Romantische Reise um die Welt.

Ein Spiel

zur

angenehmen Unterhaltung

in Gesellschaften.

Leipzig,

In Commission bey J. G. Schladebach. 1792.

So viele und mancherlei Spiele seit kurzer Zeit daher erschienen, und so eines besondern Beifalls hie und da einige derselben auch immer gewürdigt werden mochten; so bemerkten wir dennoch in den meisten Gesellschaften die sich mit diesen Spielen beschäftigten, daß die Mängel und Unvollkommenheiten, welche man an einigen derselben warnemen wollte, das Interesse, welches solch ein Spiel in gesellschaftlichen Zirkeln wohl allerdings gewähren könnte, sehr verminderten. Durch die mancherlei Klagen nun, und Beschwerden, wegen der obenerwähnten Mängel, wurde der Verfasser dieses Spiels auf die Idee geleitet, gegenwärtiges romantische Reisespiel um die Welt zu entwerfen, und durch die Ausführung derselben einen Versuch zur Verbesserung der so oft an andern dergleichen Spielen gerügten Mängel und Fehler zu wagen; und aufgemuntert durch den besondern Beifall verschiedner Freunde, welchen diese — im Manuscript noch nicht gänzlich ausgeführte, Idee vieles Vergnügen gewährte, schmeichelt sich der Verfasser mit der Hofnung, durch die Bekanntmachung dieses Spiels einen glüklichen Beitrag mehr zu den geselligen Freuden zu liefern, und manche langweilige Stunde durch frohen Scherz und angenehme Unterhaltung auszufüllen; eine Hof-

nung, die ihn für die vielen und mancherlei Schwierigkeiten, mit welchen er bei dieser Arbeit zu kämpfen hatte, auf die angenehmste Art und über alle Erwartung belohnt und schadlos hält.

Da Mannichfaltigkeit und Verschiedenheit allerdings die Seele dergleichen Belustigungen ist, wenn sie ihren Zweck erreichen und das damit verbundne Interesse bewürken sollen; so hat man besonders dadurch einem der ersten und vorzüglichsten an andern Spielen gerügten Felern, in diesem Spiele nach aller Möglichkeit besonders abzuhelfen gesucht, wovon — so wie von den übrigen darinnen vorkommenden Verbesserungen — sogleich ein einziger Blik auf beigefügte Kupfertafel überzeugen mus.

Diese beigefügte Kupfertafel stellt nehmlich eine Reise um unsre Erde vor, welche der Weltumseegler machen mus, um die zu dem Ende von der ganzen Gesellschaft bestimmte Summe zur Belohnung zu erhalten; und besteht diese Reisetafel aus siebenzig besondern und von einander ganz verschiednen Feldern, von welchen kein einziges leer und ohne Bedeutung ist, sondern jedes derselben ein für den Reisenden glückliches oder unglückliches Zeichen führt, so wie jedes derselben meistenteils eine andre Bedeutung hat; und obgleich der Erwerb des Schazes und die Erreichung des glücklichen Zieles durch die mancherlei und vielfältigen Hindernisse bisweilen nicht wenig erschwert wird; so ist dennoch dafür gesorgt, daß dadurch das Vergnügen und Interesse der Spielenden keinesweges leidet, sondern durch die besondre

dre Abwechslung und Mannichfaltigkeit das Vergnügen immer neu bleibt und vermehrt wird; auch hat jeder Einzelne in der Gesellschaft Hofnung, wo nicht den ganzen Kassenschaz, dennoch einen angemessenen Anteil desselben so wie auch öftern nicht geringen Gewinn auf andre Art zu erhalten; und hat man dadurch zugleich einer Hauptbeschwernis bei andern dergleichen Spielen abgeholfen, welches darinnen bestand: daß die Spielenden nur immer zu geben, nie aber Hofnung hatten, einen mit dem Verlust übereinkommenden Erwerb wieder zu erhalten, die auf den einzigen, welcher endlich unter so vielen so glüklich war, das Ziel zu erreichen und alles für sich allein zu behalten.

Ferner ist ein Vorzug dieses Spiels, daß es zugleich Stoff zu andern angenehmen Neben-Belustigungen giebt, welche mit demselben auf eine solche Art verwebt sind, daß sie den Gang des eigentlichen romantischen Reisespiels nicht aufhalten, und auch nach Befinden von der Gesellschaft beliebig abgeändert oder auch gar weggelassen werden können.

Wir schreiten nunmehr zu den nötigsten Regeln und Erläuterungen dieses Spieles selbst.

An diesem romantischen Reisespiele um die Welt können sowol Damen als Mannspersonen gegen die nötigen Gebüren Anteil nehmen, so wie auch 6, 8, 10, 12 und mehrere Personen sich auf die ange-

nehmste Art damit beschäftigen können; und wird das Vergnügen durch die stärkere Anzal der Spielenden nur desto mehr vergrößert werden; nicht weniger aber können sich auch 2 und 3 Personen damit auf die angenehmste Art, nach einigen unbedeutenden Abänderungen unterhalten, von welchen wir in der Folge mehr sprechen werden.

Die Gesellschaft nun, welche sich mit diesem Spiele unterhalten will, legt die beygefügte in siebenzig — in einem ovalen Schnekengange besondre Felder abgetheilte Kupfertafel vor sich auf den Spieltisch, und bestimmt nun den Preis und die Bedeutung der Marken, um welche gespielt werden soll; ist man darüber einig geworden, so setzt man sich, wenn Damen babey sind in bunten Zirkel um die Kupfertafel herum, und versieht sich jeder mit einer hinlänglichen Summe Marken zum Reisegelde.

Hierauf legt jeder Spielende 12 Marken in die Kasse nieder, welche Summe zusammen den Preis ausmachet, welcher für denjenigen bestimmt ist, der durch die mancherlei Gefaren muthig hindurch gedrungen, alle ihm aufgestoßne Abenteuer glüklich bestanden, das Ziel der Reise erreicht hat, und nun mit Ehre und Ruhm gekrönt wieder in sein Vaterland und in die Arme seiner Familie zurükkehrt.

Man bedient sich nunmehr zwei gewöhnlicher Würfel zum spielen, wovon jeder einzelne Wurf — die Summe der beiden Würfel zusammengerechnet — das Feld bestimmt, auf welchen der Reisende seinen

Stand

Standpunkt zu nehmen hat, und wo er denselben durch ein nach Gefallen gewähltes Zeichen oder Marke bestimmt; trift ihn die Reihe wieder zu werfen, so zält er mit seiner Marke so viel Felder weiter vorwärts, als die Summe von beiden Würfeln beträgt, welche er geworfen hat. Z. B. wenn einer zu Anfange mit beiden Würfeln 3 und 3, oder 4 und 2 oder 5 und 1 wirft, so sezt er seine Marke auf das 6te Feld; wirft er nun ohngefehr wieder die Zal 8 mit beiden Würfeln, so zält er von dem 7ten Feld weiter bis 8, und sezt also seine Marke auf No. 15. welches von seinem ersten Standorte das 8te Feld ist. Die Reihe der Würfe erfolgt in der Ordnung, nach welcher man sizt, und wie man darüber selbst einig geworden ist.

Auf jedem der auf dieser Kupfertafel befindlichen 70 Felder trift nun der Reisende stets ein Etwas an, welches für ihn günstig oder ungünstig ist, den Gang seiner Reise hindert oder befördert, oder sonst eine andre Bedeutung hat. Von der vielfachen Bedeutung dieser Felder nun wird folgende Erläuterung, welche bei dem Spiele stets einer vor sich legen mus, hinlänglich unterrichten.

No. 1 Das erste Feld welches den gegenwärtigen Aufenthalt der Reisenden, — die Stadt von welcher sie ausgehen müssen — bezeichnet, auch bisweilen nach Befinden wieder hieher zurück wandern müssen. (*)

*) So sonderbar es manchen auch Anfangs scheinen mag, daß wir den Reisenden auf dem ersten Felde schon

No. 2 Hier nimmt der Reisende Abschied von seiner Familie, und steht bereits schon ein Reisender auf diesem Felde, wenn ein andrer es zu Anfange durch den Pasch 1 und 1 erreicht, so erhält der Neuangekommene von dem ersten schon darauf Befindlichen 1 Marke.

No. 3 Ein Wirtshaus; wer dies gleich Anfangs durch den Wurf 1 und 2 erreicht, mus denen noch übrigen der Gesellschaft, welche noch nicht geworfen haben, in demselben zu trinken reichen lassen, und für jeden 2 Marken in die Kasse zalen. Trift es aber der letzte, wenn die andern alle schon geworfen haben so zalt er 2 Marken für sich selbst in die Kasse und geht dann weiter.

No. 4 Trift ein Reisender dies Kloster, so geht er hinein, bezalt den Mönchen in demselben 2 Marken in die Kasse, welche ihm dafür ihren Seegen auf seiner Reise ertheilen.

No. 5 Das Posthaus, wo sich der Reisende auf die Post sezt, und 3 Marken in die Kasse für die Postpferde zalt.

No. 6. Wer auf diese Windmüle zu stehen kommt, den führt dieselbe bey dem nächsten Wurfe noch einmal so weit, als er wirft. Z. B. es wirft einer auf dieser Windmüle 8, so zält er zweymal 8 Felder vorwärts, und kommt auf No. 22. zu stehen; wirft er aber 6 und 6, so muß er sich auf

schon seine Reise antreten und erst im 2ten Felde Abschied nehmen lassen; so wird man dennoch nach genauer Untersuchung bald die Ursache finden, warum dies so geschehen muste, wenn das 1. Feld nicht unnüz bleiben sollte.

auf No. 26 setzen, weil dieser hier befindliche Riese niemand vorbei läßt. Siehe No. 26.

No. 7. Eine Zigeunerin, die dem Reisenden wahrsagt, welcher dafür 3 Marken in die Kasse zahlt. Diese Zigeunerin giebt Anlaß zu einer der obens erwähnten Nebenbelustigungen. Nähmlich: wer auf diese Zigeunerin zu stehen kommt, wirft sos gleich noch einmal, welcher Wurf ihn aber nicht weiter fortführt, sondern blos darzu dient, ihm die Wahrsagung dieser Zigeunerin zu eröfnen. Man schlägt nemlich die am Schluß dieser Erläuterungen angefügte Tabelle von Wahrsagungen auf, wo die Tabelle A für die Mannspersonen und die Tabelle B für die Frauenzimmer gehört; und der neue Wurf bezeichnet alsdann die Wahrsagung, welche für den Reisenden gehört, der hieher zu stehen kam. Eine Belustigung, welche sehr angenehm unterhält.

No. 8. Wer auf dies Feld zu stehen kommt, und bei dem nächsten Wurf einen Pasch wirft, erhält 2 Marken aus der Kasse.

No. 9. Wer dies Kreuz passirt, darf unentgeldlich noch einmal werfen, und bekommt 1 Marke aus der Kasse.

No. 10. Hier begegnet dem Reisenden das erste Unglück; in diesem Holwege zerbricht nehmlich das eine Rad der Postkutsche, und muß der Reisende hier so lange verweilen, bis ein anderes herbeigeschaft ist; dies geschieht, sobald er einen Pasch wirft.

No. 11. Dieser Unhold treibt den, welcher auf dies Feld zu stehen kommt, in das 1ste Feld wieder zurück.

No. 12. In diese Wirtsstube muß der Reisende, welcher auf dies Feld tritt, einkehren und einmal trinken; wofür er dem Wirt 2 Marken in die Kasse zalt.

No. 13. Diese bösartige Fee führt den Reisenden auf das unglükliche 26ste Feld, in die Gewalt des Riesen, wo er aber nicht wie ein anderer durch Kampf die Obermacht über den Riesen erlangen kann, sondern, durch die Zauberkraft der übelgesinnten Fee gefesselt, so lange in seiner Burg No. 27, ohne zu werfen, verweilen muß, bis ein andrer dahin kommt, über den Riesen siegt, und ihn befreit; siehe No. 26 und No. 27.

No. 14. Wer zu diesem frommen Eremiten kommt, giebt 1 Marke in die Kasse.

No. 15. Wer in diese Kirche tritt, bekommt 2 Marken aus der Kasse.

No. 16. Diese wolwollende Fee nimmt den Reisenden, der hieher kommt, liebevoll in ihren Wolkenwagen auf, und führt ihn sogleich über alle Gefaren hinweg in den Hafen 32; siehe No. 32.

No. 17. Wer zu diesem Pilger kommt, erhält durch ihn 2 Marken aus der Kasse.

No. 18. Dieser Mönch schlägt den Reisenden in das Kloster No. 4. zurück, wo er 2 Marken wieder in die Kasse setzt, und seinen neuen Wurf abwartet; siehe No. 4.

No. 19. Dieser alte Bettler bekommt von dem Reisenden, der ihn trift, 1 Zehrpfennig, welcher

cher in 2 Marken besteht, die er in die Kasse zalt.

No. 20. Durch diese Stadt kommt man nicht eher, als bis der, welcher hieher kommt, der Schildwache am Thore seinen Namen genennt, und 2 Marken in die Kasse zalt; dann erst wird der Schlagbaum vor ihm wieder in die Höhe gelassen, und er geht weiter.

No. 21. Eine neue Poststation, wo der Reisende neue Pferde bekommt, und dafür 3 Marken in die Kasse erlegt.

No. 22. Dieser Schlag, durch welchen der Reisende, welcher hieher kommt, passiren muß, wird ihm nicht eher geösnet, als bis er 1 Marke in die Kasse zalt.

No. 23. Dieser Zwerg ist ein Diener des Riesen von No. 26, und führt den Reisenden, welcher dies Feld betritt, sogleich zu seinem Herrn auf No. 26, wo er mit dem Riesen kämpfen muß; siehe No. 26.

No. 24. Wer zu dieser bösartigen Fee kommt, muß, wenn er wieder wirft zweimal so viel Felder wieder zurück nach No. 1. zu zälen, als er geworfen hat.

No. 25. Zwerg, wie No. 23.

No. 26. Dies ist ein sehr gefährliches Feld für den Reisenden, denn auf diesem haust ein furchtbarer Riese, welcher jeden Reisenden, der vorbeieilen will, anhält, und ihn zwingt, mit ihm zu kämpfen; kein Reisender darf daher über dies Feld hinweg, wenn ihn auch sein Wurf darüber hinausführte, z. B. wenn einer auf No. 18. oder No. 20 steht, und wirft 12, so darf er

nicht

nicht bis 12 zälen, sondern er muß sich auf No. 26 setzen, und da mit dem Riesen kämpfen; nur die Fee auf No. 16. führt über dies Feld hinweg, wie oben bemerkt worden ist. Der Kampf selbst zwischen dem Riesen und dem Reisenden geschieht auf folgende Art: Der Reisende verweilt auf diesem Felde, bis er wieder wirft, und nun entscheidet der Wurf, ob er dem Riesen obsiegt oder sein Gefangener bleibt. Nehmlich, wenn er mit beiden Würfeln eine ungerade Zal wirft, als 3. 5. 7. 9. 11, so muß er sein Gefangener bleiben, und sich sogleich in seine Burg No. 27 stellen, wo er so lange als Gefangener und ohne zu werfen bleiben muß, bis ein andrer hierher kommt, der den Riesen bekämpft, und dadurch die Gefangenen befreit. Wenn einer aber auf diesem Felde beim nächsten Wurfe eine gerade Zal wirft, als 2. 4 6. 8. 10. 12. so ist der Riese besiegt, und alle, die bisher von dem Riesen in seiner Burg No. 27 gefangen gehalten wurden, sind dadurch befreit, dürfen nun wieder werfen und weiter fortspielen; dabei aber bezalt jeder der Gefangenen dem Reisenden für seine Befreiung 3 Marken. Kommt aber ein Reisender auf dies Feld, und besiegt sogleich den Riesen, ehe noch ein Gefangener in dessen Gewalt ist, den er durch die Besiegung des Riesen befreien und dafür ein Lösegeld erhalten könnte, so bekommt er 3 Marken aus der Kasse, und geht sogleich weiter.

No. 27. Die Burg des Riesen von No. 26, in welche alle die zu stehen kommen, welche dem Riesen durch einen unglüklichen Wurf unterliegen, oder

von

von der bösgesinnten Fee von No. 13. hieher gebracht werden, und, ohne fortzuspielen oder zu würfeln, so lange hier als Gefangene bleiben müssen, bis ein andrer sie befreiet.

No. 28. Wer zu dieser Chatoulle kommt, erhält 1 Marke aus der Kasse, doch kann man diese nur durch den Pasch 1 und 1 von No. 26 treffen.

No. 29. Dieser Wegweiser führt sogleich in den Hafen auf No. 32. Siehe No. 32.

No. 30. Selbst so nahe am Hafen ist die bösartige Fee dem Reisenden noch einmal zuwider, und führt denselben, wenn er dies Feld betritt, in ihrem Drachenwagen auf No. 1. zurück.

No. 31. Wer auf diese Brücke zu stehen kommt, muß 1 Marke in die Kasse geben, wenn er darüber will.

No. 32. Der Hafen, wo der Reisende nun die Gefahren zu Lande überstanden hat, und nunmehr, seine Reise zu Wasser fortzusetzen, sich in ein Schiff aufnehmen läßt, wofür er 2 Marken in die Kasse zalt.

No. 33. Dies Schiff gewährt einen freien Wurf.

No. 34. Wer zu diesem Seeungeheuer kommt, ist ohne alle Rettung verloren, wenn er beim nächsten Wurfe nicht eine gleiche Zal wirft, als 2. 4. 6. 8. 10. 12. wo er 1 Marke in die Kasse zalt und weiter fortspielen kann; wirft er aber eine ungleiche Zal, so muß er nach 3 Marken neuer Einlage das Spiel wieder von neuem anfangen.

No. 35. Auf diesem Felde steckt ein Schiff hilflos zwischen einigen Sandbänken: wer hieher zu stehen kommt, befreiet dadurch dasselbe, und bekommt dafür 2 Marken aus der Kasse.

No. 36. Abermals ein sehr unglückliches Feld, denn hier haust ein gefährlicher Kaper oder Seeräuber, in dessen Gewalt alle diejenigen geraten, welche auf dies Feld zu stehen kommen. Trift einer dies Feld, so wird er sogleich der Sclave des Kapers, und muß sich auf No. 42 stellen, wo er, ohne weiter fortzuspielen, warten muß, bis ein anderer ihn befreiet. Wie dies geschieht, davon siehe No. 41.

No. 37 Die gutgesinnte Fee von No. 16, durch welche der Reisende Erlaubnis erhält, unentgeldlich noch einmal zu werfen und dann zweimal so weit fortzurüken, als er bei dem freiem Wurfe geworfen hat.

No. 38 Eine Sphynx. Bekanntlich war nach dem Zeugnis der griechischen Fabeldichter die Sphynx ein Ungeheuer, welches sich auf einem hohen Berge aufhielt, alle Reisende daselbst anhielt, und denselben ein Rätsel zur Auflösung vorlegte, ihnen grose Versprechungen that, im Fall sie es enträtseln würden, im Gegenfall aber sie zu ermorden drohte. Keiner von allen konnte den Sinn des Rätsels finden, und alle wurden von dem Ungeheuer zerschmettert; bis Oedipus kam, der es glüklich enträtselte, und das Ungeheuer sich nunmehr selbst von dem hohen Felsen herabstürzte und sich zerschmetterte. Kommt nun ein Reisender auf dies Feld der Sphynx zu stehen, so giebt diese wiederum Anlas zu einer nicht minder angenehmen Nebenbelustigung eines Rätselspiels. Nehmlich die Gesellschaft legt ihm ein Rätsel zur Auflösung vor, und nun darf er nicht eher

wie-

wieder hinweg bis er das Rätsel auflöst oder von dem Ungeheuer vernichtet wird, wenn auch mehrere zugleich auf das Feld kommen sollten. Doch mus der Reisende, welcher hieher zu stehen kam, wenn ihn die Reihe trift, immer fort werfen, und sich bestreben das Rätsel zu erraten, eh er einen Pasch wirft. Wirft er nun einen Pasch, ehe er es enträtselt hat, so ist er als einer von denen anzusehen, welchen die Sphynx tödete, und mus er das Spiel nach 6 Marken neuen Einsatz von neuen anfangen. Kommt aber ein zweiter Oedipus hieher, welcher das Rätsel vor einem Pasche auflöst, so erhält er 6 Marken aus der Kasse, und die übrigen, welche etwa noch mit ihm zugleich auf diesem Felde stehen, sind zugleich mit befreiet. — Am Schlus dieser Erläuterungen sind einige wenige Rätsel mit beigefügt, deren man sich hierzu bedienen kann.

No. 39 Dies Schiff bringt den Reisenden noch einmal so weit, als er geworfen hat.

No. 40 Wer auf diesen Seekrebs zu stehen kommt, mus, wenn er wieder wirft, so viel Felder wieder zurük zählen, als er geworfen hat. Z. B. es wirft einer auf diesem Krebse 8, so sezt er sich in No. 32 zurük u. s. w.

No. 41. Wer auf dies Feld kommt, mus, wenn bereits ein andrer Reisender durch den Kaper No. 36 oder durch einen unglüklichen Wurf selbst auf die Burg des Kapers No. 42 als Sclave kam, diesen Sclaven durch 4 Marken in die Kasse für sich loskaufen. Dafür wird aber nun dieser Sclave sein Leibeigner, und mus derselbe

selbe seinen Herrn auf jedes Feld, wo dieser hin zu stehen kommt, folgen. Trift nun den Herrn auf einem dieser Felder ein Unglük, so läst er den Sclaven zurük, der sich willig jedem Misgeschick unterwerfen mus, und der Herr geht ungehindert weiter fort. Jedoch hört der Sclave nicht auf zu würfeln, wenn ihn die Reihe trift, ob er gleich nicht freie Macht hat, ohne seinen Herrn weiter zu gehen; und wirft er einen Pasch so ist er sogleich frei; ferner wenn er für seinen Herrn über 10 Felder zurück getrieben wird, ist er ebenfalls frei. Wird aber ein Sclave weniger als 10 Felder für seinen Herrn zurük getrieben, so mus der Herr so lange auf seinem Standpunkte verweilen, bis der Sclave wieder zu ihm kommt. Und wenn der Sclave auch eine Zal werfen sollte, die über das Feld seines Herrn hinweg führte, so darf er doch nicht darüber hinaus, sondern mus sich zu seinem Herrn auf ein Feld sezen. Ist aber noch kein Gefangener in der Burg No. 42, wenn einer auf das Feld No. 41 kommt, so mus er hier so lange verweilen, bis einer als Sclav dahin kommt.

No. 42 Die Burg des Kapers von No. 36, wo einer, der sie trift, so lange ohne weiter fortzuwürfeln als Sclav bleiben mus, bis einer auf No. 41 ihn loskauft. Was dieser Sclave alsdann zu thun hat, davon siehe No. 41.

No. 43. Wer sich durch diese Strene bethören läst, und auf dies Feld zu stehen kommt, mus, wenn er wieder wirft, so viel Felder zurük zälen, als die entgegengesetzte untere Zal der Würfel ausmacht.

No. 44.

No. 44. Wer auf dies Feld zu stehen kommt, befreit dadurch sogleich den Unglüklichen, welcher etwa durch einen Schiffbruch auf die wüste Insel No. 45 geraten seyn sollte, und bekommt dafür 3 Marken aus der Kasse; siehe No. 45. Ist aber kein Reisender auf No. 45. wenn ein anderer auf dies Feld No. 44 kommt, so geht er beim nächsten Wurfe ohne zu verweilen weiter.

No. 45. Durch einen Schiffbruch kommt man auf diese unbewohnte Insel, wo der, welcher hieher kommt, so lange ohne zu würfeln bleiben mus, bis ein andrer auf No. 44. oder No. 46 zu stehen kommt, der ihn befreiet.

No. 46. Ein Schiff, welches wie das auf No. 44. den von No. 45 befreit, wenn einer darauf kommt; siehe No. 44.

No. 47. Wer diesen Leuchtthurm passirt, muß 2 Marken in die Kasse zalen.

No. 48. Hier wird das Schiff durch einen heftigen Sturm in den Hafen No. 32 zurükgetrieben, und wenn einer mit einem Sclaven auf dies Feld kommt, siehe No. 41, so muß blos der Sclave für seinen Herrn in No. 32 zurük, wo er alsdann sogleich frei ist, und nun selbst für sich wieder fortspielt; der Herr des Sclaven aber wartet auf No. 48. seinen neuen Wurf ungehindert ab.

No. 49. Kastor und Pollux, zwei den Schiffern günstige Gestirne, welche dem Reisenden, der sie auf diesem Felde trift, einen freien Wurf gewähren, und dabei 2 Marken aus der Kasse ertheilen.

No. 50. Dieser feindselige Dämon zaubert den Reisenden, welcher zu ihm kommt, nach so viel glüklich überstandenem Unglück wieder in No. 1. zurük. Kommt einer mit einem Sclaven hieher, so trift diese Fatalität, so wie bei andern vorkommenden Fällen, nur den Sclaven, und der Reisende geht, wenn er wieder wirft, weiter.

No. 51. Wer in diesem Hafen landet, um frisch Wasser und andre Lebensmittel zu sich zu nehmen, zalt 1 Marke in die Kasse.

No. 52. Dieser Delphin trägt den Reisenden noch einmal so weit frieblich fort, als er geworfen hat.

No. 53. Dies Schiff führt sogleich auf das glükliche Feld No. 60; siehe daher No. 60.

No. 54. Wer auf dies Feld zu stehen kommt, darf sogleich einmal unentgeldlich werfen.

No. 55. Wen dies Ungewitter überfällt, ist ohne alle Rettung verloren, und muß das Spiel ganz von neuem, jedoch unentgeldlich, wieder anfangen.

No. 56. Hier bleibt das Schiff auf einer Sandbank feste sitzen, und nur ein kommender Pasch befreit es davon; und darf also der Reisende nicht eher wieder setzen, bis er einen Pasch würfelt.

No. 57. Der unglükliche Zwerg des Riesen, welcher den Reisenden, oder dessen Sclaven, zu seinem bösen Herrn den Riesen auf No. 26 zurükführt, wo er von neuem mit demselben kämpfen muß.

No. 58. Dieser Sturm treibt den Reisenden, oder dessen Sklaven, in den Hafen No. 32. zurük.

No. 59. Wenn einer auf dies Feld kommt, und wirft bei dem nächsten Wurfe den Pasch 1 und 1; der sezt sich sogleich auf das glükliche Feld No. 60; ist aber das nicht, so geht er ungehindert so viel Felder weiter, als er geworfen hat.

No. 60. Wer dies Vorgebirge der guten Hofnung erreicht, erhält, weil er so nahe am Ziele ist, und alle die mancherlei Gefaren bis hieher glüklich überwunden hat, aus der Kasse 6 Marken. Wenn ein Sclave mit seinem Herrn auf dies Feld kommt, so bekommt er 2 Marken aus der Kasse und ist sogleich frei. Jedoch erhält man auf diesem Felde den Preis nur einmal; wenn einer in der Folge wieder hieher zurük geworfen wird, oder wieder von neuem das Spiel anfangen muß, und dann dieses Feld erreicht, so bekommt er nichts. Auch sind sogleich alle die frei, welche bisher durch irgend eine Gewalt feste saßen, als auf No. 26 und 27. oder 38. oder 42. 45. 56. 64. und dergl. sobald nehmlich einer auf dies Feld No. 60 zu stehen kommt; so wie auch alle Sclaven, sie mögen stehen wo sie wollen, ihre Freiheit dadurch erhalten.

No. 61. Hier setzt der Reisende seine Reise zu Lande nunmehr weiter fort, und bezalt 2 Marken in die Kasse für die neuen Postpferde, welche er hier erhält.

No. 62. Diese gutthätige Fee zaubert den Reisenden sogleich in das lezte Feld No. 70, wo er mit dem Drachen kämpfen und den Schaz zu erlangen streben muß; siehe No. 70.

No. 63. Ein Zauberer guter Art, durch welchen man 3 Marken aus der Kasse erhält.

No. 64. Aus dieser Zauberburg der bösartigen Fee kommt man nur alsdann, wenn man einen Pasch wirft; und der Pasch 3 und 3 führt sogleich auf das lezte Feld 70; siehe No. 70.

No. 65. Wer dies unglükliche Feld erreicht, ist für todt anzusehen, und darf nur nach 3 Marken Einlage das Spiel von neuem anfangen.

No. 66. Dieser Zauberring der guten Fee gewährt einen freien Wurf.

No. 67. Wer in diesen Zauberkreis zu stehen kommt, erhält zwar 2 Marken aus der Kasse, wird aber auch zugleich auf die wüste Insel in No. 45 zurük gezaubert.

No. 68. Dies Feld führt den Reisenden auf No. 32 zurük.

No. 69. Wer zu diesem bösartigen Zauberer kommt, muß beim nächsten Wurfe wieder zweimal so viel Felder zurükzälen, als er geworfen hat.

No. 70. Das mittelste große und lezte Feld, wo der Schaz und der eigentliche Zwek der Reise ist, welcher — gleich dem goldnen Vlies, nach welchem die Argonauten auszogen — von einem Drachen bewacht wird; und den nun der Reisende zu bekämpfen suchen muß, wenn er den Schaz oder das goldne Vlies erlangen will, und dies geschieht auf folgende Art. Kommt ein Reisender nach aller überstandener Gefar glüklich hieher, so muß er hier so lange verweilen, bis er einen Pasch wirft; trift er nun den Pasch 1 und 1, oder 2 und 2, oder 3 und 3, so ist das

Unge-

Ungeheuer glüklich besiegt und der Schaz sein; wirft er aber einen andern Pasch, die 4. 5. oder 6, so behält der Drache die Oberhand, und der Reisende muß so viel Felder wieder zurük zälen, als der Pasch ausmacht. Wenn einer nun bereits auf dies lezte Feld kommt, so hört die übrige Gesellschaft deshalb noch nicht auf zu spielen, und würfelt so lange nach der Reihe fort, bis jener auf No. 70 einen Pasch wirft. Sollte es nun geschehen, daß, ehe jener einen Pasch wirft, noch ein anderer auf das nemliche Feld zugleich zu stehen kommt, so können diese beiden sich vergleichen, daß derjenige, welcher von beiden so glüklich ist, zuerst einen Pasch, und zwar einen glüklichen Pasch in der Folge zu werfen, dem andern den 3ten Theil der ganzen Summe davon geben solle, welcher noch keinen Pasch oder einen unglüklichen Pasch warf; und das Spiel ist geendigt. Sind dies aber nicht beide Theile zufrieden, so entscheidet der Wurf; wie auch, wenn noch mehr als zweie zugleich um den Schaz ringen sollten, wo nehmlich alsdann der, welcher den ersten glüklichen Pasch wirft, die ganze Summe erhält; wo er aber dennoch dieselbe in 3 Theile theilen muß, wovon er 2 Theile für sich behält, den 3ten Theil aber unter diejenigen vertheilen muß, welche bereits auf diesem lezten 70sten Felde standen, von demselben aber wieder zurük getrieben wurden. Auch bekommt der, welcher als Sclave seinem Herrn auf dies Feld getreulich folgte, nach Beschaffenheit der stärkern oder schwächern Kasse, nebst

seiner Freiheit, einen gewissen Theil der Summe. Sollte einer aber ganz allein dies Feld erreichen, ehe noch ein andrer darauf stand, und von demselben zurükgetrieben wurde, so bekommt er, wenn er glüklich wirft, alles für sich allein.

Wenn einer aber schon ganz nahe am Ziele ist, und wirft eine Zal, die über das Feld 70 hinaus zält, so muß er von dem Felde, worauf er stand, so viel Felder wieder zurük zälen, als er über No. 70 noch hinaus zälen müßte, und sich von neuem allen den Unannehmlichkeiten unterwerfen, welche dies oder jenes Feld mit sich bringet. Z. B. es steht einer auf No. 66, wo er die Zal 4 werfen muß, um das 70te Feld zu erreichen, wirft aber die Zal 10, so zält er bis No. 70 fort; nun felen aber noch 6 Felder, diese zält er von No. 66 als seinem Standorte zurük, und kommt also in No. 60 zu stehen, wo er seinen neuen Wurf abwartet. Oder, es steht einer auf No. 64, und wirft z. B. die Zal 12, so zält er von No. 64 so viel Felder zurük, als noch über No. 70 hinausgiengen, und kommt daher auf No. 58, auf welchem Felde ihn der Sturm wieder in den Hafen 32 zurük treibt, u. s. w.

Sollten nun, wider Vermuten, noch einige Schwierigkeiten und streitige Fälle bei diesem Spiel vorkommen, so wird dieselben die Gesellschaft leicht entscheiden und ihnen abhelfen können.

Ist nun dies Spiel geendigt, so kann man sogleich zu einer andern Abendelustigung schreiten, zu welcher

welcher dies romantische Reisespiel Anlas giebt, welches manchem wizigen Kopf Gelegenheit an die Hand geben wird, seinen Wiz zu zeigen, und gewis angenehm unterhält, überhaupt aber als ein Mittel zur Schärfung des Verstandes angesehen werden kann. Jedoch kann dieselbe auch nach Belieben von der Gesellschaft abgeändert, oder auch gar weggelassen werden.

Es besteht nehmlich diese Nebenunterhaltung, — wenn Damen dabei sind, — in einem Pfänder- oder sonstigen Spiel, wo die Strafgelder in Pfändern oder andern Dingen bestehen, je nachdem man vorher darüber einig geworden ist.

Ehe man anfängt, das romantische Reisespiel zu spielen, wält man vorher zwei Personen aus der Gesellschaft, welchen beiden man die Verbindlichkeit der lezten nun folgenden Nebenbelustigung erläßt, und wovon der eine diese Erläuterungen vor sich legt, um einem jeden, so wie sich auch selbst, die Bedeutung jedes Feldes, das er trift, und die Wahrsagungen der Zigeunerin zu nennen. Der andre aber zeichnet auf ein Papier die Namen der Spielenden, und bemerkt nun unter jedem die Nummern der Felder, welche ein jeder auf dem Reiseplane nach der Reihe trift. Wenn nun die Reisen geendigt sind, mus jeder Reisende der Gesellschaft eine kurze Beschreibung und Erzählung der Fatalitäten und glüklichen Begebenheiten machen, welche ihm auf dieser Reise aufstießen. Dabei ist ihm jedoch erlaubt, die Kupfertafel vor sich zu nehmen, und unter der Erzälung die Felder zu suchen, welche er passiren mußte. Dabei nimmt aber jener den Zettel

in die Hand, und verfolgt sorgfältig die Nummern, welche er auf demselben bezeichnete, und welche die Felder vorstellen, auf denen der Erzäler verweilen mußte. Vergißt dieser nun einen Umstand, oder übersprungt ein Feld in seiner Erzälung, so mus er ein Pfand geben, oder sonst eine andre Strafe leiden, worüber man einig geworden ist. Ein kurzes Beispiel mag die Sache noch mehr erläutern.

Z. B. es hätte einer durch verschiedne Würfe folgende Felder getroffen, 6. 13. 27. 32. 38. 43. 36. 42. 48. 44. 51. 60. 70. so würde ohngefehr seine Erzälung auf folgende Art lauten.

„Schon der Anfang meiner Reise lies mich nichts Gutes auf die Folge derselben mutmasen; denn der erste Gegenstand, auf welchen ich traf, war ein altes Weib, eine Zigeunerin, welche mir für einen Zehrpfennig aus der Hand eben nicht das Beste wahrsagte. Das Unglük, welches mir schon der Anblik des alten häslichen Weibes und ihre Wahrsagung selbst prophezeiht hatte, schien mir von diesem Augenblike an auf der Ferse zu folgen. Ich muste eines Abends einen Wald passiren, vor welchem man mich schon lange gewarnt hatte, indem die allgemeine Sage ging, daß eine gewisse feindseelige Fee in demselben ihr fürchterlich Spiel triebe. Kaum mocht ich die Mitte des Waldes erreicht haben, als ich mich plözlich durch verschiedene Irrgänge in demselben verworren und auch nicht den geringsten Schimmer von Hofnung vor mir sahe, mich aus diesem Labirinte ohne Beistand einer zweiten hilfreichen Ariadne wieder heraus

zu-

zu wikeln. Meine Angst wurde jezt um ein groses vermehrt, als sich plözlich ein heftiger Sturm erhob, dessen furchtbares Sausen in den Wipfeln der Bäume, nebst einem schreklichen Gebrülle, welches jezt durch die furchtbare Stille der Nacht an mein erschroknes Ohr schlug, meine ganze Seele mit Furcht und Schrecken erfüllte. Ich wollte schnell entfliehen, aber die Kräfte mangelten mir, und die drohende Stimme der Fee, welche sich jezt in ihrem Wolkenwagen mit furchtbarer Miene mir zeigte, fesselte mich unbeweglich am Boden. Auf ihren Befel mußte ich in den Wagen treten, und die schäumenden Drachen, welche ihn zogen, schwangen sich schnell mit mir in die Luft, führten mich am Sternenbesäeten Horizont rasch über Städte, Wälder, Berge und Flüsse hinweg, in die Gewalt eines furchtbaren Riesen, dessen Sclav ich von dem Augenblick an wurde. Viele Monden nun mußte ich bei diesem Wütrich in einem unterirrdischen Keller zubringen; bis endlich ein andrer Reisender hier vorbei zog, von dem Riesen angehalten wurde, und so glüklich war, den Riesen zu besiegen; dadurch erhielt ich denn gleich meine Freiheit wieder. Ohne weitere Gefaren kam ich nunmehr glücklich in dem Hafen an, wo ich mich in ein seegelfertiges Schiff aufnehmen lies, und nun zur See mit neuen Gefaren zu kämpfen hatte. Ich hatte mich bereits geraume Zeit auf ofner See herum getrieben, als ich eines Tages in östlicher Ferne festes Land erblickte. Voll froher Hofnung seegelte ich mit vollen Seegeln darauf zu; aber meine Hofnung wurde bald in den heftigsten Schreck verwandelt, als sich bei meinem Anlanden an diese Insel ein fürchterlicher

liches Ungeheuer mir entgegenstellte, und mich, — da ich mich durch die Flucht retten wollte, festhielt. — Schon sah ich dem schreklichen Augenblicke entgegen, wo mich dies Unthier zerreissen und den übrigen Unglükskameraden beigesellen würde, deren Gebeine vor der Höle dieses Ungeheuers zerstreut herum lagen; als es mich plözlich los lies, und mir Leben, Freiheit und Reichthum unter folgender Bedingung versprach: wenn es mir nehmlich glückte, ein gewisses Rätsel aufzulösen, welches es mir vorlegen würde; im Gegenfall aber mußte ich mein Todesurteil mir entgegen donnern hören. Schon zitterte ich meinem nahen unvermeidlichen Tode entgegen, als ein besonders glükliches Ohngefehr mir das Rätsel erraten lies. — So gleich erhielt ich nebst einer kleinen Summe meine Freiheit wieder, und entfernte mich augenblicklich von diesem so gefärlichen Orte. Voll Entzücken über die glücklich überstandene Gefar, ahndete ich es nicht, daß ein neues nicht minder gefährliches Unglück mir abermals ganz nahe war; nehmlich: kaum war ich einige Meilen von jener gefärlichen Insel entfernt, als plözlich die bezaubernden Töne einer singenden Stimme mein Ohr auf das angenehmste entzückten, und mein frohes Herz auf den höchsten Grad der Freude empor schwangen. Ich wandte mich um zu erfaren, woher diese bezaubernde Stimme in ofner See herkommen möchte; und mein Erstaunen war ohne Grenzen, als ich ganz nahe neben meinem Schiffe ein junges Frauenzimmer erblickte, welches auf leichten Wellen daher schwamm, und das ich bei genauerer Aufmerksamkeit sogleich für eine Sirene erkannte. Anstatt

statt nun dem Beispiel des weisen Ulysses zu folgen, welcher bei ähnlicher Gelegenheit durch Zustopfung der Ohren diesen gefärlichen Trillern entging, überlies ich mich vielmehr unbesorgt meinem Entzücken, und konnte gar nicht aufhören, die Fülle der weiblichen Schönheit zu bewundern, welche über diese reizende Meernymphe ausgegossen zu seyn schien, und die bezaubernden Töne ihrer Stimme mit seelenvollen Entzücken in mich zu schlürfen. Doch ich sah nur gar zubald die Folgen meiner Thorheit ein; denn diese lockende Verführerin hatte mich unbemerkt wieder viele Meilen südwärts und in die Hände eines gefärlichen Kapers geführt. Noch bezaubert von den Tönen dieser Verführerin, war ich zu ohnmächtig, mich gehörig gegen den Angrif dieses Kapers zu vertheidigen; und nach kurzem Widerstand mußte ich demselben gebunden nach Tunis folgen, wo er mich in seiner Burg bei andern Sclaven aufbewahrte und zur härtesten Sclaverei verdammte. Endlich nach vielen Jahren vergeblichen Hoffens und Sehnens erschien der glückliche Tag meiner Befreiung: ein Reisender, welcher hier vorbeizog und einen Sclaven brauchte, kaufte mich von meinem Barbaren; und ob ich gleich noch immer Sclav blieb, so war doch meine jezige Lage weit erträglicher und gegen meine erstere gar nicht zu vergleichen. Ich folgte meinem Herrn willig überall nach, und ertrug mutig jede Gefar für ihn. Ich mußte eines Tages für meinen Herrn verschiedne Meilen wieder zurückreisen, blieb ihm aber immer treu und eilte ihm gleich wieder nach. Wir landeten hierauf bald an einer Insel, wo wir frisch Wasser und Le-

bens-

bensmittel einnahmen, die uns ausgegangen waren, segelten dann ungehindert weiter und kamen endlich glüklich auf einem gewissen Gebürge an, welches man das Vorgebürge der guten Hofnung nannte, wo mir mein Herr sogleich die Freiheit schenkte. Nun kam ich endlich durch ein glückliches Ohngefehr schnell an das Ziel meiner Reise, kämpfte daselbst mit dem Drachen, welcher den Schaz bewahrte, erlegte ihn, erhielt den Schaz und bin nunmehr wiederum glücklich in den Armen meiner Familie angekommen." —

Diese unvollendete Skizze wird dem denkenden Kopfe hinreichend seyn, das übrige zu ergänzen, und ihm zu zeigen, auf welche Art man die Erzälungen einzurichten habe. Wenn einer auf No. 34. 38. 55 oder 65 stirbt, und fängt das Spiel von neuen an, so fängt er seine Erzälung von dem Augenblicke an, als er wieder von neuen anfing zu spielen; indem er als ein Todter anzusehen war, und es sich von selbst versteht, daß ein solcher ohnmöglich seine Lebensgeschichte andern erzälen kann.

Ist nun die Gesellschaft entschlossen, diese Nebenbelustigung mit zu spielen, und es sollte sich dennoch eines oder das andre darunter befinden, welchem dieselbe zu schwer fiele: so kann man diesem die Verbindlichkeit der Erzälung gegen eine gewisse selbst zu bestimmende Anzal Pfänder oder andrer Strafgelder erlassen. Betrachtet man nun dies Spiel als ein Pfänderspiel, so werden erst die Pfänder gesammelt, als dann aber das romantische Reisespiel wieder angefangen, und zulezt erst, wenn man sich gnug

mit

mit diesem beschäftigt hat, können die Pfänder ausgelößt werden, damit dadurch der Gang des eigentlichen Spieles nicht zu sehr unterbrochen wird.

Wenn dies romantische Reisespiel nur unter 2 und 3 Personen gespielt werden soll, so haben die Spielenden nur folgendes dabei abzuändern. Nehmlich auf den Feldern No. 10. 27. 38. 42. 45. 56. 64. wo einer sonst eine bestimmte Zeit feste sizen mus, kann die Gesellschaft dafür eine beliebige Anzal Marken bestimmen, welche diejenigen in die Kasse erlegen müssen, welche auf diese Felder zu stehen kommen; widrigenfalls der rasche Gang des Spieles unter so wenigen sehr leiden würde.

Zum Beschlus folgt nunmehr ein kleiner Anhang, welcher einige wenige Rätsel enthält, deren man sich im Notfall bei No. 38 bedienen kann, und einige Tabellen, welche nach den verschiedenen Würfen die Wahrsagungen der Zigeunerin von No. 7. in sich halten, auf welcher bei den Mannspersonen die Tabelle A. bei den Frauenzimmern aber die Tabelle B. aufzuschlagen ist, wenn man die für jede Person passende Prophezeihung und Wahrsagung finden will.

Rätsel

Rätsel.

1

Am Morgen geht es auf vier Füsen, am Mittag auf zweien, und am Abend auf dreien. — (*)

2

Mir ist Allgegenwart verliehen; du magst seyn wo du willst, bin ich auch. Alles was Atem hat, atmet durch mich; und Geschöpfe aller Art leben in meiner Gemeinschaft, sie mögen gros oder klein, vernünftig oder unvernünftig seyn. Ich lebe im Himmel und auf Erden, auch unter der Erde, im Feuer und im Wasser, im Planeten wie im Fixsterne. Mein Name ist Ewigkeit; wenigstens war ich vor der Schöpfung der Welt da, — und Unsichtbarkeit ist mein Gewand. Ich behalte meine Existenz, ohne zu essen, noch zu trinken. Noch vielweniger besiz ich menschliche Schwächen, oder thierische Eigenschaften. Ich bin ein wohltätiges und unsterbliches Wesen. Und wenn ich meinen allmächtigen Atem an mich hielt, würden Erd und Himmel vergehen, der allmächtige Puls der Natur stocken, und die ganze Schöpfung aus ihrem Geleise treten und in ein verworrenes Chaos zurück sinken.

3. Mein

*) Dies war das Rätsel, welches die obenerwähnte Sphynx dem Oedipus zur Auflösung vorlegte; — die Enträtselung selbst dieses und der übrigen Rätsel folgen am Schlusse derselben, nach der Ordnung der beigefügten Zalen.

3.

Mein Vater ist auch zugleich mein Gemal, und die Gottheit selbst mein Erzeuger, die mir mein Daseyn gab, als ihr göttlicher Hauch die tausendmaltausend Welten aus dem Nichts hervorrief. Unzälig ist die Anzal der Geschöpfe, welche sich seit meiner Entstehung meinem mütterlichen Schoose entwanden, unzälig die Wohltaten, welche ich über meine Kinder ausschütte. Ich bin das edelste und wohltätigste Wesen, und gebe meinen Kindern Nahrung und Kleider, bis am Tod; und alles Glück der Erde würde ohne mich ein Unding sein. Meine mütterliche Liebe ist so gros, daß ich zulezt die selbst wieder verzehre, denen ich das Daseyn gab.

4.

Ich bin überall, über der Erde, auf der Erde, und unter der Erde. Alles, was lebt, nährt sich durch mich; Menschen und Thiere, die Vögel, ja selbst die Fische und Ungeheuer des Meeres leben durch mich, und ohne mich — würde die Welt aussterben und die Elemente vergehen. Ich bin sehr woltätig und gütig, ertrage alles, was man mit mir vornimmt, mit Gedult; werd ich aber einmal erzürnt und von einem andern Wesen empört, mit welchem ich in genauer Gemeinschaft stehe, so kennt meine Wut keine Grenzen; — die, welche ich woltätig ernähre, stürz ich in schmälichen Tod, und sehe ohne Mitleid durch mich Millionen sterben.

5.

Kein Mensch kann mich entbehren; er mag essen oder trinken, oder sonst irgend etwas thun, so werd ich immer, oft mehr oft weniger, Einflus dabei haben.

haben. Ich bin aber auch eben so gefärlich als nüzlich, und gleiche einer nimmersatten Hiäne, welche alles mit unbeschreiblicher Wut an sich reist und verzehret; wenn man es nicht sorgfältig vor mir verwahret. So unersättlich ich aber auch immer bin, nähre ich mich doch ohne zu trinken, denn eben dies bringt mir den Tod.

6.

Die Gottheit bedarf es nicht, denn es ist eine Tochter des Himmels; Thieren ist es unbrauchbar; doch den Menschen zum Glück unentbehrlich. Es wandelt unter den Menschen, lacht und weint mit ihnen, und führt sie lachend über die Gefaren des Lebens hinweg, und bleibt auch selbst nach dem Tode ihre Geleiterin. Doch nur wenige folgen ihrer Leitung, sondern hüllen vielmehr ihrer Feindin, dem Laster, ihren heiligen Schleier um. Und eben dies macht Menschenglück zu solch einer Seltenheit hienieden.

7.

Ich bin dem Monde ähnlich, dunkel an mich selbst und glänzend durch Wiederstralen. So lange der Mensch lebt, bin ich sein getreuster Begleiter, und theile Schmerz und Freude mit ihm. Man verkennt mich aber oft, und bedient sich meiner auf unrechte Art; und dann schäzt man sich unglücklich, in meiner Gemeinschaft zu sein. Ich bin an und für mich selbst nichts, und als ein Zweck betrachtet von keinem Werte; betrachtet man mich aber als ein Mittel zu einem gewissen Entzweck, so bin ich nicht hoch gnug zu schäzen.

Ich

8.

Ich bin, gleich dir, vom Weibe entsprossen, und Satanas selbst war mein Erzeuger. Ich bin ein furchtbarer Tirann, dem alles opfert und Weirauch streut, ob man mich gleich fürchtet und haßt. Mein Gewerbe ist Verderben; meine Macht ist unbegrenzt, mein Zorn unerbittlich, und meine Tirannei ohne Schranken; ich weide mich an den Tränen der Unglücklichen, und stürze lachend Monarchien wie Bettlerhütten in den Staub; zermalme Eichen und strecke sie wie die Rose zur Erde; ich lösche Sonnen aus, und die Elemente stehen zu meinen Befelen. Und gleichwol bin ich ein sehr woltätiges Wesen.

9.

Ich gehöre ursprünglich in das Geisterreich und bin eben so unergründlich als die Gottheit, deren Abglanz ich bin; — selbst der gröste Philosoph schwindelt, wenn er mich und meine Entstehung zergliedern will; ich nur allein vermag mich zu empfinden; und selbst meine Mutter, die Seele, wird von Erstaunen und stiller Bewunderung hingerissen, wenn sie mich genau betrachtet, und weis nicht eher, daß sie mich zeuget, bis ich mich ihrem göttlichen Schoose entwunden habe. Ich bestimme der Menschen Wollen, Urteile und Wal, und nur durch die genaue Betrachtung und Beobachtung meiner selbst überzeug ich den Menschen von seiner höhern Bestimmung.

10.

Wir sind unser zwei, Mann und Weib, und von der Natur unzertrennlich an einander gefesselt; ob wir gleich einander so unversöhnlich hassen, daß wir seit unsrer Entstehung, als so lange wir auch Mann

und Weib sind, — alle Gemeinschaft mit einander sorgfältig fliehen, und eines des andern Werke immer wieder zu vernichten strebt. Doch bin ich mächtiger und beliebter als mein Weib, die von vielen gefürchtet wird, und nur, gleich einer Verbrecherin, immer im Finstern umherschleicht. Nur Verbrecher, Diebe und Verliebte fliehen mich, weil ihnen mein Weib günstiger ist als ich, und sie von ihr beschützt werden.

11.

Ich bin sowol männlichen als weiblichen Geschlechts; denn der Deutsche sieht mich als Mann, und andre Völker nennen mich Weib. Auch bin ich mehr weiblichen als männlichen Geschlechts, indem ich ziemlich alle Eigenschaften eines Weibes in mir vereinige. Ich bin auserordentlich veränderlich und neugierig; ich schlüpfe durch Fenster und Thüren hindurch, um Verliebte und andre Heimlichkeiten zu belauschen. — Doch habe ich eine einzige Tugend, welche die Weiber nicht haben, und weshalb man mich wohl auch zum männlichen Geschlecht mag gerechnet haben; nehmlich: ich bin außerordentlich verschwiegen; deshalb scheut man sich auch nicht vor mir, sondern nimmt mich vielmehr sehr oft zum Vertrauten. Auch will man mich stolz und eitel nennen, weil ich mit erborgtem Glanze prale. Ich habe Anbeter und Verehrer in allen Ständen; der Landmann wie der Stuzer huldigt mir; und gewisse Völkerschaften erweisen mir göttliche Verehrung.

12.

Ich bin ein unsichtbares, dabei sehr woltätiges Wesen, und jedes Geschöpfes unzertrennlicher Begleiter,

gleiter. Meine Macht ist unbegrenzt, und selbst Könige und Fürsten müssen sich unter meinem allmächtigen Scepter beugen. Wohin kein sterblich Auge blicken darf, komme ich ungerufen, und nicht selten auch sehr ungelegen; ich dringe in die geheimen Kabineter der Grosen, wie in die Schlafzimmer ihrer Maitressen; ich schlüpfe durch verschloßne Thüren, in die Zellen der Nonnen, und das keuscheste Mädchen überläst sich mit Entzücken meiner Umarmung; ja selbst der Harem des Grossultans steht mir offen, und kein Sterblicher darf es wagen, mich heraus zu jagen, noch weniger mir es wehren, wenn sich die Favoritin und Königin dieses Palastes liebkose, und, neben ihrem Gebieter, ein Lager mit ihr theile. Ich liebe besonders die Einsamkeit, und fliehe gemeiniglich die Orte der Freude, weil ich ein sehr frommes Wesen zu seyn scheine, und in Kirchen, Klöstern und andern Betsälen mein liebster Aufenthalt ist.

13.

Ich gehöre ursprünglich in das Geisterreich, und lebe mitten unter Menschen und Thieren. Ich nehme jede Gestalt an, die mir beliebt, und errege durch meine Gegenwart oft Freude, oft Traurigkeit und Schrecken; meine Geschenke sind Spinngewebe, mit welchen ich sehr verschwenderisch bin. Die Nacht ist meine Vertraute, und meine Gemalin die Seele. Ich habe bereits zu manchen philosophischen Bemerkungen Anlas gegeben, und dennoch ist man so undankbar gegen mich, mich zu verachten; und meine Altäre würden allenthalben leer stehen,

wenn nicht noch Thoren und alte Weiber mir auf denselben Opfer reichten.

14.

Durch mich ist die Erde das, was sie jezt ist; ich war es, die zuerst das menschliche Elend auf dieselbe pflanzte, und dem Tode und den Lastern den Orkus öfnete. Satan ist mein Erzeuger, und ein Weib meine Gebärerin; ich vermehre, vergrösre und verringere, erhebe und erniedrige, mache gleich, was ungleich, und uneben, was eben ist, mache Möglichkeiten unmöglich, und Unmöglichkeiten möglich, je nach dem es mir beliebt. Ich bin dabei ein sehr gefärliches Ungeheuer, scheine günstig für den Augenblick, und schade viele Jahre lang; meine Verehrer feßle ich, mitten unter meinen bulerischen Umarmungen, an mein unendlich Gefolge, die Laster, mit ehernen Fesseln; und meine Belohnungen sind Reue, Verzweiflung und Verderben; und dennoch liebt mich die grosse Welt. Mich kennen und verehren, gehört zur feinen Lebensart; und dis giebt mir alle Hofnung, bald unumschränkte Beherrscherin der Erde zu werden.

15.

Ich bin die allgewaltige Triebfeder, welche die Welt in Bewegung sezt, der Mittelpunkt, um welchen sich alles herumdreht; der oberste Regent des menschlichen Geschlechts, ein Despot, dem sogar ihre liebsten Wünsche und Leidenschaften untergeordnet sind, dem der König wie der Bettler huldigt. Ich bewerkstellige alles; selbst augenscheinliche Unmöglichkeiten zerstieben vor meinem allmächtigen Winke, — ich stürze Monarchien, und hebe Bettler auf den

Thron

Thron; ich führe das Gold aus den Eingeweiden der Erde herauf. Kurz, alles, was geschieht, geschieht durch mich; nur der Weise verachtet mich, und bedauert, daß er nicht ohne meine Gemeinschaft leben kann.

16.

Wir sind zwei Schwestern, beide gleich edel, erhaben und woltätig, das schönste Geschenk der Gottheit, und Vollenderin ihrer Meisterstücke. Wir sind es, die dem Menschen Gefül, Menschlichkeit und Wärme einflösen; ohne uns bleibt er ein unvollendetes Werk seines grosen Meisters, und nur durch uns erhält er erst seine völlige Ausbildung. In unsrer Gesellschaft ist der Bettler reicher, als sein Monarch ohne uns. Vor unserm allmächtigen Lächeln schwindet das unzählbare Heer der Sorgen aus dem ängstlichen Herzen, und der Kummer von der umwölkten Stirn. Wir schaffen die Wüsteneien in Paradiese, und Bettlerhütten zu Palästen um. Uns recht kennen und recht geniesen, ist Vorschmack des Himmels; und selbst Engel erndten durch uns ihre halbe Seeligkeit.

17.

Ich bin der vollkommenste Abglanz der Gottheit, woltätig, gütig, voll Majestät und Pracht. — Woltätig, denn ich bin Seegen der Erde, und meine Woltaten sind unzälig; — gütig, denn ich erzeige meine Woltaten ohne Unterschied jedem Geschöpfe, dem guten wie dem bösen; und meine Majestät und Pracht ist so gros, daß niemand es wagt, mich ungescheut anzubliken, sondern stets die Augen niederschlägt, wenn mein allmächtiger Blick

dem einigen begegnet. Der gemeine Mann fühlt und empfindet meine Woltaten, wie jeder andre; er erkennt auch meine Kraft, aber er denkt nichts dabei. Der Philosoph zerbricht sich schon seit Jahrhunderten den Kopf, mich selbst und mein eigentliches Inneres zu ergründen: jedoch all sein Wissen blieb bis jezt in Ungewisheit und Zweifel gehüllt; nur der wahre Weise kennt mich recht, und er kennt durch mich die Weisheit und Güte desjenigen, der mich schuf.

18.

Am Morgen bin ich ein Riese, am Mittage schrumpf ich zusammen zum Zwerg, und am Abend dehn ich mich wieder zum Riesen aus. Ich bin überall; bei Vegetabilien, Mineralien und Animalien, bei lebendigen und leblosen, bei Menschen und Thieren; ich begleite sie überall, bald als Läufer, bald als Bedienter, bald geh ich ihnen zur Seite; sie mögen stehen, gehen, laufen, sizen, liegen, so bin ich bei ihnen, und der Affe ihrer Handlungen.

19.

Ich gehöre ursprünglich in das Pflanzenreich, und bin von Menschenhänden geformt. Ich vereinige Leib und Seele in mir, wenn ich meinem Schöpfer diene; und leg ich dieselbe ab, so bin ich unbrauchbar. Ich gehe dann über den Lebendigen und unter denselben; mache die grösten Reisen in kurzer Zeit, liefre Schlachten, und führe Flotten in's Meer; und diene überhaupt den Menschen zu dem grösten Erwerbe; bin aber auch nicht selten undankbar gnug, denen den Tod zu bringen, welchen ich mein Daseyn zu danken habe.

20.

20.

Ich bin überall, und bin nirgends; das ganze Menschengeschlecht erzeigt mir göttliche Verehrung, und dürstet nach meiner göttlichen Umarmung. Jetzt doch, wenn man mich am festesten im Arme zu halten glaubt, bin ich verschwunden, und nur ein Traum dünkt dann mein voriger Genus. Alles eilt mir nach, und sehnt sich nach mir; doch nur wenige wissen mich zu finden; deshalb wähnt man auch, ich sey längst wieder von dieser Erde entwichen, ob ich gleich noch immer friedlich unter den Menschen wandle, und nur an ihnen selbst die Schuld liegt, wenn sie mich nicht finden, indem sie immer die unrechten Mittel und falschen Wege dazu wählen.

Auflösung
der vorhergehenden Rätsel.

1) Der Mensch, als Kind, Jüngling und Greis.
2) Die Luft.
3) Die Erde.
4) Das Wasser.
5) Das Feuer.
6) Die Religion.
7) Das menschliche Leben.
8) Der Tod.
9) Die Gedanke des Menschen.
10) Tag und Nacht.
11) Der Mond.
12) Der Schlaf.
13) Der Traum.
14) Die Lügen.
15) Das Geld.
16) Freundschaft und Liebe.
17) Die Sonne.
18) Der Schatten.
19) Ein Schiff.
20) Das Glück.

Wahrsagungs-Tabellen
der Zigeunerin
von No 7.

Tabelle A. *)

1 und 1.

Sie könnten übrigens ganz gut und erträglich seyn, wenn sie eine gewisse Portion weniger Eigenliebe besäsen, und das lächerliche Vorurtheil ablegten, welches Sie überredet zu glauben: daß Sie der liebenswürdigste und gefärlichste Jüngling wären, der eine Dame nur einmal anblicken dürfe, um das Herz derselben zu erobern; denn im Vertrauen gesagt, mein junger Cäsar, Sie irren sich gewaltig. Ueberzeugen Sie sich selbst, und thuen einmal einen vorurteilfreien Blick hinter die vorgehaltenen Fächer; — das ist wohl nicht das Lächeln der Liebe, sondern vielmehr des Spottes und der Verachtung.

1 und 2.

Sie tragen ganz besondere und vorzügliche Neigung zu — hübschen Weibern, aber nehmen Sie sich wohl in Acht, am Horizonte Ihrer Zukunft thürmen sich bereits schwere Wetterwolken auf, die einst eine derselben — mit allen Schrecken auf Sie herabstürmen könnte. Vergeblich würden Sie sich

*) Die oben darüber stehenden Zalen, sind die verschiedenen Würfe der beiden Würfel, und bestimmen die für jede Person passende Wahrsagung.

alsdann nach dem Schuze unverheurateter Damen umsehen, die Sie nunmehro für Ihre vorige Hintansezung mit Spott und Verachtung bestrafen werden. — Jedoch — ein kluger Kopf weis sich bei Zeiten ein sicheres Obdach zu suchen, das ihn vor Stürmen schüzt.

1 und 3

Venus ist Ihr Leitstern, und wird Sie bei den Damen zu manchem Vergnügen führen; nur, junger Mann, nehmen Sie sich vor dem Mars in Acht, dieser blickt Sie bereits sehr zornig an, und öfnet Ihnen nicht die besten Aussichten in die Zukunft. Sollten Sie daher einst in gewisse unangenehme Collision mit einen seiner Verehrer geraten, so wird es für Sie sehr gut und heilsam seyn, wenn Sie sich bei Zeiten im Voltigiren werden geübt haben, indem Sie dann leicht Gelegenheit bekommen könnten, Ihre Fertigkeit in dieser Kunst zu zeigen.

1 und 4.

Sie leben nach dem Grundsaze: „Man lebt nur einmal, mus also auch das Leben geniesen, so viel man kann.“ — Essen, trinken, liebeln, küssen; das sind so ziemlich die Hauptbeschäftigungen Ihres rühmvollen Lebens. In der That, sie verstehen sich gut darauf, den Schmetterling zu kopieren, Honig aus jeder Blume zu saugen, die sich Ihnen darbietet, sich satt zu schwelgen und dann zu andern zu hüpfen. Bravo! nur nehmen Sie sich wol in Acht, mein schöner Herr, und vergessen nicht in Ihrem Schmetterlingssinn, daß nicht alles Honig ist, was süs schmeckt; Sie könnten sonst leicht einen versüsten Gift bei gewissen Blumen mit einsaugen, und

dann

dann zu früh mit Jammern ausrufen müssen: — Adieu mon plaisir!

1 und 5

An dem Tage und in der Stunde Ihrer Geburt las man im Kalender folgende Worte — „Wind aus allen Ecken, sehr veränderlich, und überhäufte wasserreiche Wolken, welche die guten Empfindungen überschwemmen".

1 und 6.

Sie tragen starke Sympatie zu den Hunden, und vereinigen daher auch alle diejenigen Eigenschaften in sich, welche diesen Geschöpfen eigen sind. Durch Geiz werden Sie sich verleiten lassen, eine reiche Frau zu heiraten, welche sehr mit den Kazen sympatisirt, eine starke Antipatie aber zu Ihren Lieblingesgeschöpfen trägt; weshalb Sie sich auch im Geringsten nicht wundern dürfen, wenn Sie mit Ihrer liebevollen Gattin wie — Hund und Kaze leben werden.

2 und 2.

Bachus und Venus streiten in Ihrem Herzen um den Vorrang, und beide werden von Ihnen mit gleicher Inbrunst verehrt; im Kalender Ihrer Jahre liest man daher: — „zulezt kupfrichte Nasen, Podagra, Schwachsinn, und schlappriche Waden;" weshalb Sie auch Ihre Zuflucht zu einem gewissen Cubach nehmen werden, um bei diesem kräftigen Wundermanne Ruhe und Trost zu finden.

2 und 3.

Bei Ihrer Geburt las man in dem Kalender: — Ein Kind in diesem Monat geboren, wird einen weibischen Karakter bekommen, dabei wild und un-

gezogen

gezogen seyn, sich besser und klüger dünken als andre, und immer nur allein, — und von sich selbst — sprechen wollen. Eigenschaften, die — wenn Sie würklich bei Ihnen zu finden seyn sollten, — allerdings lächerlich und verächtlich machen, und — den Weisen nun eben nicht karakterisiren.

2 und 4.

Sie dürften leicht in der Folge einen hohen Rang — unter den gekrönten Häuptern unsrer Zeit einnehmen, wenn Sie nicht noch bei Zeiten aufhörten, Ihr gröstes Vergnügen darinnen zu finden, andre ehrliche Leute auf ähnliche Art zu kreiren; denn merken Sie es wohl, junger Mann, das Vergeltungsrecht bleibt nie aus.

2 und 5.

Der Grosvaterstul und ein welches Bette, eine Pfeife Knaster, und der warme Ofen; dies sind wohl Ihre angenehmsten Gesellschafter. Viele auserordentliche Thaten werden Sie daher wohl nicht ausführen, wenn sich nicht der Grosvaterstul bequemt Ihnen überall Gesellschaft zu leisten; denn freilich, wer trennt sich auch gern von seinen Freunden. Wenn Sie daher einst Ihr ruhmvolles Leben endigen, dann wird die Grabschrift jenes Helden in Gellerts Fabeln für Sie die passendste seyn, welche also lautet: — „Er lebte — nahm ein Weib, — und — starb." — Und die späteste Zukunft wird noch ob solch erstaunenswürdiger Heldenthaten, voll staunender Bewunderung an Ihrem Grabe verweilen.

2 und 6.

Merkur ist Ihr Leitstern, daher man auch an Ihnen viel Quecksilberähnliches bemerken will; auch

sollen

sollen Sie aus eben dieser Ursache so ziemlich alle Eigenschaften derjenigen Geschöpfe in sich vereinigen, welche durch die Influenz Ihres Planeten mit Ihnen sympatisiren, als da sind: — Affen, Schlangen, Füchse; et caetera — et caetera —

3 und 3.

Hu! junger Mann, Sie sind in einem sehr luftigen Zeichen geboren, werden daher auch immer ein groser Liebhaber — von Luft und Wind seyn, und deshalb bei gewissen Damen von bon ton immer Glück machen. Nur nehmen Sie sich vor den feurigen Zeichen in Acht; denn sollten Sie einst mit einem Manne in Collision kommen, der feuriger Natur ist, so — doch das übrige werden Sie sich leicht selbst dazu denken können.

3 und 4.

Sie mögen eine auserordentliche Aehnlichkeit mit gewissen langgeschwänzten Geschöpfen haben, die immer des Nachts auf den Dächern umherschleichen, Abwechselung in ihren Liebschaften besonders lieben, und, indem sie uns schmeicheln und liebkosen, voll Tücke sind, und auf den Augenblick lauern, wo sie uns eins anhängen können. Besonders beschuldigen Sie die Damen einer Aprillmäßigen Veränderlichkeit; doch die Zeit der Wiedervergeltung ist nicht mehr fern, und eine Luise wird sie einst für Ihre Falschheit und Flattersinn bestrafen, und ihr ganzes Geschlecht auf die empfindlichste Art an Ihnen rächen.

3 und 5.

Sollten Sie sich einst gewisser Verhältnisse wegen gelüsten lassen, sich unter den Schuz des Mars zu begeben, so würden Sie — wegen der besondern

dern Eigenschaften, welche Sie mit gewissen andern Thieren haben, die mit Ihnen sehr genau sympatisiren und eben nicht die mutigsten sind, — auf dem Felde der Ehre weniger Ruhm, Glück und Blessuren einernden, als auf einem gewissen andern Felde, auf welchem Sie schon erfahrner und mutiger sind, und dessen Beschüzerin Venus ist.

3 und 6.

Sie sind in einem Zeichen geboren, wo die Kinder meistenteils gleich nach der Geburt wieder sterben; und zeigt dies an, daß sie zu früh auf die Welt kamen, und der Welt wenig nüzen würden; die aber dennoch leben bleiben, — bleiben gemeiniglich Kinder in Ewigkeit. —

4 und 4.

Wenn die Linien Ihres Gesichts nicht ganz trügen, so besizen Sie einen sehr stolzen, hoffärtigen, dabei aber auch furchtsamen und zänkischen Karakter. Mit Gewalt werden Sie suchen zu hohen Ehren zu gelangen, und durch ein reiches Weib auch Ihren Zweck so ziemlich erreichen; doch wird der zärtliche Pantoffel Ihrer theuern Gemalin Sie bald demüthigen.

4 und 5.

Sie scheinen sehr viel Aehnlichkeit mit einem gewissen Geschöpf zu haben, welches man Kamäleon nennt, und seine Gestalt immer verändern kann. Ihre Freunde werden dies am merklichsten erfahren haben. Doch mus ich Ihnen ganz im Vertrauen sagen, daß Sie am besten thun werden, bei Zeiten diese Kamäleonsart abzulegen, wenn Sie in Zukunft nicht mit Schimpf und Schande demaskirt seyn wollen.

4 und 6.

4 und 6.

Gelehrt scheinen, ohne es zu seyn, wenig denken und desto mehr sprechen, Tugend affektiren, ohne sie zu kennen, mit bedeutenden Mienen unbedeutende Wichtigkeiten und leere Worte sprechen, alles besser wissen wollen als andere, und jedes Freund scheinen, ohne es zu seyn; dies ist die ganze Kunst der Politik; eine Kunst, die Sie sehr gut verstehen, und sich deshalb recht gut zum Staatsmann schiken werden.

5 und 5.

Sie halten sich für entsezlich klug und weise; sind Sie es aber auch würklich? — Davon werden Sie sich gleich selbst ganz gewis überzeugen können, wenn Sie einen vorurteilfreien Blik auf folgende kleine Skizze werfen wollen, die einen Thoren karakterisirt; und ich will herzlich wünschen, daß kein Zug desselben für Sie paßt. Einen Thoren kann man nehmlich vorzüglich an folgenden Stücken erkennen: — Wenn er ohne Ursache übellaunig wird; wenn er oft zur Unzeit spricht, und immer lacht; wenn er sich jedem ohne Unterschied anvertraut, ohne Grund veränderlich ist, sich um Dinge bekümmert, die ihn nichts angehen; und wenn er Freund und Feind nicht hinlänglich unterscheidet. — Halten Sie sich noch für weise? — — —

5 und 6.

Gewisse Leute wollen von Ihnen behaupten: Mutter Natur habe sich bei Ihrer Entstehung gewaltig vergriffen, indem Sie alle Eigenschaften eines Weibes so sehr in sich vereinten, daß man in Zweifel stehen soll, Sie für einen Mann oder für ein Weib zu halten; der Spiegel sei Ihre angenehmste

Um

Unterhaltung, puzen und schminken Ihre süseste Beschäftigung; nichts sei Ihnen angenehmer und unterhaltender, als Ihr eigenes Lob, und wenn Sie es auch selbst aus eigenem Munde erheben sollten. — Kurz, das Urteil der meisten kommt darinnen überein, daß Sie — ein Weib in der Maske eines Mannes wären. —

6 und 6.

Sie sind in einem Monat geboren, wo die Kinder meistenteils hiziger Natur werden, und daher auch alles das lieben, was die Hize stillt, — doch zulezt von allzuvielem Hizestillen gute Phlegmas werden, die andere Leute für sich denken und arbeiten lassen, und besonders die Methode lieben, von allem Etwas und im Ganzen Nichts zu lernen. Sie werden deshalb in der grosen Welt immen Figure machen. —

Tabelle B.

1 und 1.

„Abwechslung ist die Würze des Lebens." — Dieser Ihr Walspruch dürfte leicht in Zukunft Ihrem Ehemännchen manche trübe Stunde und — Kopfweh verursachen, wenn er nicht das Vergeltungsrecht an Ihnen gut auszuüben weis.

1 und 2.

Sie geben sich Mühe, die Spröde zu spielen, da doch jedermann weis, daß es nichts als leidige Verstellung

stellung ist, und Sie es nur gar zu gern haben, wenn Ihnen ein hübscher junger Herr Süßigkeiten vorsagt. Ich hoffe, Sie werden mir meine Offenherzigkeit verzeihen, wenn ich Ihnen deshalb ganz im Vertrauen sage, daß Sie sehr klug handeln würden, wenn Sie die Maske abnähmen und sich zeigten, wie Sie würklich sind; denn glauben Sie mir: jede Affektation ist lächerlich, keine aber mehr der allgemeinen Persiflage ausgesezt, als die der erzwungenen Spröddigkeit.

1 und 3.

Sie sind in einem irrdischen Zeichen geboren, hängen deshalb auch immer mit Leib und Seele am Irrdischen, und bekümmern sich um das Geistige wenig oder gar nichts. Sie leben immer lustig und guter Dinge, weil Sie stets in der irrdischen Welt das finden, was andre in der geistigen vergeblich suchen. Jene grose Menschenpflicht: „Liebe deinen Nächsten;" — scheinen Sie besonders sehr zu beherzigen und vorzüglich gegen das männliche Geschlecht auszuüben.

1 und 4.

Sollte man es wohl glauben, daß in dem Herzen eines so artigen Frauenzimmers so viel Starrsinn, Troz, Zank und Rachsucht herrschen könnten? — Und dennoch sind dies Eigenschaften, die Sie karaktersiren. Wehe deshalb vorzüglich Ihrem Liebhaber oder Gemal, wenn Sie sich einst von einem derselben hintangesezt, oder gar verlassen glauben sollten; er würde sehr viel von Ihrem beleidigten Stolze und Ihrer Rachsucht zu fürchten haben.

1 und 5.

Gewisse Uniformen haben für Sie einen gewaltigen Reiz; aber, ma belle, sehen Sie sich wohl vor; nicht immer stekt unter einem schönen Kleide auch eine eben so schöne Seele. Und werden Sie einst weniger auf das Herz, als auf das Kleid sehen, so kann ich Ihnen nicht die glücklichste Zukunft prophezeihen; denn schon hält der kleine tükische Bube, den man Amor nennt, einen allerliebsten Kopfpuz für Sie bereit, den Sie wohl schwerlich im Journal der Moden finden möchten, und der Ihnen alsdann, wenn es zu spät seyn wird, das Geschehene wieder gut zu machen, noch manchen Kummer verursachen könnte. —

1 und 6.

Wenn Sie sich durch das häufige Romanlesen weniger romantische Begriffe aus der geistigen Welt für die würkliche abstrahirt hätten, die Sie wohl schwerlich auf derselben finden möchten: so könnten Sie leicht in Zukunft ein zufriednes Leben führen, und ein gutes liebenswürdiges Weibchen werden. So aber dürfte leicht Ihr Männchen sehr oft die beschwerliche Last gewisser weiblicher Launen und Modekrankheiten durch Sie empfinden müssen, welche die Damen aus der grosen Welt immer bei der Hand haben, und deren Name Legion ist; durch welche Sie sich aber selbst an meisten schaden werden, indem Ihre stete Unzufriedenheit und unerträglicher Eigensinn alles von Ihnen verscheuchen und Ihr liebes Männchen verleiten wird, bei andern gefälligeren Damen dasjenige zu suchen, was ihm seine unleidliche Gattin nicht gewähren kann.

2 und 2.

2 und 2.

Sie waren so glüklich, von Ihrer gütigen Beschüzerin Venus mit einer nicht geringen Schönheit, Anmut, und alle dem Liebreiz beschenkt zu werden, welcher ihr selbst eigen ist; daher Sie auch allerdings auf allgemeine Achtung und Liebe gegründeten Anspruch machen könnten, wenn — Sie sich nicht durch Ihren Spiegel, als Ihren angenehmsten Gesellschafter, zu oft sagen liesen, daß Sie liebenswürdig sind, und sich dadurch zu mancher Thorheit, lächerlichem Stolze und allzugroser Eitelkeit verleiten liesen, welche Ihre übrigen Reize und Vollkommenheiten allzusehr verdunkeln.

2 und 3.

An dem Tage und in der Stunde Ihrer Geburt las man im Kalender: Wind und Sturm, mit vermischtem Regen; — und es bedeutet dies: daß Sie einst ein kleiner unbeständiger Windflügel, dabey ziemlich ungestüm werden, und besonders viel Sturm und Drang in Männerherzen erregen würden. Da sie jedoch immer viel Vergnügen daran finden werden, Schaden, Kummer und Verdrus zu erregen, und die Männer als Puppen Ihrer Launen zu betrachten: so dürften Sie zulezt selbst noch manchen trüben, regnichten und misvergnügten Tag erleben.

2 und 4.

Ihr lustiger Humeur und angenehmer Wiz würde Sie bald zu dem angenehmsten und liebenswürdigsten Frauenzimmer erheben, wenn Sie, kleine Schadenfroh, Ihren Wiz nur nicht zu oft auf Kosten Andrer und auf ziemlich beleidigende Art spielen liesen, und durch satirische Bemerkungen und launige Einfälle nicht allzusehr zu glänzen suchten. Ich möchte Ihnen daher

wohl eine kleine Erinnerung geben: — daß man nehmlich das am wenigsten findet, was man allzu ängstlich sucht.

2 und 5.

Als diese Welt so glüklich war, durch Ihre Geburt beschenkt zu werden, standen folgende Worte im Kalender: „Ein Kind in diesem Monat geboren, wird eine feine Gestalt bekommen; dürfte aber leicht wegen allzugroßen Stolz, Eigensinn, Zanksucht, und anderer unleidlichen Eigenschaften, wenig geliebt werden, und als — alte Jungfer, und noch obendrein als eine wahre böse Sieben sterben, wenn es sich nicht bessert." — — Doch, ich will nichts gesagt haben; die Kalendermacher sprechen nicht immer Wahrheit.

2 und 6.

Man hält Sie allgemein für eine allerliebste — — Statue, die selbst ein Pygmalion nicht besser bilden könnte; nur äußert man allenthalben den herzlichen Wunsch, daß ein zweiter Pygmalion auch Sie beleben, und der schönen Statue auch die noch felenden menschlichen Reize ertheilen möchte.

3 und 3.

Sie sind in einem Monat geboren, wo die Kinder meistenteils gute Anlagen und Eigenschaften bekommen, selten aber davon solchen Gebrauch machen, als sie billig sollten und könnten. Das Fremde ist ihnen lieber, als das Einheimische, und vorzüglich beschäftigen sie sich damit, Anderer Schwächen zu entdecken und zu vergrößern, ihre eigenen Feler aber zu bemänteln. Auch werden sie gemeiniglich von Modefiebern aller Art nicht wenig mitgenommen, und sterben endlich an — zu vieler Eigenliebe.

3 und 4.

3 und 4.

Sie geben sich auserordentliche Mühe, die Gelehrte zu spielen; aber darf ich Ihnen wohl eine kleine Erinnerung deshalb geben? — Bei so viel Liebreiz, Anmut und andern vortreflichen weiblichen Eigenschaften, als Sie besizen, bedürfen Sie des falschen Schimmers nicht, um, gleich Ihrer holden Beschüzerin Venus, am Horizont der weiblichen Welt vor vielen andern zu glänzen. Ja durch erborgten Schimmer wird nicht selten der eigene Reiz sehr verdunkelt; und ein gelehrtes Weib bleibt immer — wenn Sie meine Offenherzigkeit nicht ungütig nehmen wollen — gleich der Fledermaus in der Fabel, ein lächerliches Zwittergeschöpf.

3 und 5.

Sie gehören unter die Klasse derjenigen Damen, welche ohne Unterlas amüsirt seyn wollen, denen der angenehme Gesellschafter — wenn er auch übrigens ein Thor und alberner Gek ist — lieber ist als der würdige und verdienstvolle Mann, der lieber schweigt, als leere Worte sprechen will.

3 und 6.

Ihre einzige und vorzüglichste Bemühung geht dahin, allgemeine Achtung und Liebe zu erhalten. Um Ihren Zweck nun deste eher zu erreichen, bemühen Sie sich, besser zu scheinen, als Sie sich einbilden zu seyn. — Aber, wenn Sie erlauben, mus ich Ihnen sagen, daß dies gerade der falsche Weg, und eben die Ursache war, die Sie von Ihrem Zwecke immer mehr entfernte. — Sie besizen ein Herz mit so vielen liebenswürdigen Eigenschaften, dessen Sie sich gewis nicht schämen dürfen; zeigen Sie sich daher immer, wie Sie sind, und scheinen Sie dasjenige mit wenger Aengst

lichkeit zu suchen, was Sie suchen: so werden Sie es desto eher finden und Ihren Zweck erreichen.

4 und 4.

Bei Ihnen möchte wohl das alte deutsche Sprichwort passend anzuwenden seyn: — „Der Schein betrügt." — In welcher Rücksicht, werden Sie am besten selbst wissen.

4 und 5.

Die Eigenschaften, welche ein Mann besizen mus, wenn er das Glück haben will, Ihnen zu gefallen, sind ohne Zweifel folgende. Er mus die Kunst verstehen, sich in einer Minute zehnmal lang, und zehnmal kurz zu machen, Ihnen stets Gelegenheit geben zu glänzen, und Sie selbst auf Kosten Ihrer Gesellschafterinnen zu erheben, — mit einem Worte, er mus ein abgefeimter – Stuzer seyn. — Aber, meine Liebenswürdige, dürft ich Ihnen wohl um Ihrer selbst willen eine kleine Ermahnung geben? — „Trauen Sie ja nicht jedem lachenden Gesicht; Menschengesichter sind Larven, und unter keiner ist gewis mehr Bosheit und Tücke verborgen, als unter der eines Heuchlers und kriechenden Schmeichlers.

4 und 6.

Luna ist bis jezt Ihr Leitstern, und so lange Sie nicht aufhören, die Prüde zu — affektiren, und Ihren Endymion unerhört seufzen zu lassen, wird Ihnen Diana hold bleiben. Jedoch, da Lieben nicht immer in unsrer Macht steht, und wir in dem Punkte dem Willen unsers Herzens untergeordnet sind, auch der Gedanke, alte Jungfer zu werden, jedem Frauenzimmer schrecklicher als der Tod ist: so — werden Sie wohl die längste Zeit — grausam geblieben seyn, und dadurch die Huld Ihrer Beschüzerin verlieren;

dafür wird Sie aber Venus in Schuz nehmen, und bei Dianen wird hoffentlich der Gedanke: — „Ich macht' es ja selbst nicht besser," — den Zorn gegen Sie sehr erkalten. 5 und 5.

Sie hätten allerdings Ursache mit der guten Mutter Natur zufrieden zu seyn, die Sie mit so vielen vortreflichen Eigenschaften beschenkte, um dadurch auf allgemeine Achtung und Bewunderung Anspruch machen zu können; wenn Sie sich nicht selbst bestrebten, Ihre Vorzüge durch gewisse Modethorheiten so sehr zu verdunkeln. — Man will nehmlich von Ihnen behaupten, daß Sie ein ehrbares Mitglied jener sehr zalreichen — franzisirten — anglisirten — .. nirten — .. nirte Damengesellschaft wären, welche sich bestreben, aus guten Originalen lächerliche und verdorbene Kopien zu werden. — Halten Sie meine Offenherzigkeit zu Gnaden, ich wiederhole blos andrer Worte und Meinungen, — denn ich selbst — bin allerdings des Gegentheils versichert. 5 und 6.

Sie sehen bei Ihren Liebhabern mehr auf das Kleid als auf das Herz, und ein neues französisches Kleid wird einen Mann in Ihrem Herzen nicht wenig erheben. Es ist dies freilich der leidige Modeton der feinen Welt, der Ihnen aber nicht die beste Aussicht in die Zukunft öfnet; und es sollte mir in der That sehr leid um Sie thun, wenn auch Sie erst die traurige Erfahrung belehren müßte, daß der Mann von hohen Rang und vielen Titeln nicht immer auch ein edler Mann sey, und daß nicht selten unter Purpur und Orden ein schlechtes Herz desto verborgener und sicherer schlägt. 6 und 6.

Sie geben mir wohl wenig Hofnung, weder jezt noch in Zukunft jener liebenswürdigen Griechin, der Penelope, wegen besondrer Treue und Aufrichtigkeit zur Seite gestellt werden zu können. Dafür will man behaupten, daß Sie ein Muster der Flatterhaftigkeit wären, und bei Ihren Liebhabern immer auf Vorrath sähen. Bravo! Ihr künftiger Ehemann wird alle Ursache haben, sich auf eine glückliche Zukunft zu freuen. Und wenn man auch hin und wieder deshalb widrige Meinungen von Ihnen hegen sollte, so wird Sie dies wenig kümmern; denn was kümmert einer Dame der großen Welt das Urteil — des Pöbels? — —

Sollten nun etwa einige — und insonderheit die Damen — wider Vermuten, diese Wahrsagungen hin und wieder und zwar eben deshalb ein wenig zu ungalant finden, weil sie bisweilen im eigentlichsten Sinne Wahrsagungen seyn könnten; — so ersuchen wir all und jede, zu erwägen, daß es blos die Worte einer alten Zigeunerin sind, welche Leute freilich zu wenig Umgang mit der grosen Welt haben, um ihr die Kunst abzulernen, ihre Worte in das beliebte Gewand der Schmeichelei zu hüllen, und man es ihnen deshalb schon verzeihen mus, wenn sie — Wahrheit sagen. Wir hoffen jedoch, daß jeder leicht die Ursache erkennen wird, warum wir diese Nebenbelustigungen, und vorzüglich diese lezte, mit dem eigentlichen Spiele verwebt haben: man kann ja aus jedem Blümchen etwas Gutes saugen; um wie viel mehr mus dies also nicht bei dem so seltenen Blümchen der Wahrheit geschehen können, wenn es zumal von dem lachenden Gefolge der Freude und Scherze umgaukelt und dargereicht wird. —

Wir überlassen nunmehr diese Belustigungen dem Urteile des Publikums; und sollten dieselben auch nur einigen zweckmäsig scheinen, und in den frohen Zirkeln derselben etwas zur Erhöhung der geselligen Freuden beitragen, so haben wir — da es ohnmöglich ist, allgemein übereinstimmende und ungetheilte Meinungen bei unsern Handlungen zu erhalten — unsre Absicht vollkommen erreicht.

Leipzig,
im December 1791.

K.

Welt.

altung

ch. 1792.