrosch, setzt sich an einem Tisch,  
und setzt den Laubfrosch mitten in einen Zirkel,  
um welches rings herum Gras gelegt ist, von  
jeder Person aber ist bis zum Zirkel ein Strich  
gemacht, als hier beschrieben ist.

Wenn nun der Laubfrosch aus seinem Zirkel  
hüpft, und zwischen zwey Striche kommt, so  
müssen die beyden, denen die Striche zugehö-  
ren, jeder ein Pfand geben.

Hüpft der Laubfrosch auf einen Strich, so  
muß jede Person aus der Compagnie, dem der  
Strich zugehöret, 12 Stücken Gewinnst geben,  
es sey ausgemacht, was es wolle.

Hüpft der Laubfrosch nicht aus dem Zirkel,  
in Zeit, als man kann 24 zählen, so setzt jeder  
in der Compagnie in dem Gewinnstropf ein.

Hüpft der Frosch aus dem Zirkel in einem  
Sprunge auf das Gras; so muß der, über  
dessen Striche er auf dem Grase sitzt, 24  
einsetzen.

Hüpft der Frosch über das Gras heraus,  
muß jede Person aus der ganzen Compagnie  
12 Stück setzen.

Wleibe



Bleibt der Frosch auf dem Zirkel sitzen, so muß sich der Nachbar und Nachbarin küssen.

Wann nun der Frosch sein Exercitium gemacht hat, und gehüpft ist, so muß er nach der Reihe von einem jeden wieder in den Zirkel gebracht werden; als jeso ich, zum andernmal mein Nachbar, dann des Nachbars Nachbar, und so foert der Reihe herum.

Der aber das Laubfröschen in den Zirkeln sehen will, muß bey Strafe funfzig Stück und Erlegung eines Pfandes, vorhero einem jeden einem Kuß geben.

## 55.

### Der reiche Vogel und der arme Habicht.

Zwey Mannspersonen losen, welches seyn soll der reiche Vogel und der arme Habicht,

Der reiche Vogel nimmt dann ein Frauenzimmer nach dem andern, und führt es mit einem Kuß beyseht, und singet:

Ich bin der reiche Vogel,  
Viel Jungfern hab ich.

Der arme Habicht sitzt indeßen ganz betrübt. Wann nun der reiche Vogel alles Frauenzimmer entführt hat; steht der arme Habicht auf, und raubt ein Frauenzimmer nach dem andern weg, darzu singet und jede küßet:

Ich



Ich bin der arme Habicht,  
 Wenig Reichthum hab ich.

Bei Raubung eines jeden Frauenzimmers,  
 küßet er jede. So nun der arme Habicht alles  
 Frauenzimmer beysammen hat, kommt jedes  
 Frauenzimmer, und also alle zusammen, jede mit  
 einem Plumbsack, und schlagen auf den reichen  
 Vogel zu, und singen:

Weil uns hat ein andrer genommen,  
 Soll der reiche Vogel Schläge bekommen.

## 56.

## Das Stumme Kreispiel.

Man looſet erstlich eine Person aus, die sich  
 in die Mitte auf die Erde niederſetzen  
 muß; diesen verbindet man die Augen mit ei-  
 nem Tuche, alsdenn schließen die andern ins-  
 gesammt einen Kreis, und fassen sich an den  
 Händen an, tanzen auch, ohne ein Wort zu  
 reden, um die Tafel herum. Einer von denen  
 Herumtanzenden nun zupfet und necket den im  
 Kreiſe ſitzenden, und ſpricht endlich, ohne den  
 Mund aufzuthun, gegen denselbigen:

Humm!

Der auf der Erde ſitzende macht es auch ſo,  
 reizt den, der ihn neckt, daß er noch einmal  
 Humm ſprechen muß. Hier ſiehet er, ob er  
 den Humm-Sprecher erkenne, wer ſolches ſey,  
 und wenn er ihn erräth, ſo iſt er frey, und je-  
 ner muß in den Kreiß, erräth er es aber nicht,

ſo



so muß er ein Pfand geben, und die Einkommenden Pfänder werden endlich wiederum ausgelöst.

57.

### Das Richterspiel.

Hier setzt sich der gewählte Richter auf einen Stuhl, ein anderer aber legt sich auf des Richters Schoos, daß er nicht sehen kann. Sodann schlägt ihn einer mit einem Plumbsack auf den Rücken. Dann fängt der Geschlagene zum Richter an:

Herr Richter her!

Der Richter antwortet:

Was ist dein Begehrt?

Der Geschlagene spricht:

Es hat mich einer sehr geschlagen.

Frägt der Richter:

Wer war es?

So antwortet der Geschlagene:

Der und Der.

Trifft er es nun, wer ihn geschlagen, so muß der, welcher ihn geschlagen, an des Geschlagenen Stelle, und empfängt von jedem einen Schlag.

Erräth er es aber nicht, und nennt einen andern, der ihn nicht geschlagen hat, so spricht der Unschuldige:

Ich bekenne meine Unschuld.

Und giebt dem falschen Ankläger einen harten Schlag. Der Ankläger fährt alsdenn fort,  
und



und rathet so lange, bis er den Schuldhigen trifft, mithin, daß ein anderer ihn wieder ablöset.

58.

**Das blinde Sizen.**

**M**an verbindet den, welcher ausgeloset wird, die Augen, und setzt eine Bank in die Mitten. Alsdenn setzt sich eine Manns- oder Weibsperson auf die Bank, ein anderer führt alsdenn den Verbundenen rückwärts auf die Bank, und läßt ihn auf die Person setzen, die die Bank eingenommen hat. Hierauf spricht der Verbundene:

Ich siße, ich siße:

Dann fragt einer aus der Compagnie:

Auf wem?

Hier nennt nun der Verbundene die Person mit Namen, auf welcher er zu sitzen muthmaßet. Trift er es, so muß die Person, welche auf der Bank sißet, den Verbundenen ablösen. Trift er es aber nicht, so empfängt er von dem, der auf der Bank sißet, mit einem Plumbsacke einen Schlag. Will man aber einen Spas machen, so setzt sich gar niemand auf die Bank, oder rückt die Bank weg, daß der Verbundene im Niedersetzen auf die Erde fällt, so muß er ein Pfand geben.

59. Das



## Das Schuhspiel.

Hier setzen sich die Anwesenden mit kreuzweis zusammen geschlagenen Beinen in einen Kreis auf die Erde, und geben einander unter den Beinen durch einen Schuh. Einer aber muß rathen, bey welchem der Schuh sey.

So er es nun trift, so muß ihn der ablösen, bey dem er den Schuh gefunden hat. Trift er es aber nicht, so muß der, bey dem der Schuh ist, mit dem Schuh auf die Erde klopfen, und der, welcher im Rathen gefehlet hat, ist eines Pfandes straffällig.

## Das Kleeblatt.

Man nimmt eine Schaale. In diese wird erstlich eingelegt, nemlich also: Der, welcher die Karte hat, nimmt aus derselben drey Blätter, wie er sie heraus ziehet, und melirt allemal die drey Blätter, und reicht sie einem jeden hin, daß er ein Blatt von den Dreyen heraus ziehet. So viel als das Blatt nun gilt, so viel muß jeder einsehen, bis es um den Tisch herum ist.

Hier trift es nun, daß manchem der Einsatz wenig zu stehen kommt, mancher aber viel geben muß. Nämlich dieser, der einen Unter oder Ober heraus ziehet, setzt 2. und 3. ein, der



der aber eine Zehne oder Faus heraus ziehet, muß 10 und 11 sehen.

Wenn nun also rings herum eingefeset ist, so ziehet der Spieler drey andere frische und unbekante Blätter aus der Karte, melirt sie, und läßt einem jeden von neuen ein Blatt heraus ziehen, und das ist die Gewinnstkarte; so viel nun das Blatt gilt, das jeder heraus ziehet, so viel Stücke Gewinnst nimmet er heraus. So es nun trifft, daß mehr gewonnen wird, als der Einsatz beträgt, so muß der Spieler solches zu sehen. Es bliebe aber, wenn es die Reihe herum ist, noch so viel stehen, so gehört es dem Spieler als einen Gewinnst; denn keiner darf mehr, als einmal ein Blatt ziehen, nemlich, wie viel er eingefeset muß, und alsdenn, was er gewinnt. Es kann so leicht kein Betrug darbey vorgehen, und kann mancher was gewinnen, aber auch verlieren, und dauert nicht lange, so ist das Spiel alle.

## 61.

## Das Lotteriespiel.

Man macht 50 Loose, darauf stehet R.

§	§	50	§	§	§	Eins. 50.
§	§	50	§	§	§	Gew. 25.
§	§	50	§	§	§	1 Pf.
§	§	50	§	§	§	Gew. 12.
§	§	1	§	§	§	Gew. alles.

Scherz- u. Pfändersp.

Ⓞ

R. bes



K. bedeutet: Küffet die ganze Gesellschaft.

Einsf. 50. bedeutet: Einsatz 50.

Gew. 25. bedeutet: Gewinnt 25.

1 Pf. bedeutet: Giebt ein Pfand.

Gew. 12. bedeutet: Gewinnt 12.

Gew. alles, bedeutet: Gewinnt, was stehet.

Die Loose werden zusammen melirt, und in einen Hut gethan. Hierauf nimmt einer nach dem andern ein Loos heraus, und richtet sich nach dem, was auf dem Loose stehet: denn greift der andere, und langet sich ein Loos, und so die Reihe herum, bis das Loos kommt: Gewinnt alles, oder bis dieses Loos Gewinnt alles, bey dem letzten Loose erscheinet. Es ist dieses ein überaus abwechselndes Spiel, das viele Veränderungen hat, und wobey die Zeit angenehm vergehet.

## 62.

## Das Greiffspiel.

Man nimmt einen Hut voll kleiner Nüsse, oder etliche hundert Zahlpfennige, Mandeln, Rosinen, Pflaumen oder Pfefferküßchen. Ein jeder muß aus dem Hut, so viel er kann mit drey Fingern fassen, heraus nehmen, und das legt Jeder vor sich hin an seinen Ort. Wenn nun die Reihe herum ist, und jeder gegriffen hat, so zählt jeder die Anzahl, wie viel Stücke er gegriffen hat, schreibt die Zahl vor sich hin auf den Tisch, und legt die gezählte



zählten und vorhero gegriffenen Stücken in den Spielmaf.

Hierauf wird der Würfel genommen, und jeder wirft. So er nun 1. oder 6 wirft, nimmt er 3 Stücke aus den Napfe, als einen Gewinnst.

Im übrigen, so er sonst eine Zahl wirft, wird sie gerechnet, ob sie gleich oder ungleich ist, aber nicht nach der Mehrheit der Zahl. Jede ungleiche Zahl setzt 6 Stücke Verlust. Jede gleiche Zahl giebt ein Pfand. Wer den Würfel unter den Tisch wirft, setzt 12 Stücke.

Dieses Spiel verweilet sich oft Stundenlang, und ist unter den Bauern ziemlich im Gebrauche. Es ist dabey zu merken, daß Jeder, so oft er den Würfel angreift, bey Strafe eines Pfandes sagen muß: Mit Gunst!

## 63.

## Das Scheerenschleiferspiel.

Hier stellt einer den Scheerenschleifer vor. Dieser nimmt einen töpfernen Zeller, thut ein wenig Sand darauf, und macht es mit einem Messer so, als ob einer auf einem Steine schlicffe: und singet dazu:

Es kam ein neuer Schleifer her,  
Er wollte schleifen Messer und Scheer:  
Beum, Beum, Bier und Wein,  
Heidibeldum dum dittgen den,  
Bierua, Bier und Brandewein,  
Junge geh ins Dorf hinein,

G 2

Sieh,



Sieh, ob wir was zu schleifen frein,  
 Heiddelbun dum ditten dey,  
 Bierum, Bierum Branntewein.  
 Junge, hole Brantewein,  
 Der erste Trunk soll deine seyn.  
 Beum, Beum, Bier und Wein,  
 Bierum, Bierum Branntewein.

Ich bin der Schleifer von Breslau,  
 Ich schleif die Jungfer allgenau:  
 Beum, Beum, Bier und Wein,  
 Heiddelbun dum dittgen dey,  
 Bierum Bierum Branntewein.

Ich bin der Schleifer von der Kunst,  
 Die Jungfern schleif ich all umsonst,  
 Beum, Beum, Bier und Wein,  
 Heiddelbun dum dittgen dey,  
 Bierum, Bierum, Branntewein.

Die Mutter gieng die Treppe auf,  
 Das Mädel schaute von unten auf,  
 Beum, Beum, Bier und Wein,  
 Heiddelbun dum dittgen dey,  
 Bierum, Bierum Branntewein.

Ach Mutter, was ist das für ein Ding,  
 Das unter eurem Rocke hieng,  
 Beum, Beum, Bier und Wein,  
 Heiddelbun dum dittgen dey,  
 Bierum, Bierum Branntewein.

Es ist der kleine Fingerhut,  
 Den der Vater gebrauchen thut,  
 Beum, Beum, Bier und Wein,

Hei



Heidelsbun dum dittgen dey,  
Bierum, Bierum Brantwein.

Ich will mir ehne nehme,  
Und mich gar nicht schäme;  
Beum, Beum, Bier und Wein,  
Heidelsbun dum dittgen dey,  
Bierum, Bierum, Brantwein.

Er spricht auch ferner zum Jungen:  
Schieb auch zu, daß das Kädel fein rumgeht,

Der Junge spricht heimlich:  
Beiß auch zu, wenn ich nur gefressen hätte.

Der Schleifer muß mit den Händen und Füßen  
solche Stellung dazu machen, als wie die Schee-  
renschleifer pflegen, manchmal pfeifen, das Messer  
oft umwenden, besehen, und ein Haar vom Kopfe  
mit dem Messer zerschneiden, und also bald an den  
Haaren, bald an der Hand probiren, und muß viel  
lächerliche Geberden dazu machen. Die Zuschau-  
er aber dürfen nicht dabey lachen, sonst muß je-  
der, welcher lachet, ein Pfand zur Strafe geben.

Es ist dieses ein ganz vortrefliches, lustiges  
und kurzweiliges Spiel, und wird von vielen  
Liebhavern bey langen Winterabenden zum Zeit-  
vertreib gespielt.

## 64.

## Das Hund- und Razenspiel.

Man schließt einen Kreis; in der Mitten  
aber müssen zwey Personen seyn, davon  
die eine das Käsgen, die andere das Hündgen

G 3

ist,



ist. Hierauf macht man den Kreis auf, und läßt nur das Käßgen heraus, und singet dazu:  
 Käßgen, laß dich nicht erwischen,  
 Spring über Bänk und über Tisch,  
 Husch, Käßgen.

Hier läuft das Käßgen ausser dem Kreise herum, und das Hündgen nach, so lange, bis es das Käßgen hat, und bringt es hernach in den Kreis; alsdann ist eine andere das Käßgen, und ein anderer das Hündgen, bis die Reihe herum ist. Allemal, so das Hündgen das Käßgen erwischt hat, bekommt es von dem Hündgen ein Küßgen.

65.

### Das Submissionsspiel.

Hier setzen sie sich alle um einen Kreis auf Stühle oder Bänke, einer aber aus der Compagnie gehet herum, und singet:

Hier fall ich zu deinen Füßen,  
 Schönste! hab mit mir Geduld,  
 Ich verlang nichts mehr zu wissen,  
 Als: Ich bin in deiner Huld;  
 Ob du es kannst sagen frey,  
 Daß ich dein angenehmer Diener sey.

Hier steht die Frauensperson auf, vor deren Füßen er liegt, und singet:

Ach was liegt vor meinen Füßen,  
 Ach was quälet dieses mich,  
 Meine Augen voll Thränen fließen,  
 Weil ich dieses sehen muß;  
 Ach, so steh nur auf vom Plak. Hier



Hier stehet die Mannsperson vom Knien auf,  
und sie singt fort:

Du bist doch mein schönster Schatz.

Und giebt ihm einen sanften Stoß, und singet:

Geh nur, geh nur fort von mir,

Ich verlange dich nicht mehr.

Sie zieht ihn wieder zurück, und singet:

Der Zorn, der übereilet mich,

Komm, mein Schatz! und küsse mich.

Ist dies geschehen, setzt er sich an seinen Ort,  
sie aber gehet herum, und sucht sich einen aus,  
und fängt an zu singen, wie oben stehet.

66.

### Das Strohspiel.

Die ganze Gesellschaft setzt sich an eine Tafel,  
und fragt nach der Reihe einem jeden:

Wozu ist das Stroh gut?

Da antwortet ein jeder etwas, als z. E.

Häuser zu decken.

Strohwiße zu machen.

Den Backofen zu heißen.

Ins Bette zu legen.

Schaubüte zu machen.

Strohteller zu machen.

Rosen zu machen.

Körbchen zu machen.

Reifenröcke zu machen.

Damit auszulegen.

Heckerling zu schneiden.

G 4

Die



Die Röhre zu füttern,

Streu zu machen,

Zu Stöpfeln,

Seile zu machen,

Zu Laubennestern,

Weinstöcke und Brunnen zu verbinden.

Wenn es nun kommt, daß man sagt, was schon einmal genennt worden, giebt ein Pfand,

67.

### Noch ein Moqueriespiel.

**W**enn eine Gesellschaft beysammen ist, so setzen sie sich in einen Kreis herum. Zweye davon bleiben weg; einer davon muß sich in die Mitten auf einen Stuhl setzen, der andere geht herum, und fragt einen jeden heimlich, worüber er, oder sie, sich über den auf dem Stuhle sitzenden aufhält, es muß aber genau gemerkt werden, was jedes gesagt hat. So bald er herum ist, gehet er zu demjenigen hin, der auf dem Stuhle sitzt, und sagt ihm, worüber sich ein jeder über ihn aufgehalten hat. Wenn er es nun erzeulet hat, so beschwert sich der auf dem Stuhle darüber, und spricht: ich möchte doch den oder diejenige wissen, der sich über mich aufgehalten hat, und sagt eins von denjenigen, was der Herumgehende von der Gesellschaft gesagt hat.

**Z. E.** Es sind 6. 7. 8. 9. 10 Personen von beyderley Geschlecht zugegen, so fängt der Herumgehende bey den ersten an, und fragt, über



über was er sich moquire? so kann er sagen,  
(aber heimlich)

Er hat eine sehr große Nase.

Der Zweyte:

Er ist sehr verliebt.

Der Dritte:

Dieses Frauenzimmer hat ein sehr großes  
Maul, oder dieser Herr hat einen gar zu großen  
Haarbeutel oder Haarzopf.

Der Vierte:

Dieses Frauenzimmer hat eine sehr große  
oder kleine Brust.

Was nun ein jedes vor Einfälle hat, die sagt  
er zu den, der herum geht, heimlich.

Wenn er die Reihe durch ist, und alles ge-  
merkt hat, was ihm jeder gesagt, so geht er zu  
den, der auf dem Stuhle sitzt, hin, und spricht  
ganz laut zu ihm:

Mein lieber Freund oder Freundin! ich kom-  
me den Augenblick aus einer ansehnlichen Gesell-  
schaft, da es ziemlich über sie hergegangen, der  
eine sagte dies, der andere das, einer sagte gar,  
sie hätten eine zu große Nase; der andere sagte,  
sie wären sehr verliebt; der dritte sagte gar, sie  
hätten eine sehr große Brust u. s. w.

Wenn er mit der Erzählung fertig ist, so  
bklagt sich der auf dem Stuhl Sitzende sehr  
über die Gesellschaft, und spricht: ich möchte  
doch denjenigen wissen, der sich über meine  
große Nase, (oder was es ist) aufgehalten



hätte, so muß der, der herum gegangen ist, die Person zeigen, die das gesagt hat, sogleich muß sie aufstehen, und sich auf den Stuhl setzen, und über sich moquieren lassen.

Derjenige, welcher herum gegangen ist, setzt sich alsdann zur Gesellschaft, und der, so auf dem Stuhle gesessen, muß herum gehn, und fragen.

Dieses Spiel gehet auf vorgeschriebene Art hinter einander fort, bis es der Gesellschaft nicht weiter beliebt, fortzufahren. Es ist ein sehr angenehmer Zeitvertreib, und ist von vielen Hohen und Niedrigen mit vielem Vergnügen gespielt worden.

Bei diesem Spiele müssen aber solche Personen seyn, welche einander nichts übel nehmen, wer aber empfindlich seyn sollte, der thut am besten, wenn er von diesem Spiele bleibt.

## 68.

## Ein Spiel zum Nachsprechen.

Dieses muß ohne Anstoß nach einander hergesaget werden, wer dabey einen Fehler begeht, der muß ein Pfand geben, oder andere beliebige Strafe leiden.

Es schickt ein Herr den Merten aus, er soll den Haber schneiden.

Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam auch nicht nach Hause.

Da



Da schickt der Herr den Prügel aus, er soll  
den Merten schlagen,

Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
Der Merten schnitt den Haber nicht und kam  
auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr das Feuer aus, es soll  
den Prügel brennen,

Das Feuer brennt den Prügel nicht,  
Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam  
auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr das Wasser aus, es soll  
das Feuer löschen,

Das Wasser löscht das Feuer nicht,  
Das Feuer brennt den Prügel nicht,  
Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam  
auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr den Ochsen aus, er soll  
das Wasser saufen,

Der Ochse säuft das Wasser nicht,  
Das Wasser löscht das Feuer nicht,  
Das Feuer brennt den Prügel nicht,  
Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam  
auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr den Fleischer aus, er  
soll den Ochsen schlachten.

Der Fleischer schlacht den Ochsen nicht,  
Der Ochse säuft das Wasser nicht,  
Das Wasser löscht das Feuer nicht, Das



Das Feuer brennt den Prügel nicht,  
 Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
 Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam  
 auch nicht nach Hause.

Da schickt der Herr den Budel aus, er soll  
 den Fleischer beißen,

Der Budel beißt den Fleischer nicht,  
 Der Fleischer schlacht den Ochsen nicht,  
 Der Ochse säuft das Wasser nicht,  
 Das Wasser löscht das Feuer nicht,  
 Das Feuer brennt den Prügel nicht,  
 Der Prügel schlägt den Merten nicht,  
 Der Merten schnitt den Haber nicht, und kam  
 auch nicht nach Hause.

69.

### Die Reise nach Jerusalem.

**B**ey diesem Spiele muß sich die ganze Gesellschaft in einen Kreis herumsitzen, und derjenige, welcher die Reise nach Jerusalem erzählt, muß sich so setzen, daß er die ganze Gesellschaft übersehen kann. Bey der Erzählung, so bald Jerusalem genennet wird, muß sich jeder bücken oder aufstehn, und so dieses nicht geschieht, muß ein Pfand gegeben werden.

Wenn nun viele Pfänder einlaufen sollen, so muß derjenige, welcher die Reise erzählt, die Erzählung darnach einrichten, daß die andern damit gefangen werden können; als wenn er erzählt, daß die Reise nach Jericho gegangen,



gen, so muß er sich bücken, und wenn die andern nicht auf das Wort merken, so werden sie denken, es wird Jerusalem genennt, gleich wird sich ein jeder bücken, da es denn in ein groß Gelächter ausfällt, und viel Pfänder einläufen.

## 70.

## Das Pater und Nonnenspiel.

Der Pater und Nonnen stellen sich einander gegen über, und der Pater fängt also zu singen an:

Mel. Sorge nur nicht ꝛc.

Ich armer Mönch muß gar verderben  
Ohne alle Hülff und Widerstand,  
Ja, wie ein armer Sünder sterben,  
Den man zum Rabenstein erkennt:  
Der Comet meiner Noth  
Verfolge mich bis in Tod;  
O weh! o weh!  
Ach ich vergeh,  
Ich armer Mönch,

Antwort:

Ach Himmel, ach! ich bin verloren,  
Mein Sorgen mehrt sich Tag und Nacht;  
Ich bin zu nichts, als Kreuz geboren,  
Ein Kreuz hat mir mein Kreuz gemacht,  
Mein täglich Brod,  
Ist Müß und Noth;  
Ach Himmel! ach.

Straß



## Frage:

O harter Zwang vom Fleisch und Blute,  
 Dem auch der Wille widerstrebt;  
 O! schwere Straf, wenn doch die Rutte,  
 Nicht Fleisch und Blut, nur heilig lebt:  
 Ja, warlich, das ist noch  
 Das allzu schwere Joch,  
 Wenn man verschwört,  
 Was man begehrt;  
 O harter Zwang.

## Antwort:

Ich bin ein Mensch, und muß entbehren,  
 Was menschlich und natürlich heißt,  
 Nichts, als ein Auge voller Zähren  
 Das sich den Strömen gleich ergeußt,  
 Ist meines Kreuzes Lohn,  
 Ach! wär ich doch davon;  
 Wer macht mich frey  
 Von Slaveren,  
 Ich bin ein Mensch.

## Frage:

Komm Nönnigen, komm, laß dich leiten,  
 Ich weiß ein bessers Haus für dich.

## Antwort:

Ach! Himmel, was wird das bedeuten,  
 Was für ein Geist veriret mich.

## Frage:

Laß Furcht und Zittern seyn,  
 Der Geist hat Fleisch und Bein;  
 Erschröcke nicht,  
 Dein Pater spricht:

Komm,



Komm, Nönnigen! komm,  
Nönnigen! komm.

Antwort:

So bin ich froh, daß meine Klagen,  
Den heißen Wunsch erfüllet sehn.

Frage:

Mich treffen eben solche Plagen,  
Ich kann mir selbst nicht widerstehn.

Antwort:

Herr Pater, es ist Zeit,  
Daß ihr gekommen seyd.

Frage:

Gut, gut mein Kind!  
Nur sein geschwind,  
So bin ich froh!  
Nun fort, die Zeit vergeht,  
Wir hab'n hier kein Bleibens mehr.

Antwort:

Herr Pater, daß ihr nichts verfehlt,  
Ich bitt euch warlich gar zu sehr.

Frage:

Nein, nein, besorge nichts,  
Daß dir ein Leid geschicht;  
Bey jeden Schritt,  
Da bin ich mit,  
Nur fort, nur fort.

Alle



---

Alle Beyde:

Zu guter Nacht! du düstre Zelle,  
Chor, Kirch und Altar, gute Nacht!  
Es warten schon die Freudenstellen,  
Die uns vollkommen vergnügt gemacht;  
Die Horas rücken ein,  
Da wir beyammen seyn,  
Und unsre Brust,  
Genießt der Lust;  
Zu guter Nacht!













Ha 7148.

8

f

ULB Halle  
003 726 487

3



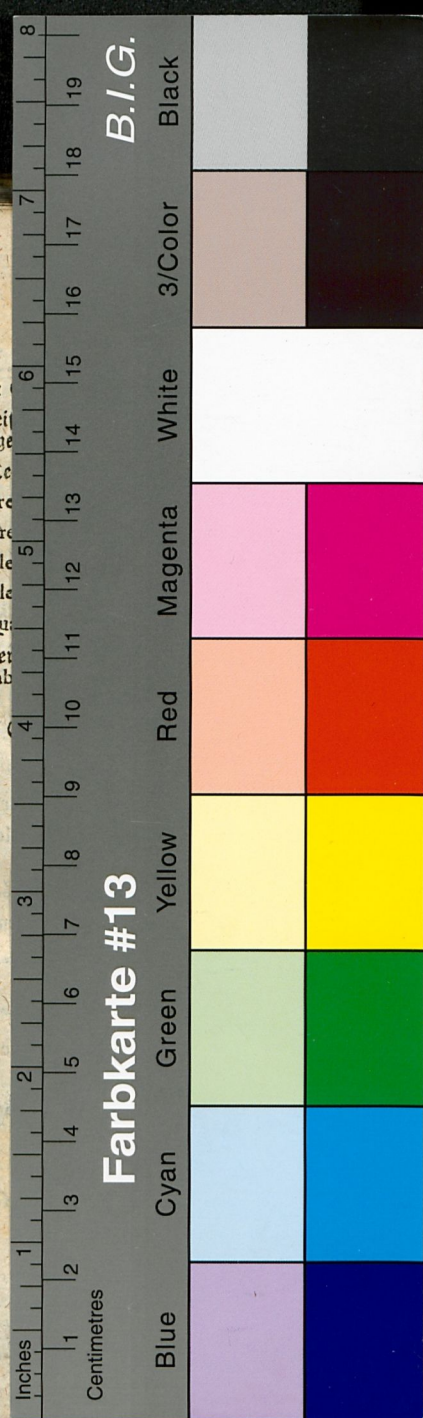
5b

h. l.

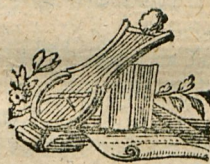








Alle Arten  
der neuesten  
**Scherz**  
und  
**Pfänderspiele**  
vor  
lustige Gesellschaften.



---

Frankfurt und Leipzig.