

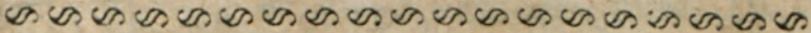
Kurzweilige

Neuerfundene

Sortenkünste

Jezo

Zum viertenmahl vermehret und
verbessert herausgegeben



Leipzig

3
bey Johann George Eöwen

1759



ULB Halle
003 911 25X

3



Rechnung

über den

Rechnung

der

Rechnung

der

Rechnung

Rechnung

Rechnung

Rechnung

Handwritten text from the adjacent page, including fragments like "ne", "fe", "D", "2", "3", "9".





Neuerfundene Kartenkünste.

Das I. Spiel,

Ein schönes Spiel, zu wissen, wenn ei-
ner eine Karte ausgezogen, und besehen, und
dieselbe wieder unter die andern ist verstecket
worden, was es vor eine Karte
gewesen.

Ihr müßt gute Achtung geben, daß, ehe
und bevor ihr eine Karte ausziehen
lasset, ihr sehet und behaltet, was das
unterste von dem Haufen vor eine
Karte gewesen. Wann ihr nun die
selbe gesehen, möget ihr von denen herumstehen-
den Zuschern frey eine Karte ausziehen lassen:
Wann aber solches geschehen, so thut die ausge-
zogene Karte auf den Tisch niederlegen, und le-
get den ganzen Haufen oben darauf. Alsdenn
thut

thut den Haufen abheben, und wieder auflegen, thut
 oft, als es euch wird gut dünken. Wollet ihr nun
 die ausgezogene Karte hervorbringen, so sehet in die
 Karte, und suchet diejenige, welche ihr gesehen, und
 welche die unterste von dem Haufen gewesen, wann
 ihr nun dieselbe gefunden, so ist die ausgezogene
 Karte eben diejenige, welche vor derselben
 lieget, und damit ist sie gefunden. Dieß Spiel
 ist nun recht zu fassen und zu beobachten, weil
 es gleichsam das Fundament von vielen Spielen
 ist, und welches man oftmahls bedarf; wie nicht
 weniger zur Geschwindigkeit dienet, denn dasselbe
 sonderlich zu dieser Kunst erfordert wird.

Das II. Spiel,

Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe
 unter die andern wieder zu vermischen, und
 hernach zu fragen, in welcher Zahl er begehret,
 daß sich seine Karte befinden soll;

Ist ein schön und wunderbarlich
 Spiel.

Anfangs machts mit diesem, als mit dem ersten,
 Spiel, und, wann ihr die Karte gefunden
 habt, müßet ihr dieselbe unterstecken, solches thut
 aber mit einer Geschwindigkeit, daß es niemand
 merket. Ziehet euch hiermit ein wenig zurücke,
 und decket die Karte mit der Hand fein zu, auf
 daß euer Thun nicht gemerket werde: Fraget dann,
 in welcher Zahl er begehret, daß sich seine Karte
 befinden soll? Wenn er nun die sechste wählet, so
 müßet

en, müßet ihr von unten fünf Karten abnehmen, und
 rnu hiermit die Karte hinter euch bringen, alsdenn
 in di brennet ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karte vor-
 , um beisen. Und dergestalt wird es euch leicht fallen,
 esen allemahl die Karte in seiner begehrten Zahl zu
 usge efern.

Das III. Spiel,

wei Eine Karte ausziehen zu lassen, und,
 dielen nachdem sie besehen, wieder unter die andern
 nicht zu verstecken, hernach drey Karten zu zeigen, worun-
 selber die genannte Karte nicht zu finden, als aber
 dieselben noch einmahl besehen, darun-
 ter befunden werden solle;

Ist wunderbarlich anzusehen.

elbe Dieses müßet ihr auch, wie das erste Spiel, an-
 und fangen, und, wann ihr die Karte werdet ge-
 t, unden haben, dieselbe vor alle die andern stecken,
 daß sie ein wenig vorne ausstehe, hernacher müßet
 hr ein andere Karte voran stecken, die den an-
 dern gleiche. Hierauf könnet ihr ihm die Karte,
 welche vor der ersten ist, zeigen, und fragen, ob
 das seine Karte ist, die er ausgezogen, und, wann
 er nein saget, so lasset die Karte sinken, und in der
 Beschwindigkeit ziehet seine Karte heraus, welche
 die andere von denen zwey aussteckenden Karten
 ist, und leget dieselbe auf den Tisch nieder: Her-
 nach verschiesset die Karte fein durcheinander,
 und lasset ihn wieder eins sehen, mit dieser Frage,
 ob sie das nicht sey? Er wird abermahl nein sa-
 gen. Alsdann leget auch diese zu der vorigen
 Karte, auf den Tisch, und auf solche Art zeiget
 ihm

ihm dann noch eine andere, die ihr ebenfalls beyden andern beyden auf den Tisch niederleget. Hierbey könnet ihr euch etwas fremde erzeigen, und, wann es die Gelegenheit mitbringet, eine Weite anschlagen, nämlich, daß unter denen dreye auf dem Tische liegenden Karten die seine mitfindlich, welches sich auch also wird befinden, und wird mancher sich darüber verwundern.

Das IV. Spiel,

Drey Könige, oder drey andere Karte von gleicher Sorte, zu nehmen, und eine davon oben, die andere unten, die dritte aber in die Mitte des Hauses zu stecken, und hernacher dieselben drey beyeinander zu bringen;

Ein lustiges Spiel.

Ihr müßet Achtung geben, daß, ehe und bevor ihr die drey Könige, oder drey erwähnten Karten, auf den Tisch leget, der vierte mit einer Geschwindigkeit oben auf den Haufen gebracht werde. Alsdenn nehmet die andern drey Karten und legt eine davon oben, die andere in die Mitte und die dritte unten. Diesennach thut die Karte abheben, und leget das unterste Theil oben, alddenn habt ihr schon die drey gleichen zusammen. Aber, um die Zuschauer in etwas aufzuhalten, könnet ihr sie auch wohl in etwas verschiesse, um dadurch soviel mehr Verwunderung zu verursachen.

Da

Das V. Spiel,

Eine ganze Karte in viel Häuflein zu
 zertheilen, und wie man hernacher die un-
 tersten alle, entweder gemahlte, oder schlechte
 Karten befinden solle, und zwar, wie
 man sie haben will;

Ein Spiel, welches kurzweilig
 und lustig ist.

Hierzu müßet ihr eine absonderliche Karte prä-
 pariren, nämlich, ihr müßet die gemahlten
 oder Bilder-Karten von unten und oben, die
 schlechten aber an der Seiten beschneiden, oder
 kürzen, also, daß jene kürzer, als diese, diese aber
 schmaler, als jene seyn. Wann sie dergestalt ver-
 fertigt seyn, könnet ihr sie untereinander vermiz-
 schen, und so viel Häuflein davon machen, als euch
 belieben wird, wollet ihr dann auch, daß die un-
 tersten alle Bilder-Karten seyn, so müßet ihr die
 Karte, wann ihr Häuflein machet, nach der Breite,
 im Fall aber ihr lauter schlechte haben wollet, diesel-
 ben nach der Länge abheben. Und dergestalt könnet
 ihr damit kurzweilen, und eure Umstehenden ver-
 wundernd machen, nach eigenem Gefallen.

Das VI. Spiel,

Einem zu erlauben, daß er frey eine Kar-
 te in seinen Gedanken erkiesen möge, und daß ihr
 ihm doch sagen wollet, was er für eine
 Karte ausgedacht;

Ist auch recht sehr ergößlich.

Ihr

Ihr müßet drey Häuflein mit der Karte machen, und zwar also, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und darneben ungerade sey, nämlich zu 7. 9. 11. 13. Wann sie also beschaffet und auf dem Tische liegen, alsdenn gebet einen Uthrlaub, daß er eine daraus erdenke, und behalte Und, wann er dieses gethan, müßet ihr fragen unter welchem Haufen die erdachte Karte sey Und, wann er solches gesagt, so nehmet sie dergestalt zusammen, daß gemeldter Haufen in die Mitte komme, nämlich einer von den andern Haufen oben, und einer unten. Hernacher machet drey andere Haufen, anfangende mit 1. 2. 3. bis ganz zum Ende. Als nun diese drey Haufen gemacht, so fraget abermahl, unter welchem Haufen die gedachte Karte sey? Wann ihr dieses erfahren, so laffet sie wieder in die Mitte kommen, und machet abermahl drey Haufen, und, wann er alsdenn wird gesaget haben, unter welchem Haufen gedachte Karte sey, siehe, so ist seine erdachte Karte justement die mittelfste von dem Haufen.

Das VII. Spiel,

Einem eine Karte in die Hand zu geben, welche er schon vorhin gesehen, und, wann er dieselbe umgekehret, soll es schon eine andere seyn;

Ein ganz lustig Spiel.

Dieses recht und mit Verwunderung zu agiren, ist nöthig, daß ihr es, wie das erste Spiel, anfanget, und, wann ihr die werdet gefunden haben, müßet

müßet ihr dieselbe forne anfügen, und die nächstfolgende Karte ein wenig oben hinauschießen lassen, solche auch mit der Hand umgeben, daß mans nicht sehen könne. Diesemnach laßet die erste Karte sehen, und fraget, ob das die ausgezogene Karte sey? Und, als er Ja geantwortet, so laßet die Hand ein wenig sinken, indem ziehet die Karte aus, welche ihr vorhin ein wenig oben hinausgebracht, und thut sie ihm in der Hand fest halten. (Er aber wird nicht anders vermeynen, es sey seine ausgezogene und von ihm gesehene Karte.) Inzwischen möget ihr euch mit diesem oder jenem in etwas aufhalten, und alsdenn sagen, daß er nun seine Karte besche und hervorbringe, und siehe, da wird er sich verwundern, nicht anders denkend, sie sey ihm in seiner Hand verwandelt.

Das VIII. Spiel,

Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und denn zu wissen, was das vor welche seyn, die oben aufliegen.

In diesem Spiele muß man wahrnehmen, die oberste von allen Karten zu sehen, und zu behalten, eh und bevor man sich unterstehet, die Häuflein zu legen: machet alsdann so viel Häuflein, wie ihr immer wollet, und, wann ihr wissen wollet, was da vor Karten oben aufliegen, so nehmet von denen Häuflein eine Karte ab, sagende, das ist diejenige, die ihr gesehen. Hernach leget die abgenommene Karte alle, und, wann ihr

von einem andern Haufen auch eine nehmet, so nennet diejenige, welche ihr bereits in eurer Hand habet, und nehmet darnach eine andere, sagende, daß das die andere sey, die ihr genennet, und so forthin, bis ihr die letzte nehmt, welches diejenige ist, so ihr anfangs gesehen und behalten: Hernacher zeiget ihnen alle diejenigen Karten, die ihr abgenommen, und sie werden sich darüber recht sehr verwundern.

Das IX. Spiel,

Einem einen König zu geben, den er vorhin zwar als recht gesehen, aber, wann er ihn wieder besiehet, daß es ein anderer seyn soll.

Hierzu kann man einen König gebrauchen, welcher am besten zu diesem Vorhaben dienet, und muß derselbe in der Mitte durchgeschnitten werden, und zu der obersten Helfte einen andern König nehmen, solche da oben auflegen, und das Mittel mit den Fingern bedecken, auf daß man nicht anders meyne, als, es sey eine ganze Karte. Nächst diesem möget ihr selbst, oder einem andern, selbigen König bey den Füßen herausziehen lassen, haltet aber die oberste Hälfte fein fest, auf daß man von euerm Thun nichts merken könne. Lasset ihn dann die Karte umkehren, so wird er sich verwundern, daß ihr dasjenige, was er mit offenen Augen siehet, dergestalt könnet verwandeln.

Das

Das X. Spiel,

Zwölf Kartenblätter zu nehmen, und neune davon auf den Tisch zu legen, nämlich drey und drey in jeder Reihhe, und wie man die übrigen drey soll legen, daß man von oben herab, und von unten hinauf, überall viere zählen kann.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neune auf den Tisch, also, daß ihr zuerst dreye nacheinander leget, darunter auch drey, und zuletzt wiederum drey, denn gebt die überbliebenen drey einem, so mit am Tische sisset, in die Hand, und sprechet: Er soll nun diese drey legen, daß man überall von beyden Seiten, beydes zur Rechten, als zur Linken, sowohl auch von unten hinaufwärts, als von oben herabwärts, viere zählen könne, dieses wird wohl keiner, ohne der dessen zuvor Wissenschaft hat, leichtlich zuwege bringen; Hernach nehmet die drey Kartenblätter, leget eines auf das erste in der obern Reihhe, das andere auf das mittelste Blatt in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihhe, so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und unten hinauf, überall viere gezählet werden.

Das XI. Spiel,

Wie man wissen könne, was vor eine Karte einer im Sinne behalten, als man ihme zuvor 21. derselben vorgeleget.

Nehmet 21. Kartenblätter in eure Hand, leget davon drey nacheinander auf den Tisch, also,

also, daß man die Farben sehen könne, darauf leget wieder drey, denn abermahl auf dieselben drey, und sofortan, bis ihr alle 21. Blätter aufeinander in drey Haufen, von welchen in jedem sieben Blätter sind, geleet habt, und, indem ihr sie alle leget, sprechet zu jemand an dem Tische, er soll ihm unterdessen, weil ihr sie leget, ein Blatt, was er vor eins wolle, in Sinn nehmen, wenn ihr nun fertig, so fraget ihn, in welchem Haufen das Blatt, so er ihme in Sinn genommen, liege, nehmet alsdenn die Haufen wieder auf, doch also, daß der Haufen, darinnen das Blatt lieget, so der andere in Sinn genommen, in die Mitte komme, denn leget die Blätter abermahl auf den Tisch, wie zuerst, daß wieder drey Haufen werden, und spricht zu der Person, sie soll Acht haben, in welchem Haufen das Blatt, so sie im Sinne hat, kommen werde, lasset euch denselben Haufen zeigen, denn nehmt die Haufen wieder zusammen, also, daß der Haufe, darinnen das Blatt, so der andere im Sinne hat, in die Mitte komme, leget dann zum drittenmahl die Blätter auf den Tisch, wie zuvor, daß aber drey Haufen werden, und heißt die Person abermahl Acht darauf geben, in welchem Haufen das Blatt, so sie in Sinn genommen, komme, wenn sie euch solchen gezeiget, so setzet die Haufen wieder zusammen, einen auf den andern, daß aber derjenige, darinnen das Blatt ist, in die Mitte komme, dann zählet die Blätter, entweder vom vorne, oder von hinten her, so ist gewiß allemahl das eilfte Blatt dasjenige, welches der andere in Sinn genommen hatte.

Das

Das XII. Spiel,

Einem sein ausgezogenes, und wieder hineingestecktes Kartenblatt wieder zu liefern, durch Vermischung der Karten.

Nimm eine ganze Karte in die Hand, und merke sie, merke aber das unterste Blatt, was es vor eines sey, thue denn die Karten unter den Tisch, zähle heimlich bey dir von oben herab 10. Blätter hinweg, denn ziehe das unterste hervor, und lege es auf die Karte, darauf die 10. Blätter, so du heimlich zuvor hinweggezählet, nimm die Karte wieder hervor, ziehe von unten etliche Blätter hervor, und lege sie auf den Tisch, ingleichen nimm von oben etliche Blätter hinweg, und lege sie dazu, alsdenn wieder von unten, wie auch von oben, dieses muß sein behend geschehen, daß es der andere nicht merke, du mußt aber die Blätter, so du von oben herabnimmst, heimlich bey dir zählen, damit du derer nicht mehr, auch nicht weniger, als zehen, herabziehst, dann ist das 11te Blatt dasjenige, so zuerst unten gelegen, und das du gemerket hast, heiß alsdann jemand aus denenjenigen Blättern, so du unten hervorgezogen, auch von oben herabgenommen, ein Blatt nehmen, und dasselbige ansehen, sprich, er soll es auf dasjenige, von welchem du die 10. Blätter oben weggenommen, legen, thue dann die andern alle, so du unten hervorgezogen, auch oben herabgenommen, darauf, und mische die Karte ein wenig, doch also, daß ihr diese zwey Blätter nicht voneinander vermengeset, dann siehe die Karten durch von untenher, wo die Farben der

der Blätter sind, wenn denn das Blatt kommet, das zuallererst unten gelegen, und du in Sinn genommen, so ist das folgende dasjenige, welches die Person genommen, und besehen hat.

Das XIII. Spiel,

Eine ganze Karte zu nehmen, und vier oder fünf Haufen davon zu machen, hernach von jedem Haufen eine unbesehene Karte abzunehmen, dieselben aber alle nacheinander wieder mit ihren Nahmen auf den Tisch zu legen;

Ein wunderlich Spiel.

Nimm eine ganze Karte, und menge, oder mische sie, in solchem Mischen habe Acht, daß du ein Blatt oben aufbringest, daß es das erste werde, und du wissest, was es vor eines sey, denn mache Haufen, nicht viel, etwa vier oder fünf, und merke den Haufen wohl, wo du ihn hinsetzest, auf welchem das Blatt lieget, welches dir bewußt, was es vor eines sey, denn greiff auf einen andern Haufen, es sey, welcher es wolle, nur dieser nicht, darauf das bewußte Blatt lieget, nimm oben ein Blatt davon, und fordere zugleich eben das Blatt, welches du weißt, daß es auf einem unter diesen Haufen lieget, siehe das Blatt, so du bekommest, an, und greiff aber auf einen andern Haufen, daß es abermahl dieser nicht sey, auf welchem dir das obere Blatt bewußt ist, nimm auch ein Blatt davon, und fordere zugleich im Nehmen dasjenige Blatt, so du schon in der Hand hast, was du vor eins hier bekommest, das fordere wieder, und
nimm

nimm zugleich ein Blatt von dem dritten Haufen, daß es abermahl nicht derjenige sey, darauf das Blatt liegt, so du weißt, dann fordere aber dasjenige, was du bekommest, vom vierten Haufen, und nimm zugleich ein Blatt hinweg, wie zuvor, zuletzt fordere du aber, was du jezt bekommen hast, und nimm denn allererst von dem fünften Haufen, welcher derjenige ist, dessen oberstes Blatt du gewußt hast, dasjenige Blatt, welches du zuerst gefordert hast, das stecke fein geschwinde in deiner Hand voran, daß es das erste werde unter denen, die du gefordert hast, so kannst du hernach alle diejenigen Blätter, so du begehrest, wo du sie nacheinander gefordert, auf den Tisch legen, welches den Zusehern nicht wenig Verwunderung causiren wird.

Das XIV. Spiel,

Eine ganze Karte vor den Kopf, oder Augen, zu halten, und zu wissen, ob es eine gemahlte, oder sonst schlechte, Karte sey, die gerathene eine nach der andern herunter auf den Tisch legende;

Ist ein fremdes Spiel.

Dieses Spiel ist lustiger, mit vielen, als wenigen, Zusehern agirt zu werden, dann sie werden mit grosser Verwunderung ihr Gesicht auf euch halten, und den Ausgang erwarten. Ihr müsset dann mit stolzen Worten eurer Sache ein Ansehen

sehen machen, massen solches um soviel mehr Verwunderung causiren wird. Wann ihr nun diese eure Sache wollet werckstellig machen, so gehet erstlich mit einem, welcher euch bedünket, daß er zu dieser Sachen am tüchtigsten sey, ein wenig auf die Seite, und sagt zu ihm, daß ihr etwas Fremdes wollet hervorbringen, wann er sich fein artig hiezu verhalten wolle; Nämlich, ihr wollet die ganze Karte recht vor eure Stirn, oder Augen, halten, und allemahl zu sagen wissen, ob die fürderste eine gemahlte, oder schlechte Karte sey. Ueberredet ihn dann, daß er sich dergestalt neben euch verfüge, daß er mit seinem einen Fusse den eurigen erreichen könne, und, wann es eine gemahlte Karte sey, euch ein Zeichen gebe. Wann solches dergestalt verabredet, so machet den Anfang, und saget: Ihr Herren, hier sehet ihr eine Karte, die unverfälscht ist, ich will sie recht vor die Stirn meines Hauptes setzen, und euch nacheinander sagen, obs eine gemahlte, oder schlechte Karte sey. Machet denn also den Anfang: Es ist, es ist keine. Derjenige aber, der euch warnet, muß sich sonderlich fremde bezeigen, und oft mit Verwunderungsworten vernehmen lassen, daß dieses euer Thun unmöglich, ja vielmehr zauberisch sey, &c. Es giebet bisweilen auch wohl artige Streitworte ab, woraus denn leicht eine Wette entstehen kann, bevor, wann ihr ein gut Gedächtniß habet, und bisweilen einige werdet nennen können, welches dann überaus grosse Verwunderung causiren und zurwege bringen kann.

Das

Das XV. Spiel,

Drey Häuflein mit den Karten machen zu lassen, ohne daß ihr dabey seyd, und welcher gestalt ihr dennoch rathen könnet, wie viel Augen in jedem Häuflein seyn.

Anfangs warnet sie, daß bey dem Machen der Häufen, welche von einer gewissen Zahl müssen gemachet werden, sie, nachdem die Karte verstecket, die erste Karte, die unten lieget, sehen müssen, und Achtung geben, wie viel Augen sie hat, und, wenn es eine sechse ist, daß sie dieselbe bedeckt auf den Tisch legen, sagende, das ist sechse, und die folgende sieben, und so forthin, bis funfzehn. Dieses ist also ein Haufe. Hernach abermahl die unterste Karte besehen, auf den Tisch gelegt, und wieder darauf angefangen zu zählen, nämlich auf solche Zahl, als selbige gehabt, bis funfzehn. Von gleicher Zahl, und in gleicher Ordre, muß auch der dritte Haufen gemacht werden. Wann ihr nun wissen wollet, wie viel Augen in den dreyen Häufen seyn, so besehet und zählet die übrigen Karten, und es wird euch leicht fallen, die Zahl auszurechnen, und mit einem und andern die Umstehenden zu abusiren, und von ihrem fleißigen Achthaben abzuhalten.

Das XVI. Spiel,

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und hernach mit geschlossenen Augen eine Karte zu zeigen, und wie zu wissen, was die gezeigte vor eine Karte gewesen.

**

Nehmt

Nehmt das ganze Spiel Karten in eure Hand, und machet, daß ihr mit einer Geschwindigkeit die oberste von allen sehet und behaltet. Hernacher machet sechs Häuflein, so groß ihr wollet. Wann sie gemacht, so nehmet den untersten Haufen, und leget von demselben soviel auf den andern, daß ihr noch eine behaltet; dieselbe überreichet ihnen, schliesset die Augen zu, oder gehet an eine Seite, und saget, daß sie dieselbe sehen, und nach ihrem Belieben unter dem Haufen verstecken mögen, ihr wollet sie wohl finden. Wann sie nun ihr Thun verrichtet, so kommet wieder hervor, und suchet euer erst gesehene Karte, dieselbe ist's, die sie gesehen und verstecket. Es erfordert aber die Nothdurft und Zierlichkeit des Spiels, daß ihr sie mit diesem oder jenem Spiel, oder sonsten artlich, hervorbringet.

Das XVII. Spiel,

Eine gesehene Karte in eine andere zu verwandeln, in Gegenwart aller Zuseher;

Ist ein sonderlich artig Spiel.

Hierzu gebrauchet eine Karte, welche euch gut anstehet, meines Bedünkens ist eine gemahlte die beste; zeiget dieselbe, und saget: Ihr Herren, sehet und behaltet, was es vor eine Karte sey. Diese aber habt ihr zuvor an die andere Seite wie ein dünnes Aesgen beklebet, und wie ein rechtes Aes zu gerichtet. Indem nehmt euern Huth vom Haupte, und leget ihn darunter, und fehret ihn mit der Geschwindigkeit um, daß es niemand mercket. Fanget hiemit an, einige Beschwerungs- oder Gebietens-

Hand, tensworte zu sprechen, und fraget hernach, was es
 undig vor eine Karte gewesen; Wann sie solches gesagt,
 Her so hebet den Huth auf, und sie werden mit grosser
 vollet. Bewunderung ihre Karte in ein As verwandelt
 ersten sehen. Bringet aber die Karte behend hinweg,
 den damit ihr ja keinen Schimpf begehet.
 über

Das XVIII. Spiel,

Einem eine Karte abheben, und besehen
 zu lassen, dieselbe wieder darauf zu legen, und zu
 machen, daß es eine andere seyn soll.

Rehret drey oder mehr Karten von einem ganz
 en Spiel um, also, daß unten und oben die
 Karte bedeckt sey; Nehmt sie dann in eure Hand,
 und lasset eine von oben abheben, und besehen, und
 wieder oben drauf legen. Hiemit lasset Hand und
 Karte sinken, und fehret die ganze Karte mit einer
 Geschwindigkeit um, und fraget denn, was vor eine
 Karte oben auflieget? Sie werden nichts anders
 denken, als daß dieselbe Karte oben lieget, die sie
 gesehen, und selbstn darauf geleet haben. Wollen
 sie dann hartneckicht dasselbe behaupten, so schla-
 get eine Wette mit ihnen an, und gewinnet ein
 Stübgen Weins, massen ihr nicht allemahl eure
 Künste müisset umsonst thun.

Das XIX. Spiel,

Eine Karte ausziehen zu lassen, und die-
 selbe unter die andern wieder zu vermischen, hernach
 aber zu machen, daß, wann ihr das ganze
 Spiel oben gegen einen Berdeck, oder Balken,
 werfet, nur allein die gesehene Karte soll sitzen blei-
 ben, die andern aber alle herunterfallen;

Ein wunderlich Spiel.

** 2

Leget

Leget die Karten-Schuppen, oder Spaden, Har-
 ten, Klaver und Kauten, alle in einem weg, und
 lasset alsdenn eine Karte ausziehen, drehet hernach
 die ganze Karte in eurer Hand um, und lasset die
 ausgezogene wieder einstecken. Wann dieses ge-
 schehen, so suchet in der Karte, und ihr werdet be-
 finden, daß die ausgezogene Karte denen andern
 contrair lieget. Bringet sie mit einer Geschwin-
 digkeit oben drauf, machet, daß ihr euch zuvor mit
 ein wenig weissem Wachs und Kalk unterein-
 ander geschmolzen, oder Bogelleim, versehen, und
 solches unter dem Tische, oder sonst an einem an-
 dern geheimen Orte, fertig habet, schmieret ein we-
 nig oben darauf, und werfet alsdann das ganze
 Spiel über euch hin, da werdet ihr sehen, daß,
 wo es antrifft, es auch allda wird sitzen bleiben,
 und werden viele in den Gedanken seyn, daß ihr
 etwa Zaubern könnet, oder sonsten andere unge-
 bührliche Mittel gebrauchet.

Das XX. Spiel,

Vier gleiche Karten beyeinander zu brin-
 gen, ohne Vermischung der Karten, da ihr doch
 solche an verschiedenen Orten verstecket;
 Ist ganz fremd anzusehen.

Bringet im Anfange vier gleiche Karten bey-
 sammen, und füget sie unten am Spiel, her-
 nacher practiciret zwey andere Karten, nebst der
 untersten, von gemeldten vier gleichen, dieselbige
 mit den untersten bedeckende: ziehet alsdenn mit
 die unterste hervor, lasset sie sehen, und leget sie
 oben drauf, sagende, das ist eine von denen vier
 gleich-

gleichem; ziehet noch eine von unten aus, sagende, das ist die andere, und, ohne dieselbe sehen zu lassen, steckt sie mitten ins Spiel, desgleichen verfähret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders vermeynen, als wann es zwey von denen vier im Spiele, und nur eine oben und eine unten lieget, da doch noch drey derselbigen unten beysammen liegen. Thut alsdann die Karte abheben, setzet die unterste auf den abgehobenen Haufen, und dergestalt sind sie alle vier beyeinander.

Das XXI. Spiel,

Eine Karte auf dem Tische wandelnd zu machen, so wunderbarlich anzusehen ist.

Dieses wird man nicht anders, als bey Nacht, thun können, indem ihr ein Frauenhaar, welches fast lang und dünne sey, das bey nächtlicher Weile nicht kann gesehen werden, hierzu gebrauchen müßet. Hefet selbiges Haar zwischen eure Brust und Nabel an einen eurer Knöpfe mit einem Ende, an dem andern Ende aber klebe ein wenig Wachs, und mache solches mit einer Geschwindigkeit an eine Karte fest, marschiret alsdenn ringsher um den Tisch, und ihr werdet mit Verwunderung sehen, wie euch die Karte wird nachfolgen.

Das XXII. Spiel,

Ein Kartenblatt, oder Kreuzer, in einem Glas Wein oder Bier tanzend zu machen.

Setze ein Glas auf den Tisch, nimm ein langes gelbes Weiberhaar, kleb es mit dem einen Ende

mit Wachs an die Karte, oder Kreuzer, mit dem andern zwischen das Fleisch und Nagel des Zeigefingers, wirf die Karte, oder Kreuzer, ins Glas, und sage, du wollest ihn tanzend machen. Gebährde dich mit den Fingern auf dem Tische, als wann du auf einem Instrument schlägest, so kanst du die Karte, oder Kreuzer, mit dem Finger und Haar nach Belieben regieren.

Auf solche Manier kann man auch eine andere Kurzweil machen, wann man ein kleines schwarzes Schlot- oder Schorsteinfegerlein von ausgefülltem Tuche mit einem Schönbarte machet, ihm unter dem Halse ein Roßhaar mit dem einen Ende annehet, das andere Ende aber an seinen Gürtel bindet, eine Kanne mitten in eine Stube setzet, den Schlotfeger darein thut, und einen Stöcken in die Hand nimmet, fürgebend, er wolle den Meister Hämmerling hervorbringen. So ihr nun von der Kanne etwas hinweggeheth, werdet ihr mit dem Haar das Schlotfegerlein erheben, daß es oben zur Kanne herausgucke, gehet ihr wieder hinzu, so kriecht es auch wieder hinein. Und hiermit kann ein guter Practicant viel artige Kurzweil anfassen.

Das XXIII. Spiel,

Eine lustige Experienz von einem Kartenblatte, welches die Luft unversehens von seiner Stelle bläset.

Nehmt ein Kartenblatt, und wettet mit einem, ihr wollet etliche Schritte vom Kartenblatte stehen,

stehen, einen andern aber so nahe dabey bleiben lassen, daß er die Hand darob halten könne, doch das Blatt nicht anrühre, und wollet ihr ein Zeichen geben, nach welchem ein jeder nach dem Kartenblatt werde greiffen können, ihr wollet aber die Karte nicht eher ergreifen, als er, da ihr doch das Zeichen geben wollet, ehe ihr von eurer ersten Stelle wegkommet. Wenn die Wette nun angestellt, so machet alle Thüren und Fenster in dem Gemache, da ihr es probiren wollt, zu, nur ein Fenster laßt offen stehen, und leget das Kartenblatt auf des offenen Fensters Rahm, also und dergestalt, daß es halb hinaushänge, lasset ihn dann zu dem Kartenblatt stehen, doch neben der Seiten, und die Hand einer Spannen hoch darüber halten, ihr aber stehet bey der Stubenthür, und saget, ihr wollet bey der Thür stillstehend ein Zeichen geben, wann ihr nämlich schreyet: Dapp! so soll jeder unter beyden Personen Macht haben, nach der Karte zu greiffen, wer sie nun am ersten bekomme, derselbe habe gewonnen; Wann dieses also verabredet, so nehmet eure Schanze recht in acht, ergreiff die Thüre bey der Handhaben, leget den Daumen auf die Schnallen, reißt die Stube gehling auf, und schreyt: Dapp! so wird die Luft, so mit der Stubenthür gemacht war, das Kartenblatt zum Fenster hinauswehen. Weil ihr aber bey der Thür, als könnet ihr eher zum Blatte laufen, als derjenige, so bey dem Fenster stehet, und also das Feld behalten.

Das

Das XXIV. Spiel,
Einem auf einer Karten etwas Geheimes zu verstehen zu geben.

Gebrauchet hierzu ein ganzes Kartenspiel, welches noch neu ist, leget die Blätter in einer gewissen Ordnung nacheinander, die ihr allezeit wieder treffen könnet, (und dieß kann seyn, wann ihr eine solche Ordnung aufschreibet, und demjenigen, mit dem ihr einen heimlichen Verstand habt, auch eine Abschrift davon mittheilet.) Wann nun die Blätter also ordentlich aufeinander liegen, so stoffet die Karten so lange auf dem Tische, bis sie an allen Orten gleich liegen, schreibet alsdenn ringsherum mit einer Dinten eure Meinung, vermischet die Karten, und schicket sie eurem Freunde, so wirds kein Mensch lesen können, was auf der Karten stehet, euer Freund aber wird nach eurem ihm zugestellten Berichte die Kartenblätter wieder ordentlich zu legen wissen, wie sie gewesen, als die Schrift geschrieben worden, und lesen können, was auf der Karten geschrieben.

E N D E.



Spielearte.

In Pick.

- Das As, bedeutet eine traurige Post.
Der König, ein guter Freund oder Berwander.
Die Dame, eine Wittwe.
Der Bube, ein Officier.
Die Zehne, einen falschen Freund.
Die Neune, ein Feind.
Die Achte, einen Verlust leiden.
Die Sieben, eine hinderliche Person.
Die Sechse, eine Trennung.
Die Fünfte, eine kleine Maladie.
Die Viere, eine Desperation.
Die Drey, eine Piquanterie.
Die Zwey, der Anschlag geht fehl.

In Treff.

- Das As, ein angenehmer Brief.
Der König, ein vornehmer Herr.
Die Dame, eine verheyrathete Person.
Der Bube, ein junger Cavalier.
Die Zehne, eine alte Person.
Die Neune, eine Erbschaft.

X

21.

Die

Die Achte, ein unverhofftes Glück.
Die Sieben, eine gute Freundin.
Die Sechse, eine Ehrenbezeugung.
Die Fünfe, einen beständigen Liebhaber.
Die Viere, eine entfernte Person.
Die Drey, glücklichen Erfolg des Ge-
wünschten.
Die Zwen, ein geheimes Verständniß.

In Coeur.

Das As, ist ein Billet doux oder Liebesbrief.
Der König, ein Bräutigam.
Die Dame, eine Braut.
Der Bube, ein vertrauter Freund.
Die Zehne, eine Intrigue, oder List.
Die Neune, eine verlassene Amour.
Die Achte, ein Liebesstreit.
Die Sieben, eine unbeständige Person.
Die Sechse, einen Rencontre oder Streit.
Die Fünfe, eine Versöhnung.
Die Viere, eine Liebeserklärung.
Die Drey, eine Refüs, oder Abschlag.
Die Zwen, eine Mariage.

In Caro.

Das As, ein lustiger Brief.
Der König, ein unglücklich Verliebter.

Die

Die Dame, eine ledige Person.
Der Bube, ein falscher Mensch.
Die Zehne, eine Reise.
Die Neune, eine Spazierfahrt.
Die Achte, eine Jalousie.
Die Sieben, ein Scherz,
Die Sechse, ein Schmerz.
Die Fünfe, eine Verdrüsslichkeit,
Die Viere, ausgelacht werden.
Die Drey, eine Avantage.
Die Zwen, eine neue Connoissance.

Kurzer Unterricht Dieser Spielfarte.

Die erste Karte, so eine Person vorstellet,
ist diejenige wovon die Frage ist.

2. So viel Karten als hiervon fallen,
sigen von dem Vergangenen.

3. Wenn gleich nach der Person Pick
s fällt, so bedeutet es eine traurige Post,
der jemand dem Todt.

4. So werden die Karten meliret und ab-
hoben, denn gezehlet: 1. 2. 3. 4. 5. 6.

8. 9. 10. Bube, Dame, König, und
wie die Karten eintreffen, 6. Blätter in ei-
Reihe gelegt, und 3. mahl hinter einander
die

die Karten durchgezehlet. Die erste Reihe nun zeigt von dem Caracteur der Person. 3. C. Sind die nechsten Karten darunter hoch Coeur, so ist die Person verliebt und glücklich, ist es aber niedrig Coeur, so ist sie unbeständig, sind sie hoch Treff, so ist die Person raisonabel, niedrig, beständig. Ist die Karte hoch Caro, so ist die Person lustig, niedrig, aber bedeutet derselben Jalousie. Ist die Karte hoch Pick, so ist die Person unglücklich und verdrücklich, niedrig, so ist sie falsch.

5. Die letzte Reihe zeigt noch a part von der Sorte, sind die Karten einer Couleur, so gehen alle Sachen glücklich und geschicht alles was man wünschet, ist es roth doch zweyerley, so ist man unglücklich.

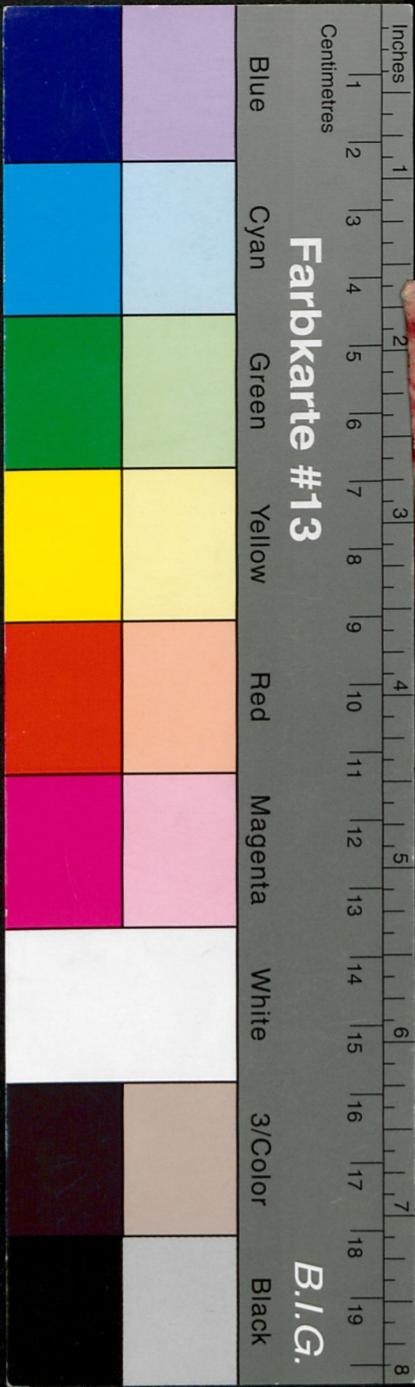
6. Wenn König und Dame bald auf einander folgen, ist eine gewisse Heyrath, sind beyde eine Couleur, so bedeut es einen glücklichen Ehestand.

7. Schwarz und roth bedeutet schlechte Harmonie, zweyerley roth, ungleichen Standes, zweyerley schwarz, eine unglückliche Ehe.

8. Komt die Dame vor dem König, so ist es eine neue Amour.



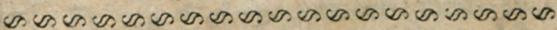
WAT 515



Kurzweilige
Neuerfundene
Gartenkünste

II h
515

Sech
Zum viertenmahl vermehret und
verbessert herausgegeben



Leipzig
3
bey Johann George Edwen
1759

ULB Halle
003 911 25X

