

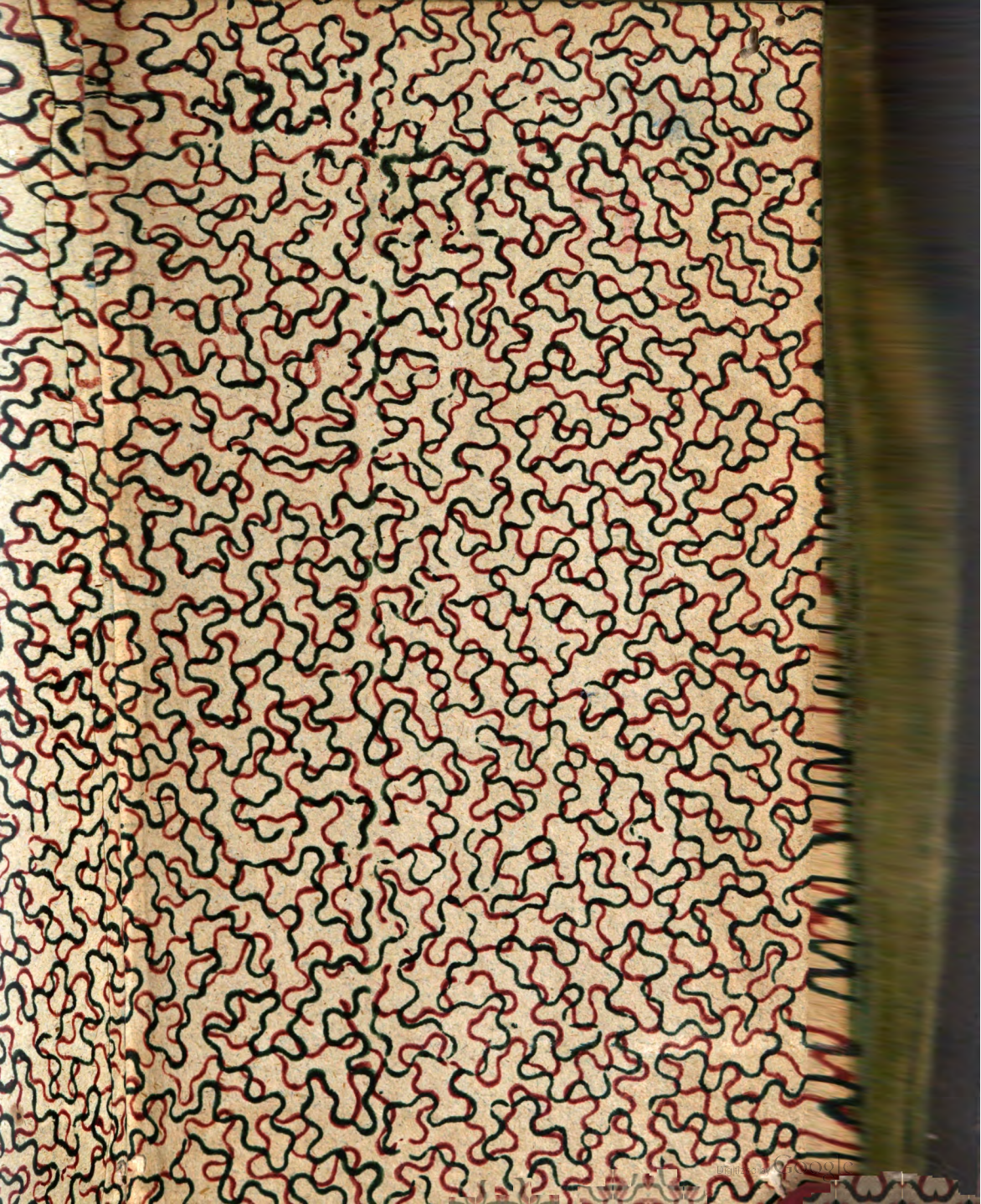
CXVIII. *N*4

ÖSTERREICHISCHE
NATIONALBIBLIOTHEK

251.836-B

FID.

3660



~~ig. K. 44.~~

17-069

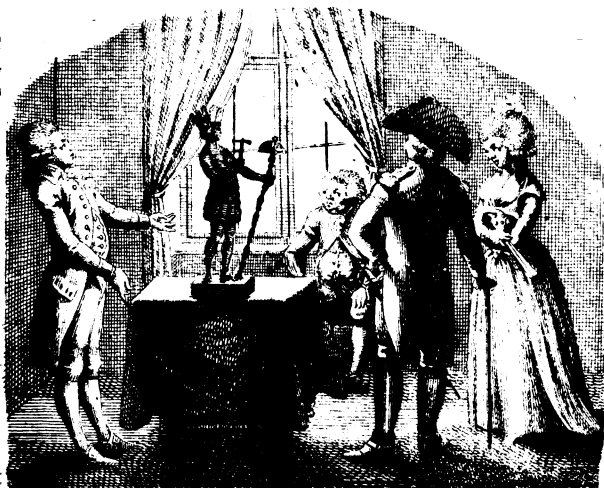
3660.

1000.



Aufschlüsse zur Magie, dritter Theil.

Oder
praktische Anweisung
der theils bekannten theils unbekanntem
physikalischen Zauberstücke
als
eine nothwendige Voraussetzung zu den noch folgenden Bänden.
Geschrieben
von dem Hofrathe von Eckartshausen.



Mit vier Kupfern.

München, bey Joseph Lentner 1792

251.836 - B

FID.

3

Digitized by Google



FID.C



Inhalt.

Einleitung zur Taschenspielerkunst.

	Seite.
Spiele mit den Bechern.	1.
Wie man die Mustate verschicken soll.	3.
Erste Belustigung mit einer einzigen Mustate Eine Mustate unter einen jeden Becher legen, und sie wieder herausbringen.	8.
II. Belust. mit dieser einzigen Mustate, die auf dem Tische geblieben ist. Eine Mustate durch einen jeden dieser Becher durchspaziren zu lassen, und sie wieder heraus zu bringen.	11.
III. Belust. mit dieser einzigen Mustate, die auf dem Tische geblieben ist. Eine Mustate durch zween oder drey Becher heraus zu bringen.	ibid.
III. Belust. mit dieser einzigen Mustate, die auf dem Tische geblieben ist. Einerley Mustate von einen Becher in den andern spazieren zu lassen.	12.
V. Belust. mit eben dieser Mustate auf dem Tische. Wenn die Becher bedeckt sind, eine Mustate von dem einen in den andern zu bringen, ohne sie aufzuheben.	13.
* 2	VI.

I n h a l t.

	Seite.
VI. Belust. mit eben dieser Muskatate auf dem Tische. Eine Muskatate durch den Tisch, und zween Becher durchpassiren zu lassen.	14.
VII. Belust. mit eben dieser Muskatate. Wenn eine Muskatate unter einen Becher gelegt worden, sie wieder heraus zu nehmen, und zwischen die zween andern zu bringen.	16.
VIII. Belust. mit eben dieser Muskatate, und einem Fünfzehnkreuzerstücke. Eine Muskatate von einer Hand in die andere gehen zu lassen.	ibid.
VIII. Belust. mit der Muskatate auf dem Tische, und mit derjenigen, die man heimlich aus der Tasche heraus genommen hat. Die beiden Muskataten unter Einen Becher zu bringen, die unter die zween Becher gelegt worden sind.	17.
X. Belust. mit den zween Muskataten, die auf dem Tische liegen. Wenn zwö Muskataten unter einen Becher gelegt worden, sie unter die beiden andern gehen zu lassen.	18.
XI. Belust. mit diesen beiden Muskataten, mit einer dritten, die man zeigt, und mit einer vierten, die in der Hand verborgen ist. Drey Muskataten unter einen Becher zu bringen.	20.
XII. Belust. mit den dreyen Muskataten unter dem Becher, und mit derjenigen, die man in seiner Hand verborgen hält. Zwo Muskataten von einem Becher unter den andern nach dem Belieben einer Person kommen zu lassen, ohne einen von den Bechern anzurühren.	21.

Inhalt.

Seite.

- XIII. Belust. mit den drey Muskatn, die man auf die Becher gesetzt hat, und mit derjenigen, die unter dem mittelsten versteckt geblieben.
- Unter einen Becher die Muskatn zu bringen, die unter die andern gelegt worden sind. 22.
- XIII. Belust. mit den drey Muskatn auf dem Tische, und mit derjenigen, die man in seiner Hand verborgen hält.
- Vermehrung der Muskatn. 23.
- XV. Belust. mit den drey Muskatn, die unter den Bechern geblieben sind, und mit derjenigen, die in der Hand verborgen ist.
- Eine Muskatn unter einen jeden der drey Becher zu bringen. 25.
- XVI. Belust. mit den drey Muskatn, die auf den Bechern liegen, und mit derjenigen, die heimlich unter den mittelsten Becher gebracht worden.
- Zwo Muskatn durch Einen Becher heraus zu bringen. 26.
- XVII. Belust. mit einer Muskatn, die unter dem mittlern Becher verborgen ist, mit einer andern, die unter dem Becher ist, der ihn bedeckt, mit derjenigen, die in der Hand versteckt, und mit einer vierten, die auf dem Tische ist.
- Einerley Muskatn nach und nach durch alle drey Becher passiren zu lassen. 27.
- XVIII. Belust. mit den drey Muskatn, die unter den Bechern sind, mit derjenigen, die man auf den Tisch gelegt hat, und mit zwey andern, die man aus seiner Tasche herausnimmt.
- Unter einen Becher die Muskatn zu bringen, die man unter die zwey andern gelegt hat, ohne diese letztere aufzuheben. 28.
- XII.

Inhalt.

Seite.

- XVIII.** Belust. mit den drey Mustaten, die unter den Bechern geblieben sind, und mit den drey andern, die auf dem Tische liegen. Die drey Mustaten besonders durch einen jeden Becher passiren zu lassen. 29.
- XX.** Belust. mit den drey Mustaten auf dem Tische, und mit denen, die unter einem jeden Becher sind.
- Wenn die Mustaten wieder in die Tasche gesetzt worden, sie wieder unter die Becher zurück zu bringen. 30.
- XXI.** Belust. mit den drey Mustaten unter den Bechern, und mit derjenigen, die man in seiner Hand hat. Die Mustaten durch zween Becher gehen zu lassen. 31.
- XXII.** Belust. mit den drey Mustaten, die oben über den Becher C liegen, und mit der, die man in der Hand hält. Drey Mustaten durch einen Becher heraus zu nehmen. 32.
- XXIII.** Belust. mit den drey Mustaten, die unter dem mittlern Becher geblieben sind, und mit drey andern, die man aus der Tasche herausnimmt. Auf einen Streich drey Mustaten durch einen Becher durchgehen zu lassen. 33.
- XXIII.** Belust. mit der schwarzen Mustate auf dem Tische, mit zwey andern Mustaten, und mit einer schwarzen, die man heimlich in seiner Hand hält. Drey Mustaten von einem Becher in einen andern passiren zu lassen. 34.
- XXV.** Belust. mit den drey Mustaten auf den Bechern, und mit derjenigen, die bey dem vorgehenden Stücke schon unter einen Becher gebracht worden. Die

Inhalt.

Seite.

Die Farben der Mustaten zu verwandeln. 35.
XXVI. Belust. mit den drey Mustaten, die unter den Bechern geblieben, mit zwey weißen Kugeln, und einer schwarzen, die man nach und nach aus seiner Tasche heraus nimmt.

Die Größe der Mustaten zu verwandeln. 36.
XXVII. Belust. mit den drey Kugeln unter den Bechern, zweyen andern schwarzen, und einer weißen Kugel, die man nach einander aus seiner Tasche herauslangt.

Die Kugeln von einem Becher unter den andern zu bringen. 37.

Einleitung zur Taschenspielerkunst. 39.

Taschenspielerstücke mit Karten.

Wenn einige Buchstaben auf Karten geschrieben worden, die keinen Verstand haben, zu machen, daß sie einen Verstand bekommen, nachdem man sie zum Östern gemischt hat, und daß sie zugleich eine Antwort auf eine bestimmte Frage enthalten. 49.

Wenn verschiedene Buchstaben auf Karten geschrieben worden, ohne einen Verstand zu haben, ihnen solchen durch das Mischen zu geben, und zu machen, daß sie zu gleicher Zeit eine Frage, und die Antwort darauf enthalten. 54.

Wenn viele Buchstaben auf Karten geschrieben worden, zu machen, daß man nach dem ersten Mischen derselben in einem Theile dieser Karten eine Frage, und in dem übrigen Theile derselben nach dem zweyten Mischen die Antwort auf die Frage finde. 57.

Wenn man mehrere Buchstaben auf Karten geschrieben hat, solche zu mischen, und dann

I n h a l t.

	Seite.
dann dieselben zween Personen, je zwo und zwo Karten, auszutheilen, so, daß die eine Person eine Frage, und die andere die Antwort auf dieselbe in der Hand habe.	61.
Namen der Städte.	63.
Namen der Menschen.	65.
Das wunderbare Alphabet,	
Wenn alle 24 Buchstaben des Alphabets auf Karten geschrieben, und wohl gemischt worden sind, anzuzeigen, auf welchen Karten, der Zahl nach, ein jeder der Buchstaben stehe, welche die Antwort auf eine heimliche, und nach Belieben erwählte Frage geben.	68.
Wenn alle Karten in einem Piquetspiele unter einander vermengt sind, solche zu mischen, und hierauf durch das Abheben alle Farben von einander abzusondern.	70.
Wenn alle Karten eines Piquetspiels gemischt worden, das Spiel in zween ungleiche Theile zu theilen, und die Zahl der Augen zu nennen, die in einem jeden dieser beiden Theile, die gemacht worden sind, sich befinden.	73.
Das unbegreifliche Piquetspiel.	78.
Die sich verwandelnden Karten.	84.
Wenn ein Piquetspiel von 32 Karten gemischt, und auf den Tisch gelegt worden, anzuzeigen, die wievielte an der Zahl eine Karte sey, die eine andere Person genennet hat.	88.
Der Fehlstreich.	
Wenn die 24 Buchstaben des Alphabets auf Karten geschrieben worden, solche zu mischen, mit dem Bedeuten, daß sie alle in alphabetischer Ordnung liegen sollen, und wenn es gefehlet hat, eben diese Karten	

vom

I n h a l t.

	Seite.
vom neuen zu mischen, und solche in der bestimmten Ordnung aufzuweisen.	92.
Eine besondere Art einer verborgenen Schrift	94.
Ein Piquetspiel, wobey man mit weißen Karten Repit macht.	98.
Ein Piquetspiel, wobey man die Wahl von beiden Spielen läßt.	102.
Ein Piquetspiel, bey welchem man nicht nur die Wahl der Farbe läßt, in der man dem andern Repit machen soll, sondern auch der beiden Spiele: ja wo man noch über das dem Belieben des andern anheim stellt, ob man zwey oder drey Blätter auf einmal ausgeben soll.	106.
Anmerkung über die Kunst im Piquetspiele.	112.
Wenn einige Zahlen, die verschieden sind, auf Karten geschrieben worden, solche zu mischen, und sie ganz, oder nur zum Theile, unter drey Personen auszutheilen, und zwar so, daß, wenn eine jede die Zahlen, die ihr gegeben worden sind, miteinander multiplizirt, ihr Produkt gleich sey. Diese Belustigung dann wieder vom neuen anzufangen, nachdem man die Karten das zweytemal gemischt hat.	ibid.
Alle Karten eines Spiels zu nennen.	117.
Alle die Karten zu nennen, die ein anderer nach seinem Belieben aus dem Spiele gezogen hat.	121.
Die Karte an dem Geruche zu erkennen.	122.
Wenn ein Kartenspiel in zwey Theile getheilt worden, zu wissen, ob die Zahl der Karten eines jeden Theils gleich oder ungleich ist.	ibid.
Zu machen, daß eine Person aus einem Spiele eine Karte herausziehe, die derjenigen gleich ist, die aus einem andern Spiele herausgezogen worden.	123.

Wenn

Inhalt.

	Seite.
Wenn einige Fragen auf Karten geschrieben worden, zu machen, daß man ihre Antworten unter derjenigen Karte finde, die eine Person nach ihrem Belieben gewählt hat.	123.
Die Zahlen von 1 bis auf 25, wenn sie einzeln auf Karten geschrieben worden, nachdem sie gemischt, und die Wahl gegeben worden, ob sie zu zweyen oder dreyen ausgegeben werden sollen, unter fünf Personen so auszutheilen, daß die ganze Summe der Zahlen, die auf den fünf Karten stehen, die einer jeden Person gegeben worden, gleich sey.	125.
Unter 4 Personen die 32 Karten eines Piquetspiels, nachdem sie gemischt, und die Wahl gegeben worden, ob man zuerst zwei oder drey Karten geben soll, so auszutheilen, daß eine jede Person alle Karten von einerley Farbe in die Hand bekomme.	128.
Verfertigung der Tabellen zur Verfertigung der Veränderungen der Ordnung der Karten.	132.
Tabellen, die nach den angeführten Regeln verfertigt worden.	135.

Noch weitere Kartenstücke.

Wenn man einige Räthsel auf Karten geschrieben, und sie einer andern Person zugestellt hat, ihr in einem Kästchen das Wort desjenigen Räthsels zu zeigen, das sie erwählt hat.	140.
Die unbegreiflichen Zahlen.	144.
Die zehn grossen Quartan.	145.
Eine andere ähnliche Belustigung.	150.
Den Namen einer Karte, die eine Person nach Belieben aus einem ganzen Spiele heraus.	

I n h a l t.

	Seite.
herausgezogen hat, in leuchtenden Buchstaben anzuzeigen.	152.
Die von einer Person herausgezogene Karte sehr bald zu errathen.	153.
Ein ganzes Kartenspiel nach geschehenem Mißchen in viele Häufchen zu zertheilen, dergestalt, daß die untersten Blätter nach Belieben entweder gemalte, oder schlechte Karten seyn sollen.	154.
Unter einer Reihe Kartenblätter diejenigen zu errathen, die sich ein anderer in die Gedanken genommen.	ibid.

Magnetische Taschenspielerstücke.

Erste Belustigung. Magnetisches Perspektiv.	156.
Eine andere Art, dieses Perspektiv zu machen.	158.
II. Belust. Das magnetische Stäbchen.	159.
III. Belust. Das Blumenkästchen.	161.
III. Belust. Das Zahlenkästchen.	164.
V. Belust. a) Die magnetische horizontale Scheibe.	167.
b) Eine andere Belustigung mit dieser Scheibe.	169.
c) Eine andere Anwendung, die eine von den vorigen verschiedene Belustigung an die Hand giebt.	170.
d) Noch eine andere Belustigung mit dieser Scheibe.	173.
VI. Belust. Der geschickte Maler.	174.
VII. Belust. Der bezauberte Brunn.	177.
VIII. Belust. Der kleine Zauberwahrsager.	181.
VIII. Belust. Die mit einander übereinstimmenden Scheiben.	195.

Eine

I n h a l t.

	Seite.
Eine andere Einrichtung, vermittelst welcher man sich in zweyen von einander abgesonderten Zimmern unterreden kann.	198.
Noch eine andere Einrichtung.	199.
X. Belust. Die Zauber Scheiben.	201.
Berfertigung eines magnetischen und mechanischen Tisches.	207.
Die kluge Sirene.	209.
Belustigungen die man mit dieser Sirene machen kann,	
XI. Belust. Wie man sich von der Sirene alle Buchstaben soll anzeigen lassen, die ein nach eigenem Belieben erwähltes Wort in sich faßt.	215.
XII. Belust. Zu machen, daß die Sirene auf eine vorgelegte Frage antworte.	216.
XIII. Belust. Zu machen, daß die Sirene genau die Stunde anzeige, die eine gegebene Uhr zeigt.	217.
XIII. Belust. Daß die Sirene drey Zahlen bemerke, welche 3 Personen erwählt haben.	218.
XV. Belust. Daß die Sirene eine Karte anzeige, die ein anderer aus dem Spiele gezogen hat.	219.
XVI. Belust. Zu machen, daß die Sirene auf eine Frage, die von einer andern Person nach Belieben erwählt worden, antworte, ohne daß derjenige, der die Belustigung macht, es selbst hat wissen können, welches die Frage ist.	220.
Die Schlaguhr.	222.
Belustigungen die man mit dieser Uhr machen kann.	
XVII. Belust. Zu machen, daß die Uhr die Zahlen, die verschiedens Personen aus einem	einem

I n h a l t.

	Seite.
einem Bentel herausgenommen haben, durch ihr Anschlagen bezeichne.	224.
XVIII. Belust. Daß die Uhr anzeige, welche Karte von einem andern aus dem Spiele gezogen worden.	ibid.
XVIII. Belust. Daß die Uhr anzeige, die wievielte in einem Spiele eine Karte sey, die eine Person sich gedacht hat.	227.
XX. Belust. Die magnetische Wage.	228.
XXI. Belust. Die zusammenschlagenden Uhren	229.
Berfertigung eines magnetischen Schlittens, der zu verschiedenen sehr artigen Belustigungen dient.	233.
Das bewundernswürdige Perspektiv.	238.
XXII. Belust. Das unbegreifliche Trumpffpiel.	240.
XXIII. Belust. In dem Perspektive die Karten zu zeigen, welche verschiedene Personen aus einem Kartenspiele herausgezogen haben.	243.
XXIII. Belust. Durch eine andere Person nennen zu lassen, in welchem Lande eine Stadt liege, deren Name von jemand ausgesucht worden.	ibid.
XXV. Belust. Wie man durch eine andere Person die Antwort auf eine oder mehrere vorgelegte Fragen könne geben lassen.	245.
Die unbegreifliche Scheibe.	247.
XXVI. Belust. Daß die Nadel der unbegreiflichen Scheibe anzeige, welche Zahlen zwei Personen erwähnt haben, wenn sie zusammengesöhlt, oder, auch, wenn sie mit einander vervielfältigt werden.	248.
XXVII. Belust. Die kluge Fliege.	250.
XXVIII. Belust. Der kleine Jäger.	255.
XXVIII. Belust. Die magnetische Uhr.	260.
	XXX.

I n h a l t.

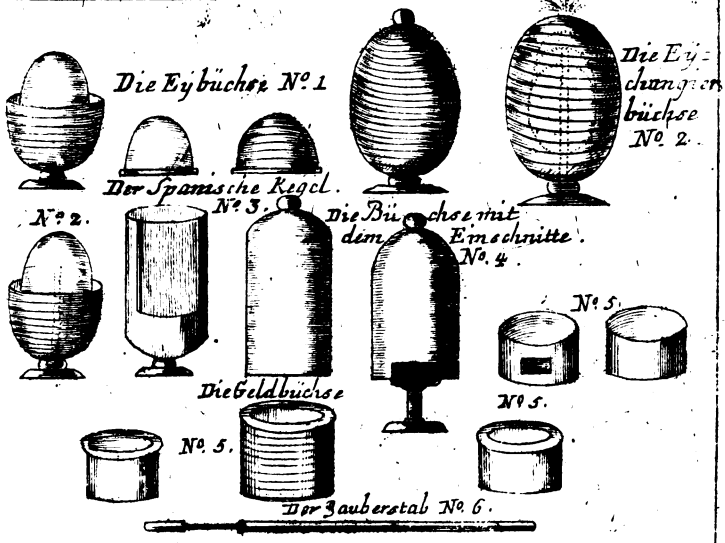
	Seite.
XXX. Belust. Das wunderbare Orakel.	263.
XXXI. Belust. Die 4 Zauberzahlen.	280.
XXXII. Belust. Die 8 Zauberzahlen.	283.
XXXIII. Belust. Der Palast der Liebe.	289.
XXXIII. Belust. Die schlagende Uhr.	293.
Eine andere Art.	295.
XXXV. Belust. Eine kleine Figur, die in einer Flasche voll Wasser verschlossen ist, nach Belieben herauf, und hinabsteigen zu lassen.	296.
Diese kleine Figur eine Karte nennen und anzeigen zu lassen, die eine Person aus einem Spiele herausgezogen hat.	298.
Versfertigung eines tragbaren magnetischen Tisches, der zu den Belustigungen dienet, die mit derjenigen Sirene gemacht werden, wozu man keine verborgene Person nöthig hat, die sie in Bewegung setzt.	299.
XXXVI. Belust. Von der Sirene die Zahlen anzeigen zu lassen, welche verschiedene Personen nach frehem Belieben erwählet haben.	302.
XXXVII. Belust. Von der Sirene die Zahlen anzeigen zu lassen, die eine Person nach Belieben und insgeheim erwählet hat.	305.
XXXVIII. Belust. Durch die Sirene ein Wort anzeigen zu lassen, welches eine Person heimlich geschrieben hat.	ibid.
XXXVIII. Belust. Die Sirene auf eine insgeheim geschriebene Frage antworten zu lassen.	308.
XXXX. Belust. Wenn man verschiedene Buchstaben auf Karten geschrieben, solche gemischt hat, und einige derselben nach Belieben herausziehen läßt, durch	die

I n h a l t.

	Seite,
die Sirene anzeigen zu lassen, was man daraus für ein Wort zusammen setzen könne.	309.
XXXXI. Verlust. Von der Sirene die Karte in einem Spiele anzeigen zu lassen, die eine Person mit der Spitze des Fingers berührt hat.	314.
Noch andere Taschenspielerstücke.	
1. Der kleine Mohr.	316.
2. Das bezeichnete, zerschnittene, zerrissene und wieder ganz gemachte Schnupstuch.	319.
3. Der künstliche Vogel, der auf jedesmaligen Befehl der Gesellschaft singt.	321.
4. Die tanzende Karte.	324.
5. Die mit einem Pistolenschuß an die Wand genagelte Karte.	325.
6. Man verbrennt eine Karte, und sie findet sich in einer Sackfuhr wieder vor.	327.
7. Man schließt ein Stück Geld in eine Büchse ein, aus der es herauskömmt, ohne daß man sie berührt.	329.
8. Eine Schrift wird in eine Tobakdose verschlossen, ohne die Dose zu berühren, herausgezogen, und der Künstler läßt sie in einer Wachskerze finden.	331.
9. Drey Federmesserchen in einen silbernen Becher zu legen, und eines davon auf Befehl des Zuschers herauspringen zu machen.	333.
10. Der Eytanz.	335.
11. Der todtte und wieder erweckte Vogel.	336.
12. Der goldene Kopf, der in einem Glase springt und tanzt, um auf verschiedene Fragen Antwort zu geben.	339.

A n h a l t.

	Seite.
13. Die an einem doppelten Bande angefaßten Ringe.	340.
14. Karren mit verbundenen Augen zu errathen.	342.
15. Die sympathetische Lampe	433.
16. Der kleine Jäger.	344.
17. Der Ball, den man in das kleine Häuschen mit den dreyen Thüren wirft, und der durch eine von den dreyen nach Belieben herausgeht.	346.
18. Theophrastus Paracelsus, oder die mit einem Degenhiebe getödtete Laube, den man ihrem Bilde, oder ihrem Schatten verfest.	347.
19. Der magnetische Blumenstrauß, der sich allezeit auf Befehl der Zuseher öfnet.	348.
20. Einen Ring in eine Pistole zu laden, der, wenn sie abgeseuert wird, hernach in dem Schnabel einer Turteltaube gefunden wird, die doch in einer Büchse, die man ehedor besichtigt, und versiegelt hatte, eingeschlossen ist.	350.
21. Eine Kiste, die sich nach Belieben öfnet.	352.
22. Eine Karte kömmt aus dem Spiele heraus, ohne das man es berührt, und springt in die Luft.	ibid.
23. Die in einem Mörser zerstoßene Taschenuhr.	354.
24. Die Wünschelruthe.	355.
25. Das Zauberkabinet.	357.
26. Beschreibung mehr anderer Automaten aus dem Zauberkabinete.	360.
27. Die künstlichen Zeisige.	361.
28. Der Schachspieler.	363.
29. Der Fößenspieler.	367.
30. Eine neue Art von Tischen, worauf man verschiedene Maschinen ohne Beyhilfe der Schwingfedern, des Messingdrates und Magnets nach Belieben in Bewegung setzen kann.	371.





Erste Abtheilung.



Einleitung zur Taschenspielerkunst.

Spiele mit den Bechern.

Wer in der Taschenspielerkunst je einige Vorschritte machen will, der muß unmittelbar das Becherspiel vollständig erlernen.

In dem Becherspiele liegt die ganze Theorie der Auswechslungen, oder Eskamotagen, und es ist nicht möglich andere Geschwindstücke gut zu machen, wenn

2

man

man nicht im Becherspiele geübt ist. Ich setze also dieses Spiel, so bekannt als es immer ist, als eine wesentliche Anweisung zur Taschenspielerkunst voraus.

So alt und einfach dieses Spiel ist, sagt Guyot, so wichtig ist es auch, ja es ist auch unter allen Taschenspielerkünsten das angenehmste, und leichteste.

Man bedienet sich gemeiniglich dabey dreier Becher von polirtem weißen Bleche AB und C, (Sieh Tab. I Fig. 1) die die Figur eines abgekürzten Kosmos haben. Unten *) befindet sich an denselben ein doppelter Rand D, von ohngefähr einem halben Zolle. Der obere Theil E muß aber hoch seyn, und eine sphärische Figur haben, damit derselbe die Muskateln enthalten könne **), ohne daß sie über den obern Rand des Bechers hinausgehen. Man muß sich auch mit einem kleinen Stäbchen versehen, das man den Jakobsstab nennt. Man macht dasselbe gemeiniglich von Ebenholz, und besetzt es an beyden Enden mit Elfenbein. Man bedient sich auch desselben, um damit auf die Becher zu klopfen; und da man es zum hstern in der Hand hält, worinn man die Muskateln verbirgt: so verschafft es auch den Vortheil, daß man hsterns die Hand geschlossen halten, und ihre Lage verändern kann, ohne welches man zuweilen sie nicht ganz ungezwungen halten könnte, wenn man sie völlig verbergen wollte.

Die

*) Dieser Rand dienet dazu, daß man den Becher leicht aufheben, und die Hand vortheilhaft darauf legen kann, um ein Kugelchen von Korkholz, das man Muskateln nennt, darunter zu bringen. Sieh die 6te Figur.

**) Man macht sie von Korkholz, und schwärzet sie an, indem man sie ein wenig an dem Lichte anrennt.

Die ganze Geschicklichkeit bey diesem Spiele besteht darin, daß man sehr geschickt eine Muskat in der rechten Hand verbergen, und sie wieder eben so geschickt in den Fingern eben dieser Hand zum Vorscheine bringen könne.

So oft man sie zwischen seinen Fingern verbirgt, welches man die Muskat verschicken heißt, muß der Zuschauer glauben, daß man sie in die andere Hand lege, oder unter einen Becher bringe. Wenn man sie hingegen wieder zum Vorscheine bringt, wenn man sie in seiner Hand verborgen hält: so muß man glauben, daß man sie von dem Orte herausbringe, den man dann mit der Spitze der Finger berührt.

Wie man die Muskat verschicken soll.

Man nimmt die Muskat, und nachdem man solche in die rechte Hand gelegt hat, zwischen den Platz des Daumens A, (S. Tab. 1) und zwischen die Spitze des Fingers B, so leitet man sie mit dem Daumen, und läßt sie auf den Fingern nach der Linie B C fortrollen. Dann thut man den Mittelfinger D, und den Finger E ein wenig auseinander, und legt die Muskat bey C dazwischen. Ihre Leichtigkeit verhindert sie schon heraus zu fallen, wenn man sie nur ein klein wenig zwischen diesen beyden Fingern drückt.

Will man sie wieder zum Vorscheine bringen; so führt man sie wieder auf gleiche Weise mit dem Daumen zurücke von C bis in D. So oft man sie verschickt, oder wieder herbey schafft, muß die Fläche der

H 2

Hand

Hand allezeit gegen den Tisch hingekehrt seyn, auf welchem man spielt.

Wenn man die Muskate in seiner Hand verbirgt; so giebt man vor, daß man sie unter einen Becher, oder in seine andere Hand gehen lasse. In dem ersten Falle macht man mit der Hand eine Bewegung, wie, wenn man sie durch den Becher werfen wollte, (S. Tab. 1) und zu gleicher Zeit macht man sie unsichtbar. In dem andern Falle verschiebt man sie, und nähert die zween Finger der rechten Hand gegen die linke Hand, die man öffnet, und macht eine kleine Bewegung, gleich als ob man die Muskate hineinlegte, worauf man alsobald die linke Hand zumacht.

Wenn man sich anstellt, als ob man eine Muskate unter einen Becher legte; so muß dieselbe dann jederzeit in der linken Hand seyn. Man hebt hierauf den Becher mit der rechten Hand in die Höhe, (S. Tab. 1) öffnet die linke Hand, setzt ihn in eben dem Augenblicke auf die Höhlung dieser Hand, und läßt ihn an den Fingern hinabglitschen.

Wenn man sie heimlich unter den Becher legen will; so muß sie dann zwischen den beyden Fingern der rechten Hand sich befinden. Hierauf hebt man den Becher mit eben dieser Hand auf, und indem man ihn wieder auf den Tisch hinsetzt, läßt man die Muskate los, welche der Lage zufolge (S. Tab. 1) sich an dem Rande, und ein wenig unter dem Becher, den man in seine Hand nimmt, befinden muß.

Will

Will man aber die Muskatel heimlich zwischen zween Becher hineinlegen; so muß man sie, indem man sie los läßt, gegen den Boden des Bechers, den man hält, hinabsprengen, und ihn plößlich auf denjenigen setzen, auf welchem man will, daß er sich befinden soll.

Wenn die Muskatel zwischen zweenen Bechern liegt, und man will machen, daß sie verschwinden soll: so muß man mit der rechten Hand die beyden Becher über den Tisch heben. Worauf man schnell mit der rechten Hand den untern, unter welchem die Muskatel ist, hinwegnimmt, und in eben dem Augenblicke mit der linken Hand den andern Becher, unter welchem sie nachher liegt, herabsetzt.

Anmerkung. Um diese nachstehenden Künste desto besser zu verstehen, wird man sich auch der folgenden Ausdrücke bedienen, um anzuzeigen, ob das, was man vorgiebt, erdichtet, oder wahr ist, und sich ihrer Numern bedienen, bey der Erklärung der verschiedenen Belustigungen, die unten vorkommen werden.

Nro. I.

Die Muskatel unter den Becher setzen, heißt, sie wirklich unter diesen Becher mit den beyden Fingern der rechten oder der linken Hand legen.

Nro. II.

Die Muskatel unter den Becher oder in die Hand legen, heißt soviel, als sie verstecken, indem man sich stellet, als ob man sie in die linke Hand legte,

legte, die man nachher halb öffnet, um andere zu bereiten, daß man sie unter diesen Becher, oder anders wohin, lege (S. Tab. 1).

Nro. III.

Die Muskat unter den Becher spazieren zu lassen, bedeutet, diejenige, die man zwischen den Fingern versteckt hält, heimlich darunter bringen.

Nro. IV.

Die Muskat zwischen die Becher spazieren zu lassen, heißt eben so viel, ausgenommen, daß man sie zwischen die beyden Becher bringt.

Nro. V.

Die Muskat verschwinden zu machen, die zwischen zweyen Bechern ist, heißt, mit großer Behendigkeit und Geschicklichkeit denjenigen Becher, auf welchem sie liegt, hinwegnehmen, und zu gleicher Zeit den andern, der darüber steht, auf den Tisch herabsetzen, unter welchem dann die Muskat liegen wird.

Nro. VI.

Die Muskat nehmen, bedeutet, sie zwischen die beyden Finger der rechten Hand nehmen, und sie sehen lassen, ehe man sie verbirgt.

Nro. VII.

Die Muskat unter einem Becher wegnehmen, ist so viel, als sie wirklich mit den Fingern vor den Augen der Zuschauer wegnehmen.

Nro. VIII.

 Nro. VIII.

Die Muskaté herausziehen, heißt, sich anstellen, als ob man sie aus dem Stabe, aus dem Becher, oder aus einem andern Orte herausbrächte, indem man diejenige, die man in der Hand verborgen hält, gegen die Finger hin bringet.

Nro. IX.

Die Muskaté durch den Becher hindurchwerfen, heißt, sie verbergen, indem man sich stellt, als ob man sie wärfe.

Nro. X.

Die Becher aufheben. Dieses geschieht auf dreyerley Art, nämlich, mit der rechten Hand, wenn man heimlich eine Muskaté hineinbringen will, indem man ihn wieder an seinen Platz setzt. Oder mit dem Stäbchen, welches man auf den obern Theil, der Becher setzt, um sie umzulegen, damit man die Muskatén zeige, die man unter dieselben hat spazieren lassen. Oder auch mit den beyden Fingern der linken Hand, wenn man zeigen will, daß keine Muskatén da sind, oder daß einige hinunterspazieret sind.

Nro. XI.

Einen Becher bedecken, heißt, mit der rechten Hand denjenigen Becher nehmen, den man auf den andern setzen will, und zu gleicher Zeit die Muskaté zwischen beyde hineinbringen.

Nro. XII.

Einen Becher wieder zudecken, bedeutet mit der linken Hand den Becher ergreifen, den man darüber setzen will, ohne etwas hineinzubringen.

Erste
Belustigung
mit einer einzigen Muskat.

Eine Muskat unter einen jeden Becher legen, und sie wieder herauszubringen.

Wenn die drei Becher, und der kleine Stab auf dem Tische liegen, wie Tab. I die Figur anzeigt: so fängt man dieses Spiel mit einer lustigen Rede über den Ursprung dieses Stabköpfs, und der Becher an *), und kann z. B. sagen:

Es giebt viele Personen, welche sich damit abgeben, dieses Spiel mit den Bechern zu machen, und nichts davon verstehen. Es ist dieses eben nichts besonders, weil ich selbst, ob ich mich gleich unterstelle, vor Ihnen zu spielen, nicht viel davon weiß. Ich schäme mich nicht, Ihnen aufrichtig zu gestehen, daß ich vor einiger Zeit noch so ungeschickt darinn war, daß ich auf die Gedanken gerieth, mit gläsernen Bechern vor einer zahlreichen Versammlung zu spielen. Sie können leicht denken, daß ich wenig Ruhm dabey erhalten habe. Gegenwärtig aber bediene ich
mich

*) Man muß bey dieser Art von Belustigungen viel reden, um die zuweilen gar zu aufmerksamen Augen der Zuschauer mit etwas anderm zu beschäftigen.

mich dieser Art nur dann, wann ich Blinde vor mir habe. Eben so wenig spiele ich auch mit Schalen von Porzellan, aus Besorgniß, ich möchte, wenn ich mich stellte, als ob ich die Handheben davon zerbrechen wollte, sie im Ernste zerbrechen. Sehen Sie also hier die Becher, derer ich mich bediene. Sie sind aus Metallen zusammengesetzt, welche die Alchimisten dem Jupiter, und den Mars zuschreiben, oder, daß ich menschlicher, und verständlicher rede, sie sind von weißem Bleche. Sehen Sie einmal, und untersuchen Sie die Becher, (man zeigt dann den Zuschauern die Becher, und setzt sie wieder auf den Tisch) meine ganze Wissenschaft, und hierinn ist sie vortreflich, besteht darinn, daß ich Ihnen die Augen verzaubern, und Mustaten darunter bringen kann, ohne daß Sie es gewahr werden. Ich erinnere Sie also, nicht auf meine Worte Acht zu geben, sondern meine Hände wohl zu untersuchen, (man zeigt seine Hände); und wenn jemand in der Gesellschaft ist, der das Unglück hat, daß er sich der Brillen bedienen muß, so mag er immer sich hinweg begeben, weil selbst die Scharfsichtigsten nichts davon sehen werden.

Sehen Sie hier den kleinen Jakobsstab (man zeigt das Stäbchen mit der linken Hand), das ist das Magazin, aus welchem ich alle meine Mustaten hernehme *); es ist kein solches in Amsterdam zu finden, das so gut damit versehen wäre, denn je mehr man herausnimmt, desto mehr bleiben noch darinn. Ich ziehe also diese Mustate heraus (S. Nro. VIII.) (man zeigt sie, und setzt sie Nro. I. auf den Tisch) sehen Sie, daß nichts unter diesen Bechern ist, (man zeigt

*) Man nimmt mit der einen Hand heimlich eine Mustate aus der Tasche, die man zwischen seinen Fingern verbirgt,

zeigt die Becher inwendig) und daß ich keine andere Mustate in meinen Händen habe: (man zeigt seine Hände) ich nehme (Nro. VI.) diese Mustate; ich lege sie (Nro. II.) unter diesen ersten Becher; ich ziehe (Nro. VIII.) eine andere Mustate aus meinem kleinen Stabe; und lege sie unter den zweyten Becher. (Man legt sie wirklich darunter). Ich muß hiebey erinnern, daß der meiste Theil derer, die mit den Bechern spielen, sich nur stellen, als ob sie die Mustaten darunter legten; allein, was mich betrifft, ich betrieße Sie nicht, und lege sie wirklich darunter; (man hebt den Becher B auf, nimmt die Mustate, welche man darunter gelegt hat, in die Finger der rechten Hand, und zeigt sie) ich lege sie wieder (N. II.) unter diesen zweyten Becher: ich ziehe (N. VIII.) diese dritte heraus; und lege sie (N. II.) gleichfalls unter diesen letzten Becher. Sie werden sagen, hierinn ist nichts Ungewöhnliches, und Sie würden es eben so machen können. Ich gebe es Ihnen gern zu, aber die Schwierigkeit besteht darinn, daß man diese Mustaten wieder aus den Bechern herausbringe: (man schlägt mit dem Stäbchen auf den ersten Becher) ich ziehe (VIII.) diese erste Mustate heraus; (man zeigt sie) ich lege sie (II.) in meine Hand, und schicke sie nach Konstantinopel; (man öffnet die linke Hand) Ich ziehe diese heraus (VIII.); (man klopft mit dem Stäbchen auf den zweyten Becher) ich lege sie (II.) in meine Hand, und schicke sie zu dem Großmogul; (man öffnet die linke Hand) ich ziehe (VIII.) endlich die letzte heraus, und setze sie (I.) auf den Tisch. Sehen Sie nun, daß nichts mehr unter diesen Bechern ist? (man legt die Becher um).

Zweyte

B e l u s t i g u n g

mit dieser einzigen Muskate, die auf dem Tische geblieben ist.

Eine Muskate durch einen jeden dieser Becher durchspazieren zu lassen, und sie wieder heraus zu bringen.

Ich setze diese Becher wieder an ihren vorigen Platz: ich nehme (VII.) die Muskate, und lege sie (II.) unter diesen ersten Becher: ich nehme sie wieder fort (VIII.); sehen Sie, daß sie nicht mehr da ist! (man hebt (X.) den Becher mit der linken Hand auf) ich lege sie (II.) unter diesen andern Becher; ich nehme sie wieder (VIII.) unter demselben weg; (man hebt (X.) den Becher auf) ich lege sie (II.) unter diesen letzten Becher, und nehme sie auch (VIII.) unter diesem wieder weg, (man hebt den letzten Becher mit der linken Hand auf, und legt die Muskate auf den Tisch hin).

Dritte

B e l u s t i g u n g

mit dieser einzigen Muskate, die auf dem Tische geblieben ist.

Eine Muskate durch zween, oder drey Becher heraus zu bringen.

Ich habe niemals eine Muskate in meinen Händen verborgen, wie die meisten Taschenspieler zu thun pflegen (man zeigt seine Hände). Ich nehme (IV.) diese

diese Muskaté, und lege sie (II.) unter diesen Becher B; ich decke ihn wieder zu (XII.) mit diesem Becher C, und bringe (VIII.) die Muskaté durch die beyden Becher wieder heraus; (man zeigt sie, indem man sie auf den Tisch legt, worauf man den Becher C an seinen vorigen Platz setzt, und den Becher B aufhebt (X.), um zu zeigen, daß nichts mehr darunter ist). Ich nehme (VI.) diese Muskaté wieder, ich lege sie (II.) unter eben diesen Becher B; ich decke ihn wieder zu (XII.) mit den zweenen andern Bechern C und A, und nehme (VIII.) diese Muskaté durch alle drey Becher wieder heraus. (Man zeigt sie, und setzt sie auf den Tisch).

Vierte

Belustigung

mit dieser einzigen Muskaté, die auf dem Tische geblieben ist.

Einerley Muskaté von einem Becher in den andern spazieren zu lassen.

Sie bitte ich Sie, wohl aufzumerken; so werden Sie sehr deutlich sehen, wie diese Muskaté nach und nach von einem Becher in den andern spazieret: (man setzt die Becher welter auseinander) ich nehme (VI.) diese Muskaté, und lege sie (II.) unter diesen Becher C; es ist nichts unter diesem Becher B; (man hebt ihn auf, bringt zugleich die Muskaté hinein, und nimmt das Stäbchen in seine Hand). Ich befehle nun dieser Muskaté, die ich unter diesen Becher C gelegt habe, unter den Becher B zu gehen: hier sehen Sie dieselbe, (man fährt mit dem einen Ende des

des Stäbchens von dem einen Becher zum andern, gleich als ob man der Muskate folgte) sie ist schon hinüber spazieret: (man hebt den Becher mit der linken Hand auf, und indem man die Muskate mit der rechten Hand nimmt, zeigt man solche). Ich lege sie wieder (II.) unter diesen Becher B; es ist nichts unter dem Becher A, (man hebt diesen Becher mit der rechten Hand auf, und bringt die Muskate darunter) ist will ich sie unter diesen Becher A spazieren lassen, thun Sie die Augen wohl auf, kommen Sie nur näher, (man stellt sich, als ob man sie sähe, und mit dem Stäbchen ihren Weg, den sie macht, anzeigen wollte). Wie? Sie haben solche nicht vorbeigehen gesehen? . . . Ich wundere mich freylich nicht darüber, ich sehe sie selbst nicht, und doch ist sie unter dem Becher. (Man hebt den Becher A auf, und legt die Muskate auf den Tisch).

Fünfte

Belustigung

mit eben dieser Muskate auf dem Tische.

Wenn die Becher bedeckt sind, eine Muskate von dem einen in den andern zu bringen, ohne sie aufzuheben.

Ich hatte unstreitig Recht, da ich Ihnen sagte, daß die Scharfsichtigsten wenig davon sehen würden; allein, trösten Sie sich nur, ich will iht ein Stück machen, wo Sie gar nichts dabey sehen werden. Ich nehme diese Muskate, und lege sie (II.) unter diesen Becher B; ich bedecke denselben (XI.) mit diesen zweenen andern Bechern, (man nimmt in eine jede Hand ei-

nen,

uen, und bringt die Muskatate heimlich auf den Becher B); sehen Sie, daß ich nicht das geringste in meinen Händen habe; (man zeigt sie) ich befehle nun dieser Muskatate, daß sie über den ersten Becher heraufkomme, (man hebt die zween Becher auf, setzt solche an ihren Platz, und zeigt, daß sie heraufgekommen ist). Ich lege (II.) diese Muskatate wieder unter eben diesen Becher B., ich bedecke ihn auf die vorige Art (man bedeckt ihn, indem man in jede Hand einen Becher nimmt, und bringt die Muskatate zwischen den zweyten, und dritten Becher hinein). Ich nehme *) die Muskatate, die unter diesen drey Bechern ist, heraus, und werfe sie durch den ersten Becher: (man stellt sich an, als ob man Sie wärfe) sehen Sie, daß ich sie nicht versteckt habe, denn in meinen Händen ist nichts, (man zeigt sie) und doch ist sie hirt durch paßirt. (Man hebt den ersten Becher mit der linken Hand ab, und legt die Muskatate auf den Tisch, und setzt die Becher wieder an ihren Ort).

Sechste

B e l u s t i g u n g

mit eben dieser Muskatate auf dem Tische.

Eine Muskatate durch den Tisch, und zween Becher durchpaßiren zu lassen.

Sie haben sich ohne Zweifel verwundert, daß ich, ungeachtet ich eine einzige Muskatate nur habe, sie unter

*) Da die einzige Muskatate, mit welcher man spielt, unter dem dritten Becher ist; so kann man sie nicht wirklich zeigen, man stellt sich daher, als ob man sie hervorgekommen, und in die Finger der linken Hand gelegt hätte, die man in die Höhe hebt, indem man zugleich die Hand von einer Seite zu der andern herumwendet.

unter diesen Becher bringen können, ohne ihn aufzuheben, nachdem ich sie Ihnen gezeigt habe. Allein, sie dürfen sich gar nicht darüber wundern; denn ich habe noch viel größere Geheimnisse. Ich will Ihnen z. B. einen Glockenthurm aus einem Dorfe in ein anders versetzen: ich habe sympathetische Scheiben, vermittelst derer man in einer Entfernung von zweyhundert Meilen sich miteinander unterreden kann: ich habe einen fliegenden Wagen, auf welchem ich in dreym Tagen nach Rom kommen kann. Ich werde Ihnen alle diese Sachen zeigen, sobald meine Maschinen zu ihrer gänzlichen Vollkommenheit werden gebracht seyn, das ist, in einigen Jahrhunderten. In dessen bis ich Sie mit allen diesen Wunderdingen in Erstaunen setze, will ich fortfahren, Sie zu belustigen. Ich lege (II.) diese Muskat unter diesen Becher A, ich nehme sie wieder heraus (VIII.), (man zeigt sie, und thut, als ob man sie in die Finger der linken Hand legte) ich bedecke (XL) diesen Becher mit den beyden andern B und C, (man bringt heimlich die Muskat zwischen diese beyden Becher, indem man sich immer der rechten Hand bedient, und sich stellet, als ob man sie noch in der linken Hand hätte) und lasse eben diese Muskat durch den Tisch und die beyden Becher hindurch gehen, (man thut die linke Hand unter den Tisch). Sehen Sie, sie ist schon hindurch, (man hebt den ersten Becher ab).

Sie

Siebente
Belustigung
mit eben dieser Muskat.

Wenn eine Muskat unter einen Becher gelegt worden, sie wieder herauszunehmen, und zwischen die zween andern zu bringen.

Sehen Sie hier noch ein anders sehr artiges Stück; ich nehme diese Muskat, und lege sie unter diesen Becher A, sehen Sie, daß unter den andern nichts ist, (man zeigt es, und bringt die Muskat unter den Becher C) eben so wenig als in meinen Händen: ich nehme die Muskat heraus, die unter diesem Becher A ist, (man thut, als ob man sie herausnähme, und zeigt den Boden des Bechers, damit die Zuschauer ihm nicht zu viel auf die Finger sehen) ich bedecke diesen Becher C mit den beyden andern A und B, und werfe sie (IX.) durch diese zween Becher hindurch, (man hebt sie auf, und zeigt, daß die Muskat durchgegangen ist).

Achte
Belustigung
mit eben dieser Muskat, und einem fünfzehn Kreuzerstück.

Eine Muskat von einer Hand in die andere gehen zu lassen.

Ich nehme diese Muskat, ich lege (II.) sie in diese Hand, und in die andere Hand lege ich dieses fünfzehn Kreuzerstück. In welcher Hand glauben Sie wohl,

wohl, daß die Mustate sey? Und wo meynen Sie, daß das fünfzehn Kreuzerstück sich befinde? (Der Zuschauer mag antworten, wie er will; so zeigt man ihm, daß er sich betriege, und daß alles in der rechten Hand ist. Dieses Stück dient zu einem Vorwande, daß man aus der Tasche eine Mustate herausnehmen kann, indem man das Geld wieder hineinslegt *).

Neunte

Belustigung

mit der Mustate auf dem Tische, und mit derjenigen, die man heimlich aus der Tasche herausgenommen hat.

Die beyden Mustaten unter Einen Becher zu bringen, die unter die zween Becher gelegt worden sind.

Um Sie noch weiter zu belustigen, brauche ich noch eine Mustate. Ich nehme also diese Mustate, und schneide sie in zween Theile, (man nimmt sie in die linke Hand, hält das Stäbchen mit der rechten, und thut, als ob man sie durchschneide: hierauf legt man das Stäbchen auf den Tisch, und bringt diejenige bis an die Spitze der Finger hervor, die man aus seiner Tasche genommen hat). Es ist nichts bequemer, als daß man auf diese Art die Mustaten vermeh-

*) Man kann, ohne die Verbindung zu unterbrechen, in welcher alle diese Belustigungen stehen, diese gegenwärtige gar weglassen, und sich stellen, als ob man die Mustate, mit welcher man spielt, auf den Boden habe fallen lassen; damit man einen Vorwand bekomme, eine andere zu nehmen.

mehren kann: wenn ich Geld nöthig habe, so schneide ich sie voneinander, und zerschneide sie wieder, bis ich davon fünf bis sechs Scheffel voll besammeln habe, worauf ich sie dem Gewürzkrämer verkaufe; (man setzt die zwei Muskatnüsse auf den Tisch). sehen Sie, daß nichts unter diesem Becher A ist; ich lege (II.) diese erste Muskatnuss darunter, es ist eben so wenig unter den zweyen andern Bechern: (man bringt die Muskatnuss heimlich unter den Becher B) ich nehme diese zweyte Muskatnuss, und lege sie (II.) unter diesen Becher C; es ist jetzt eine Muskatnuss unter diesen beyden Bechern A und C; ich nehme (VIII.) aus diesem Becher C diese Muskatnuss, und werfe sie (IX.) durch den mittlern Becher B; sehen Sie, sie ist schon hindurch, (man hebt den Becher B auf, und bringt die zweyte Muskatnuss hinein) ich befehle dieser, die unter dem Becher A ist, unter eben diesen Becher B zu gehen. (Man hebt den Becher auf, und zeigt, daß sie alle beyde darunter sind, und setzt sie auf den Tisch hin).

Zehnte

B e l u s t i g u n g

mit den zweyen Muskatnüssen, die auf dem Tische liegen.

Wenn zwei Muskatnüssen unter Einen Becher gelegt worden, sie unter die beyden andern gehen zu lassen.

Da ich noch im Kollegium war, so sagte der Regent allezeit zu mir, man müste sein Thema auf zweyerley Art machen können. Ich habe jetzt erst die
zwo

zwo Mustaten in den mittelsten Becher spazieren lassen; nun will ich sie aber herausgehen lassen, es ist mir eines so leicht, als das andere. Ich nehme also so die beyden Mustaten, und setze sie unter diesen Becher B, (eigentlich legt man nur eine einzige Mustate darunter, und verbirgt die andere, indem man sich stellet, als ob man sie zu derjenigen hinlegte, die man mit der linken Hand genommen hat) bemerken Sie, daß nichts unter diesen Becher A, so wenig, als unter dem andern C ist: (man bringt unter diesen letztern heimlich die Mustate, die man versteckt hat). Ich befehle der einen von diesen Mustaten, die in dem mittelsten Becher sind, unter den einen, oder unter den andern von diesen zweyen Bechern A und C zu gehen, sehen Sie, sie ist schon fort. (Man hebt den Becher B auf, um zu zeigen, daß nur noch eine Mustate darunter sey, und indem man mit der rechten Hand die Mustate, die darunter liegt, ergreift, zeigt man sie, und legt sie wieder (II) unter eben diesen Becher B). Wir wollen sehen, unter welchen Becher sie gegangen ist; (man hebt anfänglich den Becher A auf, und bringt die Mustate darunter, die man unter dem Becher B hinweg genommen hat) sehen Sie, hier ist sie unter diesem Becher C; (man hebt diesen Becher auf) ich befehle nun der andern Mustate unter diesen Becher A zu gehen, (man hebt ihn auf, und zeigt, daß sie darunter liegt *).

B 2

Eilf

*) Dieses Stück wird gemeiniglich mit drey Mustaten gemacht, es ist aber viel außerordentlicher mit zweyen.



Elfte

Belustigung

mit diesen beyden Muskatn, mit einer dritten, die man zeigt, und mit einer vierten, die in der Hand verborgen ist.

Drey Muskatn unter Einen Becher zu bringen.

Dieses alles aber ist nur eine Kleinigkeit, ich will Ihnen wohl etwas anders mit drey Muskatn zeigen; (man nimmt eine dritte aus seiner Tasche heraus, setzt sie auf den Tisch, und verbirgt noch eine vierte in seiner Hand) sehen Sie, daß unter keinem einzigen Becher etwas ist; (man hebt sie auf, und bringt die Muskatn unter den Becher C) ich nehme diese erste Muskatn, und werfe sie (IX.) durch diesen Becher C; sehen Sie, daß sie durchgegangen ist; (man hebt (X.) den Becher mit der rechten Hand auf) ich nehme diese zweyte Muskatn, und werfe sie (IX.) durch eben diesen Becher hindurch, sie ist schon durchgepafirt; (man hebt (X.) noch einmal den Becher auf) ich nehme die dritte, und lasse sie gleichfalls durchgehen, (man hebt den Becher auf, und zeigt, daß sie alle drey darunter liegen).

Zwölft-

Zwölfte

B e l u s t i g u n g

mit den drey Muskatn unter dem Becher, und mit derjenigen, die man in seiner Hand verborgen hält.

Zwo Muskatn von einem Becher unter den andern nach dem Belieben einer Person kommen zu lassen, ohne einen von den Bechern anzurühren.

Sehen Sie noch ein anders, welches ich selbst noch nicht habe begreifen können, und welches Sie gewiß in Verwunderung setzen wird, (man hebt den Becher C auf, und nimmt die drey darunter befindlichen Muskatn hervor, setzt sie auf einen jeden Becher, und indem man diesen Becher C aufhebt, bringt man die vierte Muskatn darunter, die man in seiner Hand verborgen hielt); ich nehme diese Muskatn, (diejenige nämlich, die auf dem Becher B ist) und lege sie (H.) unter eben diesen Becher; ich nehme diese (von dem Becher A) und setze sie (L.) unter eben diesen Becher, (man setzt auch diejenige darunter, die man in seiner Hand verborgen hält): ich nehme diese letzte, und werfe sie durch diesen dritten Becher C, und um Ihnen zu zeigen, daß ich Sie nicht betriege; so sehen Sie, daß sie schon durchpaßirt ist, (man hebt (X.) den Becher C auf, und bringt die Muskatn darunter, die man in der Hand hat, und die man versteckt gehalten) merken Sie wohl, daß jetzt wirklich eine unter einem jeden Becher ist, unter welchem von diesen beyden Bechern A und C soll nun diejenige, die unter dem mittelsten Becher ist, kommen? (man hebt den Becher auf, den man erwählt hat,

hat, z. B. den Becher C, und zeigt, daß zwei darunter sind). Ich nehme diese zwei Mustaten wieder, und lege solche unter den Becher C: (man legt eigentlich nur eine darunter) sehen Sie, daß nun keine mehr unter diesem Becher B ist, (man bringt die Mustate, die man erst weggenommen hat, darunter, und zeigt, daß man keine in seiner Hand hat). Ich befehle der einen von diesen beiden, die unter diesem Becher C sind, zu derjenigen zu kommen, die unter dem Becher A ist, sehen Sie, daß sie bereits durchpaßirt ist, (man hebt den Becher C auf, und legt diese zwei Mustaten auf eben diesen Becher, um zu zeigen, daß nur eine einzige darunter ist, und legt sie wieder auf eben diesen Becher: den Becher B aber, unter welchem eine Mustate zurückbleibt, hebt man nicht auf).

Dreyzehnte

B e l u s t i g u n g

mit den drey Mustaten, die man auf die Becher gesetzt hat, und mit derjenigen, die unter dem mittelsten versteckt geblieben.

Unter Einen Becher die Mustaten zu bringen, die unter die andern gelegt worden sind.

Ich nehme diese Mustate, (die auf dem Becher C liegt) und lege sie (II.) unter eben diesen Becher: ich befehle ihr in den mittelsten zu gehen: sehen Sie, sie ist schon da: (indem man diesen Becher B aufhebt, bringt man heimlich die Mustate dahin, die man allererst verborgen hat) ich nehme diese hier:
(eine

(eine von den beyden, die auf dem Becher A liegen) ich lege sie (II.) unter eben diesen Becher C, und befehle ihr unter diesen Becher B zu gehen; sie ist bereits durchpassirt; (indem man diesen Becher aufhebt, bringt man eine dritte darunter) ich nehme diese dritte Muskat; ich lege sie (II.) unter diesen Becher C, und befehle ihr unter diesen Becher B auf dem Tische, und vor den Augen der Zuschauer zu gehen; (man nimmt das Stäbchen in die linke Hand, gleich als ob man den Weg anzeigen wollte, den sie zwischen diesen beyden Bechern macht); Sie sehen sie also nicht? Hier ist sie ja, (man zieht sie (VIII.) aus dem Ende des Stäbchens heraus, welches dieselbe anzuzeigen scheint) macht fort, geht geschwinde; (man wirft sie (IX.) durch den Becher B hindurch, und zeigt, daß sie alle drey darunter sind, und daß unter den beyden andern nichts ist: man setzt darauf die drey Muskat auf den Tisch, und hält die andere in seiner Hand verborgen).

Vierzehnte

Belustigung^{*)}

mit den drey Muskat auf dem Tische, und mit derjenigen, die man in seiner Hand verborgen hält.

Vermehrung der Muskat.

Wenn es in dieser Gesellschaft einige Personen giebt, welche Hexenmeister glauben; so rathe ich Ihnen, nichts mehr

*) Wenn man diese Belustigung machen will: so muß man hierzu ein besonders Gefäß von weißem Bleche haben (S.

mehr von ihnen zu sehen, dann das, was ich thun will, ist noch weit wunderbarer. Ich setze (I.) diese drey Muskatn unter diese drey Becher; ich nehme (VII.) diese erste Muskatn (die unter dem Becher C ist) weg, und lege sie (II.) in dieses Gefäß; ich nehme diese auch hinweg, und lege sie in eben dieses Gefäß; ich nehme (VII.) endlich diese dritte weg, (die unter dem Becher A ist) und lege sie (II.) eben dahin. (So oft man einen von den Bechern aufhebt, um die Muskatn wegzunehmen; so oft bringt man diejenige heimlich darunter, die immer in der Hand verborgen bleibt; so, daß, nachdem man sich angestellt, als ob man diese drey Muskatn in das Gefäß geworfen hätte, noch unter einem jeden Becher eine Muskatn sich befindet. Hierauf hebt man von neuem den Becher C auf, und nimmt die Muskatn hinweg, und fährt damit fort, bis daß man verstellter Weise ein Duzend weggenommen hat). Sie bilden sich vielleicht ein, daß ich mich immer der alten Muskatn bediene: damit ich Sie aber des Gegentheils überzeuge; so können Sie hier alle miteinander sehen. (Man stürzt das Gefäß um, und läßt die darinnen verborgenen Muskatn heraus laufen).

Anmerkung. Wenn dieses Gefäß gut gemacht ist; so kann man solches auch von innen sehen lassen, und es, ehe man diese Belustigung macht, auf dem Tische umstürzen, damit man nicht glaube, als ob man sie zum voraus hineingelegt habe.

Fünf

(E. Tab. 1), auf dessen Boden eine Klappe A ist, die nach Belieben herabfallen kann, wenn man das Gefäß auf den Tisch umstürzt, vermittelst eines kleinen Drückers, der unten an einer Handhebe desselben angebracht ist. In dieses Gefäß legt man zum voraus, zwischen den Boden und diese Klappe, ein Duzend Muskatn.

Fünfzehnte
Belustigung

mit den drey Muskatn, die unter den Bechern
geblieben sind, und mit derjenigen, die in der
Hand verborgen ist.

Eine Muskatn unter einen jeden der drey Becher
zu bringen.

Ich lege alle diese Muskatn in meine Tasche; ich
nehme (VI.) diese hier, (welche man in seiner Hand
verborgen hielt) und lasse sie durch den Tisch unter
diesen ersten Becher C gehen; (man verbirgt sie) ich
nehme eine andere aus meiner Tasche; (man zeigt
eben diese Muskatn) ich lasse solche auf gleiche Weise
unter den Becher B kommen; (man verbirgt sie aber
mal) ich nehme eine dritte, (man zeigt noch einmal
eben diese Muskatn) und ich lasse sie unter diesen
letzten Becher A gehen, (man verbirgt sie) sehen
Sie, nun sind alle drey hindurch gegangen: (man
hebt die Becher auf, und indem dieses geschieht,
bringt man heimlich die in der Hand verborgen ge-
haltene Muskatn unter den Becher B, die drey Mus-
katn legt man aber wieder auf die drey Becher.

Sech-

Sechzehnte

B e l u s t i g u n g

mit den drey Mustaten, die auf den Bechern liegen, und mit derjenigen, die heimlich unter den mittelsten Becher gebracht worden.

Zwo Mustaten durch Einen Becher heraus zu bringen *).

Wir wollen ist nur zwo Mustaten gebrauchen; (man nimmt diejenige, die auf dem Becher C ist, und legt sie (II.) in seine Tasche; hierauf nimmt man in die Finger der linken Hand diejenige, die auf dem Becher B liegt, man zeigt sie, und mit der andern Hand bedeckt man zu gleicher Zeit den Becher B mit dem Becher C, indem man die Mustate hinein bringt (VI.) die man sich gestellt hat, in die Tasche zu legen. Man nimmt dann die Mustate aus dem Becher A mit der rechten Hand weg, zeigt in jeder Hand diese beyden Mustaten, und sagt): sehen Sie, hier sind also zwo Mustaten, ich lege (II.) sie unter diesen Becher A; (man legt aber nur diejenige darunter, die man in der linken Hand hält) ich nehme eine von diesen beyden Mustaten durch den Becher A wieder heraus, (man zeigt sie, und legt sie oben auf den Becher C, man hebt den Becher A auf, und nimmt die darunter liegende Mustate mit der rechten Hand, und fährt fort), es ist nur noch Eine darunter; (man legt sie wieder unter den Becher) (II.) ich nehme (VII.) diese Mustate
heraus;

*) Dieses Stück dient der folgenden Belustigung nur zu einer Vorbereitung.

heraus; (man hebt den Becher auf, und zeigt, daß sie nicht mehr darunter ist: hierauf nimmt man eine von den beyden Muskatn, die noch allein übrig zu seyn scheinen, legt sie (II.) in seine Tasche, und sagt): ich lege diese wieder in meine Tasche.

Siebenzehnte

Belustigung

mit einer Muskatn, die unter dem mittlern Becher verborgen ist, mit einer andern, die unter dem Becher ist, der ihn bedeckt, mit derjenigen, die in der Hand versteckt, und mit einer vierten, die auf dem Tische ist.

Einerley Muskatn nach und nach durch alle drey Becher passiren zu lassen.

Ich will Ihnen ein sehr artiges Stück mit der Muskatn zeigen *), welches ich vergessen hatte, Ihnen gleich Anfangs zu machen. Ich bedecke (XI.) diese Becher, (man setzt den Becher A auf die Becher C und B), ich nehme (VI.) diese Muskatn, und werfe sie (IX.) durch diesen ersten Becher hindurch; (man hebt (X.) den Becher A mit der rechten Hand auf, und zeigt, daß sie zwischen den Becher C und A durchgegangen, und setzt ihn an seinen vorigen Platz, bringt aber heimlich diejenige Muskatn darunter, die man in seiner Hand hat) ich nehme eben diese Muskatn, und werfe sie (IX.) durch diesen andern Becher C, (man hebt (X.) den Becher C auf, zeigt, daß sie

*) Das vorgehende Stück sollte die Zuschauer glauben machen, daß man nunmehr nur mit einer einzigen Muskatn spiele.

sie durchgegangen ist, bringt diejenige hinein, die man in seiner Hand hat, und stellt den Becher wieder an seine Stelle) ich nehme noch einmal eben diese Muskat, und werfe sie (IX.) durch diesen letzten Becher B (man hebt (X.) diesen Becher B auf, nimmt die darunter befindliche Muskat mit der linken Hand, setzt sie auf den Tisch hin, stellet den Becher wieder an seinen Ort, und bringt die Muskat darunter, die man in seiner Hand hat).

Achtzehnte

B e l u s t i g u n g

mit den drey Muskat, die unter den Bechern sind, mit derjenigen, die man auf den Tisch gelegt hat, und mit zween andern, die man aus seiner Tasche herausnimmt.

Unter Einen Becher die Muskat zu bringen, die man unter die zween andern gelegt hat, ohne diese letztere aufzuheben.

Wir wollen nun das Spiel da wieder anfangen, wo es vorher unterbrochen worden ist, und fortfahren, mit drey Muskat zu spielen, (man nimmt zu diesem Ende zwe Muskat aus seiner Tasche heraus*), und legt sie nebst derjenigen, die auf dem Tische liegen geblieben ist, oben auf einen jeden Becher); ich nehme (VI.) diese Muskat, (die auf dem Becher C liegt) und werfe sie (IX.) durch diesen Becher C; sehen Sie, sie ist bereits hindurch, (man hebt (X.) den
Becher

* Man spielt dieses Stück mit sechs Muskat, ob man gleich die Zuschauer beredet, daß man nur mit dreyen spielt.

Becher auf, zeigt sie, und bringt diejenige hinein, die man in der Hand hat); ich nehme (VI.) ferner diese, (die auf dem Becher B ist) ich werfe sie (IX.) durch diesen Becher B, (man hebt diesen Becher mit der linken Hand auf, zeigt, daß sie durchgegangen, und deckt sie wieder zu.); ich nehme (VIII.) diese Muskat aus eben diesem Becher B wieder heraus, und werfe (IX.) sie durch den Becher C; sehen Sie, daß sie durchgegangen ist, (man hebt (X.) den Becher C auf, zeigt, daß nun zwei darunter sind, und bringt diejenige auch hinein, die man in der Hand hat); ich nehme (VI.) diese Muskat; (die auf dem Becher A liegt) und werfe sie (IX.) durch eben diesen Becher A, sehen Sie, da ist sie schon, (man hebt eben diesen Becher mit der linken Hand auf, zeigt sie, und bedeckt sie wieder); ich nehme (VIII.) diese Muskat unter diesem Becher A heraus, und werfe sie (IX.) durch den Becher C; sie ist schon durchgegangen: (man hebt (X.) den Becher C auf, zeigt die drei Muskat, und bringt diejenige, die man in der Hand hat, darunter, und setzt dann diese drei Muskat auf den Tisch).

Neunzehnte

B e l u s t i g u n g

mit den drei Muskat, die unter den Bechern geblieben sind, und mit den drei andern, die auf dem Tische liegen.

Die drei Muskat besonders durch einen jeden Becher passieren zu lassen,

Man legt von neuem die drei Muskat, die auf dem Tische sind, oben auf einen jeden Becher). Ich nehme

nehme diese hier, (die auf dem Becher C liegt) ich werfe sie (IX.) durch eben diesen Becher; sehen Sie, hier ist sie: (man hebt (X.) diesen Becher auf, nimmt die Muskat weg (VII.) indem man zeigt, daß sie durchgegangen ist, und bringt diejenige hinein, die man in seiner Hand hat; worauf man diese Muskat auf eben diesen Becher legt); ich nehme nun diese da, (die auf dem Becher B liegt) und werfe sie (IX.) durch eben diesen Becher, (man zeigt, daß sie durchgegangen ist, nimmt sie weg (VII.), und bringt unter diesen Becher die Muskat, die man in seiner Hand hat, setzt aber gleichfalls diese Muskat auf den Becher); ich nehme diese letzte, (die auf dem Becher A ist) und werfe sie durch diesen dritten Becher A, sehen Sie, sie ist schon hindurch: (man hebt diesen Becher A auf, nimmt die Muskat weg, und zeigt sie, bringt diejenige dagegen hinein, die man in seiner Hand hat, und setzt diese erste oben auf den Becher A: so, daß keine mehr in der Hand bleibt): sehen Sie, daß ich nur diese drey Muskat habe, (man zeigt seine Hände).

Zwanzigste

Belustigung

mit den drey Muskat auf dem Tische, und mit denen, die unter einem jeden Becher sind.

Wenn die Muskat wieder in die Taschen gelegt worden sind, sie wieder unter die Becher zurück zu bringen.

Ich nehme diese drey Muskat, und lege sie wieder in meine Tasche, (man behält aber eine in seiner Hand). Sehen Sie, dieß ist alles, was ich Ihnen

zu Ihrem Vergnügen zeigen konnte. Ich wüßte wohl noch einige sehr artige Stücke; aber ich habe sie vergessen, (man stellt sich, als ob man sich besinnen wollte): ey, ich erinnere mich zweyer oder dreyer sehr artiger; wohlan meine lieben Muskatn, kommet wieder unter die Becher, (man legt die Becher um); sehen Sie, wie geschwind, und gehorsam sie sind, (man bedeckt sie wieder mit ihren Bechern).

Ein und zwanzigste Belustigung

mit den drey Muskatn unter den Bechern, und mit derjenigen, die man in seiner Hand hat.

Die Muskatn durch zween Becher gehen zu lassen.

Ich nehme (VII.) diese Muskatn weg, (die unter dem Becher C ist); ich bedecke ihn mit dem Becher B, (wobey man zugleich die andere Muskatn, die man in der rechten Hand hat, zwischen diese zween Becher bringt); ich nehme (VI.) diese Muskatn, (die man in seiner linken Hand hält), und werfe sie (IX.) zwischen diese zween Becher B und C hinein; sehen Sie, wie sie schon hindurch ist, (man hebt den Becher auf, zeigt, daß sie durchgegangen ist, und bringt diejenige heimlich hinein, die man in seiner Hand hat); ich nehme diese andere Muskatn, (die unter dem Becher B war) und werfe sie (IX.) ebenfalls durch diese beyden Becher C und B; sehen Sie, auch diese ist durchgekommen, (man hebt noch einmal den Becher auf, und indem man zeigt, daß zwe Muskatn da sind: so bringt man noch heimlich die dritte dahin); ich
nehme

nehme diese letzte Muskat, (die unter dem Becher A ist); ich bedecke wieder (mit der linken Hand) diese zween Becher B und C, und werfe (IX.) diese dritte Muskat durch diese beyden Becher hindurch. Sehen Sie, nun sind alle drey durchgegangen, (man hebt die beyden Becher auf, und läßt die drey Muskatn sehen, bedeckt aber den Becher C wieder mit den beyden andern).

Zwey und zwanzigste Belustigung

mit den drey Muskatn, die oben über den Becher C liegen, und mit der, die man in der Hand hält.

Drey Muskatn durch zwey Becher heraus zu nehmen.

Ich ziehe (VIII.) die erste Muskat hervor, und lege sie (II.) in meine Tasche: und ziehe auch (VIII.) die zweyte hervor, und lege sie (II.) nicht weniger in meine Tasche: ich ziehe (VIII.) endlich die dritte hervor, und lege sie auch in meine Tasche; (man legt wirklich diejenige hinein, die man in der Hand hatte), sehen Sie, daß sie nicht mehr unter den Bechern sind, (man hebt den Becher A mit der linken Hand auf, und setzt ihn an seinen Ort, man erhebt mit der rechten Hand den Becher C, indem man ihn mit dem Becher B unterstützt, den man mit der linken Hand hält, worauf man den Becher B schnell und ein wenig auf die Seite hinneigt, und zu gleicher Zeit setzt man den Becher C auf den Tisch, unter welchem sich alsobald die drey Muskatn befinden, ehe sie noch Zeit gehabt haben, sich zu zerstreuen).

Drey:

Drey und zwanzigste

Belustigung

mit den drey Muskatn, die unter dem mittlern Becher geblieben sind, und mit drey andern, die man aus der Tasche herausnimmt.

Auf Einen Streich drey Muskatn durch einen Becher durchgehen zu lassen.

Ich nehme noch einmal diese drey Muskatn, (man langt sie aus seiner Tasche heraus, und legt sie oben auf den Becher B, den man mit dem Becher A bedeckt) ich befehle ihnen, daß sie verschwinden, und unter diesen andern Becher C gehen sollen; (man zieht schnell mit der linken Hand den Becher B, wie bey der vorhergehenden Belustigung, und läßt in der Mitte des Spieles den Becher C stehen, unter welchem sich die drey Muskatn befinden) sehen Sie, da sind sie schon unter diesem Becher; (unter dem Becher C, der sich mitten zwischen den andern befindet. Man nimmt sie fort, und indem man sie auf eben diesen Becher legt; so läßt man sie auf gleiche Weise wieder unter den Becher C gehen. Man nimmt endlich die drey Muskatn; und indem man sie in die Tasche legt, so stelle man sich, als ob man sie durch den Tisch unter den Becher gehen ließe, wo die drey andern geblieben sind. Endlich legt man noch zwey von diesen drey letzten Muskatn in seine Tasche, und nimmt dagegen zwey weiße Muskatn heraus, die man auf den Tisch hinlegt).

ze Muskaté darunter) ich befehle nunmehr der schwarzen Muskaté unter diesen Becher A zu gehen; (man hebt den Becher B auf, nimmt in die Finger der rechten Hand die daselbst befindliche Muskaté, und zeigt sie) ich lege sie wieder (II.) unter diesen Becher, (man verblüht sie) und will Ihnen zeigen, daß sie unter diesen Becher A gegangen ist; (man bringt die weiße Muskaté darunter) ich befehle endlich der weißen Muskaté, die unter dem Becher B ist, unter den Becher A zu gehen. Sehen Sie, es ist dieß auch schon geschehen, (man hebt den Becher A auf, und legt die drey Muskatén auf die drey Becher, die schwarze aber unter den mittlern).

Fünf und zwanzigste

Belustigung

mit den drey Muskatén auf den Bechern, und mit derjenigen, die bey dem vorhergehenden Stücke schon unter einen Becher gebracht worden.

Die Farben der Muskatén zu verwandeln.

Wenn jemand hier ist, der mit den Bechern spielen kann: so wird er leicht einsehen, daß es nicht möglich ist, dieses Stück auf die gewöhnliche Art, und nur mit drey Muskatén, zu machen; indes habe ich doch nicht mehr; (man zeigt seine Hände) ich nehme diese weiße Muskaté, (die auf dem Becher C liegt) und werfe sie (IX.) durch diesen Becher (eben den Becher C, unter welchem man bey der vorhergehenden Belustigung eine schwarze Muskaté gelassen hat). Ich nehme diese schwarze Muskaté (mit den Fingern der

linken Hand); es ist nichts unter diesem Becher B; (man bringt diese weiße Muskaté hinein) ich werfe sie (IX.) durch diesen Becher B; (man nimmt zu diesem Ende die Muskaté wieder in die Finger der rechten Hand) ich nehme diese andere weiße Muskaté (mit den Fingern der linken Hand); es ist nichts unter diesem Becher A; (man bringt die schwarze Muskaté darunter) ich werfe sie (IX.) durch diesen Becher A; (man nimmt sie wieder in die Finger der rechten Hand, um sie zu verstecken). Sehen Sie nun, daß sie alle ihre Farbe verändert haben. (Man bedeckt dann eine jede dieser drey Muskatén mit ihren Bechern).

Sechs und zwanzigste

Belustigung

mit den drey Muskatén, die unter den Bechern geblieben, mit zweyen weißen Kugeln, und einer schwarzen, die man nach und nach aus seiner Tasche herausnimmt.

Die Größe der Muskatén zu verwandeln.

Ich nehme die weiße Muskaté, die unter diesem Becher C ist, (man nimmt sie mit den Fingern der linken Hand, und hebt den Becher mit der rechten Hand auf, bringt aber zugleich *) eine weiße Kugel
darun=

*) Man hält diese Kugel in seiner Hand mit dem vierten und kleinen Finger, und hebt den Becher eben so auf, wie wenn man die Muskaté hineinbringt: indem man hierauf den Becher neigt, nähert man sich demselben mit der rechten Hand, um diese Kugel hineinzubringen. Diese Kugeln müssen mit Haar ausgestopft, oder von Pappdeckel gemacht seyn, damit sie kein Geräusch machen.

darunter, die man aus seiner Tasche genommen hat) ich lasse solche wieder durch den Tisch unter eben diesen Becher gehen; (man nimmt diese Muskat in die rechte Hand, und indem man die Hand unter den Tisch bringt, langet man auch aus seiner Tasche eine schwarze Kugel heraus); ich nehme nun diese, (die unter dem Becher B ist, und bringt eben diese schwarze Kugel hinein) und lasse sie auch durch den Tisch durchgehen; (man nimmt dann eine weiße Kugel) ich nehme endlich diese weg, die unter diesem letzten Becher A ist: (man bringt diese Kugel darunter) ich lasse sie eben so durch den Tisch gehen, und nun sehen Sie alle drey, (man zeigt sie, und bedeckt sie wieder mit ihren Bechern).

Sieben und zwanzigste Belustigung

mit den drey Kugeln unter den Bechern, zweyen andern schwarzen, und einer weißen Kugel, die man nach einander aus seiner Tasche herauslangt.

Die Kugeln von einem Becher unter den andern zu bringen,

Merken Sie wohl, daß unter diesen Bechern A und C zwei weiße, und unter diesem eine schwarze Kugel ist, (man hebt die Becher auf) ich decke diese zwei Kugeln wieder zu; (man deckt die Becher wieder darüber) ich lasse durch den Tisch hindurch die weiße Kugel wieder herausgehen, die unter diesem Becher C ist, (man nimmt eine weiße Kugel aus seiner Tasche *):

sche *) : hier ist sie, (man zeigt solche) ich lege diese erste Kugel wieder in meine Tasche; (man legt sie wirklich hinein) und es ist nichts mehr unter diesem Becher C; (man hebt ihn auf, indem man die Kugel mit dem kleinen Finger hält) ich nehme diese Kugel weg (die unter dem Becher A ist); ich lasse sie durch den Tisch unter diesen Becher C gehen; (man nimmt eine schwarze Kugel aus seiner Tasche) sehen Sie solche, (man hebt den Becher C auf, um sie wegzunehmen, und zu zeigen, bringt aber dagegen diese schwarze Kugel darunter); ich lege diese andere weiße Kugel wieder in meine Tasche, und befehle der schwarzen, die unter diesem Becher B ist, unter diesen zu gehen; sie ist nicht mehr unter diesem Becher, (man hebt den Becher B auf, indem man die Kugel, die darinn geblieben, mit dem kleinen Finger hält) sondern sie ist schon durchgegangen; (man hebt den Becher C auf, und läßt die Kugeln sehen: hierauf nimmt man diese Kugeln in seine linke Hand, wirft solche in die Luft, behält sie aber in der rechten Hand, und stellt sich, als ob man sie noch einmal in die Luft werfe; läßt sie aber in seine Tasche fallen; man sieht in die Höhe, und wieder herab, als ob man sie auf den Becher B herabfallen sehe; worauf man diesen Becher aufhebt, unter welchem noch eine schwarze Kugel lag, und sagt): Sehen Sie, sie ist noch einmal durch diesen Becher durchpaßirt.

Ein

*) Damit man sich nicht irrt, muß man die schwarzen Kugeln in einem besondern Fache seiner Tasche, und wieder in einem andern die weißen Kugeln haben.

Einleitung

zur

Taschenpielerkunst.

Dieses vorausgesetzte Becherspiel ist der Grund zu allen Geschwindstücken, in welchen die sogenannte Taschenpielerkunst besteht. Es ist unmbglich, einige Vorschritte in der Gauckeltasche zu machen, ohne daß man ehvor im Becherspiele wohl geübt ist.

Da ich nun die wesentlichsten Becherstücke vorausgesetzt habe, so schreite ich zur Beschreibung der Taschenpielermaschinen, und dann zur Art, wie aus der Gauckeltasche gespielt werden muß.

Die erste Maschine zur Taschenpielerkunst ist der Becher. Man bedarf dreier Becher, die so aus feinem Bleche verfertigt werden müssen, daß einer in den andern paßt. Der Boden dieser Becher hat einwärts eine Hbhlung, damit man darein die Korkkugeln verstecken kann.

2. Läßt man sich zwanzig kleine Kugeln von Kork verfertigen, die man über dem Lichte schwarz macht, dann bedarf man weiters zehn grosser Ballen, um mit selben verschiedene Abwechslungen zu machen, wie ich in der Folge beschreiben will.

3. Bedarf man einer Gauckeltasche, die mit verschiedenen Schubfäden versehen ist, die man aber nicht um den Leib bindet, sondern an den Tisch befestet, um desto freyer spielen zu können.

4. Das Hauptsächlichste bey den Taschenkünsten ist, daß man mit einer freyen, und ungezwungenen Art spiele, und edelm Anstande, um sich von den Marktschreyern zu unterscheiden. Man muß die gewöhnlichen Taschenspielerstücke mit einer artigen Geschichte verweben, damit der Zuseher mehr Unterhaltung hat: auch muß man alles Beleidigende und Eckelhafte vermeiden, und die Stücke nach einer Theorie einrichten, daß immer eines auf das andere in ordentlicher Reihe folgt. Die Tische müssen frey seyn, und nicht vermaacht; man muß weder weite Ärmel, noch sonderliche, und verdächtige Kleider dazu tragen, denn dadurch verliert manches Stück seinen Werth.

Zu den drey Bechern, die oben mit Ranften versehen sind, läßt man sich noch drey von feinerem Bleche machen, als die ersten sind, solchergestalt, daß, wenn die feineren Becher auf die stärkern gesetzt werden, die zwey Becher nur Einer zu seyn scheinen; auch muß man einen großen Becher haben, der inwendig mit einem Spize versehen ist, dann wieder einen Becher, der den drey ersten ähnlich ist, und worinn fünf und zwanzig andere Becher, immer einer kleiner als der andere, können gebracht werden. Zu diesen gehören dann noch nachstehende Maschinen, als:

1. Die Eybüchse.
2. Die Eychangirbüchse.
3. Der spanische Regel.
4. Die Büchse mit dem Einschnitte.
5. Die Geldbüchse.
6. Dann der Stab.

Beschreibung dieser Maschinen.

I. Die Eybüchse.

Die Eybüchse ist eine Maschine, die die Form eines großen Eyes hat. Sie muß gedrehet werden, und mit feinen Ränften, oder Ringlein, wie Tab. 2 weiset, versehen seyn, damit man die doppelte Oeffnung nicht gewahr wird. Diese Büchse öffnet sich in der Mitte, so, daß man ein Ey in selbe stecken kann, und hat einen doppelten Deckel, wovon der obere in der Gestalt eines ausgehöhlten Eyes gedreht werden muß. Dieser wird mit einer Eyschale überzogen, so, daß, wenn man den ersten Deckel aufhebt, der zweyte die Gestalt hat, als wenn ein wirkliches Ey in der Büchse steckte. Wenn man zu spielen anfängt, so verbirgt man diesen zweyten Deckel in der Hand, und läßt die Maschine den Zuschauern sehen, daß sie eine simple Maschine sey, die keine doppelte Oeffnung habe. Man ersucht dann eine Person, selbst ein Ey in diese Büchse zu stecken, binnen der Zeit zieht man den

den Deckel zurück, und schiebt den falschen Deckel unter den ersten, und deckt dann das Ey zu. Man nimmt den Deckel wieder herab, läßt das Ey herausnehmen, und deckt die Büchse wieder zu; dann sagt man den Anwesenden, man wolle dieses Ey durch den Tisch wieder in die Büchse bringen. Man nimmt das Ey, wirft es mit Behändigkeit in die linke Hand, und läßt es in die Gauckeltasche fallen, öffnet dann die Büchse bey dem obern Deckel, und die Zuschauer sehen das falsche Ey. Man deckt behände wieder zu, und sagt, das Ey müsse wieder durch den Tisch, zieht aus der Gauckeltasche das wahre Ey hervor, legt es auf den Tisch, nimmt den Deckel ab, um zu zeigen, daß in der Büchse kein Ey mehr ist, zieht ihn mit der rechten Hand gegen sich, und stößt mit dem Finger den falschen Deckel in die Gauckeltasche, so, daß man die Maschine besichtigen lassen darf. Auf gleiche Art hat man auch eine Ballenbüchse, die sich nur darinn unterscheidet, daß die erste eysförmig, und diese rund gedrehet ist.

2. Die Eychangirbüchse.

Die Eychangirbüchse ist der Eybüchse fast ganz ähnlich, nur mit dem Unterschiede, daß sie drey feingedrehte Deckel hat, wovon immer einer auf den andern paßt, und die Form eines Eyes hat. Eines von diesen wird schwarz, das andere roth, und das dritte scheckigt gefärbt. Man geht damit, wie mit der ersten Büchse, zu Werke, läßt ein Ey in die Büchse legen, verändert dann die Farbe des Eyes bald roth, bald schwarz, bald scheckigt. Alsdann wirft man die falschen Deckel in die Gauckeltasche, stellt den

den rechten Deckel auf den Tisch, und läßt das Ey nochmal sehen, zur Ueberzeugung, daß es ein natürliches Ey ist. Man zieht die Büchse zurück, und sagt den Zuschauern, man wolle einen Springbrunn aus dem Eye spielen lassen, mittlerweile steckt man eine Spritze, wie Tab. 2 zeigt, unter die Büchse, die am Fuße ausgehöhlt ist, drückt den Spitz der Spritze durch das Ey, schlägt oben das Ey auf, und formirt einen Springbrunn. Man läßt die Spritze in die Gauckeltasche fallen, und wirft das Ey aus der Büchse auf einen Teller, wo man es behänd zerdrückt. Mit dieser Eychangirbüchse kann man noch verschiedene Belustigungen machen. Man nimmt z. B. ein ausgehöhltes Ey, unter das man aus der Gauckeltasche einen Vogel steckt. Nachdem man nun etlichemal die Farbe des Eyes verändert hat, zerbricht man das Ey in der Büchse mit dem Stabe, und läßt den Vogel herausfliegen.

3. Der spanische Regel.

Der spanische Regel ist eine cylinderförmige Büchse mit sehr kleinen Reifen gedreht, die auf einem feinen Fuße ruhen. Der oberste Reif formirt den falschen Boden, der bis an die Hälfte der Maschine geht. Man überzieht diese Maschine mit einer ledernen Kappe, die die Büchse bis auf das Fußgestell bedeckt. Diese Kappe ist zum Betrüge dienlich, denn mittlerweile, als man die Kappe von der Maschine nimmt, bleibt der falsche Boden in derselben, und so kann man bald den Boden aus, bald wieder in die Maschine bringen, wie Tab. 2 zeigt. Mit dieser Maschine werden verschiedene Künste gemacht.
Man

Man läßt z. B. Geld, Kugeln, oder andere Dinge hineinlegen, und eskamotirt sie; sie dient, um Getreid in Mehl zu verändern; man formirt aus ihr die Zaubermühle. Mit mehreren solchen Büchsen formirt man die sogenannte Kaffeegeschichte, die ich an ihrem Orte beschreiben will. Man braucht sie, eiserne Nägel zu zermalmen, Wasser in Wein zu verwandeln, u. s. f. nur muß man die Behändigkeit bey dieser Maschine haben, daß man den falschen Boden aus der Kappe in die Gaukeltasche fallen läßt, und dann wieder unvermerkt selben unter die Kappe bringt, damit der Betrug weniger bemerkt wird. Wenn die Maschine gut gemacht ist, so kann man damit eine Menge artiger Stücke machen. Man kann mit dieser Maschine, wenn sie etwas größer ist, auch Thiere auswechseln, und Camus besaß solche Maschinen von einer Größe, daß er Menschen auswechseln konnte. Man muß nur beobachten, daß die Theorie bey der Regelmachine immer die nämliche bleibt, nur wird nach Gestalt der Schwere, die man eskamotiren will, entweder der falsche Boden zum Herausziehen gemacht, oder zum Versenken, welches bey schwerern Maschinen geschehen muß. Der falsche Boden schiebt dann den untern aus, und sein oberer Theil tritt in die Stelle desselben, welches aber mit Springfedern geschehen muß. Wir werden die Maschinen an gebührigen Orte umständlich beschreiben.

A. Die Büchse mit dem Einschnitte.

Die Einschnittbüchse ist cylindrisch mit gedrehten Reifen, die dazu dienen, damit man die öftern Absätze, und Einschnitte nicht bemerkt, unten mit einem Fuße ver-

versehen, gegen welchen der Reif einen Ausschnitt hat von beliebiger Größe, damit ein Geldstück, das man in die Büchse wirft, durch selbes leicht herausschlüpfen kann. Diese Maschine hat einen Deckel, der innenwendig hohl ist, und worinn ein Geldstück versteckt liegt. Oben auf dem Deckel ist ein Knopf, der beweglich ist, und erhöht, und erniedrigt werden kann, solchergestalten, daß, wenn er erhöht wird, das versteckte Geld klappert; wenn er aber erniedrigt wird, auf das Geld fest anpaßt, so, daß man nichts mehr hört. Man läßt nun in diese Büchse von einem Zuschauer ein Geld werfen, und mit dem Deckel die Büchse zuschließen. Man nimmt die Büchse in die Hand, damit das Geld durch die Oeffnung in die Hände schlüpft, dann stellt man die Büchse mitten auf den Tisch, erhebt den Knopf, und klappert dann mit dem versteckten Gelde, so, daß der Zuschauer meinet, das Stück befinde sich noch in der Büchse. Man sagt dann, ob man wolle, daß das Geld durch den Tisch fallen soll auf einen Teller, den man in die Hand nimmt, oder aber, ob das Geld noch in der Büchse seyn soll. Im ersten Falle nimmt man das Stück, und bedeckt es mit dem Daume auf dem Teller; schlägt auf die Büchse, damit das versteckte Geld nicht mehr klappert, und zieht den Teller, worauf sich das rechte Stück befindet, hervor: im zweyten Falle aber ergreift man die Büchse mit der rechten Hand, und bringt das Geld behänd wieder in die unten angebrachte Oeffnung, und läßt es dann durch die Büchse auf den Tisch fallen. Auf gleiche Art kann man Ringe, und verschiedene andere Dinge verwechseln, und gehöret nur öftere Übung dazu.

5. Die Geldbüchse.

Die Geldbüchse ist eine kleine Maschine von leichtem Bleche, worunter man beliebige Geldstücke verstecken kann. Man nimmt nun eine gewisse Anzahl Münze, und läßt sie aufeinander lörhen, so, daß sie die Gestalt zwölf oder dreyzehn aufeinander gerichteter Stücke formiren. Diesen Geldstock läßt man unten von einem Drechsler aushöhlen, damit man in die Höhlung verschiedene Sachen verbergen kann. Man läßt dann die Büchse sehen, und von einem Zuschauer durchsuchen; alsdann begehrt man eine Anzahl dem Geldstocke ähnlicher Münzen, die, wenn sie aufeinander gelegt sind, die Höhe des Geldstockes ausmachen. Diese Münzen legt man in die Büchse, stellt sie auf den Tisch, und hebt sie leise auf, damit die Münzen aufeinander gelegt auf dem Tische stehen bleiben. Alsdann ergreift man die Münzen mehrmal, und zählt die Stücke, nimmt die Büchse in die andere Hand, als wollte man die Stücke wieder hineinlegen, man behält sie aber in der Hand, und schiebt dafür den Geldstock hinein: dann setzt man den Geldstock auf die Mitte des Tisches, hebt die Büchse leise davon ab, und ersucht die Zuseher nicht an den Tisch zu stoßen, damit die Münzen nicht auseinander fallen. Man thut dieses zu Fleiße, um zu verhindern, daß die Zuseher nicht auf die Vermuthung gerathen, daß statt den wahren Münzen nur ein gelbeter Geldstock vorhanden sey. Dann sagt man, man wolle die Münzen aus dieser Büchse in die Hand bringen, ohne sie zu berühren, hebt den Geldstock mit der Büchse, die man ein wenig zusammendrückt, auf, wirft das Geld auf den Tisch, und läßt den Geldstock in die Tasche fallen. Mit dieser Büchse kann man eine Menge Ver-

änder.

änderungen machen, darnach man Dinge unter dem hohlen Geldstock zu bringen weiß.

6. Der Zauberstab.

Der Zauberstab ist ein Stäbchen ungefähr zwey Schuhe lang. An dem untern Theile wird ein Stahlmagnet versteckt angebracht. Dieses Stäbchen ist so gebildet, daß man es herausziehen kann; ich will sagen, daß es gleichsam aus zweyen Stäbchen besteht, wovon das erste hohl ist, das andere aber in das erste einpaßt. Dieses geschieht darum, damit man zusammengerollte Kartenblätter in den obern Theil des Zauberstabes stecken, und sie dann in Gefäße, Taschen, oder Ermel von verschiedenen Personen bringen kann, ohne daß es bemerkt wird.

Diese sind die ersten Hauptmaschinen zu den Taschenspielerkünsten; sie leiden unendliche Modifikationen, und die meisten Erfindungen beruhen auf dieser allgemeinen Theorie der Verfertigung der erstern. Ich brachte die ganze Taschenspielerkunst in ein System, wie ich an seinem Orte bemerken werde, da ich die Art angebe, aus der Gaukeltasche zu spielen, und in einer Stunde mehr denn etliche hundert Stücke vorzustellen. Um die Sache vollständiger zu machen, und die Neuheit der verbesserten Maschinen zu erheben, ist es nothwendig, auch die bekannten Taschenspielerstücke und Maschinen zu wissen; indem oft aus einem Stücke wieder mehrere gemacht werden können, und eine Maschine zu mehrern Kunststücken gebraucht werden kann. Auch indcht' ich gern meine Magie so vollständig machen, daß kein merkwürdiges Stück, was
in

in die natürliche Zauberey einschlägt, vorhanden wäre, welches nicht in einem meiner Theile genau beschrieben sich befindet. Ich folge also dem Plane meiner Ankündigung, und setze zur ersten Abtheilung

E r k l ä r u n g

aller möglichen Taschenspielerstücke nebst der Beschreibung der Maschinen, und Anweisung zu ihrem Gebrauche.



Taschen.

Taschenspielerkünste mit Karten.

Ich setze diese Stücke nothwendig voraus, weil ich aus selben eine Menge neue erfunden habe, die nicht gemacht werden können, wenn man nicht eine vollständige Theorie dieser ersten hat.

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

Zubereitung.

Man nehme hier zum Beispiele an, daß man verlange, daß 24 Buchstaben, die auf eben so viele Karten geschrieben worden, nachdem man sie zweymal gemischt, diese Antwort geben sollen:

Elle est fidele et constante.

Erstlich. Schreibet auf eine jede dieser Karten einen von den 24 Buchstaben, welche die oben stehende Antwort ausmachen.

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

D

Elle

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

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

Ord.

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

Ordnung der Karten vor dem Mischen derselben, nach der oben gegebenen Erklärung.

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

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

Wirkung.

Wenn man zweymal nach einander die vier und zwanzig oben gemeldeten Karten auf die angezeigte Art mischet; so wird es gewiß zutreffen, daß die vier und zwanzig darauf geschriebenen Buchstaben in derselben Ordnung stehen, wie sie seyn müssen, daß die verlangte Antwort erhalten werde *).

D 2

Man

* Diese Buchstaben müssen in das äußere Eck einer jeden Karte geschrieben werden, damit man, wenn sie aufeinander gelegt werden, die Worte, welche sie ausdrücken, leicht lesen könne.

Man muß mehrere von einander unterschiedene Antworten bey der Hand haben, die aus vier und zwanzig Buchstaben bestehen, und in der oben angezeigten Ordnung liegen müssen. Diese muß man, und zwar eine jede besonders, in kleine Futterale von Pappdeckel hineinstecken; damit sie in ihrer Ordnung erhalten werden. Diese Futterale müssen auch numerirt werden, daß man den Inhalt derselben sogleich wissen mag. Hierauf biethet man einer andern Person verschiedene Fragen an, die auf Karten geschrieben sind, und sich auf die dazu bereiteten Antworten beziehen. Wenn diese Person nun eine Frage ausgesucht hat; so nimmt man das Futteral, welches die sich darauf beziehende Antwort enthält, zieht die Karten heraus, und ohne sie zu verwirren, oder in Anordnung zu bringen, zeigt man die darauf geschriebenen Buchstaben öffentlich vor, die keinen Verstand geben: dann mischt man sie zu zwey verschiedenen Malen, und läßt hernach, indem man sie aneinander legt, sehen, daß sie die Antwort auf die ausgesuchte und erwählte Frage enthalten.

Anmerkungen. Man kann diese Belustigung noch unerwarteter machen, wenn man sich dreyer Karten bedient, und auf eine jede derselben eine Frage schreibt, auf welche sich die in Bereitschaft habenden Antworten beziehen *), doch muß eine von diesen drey Karten breiter, und eine länger seyn, als die andere, damit man, wenn diese Person eine von diesen

*) Diese drey Karten müssen der andern Person gegeben werden, damit sie heimlich, und nach ihrem Belieben, eine auswählet, welche sie selbst will. Diese ausgesuchte Karte muß sie behalten; und die zwey andern wieder zurückgeben.

sen drey Fragen ausgesucht hat, durch das Gefühl und Anrühren der beyden übrigen Karten, ohne sie erst umzuwenden, sogleich wissen könne, was sie für eine Frage zurück behalten habe. Hierauf nimmt man aus seiner Tasche dasjenige Futteral, in welchem sich die Karten befinden, derer Buchstaben die Antwort auf diese Frage enthalten, und verfähret damit so, wie oben gesagt worden.

Man kann auch für die letzte Karte, die zu un-
terst im Spiele ist, nach dem zweyten Mischen eine
lange Karte gebrauchen: in diesem Falle läßt man
nach dem Mischen einigemale abheben *), bis man durch
das Gefühl merkt, daß die lange Karte sich wieder
unten befinde, und zeigt sodann die Antwort.

Diese erstere Anmerkung kann man bey einigen
der nachfolgenden Belustigungen anwenden, die zwey-
te aber läßt sich bey nahe bey allen in Ausübung brin-
gen, und es steht also bey denen, die sich damit ver-
gnügen wollen, sie allenthalben anzuwenden, wo sie
es für gut befinden werden.

Man muß auch wohl Acht haben, daß man,
sobald man die Antwort, die auf diese Karten geschrie-
ben ist, gezeiget hat, solche sogleich wieder in ihr
Futteral stecke, und sie wieder in die Tasche schiebe,
damit man, wenn jemand verlangen sollte, diese Be-
lustigung noch einmal zu sehen, eine Frage könnte
aussuchen lassen, die auf den beyden andern Karten
steht, und diese Belustigung mit den Karten in einem
andern

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

andern Futterale wiederholen, deren Buchstaben schon so liegen, und zubereitet sind, daß sie die Antwort auf die neue Frage, die man erwählet hat, geben können.

Wenn man erwägt, daß die Person, welche die Frage erwählet hat, nothwendig glauben müsse, daß derjenige, der diese Belustigung machet, solche nicht wisse, ferner, daß sie auch mit Grund vermuthen müsse, es werde durch das Abheben und Mischen die Ordnung, in welche man die Buchstaben hätte aufeinander legen können, gestört und unterbrochen werden, ja daß sie auch in der Meynung stehe, daß es eben die Karten oder Buchstaben seyn, die man zu der Wiederholung dieser Belustigung gebraucht: so wird man leicht einsehen, daß diese Belustigung sehr außerordentlich scheinen müsse. Doch muß ich auch dieses sagen, daß die Geschicklichkeit, und Behändigkeit, mit welcher man solche vorzunehmen weiß, nicht wenig zur Verwunderung beyträgt, welche man dadurch erregen kann.

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

Zubereitung.

Man setze hier, daß die Frage sey: La distance de Paris à Lyon, (wie weit Paris von Lyon entfernt sey) und die Antwort darauf laute: Cent lieues, (hundert Meilen)

Meilen) welche zusammen zwey und dreyßig Buchstaben ausmachen. Verfertiget hierauf die nachstehende Tabelle nach der Methode, die schon bey der vorhergehenden Belustigung angezeigt worden, und bedient euch zu diesem Ende der Anzeige in der Reihe der ersten Mischung, in der Tabelle von 32 Zahlen, wenn ihr die Karten nur einmal mischen wollet. Beobachtet auch dabey dieß, daß die Karte, auf welcher der Buchstabe n, als der letzte in der Frage, geschrieben ist, um eine Linie länger, oder breiter sey, als die andere: so werdet ihr durch diese Zubereitung alsdann die folgende Ordnung erhalten, in welcher die Karten oder Buchstaben sich vor dem Mischen befinden müssen.

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

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

Zuerst

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

Diese Belustigung ist von der vorhergehenden nur darinn unterschieden, daß man das Spiel vermittelst der breiten Karte theilet. Die folgenden aber sind beträchtlicher, und außerordentlicher.

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

Wenn

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

Zubereitung.

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

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

L U X E M B O U R G.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

Bedienet euch dann der Verwechslungstabelle von zehn Zahlen, die oben steht, auf eben diese Weise, wie es gezeigt worden *), welches euch folgende Ordnung an die Hand geben wird.

Ordnung

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

Ordnung, in welcher diese zehn Buchstaben nach dem ersten Mischen stehen.

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

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

Verfertigt hierauf die untenstehende Ordnung der Numern, und bedienet euch zu diesem Ende der ersten Reihe der Tabelle von 32 Zahlen, wie bey den vorhergehenden Belustigungen, nur müssen die zehn Buchstaben des Wortes Luxembourg in der oben angeführten Ordnung stehen bleiben.

B e y s p i e l

Frage.

UNE VILLE TRES FORTIF-
 I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 F I E E.
 19 20 21 22.

Antwort.

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

Wenn

Wenn diese Unterzeichnung der Ziffer unter einem jeden Buchstaben geschehen ist; so bedienet euch derselben, um die folgende Tabelle zu verfertigen, und nehmet hiebey zu Hilfe die Reihe der ersten Mischung in der Tabelle von 32 Zahlen, welche euch alsdann die Ordnung angeben wird, in welcher die Karten anfänglich liegen müssen, wie folgt.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

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

Man muß dabey wohl Acht haben, daß der Buchstabe, der in dieser oben stehenden Ordnung der sechzehnte ist, weil er der letzte in der Frage ist, ein wenig breiter oder länger seyn muß, als die andern, damit man an diesem Orte abheben, oder abheben lassen könne, nachdem die erste Mischung geschehen, und hiedurch die zehn Karten, oder Buchstaben abtheilen könne.

können, welche bey dem folgenden Mischen das Wort Luxembourg vorstellen sollen.

Wirkung.

Nach dieser angezeigten Berrichtung, und wenn man auf die vorgeschriebene Art die Buchstaben auf den 23 Karten gemischt hat, werden diejenigen, welche die Frage enthalten, in ihrer gehörigen Ordnung stehen, und wenn man das Spiel abhebt; so werden noch die zehn Karten oder Buchstaben zurücke bleiben, welche, wenn man sie das zweytemal gemischt hat, in derjenigen Ordnung ebenfalls stehen werden, welche sie haben müssen, um die Antwort auf diese Frage zu ertheilen.

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

Wenn

Wenn man mehrere Buchstaben auf Karten geschrieben hat, solche zu mischen, und dann dieselben zweien Personen, je zwei und zwei Karten, auszutheilen, so, daß die eine Person eine Frage, und die andere die Antwort auf dieselbe in der Hand habe.

Zubereitung.

Setzt, man wolle zweien Personen diese Frage in die Hand spielen: Une Roi que l'on chéri, (Ein König, den man liebt) und die Antwort darauf: Louis, dit bien aimé, (Ludwig, den man den Geliebtesten heißt) indem man ihnen zwei und dreißig Karten, allezeit zwei auf einmal, austheilt, nachdem man sie ein einzigesmal gemischt hat.

Schreibet unter die zwei und dreißig Buchstaben dieser Frage und Antwort die unten angezeigten Ziffer, welche sich auf die Ordnung beziehen, in welcher die Karten, je zwei und zwei, diesen beyden Personen ausgetheilt werden müssen. Und obgleich diese Austheilung hier die Ordnung der Ziffer verändert, so hat solches doch auf das übrige dieser Verrichtung keinen Einfluß.

U N R O I Q U E L ' O N C H E R I .
 31 32 27 28 23 24 19 20 15 16 11 12 7 8 3 4 .
 L O U I S D I T B I E N A I M E .
 29 30 25 26 21 22 17 18 13 14 9 10 5 6 1 2 .

Wenn diese erste Arbeit geschehen: so bedienet euch der Reihe der ersten Mischung in der Tabelle von 32 Zahlen, um hierauf diese 32 Karten in nachfolgende Ordnung zu bringen. Ord.

gesetzt worden, genau beobachtet. Man kann auch anstatt der Buchstaben auf eine jede Karte ganze Worte schreiben, und die Frage sowohl, als die Antwort auf dieselbe, aus sechzehn Worten bestehen lassen. Wäre aber diese bestimmte Zahl gar zu marternd; so kann man ein Wort auf mehrere Karten schreiben.

Namen der Städte.

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

Der ersten diesen Namen	Rome.
Der zweyten — — —	Londres.
Der dritten — — —	Vienne,
Der vierten — — —	Naples.
Der fünften — — —	Madrid.
Der sechsten — — —	Aix.

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

Der

Der erste in der Karte		R O M E.
		31 12 11 1.
Der zweyte	— —	L O N D R E S.
		32 30 22 20 12 10 2.
Der dritte	— —	V I E N N E.
		29 23 19 13 9 3.
Der vierte	— —	N A P L E S.
		28 24 18 14 8 4.
Der fünfte	— —	M A D R I T.
		27 25 17 15 7 5.
Der sechste	— —	A I X.
		26 16 6.

Leget hierauf diese zwey und dreyßig Karten nach Maßgabe der Nummern, die ihr unter einen jeden Buchstaben gesetzt habet, und der Reihe der ersten Mischung der Tabelle von 32 Zahlen; so werdet ihr nachfolgende Ordnung erhalten.

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

1ste Karte	—	N	11te Karte	—	E
2	—	L	12	—	D
3	—	M	13	—	I
4	—	R	14	—	E
5	—	R	15	—	O
6	—	I	16	—	N
7	—	D	17	—	I
8	—	N	18	—	D
9	—	E	19	—	X
10	—	P	20	—	A
					21ste

1ste Karte	—	A	27ste Karte	—	V
22	—	A	28	—	E
23	—	E	29	—	S
24	—	S	30	—	O
25	—	M	31	—	R
26	—	N	32	—	L

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

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

Namen der Menschen.

Zubereitung.

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

1ster

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

1ster	—	Achille.
2ter	—	Cicéron.
3ter	—	Helene.
4ter	—	Nestor.
5ter	—	Porcia.

Wenn ihr nun die Karten, eine nach der andern, austheilen wollet, wie man sie bey dem Spielen ausgiebt, das ist, wenn man einem jeden eine gegeben hat, dann wieder anfängt, dem ersten zu geben, und so fort: so setzet die oben stehenden Namen und ihre Numern in folgende Ordnung:

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

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

Ord:

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

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

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

Das wunderbare Alphabet.

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

Man muß zuerst ein Wort aussuchen, in welchem nicht zweyen gleiche Buchstaben sind, und das auf verschiedene Fragen, die man alle auf Karten schreiben muß, eine Antwort seyn kann.

Beyspiel.

Was ist dieses :

Welches nur eine Zeit hat ? . La Rose (eine Rose).

Welches ist ein Sinnbild unsers Vergnügens ? La Rose.

Wie nennt man mich ? La Rose.

Welches ist die angenehmste Blume ? . La Rose.

Was gleicht dem Busen der Venus ? . La Rose.

Welches ist das nächste Gestirn am Schützen ? La Rose.

Nehmet hierauf vier und zwanzig weiße Karten, und schreibet auf jede einen Buchstaben des Alphabets; bestimmet dann eine gewisse Zahl, bey welcher sich die sechs Buchstaben, nachdem man einmal die
Kart

Karten gemischt hat, finden sollen, welche das Wort La Rose enthält: gesetzt nun, daß es die 3te, 7te, 11te, 15te, 19te, und 23ste Karte seyn sollte; so schreibet unter diese 24 Buchstaben die Zahlen von 1 bis 24, ohne eine Ordnung hierunter zu beobachten, ausgenommen bey den sechs Buchstaben des oben gemeldeten Wortes, wie ihr solches aus folgender Anzeige sehen könnet, bey welcher diese sechs Buchstaben mit einem Sternchen bezeichnet, und unter denselben die bestimmten Zahlen gesetzt worden sind.

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

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

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

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

Man

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

Diese Belustigung kann man auch mit der Strene machen; man hat hiezu nichts weiter nöthig, als daß die Person, die hinter der Wand ist, die Anzeige der Numern hat, bey welchen sich diese sechs Buchstaben, die dieses Wort ausmachen, befinden sollen, und daß sie auf der Zahlenscheibe diese sechs Zahlen durch die Strene anzeigen lasse, bey welchen sie sich in dem Spiele finden müssen, nachdem es gemischt worden, indem sie sich zu diesem Ende der Reihe Zahlen auf der Tafel bedienet, die hinter der Wand ist.

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

Die Ordnung, in welcher die Karten liegen müssen, wenn man durch ihre Mischung diese Belustigung machen

chen will, ist auf eben diese Regel gegründet, die in der obigen Belustigung, wo die Antwort Luxembourg ist, angegeben, und erklärt worden; ausgenommen, daß solches auf ein- zwey- und dreymaliges Mischen geschieht *); man bestmmt aber hiebey nachfolgende Ordnung:

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1. As von Trefffe.
2. Knecht von Trefffe.
3. Acht von Careau.
4. Sieben von Careau.

Breite Karte.

5. Zehn von Trefffe.
6. Acht von Pique.
7. Sieben von Pique.

Breite Karte.

8. Zehn von Careau.
9. Neun von Careau.
10. Dame von Careau.
11. Knecht von Careau.

12.

*) Ich habe hier nicht für nöthig erachtet, alles Stückweise wieder anzugeben, da man solches aus dem, was bey der Belustigung, die nach der von Luxembourg folgt, gestugt worden, leicht einsehen wird. Daher habe ich hier nur die Ordnung angegeben, in welcher die Karten vor dem Mischen liegen müssen, welches hinlänglich ist, wenn man diese Belustigung machen will.

-
12. Dame von Trefffe.
 13. Acht von Herz.
 14. Sieben von Herz.

Breite Karte.

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

Wenn man zum voraus das Piquetspiel so zubereitet, und in diese beschriebene Ordnung gelegt hat:
so

so mischet man das Spiel das erstemal, hebet ab bey der ersten breiten Karte, welches der Siebner von Herz seyn wird, und legt die acht abgehobenen Karten auf dem Tische auf, welches die acht Herzen seyn werden. Dann mischet man das zweytemal die Karten, hebet bey der zweyten breiten Karte, die der Siebener von Piquo ist, ab, und leget die acht Piquen auf dem Tische auf. Endlich mischet man das drittemal, und läßt eine andere Person abheben, welche natürlicher Weise an dem Orte abheben wird, wo der Siebener von Careau ist *), und dadurch das Spiel in zwey Theile theilet, wovon der eine die acht Careaux, und die andere die acht Trefften enthalten wird.

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

Wenn man sogleich voraussetzet, daß die Könige, Damen, und Knechte 10, die As 1, und die andern Karten nach ihren Augen gelten, und bestimmet hat, daß man das Spiel nach dem Mischen in zween Theile theilen, und gewiß wissen wolle, wie viele Augen in dem ersten Theile enthalten sind, die wir hier für 66 wollen

*) Man muß wohl zusehen, ob man bey dem Siebener von Careau, welches die breite Karte ist, abgehoben hat, damit man, wofern solches nicht daseibst geschehen wäre, noch einmal abheben lassen, oder selbst abheben könne.

wollen gelten lassen, so leget die Karten (indem ihr euch der Tabelle von zwey und dreyßig Zahlen bedienet) auf folgende Weise, und sehet zu, daß die letzte Karte der ersten Abtheilung eine breite Karte sey.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1. Sieben von Herz.
2. Neun von Treffte.
3. Acht von Herz.
4. Acht von Pique.
5. Knecht von Pique.
6. Zehn von Pique.
7. Dame von Treffte.
8. As von Treffte.
9. As von Herz.

Breite Karte.

10. Neun von Herz.
 11. Dame von Pique.
 12. Knecht von Treffte.
 13. Zehn von Careau.
 14. Zehn von Herz.
 15. Kbnig von Herz.
 16. Dame von Herz.
- * * *
17. Neun von Careau.
 18. As von Pique.

-
19. Zehn von Trefffe.
 20. Knecht von Careau.
 21. Acht von Careau.
 22. König von Careau.
 23. Sieben von Pique.
 24. Sieben von Careau.
 25. Dame von Careau.
 26. Knecht von Herz.
 27. König von Trefffe.
 28. Neun von Pique.
 29. König von Pique.
 30. As von Careau.
 31. Sieben von Trefffe.
 32. Acht von Trefffe.

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

Karten.	Zahlen.
1. Neun von Pique	9.
2. König von Pique	10.
3. Sieben von Pique	7.
4. Sieben von Careau	7.
5. As von Pique	1.
6. Zehn von Trefffe	10.
7. Zehn von Careau	10.

Karten.	Zahlen.
8. Zehn von Herz . . .	10.
9. As von Trefffe . . .	1.
10. As von Herz . . .	1.
Breite Karte.	

Summa 66.

11. Acht von Herz ● . . .	8.
12. Acht von Pique . . .	8.
13. Sieben von Herz . . .	7.
14. Neun von Trefffe . . .	9.
15. Knecht von Pique . . .	10.
16. Zehn von Pique . . .	10.
17. Dame von Trefffe . . .	10.
18. Neun von Herz . . .	9.
19. Dame von Pique . . .	10.
20. Knecht von Trefffe . . .	10.
21. Rdnig von Herz . . .	10.
22. Dame von Herz . . .	10.
23. Neun von Careau . . .	9.
24. Knecht von Careau . . .	10.
25. Acht von Careau . . .	8.
26. Rdnig von Careau . . .	10.
27. Dame von Careau . . .	10.
28. Knecht von Herz . . .	10.
29. Rdnig von Trefffe . . .	10.

30.

Karten.	Zahlen.
30. As von Careau . . .	1.
31. Sieben von Treffs . . .	7.
32. Acht von Treffs . . .	8.

Summa 194.

Wenn man auf diese Weise die Karten gemischt hat, und das Spiel bey der breiten Karte abhebet: so werden die Augen der zehn Karten, die man von dem Spiele hinweggenommen hat, an der Zahl 66 seyn.

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

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

Das

Das unbegreifliche Piquetspiel.

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

Sobald man durch das Gefühl versichert ist, daß diese breite Karte unten im Spiele liegt; so kann man versichert seyn, daß die Karten dieses Piquetspieles richtig in derjenigen Ordnung liegen, welche sie haben müssen, wenn man gewinnen will, wenn man ihm auch, nachdem er abgehoben hat, die Wahl der Farbe läßt, in welcher man ihm Repik machen will.

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

1. Acht von Herz.
2. Acht von Pique.
3. Knecht von Pique.
4. Zehn von Pique.
5. Dame von Treff.

6.

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

6. Knecht von Trefffe.
7. König von Herz.
8. Dame von Herz.
9. Acht von Careau.
10. König von Careau.
11. Dame von Careau.
12. As von Careau.
13. Sieben von Trefffe.
14. Acht von Trefffe.
15. Knecht von Herz.
16. König von Trefffe.
17. Neun von Careau.
18. Knecht von Careau.
19. Neun von Herz.
20. Dame von Pique.
21. Sieben von Herz.
22. Neun von Trefffe.
23. Zehn von Herz.
24. As von Trefffe.
25. Sieben von Pique.
26. Sieben von Careau.
27. Neun von Pique.
28. König von Pique.
29. As von Pique.
30. Zehn von Trefffe.

31. Zehn von Careau.

32. As von Herz.

Breite Karte.

Wenn nun die Karten des Piquetspielles in dieser Ordnung liegen, so fragt man seinen Widersacher, in welcher Farbe man ihm Repit machen soll.

Verlangt er, daß man ihm Repit machen soll in Treffte, oder in Careau, so muß man die Karten zu drey Blättern, auf einmal ausgeben, wodurch man folgende Spiele erhalten wird.

S p i e l

des ersten in der Karte.

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

S p i e l

des andern in der Karte.

As von Treffte.
 König von Treffte.
 Dame von Treffte.
 Knecht von Treffte.
 Neun von Treffte.
 As von Careau.
 König von Careau.
 Dame von Careau.
 Knecht von Careau.
 Neun von Careau.
 Zehn von Pique.
 Zehn von Herz.

Kauf

Kauf des ersten.

Sieben von Pique.
 Sieben von Careau.
 Neun von Pique.
 Adnig von Pique.
 As von Pique.

Kauf des zweyten.

Zehn von Trefffe.
 Zehn von Careau.
 As von Herz.

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

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

Hat er aber verlangt, daß man ihm Repik in Careau machen soll; so wirft man die Dame, den Knecht, und die Neune von Trefffe hinweg, oder alle Trefffen, wenn er die zwey behielte, welches in beyden Farben ein gleiches Spiel machen würde.

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

Wenn

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

Wenn derjenige, wider welchen man spielt, verlangt, daß man ihm in Herz, oder in Pique Repit machen soll; so giebt man nur zwey Blätter auf einmal aus, wodurch man folgende Spiele erhalten wird:

S p i e l

des ersten in der Karte.

König von Careau.

Knecht von Careau.

Neun von Careau.

Acht von Careau.

Dame von Trefffe.

Knecht von Trefffe.

Neun von Trefffe.

Acht von Trefffe.

Sieben von Trefffe.

Acht von Herz.

Sieben von Herz.

Acht von Pique.

Kauf.

Sieben von Pique.

Sieben von Careau.

Neun von Pique.

König von Pique.

As von Pique.

S p i e l

des 2ten in der Karte.

As von Trefffe.

König von Trefffe.

As von Careau.

Dame von Careau.

Dame von Pique.

Knecht von Pique.

Zehn von Pique.

König von Herz.

Dame von Herz.

Knecht von Herz.

Zehn von Herz.

Neun von Herz.

Kauf.

Zehn von Trefffe.

Zehn von Careau.

As von Herz.

Wenn der Gegenpart verlangt hat, daß man ihm in Herz Repit machen soll; so behält man die
Quint.

Quint vom König in Herz, und die Zehn von Pique, und wirft von den übrigen weg, was man will: wenn nun jener auch zwey lassen sollte; so hätte man doch einen geschicktesten Major in Herz, und Bierzehn von Zehnern, mit welchen man Repik machen kann.

Wenn er hiagegen verlangt hätte, daß man ihm in Pique Repik machen soll; so muß man nach dem Ausgeben der Karten heimlich die drey Karten unter dem Spiele (nämlich die Zehn von Treff, die Zehn von Carreau, und das As von Herz) weg schaffen, und sie oben auf die übrigen Karten legen, damit man in seinem Laufe die Neune, den König, und das As von Pique bekomme, so, daß, wenn man die Quinte von Herz behält, und auch vier Karten wegwerfen muß, wenn der Gegenpart eine davon ließe, man doch noch einen Geschicktesten vom Könige in Pique hätte, womit man Repik machen kann.

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

Dieses Piquesspiel hat denjenigen viel Ehre gemacht, welche die Geschicklichkeit gehabt haben, es öffentlich so zu zeigen, daß es in Verwunderung gesetzt hat. Die drey letzten Karten, welche man oben auf das übriggebliebene des Spieles bringt, und wodurch man dasjenige ersetzt, was man nicht völlig durch die Einrichtung, und Mischung der Spiele erhalten kann, haben selbst solche zum Erstaunen gebracht, die sich bemühet haben, es durch jenes Mittel allein zu erhalten, so, daß sie es für wunderbarer gehalten, als es in der That ist.

Die sich verhandelnden Karten.

Gesetzt, man habe zwey und dreyßig Karten, welche verschiedene Farben haben, auf welchen auch verschiedene Dinge gemalt, und verschiedene Worte geschrieben sind; man wollte diese zu zwey Blättern auf einmal unter vier Personen, und auf drey verschiedenenemale austheilen, indem man sie jedesmal von neuem mischet: daß nach der ersten Austheilung eine jede Person Karten von einer Farbe, nach der zweyten, einerley gemalte Dinge, und nach der dritten Worte in die Hand bekomme, die einen Verstand haben, so leget die Karten, in Absicht auf dasjenig, was sie vorstellen, auf folgende Weise:

Ordnung der

Karten.	Farben.	Dinge.	Worte.
1	Gelb	Vogel	Je vois.
2	Gelb	Vogel	En vous.
3	Grün	Blumen	Charmante.
4	Grün	Blumen	Fleurs.
5	Weiß	Vogel	Entendre.
6	Weiß	Pomeranze	Beauté.
7	Roth	Schmetterling	Ma.
8	Roth	Blumen	Ramage.
9	Roth	Blumen	Qu'à.
10	Roth	Schmetterling	Bergere.

Ordnung der Karten.	Farben.	Dinge.	Worte.
11	Grün	Schmetterling	Inconstant.
12	Grün	Schmetterling	Votre.
13	Weiß	Blumen	De.
14	Weiß	Blumen	L'Amant.
15	Gelb	Pomeranze	L'Image.
16	Gelb	Blumen	Doux.
17	Weiß	Pomeranze	Ornes.
18	Gelb	Schmetterling	Ma.
19	Gelb	Schmetterling	Phillis.
20	Weiß	Vogel	Oiseaux.
21	Roth	Pomeranze	Chantes.
22	Roth	Pomeranze	Petits.
23	Grün	Pomeranze	Douceur.
24	Grün	Pomeranze	Le.
25	Grün	Vogel	De.
26	Grün	Vogel	Me.
27	Gelb	Blumen	Ainsi.
28	Roth	Vogel	Légéreté.
29	Roth	Vogel	Sein.
30	Gelb	Pomeranze	Presente.
31	Weiß	Schmetterling	Votre.
32	Weiß	Schmetterling	J'aime.

Wenn eine jede dieser zwey und dreyßig Karten so bemalet ist, wie in dieser Tabelle angezeigt ist; so steckt sie in ein Futteral, und bewahret sie in dies

dieser Ordnung, um damit folgende Belustigung zu machen.

Man läßt alle zwey und dreyßig Karten sehen, ohne sie aus ihrer Ordnung zu bringen, und zeigt den Zuschauern, daß die Farben, die Dinge, und die Worte, die auf denselben sich befinden, alle untereinander liegen. Hierauf mischet man sie das erstemal auf die oben angezeigte Weise, und theilet allezeit zwey Blätter auf einmal unter vier verschiedene Personen aus, läßt solche aber ihre Karten nicht eher aufheben, bis alles ausgetheilet ist, und empfiehlt ihnen, solche nicht unter einander zu mengen. Es wird sich dann zeigen, daß alle acht Karten, der ersten sowohl, als der zweyten, dritten, und vierten Person, von einerley Farbe sind. Man nimmt hierauf diese Karten wieder zurücke, leget die acht Karten der zweyten Person unter die Karten der ersten, und die Karten der dritten unter die von der zweyten, und die Karten der vierten unter die von der dritten Person, mischet sie alsdann das zweytemal, und wenn man sie auf eben diese Weise ausgetheilet hat, wird man finden, daß die erste Person alle Vögel, die auf diesen acht Karten gemalt sind, die zweyte alle Schmetterlinge, die dritte alle Pomeranzen, und die vierte die Blumen haben müsse. Man nimmt das drittemal die Karten zurücke, beobachtet eben diese Vorsicht dabey, mischet sie von neuem, und theilet sie dann wieder eben so aus: so wird die erste Person, welche zuvor die Vögel in der Hand gehabt, dießmal die Worte bekommen, welche also lauten:

Chan-

Chantes — petits — Oiseaux — j'aime — entendre — votre — doux — ramage.

Singet — liebe — Vögel —, ich — höre — euren — Gesang — gerne.

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

De — l'Amant — inconstant — votre — légèreté — me — présente — l'Image.

Eure — Flüchtigkeit — bildet — mir — einen — unbeständigen — Liebhaber — ab.

Die dritte Person, welche die Pomeranzen gehabt hat, wird nun diese Worte in die Hand bekommen:

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

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

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

Charmantes — Fleurs — ornés — le — Sein — de — ma — Bergère.

Schöne — Blumen — ihr — sollt — den — Busen — meiner — Schäferinn — zieren.

An-

Anmerkung. Ich habe nicht für nöthig erachtet, alle einzelne Stücke hier anzuführen, welche den folgenden Versetzungstabellen gemäß die Ordnung der Karten bey dieser Belustigung erfordert, da sie in allen Stücken mit den vorhergehenden einerley ist. Doch will ich, um denen die Sache zu erleichtern, die sich selbst Erlustigungen von dieser Art erdenken wollen, bey der zweyt- folgenden Belustigung, der *Schlistreich* betitelt, eine leichtere, und einfältigere Art angeben, diese erste Ordnung zu machen, die nicht nur zu allen diesen Belustigungen, sondern auch zu allen Mischungen, die man gerne machen wollte, gebraucht werden kann.

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

Ehe man die Karten mischet, müssen sie zuvor auf folgende Weise in Ordnung gelegt werden :

Ordnung der Karten, ehe sie gemischt werden.

1. Zehn von Pique.
2. Neun von Pique.
3. Dame von Pique.
4. Knecht von Pique.
5. Aht von Pique.

6.

6. Sieben von Pique.
7. As von Herz.
8. As von Pique.
9. König von Pique.
10. König von Herz.
11. Dame von Herz.
12. Knecht von Herz.
13. Acht von Careau.
14. Sieben von Careau.
15. Zehn von Herz.
16. Neun von Herz.
17. Acht von Herz.
18. Zehn von Careau.
19. Neun von Careau.
20. Sieben von Herz.
21. As von Tresse.
22. König von Tresse.
23. Dame von Careau.
24. Knecht von Careau.
25. Dame von Tresse.
26. Knecht von Tresse.
27. Zehn von Tresse.
28. As von Careau.
29. König von Careau.
30. Neun von Tresse.
31. Acht von Tresse.
32. Sieben von Tresse.

Wir.

 Wirkung.

Wenn das Spiel in dieser angezeigten Ordnung sich befindet, und liegt, und man mischet solches das erste- und hernach noch das zweytemal; so wird man diese zwei folgenden Veränderungen in der Ordnung desselben erhalten.

Ordnung nach dem ersten Mischen.	Ordnung nach dem zweyten Mischen.
Zahlen.	
1. As von Careau.	Knecht von Treffte.
2. König von Careau.	Zehn von Treffte.
3. Dame von Careau.	Acht von Herz.
4. Knecht von Careau.	Sieben von Herz.
5. Zehn von Careau.	König von Herz.
6. Neun von Careau.	Dame von Herz.
7. Acht von Careau.	Zehn von Pique.
8. Sieben von Careau.	Neun von Pique.
9. As von Pique.	Sieben von Careau.
10. König von Pique.	As von Pique.
11. Dame von Pique.	Dame von Careau.
12. Knecht von Pique.	Knecht von Careau.
13. Zehn von Pique.	As von Careau.
14. Neun von Pique.	König von Careau.
15. Acht von Pique.	Zehn von Careau.
16. Sieben von Pique.	Neun von Careau.
17. As von Herz.	Acht von Careau.
18. König von Herz.	König von Pique.

19. Dame von Herz.	Dame von Pique.
20. Knecht von Herz.	Knecht von Pique.
21. Zehn von Herz.	Acht von Pique.
22. Neun von Herz.	Sieben von Pique.
23. Acht von Herz.	As von Herz.
24. Sieben von Herz.	Knecht von Herz.
25. As von Trefffe.	Zehn von Herz.
26. König von Trefffe.	Neun von Herz.
27. Dame von Trefffe.	As von Trefffe.
28. Knecht von Trefffe.	König von Trefffe.
29. Zehn von Trefffe.	Dame von Trefffe.
30. Neun von Trefffe.	Neun von Trefffe.
31. Acht von Trefffe.	Acht von Trefffe.
32. Sieben von Trefffe.	Sieben von Trefffe.

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

Der

Der Fehlstreich.

Wenn die vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets auf Karten geschrieben worden, solche zu mischen, mit dem Bedeuten, daß sie alle in alphabetischer Ordnung stehen sollen, und wenn es gefehlet hat, eben diese Karten von neuem zu mischen, und solche in der bestimmten Ordnung aufzuweisen *).

Leget zuerst die vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets in nachfolgende Ordnung:

Ordnung der Karten.		Buchstaben.
1ste	—	R
2	—	S
3	—	H
4	—	Q
5	—	E
6	—	F
7	—	T
8	—	P
9	—	G
10	—	U
11	—	X
12	—	C
		13te

*) Dieses Kunststück ist so eingerichtet, daß es erst bey dem zweyten Mischen sich nach seinem Erfolge zeigt: und man stellt sich dabey nur so an, als ob man gefehlet habe, um der Sache ein mehreres Ansehen zu geben.

Ordnung der Karten.

Buchstaben.

13te	—	N
14	—	O
15	—	D
16	—	Y
17	—	Z
18	—	I
19	—	K
20	—	&
21	—	A
22	—	B
23	—	L
24	—	M

Wenn das Kartenspiel (das ist, die vier und zwanzig Buchstaben des Alphabets, die auf den Karten geschrieben sind) nach obenstehender Ordnung zubereitet ist: so leget es auf den Tisch auseinander, und zeiget, daß die Buchstaben unordentlich unter einander stehen; mischet die Karten, und leget sie von neuem auf dem Tische auseinander, mit dem Bedenken, daß sie dann in ihrer alphabetischen Ordnung stehen werden, stellet euch an, als ob ihr euch verwundertet, daß euch dieses Kunststück mißrathen sey, nehmet die Karten wieder auf, und wenn ihr solche das zweytemal gemischet; so leget sie wieder von neuem auf den Tisch, wo sie sich dann alle in der bestimmten Ordnung befinden werden.

Eine

Eine besondere Art einer verborgenen Schrift.

Man muß erstlich ein Kartenspiel haben, und es in eine selbstbeliebige Ordnung bringen, über welche man aber mit demjenigen, an den man schreibt, verstanden ist. Zweytens muß man auch mit ihm die Ordnung des Mischens dieser Karten verabredet haben.

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

Beyspie'.

Ich will annehmen, daß man verabredet habe, sich eines Piquetspiels von zwey und dreyßig Karten

zu

zu bedienen, welches in folgender Ordnung liegt, und dieses Spiel so zu mischen, daß man wechselseitig drey Karten unter die drey ersten, und drey uwer dieselbe legt.

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

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

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

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

Mischung,	r	a	z	4	5	6
As von Pique	n	r	t	i	l	c
Zehn von Careau	s	e	a	n	p	r
Acht von Herz	i	n	r	q	s	e
König von Pique	p	p	a	n	n	é
Neun von Treffte	m	e	f	f	s	s
Sieben von Careau	o	u	e	i	l	a
Neun von Careau	e	t	s	t	t	l
As von Treffte	n	a	l	e	e	a
Knecht von Herz	r	u	o	m	s	f
Sieben von Pique	t	e	i	s	n	a

Zehn

	1	2	3	4	5	6
Zehn von Treffte	r	s.	t	e	i	m
Zehn von Herz	o	a.	e.	o	r.	i
Dame von Pique	l'	u	p	s	m	l
Acht von Careau	i	s.	o	s	e.	l
Acht von Treffte	n	p	u	e	d	e
Sieben von Herz	o	q	p	u	f	d
Dame von Treffte	i	u	l	e.	o	e.
Neun von Pique	s.	i.	u	j	r.	&c.
König von Herz	t	g	e	e	e.	
Dame von Careau	e	m	r.	r.	m	
Acht von Pique	r	e	m	l	u	
Knecht von Treffte	o	t	d	p.	p	
Sieben von Treffte	n	o	e	s.	a	
As von Herz	n	u	r.	a.	r.	
Neun von Herz	e	e.	r.	v	l	
As von Careau	f	v	r	o	i	
Knecht von Pique	t.	o	e	u	e.	
Zehn von Pique	j.	t	l	e.	e	
König von Careau	e.	c	i	d	s	
Dame von Herz	c	e.	c	e	p	
König von Treffte	q	n	n	a	s	
Knecht von Careau	u	t	g	y.	a	

Wenn alle Buchstaben, die die Worte des Briefes ausmachen, den man schreiben will, einzeln auf diese zwey und dreyßig Karten geschrieben worden, wie ich eben ist gezeigt habe; so mischet man dieses

Kart

Kartenspiel nach Belieben unter einander, und schieft solches demjenigen zu, an welchen man schreibt.

Wie man diesen Brief lesen soll.

Derjenige, welcher diesen Brief, oder vielmehr dieses Kartenspiel empfängt, bringt solches zuerst (in Absicht auf die Figur der Karten) in die verabredete Ordnung, mischet solches zum erstenmale, und schreibt dann alle Buchstaben der ersten Reihe, die vorne auf einer jeden dieser 32 Karten stehen, auf ein anders Papier, mit dieser Vorsicht, daß man sie nicht aus ihrer Ordnung bringe. Hierauf mischet man sie vom neuen, und thut eben dieß wieder, bis man sie alle abgeschrieben hat; so werden diese Buchstaben ganz natürlich den Inhalt dieses verborgenen Briefes, der an ihn geschrieben worden, offenbaren.

Anmerkung. Man kann noch überdas alle Buchstaben, die auf diesen Karten geschrieben stehen, mit einer sympathetischen Dinte, wovon ich anderswo sprechen werde, schreiben: so wird es dann nicht so leicht möglich seyn, zu erkennen, daß dieses Kartenspiel wirklich ein verborgener Brief ist.

Es ist zwar nicht ganz unmöglich, einen auf diese Weise geschriebenen Brief zu entziffern, oder zu lesen, ohne den Schlüssel dazu zu haben: allein man müßte gewiß viel Zeit dazu anwenden. Eben so verhält es sich mit allen übrigen Arten der verborgenen Schriften, bey welchen die Zusammensetzungen, die man machen kann, um sie lesen zu können, ohne einen Schlüssel zu haben, mehr oder weniger stattfinden.

Ein Piquetspiel, wobey man mit weißen Karten Repit macht.

Bey den folgenden Piquetspielen habe ich mich bes-
gnüget, nur die Lage, und Ordnung der Karten an-
zuzeigen, in welcher sie sich befinden müssen, wenn
man abgehoben hat, und sie ausgehen soll. Dieje-
nigen, die sie (um ihnen ein mehreres Ansehen zu
geben) gerne mischen wollen, ehe sie solche austhei-
len, werden sie leicht in die gehdrige Ordnung zu
diesem Ende legen können, wenn sie sich hiebcy der
Tabelle von 32 Zahlen bedienen.

Ordnung der Karten.

- | | | |
|------------------------|---|-------------------------|
| 1. As von Pique. | } | Der erste in der Karte. |
| 2. Sieben von Pique. | | |
| 3. Sieben von Treffte. | } | Der zweyte. |
| 4. Zehn von Herz. | | |
| 5. As von Herz. | } | Der erste in der Karte. |
| 6. Knecht von Pique. | | |
| 7. Neun von Herz. | } | Der zweyte. |
| 8. Acht von Treffte. | | |
| 9. Dame von Pique. | } | Der erste in der Karte. |
| 10. As von Careau. | | |

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

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

Wenn die Karten in dieser Ordnung liegen, und allzeit zwey Blätter auf einmal ausgegeben werden; so wird man folgende Spiele erhalten:

Spiel
des ersten in der Karte.

As von Pique.
 Dame von Pique.
 Knecht von Pique.
 Neun von Pique.
 Sieben von Pique.
 As von Careau.
 Kbnig von Careau.
 Dame von Careau.
 Knecht von Careau.
 Zehn von Careau.
 As von Herz.
 As von Trefffe.

Spiel
des 2ten in der Karte.

Zehn von Trefffe.
 Neun von Trefffe.
 Acht von Trefffe.
 Sieben von Trefffe.
 Zehn von Herz.
 Neun von Herz.
 Acht von Herz.
 Sieben von Herz.
 Neun von Careau.
 Acht von Careau.
 Sieben von Careau.
 Acht von Pique.

Der Kauf.

Kbnig von Herz.
 Dame von Herz.
 Kbnig von Trefffe.
 Kbnig von Pique.
 Zehn von Pique.

Dame von Trefffe.
 Knecht von Trefffe.
 Knecht von Herz.

Wenn

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

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

Wenn aber derjenige, gegen welchen man spielt, das Spiel des Zweyten in der Karte wählte: so wirft derjenige, der diese Belustigung macht, die Gevierte bey dem Könige in Careau, und die Sieben von Pique weg, welches ihm durch den Kauf ein gesechstes Major in Pique, und Bierzehn von dem As geben wird, womit er gewinnen, und den andern matsch machen kann.

Anmerkung. Wenn derjenige, gegen welchen man spielt, seine Careau wegwürfe: so würde man mit

mit dieser Belustigung nicht zu Stande kommen. Allein dieß wird niemals geschehen, als nur in dem Falle, wenn man mit solchen spielt, die dieses Kunststück schon wissen, weil es viel natürlicher ist, die Quinte in Careau, und die Vierzehn von dem As zu behalten, als sein schönstes Spiel zu verwerfen, um die Piquen zu ziehen, die keinen großen Vortheil gewähren können.

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

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

Ordnung der Karten, ehe sie ausgegeben werden.

- | | | |
|------------------------|---|-------------------------|
| 1. As von Pique. | } | Der erste in der Karte. |
| 2. Acht von Pique. | | |
| 3. Knecht von Treffte. | } | Der zweyte. |
| 4. Zehn von Treffte. | | |
| 5. As von Treffte. | } | Der erste in der Karte. |
| 6. Neun von Herz. | | |
| 7. Acht von Treffte. | } | Der zweyte. |
| 8. Neun von Careau. | | |

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

30. As von Herz.
 31. Dame von Careau.
 32. König von Careau. } Kauf des zweyten.

Wenn die Karten auf diese Weise geordnet sind :
 so theilet man zwey Blätter auf einmal aus , wo-
 durch man die folgenden Spiele erhalten wird *).

Spiel
 des ersten in der Karte.

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

Spiel
 des 2ten in der Karte.

As von Careau.
 Knecht von Careau.
 Zehn von Careau.
 Neun von Careau.
 König von Trefffe.
 Knecht von Trefffe.
 Zehn von Trefffe.
 Neun von Trefffe.
 Acht von Trefffe,
 Sieben von Trefffe.
 Neun von Pique.
 Sieben von Pique.

Kauf.

*) Bey allen diesen Pique-Spielen muß man zu der letztern ei-
 ne breitere Karte nehmen, daß man dabey könne abhe-
 ben lassen.

Kauf.

König von Herz.
 Dame von Herz.
 Knecht von Herz.
 Zehn von Herz.
 Sieben von Herz.

Kauf.

As von Herz.
 König von Careau.
 Dame von Careau.

Wenn die Karten ausgetheilt worden: so läßt man seinem Gegenparte die Wahl von beiden Spielen, doch, ohne ihm zu erlauben, dieselben anzusehen.

Wenn derjenige, gegen welchen man spielt, das Spiel des ersten in der Karte für sich behält; so muß man sogleich den König in Treffs, die Neun in Pique, und die Sieben in Pique wegwerfen, worauf man im Kaufe ein Gesichstes in Careau, und den Kummel erhält, welche 22 gelten, diese mit der Quinte in Treffs zusammengerechnet, machen 97 Ausgen. Man muß also mit diesem Spiele mit Gewalt gewinnen, weil der Gegenpart nicht ermangeln wird, seine zwey niedrigen Herzen wegzuworfen.

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

Ein

Ein Piquetspiel,

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

Leget die Karten des Piquetspiels in folgende Ordnung:

Ordnung der Karten vor dem Abheben, und Ausgeben.

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

Breite Karte.

5. As von Herz.
6. Kdnig von Herz.
7. Knecht von Herz.
8. Zehn von Herz.
9. Dame von Herz.
10. Neun von Herz.
11. Acht von Herz.
12. Sieben von Herz.

Breite Karte.

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

Breite Karte.

21. As von Careau.
22. König von Careau.
23. Knecht von Careau.
24. Zehn von Careau.
25. Dame von Careau.
26. Neun von Careau.
27. Acht von Careau.
28. Sieben von Careau.

Breite Karte.

29. As von Treffé.
30. König von Treffé.
31. Knecht von Treffé.
32. Zehn von Treffé.

Man sieht aus dieser angeführten Ordnung der Karten gar leicht, daß, wenn man das Spiel bey einer
von

von den breiten Karten abhebt, welche die letzten von einer jeden der vier Farben sind, zuletzt noch allezeit acht Karten von einerley Farbe übrig bleiben werden, und daß folglich, wenn derjenige, gegen welchen man spielt, verlangt hat, daß man ihm Repit in Treffte machen soll, und selbst bey der ersten breiten Karte abhebt, welche die Sieben von Treffte ist, man dann die acht Trefften nothwendig unter das Spiel legen müsse, wodurch man im Kaufe die Quinte major in Treffte erhält. Eben so verhält es sich mit allen andern Farben, wenn man bey den Sieben von einer jeden Farbe abhebt.

Hat nun der Gegenpart verlanget, daß man ihm in Treffte Repit machen soll; so werden folgende Spiele zum Vorscheine kommen, wenn man zwey Blätter auf einmal austheilet. *)

S p i e l
des ersten in der Karte.

As von Herz.
König von Herz.
Dame von Herz.
Neun von Herz.
As von Pique.
König von Pique.
Dame von Pique.

S p i e l
des 2ten in der Karte.

Knecht von Herz.
Zehn von Herz.
Acht von Herz.
Sieben von Herz.
Knecht von Pique.
Zehn von Pique.
Acht von Pique.

Neun

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

Neun von Pique.
 As von Careau.
 König von Careau.
 Dame von Careau.
 Neun von Careau.

Kauf

As von Treffé.
 König von Treffé.
 Knecht von Treffé.
 Zehn von Treffé.
 Dame von Treffé.

Sieben von Pique.
 Knecht von Careau.
 Zehn von Careau.
 Acht von Careau.
 Sieben von Careau.

Kauf

Neun von Treffé.
 Acht von Treffé.
 Sieben von Treffé.

Wenn im Gegentheile der andere, gegen welchen man spielt, verlangt, daß man drey Blätter aufeinmal austheilen soll, so werden folgende zwey Spiele zum Vorscheine kommen.

Spiel

des ersten in der Karte.

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

Spiel

des 2ten in der Karte.

Zehn von Herz.
 Dame von Herz.
 Neun von Herz.
 König von Pique.
 Knecht von Pique.
 Zehn von Pique.
 Sieben von Pique.
 As von Careau.
 König von Careau.
 Neun von Careau.

Zehn

Zehn von Careau.

Acht von Careau.

Dame von Careau.

Sieben von Careau.

Kauf des ersten.

Kauf des zweyten.

As von Trefffe.

Neun von Trefffe.

König von Trefffe.

Acht von Trefffe.

Knecht von Trefffe.

Sieben von Trefffe.

Zehn von Trefffe.

Dame von Trefffe.

Man giebt das also zubereitete Spiel demjenigen, gegen welchen man spielt, in die Hand, läßt ihn aber solches nicht mischen *), und fragt ihn, in welcher Farbe er verlange, daß man ihm Repik machen soll. Wenn er nun die Farbe genannt hat, z. B. Trefffe; so hebt man ab bey der Sieben von dieser Farbe, und läßt ihm die Freyheit, ob er zwey oder drey Karten auf einmal ausgeben will. Wenn die Karten auf diese oder auf jene Weise ausgegeben werden; so stellt ihm noch frey, daß er eines von beiden Spielen, doch ohne solches vorher zu sehen, erwählen könne, aber mit dieser Bedingung, daß er allzeit der zweyte in der Karte bleibe. Wenn er bey dem Ausgeben der Karten zwey Blätter auf einmal ausgetheilt, und sein Spiel behalten hat: so verwirft man die Neun von Herz, von Pique und von Careau, und zwö Damen, welche man will, und bestimmt durch den Kauf eine Quinte major in Trefffe, Bierzehn von den As, und Bierzehn von den Königen, mit welchen man dann Repik machen kann.

Wenn

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

Wenn im Gegentheile der andere das Spiel des ersten in der Karte genommen hat; so verwirft man die Sieben von Herz, von Pique und von Careau, und zween Achter, welche man will: so erhält man im Kaufe die Quinte in Treffte, Bierzehn von Damen, und Bierzehn von Knechten, womit man auch Repik machen kann.

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

Erwählt jener aber das Spiel des ersten in der Karte; so verwirft man die Dame und die Neun von Herz, den Knecht und die Sieben von Pique, und das As von Careau: so erhält man im Kaufe eben diese Quinte major in Treffte, ein Terz im Neuner von Careau, drey Könige und drey Zehn, welche 29 Augen gelten, und im Spielen wird man allein sechzig machen.

Anmerkung. Wenn dieses Spiel geschickt und mit Verstand gemacht wird; so verursacht es mehr Verwunderung, als das oben angeführte, unbegreifliche Piquetspiel *), wegen der beständigen Wahl, die man dem andern überläßt, der von seiner Seite den glücklichen Erfolg davon nicht verhindern kann.

An:

*) Dieses wichtige Spiel hat eine gewisse Ordnung von Erfunden.

A n m e r k u n g

über die Kunst in dem Piquetspiele.

Es ist wohl nicht zu besorgen, daß diejenigen, die diese verschiedenen Kunststücke in den Piquetspielen geschickt zu machen wissen, ihre Geschicklichkeit bey einem ernstlichen Spiele mißbrauchen können, da es ihnen, wenn die Karten einmal gemischt worden, vollkommen unmöglich ist, sie in eine von den oben angezeigten Ordnungen wieder zu bringen, ohne daß man solches sogleich bemerken sollte. Allein es giebt andere Kunstgriffe, welche gewisse Spieler sehr gut verstehen, und die gefährlich und sicher genug sind, daß solche gewiß verlieren müssen, die ohne Bedenken mit solchen spielen, auf deren Ehrlichkeit sie sich nicht genugsam verlassen können.

Wenn einige Zahlen, die verschieden sind, auf Karten geschrieben worden, solche zu mischen, und sie ganz, oder nur zum Theile, unter drey Personen auszutheilen, und zwar so, daß, wenn eine jede die Zahlen, die ihr gegeben worden sind, miteinander multiplizirt, ihr Produkt gleich sey.

Diese Belustigung dann wieder vom neuem anzutangen, nachdem man die Karten das zweytemal gemischt hat.

Schreibet die 27 Zahlen, die in den Feldern der drey Zauberquadrate, welche in den Tabellen der Taschenspielerkünste angezeigt sind, stehen, auf eben so viele Karten, und leget sie in derjenigen Ordnung auf einander, die in folgender Tabelle angezeigt ist:

Tabelle.

Drey Zauberquadrate geometrischer Progression
zur Seite 112.

16	512	4
8	32	128
256	2	64

24	768	6
12	48	192
384	3	96

56	1792	14
28	112	448
896	7	224

Drey magische Quadrate der nämlichen Belu-
stigung arithmetischer Progression
zur Seite 116.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

13	18	11
12	14	16
17	10	15

22	27	20
21	23	25
26	19	24

1911

1911

Tabelle

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

24.	—	448	der dritte in der Karte.
25.	—	896	der erste in der Karte.
26.	—	7	— zweyte.
27.	Breite Karte	224	— dritte.

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

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

Man wendet das Spiel um, und leget es auf dem Tische auseinander, ohne es aber in Unordnung zu bringen, damit man die Zahlen sehen könne. Hernach nimmt man das Spiel wieder zurücke, und läßt es zu verschiedenen malen abheben, und sagt zugleich, was man damit machen wolle. Man erbie-

thet

thet sich, die Karten noch einmal abheben zu lassen, und sie einzeln, oder mehr auf einmal, auszugeben *). Wenn die Karten ausgetheilt sind; so läßt man eine jede dieser drey Personen, und zwar eine nach der andern, die Zahlen, die auf ihren Karten geschrieben stehen, miteinander multiplizieren, und saget ihnen zum voraus, daß das Produkt der Multiplikation, welche sie machen werden, gleichlauten werde.

Diese Belustigung hat den Vortheil, daß man sie mit eben diesem Spiele von neuem machen kann, weil der übrige Theil desselben nicht aus der Ordnung gebracht worden. Es ist genüßig, wenn man die neun Karten nimmt, die erst ausgetheilt worden, sie auf das Spiel legt, und die Karten dann mischt, wobey nur dieß zu bemerken ist, daß man die neun letzten nicht mischen muß. Wenn man hierauf bey der breitesten Karte, die über diesen neun Karten liegt, abheben läßt: so werden solche oben auf das Spiel zu liegen kommen, und dazu dienen, daß man diese Belustigung von neuem anfangen kann, welches desto außerordentlicher zu seyn scheinen wird, weil das Produkt von demjenigen verschieden ist, welches die erste Belustigung angegeben hat.

Anmerkung. Weil eben diese Belustigung auch mit solchen Zahlen gemacht werden kann, die in einer arithmetischen Progression stehen, und in diesem Falle auch leichter ist, weil man nur die gegebenen

§. 2

Zahs

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



Zahlen addiren darf, anstatt solche zu multiplizieren: so habe ich hier auch eine Tabelle beygefügt, welche die Ordnung anzeigt, in welcher die sieben und zwanzig auf Karten geschriebenen Zahlen liegen müssen, in Absicht auf die drey magischen oben angezeigten Quadrate. Und um diese Belustigung noch besser einzurichten, habe ich in diesen drey Zauberquadraten die natürliche Progression der Zahlen von 1 bis auf 27 folgen lassen.

Ordnung der Karten.		Zahlen.	
1.	—	4	} Der erste in der Karte.
2.	—	9	
3.	—	2	
4.	—	3	} Der zweyte.
5.	—	5	
6.	—	7	
7.	—	8	} Der dritte.
8.	—	1	
9.	Breite Karte	6	
10.	—	13	} Der erste in der Karte.
11.	—	18	
12.	—	11	
13.	—	12	} Der zweyte.
14.	—	14	
15.	—	16	

16.	—	17	} Der dritte in der Karte.
17.	—	10	
18.	Breite Karte	15	
19.	—	22	} Der erste in der Karte.
20.	—	27	
21.	—	20	
22.	—	21	} Der zweyte.
23.	—	23	
24.	—	25	
25.	—	26	} Der dritte.
26.	—	19	
27.	Breite Karte	24	

Man verfährt damit eben so, wie in der vorhergehenden Belustigung, ausgenommen, daß man die einer jeden Person zugestellten Zahlen abdiren läßt, derer Summe allzeit gleich seyn wird. Man kann auch, wenn man will, drey Karten auf einmal, oder nur eine nach der andern, austheilen, auch wohl einer jeden Person drey, sechs, oder neun Karten geben, und diese Belustigung nach den Regeln, welche die Wirkung hervorbringen, verändern, und sie so einrichten, wie es die meiste Verwunderung erregen kann.

Alle Karten eines Spieles zu nennen.

Nehmet ein ganzes Spiel von 52 Karten, und legget solches nach der Ordnung der zween folgenden Verse, die man im Gedächtniße behalten muß.

Vnus

Vnus quinque nouem Famulus sex quatuor
 Eins fünf neun Knecht sechs vier
 duo.
 zwey.

Rex septem octo Foemina trina decem,
 König sieben acht Königin drey zehn.

Außer dieser Ordnung legt sie auch noch nach der Ordnung der Farben, Pique, Herz, Treffte, Careau, das ist, die 52 Karten müssen in folgender Ordnung liegen :

Ordnung der Karten.

1. As von Pique.
2. Fünf von Herz.
3. Neun von Treffte.
4. Knecht von Careau.
5. Sechs von Pique.
6. Vier von Herz.
7. Zwey von Treffte.
8. König von Careau.
9. Sieben von Pique.
10. Acht von Herz.
11. Dame von Treffte.
12. Drey von Careau.
13. Zehn von Pique.
14. As von Herz.
15. Fünf von Treffte.

16.

16. Neun von Careau.
17. Knecht von Pique.
18. Sechs von Herz.
19. Vier von Trefffe.
20. Zwey von Careau.
21. König von Pique.
22. Sieben von Herz.
23. Acht von Trefffe.
24. Dame von Careau.
25. Drey von Pique.
26. Zehn von Herz.
27. As von Trefffe.
28. Fünf von Careau.
29. Neun von Pique.
30. Knecht von Herz.
31. Sechs von Trefffe.
32. Vier von Careau.
33. Zwey von Pique.
34. König von Herz.
35. Sieben von Trefffe.
36. Acht von Careau.
37. Dame von Pique.
38. Drey von Herz.
39. Zehn von Trefffe.
40. As von Careau.
41. Fünf von Pique.
42. Neun von Herz.

43. Knecht von Treffte,
44. Sechs von Careau,
45. Vier von Pique,
46. Zwey von Herz,
47. König von Treffte,
48. Sieben von Careau,
49. Acht von Pique,
50. Dame von Herz,
51. Drey von Treffte,
52. Zehn von Careau,

Diese Ordnung ist so beschaffen, daß man nur eine von den zwey und fünfzig Karten kennen darf, um zu wissen, und sagen zu können, welche die folgende seyn müsse,

Man will z. B. wissen, welches die Karte ist, die auf den König von Pique folgt. Zu diesem Ende darf man sich nur erinnern, daß in den oben angeführten Versen das Wort Sieben, das nach dem Worte König steht, anzeigt, daß es ein Siebner sey, und da die Farbe, welche auf Pique folgt, Herz ist; so muß es der Siebner von Herz seyn, und so verhält es sich mit allen folgenden Karten.

Wenn das Spiel auf oben angeführte Weise liegt, und man diesen Vers nebst der Ordnung der Farben wohl im Gedächtnisse hat; so läßt man es abheben, so oft man will, weil dadurch die Ordnung der Karten im geringsten nicht gestört wird, und werket nur die Karte, die unten im Spiele ist, worauf man alle Karten nach einander von der ersten an, die oben auf dem Spiele liegt, bis zu der letzten nennen kann.

Ans

Anmerkung. Wenn man mit diesem Spiele einige der nachfolgenden Belustigungen machen will; so muß man die Karten nicht aus ihrer Ordnung bringen. Man thut daher wohl, wenn man sie, so wie man sie nennt, wieder aufeinander legt.

Alle die Karten zu nennen, die ein anderer nach seinem Belieben aus dem Spiele gezogen hat.

Wenn das Spiel in der bey der vorhergehenden Belustigung angezeigten Ordnung liegt; so läßt man jemand eine selbstbeliebige Anzahl von Karten, aber hintereinander, herausziehen, und nachdem man, ohne daß man es merke, die vorhergehende Karte angesehen hat, nennet man nach der oben angezeigten Art alle herausgezogenen Karten.

Anmerkung. Man muß aber diese Belustigung nicht machen, wenn man bereits die vorhergehende gemacht hat, damit man nicht den Argwohn erzeuge, daß die Karten eine solche Ordnung haben, vermittelst deren man alle auswendig hersagen könne.

Es ist auch wesentlich nothwendig, zu beobachten, wie viel Karten jemand herausgenommen habe, damit man nicht aus Versehen eine größere Anzahl derselben nenne. Gesezt aber, daß man solche nicht hätte bemerken können; so muß man solche in diesem Falle eine nach der andern, so wie man sie nennt, auf den Tisch legen lassen.

Die

Die Karte an dem Geruche zu erkennen.

Wenn das Spiel noch immer in der vorhin angezeigten Ordnung liegt, so biethet man es einer Person an, und läßt sie eine Karte nach ihrem Belieben herausnehmen. Hierauf öffnet man das Spiel an dem Orte, wo die Karte herausgezogen worden, hält den obern Theil in seiner rechten Hand, rührt mit dem Finger eben dieser Hand die herausgezogene Karte an, und unter dem Vorwande, an seinem Finger zu riechen, rührt man die Karte an, die zu unterst unter denen liegt, die man in seiner Hand hat. Diese wird dann nach obangedachter Anweisung anzeigen, was für eine Karte herausgenommen worden, und man wird solche nennen können, als ob man sie aus dem Geruche erkannt hätte.

Wenn ein Kartenspiel in zween Theile getheilt worden, zu wissen, ob die Anzahl der Karten eines jeden Theils gleich oder ungleich ist.

Es ist hiezu schon genug, wenn man weiß, ob die letzte Karte des Spiels roth oder schwarz ist. Hierauf hebt man das Spiel ab in zween Theile: wenn nun die Karte, unter dem abgehobenen Theile von eben dieser Farbe ist, als die schon unter dem Spiele liegt; so sind die zwey Häufchen in gleichen Zahlen; wenn sie hingegen eine andere Farbe hat, so sind ihre Zahlen ungleich.

Zu

Zu machen, daß eine Person aus einem Spiele eine Karte herausziehe, die derjenigen gleich ist, die aus einem andern Spiele herausgezogen worden.

Hierzu müßet ihr zwey Kartenspiele haben, und aus dem einen eine Karte gezwungener Weise (z. B. ein As von Pique) herausziehen lassen, welches ihr in dem zweyten Spiele so legen müßet, daß es die zehnte Karte ist. Leget dann dieß zweyte Spiel auf dem Tische auseinander, ohne doch den untern Theil der Karte sehen zu lassen, und sagt zu einer andern Person, (mit welcher ihr es vorher schon verabredet habt, daß sie die zehnte Karte ziehen soll) daß sie nach Belieben eine Karte davon nehmen soll, und zeigt sie hierauf, daß sie der Karte gleich ist, welche die erste Person herausgezogen hat.

Wenn einige Fragen auf Karten geschrieben worden, zu machen, daß man ihre Antworten unter derjenigen Karte finde, die eine Person nach ihrem Belieben gewählt hat.

Nehmet eine gewisse Anzahl Karten, auf deren hintern Seiten ihr mit gemeiner Dinte *) eine selbst beliebige Frage schreiben müßet, worauf aber die Antwort mit wenigen Worten, oder, wenn es möglich ist, nur mit einem einzigen Worte gegeben werden kann. Schreibet diese Antworten unter diese Fragen, und bedienet euch zu diesem Ende der Solution vom Witriol.

Nehmet

*) Man muß dazu eine Dinte nehmen, die nicht sehr schwarz und glänzend ist.

Neimet zwei Karten, auf welchen keine Antworten geschrieben stehen, und die leicht und gleich mit der Solution von Galläpfeln angefeuchtet sind. Leget sie zu diesem Ende eine Viertelstunde zuvor, ehe ihr euch derselben bedienen wollet, und presset sie zwischen Papiere, die selbst damit befeuchtet worden sind. Diese zwei Karten leget unter das Spiel, damit sie ihre Feuchtigkeit nicht den andern Karten mittheilen. Merket aber wohl, daß diese Karten solche seyn müssen, auf welchen Figuren sich befinden, damit, wenn sie ein wenig befeuchtet werden, wenn sie auf die Antworten gelegt worden sind, die sie sichtbar machen sollen, man solches nicht gewahr werden könne.

Wenn dieses geschehen, muß man das Spiel mischen, ohne die zwei letzten Karten von ihrer Stelle zu bringen, solches einer Person anbiethen, und ihr sagen, daß sie eine gewisse Anzahl von Fragen heraus nehmen soll, damit sie diejenige darunter erwählen könne, unter welcher sie die Antwort zu sehen, und zu lesen wünscht. Wenn sie nun eine davon erwählt hat, so verlangt man von ihr den übrigen Theil der Karten zurücke, die man von neuem in dem Spiele mischet, um solches wieder einer zweyten Person anzubiethen, damit sie so, wie die erstere Person, eine andere Frage aussuche. Diesen beiden Personen sagt man hierauf, sie sollen wohl merken, auf welche Karten die Fragen geschrieben sind, die sie erwählt haben; hebet dann das Spiel auf dem Tische ab, und lasset die erste Frage unter die befeuchtete Karte legen, welche die letzte unten im Spiele war. Hebt dann das Spiel ab bey der vorletzten Karte, die gleichermassen befeuchtet worden *), und sich nun in der
Mitte

*) Man kann zu dieser letzten Karte eine breitere Karte nehmen, damit man dabey leichter abheben könne.

Zauberquadrat von 25 Feldern zur Seite 125.

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

Mitte des Spiels befindet. Auf diese läßt man die von der zweyten Person erwählte Frage legen, wodurch sie so zu liegen kommen, daß sie von den beiden Karten, die mit der Solution von Galläpfeln getränkt worden sind, die Feuchtigkeit empfangen. Man drückt hierauf das Spiel einen Augenblick in seiner Hand zusammen, und fragt diese zwei Personen, was es für Karten sind, auf welchen ihre Fragen geschrieben stehen. Wendet dann das Spiel um, um diese zwei Karten darinnen aufzusuchen, und zeigt, daß die Antworten, die darauf passen, darauf geschrieben sind, und daß solches ohne Zweifel diejenigen sind, welche sie herausgenommen haben, weil sich keine einzige Karte sonst in dem Spiele befindet, die ihnen gleich wäre.

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

Bedienet euch, um eure fünf und zwanzig Karten in gehbrige Ordnung zu legen, des Zauberquadrats von 25 Feldern, (sieh Taschenspieler-Tabellen) und beobachtet dabey dieses, daß ihr oben auf das Spiel die Zahlen 11 und 4 der ersten Reihe des magischen Vierecks leget, und nach diesen beiden Karten

Karten die zwei Zahlen 24 und 12, und fahret so fort von zwei zu zweien Zahlen bis zu der letzten Reihe, deren Zahl 16 auf eine etwas breitere Karte geschrieben werden muß. Beobachtet eben diese Ordnung in Ansehung der drey letzten Zahlen 17, 10, und 23 in der ersten Reihe und der folgenden, und fahret so fort, bis zu der letzten Reihe hin.

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

Karten.	Zahlen.	
1	—	} Der erste im Ausgeben der Karte.
2	—	
3	—	} Der 2te in der Karte.
4	—	
5	—	} Der dritte in der Karte.
6	—	
7	—	} Der 4te in der Karte.
8	—	

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

Wenn die Karten so auf einander liegen, oder sich in dieser Ordnung befinden, nachdem sie gemischt worden, wie ich unten zeigen werde; so verspricht man solche unter 5 Personen gleich auszutheilen, und zwar so, daß eine jede Person eine gleiche Summe von den Zahlen, die ihr gegeben worden sind, erhalte, und läßt noch ferner die Wahl, ob man die Karten zu zweyen oder zu dreyen auf einmal

mal ausgehen soll. Verlangt man, daß man nur zwey geben soll: so läßt man solche nicht abheben, will man hingegen, daß drey gegeben werden sollen; so läßt man abheben, damit derjenige, welcher abhebt, das Spiel an dem Orte, wo die lange Karte ist *), theile, und daß die 15 letzten Karten sich dann oben befinden mögen.

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

Unter vier Personen die 32 Karten eines Piquetspiels, nachdem sie gemischt, und die Wahl gegeben worden, ob man zuerst zwey oder drey Karten geben soll, so auszutheilen, daß eine jede Person alle Karten von einerley Farbe in die Hand bekomme.

Leget die Karten nach der unten stehenden Tabelle, und habet Acht, daß die achte Karte breiter sey, als die andern Karten.

Ordnung der Karten.

1. Als in Herz.

2. Sieben in Herz.

} Der erste in der Karte,

3. König

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

3. König in Pique. }
 4. Acht in Pique. } Der zweyte in der Karte.

5. Knecht in Careau. }
 6. Acht in Careau. } Der dritte in der Karte.

7. As in Treffte. }
 8. Knecht in Treffte. } Der vierte in der Karte.
 Breite Karte.

9. König in Herz. }
 10. Acht in Herz. } Der erste in der Karte.
 11. Neun in Herz.

12. As in Pique. }
 13. Knecht in Pique. } Der zweyte in der Karte.
 14. Zehn in Pique.

15. As in Careau. }
 16. Sieben in Careau. } Der dritte in der Karte.
 17. Neun in Careau.

18. König in Treffte. }
 19. Zehn in Treffte. } Der vierte in der Karte.
 20. Neun in Treffte.

21. Dame in Herz. }
 22. Knecht in Herz. } Der erste in der Karte.
 23. Zehn in Herz.

24. Dame in Pique. }
 25. Neun in Pique. } Der zweyte in der Karte.
 26. Sieben in Pique.

- | | | |
|------------------------|---|--------------------------|
| 27. König in Careau. | } | Der dritte in der Karte. |
| 28. Dame in Careau. | | |
| 29. Zehn in Careau. | | |
| 30. Dame in Trefffe. | } | Der vierte in der Karte. |
| 31. Acht in Trefffe. | | |
| 32. Sieben in Trefffe. | | |

Man verfährt hiebey wie bey der vorhergehenden. Verlangt man, daß zuerst zwey Karten ausgegeben werden sollen; so muß man nicht abheben lassen, und giebt man einmal zwey, und zweymal drey Karten. Verlangt man hingegen, daß man zuerst drey Karten geben soll, so giebt man zweymal drey, und zuletzt zwey Karten, nachdem man sie bey der langen Karte hat abheben lassen.

Unter vier Personen die 32 Karten eines Piquetspiels, nachdem sie gemischt, und die Wahl gegeben worden, ob man zuerst zwey, oder drey Karten geben soll, so auszutheilen, daß eine jede Person alle Karten von einerley Farbe in die Hand bekomme.

Leget die Karten nach der folgenden Tabelle, und habet Acht, daß die achte Karte breiter sey, als die andern Karten.

Ordnung der Karten.

- | | | |
|--------------------|---|-------------------------|
| 1. As in Herz, | } | Der erste in der Karte. |
| 2. Sieben in Herz. | | |

3. König in Pique, }
 4. Acht in Pique. } Der zweyte in der Karte.
5. Knecht in Careau, }
 6. Acht in Careau. } Der dritte in der Karte.
7. As in Treffé, }
 8. Knecht in Treffé. } Der vierte in der Karte.
 Breite Karte.
9. König in Herz, }
 10. Acht in Herz, } Der erste in der Karte.
 11. Neun in Herz.
12. As in Pique, }
 13. Knecht in Pique, } Der zweyte in der Karte.
 14. Zehn in Pique.
15. As in Careau, }
 16. Sieben in Careau, } Der dritte in der Karte.
 17. Neun in Careau.
18. König in Treffé, }
 19. Zehn in Treffé, } Der vierte in der Karte.
 20. Neun in Treffé.
21. Dame in Herz, }
 22. Knecht in Herz, } Der erste in der Karte.
 23. Zehn in Herz.
24. Dame in Pique, }
 25. Neun in Pique, } Der zweyte in der Karte.
 26. Sieben in Pique.

27. König in Careau, }
 28. Dame in Careau, } Der dritte in der Karte.
 29. Zehn in Careau. }

30. Dame in Treffte, }
 31. Acht in Treffte, } Der vierte in der Karte.
 32. Sieben in Treffte. }

Verlangt man nun, daß zuerst zwei Karten ausgegeben werden sollen, so muß man nicht abheben lassen, und giebt einmal zwei, und zweymal drei Karten. Verlangt man hingegen, daß man zuerst drei Karten geben soll, so giebt man zweymal drei, und zuletzt zwei Karten, nachdem man sie bey der langen Karte hat abheben lassen.

Verfertigung der Tabellen zur Versetzung der Veränderungen der Ordnung der Karten.

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

Es liegt nichts daran, was für einer Zahl man sich bediene, diese Tabellen zu verfertigen, es lassen sich alle dazu gebrauchen. Ich habe mich hier auf diejenigen eingeschränkt, die sich auf die verschiedenen Belustigungen beziehen, die hier vorgelegt worden sind; außerdem kann sich ein jeder Liebhaber eine nach seinem Belieben verfertigen.

Um eine Tabelle, z. B. von zehn Zahlen, zu verfertigen, muß man zehn weiße Karten haben, und oben auf eine jede derselben die Zahl 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0. schreiben, und sie in eben diese Ordnung legen, dergestalt, daß die Ziffer 1 sich oben, und die Nullen unten befinde: man nimmt hernach diese zehn Karten in die linke Hand, eben so, wie wenn man die Karten mischet: dann nimmt man mit der rechten Hand die zwei ersten Karten 1 und 2, ohne sie aus ihrer Ordnung zu bringen, auf dieselben legt man die zwei folgenden, 3 und 4, und unter diese vier Karten legt man die drey folgenden 5. 6 und 7: auf das Spiel die Karten 8 und 9, und unten her die Karte 0, so, daß man immer wechselweise zwei oben auf das Spiel, und unter dasselbe, legt, welches die nachfolgende Veränderung in ihrer Ordnung giebt.

Ordnung der Zahlen vor dem Mischen:
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0.

Verwechslungen nach diesem ersten Mischen:
8. 9. — 3. 4. — 1. 2. — 5. 6. 7. — 0.

Wenn man, ohne im geringsten die Ordnung, in welcher diese zehn Karten und Ziffern nach dieser ersten Mischung stehen, zu unterbrechen, sie von neuem

neuem nach eben dieser Methode mischet; so wird man alsdann folgende Ordnung bekommen: 6. 7. — 3. 4. — 8. 9. — 1. 2. 5. — 0.

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

Erste Ordnung :	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	0.	
Erste Mischung :	8.	9.	3.	4.	1.	2.	5.	6.	7.	0.	
Zweyte	—	6.	7.	3.	4.	8.	9.	1.	2.	5.	0.
Dritte	—	2.	5.	3.	4.	6.	7.	8.	9.	1.	0.
Vierte	—	9.	1.	3.	4.	2.	5.	6.	7.	8.	0.
Fünfte	—	7.	8.	3.	4.	9.	1.	2.	5.	6.	0.
Sechste	—	5.	6.	3.	4.	7.	8.	9.	1.	2.	0.
Siebente	—	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	0.

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

Tabel

T a b e l l e n,

die nach den angeführten Regeln gefertigt
worden.

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

Erste Tabelle auf zehn Zahlen gerichtet.

Ordnung.	Verwechselungen.			
Vor d. Mischen.	Bey d. 1sten Mischen.	Bey d. 2ten.	Bey d. 3ten.	
1. ———	8. ———	6. ———	2.	
2. ———	9. ———	7. ———	5.	
3. ———	3. ———	3. ———	3.	
4. ———	4. ———	4. ———	4.	
5. ———	1. ———	8. ———	6.	
6. ———	2. ———	9. ———	7.	
7. ———	5. ———	1. ———	8.	
8. ———	6. ———	2. ———	9.	
9. ———	7. ———	5. ———	1.	
0. ———	0. ———	0. ———	0.	

Zwey

Zweyte Tabelle
auf vier und zwanzig Zahlen.

Ordnung.		Verwechslungen.			
Vor d. Mischen.		Bey d. 1sten Mischen.	Bey d. 2ten.	Bey d. 3ten.	
1.	—	23.	—	21.	— 17.
2.	—	24.	—	22.	— 20.
3.	—	18.	—	12.	— 2.
4.	—	19.	—	15.	— 7.
5.	—	13.	—	5.	— 13.
6.	—	14.	—	6.	— 14.
7.	—	8.	—	9.	— 3.
8.	—	9.	—	3.	— 18.
9.	—	3.	—	18.	— 12.
10.	—	4.	—	19.	— 15.
11.	—	1.	—	23.	— 21.
12.	—	2.	—	24.	— 22.
13.	—	5.	—	13.	— 5.
14.	—	6.	—	14.	— 6.
15.	—	7.	—	8.	— 9.
16.	—	10.	—	4.	— 19.
17.	—	11.	—	1.	— 23.
18.	—	12.	—	2.	— 24.
19.	—	15.	—	7.	— 8.
20.	—	16.	—	10.	— 4.
21.	—	17.	—	11.	— 1.
22.	—	20.	—	16.	— 10.
23.	—	21.	—	17.	— 11.
24.	—	22.	—	20.	— 16.

Drit

Dritte Tabelle
auf fünf und zwanzig Zahlen.

Ordnung.		Verwechslungen.			
Vor d. Mischen.		Bey d. 1sten Mischen.	Bey d. 2ten.	Bey d. 3ten.	
1.	—	23.	—	21.	— 17.
2.	—	24.	—	22.	— 20.
3.	—	18.	—	12.	— 2.
4.	—	19.	—	15.	— 7.
5.	—	13.	—	6.	— 13.
6.	—	14.	—	6.	— 14.
7.	—	8.	—	9.	— 3.
8.	—	9.	—	3.	— 18.
9.	—	3.	—	18.	— 12.
10.	—	4.	—	19.	— 15.
11.	—	1.	—	23.	— 21.
12.	—	2.	—	24.	— 22.
13.	—	5.	—	13.	— 5.
14.	—	6.	—	14.	— 6.
15.	—	7.	—	8.	— 9.
16.	—	10.	—	4.	— 19.
17.	—	11.	—	1.	— 23.
18.	—	12.	—	2.	— 24.
19.	—	15.	—	7.	— 8.
20.	—	16.	—	10.	— 4.
21.	—	17.	—	11.	— 1.
22.	—	20.	—	16.	— 10.
23.	—	21.	—	17.	— 11.
24.	—	22.	—	20.	— 16.
25.	—	25.	—	25.	— 25.

Vier.

Vierte Tabelle
auf sieben und zwanzig Zahlen.

Ordnung.		Verwechselungen.			
Vor d. Mischen.		Bev d. 1sten Mischen.	Bev d. 2ten.	Bev d. 3ten.	
1.	—	23.	—	21.	17.
2.	—	24.	—	22.	20.
3.	—	18.	—	12.	2.
4.	—	19.	—	15.	7.
5.	—	13.	—	5.	13.
6.	—	14.	—	6.	14.
7.	—	8.	—	9.	3.
8.	—	9.	—	3.	18.
9.	—	8.	—	18.	12.
10.	—	4.	—	19.	15.
11.	—	1.	—	23.	21.
12.	—	2.	—	24.	22.
13.	—	5.	—	13.	5.
14.	—	6.	—	14.	6.
15.	—	7.	—	8.	9.
16.	—	10.	—	4.	19.
17.	—	11.	—	1.	23.
18.	—	12.	—	2.	24.
19.	—	15.	—	7.	8.
20.	—	16.	—	10.	4.
21.	—	17.	—	11.	1.
22.	—	20.	—	16.	10.
23.	—	21.	—	17.	11.
24.	—	22.	—	20.	16.
25.	—	25.	—	25.	25.
26.	—	26.	—	26.	26.
27.	—	27.	—	27.	27.

Fünfte Tabelle
auf zwey und dreyßig Zahlen.

Ordnung		Verwechselungen			
Vor d. Mischen.		Bey d. 1sten Mischen.	Bey d. 2ten.	Bey d. 3ten.	
1.	—	28.	—	26.	— 22.
2.	—	29.	—	27.	— 25.
3.	—	23.	—	17.	— 7.
4.	—	24.	—	20.	— 12.
5.	—	18.	—	10.	— 9.
6.	—	19.	—	11.	— 3.
7.	—	13.	—	1.	— 28.
8.	—	14.	—	2.	— 29.
9.	—	8.	—	14.	— 2.
10.	—	9.	—	8.	— 14.
11.	—	3.	—	23.	— 17.
12.	—	4.	—	24.	— 20.
13.	—	1.	—	28.	— 26.
14.	—	2.	—	29.	— 27.
15.	—	5.	—	18.	— 10.
16.	—	6.	—	19.	— 11.
17.	—	7.	—	13.	— 1.
18.	—	10.	—	9.	— 8.
19.	—	11.	—	3.	— 23.
20.	—	12.	—	4.	— 24.
21.	—	15.	—	5.	— 18.
22.	—	16.	—	6.	— 19.
23.	—	17.	—	7.	— 13.
24.	—	20.	—	12.	— 4.

25.

25.	—	21.	—	15.	—	5.
26.	—	22.	—	16.	—	6.
27.	—	25.	—	21.	—	15.
28.	—	26.	—	22.	—	16.
29.	—	27.	—	25.	—	21.
30.	—	30.	—	30.	—	30.
31.	—	31.	—	31.	—	31.
32.	—	32.	—	32.	—	32.

Diese Tabellen dienen dazu, daß man die Karten in die gehörige Ordnung legen, und zubereiten könne, wie es zu verschiedenen der vorhergehenden Belustigungen nothwendig ist, indem man sie einmal, oder öfters, mischet, wie dieses in den obigen Belustigungen gesehen worden. — Ehe man sich aber untersteht, diese Arten von Belustigungen zu machen, muß man sich zuvor in dem genauen und fertigen Mischen der Karten wohl geübt haben, welches aber nicht schwer fallen wird.

Noch weitere Kartenstücke.

Wenn man einige Räthsel auf Karten geschrieben, und sie einer andern Person zugestellet hat, ihr in einem Kästchen das Wort desjenigen Räthsels zu zeigen, das sie erwähnt hat.

Lasset euch ein plattes Kästchen machen, das ohngefähr zwölf Zoll lang, und dritthalb Zoll breit ist, und theilet den innwendigen Boden desselben in fünf gleiche Theile. Setzet in den Mittelpunkt einer jeden

den

den dieser Abtheilungen eine Spitze, auf welche ihr einen kleinen Zirkel von sehr dünnem Pappdeckel, in welchem eine Magnethadel ist, stellen müßet.

Nehmet dann drey Streifen von Pappdeckel, die so groß sind, als dieses Kästchen, und so wie dasselbe in fünf Theile eingetheilt worden; in eine jede dieser Abtheilungen steckt einen kleinen Magnetstab, und bedeckt sie hierauf auf beiden Seiten mit einem doppelten Papiere.

Schreibet auf eine jede Seite dieser sechs Streifen die sechs nachstehenden Räthsel nach der Ordnung; ferner auf einen jeden dieser fünf Zirkel von Pappdeckel einen von den Buchstaben des Wortes aller dieser Räthsel *), doch daß ihr hiebey auf die Richtung der Pole eines jeden Magnetstabes in diesen Täfelchen, oder Streifen von Pappdeckel im Verhältnisse zu den Polen der Nadeln in diesen Zirkeln sehet.

Bedecket hierauf dieses Kästchen oben mit einem Pappdeckel, in welchem fünf Löcher seyn müssen, die so groß sind, daß man durch dieselben einen von den sechs Buchstaben, die auf den Zirkeln von Pappdeckel geschrieben sind, sehen könne.

Wenn man dieses Kästchen genau auf die eine oder andere Seite dieser Streifen von Pappdeckel stellet, auf welchen die Räthsel geschrieben seyn müssen: so werden sich die beweglichen Zirkel nach der
Richt-

*) Ein jeder Zirkel muß in sechs gleiche Theile getheilet werden.

Richtung der Magnetstäbe in diesen Pappdeckeln stellen, und man wird durch ein jedes der fünf Löcher einen von den Buchstaben erblicken, welche das Wort des Räthsels ausmachen, welches sich dann unter dem Kästchen befinden wird. Wenn man diesen Streifen von Pappdeckel umwendet; so werden die Zirkel eine andere Stellung annehmen, und man wird durch eben diese Löcher fünf andere Buchstaben sehen, welche das Wort des Räthsels vorstellen, das auf dieser andern Seite des Pappdeckels geschrieben ist.

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

Um es solchen Liebhabern, die selbst dieses Stück machen wollen, zu erleichtern, habe ich sechs Räthsel hergesetzt, derer Worte aus fünf Buchstaben bestehen.

L. R ä t h s e l.

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

Le Sabot (der Kreusel).

 II. R ä t h s e l.

Man raubet mich oft, doch bleibe ich, wo ich bin, und komme demjenigen niemals in die Hand, der mich gefangen nimmt, ich bin das Kleinste, und auch das Größte, man kann mich nicht sehen, wofern ich nicht alsobald sterben soll.

Le Coeur (das Herz).

III. R ä t h s e l.

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

Le Lacet (der Nestel).

IV. R ä t h s e l.

Ich wohne in der schlechtesten Bauernhütte, und glänze allzeit in den reichsten Palästen, die ermüdeten Augen der größten Eroberer suchen in meinen düstern Schlupfwinkeln eine sanfte Ruhe. Ich bin ein Zeuge aller Liebesgeheimnisse, ich sehe das Ende der Schicksale der Menschen, und der Stolz, der in meinem Busen den Tod trozet, läßt hier das Hirngespinnst des eiteln Gepräuges fahren.

Le Lit (das Bett).

V.

 V. R ä t h s e l.

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

Le Coq (der Hahn).

VI. R ä t h s e l.

Mein Meer hat niemals Wasser gehabt, meine Felder sind unfruchtbar, ich habe keine Häuser, und doch grosse Städte. Ich schliesse tausenderley Werke in einen Punkt ein, ich bin beynabe nichts, und bin doch die ganze Welt.

Carte de Geographie (die Landkarte).

Die unbegreiflichen Zahlen.

Die Zahlen, die man auf dreyßig ganz weisse Kartenblätter schreibt, wozu man auch die niedrigen Karten eines Spieles gebrauchen kann, werden zuerst so gelegt, wie hernach angezeigt werden soll; so, daß, wenn sie das erstemal gemischt worden, und man das Spiel in drey Theile theilet, indem man bey der breiten Karte abhebt, die ganze Summe der Zahlen, oder Augen, die in jedem Theile enthalten sind, fünfzig ausmachen. Und wenn diese drey Theile von dieser neuen Ordnung nicht unter einander geworfen werden, und dieses Spiel noch einmal gemischt wird, solches

solches dann wieder in drei Theile theilet, indem man bey den zweyen langen Karten abhebt: so wird die Zahl fünfzig wieder auf das neue die ganze Summe der Augen seyn, die in einem jeden dieser Theile enthalten sind.

Die Zahlen müssen vor dem Mischen in folgender Ordnung liegen:

Karten.	Zahlen.	Karten.	Zahlen.
1.	—	5.	16.
2.	—	6.	17.
3.	—	9.	18.
4. Lange Karte	2.	19.	—
5.	—	7.	20.
6.	—	4.	21.
7.	—	3.	22.
8. Lange Karte	5.	23.	—
9. Breite Karte	4.	24.	—
10.	—	5.	25.
11.	—	1.	26.
12. Breite Karte	8.	27.	—
13.	—	7.	28.
14.	—	6.	29.
15.	—	3.	30.

Wenn diese dreßsig Karten in diese letztgemeldete Ordnung gelegt, und hierauf das erstmal gemischt worden; so werden sie in folgender Ordnung dann stehen:

R

Ordn

Ordnung nach dem ersten Mischen.

Karten. Zahlen. Karten. Zahlen. Karten. Zahlen.

1. — 9.	11. — 9.	21. — 3.
2. — 8.	12. — 2.	22. — 5.
3. — 3.	13. — 5.	23. — 9.
4. — 1.	14. — 6.	24. — 7.
5. — 5.	15. — 7.	25. — 6.
6. — 2.	16. — 4.	26. — 4.
7. — 7.	17. — 3.	27. — 8.
8. — 6.	18. — 5.	28. — 1.
9. — 5.	19. — 1.	29. — 5.
10. Breite 4. Karte.	20. Breite 8. Karte.	30. — 2.
Summe 50.	Summe 50.	Summe 50.

Wenn man also bey der zehnten, und zwanzigsten Karte abhebt, welches die zwey breiten Karten sind; so wird man hiedurch das Spiel in drey Theile theilen, wovon ein jeder 50 Augen, als die ganze Summe derjenigen, die auf den zehn Karten stehen, enthalten wird.

Wenn man ferner, ohne die erstgemeldete Ordnung der Karten zu stören, diese drey Häufchen auf einander legt, und diese Karten noch einmal mischt; so werden sie sich in folgender Ordnung darstellen:

Ordnung

Ordnung nach dem zweyten Mischen.

Karten: Zahlen. Karten: Zahlen. Karten: Zahlen.

1. — 1.	11. — 3.	21. — 7.
2. — 5.	12. — 1.	22. — 4.
3. — 9.	13. — 9.	23. — 3.
4. — 7.	14. — 8.	24. — 8.
5. — 5.	15. — 5.	25. — 3.
6. — 1.	16. — 2.	26. — 5.
7. — 5.	17. — 7.	27. — 6.
8. — 6.	18. — 4.	28. — 4.
9. — 6.	19. — 9.	29. — 8.
10. Lange 5. Karte.	20. Lange 2. Karte.	30. — 2.
Summe 50.	Summe 50.	Summe 50.

Hieraus folgt, wenn man diesmal bey der langen Karte abhebt, daß das Spiel in drey gleiche Theile getheilt seyn, und die Summe der Zahlen, oder Augen eines jeden dieser drey Theile ebenfalls 50 betragen werde.

Nachdem man nun zuerst die sämtlichen Zahlen, oder Augen der 30 Karten gezeigt, so kann man vorläufig melden, daß ihre ganze Summe sich auf 150 belaufe, und zugleich anzeigen, daß man solche zuerst recht mischen, und dann das Spiel in drey Theile theilen wolle, wovon ein jeder 50 enthalten soll, welches man hierauf nach angezeigter Weise verrichtet. Wenn man nun gezeigt hat, daß ein jeder Theil 50 Augen enthält; so muß man sagen,

daß sich vielleicht jemand einbilden möchte, als ob die Karten vorher in eine bestimmte Ordnung gelegt worden, daß sie diese Wirkung hervorbringen müßten; und um ihn vom Gegentheile zu überzeugen, und die Verwunderung zu vermehren, sich erbiethen, diese Belustigung vom neuen zu machen, und das Spiel zum zweytenmale zu mischen, welches nicht ermangeln wird, eben diese Wirkung zu thun, wenn man alles vorerwähnte genau beobachtet.

Die zehnt größten Quartien.

Leget die As, Könige, Damen, und Knechte eines Piquetspiels in folgende Ordnung:

1. König von Trefffe.
2. As von Careau.
3. Dame von Pique.
4. König von Careau,
5. Knecht von Pique.
6. As von Herz.
7. As von Trefffe.
8. Knecht von Careau.
9. As von Pique,
10. Knecht von Herz.
11. König von Herz.
12. Dame von Trefffe.
13. Dame von Herz.
14. König von Trefffe, breite Karte.
15. König von Pique.
16. Dame von Careau.

Wenn

Wenn man diese gedachten 16. Karten zu zwey verschiedenen malen künstlich mischet, so hebt man bey dem Könige von Trefffe, als der breiten Karte, ab, und legt sie in einem Quadrate, das aus vier Reihen, ein jedes von vier Karten, gemacht ist, wie folgt. Die Einrichtung, und Austheilung dieser Karten wird so beschaffen seyn, daß, von welcher Seite man diese Reihen betrachtet, sich allezeit eine große Quart befinden wird, die aus vier Karten von verschiedenen Farben besteht, und daß noch überdieß die acht Karten der zwey Diagonalen dieses Quadrats auch zwey Quartan anzeigen werden, die aus vier verschiedenen Farben zusammen gesetzt sind.

Lage dieser Karten.

1. Dame von Pique.	2. König von Careau.	3. Knecht von Trefffe.	4. As von Herz.
5. As von Trefffe.	6. Knecht von Herz.	7. König von Pique.	8. Dame von Careau.
9. König von Herz.	10. Dame von Trefffe.	11. As von Careau.	12. Knecht von Pique.
13. Knecht von Careau.	14. As von Pique.	15. Dame von Herz.	16. König von Trefffe.

Diese 16 Karten läßt man sehen, mischet dar-
auf solche zu verschiedenen malen, hebt sie ab, und
legt sie auf den Tisch nach ist angezeigter Ordnung.
Hierauf zeigt man an, daß sie auf allen Seiten,
und selbst von einem Winkel zum andern, eine Quar-
te

te ausmachen, und zwar so, daß in keiner Reihe zwei Karten von einerley Farben gefunden werden. Diese Belustigung wird um so viel außerordentlicher seyn, da diejenigen, welche sie in diese Ordnung legen wollen, wenn sie auch die Karten dazu aussuchen, viel Zeit dabey zubringen werden, und solches dennoch nicht in Stand setzen können.

Es ist hiebey gleichgiltig, ob man abhebt, oder nicht, folglich kann man, ehe man die Karten auf den Tisch legt, solches frey stellen, das eine oder das andere zu verlangen. Die Wirkung wird immer einerley seyn.

Eine andere ähnliche Belustigung.

Leget die Zehn, Neun, Acht, und Sieben eines Piquetspiels in folgende Ordnung:

1. Sieben von Treffle.
2. Zehn von Careau.
3. Acht von Pique.
4. Neun von Careau.
5. Sieben von Pique.
6. Zehn von Herz.
7. Zehn von Treffle.
8. Sieben von Careau.
9. Zehn von Pique.
10. Sieben von Herz.
11. Neun von Herz.

12. Acht von Trefffe.
13. Acht von Herz.
14. Neun von Trefffe, breite Karte:
15. Neun von Pique,
16. Acht von Careau.

Wenn man diese Karten zu verschiedenen malen mischt, und verfährt damit, wie vorhin gemeldet worden; so werden sie auf folgende Weise in einer Reihe stehen:

1.	2.	3.	4.
Acht von Pique.	Neun von Careau.	Sieben von Trefffe.	Zehn von Herz.
5.	6.	7.	8.
Zehn von Trefffe.	Sieben von Herz.	Neun von Pique.	Acht von Careau.
9.	10.	11.	12.
Neun von Herz.	Acht von Trefffe.	Zehn von Careau.	Sieben von Pique.
13.	14.	15.	16.
Sieben von Careau.	Zehn von Pique.	Acht von Herz.	Neun von Trefffe.

Wenn die Karten in dieser Ordnung liegen, so zeigt man, daß die Augen, die auf einer jeden Reihe, man mag sie nehmen, wie man will, auch die auf den beiden Diagonalen, die Zahl von 34 ausmachen.

Man kann auch zum voraus die Karten eines Piquetspiels so legen, daß, wenn man die As, Könige, Damen, und Knechte von den Zehn, Neun, Acht, und Sieben abspudert; dann ein jeder dieser beiden

beiden Theile sich in der Ordnung der beiden vorhergehenden Tabellen befinde; wodurch man im Stande ist, diese beiden Belustigungen naheinander damit zu machen. Auf solche Weise wird man es noch weniger begreifen, oder vermuthen, daß diese Karten zuvor in Ordnung gelegt worden.

Den Namen einer Karte, die eine Person nach Belieben aus einem ganzen Spiele herausgezogen hat, in leuchtenden Buchstaben anzuzeigen.

Dies zu muß das Kartenspiel in derjenigen Ordnung liegen, wie in der obigen Belustigung, Seite 118, mit den Versen: Vnus, quinque, nouem etc. die 52. auch hieher nothwendigen Karten geordnet sind; und wenn man nun solches von einigen Personen hat abheben lassen, so legt man es ausgebreitet auf den Tisch, und sagt zu einer Person, daß sie nach Belieben eine Karte, welche sie wolle, herausnehmen soll. Wenn sie nun eine Karte zu sich genommen hat, so ergreift das Spiel wieder, und indem ihr solches aufhebet, theilet es an dem Orte, wo die Karte herausgezogen worden, in zween Theile, und leget den obern Theil unten hin; wendet das Spiel um, und unter dem Vorwande, als ob ihr zeigen wollet, daß diese Karten alle von einander verschieden sind, haltet das Spiel so, daß eine in einem benachbarten Zimmer verborgene Person diese letzte Karte sehen, und folglich daraus erkennen könne, welche Karte herausgenommen worden. Lasset ihr darauf so viel Zeit, daß sie den Namen dieser Karte auf ein schwarzes Kartenpapier mit grossen Buchstaben schreiben

kbn

thane; welches hernach einem Loch gegenüber gesetzt werden muß, durch welches man in das andere Zimmer hindurch sehen kann; und lasset hierauf diese Person durch dieses Loch sehen, wo sie dann den Namen ihrer Karte erblicken wird. Ihre Verwunderung wird desto größer seyn, wenn sie solchen mit leuchtenden Buchstaben, mit Phosphor geschrieben, sieht, besonders wenn das Zimmer recht finster ist, und sie nichts anders, als das Geschriebene, gewahr werden kann.

Die von einer Person herausgezogene Karte sehr bald zu errathen.

Man legt ein Kartenspiel auf den Tisch, das man vorher ordentlich mischen kann; im Hinlegen aber merket man die unterste Karte des Spieles. Darauf läßt man jemand ein Blatt aus dem Spiele ziehen, sich merken, und auf den Tisch legen, worauf man dann sogleich den ganzen Haufen setzt: man kann es auch oben auf den Haufen legen lassen. Alsdann läßt man den Haufen einzeln abheben, und wieder aufsetzen, so oft man will. Hierauf nimmt man das Spiel, durchblättert es bedachtsam, als ob man zählte; im Grunde aber sucht man nur diejenige Karte, die anfänglich die unterste von dem Spiele gewesen; wobey dann die zunächst voran liegende diejenige ist, die die andere Person ausgezogen hatte.

Ein

Ein ganzes Kartenspiel nach geschehenem Mischen in viele Häufchen zu zertheilen, dergestalt, daß die untersten Blätter nach Belieben entweder gemalte, oder schlechte Karten seyn sollen.

Hierzu muß man ein besonders zubereitetes Kartenspiel haben, worinn die Bilderkarten unten und oben, die schlechten aber an den Seiten um eine Linie abgekürzt seyn müssen. Sollen nun die untersten Blätter der Häufchen, die daraus gemacht werden sollen, Bilder seyn, so wird das Spiel nach der Breite; im Falle man aber schlechte Karten unten haben will, nach der Länge abgehoben werden.

Unter einer Reihe Kartenblätter diejenigen zu errathen, welch sich ein anderer in die Gedanken genommen.

Gesetzt, es hätte jemand zwölf Kartenblätter in folgender Reihe, wie beystehende Buchstaben andeuten, niedergeleget :

A. B. C. D. E. F. G. H. I. K. L. M. und davon hätte sich ein anderer die Karte G in Sinn genommen. Um nun zu erfahren, welches Blatt es sey, so laffet ihn von der gemerkten Karte an — welche hier die siebente ist — doppelt so viel, und eins darüber, als überhaupt Karten sind, nämlich im igiten Falle 25, abzählen, und zwar so, daß er von der Zahl seiner Karte anfangt, und bey M rückwärts zu zählen fortfahre. Z. B. da G die 7te ist, so zählt er das M für 8, das L für 9, das K für 10, u. s. w.
bis

bis A, welches 19 seyn wird, und fährt wieder bey M mit 20 u. s. w. rückwärts fort. Da dann gerade auf G die Zahl 25 kommen wird, welches nun die Karte ist, die der andere in die Gedanken genommen, und zu wissen begehrt hat.



Magne

Magnetische Taschenspielerstücke.

Erste Belustigung.

Magnetisches Perspektiv.

Lasset ein Perspektiv von Elfenbein drehen, welches dünne genug ist, daß noch das Licht nach innen zu hindurch fallen kann; die Höhe desselben muß ohngefähr zwey und einen halben Zoll haben, und die Gestalt desselben muß so seyn, wie in den magnetischen Tabellen Tab. I. Fig. 1. zu sehen ist.

Oben und unten an diesem Perspective müssen zween kleine Kränze, oder hervorragende Ringe A und B gelassen werden, und auf beiden Seiten muß es auf- oder zugeschraubet werden können. In die obere Oeffnung setzet ein Augenglas A, dessen Brennpunkt ohngefähr von zwey Zollen ist, in die untere Oeffnung aber ein anderes Glas D, welches ihr wollet.

Nehmet eine kleine Magnetnadel C, dergleichen man in die Kompassse braucht, die aber außerordentlich empfindlich ist; und wenn sie unten in dieses Perspektiv gesetzt worden, sich daselbst frey muß herumdrehen können: setzet sie auf ihre Spitze, die in dem Mittelpunkte eines kleinen elfenbeinernen Ringes C steht, der aber nicht dicker, als ein Rechenpfennig, seyn muß. Dieser Ring wird auf das Objektivglas des Perspektivs gelegt, und auf derjenigen Seite, womit er das Glas berührt, schwarz angestrichen. Machet ihn alsdann fest vermittelst eines kleinen Rings

von

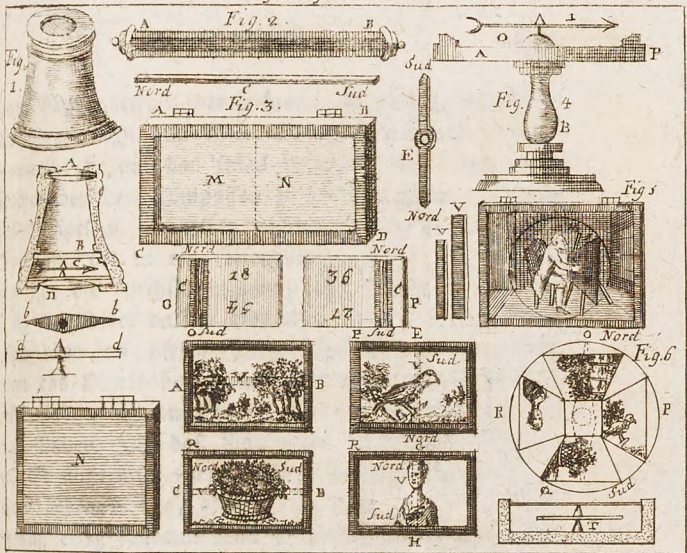


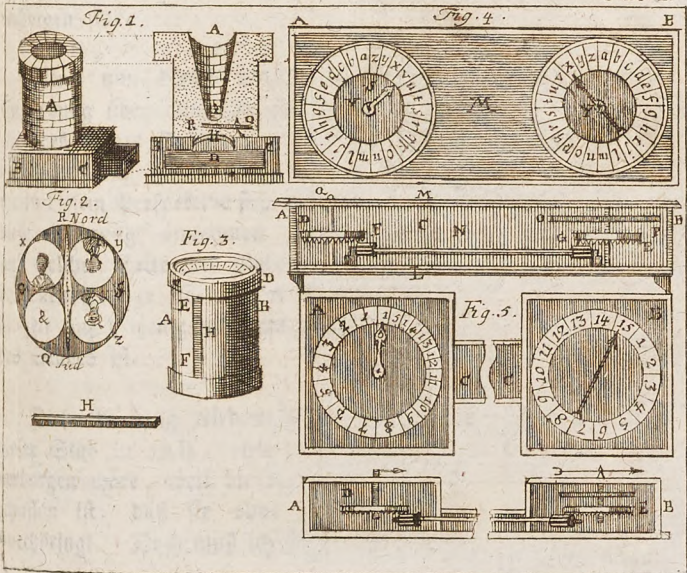
Fig. 1. A table with a magnet on top, labeled 'Nord' and 'Sud'.

Fig. 2. A table with a magnet on top, labeled 'Nord' and 'Sud'.

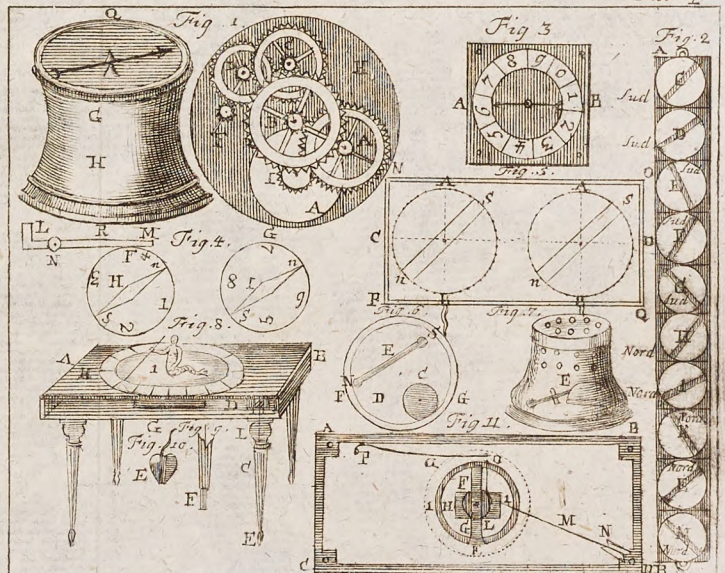
Fig. 3. A table with a magnet on top, labeled 'Nord' and 'Sud'.

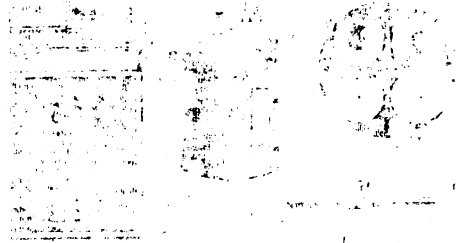
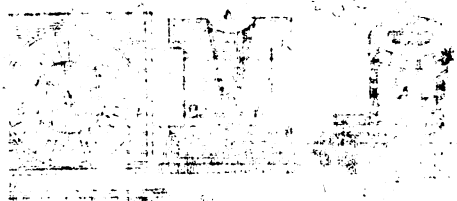
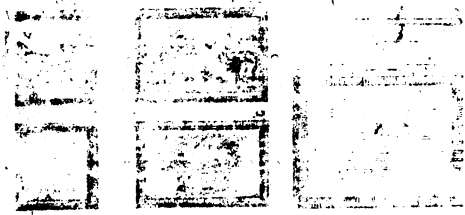
Buch	Karten	Zahl
A	As	1
B	König	2
C	Daube	3
D	Wäger	4
E	Zehner	5
F	Wanner	6
G	Achter	7
H	Siebner	8
I	As	9
J	König	10
K	Daube	11
L	Wäger	12
M	Zehner	13
N	Wanner	14
O	Achter	15
P	Siebner	16
Q	As	17
R	König	18
S	Daube	19
T	Wäger	20
U	Zehner	21
V	Wanner	22
W	Achter	23
X	Siebner	24
Y	As	25
Z	König	26
A	Daube	27
B	Wäger	28
C	Zehner	29
D	Wanner	30
E	Achter	31
F	Siebner	32

Tab. 2.



Tab. 4.





vom Wappendeckel, der so breit, als nöthig, ist, damit die Nadel nicht von ihrer Spitze herabfallen könne, wenn ihr sie auf das Glas B. gesetzt habt, wie man solches bey den Kompassen zu machen pflegt: da dieses Perspektiv eigentlich nichts anders ist, als ein Kompaß, der in eine elfenbeinerne Röhre eingeschlossen ist, die durchsichtig genug ist, daß man die Richtung der Nadel darinn entdecken kann. Das Augenglas oben an diesem Perspektiv dient dazu, daß man das Objekt besser unterscheiden kann; das Objektivglas unten an dem Perspektiv hat keinen weisern Nutzen, als daß man dieser Art eines Kompasses die äußerliche Gestalt eines ordentlichen Perspektives geben wollte, damit man desto mehr Verwunderung erzeuge, wenn man solches gebraucht, um Sachen zu entdecken, die doch in verschiedenen Kästchen verborgen sind.

Wenn nun dieses Perspektiv in einer geringen Entfernung über einen magnetischen Stab, oder über ein jedes andere Stück, in welchem ein solcher Stab verborgen ist, gehalten wird, so muß diese Nadel, welche in diesem Perspektiv sich befindet, nothwendig eben diese Richtung annehmen, und folglich anzeigen, auf welcher Seite der Nord- und Südpol der verborgenen Stange ist. Der Nordpol der Nadel wird allezeit auf derjenigen Seite stehen, wo der Südpol des Stabes ist.

Diese Wirkung wird erfolgen, wenn auch gleich dieser Stab in Holz, oder in irgend einem Metalle verborgen wäre, weil die magnetische Materie so beschaffen ist, daß sie ohne Unterschied alle Körper durchdringt. Doch muß ich auch dieses erinnern, daß
der

der Stab nicht gar zu weit von der Nadel entfernt seyn müsse, besonders, wenn er klein ist, damit der magnetische Strom, der sich in diesem Falle nur auf eine kleine Weite von dem Stabe ausbreitet, die Nadel desto leichter in ihre gehörige Richtung setzen könne.

• Eine andere Art, dieses Perspektiv zu machen.

Dieses ist von dem vorigen nur darin unterschieden, daß die Nadel vertikal in dem Perspektiv liegt, und eine sehr kleine, stählerne Achse mitten durch dieselbe rechtwinklich hindurch geht, so, daß sie, anstatt auf einer Spitze sich herum zu drehen, sich an dieser Achse herumdreht, die aber sehr fein seyn, und sehr leicht zwischen zweyen kleinen Stücken von Kupfer, die auf beiden Seiten des Perspektivs sich befinden, herumlaufen muß. Uebrigens muß man dahin sehen, daß diese Nadel vollkommen im Gleichgewichte stehe.

Diese Nadel wird in die Tiefe herabgezogen, auf ihrer Nordseite von dem Südpole des magnetischen Stabes, und auf der Südseite von dem Nordpole des Stabes. Im übrigen hat es einerley Wirkung mit dem vorhergehenden: es kann also das eine so gut, als das andere, zu den magnetischen Belustigungen gebraucht werden, wozu man es nöthig hat. Doch verdient das erstere, billig den Vorzug, theils, weil es viel leichter zu verfertigen ist, theils, weil man in demselben die Richtung der darin liegenden Nadel viel besser sieht.

Zwey

Zwente Belustigung.

Das magnetische Stäbchen.

Lasset euch einen kleinen Stab von Ebenholz, oder auch einem andern Holze, drehen, der ohngefähr neun bis zehn Zoll lang, und vier bis fünf Linien dick ist; dieser muß seiner ganzen Länge nach zwey bis drey Linien tief im Durchschnitte ausgehöhlet seyn. (S. magnetische Tabellen Tab. I. Fig. 2). Nehmet dann ein kleines rundes Stäbchen C von englischem Stahle, der sehr fein seyn muß, und machet es auf einem guten Stahle stark magnetisch, leget, oder stecket hierauf dieses Stäbchen in die Defnung dieses hölzernen Stabes, und verschließet solche an beiden Enden mit zweyen kleinen Zäpfchen von Elfenbein A und B, welche daran geschraubet werden, und auch in Ansehung ihrer Gestalt sich von einander unterscheiden müssen, damit man aus dem äußerlichen Ansehen schon leicht erkennen möge, auf welcher Seite sich die Pole dieses darinn verschlossenen Stäbchens befinden.

Wenn ihr nun den Nordpol dieses Stäbchens dem Südpole einer Magnetnadel, die frey und beweglich auf ihrer Spitze steht, oder eines andern leichten Körpers, der auf dem Wasser, oder auf einer andern Flüssigkeit, schwimmt, und in welches ihr zuvor ein magnetisch gemachtes Stück Stahl hinein gelegt habt, entgegen haltet; so wird sich dieser Körper so gleich diesem Stäbchen nähern, und zwar mit derjenigen Seite, auf welcher der Südpol des verborgenen Stückchen Stahls ist.

Wenn

Wenn man hingegen einem von den Polen dieser Nadel, oder stählernen Stück's den Pol gleiches Namens an diesem Stäbchen entgegen hält; so wird sich die Nadel sowohl, als das Stück, oder der Körper, in welchem sie verborgen ist, entfernen.

Ich muß aber hiebey auch dieses erinnern, daß die Nadel, wenn sie sich zuerst entfernt hat, alsdann dem magnetischen Stäbchen den andern Pol zuzuwenden sucht, welches auch der auf dem Wasser schwimmende Körper zu thun pflegt; daher muß man dieses wohl beobachten, daß man, sobald die Nadel sich entfernt hat, das Stäbchen zurückziehe, oder es allezeit gegen den Pol gleiches Namens zu halten fortfahre.

Dieses magnetische Stäbchen dienet nur zu sehr wenigen Belustigungen: man kann ihm auch, um ihm mehr Kraft zu geben, an beiden Enden eine Fassung von Eisen geben lassen.



Dritte Belustigung.

Das Blumenkästchen.

Lasset euch ein kleines Kästchen von leichtem Holze machen, welches an einer Scharniere auf- und zugeht, und ohngefähr neun bis zehn Zoll lang, fünf bis sechs Zoll breit, und einen Zoll tief ist: befestiget in demselben ein kleines gedrehtes Gefäß, das auf einer Seite platt, abgeschnitten ist, und in der Mitte ein Loch hat, um in dasselbe den untersten Theil zweener Blumensträuße von gemachten Blumen, die aber nicht einerley seyn müssen, hineinstecken zu können. Damit ihr aber die zween Hauptstiele dieser beiden Blumensträuße erhalten möget, so bedienet euch zu diesem Ende zweyer kleiner Stänglein, von sehr feinem englischen Stahle, die ihr recht stark magnetisch machen müisset, und sehet wohl zu, daß die Nordseite dieser beiden Stänglein bey dem einen von diesen Blumensträußen unten stehe, und in das Gefäß hinein gesteckt, bey dem andern Blumensträuße aber in die Höhe gerichtet werde, und die Südseite dagegen in dem Gefäße stehe. Diese beiden Blumenstengel müssen dann mit grüner Seide bedeckt, und mit andern kleinen eisernen Drähten gefüttert werden, die wieder mit Seide umwunden, und über welche dann die Blätter und Blumen der Sträuße ordentlich herum gebunden werden.

Wird nun der eine von diesen beiden Blumensträußen in das Gefäß hinein gesteckt, so befindet sich dann die Nordseite des stählernen Stängleins, welches den Hauptstiel ausmacht, auf der untern Seite des Gefäßes: ist es aber der andere Blumenstrauß, so wird die Südseite des magnetischen Stängleins an diesem

§

Platze

Platz stehen. Daraus folgt nun, daß, wenn das Kästchen verschlossen ist, und man mit dem magnetischen Perspektive, dessen Verfertigung ich oben gezeigt habe, auf den Deckel desselben sieht, die Richtung der darinn verschlossenen Nadel den in das Kästchen hinein gelegten Blumenstrauß anzeigen wird. Ist aber gar kein Blumenstrauß hinein gethan worden; so kann man dieses wieder leicht erkennen, weil die Nadel auf keiner von beiden Seiten fest steht.

Anmerkung. Man muß aber hiebey wohl zusehen, daß die Nadel in dem Perspektive, dessen man sich bedienen will, sehr empfindlich sey, und man muß auch die Stärke und Kraft, welche das magnetische Stänglein in dem Hauptstiele des Straußes auf die Nadel haben kann, zuvor untersuchen, ehe man die Blumen um dasselbe herum bindet.

Will man nun diese Belustigung machen, so giebt man einer andern Person das Kästchen, und eine von beiden Blumen, und läßt solcher die Freyheit, sie in dieses Kästchen hinein zu legen, oder nicht, welches sie, ohne daß man es sehe, thun muß, und dann soll sie es wohl verschlossen wieder zurück geben. Hierauf sieht man mit dem magnetischen Perspektive oben auf den Deckel dieses Kästchens, wie wenn man durch denselben sehen wollte, und kann dem andern denn sagen, ob er die Blumen hinein gelegt habe.

Hier

Hierauf giebt man der andern Person beide Blumensträuße, und läßt ihr die Wahl, einen von beiden in das Kästchen hinein zu legen, und kann ihr denn durch eben dieses Mittel denjenigen anzeigen, welcher hinein gelegt worden ist.

Anmerkung. Manu kann sich auch, wenn man will, dreyer verschiedener Blumensträuße bedienen, in diesem Falle aber macht man den Stiel des dritten nicht magnetisch, damit man ihn von beiden andern unterscheiden könne. Man giebt einem andern dann die Wahl von allen dreyen Blumen, doch muß man ihm nicht erlauben, keine hinein zu legen.



Vierte Belustigung.

Das Zahlentäschchen.

Lasset euch ein Kästchen ABCD von leichtem Holze machen, welches mit einer Schwärzere, und Hacken versehen, und ohngefähr sechs bis sieben Zoll lang, vier bis fünf Zoll breit, und sechs bis sieben Linien tief ist, damit zwey Täfelchen O und P, die eben so groß, und einen halben Zoll dick sind, hinein gelegt werden können. Macht auf einem jeden dieser Täfelchen an der Seite einen Falz, oder Rinne C, in welche ihr einen kleinen stählernen, und magnetisch gemachten Stab von gleicher Länge, als die Täfelchen sind, hinein schiebet: doch daß die Nord- und Südseite dieser beiden Stäbe so stehen, wie in den magnetischen Tabellen Tab. I. Fig. 3 zu sehen ist. Bedecket dann diese Falze, und die beiden Täfelchen mit einem starken Papiere, das sauber aufgeleimt, und bemalt werden muß. Man kann auch, wenn man will, ein jedes dieser Täfelchen aus zweyen sehr dünnen hölzernen Brettchen, die hernach aufeinander geleimt werden müssen, verfertigen lassen. Wenn nun dieses geschehen ist, so leget sie neben einander, doch so, daß die Pole der magnetischen Stäbe, die darinn sind, eben so, wie in der dritten Figur zu sehen, zu stehen kommen, und schreibet dann auf jede äußerste Seite dieser Täfelchen die Zahlen 18, 36, 27 und 45.

Wenn dann die also zubereiteten Täfelchen in das Kästchen umgekehrt, oder von der rechten zu der linken Seite hinein gelegt werden; so können die vier auf den Täfelchen geschriebenen Zahlen durch die verschiedenen Zusammensetzungen, die damit geschehen können

nen

nen, folgende acht veränderte Zahlen geben 1836, 2745, 3618, 4527, 1827, 2718, 3645, 4536.

Wenn die Nordseite der beiden Stäbe sich auf die Seite, wo die Scharniere, oder Bänder sind, und gegen die Mitte des Kästchens befindet: so wird die obere Zahl in dem Kästchen denn 3618 seyn; wenn hingegen die Südseite der beiden Stäbe in dieser Lage ist, so wird die hinein gelegte Zahl 4527 machen.

Wenn ferner die Nordseite der beiden Stäbe auf der Seite des Bands, und zu beiden Seiten des Kästchens ist, wie die Figur zeigt, so macht die Zahl, die oben in dem Kästchen ist, 1836, ist hingegen die Südseite in dieser Lage, so wird die Zahl 2745 zu sehen seyn.

Wenn oben (wir verstehen aber allzeit die Seite, wo die Bänder sind) die Nordseite zur Rechten im Winkel des Kästchens, und die Südseite gegen die Mitte hin steht, so ist die Zahl 1827: ist hingegen die Nordseite zur Linken, und die Südseite gegen die Mitte, so steht oben die Zahl 4536.

Wenn die Südseite zur Rechten, und die Nordseite in der Mitte steht, so wird die Zahl 2718 oben stehen; ist hingegen die Südseite zur Linken, und die Nordseite in der Mitte, so sieht man die Zahl 3645.

Hieraus sieht man, daß man gar leicht, wenn man mit dem magnetischen Perspektive den Ort genau bemerkt, wo sich die Pole dieser magnetischen Stäbe befinden, die Zahl, welche heimlich hinein gelegt worden, entdecken könne, wenn gleich das Kästchen noch so gut verschlossen ist.

Ans



Anmerkung. Dem Gedächtniße zu Hilfe zu kommen, hat man die Zahlen dazu von 9 zu 9 genommen; man kann aber jede andere Zahlen hiezu gebrauchen.

Hierauf giebt man das Kästchen, und die Täfelchen einer andern Person, und läßt ihr völlige Freyheit, heimlich mit demselben eine Zahl zusammen zu setzen nach ihrem Belieben; man nennet ihr hierauf, nachdem man mit dem magnetischen Perspektive auf den Deckel gesehen hat, die Zahl, die sich in dem Kästchen befindet, das ist, diejenige, die oben an der Seite steht, wo die Bänder sind.

Anmerkung. Man muß eine gute Fertigkeit hterinn erlangt haben, wenn man diese Belustigung geschwind machen soll, welche übrigens nicht sogleich errathen werden kann, und daher auch bey solchen, welche vermuthen können, daß es mit Beyhilfe des Magnets geschieht, anfänglich viele Verwunderung verursacht.



Sünf.

Fünfte Belustigung.

a) Die magnetische horizontale Scheibe.

Lasset euch von einem Drechsler eine Scheibe machen, (S. maget. Tabellen Tab. 1. Fig. 4) die ohngefähr fünf bis sechs Zoll im Durchschnitte hat: Ihr Fußgestelle B muß beweglich seyn, und sich ein wenig hart in dem obern Zirkel A herum drehen lassen. Setzet auf diesen Zirkel eine Scheibe von Pappdeckel, auf welche ihr die Zahlen von 1 bis 12 schreiben müßet, nachdem ihr sie in 12 gleiche Theile, wie die Zifferblätter an den Uhren, eingetheilet habt. Die Scheibe A muß eine kleine Rinne haben, in welche dieser Zirkel von Pappdeckel hinein gesetzt werden kann. Kurz, dieses Stück muß so eingerichtet werden, daß, wenn man den Fuß dieses Quadrants herumdrehet, der Zirkel von Pappdeckel sich auch zugleich mit herum drehe, ohne seine Einfassung, die ihm anstatt eines Rahmens ist.

Leget hierauf zwischen diesen Pappdeckel, und den untern Theil seiner Einfassung einen kleinen magnetischen stählernen Stab E, der in der Mitte ein Loch hat, oder ein wenig krumm gebogen ist, und befestiget ihn auf der Einfassung, und unter dem Zirkel von Pappdeckel: setzet außen auf die Scheibe eine sehr kleine Spitze P, damit ihr den Ort merket, wo die Magnetnadel I stille stehen soll, die auf einer darauf angebrachten Spitze O, und zwar in dem Mittelpunkte der Scheibe ruhet.

Diese Magnetnadel muß sich frey herum drehen auf einem kleinen Loche, welches konisch in ein kleines

nes Stück Kupfer oder Messing, das in dem Mittelpunkte der Nadel angebracht worden, eingebohret wird: die Nadel selbst aber muß vollkommen in ihrem Gleichgewichte stehen.

Man muß zu dieser Belustigung aber auch einen kleinen Sack haben, der fünf oder sechs verschiedene Abtheilungen hat, und ohngefähr so aussieht, wie die Arbeitsbeutel des Frauenzimmers, aber viel kleiner. Man kann ihn von einem Zeuge machen, von welchem man will, wenn er nur nicht gar zu fein und durchsichtig ist.

In die erste Abtheilung dieses Sackes müßet ihr kleine vieredrige Stücke von Pappendeckel legen, und auf dieselben die Zahlen von 1 bis 12 schreiben; von dergleichen Stücken könnet ihr so viele machen, als ihr wollet. In eine jede von den andern Abtheilungen leget ebenfalls ein Duzend oder mehr solche kleine Stücke, nur müssen in einer jeden derselben die Ziffern oder Zahlen einerley seyn. — —

Wenn man die Scheibe so zugetichtet hat, und man drehet sie dergestalt, daß eine von diesen Zahlen sich der kleinen Spitze, die auf der Einfassung derselben ist, gegenüber befindet, und man läßt hierauf die Magnetnadel auf ihrer Spitze herumlaufen; so wird sie, vermöge der Eigenschaften des Magnets, eben die Richtung oder Stellung annehmen, welche der unter der Scheibe angebrachte magnetische Stab hat; und mithin wird die Nordseite der Nadel, welche an ihrer Spitze ist, auf der Zahl stehen bleiben, die auf der Südseite des Stabes geschrieben ist.

Den

Wenn

Wenn man nun heimlich die Scheibe auf eine von denjenigen Zahlen gerichtet hat, die sich in einer von den Abtheilungen des kleinen Sackes, wo sie alle eignerley sind, befinden; so zieht aus der ersten Abtheilung des Sackes die Zahlen, die verschieden sind, heraus, und lasset sie eine andere Person sehen, und legt sie denn wieder hinein.

Biethet dann dieser Person diejenige Abtheilung des Sackes hin, worinn alle Zahlen derjenigen gleich sind, auf welche die Scheibe gerichtet ist, und sagt ihr, daß sie blindlings eine davon herausnehmen, und sie in ihrer Hand verbergen soll. Setzet hierauf, oder lasset durch eine andere Person die Nadel auf ihre Spitze setzen, und drehet sie sogleich herum: wenn sie nun in Ruhe kömmt, so wird es sich finden, daß sie die Zahl anzeigen wird, welche der andere heimlich in seiner Hand hält.

Man kann diese Belustigung plößlich wieder anfangen, wenn man die Scheibe, doch daß man es nicht merke, auf eine andere Zahl richtet, die in den andern Abtheilungen des Sackes enthalten ist.

b) Eine andere Belustigung mit dieser Scheibe.

Ihr müßet zwei Personen aus zweien verschiedenen Abtheilungen dieses Sackes, aber eine jede nur eine Zahl herauslangen lassen, und ihnen sagen, daß, wenn die beiden Zahlen, welche eine jede für sich erhalten hat, eine Summe über zwölf ausmachen, die Nadel alsdenn anzeigen werde, was und wie viel darüber ist: und wenn sie hingegen nicht über zwölf hinaus-

hinausgehen, die Nadel die Summe von beiden an-
gehen müsse. Man hat dabey nichts weiter nöthig,
als daß man zum voraus die kleine Spitze auf die
Zahl 5 richte, wenn man die Zahlen 10 und 7 aus
dem Sacke herauslangen lassen will, oder sie auf 9
zu setzen, wenn man die Zahlen 7 und 2 herauszie-
hen soll.

Wenn diese Belustigung noch der vorhergehenden
gemacht wird, so wird die Wirkung dieser Scheibe
noch viel außerordentlicher und bewunderungswürdiger
seyn.

c) Ein andere Anwendung, die eine von den
vorigen verschiedene Belustigung an die Hand
gibt.

Statt der 12 Zahlen, die in die 12 Abtheilun-
gen oder Felder dieser Scheibe geschrieben worden,
schreibet die Namen der 4 Farben von Spielkarten,
wie auch die Namen von 8 verschiedenen Karten, die
zum Piquetspiele gehören, hinein, und zwar in die
12 Felder oder Abtheilungen der Scheibe in folgen-
der Ordnung:

Erstes Feld	—	As.
2tes Feld	—	König.
3tes Feld	—	Knecht.
4tes Feld	—	Herz.
5tes Feld	—	Dame.
6tes Feld	—	Careau.
7tes Feld	—	Achte.
8tes Feld	—	Pique.

9tes

9tes Feld	—	Zehn.
10tes Feld	—	Sieben.
11tes Feld	—	Treffe.
12tes Feld	—	Neun.

Ihr müßet dabey zwei gleiche Magnetnadeln in Bereitschaft haben, die ihr aber doch von einander müßet unterscheiden können: die eine muß an ihrer Spitze, die andere aber auf der andern Seite bestrichen seyn, das ist, die Spitze der einen muß nördlich, und die Spitze der andern muß südlich seyn.

Wenn ihr die Nadel, deren Spitze nördlich ist, auf die Spitze dieser Scheibe sehet, und sie herum drehet; so wird sie euch diejenige von den 4 Kartensfarben anzeigen, auf welche ihr die kleine Spitze gerichtet habt, die, (wie wir schon gezeigt haben) auf der Südseite des magnetischen Stabes ist, der in der Scheibe versteckt liegt. Ich will hier einmal setzen, daß diese Farbe Pique sey; wenn nun dieses geschehen, so nehmet diese Nadel wieder herab, und sehet die andere Nadel auf die Spitze; so wird sie euch den König anzeigen. Eben so wird es sich auch mit den andern Farben und Karten verhalten, die auf der Scheibe einander gerade entgegen gesetzt sind.

Anmerkung. Von den 8 Karten, die auf der Scheibe angezeigt sind, werden eigentlich nur 4 gebraucht, nämlich diejenigen, deren Namen auf der Scheibe den Farben gerade gegenüber stehen: die 4 andern aber sind nur deswegen hier angezeigt worden, daß sie die Zahl der Karten des Piquetspiels vollständig machen; sie können aber zu dieser Belustigung nicht

nicht gebraucht werden, ob sie gleich ihren Nutzen bey der folgenden haben.

Lasset demnach einen andern aus einem Viquetspiele die Karte heraus ziehen, auf welche ihr diese Scheibe gerichtet habt, welches sehr leicht geschehen kann, wenn ihr euch eines solchen Spieles bedienet, wo diese Karte breiter ist, als die andern, daß ihr sie sogleich fühlen, und vorzüglich anbieten könnet: saget denn demjenigen, der sie gezogen hat, daß er sie nicht sehen lassen soll.

Gebet hierauf die Scheibe einer andern Person, nebst einer von diesen beiden Nadeln, und saget ihr, daß sie solche auf ihre Spitze setzen, und sie umbrehen soll: lasset sie denn bemerken, daß diese Nadel die Farbe der gezogenen Karte anzeige, nehmet hierauf die Scheibe wieder zurück, und verwechselt die darauf stehende Nadel geschickt mit der andern Nadel, gebet sie dann einer andern Person, die sie herum drehen soll, und saget ihr, daß sie auf dem Namen der Karte, welche gezogen worden ist, stehen bleiben werde.

Anmerkung. Wenn die Person, welche man die Karte ziehen läßt, eine andere Karte nehmen sollte, so könnte man mit dieser Belustigung nicht sogleich fortfahren: damit man aber nicht merke, daß man seines Streichs verfehlet habe, so muß man selbst das Spiel an dem Orte, wo die breite Karte ist, abheben, und die gezogene Karte unter das abgehobene Spiel stecken lassen. Hierauf giebt man das Spiel einer andern, oder noch mehreren Personen abzuheben, und wenn man merkt, daß die breite Karte unten ist, so sagt

sagt man zu jenem, daß seine gezogene Karte die oberste im Spiele seyn müsse. Dieses kleine Kunststück dienet dazu, daß man sich auf eine geschickte Weise wieder herausziehen, und nachher diese Belustigung wieder vom neuen anfangen kann.

d) Noch eine andere Belustigung mit dieser Scheibe.

Ihr müßet hiezu ein Piquetspiel haben, in welches ihr zwei Karten hinein stecken könnet, die breiter sind, als die andern, und zweyen von denjenigen gleich sind, die auf der Scheibe einander gerade gegenüber angezeigt sind, und zu der vorhin gedachten Belustigung nicht gebraucht werden. Lasset diese zwei Karten von zweyen verschiedenen Personen, nämlich von jeder Person eine ziehen.

Gebet denn die auf diese zwei Karten gerichtete Scheibe der ersten Person, mit derjenigen Nadel, die erforderlich ist, die Karte der zweyten Person anzuzulegen: nehmet dann die Nadel herab, und verwechselt sie unvermerkt mit der andern Nadel, und geht sie mit der Scheibe der zweyten Person hin, damit sie erfahren möge, welche Karte vor der ersten aus dem Spiele gezogen worden.

Anmerkung. Bey dieser Belustigung aber wird die Farbe der beiden Karten nicht angezeigt, die aus dem Spiele gezogen worden.

Sechste

Sechste Belustigung.

Der geschickte Maler.

Lasset euch zwey kleine Kästchen M und N (S. magnetische Tabellen Tab. I. Fig. 5), ohngefähr $4\frac{1}{2}$ Zoll in der Länge, und 4 Zoll in der Breite machen. Das erste muß einen halben Zoll, das zweyte aber 7 bis 8 Linien tief seyn; beide müssen mit Bändern, und vorne mit ihren Hacken versehen seyn.

Ihr müßet ferner vier kleine Täfelchen von leichtem Holze OPQ und R haben, die 4 Linien dick, und von gleicher Größe sind, so daß sie den innern Raum des ersten Kästchens leicht ausfüllen. Auf ein jedes dieser Täfelchen lasset in der Mitte, und mit den beiden Seiten derselben parallel die Falze AB, EF, CD und GH machen. An zweyen muß derselbe gerade herunter, an den zweyen andern aber quer hindurch gehen, wie solches die Sigur deutlich anzeigt.

In ein jedes dieser 4 Täfelchen steckt einen guten magnetischen stählernen Stab V, dessen Pole in Absicht auf die 4 kleinen Schildereyen, die darauf gemalt werden müssen, so angebracht worden, wie eben diese fünfte Sigur anweist.

Leimet über diese 4 Täfelchen ein starkes, oder doppeltes Papier auf, damit man diese Stäbe nicht sehe, und nehmet dabey wohl in Acht, daß, wenn ihr dasselbe aufleimet, die Feuchtigkeit solche nicht rostig mache, weil solches ihre Kraft sehr vermindern würde.

Lasset

Lasset dann auf diese 4 Täfelchen verschiedene Dinge, z. B. Blumen, Vögel, Thiere u. malen, ihr könnt auch, wenn ihr wollet, ein sehr dünnes Glas darüber legen, und sie mit einer ganz leichten kleinen Rahme oder Einfassung zieren.

In die Mitte, und auf dem inwendigen Boden des zweyten Kästchens setzet eine Spitze T, auf welcher sich ein kleiner, sehr leichter Ring vom Pappendeckel O P Q R frey herum drehen muß, in welchem eine Magnetnadel S verborgen ist. Theilet diesen Ring in 4 Theile, doch daß man dabey auf die Pole der Magnetnadel sieht, wie Fig. 6 anzeigt; und malet in eine jede Abtheilung eben diese 4 verschiedenen Figuren, welche ihr auf die Täfelchen gemalt habt, nur bloß mit diesem Unterschiede, daß sie hier ganz klein vorgestellt, oder ins Kleine gebracht werden müssen. Bedeckt hierauf den obern inwendigen Theil dieses Kästchens mit einem Pappendeckel C, in welchen ihr ein Loch, 4 oder 5 Linien weit, von dem Mittelpunkte des Kästchens machen müßet, damit man durch dasselbe, und nach einander die 4 kleinen Figuren, die auf dem Ringe von Pappendeckel, der in dem Kästchen sich befindet, gemalt sind, sehen könne.

Bedienet euch dieser Defnung oder dieses Loches dazu, die Leinwand vorzustellen, auf welche eine kleine Figur, die einen Maler abbildet, ein Gemälde zu verfertigen scheint: bedeckt diese kleine Malerey, die ihr vorstellen könnt, wie ihr wollet, dann mit einem sehr dünnen Glase, nur sehet wohl zu, daß die Defnung in dem Pappendeckel an ihrer gehörigen Stelle bleibe.

Wenn

Wenn ihr nun eines von den 4 Täfelchen, welches ihr wöllet, in das erste Kästchen hinein gelegt habet, und das andere Kästchen, in welchem der auf seiner Spitze im Gleichgewichte stehende und bewegliche Ring vom Pappendeckel sich befindet, dicht auf jenes Kästchen setzet; so wird sich dieser Ring herum drehen, bis die Nadel in demselben in eben der Richtung ist, die der magnetische Stab in dem Täfelchen erfordert, und durch die oben angebrachte Oefnung eine dergleichen Figur, wie die auf dem Täfelchen ist, sehen läßt.

Hierauf giebt man einer andern Person das erste Kästchen mit den 4 Täfelchen, und läßt ihr die Freiheit, in geheim eines derselben nach ihrem Belieben hinein zu legen, und befiehlt ihr, die drey andern sorgfältig zu verstecken, und das Kästchen wohl verschlossen wieder zurück zu geben. Hierauf setzt man das zweyte Kästchen dicht auf dieses erstere, läßt es einen Augenblick auf demselben, um dem Darinn verborgenen Ringe vom Pappendeckel Zeit zu geben, sich an seinen Platz zu setzen. Dann öfnet man dasselbe, und zeigt, daß der Nadel, der daselbst vorgestellt ist, die Figur im Kleinen nachgezeichnet habe, welche die andere Person in das erste Kästchen hineingelegt hatte. Diese Belästigung ist eben so angenehm, als leicht zu machen.



Siebens

Siebente Belustigung.

Der bezauberte Brunn.

Lasset euch einen Brunn A vom Pappendeckel oder weißem Bleche machen, (S. magnet. Tabellen Tab II. Fig. 1) der 10 bis 12 Zoll hoch ist, und auf einem viereckigten Fußgestelle B C steht. Auf einer Seite dieses Fußgestelles muß eine Oefnung D seyn, in welche man eine Schublade T von ohngefähr 4 Zollen im Quadrate, und 5 bis 6 Linien tief hinein stecken kann. Das äußerliche Loch dieses Brunnens muß $4\frac{1}{2}$ Zoll im Durchschnitte groß seyn, und immer kleiner werden gegen den Boden G, wo es nicht größer seyn muß, als 2 Zoll, wie man dieses aus der Figur deutlich sehen kann.

Ueber diesem Fußgestelle, und einen Zoll unter dem inwendigen Boden dieses Brunnens stellet einen kleinen konvexen Spiegel H, der auf dem Fuße dieses Brunnens ruht. Dieser Spiegel aber muß sphärisch genug seyn, so daß, wenn man sich darinn in einer Entfernung von 15 bis 18 Zollen befindet, der Kopf und das ganze Bruststück denn nicht größer, als $2\frac{1}{2}$ Zoll zu seyn scheinen.

Auf eben diesem Pappendeckel, und an die Stelle I richtet eine kleine Spitze auf, die 6 Linien hoch ist, auf welche ihr eine Magnetonadel R Q setzen müßet, die in einem sehr leichten Ringe vom Pappendeckel O S, der 5 Zoll im Durchschnitte hat, eingeschlossen ist. Dieser Ring theilet denn in 4 gleiche Theile, (Sieh Fig. 2) und beschreibet 4 kleine Zirkel darauf. In dreyen dieser Zirkel müssen verschiedene Köpfe gemalt

M

malt

malt seyn, XYZ, derer Hauptschmuck verschieden ist: z. B. der eine muß einen Turban, der andere einen Hut, und der dritte ein Frauenzimmerkopfszeug haben. Der Platz, wo der Kopf selbst stehen sollte, muß ausgeschnitten, der vierte Zirkel aber muß völlig ausgeschnitten seyn, wie dieses alles die zweyte Figur deutlich lehret und anzeigt. Bemerket aber auch sorgfältig, daß die Magnetnabel RQ, die in diesem Ringe sich befindet, in Ansehung ihrer Pole so gestellt werde, wie es in eben dieser zweyten Figur vor Augen liegt.

Nehmet hierauf 4 kleine Täfelchen, die im Quadrate 4 Zoll groß sind, welche einzeln in die Schublade hineingelegt werden können, und mit einer kleinen Rahme sowohl, als mit Gläsern, wie derley Täfelchen sonst zu seyn pflegen, versehen sind. Auf 3 dieser Täfelchen muß ein dergleichen Kopf gemalt seyn, wie diejenigen, die auf dem beweglichen Ringe vom Pappendeckel ausgeschnitten sind, derer Verfertigung ich oben gezeigt habe; ausgenommen, daß die Figur und der Hauptschmuck gemalt seyn müssen: das vierte Täfelchen aber muß ganz leer und unbemalt seyn.

Steket hinter jedes dieser Täfelchen einen Magnetstab ein, der in Ansehung seiner Pole die erforderliche Richtung hat. Bedecket dann die hintere Seite dieser Täfelchen mit einem doppelten Papiere, damit man nichts davon gewahr werde.

Wenn ihr diese Belustigung noch außerordentlicher machen wollet, so lasset das Inwendige des Brunnens von weißem Bleche machen, und setzet auf den Boden bey G ein weißes Glas, das wohl eingelittet ist,

sehen, und fragt sie, ob sie sich so sehen, wie sie wirklich sind. Hierauf nimmt man das unbemalte Täfelchen wieder heraus aus der Schublade, und giebt die 3 andern Täfelchen einer andern Person in die Hände, und befiehlt ihr, dasjenige zu erwählen, unter dessen Gestalt sie zu erscheinen verlange. Dann legt man das ausgesuchte Täfelchen in die Schublade, die man hineinschiebt, und einen Augenblick hernach sagt man dieser Person, daß sie sich in den Brunnen sehen soll. Sie sieht denn ihr wahrhaftes Bild, das einen ganz andern Kopfsputz hat, und der Wahl gemäß ist, die sie getroffen hat.

Wenn dieses Kunststück gut ausgeführt wird, so macht es eine sehr angenehme Wirkung. Weil aber der Ring vom Pappendeckel nur 3 verschiedene Kopfsputze vorstellen kann, so könnte man sich mit noch mehrern versehen, um noch andere Veränderungen zu bekommen. Man muß aber alsdenn auch noch andere und mehrere Täfelchen haben, und der Brunn muß sich von seinem Fußgestelle abheben lassen, damit man diese verschiedenen Veränderungen heimlich machen könne.



Achte

Achte Belustigung.

Der Kleine Zauberwahrsager.

Lasset euch ein kleines Kästchen vom Pappendeckel AB (S. magnet. Tabellen Tab. II. Fig. 3) machen, welches 6 bis 7 Zoll hoch, 3 Zoll im Durchschnitte hat, und wie eine Kindertrommel aussieht. Der Deckel desselben CD muß oben an diesem Kästchen schließen, man mag ihn verkehren, wie man will. An der Seite dieses Kästchens aber lasset einen kleinen Falz EF, in welchen ihr einen kleinen Stab H, der sehr dünne, recht gut magnetisch, und 6 Zoll lang ist, hineinschieben, und verbergen könnet; der Nordpol desselben aber muß gegen den Boden des Kästchens gerichtet werden.

Auf die eine Seite seines Deckels zeichnet eine kleine Scheibe, die in zehn einander gleiche Theile getheilt ist. In eine jede dieser Abtheilungen schreibet die Zahlen von 1 bis 10; setzet eine Spitze in den Mittelpunkt dieser Scheibe, und haltet eine Magnetenadel hiezu bereitet.

Bedienet euch ferner eines kleinen Sackes mit mehrern Abtheilungen, wie ein solcher schon oben in der fünften magnetischen Belustigung, Seite 168, beschrieben worden. Leget in eine jede dieser Abtheilungen Fragen, die einander gleich sind, oder eine Aehnlichkeit miteinander haben.

In jedes Kästchen leget mehrere Antworten auf die Fragen, und wickelt solche in kleine Papiere ein, die wie Briefe versiegelt sind, auf welche ihr die Nummern

mern setzen müßet, die mit den Zahlen der Schelbe überein kommen, und von welchen ein jedes die Antworten auf einerley Fragen enthalten soll.

Wenn ihr nun das Kästchen verschlossen habt, und eine von den auf der Scheibe geschriebenen Zahlen dem Magnetstabe gegenüber stellet, dann aber eine Nadel auf dieser Scheibe heruntreibt; so wird sie bey eben dieser Zahl stehen bleiben.

Will man nun diese Belustigung machen, so muß man zum voraus wissen, welches die Zahlen oder Nummern der kleinen Briefchen in der Büchse sind, die auf die Fragen passen, die in jeder Abtheilung des Sackes enthalten sind. Man biethet hierauf den Sack, das ist, diejenige Abtheilung des Sackes, in welcher die gleichlautenden Fragen sich befinden, und auf welche die Antworten mit der Zahl, auf die man die Scheibe oben auf der Büchse gerichtet, zusammen passen, einer andern Person an, läßt solche eine Frage herausnehmen, und drehet die Nadel herum, die auf derjenigen Zahl stehen bleibt, welche das Briefchen bemerkt, in welchem man die Antwort findet. Man hebt hierauf diesen Deckel ab, und läßt dieses Briefchen heraus nehmen, in welchem die Person die Antwort auf die heraus gezogene Frage findet. Wenn man den Deckel wieder darauf thut, so setzt man die Scheibe dergestalt darauf, daß sie im Stande sey, die Zahl anzuzeigen, deren man denn bedürthiget ist, um die Antwort auf die Frage zu erhalten, die man aus einer andern Abtheilung des Sackes herausziehen lassen will, wenn man diese Belustigung noch einmal zu wiederholen denkt.

Hier

Hier ist eine kleine Sammlung von Fragen und Antworten beygesetzt, um denjenigen, die sich derselben bedienen wollen, die Mühe, selbst dergleichen zu verfertigen, zu ersparen. Man kann sich aber eine große Menge derselben verschaffen, wenn man sich eines Buches bedient, das die Aufschrift führt: Die Antwort der Sibillen, aus dem auch die folgenden heraus genommen sind.

Eben diese Sammlung kann auch zu noch mehrern andern Belustigungen dienen, die in der Folge dieses Werkes vorkommen werden.



Erste Frage:

Ob man Reichthum erlangen werde?

Antworten.

I.

Verläugne deine sehnliche Begierde reich zu werden: und bemühe dich, statt daß du vergeblich grosse Reichthümer und Schätze zu erlangen trachtest, desto mehr klug und weise zu werden; so wirst du reich genug seyn.

II.

Laß dich nicht durch Reizungen, und den Schein der Reichthümer blenden; sondern sey vergnügt, wenn du so viel davon besitzest, als du zu deinem Lebensunterhalte nöthig hast: sie würden dir nur Schaden
brin-

bringen, den der Himmel bey dir zu verhüten sucht, indem er dir dieselben nicht giebt.

III.

Das Glück wird dich erheben, aber so wie der Unbestand desselben nur mit den Sterblichen spielt; so wird es dich, sobald es dich auf den höchsten Gipfel gebracht hat, auch wieder eben so tief herabstürzen.

III.

Du wirst glücklich seyn; aber vergiß nicht in deinen Glücksumständen auch deinen Freunden Gutes zu thun. Denn da du in Gefahr bist, die Unbeständigkeit des Glücks zu erfahren; so könnte eine Zeit kommen, wo du derselben nöthig hättest.

Z w e y t e F r a g e:

Ob man im Spiele glücklich seyn werde?

Antworten.

I. 1.

Wenn du nichts anders zu wissen verlangst, als dieses, ob du so viel gewinnen werdest, als du verlangst, so wisse, daß du genug gewinnen kannst, wenn du lebenslänglich nicht spielen wirst.

II.

II.

Du kannst dir heute mit einer gewissen Hoffnung des Glückes schmeicheln; aber wenn du sehen wirst, daß es anfängt, umzukehren, so mußt du etwas Unangenehmes besorgen.

III.

Das Glück wird dir eine Zeit lang günstig seyn, und dir zuweilen mit freundlichholder Miene lächeln: endlich aber, wenn deine schönsten Jahre dahin geschwunden, wird dich selbst in das Versterben stürzen.

III.

Auf die Karten und Würfel mußt du dich niemals sicher verlassen: wer ein Liebhaber derselben ist, wird endlich seinen Freunden zur Last werden, und einen leeren Beutel bekommen.

D r i t t e F r a g e :

Ob die Liebe beständig seyn werde?

Antworten.

I.

Eine kleine Gleichgiltigkeit oder Kalt Sinnigkeit wird die Liebe des zärtlichsten Theiles beunruhigen: allein drey Worte werden hinreichen, sein Herz wieder in Ruhe zu setzen, und zu befriedigen.

II.

II.

Ihre Herzen bestreben sich immer eifriger, einander beständig zu lieben; und abgleich einige Widerwärtigkeiten sich ihrem Verlangen entgegen setzen; so werden sie doch beständig bleiben bis in den Tod.

III.

Bekümmere dich nicht um das Zukünftige, sondern genieß das Gegenwärtige ohne Hindernisse. Sey nicht neugierig, und verlange nicht, daß man dir wahr sage, damit du nicht gestraft werdest.

III.

Ob sie gleich alle beide einander geschworen haben, daß nichts im Stande seyn soll, ihre Beständigkeit wanken zu machen; so wird doch eine kleine Abwesenheit in kurzer Zeit ihre Liebe vermindern.

V i e r t e F r a g e :

Ob es gut sey, sich zu verheirathen?

Antworten.

I.

Schieb deine Wahl nicht länger auf, sondern verheirathe dich lieber, denn die Zeit, die du verstreichen lässest, ohne in den Hausstand zu treten, ist für dein Vergnügen verloren.

II.

II.

Flieh diese Verbindung, was sie dir anbietet, kann dir wenig Lust dazu machen, weil du gewiß in derselben dein Leben in beständiger Qual und Unruhe zubringen würdest.

III.

Fürchte dich vor keiner Widerwärtigkeit. Der Ehestand wird dir jeden Tag neues Vergnügen gewähren, und was einen Eifersüchtigen quälen würde, das wird dein Glück verursachen.

III.

Die, die du heirathen willst, wird dir nicht treu bleiben, und einer von deinen Freunden wird von ihr mit eben so günstigen Augen, als du, angesehen werden.

F ü n f t e F r a g e :

Ob die Wittwe sich wieder verheirathen werde?

Antworten.

I,

Es geschieht nicht aus Stolz, daß sie sich nicht wieder verheirathen will, sondern weil sie die Freiheit zu sehr liebet, als daß sie sich wieder in die Sklaverey begeben sollte.

II.

II.

Sie wird wieder in den Ehestand treten, und bewert, in Ansehung der verflossenen Zeit, nichts mehr, als daß sie mit dem Bräutigame, den sie bekommen wird, nicht eher ihr Bett hat theilen können.

III.

Ihre besten Genfzer sind nichts anders, als die Wirkungen einer verborgenen Liebe. Sie besenfzet keineswegs einen Todten, sondern suchet nur einen Lebendigen.

III.

Obgleich ihre Trauerzeit schon vorbei ist, so wird sie sich doch das zweytemal nicht verheirathen, weil ein junger, schöner, verschwiegener und kluger Liebhaber die Stelle des Verstorbenen vertritt.

S e c h s t e F r a g e :

Ob man seinen Prozeß gewinnen werde?

Antworten.

I.

Kein Geld, keine Pasteten, keine Rebhüner, keine Schänken, keine junge und zärtliche Schönheit, kurz, nichts, was sonst gefällt, wird dir helfen können, daß du deinen Prozeß gewinnst. Dein Prozeß ist gar zu schlecht.

II.

II.

Dein Richter ist ein redlicher Mann; man mag zu deinem Nachtheile reden, was man will, so wird dein Urtheil in kurzer Zeit dich überzeugen, daß es gerecht und billig ist.

III.

Glaube, daß deine Wünsche in Erfüllung gehen werden, so lange, bis man dir gesagt hat, daß dein Prozeß verloren worden. Denn wenn man dir den Ausgang davon vorher sagen wollte, so würdest du gar zu bald unglücklich seyn.

III.

Erwarte nur keinen guten Ausgang. Dein Richter ist zwar einsichtsvoll genug, aber er hat ein zärtliches Herz; und wenn dein Feind ihn an dem rechten Orte zu erhaschen weiß, so wirst du deinen Prozeß bald verloren haben.

Siebente Frage:

Ob die Geliebte ihren Liebhaber liebe?

Antworten.

I.

Man kann dir nichts sagen, worüber du dich mit Rechte beklagen könntest, weil die Liebe in ihrem Herzen noch stärker als die deinige ist.

II.

II.

Sie liebet dich so heftig, daß sie dir zum Beweise ihrer Liebe, wenn es möglich wäre, ihre Seele so gerne, als ihr Herz geben wollte.

III.

Zweifle nicht an ihrer Liebe, noch an dem, was dein Herz von dem ihrigen erwarten und verlangen kann: weil sie gegen einen jeden so zärtlich ist, daß sie täglich wohl ihrer hundert lieben würde.

III.

Sie wendet alles an, diese Liebe zu ersticken, die sie zu dir gewonnen hat; allein es ist in ihrem Herzen wie mit einem Feuer unter der Asche beschaffen, welches fortglimmt, ohne daß man es sieht.

Achte Frage:

Ob man schweigen könne?

Antworten.

I.

Er ist sehr verschwiegen, und man würde eher die Sonne verfinstern, und ihren Lauf verändern können, als daß er das Geheimniß, das ihm anvertraut worden, verräthen sollte.

II.

II.

Er hat nie etwas verschweigen können, und seine Ohren sind so nahe bey seinem Munde, daß, wenn er auch ein Geheimniß erfährt, ehe er sich zu Bette legt, solches schon jedermann weiß, noch ehe er aufsteht.

III.

Du kannst ihm ohne Scheu alles anvertrauen; ausgenommen deine Frau, oder deine Geliebte: denn in diesem Falle könnte er einige Schwachheit haben, und seiner Ehre vergessen.

III.

Wenn man ihm gleich ein ganzes Haus voll Gold anbiethen wollte, daß er sein Geheimniß verrathen sollte, so würde er es doch nicht thun: aber wenn man ein Frauenzimmer gebrauchte, ihn zu überwinden, so würde er sich wie Simson gefangen geben.

Neunte Frage:

Ob der Liebhaber seine Freundin liebe?

Antworten.

I.

Dieser zärtliche Liebhaber schwört zwar darauf, um dich zu betrügen, daß er dir ganz und gar ergeben sey: allein er verlangt dich dennoch nicht zu heirathen.

II.

II.

Fürchte nicht, daß andere Reizungen sein Herz anbeständig machen werden: dein Verstand sowohl, als dein Schicksal, bewegen ihn, dich bis in den Tod zu lieben.

III.

Die Liebe siegt durch deine Person über ihn, so lange er dich vor Augen hat. Wenn er dich aber nicht mehr sieht, so thut die erste, die ihm unter die Augen kömmt, eben diese Wirkung auf sein Herz.

III.

Er liebt dich so zärtlich und feurig, daß, wenn ein Zufall dir das Leben rauben sollte, die Betrübniß über deinen Verlust ihn in das Grab stürzen würde.

Zehnte Frage:

Ob sich sein Glück verändern werde?

Antworten.

I.

Deine Feinde mögen sich immer bemühen, so viel sie wollen, dich um dein Glück zu bringen; du wirst doch bis an das Ende deines Lebens so glücklich bleiben, als du bist.

II.

II.

So groß auch dein Glück ist, so vergiß doch nicht in deinen Glücksumständen deinen Freunden Gutes zu thun: denn da du in Gefahr bist, die Unbeständigkeit des Glücks zu erfahren, so könnte eine Zeit kommen, wo du derselben nöthig hättest.

III.

Das Glück verfolgt dich jetzt, und in kurzer Zeit wird es dein Verlangen erfüllen: aber glaube nicht, daß es beständiger als der Mond seyn werde.

III.

Wenn du schon viele Neider hast, die dein Glück gerne stören möchten; so wird selbes doch beständig seyn, und ununterbrochen immer besser werden.

Elfte Frage:

Ob man in seiner Liebe glücklich seyn werde?

Antworten.

I.

Du wirst alles Vergnügen erfahren, das eine treue Liebe nur immer gewähren kann, weil der geliebte Gegenstand nichts anders sucht, als deinem Verlangen ein Genüge zu thun.

II.

Du hoffest vergebens einen solchen Erfolg von belohnenden Bemühungen zu erhalten, womit deine Liebe dir

N

schmelt

schmeichelt : geheime Ursachen , die dir schon bekannt sind , werden dich hindern , hierinn glücklich zu seyn.

III.

Du mußt dich nicht abweisen lassen , sondern gegen alle abschlägige Antworten mit der Beständigkeit wafnen ; die sprödeste Schöne läßt sich doch endlich durch Geduld und Aussharren überwinden.

III.

Ein zärtlicheres Herz , als das ihrige ist , möchte vielleicht deiner heftigen Liebe nachgeben ; allein da die Vernunft über ihre Seele die Oberhand hat , so darfst du nichts hoffen.

Zwölfte Frage :

Ob man eine Erbschaft bekommen werde ?

Antworten.

I.

Höre auf mit deinem thörichten Verlangen nach den Lüsten dieses Lebens zu streben , wenn du , deinen Wunsch zu befriedigen , die Güter der Verstorbenen nöthig hast.

II.

Dein Wunsch , Trauerkleider zu tragen , schmeichelt deinem eigennütigen Herzen vergebens : derjenige , auf dessen Tod du wartest , wird dich selbst zu Grabe begleiten.

III.

III.

Du kannst dir sicher damit schmeicheln; aber ob du etwas Gutes oder etwas Böses wirst erben können, das sage ich dir nicht.

III.

Die Natur oder die Liebe verheißt eine reiche Erbschaft, wenn dir nicht die heuchlerische Verstellung eines Fremden einen Theil derselben raubet.



Neunte Belustigung.

Die mit einander übereinstimmenden
Scheiben.

Lasset euch eine Tafel AB machen, (S. magnet. Tabellen, Tab. II. Fig. 4) die 4 Schuhe lang, 12 bis 15 Zoll breit, und ohngefähr 3 Schuhe hoch ist. Zwischen der Tafel selbst und ihrer Schublade lasset einen leeren Raum C von $1\frac{1}{2}$ Zoll tief, und einen doppelten Boden L verfertigen. Der obere Theil M dieses Liches muß vermittelst zweier Bänder, die unter dem Rande der Tafel angebracht sind, damit man nicht merke, daß inwendig etwas verborgen ist, gesünet werden können.

Lasset euch ferner eine mechanische Bewegung DE verfertigen, die aus zweyen umgekehrten Kronrädern D und E besteht, von denen jedes ohngefähr $1\frac{1}{2}$ Zoll im Durchschnitte, und gleich viele Zähne hat: ferner aus zweyen Trieben F und G, die 10 bis 12 Zähne haben, und an den beiden äußersten Enden eines ge-

raden, und ohngefähr $2\frac{1}{2}$ Schuh langen Wellbaums von Messing oder Eisen N angebracht sind. Setzet diese beiden Triebe aber dergestalt, daß sie in die zwey Kronräder eingreifen, welche letztere an ihre Stelle gesetzt, und mit zweyen Schrauben auf dem Brette, das den inneru Boden der Tafel ausmacht, befestigt werden müssen.

Merket aber dieses, daß eine von den beiden Achsen dieses Rades hoch genug seyn und stehen müsse, so, daß sie durch ein Loch oben in der Tafel hervor gehe, und daß die andere nicht höher seyn soll, als bis unter diese Tafel, und zwar nur so weit, als es nöthig ist, um auf ihrem viereckigten Zapfen einem Magnetstab O P, der 6 bis 8 Zoll lang ist, und in der Mitte ein viereckigtes Loch hat, aber unter der Tafel verborgen ist, stecken zu können.

Ihr müßet auch eine Nadel oder einen Zeiger S, der wie ein Stundenzeiger aussieht, in Bereitschaft halten: dieser muß vermittelst seines viereckigten Loches auf die Achse gesetzt werden können, die durch die Tafel hindurch geht.

Wenn nun diese mechanische Anrichtung in dem innern Theile des Tisches so zubereitet, und so gemacht ist, daß sie kein Geräusch macht, wenn man diese Räder in Bewegung setz: so nehmet zwei runde Scheiben vom Pappendeckel oder von Holz V und Y, die in ihrem äußern Durchschnitte 9 bis 10 Zoll, in dem innern Durchschnitte aber 8 bis 9 Zoll halten, und theilet ihren Umkreis in 24 gleiche Theile. In diese 24 Plätze schreibet die 24 Buchstaben des Alphabets; nur bemerket, daß auf derjenigen Scheibe, auf die

die man die oben gemeldete Nadel oder den Zeiger steckt, die Buchstaben in alphabetischer Ordnung von der linken zu der rechten, auf der andern aber von der rechten zu der linken Seite hin geschrieben werden müssen.

Befestigt hierauf die erste dieser Scheiben V auf der Tafel, so, daß die Achse, die durch die Tafel hindurch geht, und die Nadel oder den Zeiger S trägt, durch den Mittelpunkt dieser Scheibe gehe.

Setzt auf die zweyte Scheibe Y, und zwar in den Mittelpunkt derselben, eine Spitze, auf der eine Magnetenadel frey herum laufen kann. Stellet dann diese Scheibe auf die Tafel, so, daß ihr Mittelpunkt gerade unter der Achse des andern Rades, auf welcher der Magnetstab OP ruht, zu stehen komme. Um dieses genau zu treffen, muß man auf der ersten Scheibe den Zeiger auf den Buchstaben A stellen, hernach aber die andere Scheibe so lange herum drehen, bis die Magnetenadel auf derselben eben diesen Buchstaben anzeigt. Wenn man dieses erhalten hat, so befestigt man denn dieselbe in dieser Lage. —

Wenn man nun den Zeiger auf der ersten Scheibe herumdreht, und setzt ihn auf einen von den 24 Buchstaben des Alphabets, die darauf geschrieben sind; so wird sich auch das Kronrad, auf dem dieser Zeiger steht, zugleich umbrehen, und vermittelst der zweyen Triebe an dem Wellbaume auch das andere Rad herumtreiben. In diesem Falle wird der Magnetstab, der auf der Achse dieses zweyten Rades steht, einen gleichen Theil des Umkreises der zweyten Scheibe durchlaufen, und unter der Tafel unter eben demjenigen Buch-

Buchstaben stehen bleiben, den der Zeiger der ersten Scheibe angezeigt hat: folglich wird auch die Magnetnadel in dieser Richtung stehen bleiben, und eben diesen Buchstaben auf der zweyten Scheibe anzeigen müssen.

Da es beynahе nicht möglich ist, daß diese Bewegung nicht ein kleines Geräusch machen sollte, so muß man, um dieses zu vermeiden, den ersten Zeiger ganz sachte herum drehen; wodurch man auch zugleich verhütet, daß die Magnetnadel nicht zu stark in Bewegung gebracht wird, und gar zu lange Zeit nöthig hat, bis sie in Ruhe komme, und stille stehe. —

Will man also diese Belustigung machen, so stellt man eine Person hin, und befiehlt ihr, ein Wort zu wählen: dann dreht man nach und nach den Zeiger auf alle Buchstaben des Worts, das man erwählt hat, und die Magnetnadel der andern Scheibe zeigt einer andern Person an, welches Wort man auf dieser ersten Scheibe ausgedrückt hat. Damit aber diese Person die Buchstaben nicht vergesse, welche die Magnetnadel anzeigt; so läßt man sie dieselben aufschreiben, so wie die Nadel sie bestimmt.

Eine andere Einrichtung
vermittelt welcher man sich in zweyen von einander abgefönderten Zimmern mit einander unterreden kann.

Wenn man sich der erst beschriebenen mechanischen Bewegung bedienen will, so kann man zwo mit einander übereinstimmende Scheiben von einem Zimmer in das andere machen. Man hat hierzu nichts weiter nöthig,

ndthig, als nur zween kleine Kragsteine an beiden einander entgegen gesetzten Seiten der Mauer anzubringen, und ein Loch hindurch zu machen, durch das man den stählernen Wellbaum stecken könne, an dem die Triebe sind. Wenn man aber nicht nur mit dem andern reden, sondern ihm auch antworten will; so muß man zween gemeine Zeiger mit einem viereckigten Loche haben, wodurch sie an die Achse eines jeden dieser beiden Räder gesteckt werden können. Diese Achsen aber müssen alsdenn alle beide durch den Mittelpunkt der Scheiben, die auf den Kragsteinen stehen, hindurch gehen.

Noch eine andere Einrichtung.

Die mit einander übereinstimmenden Scheiben, wenn sie auf einer Tafel sich befinden, haben nicht viel außerordentliches an sich, weil sie so nahe beysammen stehen, wodurch man leicht auf die Gedanken fällt, daß inwendig in dem Tische eine Bewegung seyn müsse, so viele Mühe man sich auch gegeben hat, dieses zu verbergen. Wenn man daher Gelegenheit hat, eine von diesen Scheiben an diesen, die andere Scheibe aber an jenen Ort eines Zimmers, der nicht nur weiter entfernt, sondern auch demselben sehr entgegen gesetzt ist, zu setzen, so muß diese Belustigung weit angenehmer und außerordentlicher werden.

Wenn man sie auf zween einander entgegen gesetzten Seiten eines Zimmers anbringen will, so ist die Einrichtung mit der vorigen beynahе einerley, ausgenommen, daß man, anstatt die Kronräder durch zween Triebe an einem Wellbaume in Bewegung zu setzen,

sehen, nach dem Verhältnisse der Plätze, wo man die Scheiben hinstellen will, verschiedene horizontale Räder machen muß, wie bey solchen Uhren, die mehrere Zifferblätter haben. Ich darf hiebey nichts erinnern, als daß diese horizontalen Räder gleich viele Zähne haben müssen, und daß man auch dieselben hinter dem Verschlage, oder zwischen der Mauer und den Tapeten des Zimmers verbergen müsse.

Man kann aber auch dieses Räderwerk gar vermeiden; denn außer dem, daß es mehrere Kosten verursacht, macht es immer noch einiges Geräusch. Es ist genug, wenn man statt der zwey Kronräder zwey Rollen anbringt, die im Durchschnitte so groß sind, als es nöthig ist, und die Uebereinstimmung der beiden Scheiben vermittelst einer Schnur erhält, die an ihren äußersten Enden an beiden Rollen befestigt ist. Weil es aber hiebey wesentlich nothwendig ist, daß diese Schnur immer gespannt sey; so muß man auf einer jeden Achse dieser beiden Rollen eine Uhrfeder, die gleiche Stärke mit der andern hat, befestigen, damit sie wechselseitig diese Schnur anziehen und spannen können. Man muß auch kleine Rollen, wo diese Schnur nicht gerade fortgeht, anbringen, je nachdem es die Lage erfordert, die man diesen beiden Scheiben zu geben für gut findet.

Diese Einrichtung hat einige Vortheile vor der vorhergehenden; sie hat aber doch auch ihre Unbequemlichkeiten. Die trockne oder feuchte Luft verlängert oder verkürzt die Schnur, und man muß also, ehe man diese Belustigung macht, zuvor noch untersuchen, ob keine Unordnung hieran entstanden ist, und je nachdem es nöthig ist, die Schnur länger oder kürzer machen. — Die

Die Wirkung davon ist einerley in Ansehung der beiden Scheiben, wie bey der vorhergehenden Einrichtung. Nur ist noch dieses zu bemerken, daß bey denselben, die vermittelst der Schnur ihre Wirkung thut, die alphabetischen Buchstaben auf den beiden Scheiben von der Linken zu der Rechten geschrieben seyn müssen: bey jenen Einrichtungen aber, die vermittelst der horizontalen Räder wirken, die Ausstragung der Buchstaben entweder von der Linken zu der rechten, oder von der rechten zur linken Seite auf der zweyten Scheibe von der Anzahl der horizontalen Räder, die man dazu gebraucht hat, abhängen. —

Man macht mit diesen verschiedenen Einrichtungen eben die Belustigung, wie mit der erstgedachten: allein diese erregt viel mehr Verwunderung, wegen der Entfernung der Scheiben, bey solchen, die die Ursache davon nicht einsehen, und verstehen.



Zehnte Belustigung.

Die Zauberscheiben.

Diese gegenwärtige Einrichtung ist von der vorhergehenden, die Eintheilung der Scheiben ausgenommen, in nichts verschieden, als daß sie tragbar ist *): allein die Wirkung dieser beiden Scheiben setzt doch weit mehr in Verwunderung, indem die eine davon, auf welcher nur 15 Worte stehen, auf ein jedes Wort, daß

*) Man kann diese beiden Scheiben zu der vorhergehenden Belustigung gebrauchen, wenn nur eine andere Abtheilung derselben beobachtet wird.

das man auf der andern Scheibe, worauf doch dreyßig Worte stehen, anzeigt, wieder ein Wort antwortet, und zwar so, daß diese Antworten allezeit den Fragen gemäß sind.

Lasset euch zwey Kästchen A und B machen, (E. magnet. Tabellen Tab. II. Fig. 5) die 6 bis 7 Zolle im Quadrate haben, und verbindet sie mit einander durch das Quer- oder Mittelstück C, das $1\frac{1}{2}$ Zoll breit ist. Diese Kästchen müssen nur einen Zoll, ihr Querstück aber nur einen halben Zoll tief seyn, welches letztere sowohl als die Kästchen inwendig hohl ist, wie solches die Figur anzeigt.

In dem innern Theile der Kästchen und des erwähnten Mittelstücks setzet die Bewegung D E, die auf eben die Weise, wie bey den ersten übereinstimmenden Scheiben der vorhergehenden Belustigung, eingerichtet ist. Bedecket diese beiden Kästchen und ihr Mittelstück mit dreyen kleinen Brettchen, und setzet die zwey Scheiben darauf, die auf nachfolgende Weise eingetheilt und verfertigt sind. —

Man zeichnet nämlich auf einem Papiere das untenstehende Viereck, das 25 andere Vierecke enthält, und numerirt selbe von 1 bis 25. Die erste horizontale Reihe der Vierecke 1, 2, 3, 4, 5 füllet mit 5 Worten aus, die durch ihren Verstand statt einer Antwort auf eine Frage dienen können, und wiederholet diese Worte in eben dieser Ordnung auf der vertikalen Reihe der Vierecke 1, 6, 11, 16, 21.

Erdenket hierauf eine andere Antwort mit 5 Worten, welche ihr in die zweyete horizontale Reihe 6,

7,

7, 8, 9, 10 setzen müßet, indem ihr dazu das Wort gebrauchet, das schon bey der Zahl 6 gestanden ist, und sich am Anfange dieser Reihe befindet, und wiederholet, wie oben diese Worte auf dem übrigen Theile der Reihe 7, 12, 17, 22.

Berfertiget die Antwort der dritten Reihe 11, 12, 13, 14 und 15, indem ihr dazu die zwey Worte gebrauchet, die schon bey 11 und 12 stehen, und wiederholet sie auf die Reihe 13, 18 und 23.

Eben dieses thut in Ansehung der Zahlen 19 und 20 der vierten Reihe, bedienet euch der drey vorgehenden Worte in den Feldern 16, 17 und 18, und wiederholet diese beiden Worte auf den Feldern 19 und 24.

Und dann ist nichts mehr übrig, als noch ein einziges Wort in das Feld 25 hinein zu setzen.

S r a g e n ,

die nur aus fünf Worten bestehen, und sich auf die Antworten, die in den fünf Reihen des gleich folgenden Zauberquadrats sich befinden.

- I. Bist du vergnügt im Ehestande ?
- II. Kann ich ein Vergnügen hoffen ?
- III. Ist mir dieser Freund getreu ?
- III. Wird meine Liebe belohnt werden ?
- V. Soll ich diese Gesellschaft meiden ?

Zau.

Z a u b e r q u a d r a t,

welches numerirt und ausgefüllt ist, zu einem Beweise dessen, was schon oben davon gesagt worden.

1. Ich	2. liebe	3. diesen	4. Mann	5. herzlich
6. liebe	7. macht	8. dir	9. viel	10. Bergnü- gen
11. diesen	12. dir	13. wenig	14. Getreuen	15. hasse
16. Mann	17. viel	18. Getreuen	19. gefällst	20. du
21. herzlich	22. Bergnü- gen	23. hasse	24. du	25. niemals.

Anmerkung. Man kann diese 5 Antworten nur gleichsam von Ohngefähr machen, das ist, indem man einige Worte hinsetzt, sie wieder austreicht, und andere dagegen hinsetzt, bis man endlich damit zu Stande gekommen ist, daß man den 5 Worten einer jeden Reihe einen etwas zusammenhängenden Verstand verschafft hat. Doch mit ein wenig Geduld kann man es auch ins Werk setzen.

Nach

O r d n u n g,

in welcher die Worte, welche die Fragen und Antworten ausmachen, auf die zwei Scheiben müssen geschrieben werden.

Nro.	1. Frage.	2. Frage.	3. Frage.	4. Frage.	5. Frage.	Nro.	Antwort.
1.	1. Bist oder — —	— — —	— — —	— — —	— — —	1.	Ich
2.	2. Lebst	— — —	— — —	— — —	— — —	2.	liebe
3.	3. du — —	4. Mann — —	— — —	— — —	— — —	3.	diesen
4.	5. vergnügt — —	— — —	6. Ist — —	— — —	— — —	4.	Mann
5.	7. im — —	— — —	— — —	8. Wird — —	— — —	5.	herzlich
6.	9. Ehestande — —	— — —	— — —	— — —	10. Soll — —	6.	macht
7.	— — —	11. ich — —	— — —	— — —	— — —	7.	dir
8.	— — —	oder — —	— — —	— — —	— — —	8.	viel
9.	— — —	12. man — —	14. mir — —	— — —	— — —	9.	Vergnügen
10.	— — —	13. ein — —	— — —	— — —	16. meine — —	10.	wenig
11.	— — —	15. Vergnügen — —	— — —	— — —	— — —	11.	Getreuen
12.	— — —	17. hoffen — —	19. dieser — —	— — —	— — —	12.	hat
13.	— — —	— — —	oder — —	— — —	— — —	13.	gefällt
14.	— — —	— — —	20. jener — —	— — —	— — —	14.	du
15.	— — —	— — —	21. Freund — —	— — —	— — —	15.	niemals
			23. getreu — —	— — —	— — —		
			— — —	22. Liebe — —	— — —		
			— — —	— — —	24. diese — —		
			— — —	25. belohnt — —	— — —		
			— — —	oder — —	— — —		
			— — —	26. vergolten — —	— — —		
			— — —	27. werden — —	— — —	28. Gesellschaft	
			— — —	— — —	— — —	29. meiden	
			— — —	— — —	— — —	oder — —	
			— — —	— — —	— — —	30. fliehen	

Nach dieser Einrichtung und Verfertigung dieser Tabelle theilet man die erste Scheibe in 30, und die zweyte in 15 gleiche Theile. Auf eine jede Abtheilung der ersten Scheibe schreibt man die Worte, welche in den 5 ersten Reihen dieser Tabelle enthalten sind, und die unter sich die Fragen ausmachen, indem man in die erste Abtheilung das Wort, *Bist*, in die zweyte das Wort, *Du*, in die dritte, *Ist*, und so fort nach der Ordnung der Zahlen, die einem jedem Worte zur Seite stehen, hineinschreibt, und von der linken zu der rechten Seite der fortgeht. Sieh die hier beygedruckte, eingestete Tabelle.

Auf die 15 Abtheilungen der zweyten Scheibe schreibt man die 15 Worte der Antworten, nach der Ordnung der Ziffern der letzten Tabelle, indem man selbe von der rechten zur linken Seite dieser Scheibe aufträgt.

Man kann auch die Stelle der Fragen und Antworten verändern, damit sie weniger Zusammenhang haben, wobey man doch das Verhältniß beobachten muß, welches sie unter einander haben müssen; und in diesem Falle sind zwey oder drey Veränderungen genug.

Wenn man die Scheiben also getheilet, und die Worte darauf geschrieben hat, welche die Fragen und Antworten in sich fassen; so setzt man solche auf das oben beschriebene Stück, dergestalt, daß die bewegliche Magnetnadel, die auf der Spitze derjenigen Scheibe steht, welche die Antworten in sich faßt, sich auf jene beziehe, die auf der Achse der Fragescheibe steht, das ist, wenn die Nadel, oder der Zeiger der Frage-

schreibe

scheibe z. B. auf das Wort *Bist* bey Nro. 1 gesetzt wird, die Magnetnadel denn auf dem Worte *Ich* bey Nro. 1 stehen bleibe, und wenn der Zeiger auf dem Worte *Du* oder *Kann* bey Nro. 3 und 4 gesetzt wird, die Magnetnadel sich auf dem Worte *Liebe* bey Nro. 2 ruhig halte.

Nehmet hierauf 5 Karten, auf derer jede ihr eine von den oben gedachten Fragen schreiben müßet. —

Wenn man nun mit der Nadel, oder dem Zeiger der ersten Scheibe eines von den darauf geschriebenen Worten anzeigt; so wird der unter der zweyten Scheibe verborgene Magnetstab sich in solche Richtung setzen, daß die Magnetnadel auf dieser Scheibe das Wort anzeige, das der Einrichtung der Tabelle gemäß zur Antwort auf die Frage dienen soll: und es wird allezeit geschehen, daß ein einziges Wort der zweyten Scheibe auf zwey nebeneinander stehende Worte der ersten Scheibe Antwort giebt. —

Nach diesem giebt man einer andern Person die 5 Karten hin, auf denen die Fragen geschrieben stehen, und läßt ihr die Freyheit, eine Frage, welche sie will, auszuwählen. Hierauf setzt man den Zeiger der ersten Scheibe nach und nach auf jedes der 5 Worte, aus denen diese Frage besteht, und eine andere Person, die man zu der andern Scheibe hinstellt, schreibt ein jedes Wort, bey dem die Magnetnadel stehen bleibt, auf ein Papiert; wo es sich finden wird, daß sie am genauesten die Antwort auf diese Frage geben. Eben so verhält es sich auch mit allen übrigen Fragen.

Was

Was bey dieser Belustigung aber vorzüglich Wunderung erregt, ist dieses, daß die 15 Worte, die auf der zweyten Scheibe geschrieben sind, Wort für Wort auf die 5 Fragen antworten, die unter sich selbst doch 30 Worte ausmachen. Diese Scheiben kann man übrigens an verschiedene, von einander entfernte Plätze eines Zimmers hinstellen; wie in der vorhergehenden Belustigung gelehrt worden, und man kann solche durch verschiedene Scheiben noch mehr verändern, auf welchen man mit Buchstaben, oder Zahlen alle erdenklichen Belustigungen machen kann, da diese hier nur zu einem Beyspiele dienen soll.

V e r f e r t i g u n g

eines magnetischen und mechanischen Tisches.

Lasset euch von einem Schreiner einen Tisch A.B.C.D. machen; (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 1) es muß aber derselbe auf das genaueste, und so gut als möglich ist, die ganze Ausgabe, und alle nach gemeldeten Maaße befolgen und beobachten.

Erstens. Dieser Tisch muß 5 Schuhe lang, $1\frac{1}{2}$ Schuh breit seyn; die obere Tafel muß nur 6 Linien dick seyn, ausgenommen an ihrem Rande, die $1\frac{1}{2}$ Zoll dick seyn kann, und ohngefähr einen Zoll breit über den Fuß des Tisches hinaus gehen muß. Diese Vorsicht ist um so viel nöthiger, damit theils die magnetischen Stücke, die in dem Inwendigen des Tisches verborgen sind, näher bey denen sind, die auf dem Tische stehen, theils auch, daß man nicht so leicht ver-

vermuthen könne, daß inwendig etwas Mechanisches verborgen sey.

Zweytens. Die 4 Füße EFGH, auf denen dieser Tisch steht, sowohl, als die beiden Querhölzer LL, die unten zu beiden Seiten mit den Füßen verbunden sind, müssen hohl, und aus 4 Stücken Holz $\frac{1}{2}$ Zoll dick und 2 Zoll breit zusammen gesetzt seyn, das mit der leere Raum, der alsdenn in diesen Füßen übrig bleibt, einen Zoll im Quadrate habe.

Drittens. Dieser Tisch muß mit einer doppelten Tafel versehen seyn, oder unter der obern Tafel einen Boden haben, der $1\frac{1}{2}$ Zoll tief unter derselben ist, und mit dem untern Theile der Querhölzer, die oben an dem Tischgestelle sind, in gleicher Linie steht.

Viertens. Er muß unten, und zwar an dem hintern Theile des Tischgestelles einen Fußtritt MN haben, der $1\frac{1}{2}$ Schuh breit, und von dem Boden an 4 bis 5 Zolle hoch, übrigens aber an beiden Pfosten des Tisches fest gemacht ist. Die beiden Querhölzer dieses Fußtritts müssen nicht weniger hohl seyn, und mit den beiden hintern Pfosten oder Füßen dieses Tisches eine Gemeinschaft; überhaupt aber gleiche Höhe mit den Querhölzern LL haben.

Kurz, dieser Tisch muß sehr sorgfältig gemacht seyn, damit man nicht merke, daß die Füße desselben, und sein inwendiger Theil hohl sey. Müßte man aber besorgen, daß man dieses gewahr würde, so muß man ihn mit einer Farbe anstreichen, nur den obern Theil davon ausgenommen, damit man die Verbindung der 4 Bretter, die die 4 Füße desselben ausmachen, nicht gewahr werden könne.

Wenn

Wenn dieser Tisch so zugerichtet ist, so füttert man ihn inwendig mit Tuche, und legt die verschiedenen Stücke, die ich jetzt beschreiben werde, hinein, und sie sollen in der Folge einen guten Raum in diesen Veranstellungen behaupten.

Die fluge Sirene.

In der Mitte des Bretts, das den untern Theil des eben beschriebenen mechanischen Tisches (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 2) ausmacht, ohngefähr 8 Zoll weit von O und bey P befestiget das Stück QR, das aus einer hölzernen Rolle S, die 6 Zoll im Durchschnitte hält, und 4 Linien dick ist, besteht. Auf diese Rolle setzet ein Stängchen vom Messing fest, das auf der einen Seite zween Magnetstäbe, die 7 bis 8 Zoll lang sind, und mit 4 messingenen Ringen fest zusammen gehalten werden, trägt, oder auch nur einen einzigen stählernen, aber gefasteten, und gut magnetisch gemachten Stab, oder auch wohl ein magnetisches Hufeisen hält, das so aufgesetzt ist, wie die Figur XYZ anzeigt.

Diese Stäbe, oder dieses Hufeisen muß mit einem Loche versehen seyn, damit man es richten könne, wie es am zuträglichsten ist, und vermittelst eines Schraubens auf einem messingenen Stängchen befestigen könne.

Unten an dieser Rolle, und zwar in ihrer Mitte, befestiget das messingene Federhaus X, das 5 bis 6 Linien hoch ist, und $1\frac{1}{2}$ Zoll im Durchschnitte hat, und setzet eine Uhrfeder hinein. An dem äußersten Ende des Zapfens, und zwar auf derjenigen Sei-

D

te,

te, wo das Federhaus ist; lasset ein viereckiges Loch, das in den untern Theil des Tisches hinein gehen, und mit demselben in gleicher Linie stehen muß, in welches das Sperrrad, mit seinem Sperrhacken versehen, gesetzt wird, damit man die Uhrfeder in dem Federhause spannen, oder wenn es nöthig ist, nachlassen könne.

Bindet an diese Rolle eine kleine Schnur, die sich nicht so leicht verlängert oder verkürzet *), und lasset solche zuerst über eine kleine Rolle **), die inwendig in diesem Tische angebracht ist, wo das Loch des Fußes H ist, gehen; hernach noch über eine andere Rolle, die unten in eben diesem Fuße, gleich da, wo derselbe mit dem Querholze des Fußtritts Gemeinschaft hat, sich befindet, damit diese Schnur bis hinter den Verschlag oder die Wand gehen könne, an der dieser Tisch, und sein Fußtritt angestossen werden muß.

Hinter diesen Verschlag oder Wand, und zwar da, wo die Schnur hinaus geht, hängt die Tafel AB, (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 3) die 2 Schuhe lang, und 6 Zolle breit ist, vertikal in einer schicklichen Höhe auf, damit diejenige Person, die vermittelst der Schnur die Rolle, auf der das magnetische Stück ist, in Bewegung setzt, ohne Mühe die Zahlen, Buchstaben und Karten, die auf dieser Tafel angezeigt sind, wie ich hernach sagen will, unterscheiden könne.

Ihr

*) Man kann sich hiezu einer gewürkten Schnur, wie die Schnurriemen sind, bedienen, so wird sie weniger veränderlich seyn.

**) Diese Rollen müssen an ihren Achsen fest gemacht seyn, damit sie kein Geräusch machen.

Ihr müßet ferner ein Becken haben von dünnem Messing, das im Durchschnitte 1 Schuh hält, und 15 Zolle tief ist: ingleichen 3 hölzerne Ringe, die so breit sind, als die Objekte erfordern, die ihr um dieses Becken herum stellen müßet, welches in einen jeden dieser Ringe einpassen muß. Ihr müßet auch noch zwei Handhaben an dieses Becken machen lassen, damit ihr solches mit leichter Mühe von dem Tische hinweg nehmen könnet, ohne das Wasser zu verschütten.

Eintheilung der Tafel

im Verhältnisse mit den Theilungen der obengedachten drey Ringe.

Wenn die Tafel an dem Orte hängt, den ihr derselben gewidmet habt, so sehet genau darauf, wie weit die Schnur herabläuft, wenn ihr die Rolle ganz herum drehet. Ist dieser Raum hinlänglich bestimmt, so traget die Länge desselben auf diese Tafel von A bis B, und theilet diesen Raum in drey Reihen, wie die 3te Figur anzeigt.

Theilet hernach den Ring oder die Scheibe A in 24 gleiche Theile, auf die ihr die 24 Buchstaben des Alphabets schreiben müßet. Eben so theilet auch die eine von den Reihen auf jener Tafel in 24 gleiche Theile, und schreibet die Buchstaben in eben dieser Ordnung hinein, wie ihr solche um den Ring oder die Scheibe A herum gesetzt habt.

Die zweyte Scheibe theilet in 32 gleiche Theile, und auf einen jeden dieser Theile setzet die 32 Karten eines Piquetspiels, oder auch nur ihre Namen. In

eben so viele Theile theilet auch die zweyte Reihe jener Tafel, und schreibet die Namen der 32 Karten hinein, und zwar in eben dieser Ordnung, in der sie auf der zweyten Scheibe stehen.

Die dritte Scheibe endlich theilet in 18 gleiche Theile, und setzet in eine jede dieser Abtheilungen die Zahlen von 1 bis 15, und die Bruchzahlen $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$: eben so theilet die dritte Reihe der Tafel, und schreibet die Zahlen in eben dieser Ordnung darauf *).

Befestiget die Rolle C auf dieser Tafel, (S. Fig. 3) durch welche man die Schnur zieht, an deren Ende ihr ein Gewicht D aushängen müßet, das hinreichend ist, sie gespannt zu erhalten, dabey aber doch nicht so schwer ist, daß es die in dem Tische verborgene Rolle in Bewegung setzen kann, die ohnehin wegen der Feder, die in dem Federhause ist, wie wir oben bereits gesagt haben, nicht so gar leicht bewegt werden kann.

An der Schnur machet auch eine Nadel E fest, die rechtwinklicht durch dieselbe hindurch geht. Diese kann auf einer kleinen messingeneu Röhre F stehen, in welcher sie frey hin und her geschoben, aber auch vermittelst eines Schraubens daran befestigt werden kann. Diese Nadel muß deswegen beweglich seyn, damit man, wenn sich die Schnur bey trockenem oder feuchtem Wetter verkürzet oder verlängert, dadurch helfen könne.

*) Man kann noch mehrere Scheiben machen lassen, auf welche man die 21 Würfe, die man mit zweenen Würfeln erhalten kann, oder auch Antworten auf gewisse Fragen schreibt, so wie ein jeder Liebhaber auf diese oder jene Art seine Freude damit haben mag.

ne. Ohne diese Vorsicht würde das gegenseitige Verhältniß der Abtheilungen der Tafel und der Scheibe gestört werden, welches die Nadel demjenigen, der hinter der Wand steht, vor welcher der mechanische Tisch, wie oben gesagt worden, sich befindet, anzeigen soll.

Eben so nothwendig ist es auch, daß man auf einem jeden der drey Ringe ein gewisses Zeichen mache, an dem man sogleich erkennen kann, wie man sie auf den Tisch in ihre gehdrige Lage setzen müsse.

Nehmet hlerauf eine kleine Figur von sehr leichtem Holze oder von Pantoffelholze, daß sie auf dem Wasser schwimmen kann. Stecket einen kleinen Magnetstab *) in dieselbe hinein, oder lasset euch einen kleinen Fisch, der inwendig hohl, und von sehr dünnem Messing gemacht ist, verfertigen, in den ihr ein kleines, gutes Magnetstäbchen leget; doch so, daß der Südpol desselben auf derjenigen Seite ist, auf der er fortschwimmen soll: oder ihr könnet auch ein kleines Schiffchen, oder etwas anders dazu gebrauchen, wie ihr es für gut erachtet, um diese Belastigungen noch angenehmer zu machen.

Unter den Fußtritt, der unten an diesem Tische ist, setzet auch einen kleinen Tritt oder Hebel, den man nicht sieht, und welcher hinter die Wand durchgeht; dessen Bewegung aber niemand merken kann, als die Person, die hinter derselben steht. —

Wenn

*) Dieser Magnetstab wird auf verschiedene Weise hinein gesteckt; doch allezeit so, daß man dabey auf das magnetische Aufsitzen, oder den Magnetstab und seine Richtung sieht, der in dem Tische verborgen ist.

Wenn ihr nun das Becken, und eine von diesen Scheiben auf den Tisch gesetzt habt, so daß ihr Mittelpunkt gerade auf der Achse steht, die das inwendig verborgene magnetische Stück herum dreht; und die Person, die hinter der Wand versteckt ist, richtet die Nadel, die an der Schnur fest gemacht worden, auf einen von den Buchstaben, oder Karten, oder Zahlen, die auf der Tafel angezeigt und geschrieben sind; so wird das magnetische Stück, das inwendig in der Tafel versteckt ist, sich zu eben diesem Buchstaben, Karte oder Zahl, die um die Scheibe herumstehen, in welcher das Becken ist, hindrehen. Wenn man denn die Sirene in das Becken setzt, so wird sie sich in eben diejenige Richtung setzen, weil der kleine Magnetstab in der Sirene von diesem magnetischen Stücke angezogen werden, und seinen Nordpol gegen des andern Südpol, seinen Südpol aber gegen des andern Nordpol richten muß. Wenn die hinter der Wand versteckte Person, ehe sie die Nadel auf der Tafel fest macht, die Schnur, und folglich auch das magnetische Stück einiger massen bewegt; so wird diese Sirene auch verschiedene Bewegungen machen, und ungewiß zu seyn scheinen, wo sie stille stehen soll. Sie wird auch nicht eher ruhig werden, bis man die Nadel fest gestellt hat.

Anmerkung. Man hat verschiedene Arten, das Hufeisen oder den Stab, welche diese Sirene bewegen, anzubringen: man kann solche auch in eine vertikale Stellung setzen; es kömmt hiebey nur auf den Platz an, den man inwendig in dem Tische hiezu hat.

Belus

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

Die man mit dieser Sirene machen kann.

Eilfte Belustigung.

Wie man sich von der Sirene alle Buchstaben soll anzeigen lassen, die ein nach eigenem Belieben erwähltes Wort in sich fasset.

Man muß drey Karten haben, auf derer jedet Ein Name eines Menschen, oder einer Stadt steht. Eine von diesen Karten muß die gewöhnliche Größe, die andere die gewöhnliche Länge haben, aber etwas breiter seyn; die dritte muß so breit, wie die erste, aber ein wenig länger seyn. Gebet diese drey also zubereiteten Karten einer Person, und laßet ihr vöilige Freyheit, eine davon nach eigenem Belieben auszuwählen; verbiethet ihr aber, solche jemand sehen zu lassen. Nehmet alsdenn die beiden übrigen Karten zurück, so werdet ihr leicht aus dem Gefühle und Anrühren derselben merken können, welche sie ausgesucht hat. Beredet euch aber zum voraus mit der hinter dem Band versteckten Person dreyer verschiedener Worte wegen, die ihr sprechen wollet, nachdem ihr die Karten wieder zurück genommen habt, z. B.: Die Sirene muß euch anzeigen, oder: Die Sirene wird auffuchen, oder: Sie wird euch nennen; damit weiß diese Person, mit der ihr verstanden seyd, aus diesen Anzeigen schon, welche von den dreyen Karten erwählet worden, und wird, nachdem sie die Sirene einige ungewisse Bewegungen hat machen lassen, die Nadel nach und nach auf alle diese Buchstaben richten, welche

welche das Wort, das auf diesen Karten geschrieben steht, in sich hält. Folglich wird auch die Sirene nach und nach den Namen anzeigen, den die Person, die man unter den Karten hat auswählen lassen, heimlich für sich selbst behalten hat.

Zwölfte Belustigung.

Zu machen, daß die Sirene auf eine vorgelegte Frage antworte.

Nehmet drey Karten, die eben so zubereitet und gestaltet sind, wie diese, derer man sich zu der vorgehenden Belustigung bedienet hat; auf diese schreibt man drey verschiedene Fragen, auf welche man mit einem einzigen Worte antworten kann, z. B.: Welches ist die Hauptstadt der Normandie? Antwort: Rouen. Was heißt im Lateinischen: Ich liebe? Antwort: Ama. Wie viel sind Meilen von Paris nach Lyon? Antwort: Hundert. Gebet, wie schon in der vorgehenden Belustigung gezeigt worden, einer andern Person diese drey Fragen in die Hand, und wenn ihr gemerkt habt, welche sie erwählt; so bedienet euch eben dieses Zeichens, um solches der versteckten Person anzuzeigen, mit der ihr euch vorher verstanden habt.

Anmerkung. Die Person, mit der ihr euch verstanden wollet, muß aber witzig seyn. Um ihrem Gedächtnisse aufzuhelfen, könnte man nicht nur alle die Zeichen, über die man verstanden ist, sondern auch die

=====

17

die Worte und Antworten, die sich darauf beziehen,
auf einen Zettel schreiben.

~-----~

Dreizehnte Belustigung.

Zu machen, daß die Sirene genau die Stunde
anzeige, die eine gegebene Uhr weist.

Man begehrt von einer andern Person die Uhr, legt
solche auf den Tisch, und sagt ihr, daß die Sirene
genau die Stunde anzeigen werde, die die Uhr weist.
Man sieht, wie viel Uhr es darauf ist; setzt den
Fuß auf den Hebel unter dem Fußtritte, dessen Ver-
fertigung oben gezeigt worden, und bewegt denselben
so oft, als die Uhr Stunden anzeigt. Die Person
hinter der Wand bemerkt genau dieses Zeichen, und
setzt die Nadel auf der Tafel gerade auf die Zahl der
Stunden, die ihr angezeigt worden sind. Wenn nun
die Sirene die Stunden angezeigt hat, so macht man
eben dieses Zeichen in Ansehung der Viertelstunden
und der Minuten, und diejenige Person hinter der
Wand fährt fort, diese gegebenen Zeichen genau zu
bemerken, und leitet vermittelst der Nadel die Sirene,
daß sie die Viertelstunden und endlich die Minuten
bemerke, welche ihr angezeigt worden sind.

========*

Bier



Vierzehnte Belustigung.

Daß die Sirene drey Zahlen bemerke, welche drey verschiedene Personen erwählt haben.

Man muß sich hiebey des kleinen Beutels bedienen, der oben bey der 5ten magnetischen Belustigung, Seite 168, dieses Werks beschrieben worden, und der 4 Abtheilungen haben muß. In die erste Abtheilung legt man die Zahlen von 1 bis 15, und in die drey andern Abtheilungen immer gleiche Zahlen. Wenn man nun aus dem Sacke die Zahlen herauszieht, die in seiner ersten Abtheilung liegen; so läßt man solche sehen, daß sie von 1 bis auf 15 hinaufgehen: dann steckt man sie wieder ein, und läßt aus einer jeden der drey andern Abtheilungen nach einander eine Zahl herausnehmen, und sie denn von der Strene anzeigen. Es ist genug hiezu, wenn man mit der hinter der Wand versteckten Person in Ansehung dieser drey Zahlen sowohl, als der Ordnung verstanden ist, in der sie solche durch die Sirene anzeigen lassen soll, vermittelst der Nadel, die sie auf diesem Brette richten muß, wie schon in den vorhergehenden Belustigungen gezeigt worden.

Man kann auch, nachdem man diese drey Zahlen hat herausnehmen lassen, fragen, ob man verlange, daß die Sirene diese drey Zahlen eine jede besonders, oder ihre ganze Summe auf einmal anzeigen soll. Wenn man nun z. B. die Zahlen 3, 7 und 11 hat herausziehen lassen, die zusammen 21 ausmachen, so läßt man die Strene sich zuerst auf 2 und hernach auf 1 stellen.

Man

Man kann auch, wenn man 2 oder 3 Zahlen hat herausnehmen lassen, fragen, ob man wolle, daß die Sirene diese Zahlen einzeln, oder ihre ganze Summe, oder ihr Produkt, wenn sie mit einander multipliziert worden, oder etwas anders, was man nur will, um diese Belustigung abwechselnd zu machen, anzeigen soll.



Fünfzehnte Belustigung.

Daß die Sirene eine Karte anzeige, die ein anderer aus dem Spiele gezogen hat.

Lasset eine andere Person aus einem Piquetspiele eine Karte herausziehen, in Ansehung welcher ihr zum voraus verstanden seyß mit demjenigen, der hinter der Wand ist; dieser muß denn die Nadel auf den Namen dieser Karte in der zweyten Reihe der Tafel setzen, so wird sich die Sirene dem Namen der herausgezogenen Karte gegenüber stellen, der in einer von den Abtheilungen der oben gedachten Scheibe geschrieben ist.

Anmerkung. Es wäre gut, wenn man sich mit der verborgenen Person noch wegen einer zweyten Karte verstehen wollte, damit man diese Belustigung noch einmal wiederholen könnte, wenn man es verlangte.



Sechste

Sechszehnte Belustigung.

Zu machen, daß die Sirene auf eine Frage, die von einer andern Person nach Belieben erwählt worden, antworte, ohne daß derjenige, der die Belustigung macht, es selbst hat wissen können, welches die Frage ist.

Diese Belustigung ist sehr sonderbar, besonders weil es schwer ist zu begreifen, (wenn man auch vermuthen sollte, daß derjenige, der die Belustigung macht, die Sirene leite) wie man die Frage habe wissen können, die man erwählt hat.

Bedienet euch zu diesem Ende eines französischen, deutschen, oder lateinischen Wortes, dessen Buchstaben, wenn sie auf verschiedene Weise versetzt werden, viele andere Worte machen können. Bereitet für ein jedes dieser neuen Worte Fragen, die darauf passen, und auf welche diese Worte eine Antwort seyn können, wie ich solches gleich zeigen werde mit dem Worte Navire, welches die Worte venari, en vrai, au rien, und ravine enthält.

Vorzulegende Fragen.

Antworten, die aus den
Worten bestehen, deren
Buchstaben ein-
erley sind.

- | | |
|---|------------|
| Wie muß man den Großen dieser Welt die Sachen vorstellen? | — En vrai. |
| Was ist das, das auf dem Wasser geht ohne Füße? | — Navire. |
| Was heißt Jagen im Lateinischen? | — Venari. |
| Ueber was setzt man mit einem guten Pferde? | — Ravine. |
| Aus was erkennt man die Stutzer? | — Au rien. |

Wenn

Wenn man zuvor alle diese verschiedenen Fragen auf Karten geschrieben, so geht dieselben alle einer andern Person, und sagt ihr, daß sie eine davon heimlich aussuchen, und die übrigen verstecken und behalten soll. Man sieht leicht ein, daß, die Frage, die sie ausgesucht hat, möge auch seyn, welche sie wolle, die 6 Buchstaben des Wortes Navire die Antwort auf diese Frage geben müssen, und daß die hinter der Wand versteckte Person diese Buchstaben nur nach einander durch die Sirene anzeigen lassen dürfe. Man muß dabey aber auch dieses beobachten, daß man auf 6 Karten die Buchstaben, die die Sirene anzeigen wird, aufschreibe, um solche der Person zu stellen zu können, welche die Frage erwählt hat, unter der Versicherung, daß, wenn sie dieselben zusammensetze, selbe dann die Antwort geben werden auf die Frage, die sie heimlich ausgesucht hat. Diese Belustigung ist sehr leicht zu machen, und erregt die angenehmste Verwunderung.

Anmerkung. Wer ein Liebhaber solcher Stücke ist, kann aus diesen, mit dieser Sirene gemachten Belustigungen sich leicht hundert andere erdenken; auch lassen sich manche der obigen Zahlen- oder Kartenstücke, die von Seite 49 bis 155 enthalten sind, damit machen. Nur muß die Person, die hinter der Wand ist, und die Nadel regiert, (damit ich's nochmal erinnere) verständig und stäts sehr aufmerksam seyn auf alle Zeichen und Sachen, die man mit selber verabredet hat.

Es werden aber in der Folge noch andere Belustigungen mit einer andern Sirene vorkommen, wozu ma keine verborgene Person nöthig hat.

Die

Die Schlaguhr.

Lasset euch ein zylindrisches Gefäß von Messing machen, das unten offen ist, oder keinen Boden hat, damit es in einen dazu verfertigten hölzernen Ring oder Fuß einpasse, in dessen Mittelpunkt eine Spitze gesetzt wird, auf der eine Magnetsadel steht, die ohngefähr 3 Zolle lang und etwas dicker ist, als die gemeinen Nadeln. Diese muß an ihren beiden äußersten Enden einen kleinen messingenen Knopf, in der Größe eines Hanfsörnchens haben. In diese Uhr setzet eine kleine Glocke, vergleichen man zu den Repetitionsuhren gebraucht, die aber so gestellt ist, daß eine Seite der Nadel mit ihrem Knopfe an dieselbe anschlagen könne, wenn sie sich auf ihrer Spitze bewegt. Inwendig muß dieses Gefäß mit dünner Leinwand bedeckt seyn, damit man die Nadel nicht sehen möge. Bedecket dann diese Uhr mit ihrem Kapitale.

Inwendig in den oben beschriebenen magnetischen Tisch (Tab. III.) setzet einen guten, doppelten Magnetstab M, der ohngefähr 5 Zolle lang ist, und auf einer Achse ruht, an der unter dem Magnetstabe eine kleine doppelte Rolle ist, die ohngefähr einen Zoll im Durchschnitte hat. An die eine bindet eine kleine Schnur, die mit ihrem andern Ende auch zu äußerst an die Feder N angebunden werden muß. An die andere Rolle befestiget auch eine andere Schnur, die über die Rolle A gehen, und denn weiter bis hinter die Wand durch den Fuß des Tisches H fortreichen muß, eben so, wie die Schnur, die die Strenge in Bewegung setzt.

Da

Da die Bewegung dieser Schnur immer einerley ist, und keinen großen Raum nöthig hat; so bindet man an das äußerste Ende derselben, und zwar hinter der Wand, einen kleinen Tritt oder Hebel, der durch seine Bewegung, nach dem Belieben der verborgenen Person, den in der Tafel versteckten Magnetstab bewegen könne. —

Wenn man nun die Uhr auf den Tisch setzt, so, daß die Spitze, auf der die Nadel steht, gerade über der Achse ist, an welcher der in der Tafel verborgene Magnetstab sich befindet, und die Glocke bey C steht; so wird denn, sobald man den Hebel in Bewegung setzt, der Stab von B nach C gehen, und der Nadel eben diese Bewegung mittheilen, die dann an die Glocke, die in dieser Uhr enthalten ist, anschlagen muß.

Anmerkung. Man muß unten an dem Fuße dieser Uhr ein Merkzeichen machen, daß man wisse, und leicht errathen könne, in welcher Stellung man die Uhr auf den Tisch setzen müsse.

Belustigungen, die man mit dieser Uhr machen kann.

Siebenzehnte Belustigung.

Zu machen, daß die Uhr die Zahlen, die verschiedene Personen aus einem Beutel herausgenommen haben, durch ihr Anschlagen bezeichne.

Bedienet euch hiezu des kleinen Beutels, der bey der obigen vierzehnten Belustigung (Seite 218) beschrieben worden, und lasset drey Personen aus einer jeden dieser Abtheilungen des Beutels eine andere Zahl herausziehen; doch daß ihr solche vorher demjenigen, der hinter der Wand ist, anzeiget. Fraget denn, ob man verlange, daß die Uhr eine jede von den dreyen heraus gezogenen Zahlen besonders anzeige, oder daß sie die ganze Summe der drey Zahlen, oder ihr Produkt, wenn sie miteinander multiplizirt werden, anzeigen und bemerken soll, welches die verborgene Person mit leichter Mühe thun kann.

Achtzehnte Belustigung.

Daß die Uhr anzeige, welche Karte von einem andern aus dem Spiele gezogen worden.

Damit man diese Belustigung verstehe, muß man zum voraus sehen, daß das Stillschweigen der Uhr Nein bedeute, und das Anschlagen derselben so viel, als Ja heißen soll.

Wie

Wlethet einer andern Person ein Kartenspiel an, und machet auf eine geschickte Weise, daß sie diejenige Karte herausziehe, die ihr zuvpr der versteckten Person, mit welcher ihr verstanden seyd, angezeigt habt. Wenn nun jene Person die Karte in der Hand hat, so fraget die Uhr selbst auf folgende Weise. Gesetzt es wäre die Karte der Knecht in dem Piquetspiele, den ihr von einem Frauenzimmer habt ausziehen lassen.

Fragen.

Antworten.

Wisset ihr, welche Person eine Karte gezogen hat ?	—	—	—	—	Ja.
Ist es eine Mannsperson ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es ein Frauenzimmer ?	—	—	—	—	Ja.
Kennet ihr sie ?	—	—	—	—	Ja.
Ist sie artig ?	—	—	—	—	Ja.
Könnet ihr wohl die Karte anzeigen ?	—	—	—	—	Ja.
Ist es ein Careau ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es ein Treffe ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es ein Herz ?	—	—	—	—	Nein.
Ich glaube, ihr irret euch ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es ein Pique ?	—	—	—	—	Ja.
Ist es der Zehner von Pique ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es der König ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es der Neuner ?	—	—	—	—	Nein.
Ist es der Knecht ?	—	—	—	—	Ja.

P

Man

Man hat hiebey nichts weiter nöthig, als nur den Hebel in Bewegung zu setzen, der hinter der Wand ist, um durch die Bewegung, die man hiedurch dem Magnetstabe mittheilt, die in der Uhr verborgene Glocke schlagen zu machen, wenn sie Ja sagen soll; und ruhig zu erhalten, wenn sie Nein sagen soll.

Anmerkung. Diese Art der gedachten Belustigung kann auf verschiedene Fragen angewendet werden. Man kann auf eben diese Weise sie die Stunden auf einer Uhr, die Anzahl der Personen, die die Gesellschaft ausmachen, die Farben ihrer Kleider ic. benennen lassen *). Indes hat diese gegenwärtige Belustigung nichts außerordentliches an sich; die folgende ist viel merkwürdiger, wegen der Vermischung der Kasten, die zum östern dabey vorgeht.



Nein.

- *) Vor einigen Jahren ließ sich in Paris mit vielem Vergnügen ein Holländer sehen, der einen Papagen so abgerichtet hatte, daß er, wie er es verlangte, mit dem Kopfe schüttelte, oder mit demselben nickte, indem er ihm nur seine Klauen drückte, wenn er auf seiner Hand saß, und auf diese Weise eben dergleichen Belustigungen mit demselben machte. Eben so haben wir auch hier in München ein also abgerichtetes Pferd gesehen, das auf gewisse heimlich gegebene Zeichen, wenn man es fragte, mit dem Kopfe nickte, oder ihn schüttelte, oder auch durch einen Kratzfuß Antwort gab.

Neunzehnte Belustigung.

Daß die Uhr anzeige, die wievielte in einem Spiele eine Karte sey, die eine andere Person sich gedacht hat.

Bedienet euch hiezu eines Piquetspiels von 32 Karten, das nach den obigen, bey den Kartenstücken angewendeten und angezeigten, verschiedenen Vermischungen, und Verwechslungs- und Versetzungstabellen der Zahlen und Karten gelegt und gerichtet ist; und wenn man selbes nach vorgeschriebener Art gemischt hat, so legt man es wieder auf den Tisch, und rührt es nicht mehr an. Lasset hierauf eine andere Person nach ihrem Belieben sich eine Karte in diesem Spiele denken und nennen. Wenn sie nun dieselbe genannt hat, so müisset ihr derselben sagen, daß die Uhr durch ihre Schläge anzeigen werde, die wievielte diese Karte in dem Spiele seyn müsse: Es muß aber die Person hinter der Wand einen Zettel haben, der ihr nach der Verbindung der Karten, und Zahlen der obigen Kartenstücke anzeigt, bey welcher Zahl sich diese Karte finden müsse, damit sie selbe ebenfalls bemerken könne.

Das Außerordentlichste bey dieser Belustigung ist dieses, daß man selbe mit eben diesem Spiele wieder vom neuen machen kann, wenn man es schon das zweyte oder das drittemal mischt, da alle folgenden Vermischungen, die man damit machen kann, auf keine Art den glücklichen Erfolg hindern können, und die verborgene Person nichts anders nöthig hat, als nur den Namen der gedachten Karte zu wissen.

Zwanzigste Belustigung.

Die magnetische Waage.

Lasset euch eine kleine Waage machen, die ohngefähr so groß, wie eine Goldwaage ist. Sie muß aber sehr empfindlich, und ihre beiden Waagschalen müssen von Eisen oder Stahle, dabey aber sehr dünne und verguldet seyn. Sie muß ferner an einem messingeneu Arme hängen, der oben ein wenig gekrümmt ist, und unten einen Schrauben hat, vermittelst dessen man ihn auf den Tisch schrauben könne. Wenn diese Waage im Gleichgewichte steht, so sollen ihre beiden Schalen nicht über 4 oder höchstens 5 Linien von dem Tische abstehen.

Sehet hienächst wohl zu, daß ihr diese Waage vermittelst ihres Arms auf dem magnetischen Tische gerade an diejenige Stelle setzet, wo der Magnetstab ist, der zu der Uhr gedient hat, so, daß der Mittelpunkt dieser beiden Schalen auf M und O (Tab. III. Fig. 2) zu stehen komme, damit sie desto leichter von dem Magnetstabe angezogen werden könne. —

Wenn nun die verborgene Person hinter der Wand auf den Hebel tritt, und sich denn das äußerste Ende des Stabs an dem Orte B befindet; so wird die Waagschale auf dieser Seite das Uebergewicht bekommen, weil sie von diesem Magnetstabe angezogen wird. Ist es aber bey C, so wird die Waagschale auf dieser Seite das Uebergewicht erhalten. Ist hingegen der Magnetstab zwischen den beiden Waagschalen, so wird die Waage in ihrem Gleichgewichte stehen bleiben. —

Man

Man verlangt also von einer andern Person zwey gleiche Geldstücke, die einerley Gewicht haben, z. B. zween Louisd'or, diese legt man in diese Waagschalen hinein, worinn sie in vollkommenem Gleichgewichte bleiben müssen, weil die verborgene Person Sorge tragen muß, daß der Magnetstab zwischen den beiden Waagschalen erhalten werde. Hierauf erblethet man sich gegen diejenige Person, welche die zween Louisd'or hergegeben hat, daß man den einen oder den andern, welchen sie verlange, schwerer machen wolle, worauf die verborgene Person den Magnetstab unter diejenige Waagschale richtet, die angezeigt worden, welche auch so fort das Uebergewicht erhält *). Wenn diese Person hierauf ferner verlangen soll, daß der andere Louisd'or schwerer seyn soll, so richtet die verborgene Person den Stab nur unter die andere Waagschale.



Ein und zwanzigste Belustigung.

Die zusammenschlagenden Uhren.

Lasset euch zwey Uhren von gleicher Gestalt und Größe machen, an derer jeden das Uhrwerk aus einem Federhause A aus 4 Rädern ABC und D mit ihren Trieben, und aus einem Schließhaken besteht, daß
alles

*) Damit die Person, mit der man verstanden ist, leicht wissen möge, welcher Waagschale sie das Uebergewicht geben soll; so darf man nur denjenigen, der die zween Louisd'or hergegeben hat, fragen, ob dieser oder jener schwerer werden soll. Diese Worte sind schon genug, daß man einander verstehen könne.

alles so eingerichtet und gemacht sey, wie das gewöhnliche Schlagwerk in einer Uhr. (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 1).

Dieses Uhrwerk muß zwischen zweyen messingenen Platten G und H, die ohngefähr $2\frac{1}{2}$ Zoll im Durchschnitte haben, und 7 bis 8 Linien weit von einander abstehen, eingeschlossen seyn.

Lasset den Zapfen des Rades B durch den Mittelpunkt der obern Platte durchgehen, über welcher ein Zifferblatt, das aber nur zur Zierde dient, angebracht wird. Auf diesen Zapfen setzet einen Zeiger wie an einer Uhr, der die verhältnißmäßige Größe zu diesem Zifferblatte haben muß.

Unter dem Gehäuse H, und auf die durchgehende Achse des Federhauses setzet ein Sperrrad mit seinem Sperrhacken, damit ihr diese beiden Uhren mit einem Schlüssel, der in eben diese Achse hinein gehen muß, aufziehen könnt.

An die eine dieser Uhren machet einen Drucker, der über das Gehäuse hinausgeht, und vermittelt dessen man, wenn die Uhr aufgezogen ist, die Bewegung ihres Schließhackens aufhalten, oder loslassen kann, welches aber so leicht gehen muß, daß man diesen Drucker nur mit dem Finger berühren dürfe.

An die zweyte Uhr machet einen rechtwinklicht gebogenen Drucker L N M, dessen Unterstützungspunkt bey N ist, daß er auf der Seite L die Bewegung des Schließhackens verursachen könne, wenn er auf der andern Seite bey M niedergedrückt wird. Wenn aber die-

dieser Drucker in seinem Gleichgewichte steht, (welches sehr wohl beobachtet werden muß) so soll er die Bewegung des Schließhakens anhalten. Dieser Drucker, so viel nämlich den Theil N M desselben betrifft, muß unter der messingenen Platte H angebracht werden, das ist, auf derjenigen Seite, wo das Sperrrad I sich befindet; er muß auch von schön polirtem Stahle und magnetisch gemacht werden, so daß der Südpol an demselben auf der Seite bey M stehe. Man kann aber kaum sorgfältig genug seyn, ihn recht außerordentlich und empfindlich zu machen, damit er sehr leicht von dem magnetischen Stücke angezogen werde, das unter der magnetischen Tafel steht, auf die man diese Uhr setzen muß, wie ich unten weiter sagen werde.

Diese beiden Uhren, und zwar eine jede derselben, müssen ein Gehäuse von dünnem Messing, das bey Q und R offen ist, gesetzt werden. Bey der ersten von diesen Uhren muß der Drucker über das Gehäus hinaus reichen, bey der andern aber muß derselbe versteckt seyn. Man muß auch unten an einem jeden dieser Gehäuse ein Loch machen, damit man das Uhrwerk dieser beiden Uhren aufziehen könne.

In dem inwendigen Theile des magnetischen Tisches (S. Tab. III.) setzt ein Stück OP, das aus 4 guten stählernen Magnetstäben besteht, die 7 bis 8 Zolle lang, 4 Linien breit, und 1 Linie dick, gegen das Ende O etwas schmaler, und mit 4 messingenen Ringen wohl verbunden ist; wovon derjenige Ring, der auf der Seite oder am Ende ist, wo der Magnetstab am breitesten ist, über denselben hinausgehen, und ein Loch haben muß, damit man ihn mittelst desselb

desselben an einen Zapfen, der auf dem Tische bey P angebracht worden, stecken könne. Dieses magnetische Stück muß bis zu N hingeschoben werden, wo es durch die Feder R fest gehalten werden muß. Man muß auch eine Schnur daran binden, die über die Rollen S und V durch den Fuß des Tisches hinabgeht, unter dessen Fußtritt ein verborgener Trethebel angebracht ist, vermittelst dessen man, wenn man mit dem Fuße darauf tritt, das magnetische Stück O P bewegen kann. —

Wenn man nun die zweyte Uhr auf den Tisch gesetzt hat, daß das äußerste Ende M ihres Druckers gerade über dem Orte steht, wo sich das äußerste Ende des Magnetstabes O P befindet, wenn man nämlich mit dem Fuße auf den unter dem Tische verborgenen Hebel tritt; so wird der Magnetstab den Drucker anziehen, ihn herabdrücken, und sobald dadurch der Schließhaken frey wird, die Bewegung alsobald anfangen: der Zeiger aber wird sich auf dem Zifferblatte dieser Uhr sehr schnell herumdrehen. Wenn man aber den Fuß von dem Tritte oder Hebel hinwegnimmt, so wird sich der Magnetstab wieder zurücke begeben, der Drucker wird sich wieder in das Gleichgewicht setzen, und die Bewegung plötzlich aufhören.

Wenn man die erste dieser zwei Uhren in der Hand hält, so kann man sie nach seinem Belieben gehen lassen, oder aufhalten, je nachdem man ihren Drucker hinein drückt, oder wieder frey läßt. —

Man stellet die zweyte Uhr auf den Tisch an dem angezeigten Ort, und giebt die erste Uhr einer andern Person in die Hand, und sagt ihr, daß, wenn sie

sie dieselbe gehen lasse, oder ruhig haltet, die Uhr auf dem Tische eben dergleichen thun werde. Dieß kann man leicht erhalten, wenn man, so bald diese Person die erste Uhr gehen oder schlagen läßt, auf den Hebel tritt; und den Fuß hinweg thut, so bald sie solche wieder stehen lassen will.

Man läßt diese Person auch der Uhr, die auf dem Tische steht, befehlen, daß sie gehen oder stille stehen soll, welches man auf die eben angezeigte Weise verrichtet.

Anmerkung. Man kann auch, wenn man solches für rathsam hält, den Tritt noch weiter von dem Tische hinweg setzen, wenn man die Schnur desselben verlängert, damit man nicht im geringsten merken möge, daß man selbst diese Bewegung verursache.



V e r f e r t i g u n g, eines magnetischen Schlittens, der zu verschiedenen sehr artigen Belustigungen dienet.

Nehmet ein Brettchen AB, das $2\frac{1}{2}$ Schuh lang, und $3\frac{1}{2}$ Zoll breit, und 5 Linien dick ist: theilet selbes in Ansehung seiner ganzen Länge in 10 gleiche Theile. In einem jeden dieser Theile beschreibet einen Zirkel, den ihr wieder in 10 gleiche Theile thellen müßet. (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 2). In einem jeden dieser 10 Zirkel laßet die 10 Falze C D E F G H I K L M machen, und schiebet in dieselben einen

einen Magnetstab hinein, dessen Pole so stehen müssen, wie sie in obgemeldeter Figur angezeigt sind.

Unter diesen Schlitten, und an jedes der beiden äußersten Enden desselben machet zwei kleine Rollen, damit sich dieses Brettchen inwendig in dem Tische, wo es hingebraucht werden muß, hin und her bewegen könne, ohne ein Geräusch zu machen.

Setzet eine Rolle in das Loch B des Fußes des Tisches, (S. Tab. III.) bindet eine Schnur an diesen Schlitten, und an das andere Ende der Schnur ein bleernes Gewicht, das mit Luche gefüttert ist, und in der Oefnung des Tischfußes B frey auf- und absteigen kann.

An das andere Ende des Schlittens A bindet auch eine Schnur, die über eine Rolle in dem Loche des Tisches A geht, und durch diesen Fuß, und durch das untere Querholz des Fußtrittes bis hinter die Wand hindurch geht.

Befestiget hinter der Wand die Tafel, die 3 Schuhe lang ist, und die ich hernach beschreiben werde, und hänget sie in einer vertikalen Stellung in einer solchen Höhe auf, die so beschaffen ist, daß man auf einmal alle Abtheilungen darauf sehen kann. Ueber dieser Tafel muß eine Rolle stehen, über die diese Schnur gehen kann, an deren Ende ein kleines Gewicht angebunden wird, das diese Schnur gespannt hält. (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 3).

An dieser Schnur befestiget eine Nadel, wie solches bey dem Artikel von der Sirene weitläufig genug

genug erklärt worden. Diese Nadel soll dazu dienen, daß sie auf dieser Tafel anzeige, welche von den 10 Abtheilungen des magnetischen Schlittens sich in der Mitte des Tisches, d. i. bey S, befindet.

Eintheilung dieser Tafel,
die zu verschiedenen Belustigungen, die in der
Solge angezeigt werden sollen, dienen kann.

Bestimmt zuerst auf dieser Tafel den Raum, den die an der Schnur festgemachte Nadel durchläuft, bis daß von dem inwendigen, in dem Tische verborgenen Schlitten alle 10 Abtheilungen an dem Platze V zu stehen kommen. Wenn ihr denn dieses Maß auf das allgeräueste genommen habt, so theilet diesen Raum ebenfalls in 10 gleiche Theile, und beschreibet die 5 Reihen der folgenden Tabelle, die in dem vorher genommenen Maße eingeschlossen seyn muß.

In eine jede Abtheilung der ersten Reihe dieser Tafel schreibet die 5 Selbstlauter A, E, I, O, U, und die 5 Mitlauter C, L, N, R, T, hinein.

In die 10 Abtheilungen der zweyten Reihe schreibet die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, und 0.

In die dritte Reihe die Namen der 5 Karten, die hier von zweyen zu zweyen Abtheilungen aufgetragen werden, nämlich das As von *Pique*, den Achter von *Pique*, den Siebener von *Pique*, den Neuner von *Herz*, und den Siebener von *Herz*.

In

In die vierte Reihe aber schreibet auch von zween zu zween Abtheilungen die 5 Namen der folgenden Etaaten: Italien Ungarn, Normandie, Slandern, Hennegau.

In die letzte Reihe dieser Tafel endlich schreibet 5 Antworten, die sich auf eben so viele Fragen beziehen, z. B. Ludwig XV, Amo, Rom, Silber, Nero.

Ueberhaupt aber setzet alle diese Worte, Karten oder Zahlen so in die Abtheilungen dieser Tabelle hinein, wie es das unten stehende Muster deutlich anzeigt: ausgenommen, daß ihr nach eurem Belieben in der 4ten und 5ten Reihe mit den Worten eine Abänderung machen könnet, je nachdem ihr diese Belustigungen verändern, und verschiedene Fragen thun wollet. Ihr könnet auch wohl in die 10 Abtheilungen der ersten Reihe andere Buchstaben hinein setzen, wenn ihr solche findet, die eine mehrere Zusammensetzung der Worte verstatten, da diese, die hier stehen, nur zu einem Beyspiele dienen, und die verschiedenen Belustigungen anzeigen und erklären sollen, die man mit diesen 5 Tabellen und mit dem magnetischen Schlitten machen kann.

Vorne hin neben die erste Reihe dieser Tafel setzet die 10 Abtheilungen in dieser Ordnung, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, damit ihr, wenn die Nadel, z. B. bey der 6ten Abtheilung steht, sogleich sehen könnet, daß eben diese Abtheilung des Schlittens sich alsdenn inwendig in dem Tische bey S befindet. —

Mur

Muster und Eintheilung dieser Tafel.

Abtheil.	Buchstab.	Zahlen.	Karten.	Staaten.	Antworten.
10	A	1	As von Pique	— —	Ludwig XV.
9	E	2	— —	Italien	— —
8	I	3	8 v. Pique	— —	Amo.
7	O	4	— —	Ungarn	— —
6	U	5	7 v. Pique	— —	Rom.
5	C	6	— —	Normandie	— —
4	L	7	9 v. Herz	— —	Nero.
3	N	8	— —	Flandern	— —
2	R	9	7 v. Herz	— —	Geld.
1	T	10	— —	Heñegau	— —

Wenn nun die hinter der Wand versteckte Person die an der Schnur befestigte Nadel, die den Schlitten in Bewegung setzt, auf eine von obengedachten Abtheilungen richtet; so wird derjenige Theil dieses Schlittens, der mit dieser Abtheilung übereinstimmt, unter dem Tische bey S stehen, und die Magnetnadel in den folgenden Stücken, die ich beschreiben will, werden sich in eben diejenige Richtung begeben, die der Magnetstab, der in diesem Theile des Schlittens ist, selbst hat.

Das

Das bewundernswürdige Perspektiv.

Lasset euch ein Fußgestelle machen, das 6 Zoll lang, 4 Zoll breit, und einen Zoll tief ist: es muß solches hohl, und mit einem kleinen Brettchen bedeckt seyn, das sich oben einschieben läßt.

In der Mitte dieses Brettchens machet ein rundes oder viereckiges Loch, von 15 Linien im Durchschnitte, und außen ein wenig erweitert.

Verfertiget eine Art von Perspektiv von 4 Stücken Glas, die mit einander verbunden werden, wie eine abgestuzte Pyramide, inwendig aber mit Taffet gefüttert, sind: die Basis desselben soll $2\frac{1}{2}$ Zoll im Vierecke halten, und bey seiner Oefnung soll es nur $1\frac{1}{2}$ Zoll haben. In dieses Loch setzet ein Linsenglas, dessen Brennpunkt von 5 Zollen, d. i. so hoch als das Perspektiv selbst ist; befestiget es denn auf dem oben gedachten Schieber.

Inwendig in das Fußgestelle dieses Perspektivs, und 2 Zoll weit von einer seiner kleinsten Seitenwände setzet eine Spitze ein, auf die ihr einen Ring vom Pappendeckel setzet, der 4 Zoll im Durchschnitte hat, und in welchem sich eine Magnetnadel befindet. Theilet diesen Ring vom Pappendeckel in 10 gleiche Theile, und bemerket die Zahlen darauf, die sich auf die 10 Abtheilungen der oben gemeldeten Tafel beziehen. In die Abtheilungen 1, 3, 5, 7 und 9 zeichnet die Figuren der 5 Karten, die auf der Tafel geschrieben stehen.

Nehmet

Nehmet einen andern Ring vom Pappendeckel, der eben so getheilet ist, auf dem ihr in die Abtheilungen 2, 4, 6, 8 und 10 die 5 Namen der verschiedenen Staaten, die auf jener Tafel stehen, einschreibet: und noch einen dritten Ring, bey welchem ihr in eben diese Abtheilungen die 5 Antworten schreiben müßet, die die 5te Reihe eben dieser oben beschriebenen Tafel enthält.

Man kann, wenn man will, die Abtheilung dieser Ringe ersparen, wenn man das Fußgestelle dieses Perspektivs an den Ort S hinsetzt, und den Schlitzen unter demselben durchgehen läßt; dann aber bemerkt, welcher Theil des darinn liegenden Ringes bey jeder Abtheilung durch das Loch gesehen wird, das auf dem Schieber angebracht worden.

Da man allezeit vorher einen jeden dieser beweglichen Ringe, der zu einer Belustigung gehört, in dieses Perspektiv hinein legen muß; so wäre es gut, wenn man zwey solche Perspektive hätte, weil man die Ringe in Gegenwart der Zuschauer nicht verwechseln darf. Wenn man aber eine solche Gelegenheit hätte, daß ein kleiner Schrank da wäre, den man heimlich hinter der Wand aufmachen könnte; so wäre dieß noch angenehmer, weil man denn in Gegenwart der Zuschauer dieses Perspektiv in den Schrank versperren könnte, worauf die versteckte Person hinter der Wand die kleine auf dem Boden verborgene Thüre öfnet, den Schieber heraus zieht, und einen andern Ring nach Belieben statt des vorigen hinein legen könnte. Nach diesem könnte derjenige, der die Belustigung macht, eben dieses Perspektiv wieder aus dem Schranke heraus nehmen, ohne einen Argwohn

zu erwecken; und man würde nothwendig auf die Gedanken gerathen müssen, daß man in dieser Perspektive mehrere verschiedene Sachen erblicken und sehen könne. —

Wenn nun dieses Perspektiv auf den magnetischen Tisch an den Ort S gesetzt wird, so daß die Spitze, auf der der Ring vom Pappendeckel steht, genau auf den Mittelpunkt S passe; so wird der Magnetstab in derjenigen Abtheilung des Schlittens, die denn unter dieser Nadel stehen wird, die Nadel in eben die Richtung setzen, die er selbst hat. Folglich wird man, wenn man in dieses Perspektiv hineinsieht, durch das angebrachte Loch die Karte, den Buchstaben, oder das Wort sehen, das die hinter der Wand versteckte Person auf der Tafel anzeigen wird, je nachdem ein Ring in das Fußgestelle dieses Perspektivs hinein gelegt worden.

Zwey und zwanzigste Belustigung.

Das unbegreifliche Trumpffspiel.

Nehmet ein Piquetspiel, richtet und mischet es nach der oben angezeigten verschiedenen Mischungsart, den Versetzungs- und Verwechslungstabellen so, daß, wenn die Karten gemischt worden, derjenige,
mit

mit dem ihr spielet, und ihr, folgende Spiele in die Hände bekommt *).

**Spiel des ersten in
der Karte.**

König in Pique.
König in Treffle.
König in Herz.
Dame in Herz.
Dame in Pique.

**Spiel des zweyten in
der Karte.**

As in Pique.
Achter in Pique.
Siebener in Pique.
Neuner in Careau.
Siebener in Careau.

Trumpf, Knecht in Pique.

Man sieht leicht ein, daß der erste in der Karte, ob er gleich ein schöners Spiel zu haben scheint, doch diese Partie im Trumpfe verloren hat, und daß der zweyte in der Karte nothwendig 3mal stechen werde, es mag der erste gleich anfänglich mit seinen Trümpfen spielen, oder mit den andern Karten: weil in dem ersten Falle der zweyte in der Karte bey dem dritten Auswerfen sticht, und seine zwey Careaux macht; und in dem zweyten Falle ihm seine blinden Karten sticht, und ihm wieder Careau zuspielt &c. Dieses ist nun zwar an sich von keiner Wichtigkeit, besonders wenn man die Karten nicht zugleich so mischet, wie oben bey den Kartenspielen gezeigt worden: allein es wird dadurch besonders, weil einer von den Zuschauern in das bewundernswürdige Perspektiv hinein

*) Man kann dieses Stück eben auch ohne Mischen machen, wenn man die Karten schon in diese Ordnung legt, und ohne sie zu mischen, ausgiebt. Doch macht es die Mischung weit auffallender.

hinein sieht, und darinn die Karten erblickt, und demjenigen, der die Belustigung macht, anzeigen kann, welche er spielen muß, um die drey Stiche zu machen, die nöthig sind, wenn er gewinnen will; der erste in der Karte mag auch spielen, wie er will, so wie ich solches erklären werde. —

Wenn derjenige, mit dem man spielt, seine erste Karte ausgeworfen hat, so läßt man einen andern durch das Perspektiv sehen, daß man auf dem magnetischen Tische an die Stelle S hingesezt hat, und in welchem der Ring, auf dem diese 5 Karten gezeichnet sind, liegt, und sagt man z. B: Dieser Herr wirft den König in Herz aus, sehen Sie in dem Perspektive nach, was ich für eine Karte spielen soll: worauf die versteckte Person diejenige Abtheilung des magnetischen Schlittens unter das Perspektiv leitet, welche sich auf die Karte bezieht, die gespielt oder ausgeworfen werden soll. Es ist dabey nicht nöthig, eine Karte zu benennen, wenn derjenige selbst spielen soll, der die Belustigung macht, indem die Person, die den Schlitten in Bewegung sezt, und aufmerksam seyn muß auf alles, was man sagt, selbst die Karte wohl weiß; welche man ausspielen soll, um zu gewinnen, und bey jedem Stiche die Nadel auf den Namen dieser Karte sezt. Auf eben diese Weise fährt man bey jedem dieses Spieles fort. Weil man aber dem Ringe vom Pappendeckel Zeit lassen muß, daß er sich in Ruhe sezen kann, ehe man den andern durch das Perspektiv sehen läßt; so muß man indeß etwas reden, um ihn ein wenig aufzuhalten. Man muß auch alle Vorsicht gebrauchen, daß man niemand hinein sehen läßt, als bis es Zeit ist; daher wäre es am sichersten, wenn man einen
Klein

kleinen Deckel darauf setzte, den man bey einem jeden Striche selbst herabnehmen mußte.



Drey und zwanzigste Belustigung.

In dem Perspektive die Karten zu zeigen, welche verschiedene Personen aus einem Kartenspiele herausgezogen haben.

Diese Belustigung macht man, indem man verschiedene Personen zwei oder drey Karten herausziehen läßt, die aber von denjenigen seyn müssen, die auf dem in dem Perspektive liegenden Ringe gezeichnet stehen. Die Person hinter der Wand aber muß wissen, welche Karten es sind, und in welcher Ordnung sie sich denen zeigen sollen, die sie heraus gezogen haben: man läßt sie hierauf einen nach dem andern in dieses Perspektiv sehen, worinn ein jeder denn die Karte erblickt, die er heraus gezogen hat.



Vier und zwanzigste Belustigung.

Durch eine andere Person nennen zu lassen, in welchem Lande eine Stadt liege, deren Name von jemand ausgesucht worden.

Hiezu müßet ihr ein Spiel von 20 Karten haben, auf dem die 20 Buchstaben geschrieben sind, die die Namen der Städte: Rom, Ofen, Caen, Lille
 Q 2 und

und Mons enthalten; diese müssen nach der oben bey der Zusammensetzung und Verwechslung der Zahlen und Karten vorgetragenen Methode auf einander gelegt seyn. Misset sie auf die daselbst angezeigte Weise, und theilet sie 5 verschiedenen Personen aus, von denen dann eine jede einen Namen der oben gedachten Städte in der Hand haben wird *).

Lasset hierauf eine andere Person durch das Perspektiv sehen, und den Namen des Landes nennen, in dem die Stadt liegt, deren Namen die erste Person in ihrer Hand hat. Eben so machet es auch in Ansehung der 4 andern Namen der Städte, die die übrigen Personen in Händen haben.

Es darf hiebey die hinter der Wand versteckte Person nichts anders thun, als nur zur rechten Zeit und in eben dieser Ordnung, in der die Namen der Städte ausgetheilt worden sind, dasjenige Land, das hieher gehdrt, und auf der Tafel geschrieben steht, anzeigen, indem sie auf ein jedes derselben die Nadel richtet, die vermittelst der Schnur den magnetischen Schlitten in Bewegung setzt.

Man soll auch ein kleines Loch durch diese Wand machen, durch welches die versteckte Person hindurch sehen könne, damit sie den magnetischen Schlitten nicht bewege, so lange noch einer von den Zuschauern in das Perspektiv hinein sieht; und daß sie so lange
 war.

*) Man kann auch nur die Namen dieser 5 Städte auf 5 Karten schreiben, und einen von diesen Namen herausziehen lassen: allein die Art, diese Belustigung auf oben angezeigte Weise zu machen, hat viel mehr Wunderbares an sich.

warten könne, bis es von demjenigen bedeckt worden, der die Belustigung macht.



Fünf und zwanzigste Belustigung.

Wie man durch eine andere Person die Antwort auf eine oder mehrere vorgelegte Fragen könne geben lassen.

Nehmet 5 Karten, auf die, z. B. nachfolgende 5 Fragen geschrieben seyn müssen, die sich auf die Antworten der letzten Reihe der unten beschriebenen Tafel beziehen.

Fragen.	Antworten.
Welches ist der beste König ? —	Ludwig XV.
Was heißt im Lateinischen: Ich liebe ? — — —	Amo.
Welches ist die Hauptstadt in der christlichen Welt ? — —	Rom.
Was ist wohl die nützlichste Sache ?	Geld.
Wer war der grausamste Kaiser ?	Nero.

Mischt diese 5 Karten 2- oder 3mal nach den oben angezeigten Verwechslungsarten, damit sie sich in eurer Hand in eben der Ordnung befinden, in der sie auf der Tafel geschrieben stehen.

Tafel

Lasset hierauf eine oder zwei von diesen Farben ziehen, und bemerket, welche man heraus gezogen hat: zeiget dieses der hinter Wand verborgenen Person durch ein vorher schon abgeredetes Zeichen an, und lasset ihr so viel Zeit, daß sie die Antwort richten könne. Lasset hierauf eine andere Person in dieses Perspektiv hinein sehen, so wird sie die Antwort auf diese Frage ganz deutlich erblicken.

Anmerkung. Die verborgene Person muß wichtig und aufmerksam seyn, theils daß sie zu rechter Zeit die verschiedenen beweglichen Ringe in das Perspektiv hineinlege, wenn man mehrere dieser Belustigungen macht; theils, daß sie die Nadel, die den Schlitten regiert, genau behandle, und sie vollkommen auf die gehörige Abtheilung setze. Man kann ihr, um ihr Gedächtniß zu unterstützen, die Ordnung geschrieben zustellen, in der man die verschiedenen Belustigungen machen will, zu denen sie etwas beytragen muß. Denn von ihrer Genauigkeit hängt die angenehme Verwunderung ab, welche bey den Zuschauern über die verschiedenen Belustigungen, die mit diesem Perspektive gemacht werden können, dessen Geheimniß nicht so leicht zu errathen ist, entstehen muß.



Die unbegreifliche Scheibe.

Hierzu gehört ein kleines viereckiges Brettchen von 4 Zollen, das auf 4 kleinen viereckigten Füßen, die 3 Linien hoch sind, steht. Auf dasselbe beschreibet einen Zirkel, den ihr in 10 gleiche Theile eintheilen, und in jeden dieser Theile die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, schreiben müßet. Merket aber wohl, daß diese 10 Zahlen auf diesen Zirkel oder Ring in eben der Ordnung geschrieben werden müssen, wie sie in den magnetischen Tabellen Tab. III. Fig. 3. zu sehen sind, wo die Linie A B, die mit beiden Seiten dieses Brettchens parallel ist, die Theile, wo die Zahlen 1 und 6 stehen, gerade in zween Theile abschneidet.

Setzet eine Spitze in den Mittelpunct, und haltet eine Magnetrnadel von gehöriger Größe in Bereitschaft. —

Wenn nun die hinter der Wand versteckte Person die Nadel an der Schnur, die den magnetischen Schlitten in dem Tische bewegt, auf eine von den 10 Zahlen setzt, die in der 3ten Reihe der oben beschriebenen Tafel stehen; so wird die Magnetrnadel, die auf der Spitze dieser Scheibe gesetzt ist, eben diese Zahl auf derselben anzeigen, weil der Magnetstab, der in dem Schlitten ist, unter dieser Scheibe in eben der Richtung sich befindet, die die Nadel haben muß, wenn sie bey dieser Zahl stille stehen soll.



Sechs

Sechs und zwanzigste Belustigung.

Daß die Nadel der unbegreiflichen Scheibe anzeige, welche Zahlen zwei Personen erwählen haben, wie viel sie ausmachen, wenn sie zusammen gezählt, oder auch, wenn sie mit einander vervielfältiget werden.

Bedienet euch hiebey des kleinen Beutels; der oben in der 5ten Belustigung beschrieben, und noch weiters in nachfolgenden Belustigungen berührt worden: in dessen erste Abtheilung leget die Zahlen von 1 bis 10, und in etne jede der andern 3 Abtheilungen die Zahlen, die ihr wollet, z. B. 3, 7 und 8; alle Zahlen aber in einer jeden Abtheilung müssen gleich seyn. Lasset zwei von diesen letztern Zahlen herausziehen, nachdem ihr euch schon zuvor mit der versteckten Person beredet habet; und dann fraget die beiden Personen, die z. B. 5 und 7 heraus gezogen haben, ob sie wollen, daß die Nadel auf der Scheibe jede Zahl besonders, oder das Produkt von beiden Zahlen, wenn sie zusammen gezählt werden, oder das Produkt davon, wenn sie mit einander vervielfältiget werden, anzeigen soll.

Wenn sie verlangen, daß die Nadel beide Zahlen nach und nach anzeigen soll, so muß die versteckte Person die Nadel an der Schnur auf die Zahl 5, die auf der Tafel geschrieben steht, richten, und wenn man glaubt, daß sie dieses gethan habe, so setzt man die Nadel auf die Spitze der Scheibe, wo sie denn diese Zahl anzeigen wird. Hierauf nimmt man sie alsobald wieder ab, und die versteckte Person richtet dann die Nadel an der Schnur auf die Zahl 7, worauf

auf man die Magnetnadel wieder auf die Scheibe setzt, und sie umdreht, wo sie zuletzt bey der Zahl 7 stehen bleibt.

Verlangen aber die Personen, daß die Nadel die ganze Summe der beiden zusammen gezählten Zahlen anzeigen soll; so richtet die versteckte Person die Nadel an der Tafel zuerst auf 1, und dann auf 2, welches die Zahl 12 giebt.

Wenn sie aber fördern sollten, daß die Nadel das Produkt der beiden Zahlen, wenn sie mit einander multipliziert (vervielfältiget) werden, anzeigen soll: so richtet sie denn die Nadel an der Tafel auf die Zahl 3, dann auf 5, welches die Zahl 35 geben wird.

Man muß dabey aber sehr sorgfältig seyn, daß man die Nadel von ihrer Spitze herabnehme, so bald sie eine Zahl angezeigt hat, weil sonst die Bewegung des Schlittens sich herumdrehen würde. Da überhaupt die Magnetnadel sich plöglich nach der Richtung des Magnetstabes stellt, so muß man sie auch, so bald sie nur auf ihrer Spitze gesetzt worden, herum drehen. Diese Vorsicht ist bey allen denjenigen Belustigungen nöthig, bey denen man sich der Scheiben und Magnetnadeln bedienet.



Sieben

Sieben und zwanzigste Belustigung.

Die fluge Fliege.

Lasset euch ein viereckiges Kästchen von 6 bis 7 Zoll im Quadrate, und einen Zoll tief machen: setzet eine Spitze in ihren Mittelpunkt, und nehmet eine Magnetenadel, die $3\frac{1}{2}$ Zoll lang ist, an deren äußerstem Ende, wo sie magnetisch gemacht worden, ein kleiner, stählerner, sehr feiner und gebogener Drat seyn muß, der an einem Stücke mit der Nadel fortgeht, und dessen Spitze wie eine Angel aussieht, daß man eine lebendige Fliege *) daran stecken könne; nur muß diese Nadel auf der einen Seite etwas schwerer seyn, damit sie im Gleichgewichte stehen bleibe, wenn die Fliege angesteckt worden.

Beschreibet auf einen viereckigten Pappendeckel, der so groß ist, daß er in dieses Kästchen hinein paßt, einen Zirkel, dessen innerer Theil $3\frac{1}{2}$ Zoll im Durchmesser hält, und ausgeschnitten werden muß. Setzet ihn denn in das Kästchen 4 bis 5 Linien hoch von dem Boden: thellet hierauf den Zirkel in 10 gleiche Theile, so wie die Scheibe in der vorhergehenden Belustigung. Schreibet in eine jede der Abtheilungen die Buchstaben A. E. L. O. V. C. L. N. R. T. hinein, und zwar in eben der Ordnung, wie bey der obigen unbegreiflichen Scheibe, Seite 247, die Zahlen gesetzt sind, daß also statt 1 das A, statt 2 das E, statt 3 das I u. zu stehen komme.

Leget

*) Man kann auch eine Fliege von Schmelzwerk machen lassen, die einer lebendigen Fliege gleich sieht, welches viel bequemer seyn wird.

Leget ein Glas auf dieses Kästchen, das 5 bis 6 Linien hoch über dieser Scheibe steht, und bedeckt dieses Glas oben mit einem Zirkel von Papier, der so groß ist, daß er die Magnetnadel bedeckt, und nichts als das äußerste Ende von der Nadel, an dem die Fliege steckt, sehen läßt. Ihr könntet auch etwas Allegorisches, das mit dieser Belustigung einige Verwandtschaft hat, auf diesen papiernen Ring malen, damit man nicht merke, daß derselbe deswegen hier steht, damit er die Magnetnadel in dem Kästchen verdecke. —

Wenn nun dieses Kästchen auf den magnetischen Tisch an dem Ort S gesetzt worden, und auf der gehörigen Seite steht; so wird die Nadel, an der die Fliege steckt, zu Folge der getroffenen Einrichtung, sich so stellen, wie es die Richtung des Stabs in derjenigen Abtheilung des Schlittens, die an diesem Orte steht, erfordert, und bey dem Buchstaben stehen bleiben, den die verborgene Person von ihrer Seite mit der Nadel auf der oben beschriebenen Tafel bemerkt. —

Will man nun diese Belustigung machen, so muß man sich der gleich folgenden Tabelle bedienen, und auf 24 Karten die 24 Fragen schreiben, die darinn enthalten sind; die Karten aber müssen so gelegt werden, daß, wenn sie auf die, oben bey den Kartenstücken, beschriebene Art gemischt worden, sie in derjenigen Ordnung stehen, die in der folgenden Tabelle beobachtet worden.

Sind

Sind die Karten gemischt, so legt man das Spiel auf den Tisch, und sagt einer Person, sie soll nur verlangen, die wievielte Karte (nämlich in derjenigen Ordnung, in der sie sich wirklich befinden) die Frage enthalten soll, auf welche die Fliege, Buchstaben für Buchstaben, die Antwort aussuchen soll. Sagt sie, z. B. die neunzehnte; so läßt die verborgene Person, die eine Abschrift von dieser Tabelle vor Augen hat, vermittelst der verschiedenen Stellungen, die sie der Nadel auf den in der ersten Reihe geschriebenen Buchstaben glebt, die Fliege nach und nach auf diesen Buchstaben stille stehen, welche das Wort Turin ausmachen, welches denn die Antwort seyn wird auf die Frage: Welches ist die Hauptstadt von Piemont? Man zeigt hierauf, daß dieß demjenigen gemäß sey, was man verlangt hat, indem man die Karten bis auf die neunzehnte zählt, auf welcher man diese Frage geschrieben finden wird.

Eben so verhält es sich, man mag eine Zahl erwählen, welche man will, weil hiezu weiter nichts nöthig ist, als daß nur die verborgene Person die Zahl nennen höre, und sich nach demjenigen richte, was in dieser Tabelle enthalten ist.

Tabelle

T a b e l l e

der 24 Antworten, die unter andern die 10 Buchstaben, die auf der Tafel und auf der Scheibe, die in dem oben gemeldeten Kästchen liegt, geschrieben stehen, hervorbringen können.

Ordnung der Karten nach, dem sie gemischt worden.	Fragen nach den Zahlen, die hier zur Seite stehen.	A n t w o r t e n .
1.	Ein Gewehr der Wilden	L'Arc, (der Bogen).
2.	Eine große Handelsstadt	Lion.
3.	Was übrig bleibt, wenn man alles verloren hat	Rien, (Nichts).
4.	Der weiseste Römer	Cato.
5.	Ein berühmter Fluß	Nil, (der Nilfluß).
6.	Ein schädliches Thier	Un Rat, (Ratte).
7.	Die Hauptstadt im Reiche	Vienne, (Wien).
8.	Drey musikalische Noten	Vt, re, la.
9.	Was macht, daß wir leben	l'Air, (die Luft).
10.	Eine Sache, die dem Alter nützlich ist	Canne, (ein Stock).
11.	Ein angenehmer Aufent- halt	la Cour, (der Hof).
12.	Ein berühmter Schiffer	Caron.
13.	Eine Jahreszeit	l'Eté, (der Sommer).
14.	Ein Zeichen der Trauer	le noir, (das Schwarze).

-
15. Was man allzeit sagen soll la Verité, (die Wahrheit).
16. Ein grausamer Kaiser . Neron, (Nero).
17. Ein verrätherisches Metall l'Or, (das Geld).
18. Was man mit Mäßigung
gebrauchen soll . . . le Vin, (den Wein).
19. Die Hauptstadt in Piemont Turin.
20. Ein Ort der Ruhe . . . le Lit, (das Bett).
21. Der beredteste Mensch . Ciceron, (Cicero).
22. Ein großer französischer
General Turenne.
23. Eine artige Frühlings-
blume l'Auricule, (Aurikel).
24. Ein sehr fürchterliches In-
strument le Canon, (Kanone).
-

Man kann auch mit dieser Fliege verschiedene andere Belustigungen machen, wenn man entweder verschiedene Räthsel vorlegt, die sie alsdenn auflöst, oder wenn man anstatt der Scheibe, die in dem Kästchen liegt, auf der die 10 obengedachten Buchstaben geschrieben stehen, Zahlen oder Karten gebraucht. Ich will aber doch hievon keine andern Beyspiele mehr anführen, damit ich keine unnöthigen Wiederholungen mache, da jeder Liebhaber sich selbst leicht etwas ersdenken kann, was ihm am angenehmsten ist.

Anmer-

Anmerkung. Die Zahlen der oben stehenden Tabelle müssen nicht auf die Karten geschrieben werden, sonderu bloß die Fragen allein.

Acht und zwanzigste Befustigung.

Der kleine Jäger.

Lasset euch ein kleines, viereckiges Kästchen von Holz, oder Pappdeckel von 5 Zollen machen, das man wie eine Tobakdose, aber ohne Echarniere, schließen oder zumachen kann. Der Voben oder untere Theil desselben, muß einen Zoll, der obere Theil aber nur einen halben Zoll tief seyn. Die verschiedenen folgenden, dazu gehdrigen, mechanischen Stücks aber müssen mit der allermbglichsten Genauigkeit und Richtigkeit gemacht werden.

Setzet zuerst in dieses Kästchen und einen halben Zoll hoch über seinen Boden ein Brettchen, das auf einer angebrachten Achse beweglich ist; und machet unter eben dieses Brettchen eine Feder, die stark genug ist, dasselbe auf 4 hölzernen Streifen oder Leisten, die etwas abhängig geschnitten sind, und inwendig in dem Kästchen, und an den 4 Seiten desselben stehen müssen, zu erhalten, und zu unterstützen. Auf jeder der beiden Seiten dieses Kästchens lasset einen messingenen Ring mit seinem Hacken machen, der auf der einen Seite des Kästchens in dem Seitenbrette fest stehe, auf der andern Seite aber in dieses inwendig liegende Brettchen hinein gehe, daß, wenn man den Ring niederdrückt, das Brettchen zugleich mit niedergedrückt werde.

Auf

Auf eben dieser andern Seite des Kästchens bringet eine Krinne an, die bis unter das Kästchen hin geht, wo ein enges Loch seyn muß, das aber doch so groß ist, daß ein kleines Stück Geldes durchfallen könne.

Diese Einrichtung ist so gemacht, daß, wenn man eine kleine Münze in das Kästchen geworfen, dann aber den beweglichen Ring niederdrückt, und das Kästchen ein wenig neigt, diese Münze sogleich in die Krinne fallen, und durch das Loch, das unter dem Kästchen gemacht ist, wieder heraus kommen muß, so, daß man es, wenn man die Belustigung macht, in die Hand fallen lassen könne.

An diesem Kästchen muß auch eine von den Seiten, die in den Deckel hineingehen, um eine oder zwei Linien höher gegen die Mitte hin seyn, als die drey übrigen, damit man eine von den 4 Klappen, die in diesem Deckel sich befinden, aufheben, oder herab fallen lassen könne, wie ich dieses sogleich erklären werde.

Inwendig in den Deckel dieses Kästchens machet 4 Klappen, die alle an ihrer Achse beweglich seyn müssen: eine jede dieser Klappen muß durch ihre Feder, die aber zwischen diesen Klappen und dem untern Theile des Deckels verborgen seyn muß, an den Wänden des Deckels angeedrückt werden.

Alle Stücke aber, die inwendig in dem untern und obern Theile dieses Kästchens sind, müssen mit Luche gefüttert, und wo es nöthig, mit einem schlechten rothen Wande eingefast seyn, damit man die Einrichtung desselben nicht so leicht sehen könne. Ueberhaupt müisset ihr alles so verfertigen, daß es das Ansehen hat,

hat, als ob ihm diese inwendige Gestalt nur zur Zierde gegeben worden. So wie man aber einer von diesen Seiten, die in den Deckel hinein gehen, eine etwas mehrere Höhe gegeben hat, damit man nach seinem Belieben eine von den 4 Klappen, die man nöthig hat, dadurch öffnen könne: so muß auch aus eben diesem Grunde der Deckel dieses Kästchens auf allen 4 Seiten genau passen und anschließen.

Auf den obern Theil des Deckels machet eine Krinne, und stecket einen Magnetstab hinein, der hierauf so bedeckt wird, wie in den vorhergehenden Verfertigungen schon gelehret worden.

Nach diesem müßet ihr noch ein anders viereckiges Kästchen haben, das mit Scharnieren oder Bügeln versehen, und eben so groß ist, als das vorhergehende. In dem Mittelpunkte desselben muß eine Spitze stehen, auf die ein Ring vom Pappendeckel, in dem eine Magnetnadel verborgen ist, gesetzt wird. Auf diesen Ring werden 3 verschiedene Thiere gemalt.

Den inwendigen obern Theil dieses Kästchens bedeckt mit einem Pappendeckel, auf dem ihr einen Jäger malet, der im Hinterhalte lauert, und im Begriffe ist, loszudrücken: schneidet dort ein Loch aus, wodurch man die 3 verschiedenen Thiere sehen könne, die auf den darunter verborgenen Ring im Kleinen gemalt sind.

Nehmet auch 3 kleine Stücke vom Pappendeckel, auf denen eben diese Thiere, aber etwas größer, als auf dem Ringe, gemalt seyn müssen: ein jedes derselben

R

selben

selben aber muß zwischen den obern Theil des Deckels des ersten Kästchens, und zwischen eine der 4 Klappen hinein gehen. —

Wenn man nun eine Geldmünze in das erste Kästchen hinein geworfen hat, hierauf aber den Ring niederdrückt, und das Kästchen neigt; so wird diese Münze in die Rinne fallen, und ihr werdet selbe leicht in der Hand behalten, und verbergen können, ohne daß es jemand merke.

Wenn ihr hierauf dieses Kästchen mit seinem Deckel bedeckt, so wird der hervorstehende oder höhere Theil einer von den Seiten dieses Kästchens die Klappe, auf die es drückt, herabfallen machen; das kleine Thier, das auf dem Pappendeckel, der unter dieser Klappe sich befindet, gemalt ist, wird in das Kästchen herabfallen, und es wird dasjenige seyn, das ihr verlangt, je nachdem ihr den Deckel, wenn ihr das Kästchen zumacht, auf dieser oder jener Seite darauf setzt.

Der Ring vom Pappendeckel, der in dem 2ten Kästchen ist, wenn ihr solches gerade auf das erste Kästchen setzt, wird eine verschiedene Richtung nehmen, je nachdem ihr dem Deckel, in dem der Magnetstab liegt, eine Lage gebet. Man wird daher durch das Loch in dem Pappendeckel, der dieses zweyte Kästchen bedeckt, nothwendig das auf dem Ringe gemalte Thier sehen müssen, das demjenigen gleich seyn wird, das von der Klappe des ersten Kästchens herabgefallen ist. —

Hiers

Hierauf müßet ihr sogleich der Person, der ihr diese Belustigung zeigen wollet, zum voraus sagen, daß in dem zweyten Kästchen ein geschickter Jäger ist, der im Stande sey, das verlangte Wildprät zu schließen, daß sie dieses oder jenes Thier (nämlich eines von den dreyen, die in dem Kästchen verborgen sind) erwählen könne. Sobald nun diese Person das Stück Wildprät, das ihm beliebt, erwählet hat; so biethet ihr das erste Kästchen dar, und sagt ihr, daß sie ein Stück Geld hinein werfen soll, unter dem Vorwande, daß dem kleinen Jäger wenigstens sein Pulver und Bley bezahlt werden müsse. Hierauf machet das Kästchen zu, wie es sich geziemt, um das Stück Wildprät in das Kästchen herab fallen zu lassen: drückt denn auf den Ring, und neiget das Kästchen, damit euch die Münze durch das Loch unten an dem Kästchen in die Hand fallen möge. Stellet nach diesem das andere Kästchen darauf, mit dieser Vorsicht, daß ihr solches in die gehbrige Lage bringet, in Absicht auf die Pole des Magnetstabes, der in dem obern Theile des Kästchens befindlich ist: laffet sie einen Augenblick hernach sehen, daß der Jäger im Hinterhalte stehe, und bereit sey, das Stück Wildprät zu schießen, das sie verlangt hat. Verschließet hierauf dieses erste Kästchen, öfnet das zweyte, und laffet diese Person das Stück Wildprät an der Stelle sehen, wo sie das Geld hingelegt hat.

Diese Belustigung ist sehr angenehm, und sehr leicht zu machen, besonders, wenn die dazu gehbrigen Stücke gut gemacht sind, daß man keinen Fehler zu machen besorgen darf.

Neun und zwanzigste Belustigung.

Die magnetische Uhr.

Das Uhrwerk dieser Uhr muß eben so verfertigt werden, wie bey einer gemeinen Uhr, die nur die Stunden zeigt, ausgenommen, daß es viel größer seyn muß. Man kann daher den zweyen Platten, zwischen denen das Uhrwerk liegt, $4\frac{1}{2}$ Zoll im Durchschnitte geben. Anstatt des Stundenzeigers muß man auf die Achse, auf welcher derselbe stehen sollte, ein messingenes Stängchen, 7 bis 8 Zoll lang, setzen, an dessen äußerstem Ende auf der einen Seite ein Hufeisen steht, das mit einem Schrauben daran befestigt wird, damit man selbes bewegen und stellen könne, wie man es für nöthig hält.

Diese Uhr, oder dieser Stundenzeiger muß auch eine Unruhe haben, die wie bey einer gemeinen Uhr gestellt ist, und eben so auch auf der Seite, wo das messingene Stängchen ist, aufgezogen werden können. Wollte man aber, daß diese Uhr länger, als 24 Stunden gehen soll, so müßte man noch ein Rad derselben zusehen, daß man sie nach seinem Belieben 14 Tage, oder auch einen Monat lang könnte gehen lassen.

Wenn dieses Uhrwerk fertig ist, so setzt man selbes in ein Gehäuse, das rund seyn, und ohngefähr 10 Zoll im Durchschnitte, und $2\frac{1}{2}$ Zoll in der Höhe haben muß. Oben und um dieses Gehäuse herum muß ein Zifferblatt stehen, auf welchem aber nur die Stunden gestochen sind: in die Mitte dieses Zifferblatts wird ein Bock von dünnem Messing gesetzt, welches

des ohngefähr 8 Zoll im Durchschnitte, und einen Zoll in der Tiefe hat, übrigens aber ein einziges Stück mit dem Zifferblatte ausmacht; doch aber von dem Gehäuse hinweg genommen, und wieder auf demselben vermittelst dreyer oder vier Schrauben fest gemacht werden kann.

Unter dieses Becken und in dieses Gehäuse muß dieses Uhrwerk zu stehen kommen, doch mit dieser Vorsicht, daß die Achse, die das magnetische Stück trägt, gerade unter dem Mittelpunkte des Zifferblatts stehe, und daß eben dieses magnetische Stück sich unter dem Becken herumdrehen, und so nahe an demselben stehen müsse, als es möglich ist, ohne es aber zu berühren, damit seine Bewegung nicht gehindert werde.

Man kann auch noch ein andres zinnernes Becken in Bereitschaft haben, das in das messingene Becken einpasse, und an zweien Handhaben wieder aus demselben heraus genommen werden könne. Diese zwey Becken werden bestwegen gemacht, damit, wenn das zinnerne Becken hinweg genommen wird, kein Wasser in das Uhrwerk kommen, und niemand das magnetische Stück oder Hufeisen sehen könne, in welchem das ganze Geheimniß besteht.

Hierauf muß man eine kleine Schildkröte von Gork oder anderm leichten Holze haben, die leicht auf dem Wasser schwimmen kann, und in welche eine Magnetnadel gesteckt wird.

Man kann diese Uhr auch in einem Tische verbergen, in den man ein rundes Loch macht; und das Uhrwerk hinein setzt: worauf man auf den Tisch ein
nen

nen hölzernen Ring, $2\frac{1}{2}$ Zoll dick, legt, der nur das Zifferblatt und das Becken trägt. —

Wenn nun diese Uhr nach der oben beschriebenen Einrichtung gut gemacht ist, so wird das messingene Stäbchen, auf welchem das magnetische Hufeisen befestiget worden, die Stunden anzeigen, oder, deutlicher zu reden, in 12 Stunden sich völlig herum drehen. Hieraus folgt nun, daß, wenn man dieses Becken voll mit Wasser füllt, die Schildkröte, in der eine Magnethadel steckt, sich gegen diejenige Stunde hinstellen müsse, die ein Zeiger anzeigen würde, wenn man ihn an die Stelle des magnetischen Hufeisens setzte; folglich selbst dadurch die Stunde anzeigen würde, die es ist, wenn man sie in dieses Wasserbecken hinein setzt. —

Man gießt also dieses Becken voll Wassers, und giebt die Schildkröte einem andern, daß er sie auf das Wasser setzen soll; sagt ihm aber zum voraus, daß sie die eigentliche Stunde auf dem Zifferblatte um dieses Becken herum anzeigen werde.

Unter vielen und außerordentlichen Uhren, die es von dieser Gattung giebt, verursacht diese eben beschriebene gewiß die meiste Bewunderung, wiewohl es auch andere giebt, deren ganze Einrichtung unstreitig sinnreicher ist. Auch wird in der Folge noch eine andere Uhr dieser Art vorkommen.

Drey

Dreyßigste Belustigung.

Das wunderbare Orakel.

Nehmet zwey kleine viereckigte Kästchen von gleicher Größe; das eine Kästchen muß auf einer von ihren Seiten eine Oefnung haben, in die man ein kleines hölzernes Täfelchen hinein schieben kann, das aber leicht hinein gehen, und vorne ein kleines Knöpfchen oder eine Spitze haben muß, wobey man dieses Täfelchen aus dem Kästchen heraus ziehen kann, und das zu gleicher Zeit verhindert, daß man es nicht auf einer andern Seite hinein legen könne. Sehet auch darauf, daß der Schieber eine kleine Kralpe auf der Seite gegen das Kästchen zu bekomme, die so gemacht ist, daß, wenn man ein Täfelchen umgekehrt hinein schieben wollte, dieser Schieber alsdeun nicht zugemacht werden könnte. Alle diese Vorsicht ist wesentlich nothwendig, damit keines von den 12 folgenden Täfelchen in einer andern Lage, als welche erfordert wird, wenn diese Belustigung gut von statten gehen soll, in dieses Kästchen hinein gelegt werden könne.

Nehmet hierauf 12 Täfelchen, die so groß sind, als oben angeführte Kästchen; ziehet auf ein jedes derselben zwey Diagonallinien, beschreibet aus denselben Punkte, wo sich diese Linien durchschneiden, einen Zirkel in beliebiger Größe, und theilet einen jeden derselben in 12 gleiche Theile, vermittelst sechs Diameter. Diese Diameter zeigen euch an, in welcher Lage die Magnetstäbe auf eine jede der 11 übrigen Täfelchen angebracht und eingelegt werden müssen *).

Machet

*) Es befindet sich zwar allezeit auf zweyen Täfelchen einerley Richtung und Lage; dagegen aber muß die Nordseite des Mag.

Machet eine Spitze in der Mitte des Kästchens, und setzet eine Magnetnadel darauf, die ihr verkleiden und verdecken müßet vermittelst eines wunderlichen Zuges, dessen oberer und unterer Theil dazu dienen kann, daß ihr desto leichter die Nord- oder Südseite erkennen könnet. Bedeckt hierauf dieses Kästchen mit einem Glase, so, daß, wenn man selbes schüttelte, die Nadel nicht von ihrer Spitze herabfalle. Leimet auf dieses Glas einen Zirkel, und schreibet auf denselben die Worte: ORACLES *Merveilleux*. Beobachtet dabey dieses, daß die 6 letzten Buchstaben dieses Wortes in der Richtung der 6 Diameter, die ihr auf das Täfelchen gemacht habet, zu stehen kommen, dergestalt, daß, wenn dieses zweyte Kästchen genau auf das andere gesetzt wird, (indem das Wort: *Merveilleux* gegen den Schieber hinsteht) und man eines von den 12 Täfelchen nach dem andern in das erste Kästchen hinein leget, die in dem zweyten Kästchen enthaltene Nadel sich ebenfalls auf diese 6 Diameter stelle. Ueberziehet diese Täfelchen mit Papier, damit man die Stäbe, die eingelegt sind, nicht sehen könne, und schreibet auf ein jedes dieser Täfelchen die folgenden Fragen, doch nach Maßgabe der Direktion, die diese Täfelchen oben gedachter Nadel geben sollen. Haltet überdas ein kleines Büchchen oder eine Schreibtafel in Bereitschaft, in die ihr die 5 Antworten auf jede dieser 12 Fragen, d. i. 60 Antworten in allem schreiben müßet, und zwar in nachfolgender Ordnung, die so beschaffen ist, daß die Zahlen 1, 13, 25, 37 und 49 auf die erste Frage antworten, die Zahlen 2, 14, 26, 38 und 50 auf die zweyte u. s. f. wie die nach-

Magnetstabes auf einem jeden derselben eine verschiedene Richtung haben, damit man hiernach zweyerley Direktionen erhalte.

nachstehende Tabelle., die noch zum Ueberflusse das steht, anzeigt. Beobachtet aber auch dabey dieses, daß ihr diese Antworten so ordnet und setzet, daß diejenigen, die bey den höchsten Zahlen stehen, die allerschlechtesten seyn.

Zahlen der Antworten.

Erste Frage	—	1.	13.	25.	37.	49.
II.	—	2.	14.	26.	38.	50.
III.	—	3.	15.	27.	39.	51.
III.	—	4.	16.	28.	40.	52.
V.	—	5.	17.	29.	41.	53.
VI.	—	6.	18.	30.	42.	54.
VII.	—	7.	19.	31.	43.	55.
VIII.	—	8.	20.	32.	44.	56.
VIII.	—	9.	21.	33.	45.	57.
X.	—	10.	22.	34.	46.	58.
XI.	—	11.	23.	35.	47.	59.
XII.	—	12.	24.	36.	48.	60.

Wenn man nun eines von den 12 Täfelchen in das erste Kästchen gelegt, und das zweyte Kästchen gerade auf dasselbe gesetzt hat; so wird die Nord- oder Südseite der darinn verborgenen Nadel sich allezeit auf einen der 6 letzten Buchstaben des Wortes: ORACLES drehen *), wodurch sie, wenn die Nordseite

*) Man sieht leicht ein, daß der Buchstabe O hier nichts bedeutet, und daß man sich deswegen lieber eines Wortes von

seite der Nadel sich auf den Buchstaben R stellt, anzeigt, daß es die Frage Nro. 1 ist, die in das Kästchen hinein gelegt worden, oder die Frage Nro. 2, wenn sie bey dem Buchstaben A stille steht, und so weiter fort, so daß sie zuletzt bey dem Buchstaben S die Frage Nro. 6 andeuter. Wenn hingegen die Südfseite der Nadel den Buchstaben R anzeigt; so ist es denn die Frage Nro. 7, u. s. f. nach der Ordnung der Buchstaben bis zu Nro. 12, welche in diesem zweyten Falle der Buchstabe S anzeigt.

Wenn man nun diese Zahl weiß, so wird es sehr leicht seyn, eine von den 5 Antworten, die auf die Frage passen, anzuzeigen, und nach seinem Belieben eine günstige oder nicht günstige Antwort zu erwählen. Man hat dazu keine schwere Rechnung nöthig, weil man nur in dem Büchchen die Zahl anzeigen darf, die man erfahren hat, oder noch zu dieser Zahl 12, 24, 36 oder 48 setzen darf. —

Wenn nun z. B. die Nadel angezeigt hat, daß die Frage Nro. 11 ist; so giebt man entweder eben diese Zahl an, deren Antwort günstig ist, oder die Zahlen 23, 35, 47 und 59, derer Antworten immer ungünstiger ausfallen, je höher die Zahlen steigen. (S. die Tabelle der folgenden Antworten). —

Hierauf übergiebt man die 12 Fragen einer Person, läßt sie eine davon nach ihrem Belieben ausführen, und selbe heimlich in das Kästchen hinein schieben,

von 7 als von 6 Buchstaben bedient habe, damit man ihre Beziehung auf die Zahl der Täfelchen und der Antworten desto eher und leichter verbergen könne.

ben, und verschließen. Dann nimmt man dieses Kästchen wieder zu sich, setzt das andere darauf, öfnet es alsobald, und bemerkt die Zahl der Frage: worauf man ihr das kleine Büchelchen übergiebt, und ihr diejenigen von den 5 Zahlen anzeigt, die man für gut hält, um ihr die gehdrige Antwort zu ertheilen. Weil es so leicht ist, daß man selbst die Antwort aussuchen und wählen kann; so wird es öfters Gelegenheit geben, daß sie sehr richtig ausfällt, und viel dazu beytragen, diese Belustigung sehr angenehm zu machen.

O r d n u n g

der zwölf Fragen und ihrer Antworten.

- Nro. 1. Ob er in seiner Liebe glücklich seyn werde.
2. Ob die Wittwe sich wieder verheirathen werde.
3. Ob die Fran ihrem Manne getreu sey.
4. Was für einen Mann sie heirathen werde.
5. Ob das Kind von ihm herkomme.
6. Ob das Mädchen eine Jungfer sey.
7. Ob die Liebste ihren Liebhaber gerne habe.
8. Ob der Liebhaber seine Liebste gerne habe.
9. Was er anfangen soll.
10. Ob das Mädchen zum Kloster tüchtig sey.
11. Ob der Mann seinem Weibe getreu sey.
12. Wie viel sie Kinder bekommen werde.

Am

A n t w o r t e n .

Zahl 1.

Du wirst alles Vergnügen genießen, womit die Liebe ihre Freunde begünstiget; denn der Gegenstand deiner Wünsche verlangt nichts mehrers, als deiner Sehnsucht ein vollkommenes Genüge zu thun.

2.

Wähle ohne Verzug, und zieh den Ehestand dem ledigen Stande vor; denn so viele Zeit, als du außer der Ehe zubringst, so vieles Vergnügen hast du auch verloren.

3.

Du kannst versichert seyn, daß sie bisher sich noch von keiner Mannsperson hat berühren lassen; wenn aber Wünsche die Treue verletzen, so hat sie dich schon oft zum Hahnen gemacht.

4.

Du wirst dein Leben im größten Vergnügen zubringen, und so lange dein Mann das Leben behalten wird, so werdet ihr wie zween Liebhaber leben.

5.

Es sieht dir vollkommen ähnlich. Eine so große Ähnlichkeit mit deinem Gesichte zeigt zu Genüge an, wer der rechte Vater des Kindes ist; denn es ist sein volliges Portrait.

6.

6.

Bis hieher hat die Tugend ihr Herz und ihre Seele vor allen Abwegen bewahret, ohne daß ein einziger unreiner Gedanke ihre Reinigkeit befleckt hätte.

7.

Sie liebet dich so sehr, daß, wenn sie dir zum Beweise ihrer Liebe ihre ganze Seele geben könnte, sie dir solche eben so gerne, als ihr Herz schenken würde.

8.

Besorge nicht, daß fremde Reizungen ihn so einnehmen werden, daß er dir untreu werde; denn sein Schicksal sowohl, als deine Liebe bewegen ihn, dich bis in den Tod zu lieben.

9.

Wenn du nicht nur vergnügt seyn, sondern auch Ehre erlangen willst; so mußst du das Kriegswesen ergreifen; denn der Kriegsgott giebt uns dasjenige, was unsere Wünsche stillen und befriedigen kann.

10.

Ihre natürliche Neigung treibt sie dazu an, seitdem sie den Gebrauch ihrer Vernunft hat, und diese Begierde wird mit den Jahren so stark, daß sie in das Kloster gehen wird.

11.

II.

Er hat für seine keusche, liebe Frau eine so große Neigung, daß sein Herz ihr ganz allein ergeben ist; und wenn er ja noch eine Neigung besitzt, so ist es nichts als bloße Freundschaft.

12.

Sie kann solche Kinder hoffen, die durch ihr gutes Gemüth und vernünftige Aufführung ihr dereinst in ihrem Alter alle Sorgfalt, die sie ihnen erwiesen, reichlich vergelten werden.

13.

Bediene dich der Zeit und des Orts, sey furchtsam bey Tage, und kühn des Abends; und wisse, daß die Liebe und das Glück dem Kühnen hilft.

14.

Ob sie gleich keine Feindin des Vergnügens ist, so wird sie doch noch eine Zeit lang eine Wittwe bleiben; doch wird sie ihre Liebhaber vorher auf die Probe setzen, damit sie eine desto bessere Wahl treffen könne.

15.

Du bist nicht ganz außer Gefahr. Das klügste und beste Weib wird öfters überwunden, und es ist zuweilen angenehm, wenn man gleiches mit gleichem vergelten kann.

16.

Ein sehr liebenswürdiger Mann wird sich ernstlich um dich bemühen. nur wird er für deinen Beutel und für dein Vergnügen ein wenig zu sparsam seyn.

17.

Wenn du zweifelst, daß es dein Kind sey, so thust du der Ehre seiner Mutter großes Unrecht, die dich allezeit zärtlich und redlich geliebt, und dir niemals untreu gewesen ist.

18.

Diese Jungfer ist in großer Gefahr. Die Liebe hat in ihrem Herzen gewisse Wünsche erregt, die einem Liebhaber die Eroberung desselben leicht machen würde, wenn er die rechte Stunde wüßte.

19.

Bleib nur beständig in deiner Liebe, und glaube, daß der Gegenstand, der dein Herz gefesselt hat, eben dieses gegen dich empfindet, ob sie's gleich nicht wagt, es an den Tag zu geben.

20.

Er liebt dich so redlich und herzlich, daß ihn, wenn du ihm durch den Tod entzogen werden solltest, der Verdruß, sich deiner beraubt zu sehen, gar bald in das Grab bringen würde.

21.

Entschließ dich, dem Altare zu dienen; denn es ist der beste Theil, den du erwählen kannst. Es ist weder in Ansehung der zeitlichen Güter, noch in Absicht auf eine zärtliche Neigung ein übler Posten.

22.

Sie hat zu viele Reizungen und Annehmlichkeiten, als daß sie die strengen Klostergelübde halten sollte. Man sucht sie vergeblich zu der Keuschheit zu bereden, sie wird niemals Ja dazu sagen.

23.

Dieser Argwohn beleidigt die Liebe; die dieser Mensch euch allezeit beweist, und ich fürchte, daß seine Liebe gegen euch verlöschen werde, wenn er dieses neugierige Verlangen erfährt.

24.

Sie werden noch, ehe ein Jahr vergeht, sehr schöne Kinder bekommen. Ein schöner Knabe wird das Licht dieser Welt erblicken, oder es müßte dieses Orakel falsch seyn.

25.

Du mußt nicht milde werden, sondern bey allen abschlägigen Antworten dich mit Beständigkeit wasnen. Der sprödeste Gegenstand läßt sich endlich durch geduldiges Ausbarren überwinden.

26.

Ob sie gleich einen Liebhaber hat, so wird sie doch bald einen Mann nehmen, weil sie von voriger Zeit her noch wohl weiß, daß eins und wieder eins zwey ausmachen.

27.

Deine Frau ist dir untreu gewesen, du darfst dich aber nicht sehr darüber verwundern, weil sie dir hierin gleiches mit gleichem vergolten hat.

28.

In der Hitze ihres Zorns wird sie sich an einem andern rächen wollen, und aus äußerster Verzweiflung das Kloster für ihren Mann erwählen.

29.

Diese unndthige Frage zeigt ein etwas mißtrauisches Herz an; traue aber deiner Liebsten völig, und bekümmere dich weiter um nichts.

30.

Man könnte im Falle der Noth glauben, daß sie von ihrem Leibe noch niemals Gebrauch gemacht habe. Wenn aber die Wünsche machten, daß die Liebe Schiffbruch litte, so würde die ihrige schon sehr weit seyn.

31.

Man könnte dir nichts sagen, daß dir eine Ursache giebt, dich zu beklagen, weil ihre Liebe noch weit stärker ist, als die deinige.

©

32.

32.

Er wendet alles Mögliche an, die Liebe zu bessern, die du ihm eingesößet hast. Allein es ist in seinem Herzen wie mit einem Feuer unter der Asche beschaffen, das fortglimmt, ohne daß man es sieht.

33.

Die Handlung mußt du treiben; denn durch diese kannst du deinen Beutel füllen. Bey Hofe und allenthalben giebt es mehr als einen Handel, wodurch man hoch genug steigen kann.

34.

Ihr Herz ist dazu geneigt, weil sie ganz verblendet ist von der entzückenden Abschilderung, die man ihr vom Klosterleben macht. Wer ihr aber die Unnehmlichkeiten des Ehestandes vorstellte, den würde sie weit lieber hören.

35.

Was geht es dich an, zu wissen, ob dein Mann auch eine andere Schöne besucht, und liebt, wenn er nur auch deine Wünsche stillt, und bey dir seine Schuldigkeit thut.

36.

Sie kann nur zwey Kinder haben; nicht als ob sie nicht mehrere bekommen könnte, sondern weil ihr Mann, der, wie bekannt ist, Nebenwege geht, seine Kräfte anderswo verschwendet.

37.

Spare weder Sorgen noch Geld, damit du den Eigensinn eines so schönen Gegenstandes brechen mögest. Künftig wirst du erfahren, daß es sich wohl der Mühe verlohnet habe.

38.

Obgleich ihre Trauerzeit schon vorbey ist, so wird sie doch nicht zum zweytenmale in den Ehestand treten; weil ein schöner und verschiegener junger Liebhaber die Stelle des verstorbenen Mannes vertritt.

39.

Warum bekümmerst du dich so ängstlich darum, zu erfahren, ob deine Stirne mit einem Geweihe gezieret ist? Ist es nicht genug, daß deine Frau es weiß, und daß es nicht unbekannt ist?

40.

Dein Mann wird alles haben, was dich vergnügen kann; weil er, um deiner Erwartung in allen Stücken ein Genüge zu thun, viele Tugend besitzen wird.

41.

Trane der Aehnlichkeit seines Gesichtes nicht. Der Schrecken und die Liebe bringen in dergleichen Fällen eben diese Wirkungen hervor.

42.

— Aus Schwachheit hat sie sich ehemals überlistet lassen. Ist aber würde sie sich besser zu hüten wissen, wenn dieß eine Sache wäre, die man von vorne wieder anfangen könnte.

43.

Zweifle nicht an ihrer Liebe, noch an dem, was dein Herz von ihr verlangen kann; denn sie hat für jede Mannsperson so viele Zärtlichkeit, daß sie alle Tage wohl hundert lieben würde.

44.

Die Liebe besiegt ihn durch dich, so lange du ihm vor Augen stehst. Wenn er dich aber nicht mehr sieht, so macht die erste, die ihm unter die Augen kommt, eben die Wirkung auf sein Herz.

45.

Willst du reich werden, so kaufe dir eine Staatsbedienung. Das größte Uebel, daß dir dabey widerfahren kann, ist dieß, daß du in den Orden der Hahnreye kommst.

46.

Wenn sie in der ersten Hitze es für ein Glück hält, in das Kloster zu gehen; so wird sie bald ihren Sinn und ihre Sprache verändern, wenn es dazu kommt, daß sie das Klostergelübb thun soll.

47.

47.

Die, die diese Frage thut, thut solche gewiß ohne genügsamen Grund; weit kein Tag vergeht, wo sie nicht Gelegenheit hat, sich ein Genüge zu thun.

48.

Diese Frau wird mehr Kinder haben, als ihr eifersüchtiger Mann zeugen kann. Kann man aber nicht seinem Manne, und seinen Liebhabern zugleich ein Genüge thun?

49.

Ein zärtlicheres Herz, als das ihre ist, könnte deiner heftigen Liebe alles bewilligen. Allein, da die Vernunft ihre Seele beherrscht, so darfst du nichts von ihr hoffen.

50.

Sie wird auf gemetne Kosten leben, und gar bald durch die öftere Uebung einsehen lernen, daß die, die keinen eigenen Mann hat, noch weit mehr habe, als die, die nur Einen besitzt.

51.

Der, für den du fragst, ob ihm sein Weib getreu sey, darf nur in einen Spiegel sehen, wenn er das vollkommenste Muster eines Hahnrey sehen will.

52.

Der Himmel hat dir einen solchen zum Manne bestimmt, der grob, eifersüchtig, ungetreu, mürrisch und ein Spieler ist.

53.

53.

Dieses Kind kommt von dir her, so wie du von einem herkommst, der sich für deinen Vater gehalten hat, indem seine Mutter nichts gethan hat, als was deine Mutter mit deinem Vater bey deiner Erzeugung gethan hat.

54.

So bald sie in den Frühling ihrer Jahre gekommen ist, hat sie sich ihrer Jungferschaft schleunig entledigt; weil sie wohl wußte, daß dieses Kleinod verdirbt, wenn man es gar zu lange aufhebt.

55.

Auf das, was du zu wissen verlangst, kann man dir keine genaue Antwort geben, weil deine Liebste von der Art derer ist, die sich in einem Tage öfters verändern.

56.

So lange er nichts von dir erlangen wird, so lange wird er dir immer zu Gebote stehen; so bald er aber erhalten wird, was sein Herz wünscht, so wird seine Liebe und seine Treue wegfallen.

57.

Willst du Ehre und Reichthum erwerben, so kaufe dir eine Gerichtsstelle. Ist es deine Absicht, die Gerechtigkeit zu kaufen, so kannst du sie hernach wieder verkaufen.

58.

Sie hat ihre Mutter schon so oft von den Vergnügungen des Ehestandes reden gehört, daß man in Ansehung ihrer einen offenbaren Schiffbruch besorgen müßte, wenn man ihr vom Kloster sagen wollte.

59.

Das Lesen unzählbarer Liebesgeschichten hat sie so verliebt und hitzig gemacht, daß ihr Mann nie so viele Liebsten haben wird, als die Schöne Liebhaber unterhält.

60.

Die Zahl der Kinder, womit diese Frau ihre Familie vergrößern wird, wird in 10 Jahren bis auf sieben steigen, ohne diejenigen zu rechnen, die sie vor ihrer Verheirathung gehabt hat.

Anmerkung. Diese Fragen nebst ihren Antworten sind aus dem nämlichen Buche heraus genommen, das wir oben in der 8ten Belustigung Seite 183 angeführt haben, und den Titel ;Oracle des Sybilles (Die Antwort der Sibillen) führt, worinn man (wie schon oben gesagt worden) dergleichen sehr viele findet, so, daß man diese Belustigung öfters verändern kann. Diese hier angezeigten sollen nur zu einem Beispiele dienen. Ein jeder aber kann sich dergleichen selbst nach seinem eigenen Belieben vorfertigen, wofürne man nur die Ordnung der Zahlen beyzubehalten sucht.

Ein

Ein und dreyßigste Belustigung.

Die 4 Zauberzahlen.

Lasset euch ein kleines Kästchen machen, das mit Scharnieren versehen, und 6 Zoll in der Länge, $3\frac{1}{2}$ Zoll in der Breite, und 5 Linien in der Tiefe hat. Nehmet zwei sehr dünne Scheiben vom Pappendeckel F und G, (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 4) und stecket in eine jede derselben eine Magnetnadel, und zwar so, daß sie in vollkommenem Gleichgewichte sich befinden; wenn sie auf den Spitzen H und I stehen, die auf dem Boden des oben gedachten Kästchens sich befinden müssen. Bedecket es inwendig oben mit einem Glase, worauf ihr ein Papier leimen könnet, in welchem zwey Echer sind, damit man zwei von den acht Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 hindurch sehen könne, die auf eben diese Scheiben geschrieben werden müssen, wie in dieser vierten Figur angezeigt ist, und bey welcher man auch sieht, wie die Pole der darinn eingesteckten Magnetnadeln liegen müssen.

Berfertiget ein kleines Futteral vom Pappendeckel NOPQ, (S. Fig. 5) das eben so groß ist, als jedes Kästchen, und dieß genug, daß man auf der einen seiner Seiten zwey kleine, gut magnetisch gemachte Stäbe 3 Zoll lang, und eine Linie dieß verbergen kann. Sie müssen aber dergestalt liegen, daß ihre Richtung oder Lage zwischen den Linien AB und CD durchgeht, die mit den Seiten dieses Futterals parallel sind, und stellet die Pole derselben so, wie die Figur anzeigt.

Schreib

Schreibet auf diese zwo Scheiben die oben gemeldeten Zahlen so, wie sie Fig. 4. vorgestellt sind, und nach Maßgabe der beiden Pole der darinn versteckten Magnetnadeln.

Nehmet hierauf ein Spiel, das aus 16 weißen Kartenblättern besteht, und schreibet auf dieselben die nachstehenden Zahlen, die aber alle in dieser Ordnung liegen müssen.

Erste	—	—	9.	VIII.	—	—	5.
II.	—	—	18.	X.	—	—	4.
III.	—	—	9.	XI.	—	—	5.
III.	—	—	27.	XII.	—	—	4.
V.	—	—	9.	XIII.	—	—	3.
VI.	—	—	36.	XIII.	—	—	2.
VII.	—	—	9.	XV.	—	—	3.
VIII.	—	—	45.	XVI.	—	—	2.

Behaltet die Ordnung, in der diese Ziffern oder Zahlen im Spiele aufeinander liegen, wohl im Gedächtniße. —

Weil das Futteral NOPQ unter das Kästchen in 4 verschiedenen Richtungen gelegt werden kann, und die Richtung der darinn verborgenen Stäbe ebenso oft sich verändert; so kann man hiedurch die Scheiben vom Pappendeckel in Bewegung setzen, daß sie bey den beiden Löchern zwo von den verschiedenen darauf geschriebenen Zahlen vorzeigen, und eine von den vier Zahlen 18, 27, 36 und 45 zusammen setzen müssen.

Wenn

Wenn man nun das oben gedachte Spiel einer Person anbietet, und zwar so, daß man sie nach ihrem Belieben eine von den 8 ersten Karten ziehen läßt; so wird man (wenn man nur bemerkt, die wievielte Karte heraus gezogen worden), gar leicht erkennen, ob solches ein 9, oder ob es eine von den Zahlen 18, 27, 36 oder 45 ist. Eben so leicht wird es seyn, wenn man eine andere Karte von den acht letztern ziehen läßt, zu erkennen, ob die Person eine von den Zahlen 2, 3, 4 oder 5 bekommen habe. —

Man bleibet also das Spiel einer Person hin, und wenn sie nach ihrem Belieben eine von den acht ersten Karten gezogen hat, die man ihr vorzüglich, doch aber ungezwungen vorhält; so bemerkt man, ob solches ein 9, oder eine von den Zahlen 18, 27, 36 oder 45 ist. Ob man dieses nun gleich schon weiß, so fragt man doch die Person, ob die Zahl, die sie bekommen hat, aus einer oder zweien Zahlen bestehe. Wenn sie nun sagt, aus zweien Zahlen, so überbleibt man ihr das Futteral, und läßt sie ihre Karte hineinstecken; worauf man es wieder zu sich nimmt, und ganz ungezwungen in der gehörigen Richtung unter das Kästchen legt, und in demselben diejenige von diesen vier Zahlen, die sie heraus gezogen hat, sehen läßt.

Hat man bemerkt, daß diese Person die Zahl 9 erwählet, und angezeigt hat, daß ihre Zahl aus einer einzigen Ziffer bestehe; so stellet man ihr vor, weil das Kästchen zwei Zahlen anzeigt, daß sie nothwendig noch eine zweyte heraus ziehen müsse, und biebhet ihr das Spiel dergestalt hin, daß sie eine Zahl von
den

den acht letztern Karten heraus ziehen muß, und giebt Acht, ob es ein 2, 3, 4 oder 5 sey. Hierauf läßt man die zwei heraus gezogenen Karten heimlich in das Futteral hinein legen, und zeigt an, daß das Produkt der beiden Zahlen, die man erwählt hat, in dem Kästchen zu sehen seyn werde. Dieses wird auch sehr leicht geschehen können; denn wenn man weiß, welches diese beiden Zahlen sind, z. B. es wären hier 9 und 3, so darf man nur das Futteral *) dergestalt unter das Kästchen legen, daß die beiden Schelben die Zahl 27 anzeigen müssen, welche das Produkt von 9 ist, wenn man es mit 3 multipliziert. Dann öffnet man das Kästchen, und läßt die Zahl sehen.



Zwey und dreyßigste Belustigung.

Die acht Zauberzahlen.

Lasset ein viereckiges Kästchen mit einer Scharniere machen, gebet einer jeden Seite desselben 4 Zolle, und in der Tiefe 5 Linien. Setzet auf eine Spitze, die in der Mitte desselben stehen muß, eine runde Schelbe vom Pappendeckel, die ihr in 8 gleiche Theile eintheilet; und hierauf schreibet in einen jeden derselben an ihrem Rande die 8 Zahlen, die die 8 arithmetischen Progressionszahlen sind, nämlich 27, 30, 33, 36, 39, 42, 45, 48.

Setzet

*) Man muß ein kleines Zeichen an dem Futterale machen, daß man weiß, wie man es legen soll, wenn man es unter das Kästchen setzt.

Setzet unter diese Scheibe eine Magnetnadel, und machet ein kleines Zäpfchen vorne an dieses Kästchen, damit ihr diese Scheibe fest machen, und in Ruhe halten könnet.

Nehmet hierauf ein Futteral oder eine Briefftasche von dickem Pappdeckel, die eben so groß ist, als der Boden dieses Kästchens, in dessen eine Seite ihr einen kleinen Magnetstab, der eine Linie dick und 3 Zolle lang ist, einschieben müßet. Wenn ihr zu diesem Ende auf diesen Pappdeckel zwei Diagonallinien gezeuget habt, die sich in dem Mittelpunkte durchschneiden: so beschreibet aus demselben einen Zirkel, von dem ihr denjenigen Theil des Umkreises, der zwischen diesen Diagonalen enthalten ist, in 4 gleiche Theile theilen müßet. Stehet denn aus den beiden Theilungspunkten eine Linie, die euch den Platz anzeigen und bestimmen wird, an welchen der oben gedachte Magnetstab zu stehen kommen soll. Ueberziehet hierauf diese Briefftasche mit Papier, damit niemand merke, daß ein Magnet hierinn verborgen sey.

Bedecket inwendig den obern Theil des Kästchens mit einem Glase, leimet darauf ein Papier, lasset oben darauf eine Oefnung oder ein Loch an einem schicklichen Orte, wodurch man eine von den 8 Zahlen, die auf dem Rande der Scheibe vom Pappdeckel geschrieben stehen, entdecken kann, wenn die oben gemeldete Briefftasche in gehöriger Lage unter dieses Kästchen gesteckt worden.

Malet auf das Papier, das auf das Glas aufgeklebet ist, einen kleinen Genius der in der Hand eine große Schaumünze hält, in dessen Mitte das erwähnte Loch sich befindet.

Neh-

Nehmet hierauf ein Spiel von 16 weißen Karten : auf diese schreibet die Zahlen , die in einer arithmetischen Progression fortgehen , 3 , 6 , 9 , 12 , 15 , 18 , 21 , 24 , 27 , 30 , 33 , 36 , 39 , 42 , 45 und 48 . Leget selbe in die folgende Ordnung , damit sie , wenn sie , nach der oben bey den Kartenstücken angezeigten Mischungsart , gemischt worden , in eben der oben gemeldeten Ordnung sich befinden .

O r d n u n g ,

in welche diese Karten gelegt werden müssen .

Karten.	—	—	Zahlen.	Karten.	—	—	Zahlen.
I.	—	—	21.	VIII.	—	—	12.
II.	—	—	24.	X.	—	—	36.
III.	—	—	15.	XI.	—	—	39.
III.	—	—	18.	XII.	—	—	42.
V.	—	—	27.	XIII.	—	—	3.
VI.	—	—	30.	XIII.	—	—	6.
VII.	—	—	33.	XV.	—	—	45.
VIII.	—	—	9.	XVI.	—	—	48.

Ord:

Ordnung,

in welcher sich die Karten nach dem Mischen befinden müssen.

Karten.	Zahlen.	Karten.	Zahlen.
I.	— — 3.	VIII.	— — 27.
II.	— — 6.	X.	— — 30.
III.	— — 9.	XI.	— — 33.
III.	— — 12.	XII.	— — 36.
V.	— — 15.	XIII.	— — 39.
VI.	— — 18.	XIII.	— — 42.
VII.	— — 21.	XV.	— — 45.
VIII.	— — 24.	XVI.	— — 48.

Wenn ihr nun das Futteral oder die Briestafche mit gehdriger Sorgfalt unter das Kstchen leget, und selbe in eine jede der 4 verschiedenen Richtungen bringet, die man ihr geben kann: so wird die in diesem Kstchen verborgene Scheibe bey einer jeden Vernderung eine von den Zahlen 27, 30, 33 oder 36 anzeigen. Wenn ihr die Briestafche umwendet, und auf gleiche Weise damit verfabret; so wird diese Scheibe denn die Zahlen 39, 42, 45 und 48 anzeigen. Hiedurch seyd ihr also im Stande, je nachdem ihr diese Briestafche von der einen, oder der andern Seite in einer gewissen Richtung unterleget, nach euerm Belieben eine von den 8 oben stehenden Zahlen zum Vorscheine kommen zu lassen.

Auf

Auf der andern Seite, wenn ihr die Karten gemischt, so, daß die Zahlen, die darauf geschrieben stehen, in der Ordnung ihrer Progression sich befinden, (S. die beiden oben stehenden Tabellen) wird es sehr leicht seyn, zu erkennen, wenn man z. B. die siebente Karte gezogen hat, daß man die Zahl 21 in die Hand bekommen habe, und so ferner mit allen übrigen Zahlen.

Wenn die Scheiben sich in ihre gehörige Richtung gesetzt, so könnet ihr selbe in ihrer Lage fest machen, wenn ihr das kleine Zäpfchen umdrehet. —

Nachdem ihr nun auf die verschiedenen Zahlen, die auf diesen 16 Karten geschrieben sind, einen Blick habt werfen lassen, die zum voraus in der oben beschriebenen, ersten Ordnung liegen müssen; so müßet ihr sie auf die angezeigte Art mischen, und sie denn einer Person vorhalten, und ihr die Wahl lassen, eine von diesen Zahlen nach ihrem Belieben heraus zu nehmen. Behaltet aber dabey in euerm Sinne, die wievielte Karte selbe im Spiele gewesen, damit ihr auch wissen möget, welche Zahl darauf geschrieben sey. Laßt denn noch eine Person eine andere Karte heraus ziehen, aber mit der nämlichen Vorsicht. Wenn ihr nun hiedurch die zwo heraus gezogenen Zahlen wisset, so untersuchet bey euch selbst, ob beide Zahlen auf der Scheibe geschrieben stehen, oder nur eine von beiden, oder auch gar keine.

Wenn die beiden Zahlen auf der Scheibe geschrieben stehen, so befindet sich weder ihre Differenz, noch ihre ganze Summe darauf; daher müßet ihr diese beiden Zahlen besonders anzeigen lassen.

Wenn

Wenn von diesen beiden Zahlen gar keine darauf geschrieben steht, so müßet ihr den Vorschlag thun, ihre Summe, oder ihr Produkt, so wie es sich schicken wird, anzeigen zu lassen *). Wenn das eine, aber nicht das andere darauf geschrieben steht, so untersucht, ob ihre Summe, oder ihre Differenz vielleicht darauf befindlich sey, um nach euerm Belieben das eine oder das andere anzeigen zu lassen. Sollte es aber geschehen, daß die beiden heraus gezogenen Zahlen so beschaffen wären, daß solches unmöglich würde, und man hätte z. B. die Zahlen 21 und 39 erwählt; so laßet, doch ganz ungezwungen, eine von den Zahlen 24, 27, 30, 33 oder 36 erwählen oder herausziehen, und thut den Vorschlag, die Hälfte der Summe der drey Zahlen zum Vorscheine zu bringen.

Diese Wirkung müßet ihr dem Scheine nach dadurch zu erhalten suchen, daß ihr die Karten, die sich auf diese Operation beziehen, heimlich in die Brieftasche legen laßet, und dieselbe hierauf dergestalt unter das Kästchen leget, daß die von euch angezeigte Zahl zum Vorscheine kommen müsse.

Drehet denn das kleine Zäpfchen um, damit die Scheiben in ihrer angenommenen Richtung stehen bleibe, und ihr das Kästchen von der Brieftasche hinwegnehmen könnet, ohne daß sie sich wieder verrücke oder verdrehe.

An-

*) Wenn man 3 und 6 herausgezogen hat, so kann das Produkt nicht 27 machen, welches die kleinste Zahl ist, die diese Scheibe anzeigen kann: daher muß man eine dritte Karte herausziehen lassen.

Anmerkung. Obgleich diese Belustigung etwas schwerer zu seyn scheint; so hat man doch nur ein mittelmäßiges Gedächtniß dazu nöthig. Es braucht nur eine kleine Aufmerksamkeit, weil sich die Progression dieser Zahlen sehr leicht behalten läßt. Uebrigens aber verursacht diese Belustigung viele Verwunderung.

Drey und dreyßigste Belustigung.

Der Palast der Liebe.

Nichtet auf einem hölzernen Fußgestelle, das wie eine Art von Treppe, aber sechsseitig gemacht, und in der Mitte sehr dünne ist, ein kleines Gebäude oder einen Palast auf, der, was das Aeußerliche betrifft, aussehen kann, wie ihr wollet. Der obere Theil aber, oder das Dach desselben, muß hinweggenommen werden können. Es muß auch noch ein anders Gebäude inwendig darauf stehen, das eben diese Gestalt hat, und vorne offen ist. Alles aber muß so verfertigt werden, daß, wenn man in diesen Palast bey der Thüre hineinsieht, man die Art von einem verdeckten Gange, der zwischen dem äußern Gebäude, und zwischen dem innern herumgeht, nicht gewahr werden könne. Es muß auch nothwendig dasjenige, was den Fußboden dieses innern Gebäudes ausmacht, einen halben Zoll hoch von dem Boden, d. i. von der Basis des äußerlichen Gebäudes abstehen, damit eine Scheibe vom Pappendeckel, in der eine Magnetnadel, oder ein Magnetstab steckt, der auf einem Stifte in dem Mittelpunkte ruht, sich frey herum

herum drehen könne. Auf den äußersten Rand dieser Scheibe, und in einer gleichen Entfernung von dem Mittelpunkte setzet 6 kleine Figuren, die vom Pappdeckel gemacht, aber sehr leicht gemalt, ausgeschnitten, und einander vollkommen ähnlich seyn müssen. Sie sollen einen Liebesgott vorstellen, der in seinen Händen eine kleine Banderole oder fliegenden Zettel hält. Schreibet auf diese Zettel verschiedene Worte, die auf mehrere Fragen zu einer Antwort dienen können, z. B. *Gunst, Strenge, Tugend, Beständigkeit* &c.

Magnetischer und mechanischer Tisch, auf den man dieses Kleine Gebäude setzt.

Setzet in einen Tisch, dessen unterer Theil doppelt, und dessen oberer Theil nicht gar dick ist, einen Magnetstab, der eben so groß ist, als der Stab des vorgedachten Stückes; durch denselben muß aber eine Achse durchgehen, an der er sich leicht, und ohne Geräusch zu machen, herumdrehen kann. Befestiget an dieser Achse eine Rolle, die im Durchschnitte 2 Zoll hat, an die eine herumlaufende Schnur angelegt wird, die sich an einer andern Rolle von gleich großem Durchschnitte herumziehen muß, welche Rolle über einem der Füße dieses Tisches zu stehen kömmt. Dieser Fuß muß sowohl als die andern Füße gedrehet seyn, und zwar so, daß eine bewegliche Auszierung an demselben, durch ihre rund herum gehende Bewegung, diese Rolle mit sich ziehen könne, welches gar leicht geschehen kann, wenn ihr diesen Fuß aus zweien verschiedenen Stücken verfertigen lasset, wovon das eine obene einen hervortragenden eisernen Stift hat,

hat, der mit seinem äußersten Ende in einen Streifen von Eisen, der inwendig in diesem Tische in dem einen Winkel angebracht worden, fest eingeschraubet ist. Das andere Stück aber muß aus einer andern beweglichen Verzierung, und ebenfalls aus einer Rolle, die an einer viereckigten Achse daran festem muß, bestehen. Der obere, dünnere Theil eben dieses Stückes muß in das untere Brett dieses Tisches hineingehen, und leicht sich herumdrehen lassen. Das ganze Stück muß endlich auf dem Stifte vom Eisen so beweglich seyn, daß, wenn man diese Verzierung herum dreht, die obige erste Rolle sowohl, auf der der Magnetstab steht, als auch die andere Rolle, sich gleich herumdrehen. —

Wenn man nun diese Verzierung völlig und ganz umdrehet, so wird, weil die beiden Rollen, die dadurch in Bewegung gesetzt werden, einen gleichen Durchschnitt haben, der auf der einen festgemachte Magnetstab eben sowohl sich einmal ganz herumdrehen. Hieraus folgt nun, daß man vermittelst einer kleinen Spitze, die auf dieser Verzierung angebracht worden, die Lage und den Stand leicht erkennen könne, den man diesem Stabe geben will, und folglich auch der Magnethadel, die in dem obengedachten kleinen Gebäud verborgen ist, und die jederzeit eben diese Richtung annehmen wird. —

Hierauf schreibt man auf verschiedene weiße Karten eine gewisse Anzahl von allerley Fragen, auf die die Worte, die man auf die fliegenden Zettel geschrieben hat, statt einer Antwort dienen können, und leget sie zum voraus in eine solche Ordnung, daß man, nachdem sie gemischt worden, erkennen und

merken könne, auf welche Antworten sich diejenigen Fragen beziehen, die die Personen, denen man solche angeboten hat, etwa heraus gezogen haben. Dann setzt man so geheim, als möglich ist, den in dem Tische verborgenen Magnetstab in Bewegung, und richtet ihn dergestalt, daß die kleinen Figuren, die die Antworten auf eine jede der erwählten Fragen in der Hand halten, unter der Thüre stehen müssen, so oft man selbe zum Vorscheine bringen will.

Anmerkung. Man muß die kleine Thüre nicht eher aufmachen, als bis der Magnetstab in Ruhe gesetzt worden, damit man keine Bewegung mehr an der Figur bemerke. Hiedurch wird man verhindern, daß man nicht auf den Argwohn gerathe, daß sie sich inwendig in diesem Gebäude rund herum drehe, sondern vielmehr glauben muß, daß es immer die alte Figur sey, die diese verschiedenen Antworten vorzeigt, worinn hauptsächlich das Wunderbare dieser Belustigung besteht.

Damit man aber desto gewisser wisse, daß die kleine Figur vor der Thüre stehe, so kann man ein kleines Loch an der der Thüre entgegen gesetzten Seite machen, wodurch man diejenige Figur entdecken kann, die derjenigen gerade entgegen gesetzt ist, die zum Vorscheine kommen soll. Hiedurch wird es desto leichter werden, ihren Stand zu bestimmen, und zu erkennen, welche man unter die Thüre gestellt hat.



Vier und dreyßigste Belustigung.

Die schlagende Uhr.

Lasset euch ein kleines rundes Gefäß von weißem Bleche machen, dessen Deckel und Seiten mit vielen Nadeln versehen sind; (S. magnet. Tabellen Tab. III. Fig. 6 u. 7) setzet auf den Boden dieses Gefäßes oder dieser Schachtel einen kleinen Magnetstab NS, der mit einer Klappe E versehen ist, und sich frey auf seinem Stifte herumdreht. Setzet ferner in diese Schachtel ein kleines Uhrglöckchen C, so, daß das eine Ende des Magnetstabes daran anschlagen könne. Stellet hierauf diese Schachtel auf den allererst beschriebenen magnetischen Tisch, so, daß das eine Ende des Magnetstabes, der in dem Tische verborgen ist, über diese Schachtel hinaus gegen D hin gehen könne. —

Wenn ihr nun den in dem Tische verborgenen Magnetstab von F bis in G führet; so wird derselbe zugleich den kleinern Stab, der in dieser Schachtel steckt, mit sich fortziehen, der denn an die Glocke schlägt. Dieses kann man so oft wiederholen, als man will, wenn man nämlich diesen Stab von G nach F wieder zurückführt, und ihn denn vom neuen wieder von F nach G fortgehen läßt. —

Habt ihr nun auf 24 weiße Kartenblätter die Zahlen von 1 bis 24 geschrieben; so leget sie zum voraus in folgende Ordnung:

Ordnung

Ordnung der Karten.

Erste Karte.	—	—	Zahl	11.
II.	—	—	—	12.
III.	—	—	—	9.
III.	—	—	—	10.
V.	—	—	—	13.
VI.	—	—	—	14.
VII.	—	—	—	15.
VIII.	—	—	—	7.
VIII.	—	—	—	8.
X.	—	—	—	16.
XI.	—	—	—	17.
XII.	—	—	—	18.
XIII.	—	—	—	5.
XIII.	—	—	—	6.
XV.	—	—	—	19.
XVI.	—	—	—	20.
XVII.	—	—	—	21.
XVII.	—	—	—	3.
XVIII.	—	—	—	4.
XX.	—	—	—	22.
XXI.	—	—	—	23.
XXII.	—	—	—	24.
XXIII.	—	—	—	1.
XXIII.	—	—	—	2.

Wenn

Wenn die Karten also in Ordnung liegen, so zeigt, daß solche sich unter einander befinden, und mischet sie so, wie oben bey den Kartenstücken gelehret worden, damit sie nach diesem Mischen in der natürlichen Ordnung der Zahlen 1 bis 24 zu liegen kommen. Breitet hierauf das ganze Spiel auf dem Tische aus, doch so, daß man die Zahlen nicht sehen könne, und laffet eine Person blindlings eine davon herausnehmen. Merket aber, bey welcher Zahl die erwählte Karte in dem Spiele liege *), und meldet, daß diese Uhr so viele Schläge werde hören lassen, als die Zahl auf dieser Karte ausmache, welches ihr thun könnet, indem ihr den Magnetstab in Bewegung setzet, wie schon gemeldet worden.

Eine andere Art.

Lasset zwey von den obengedachten Karten herausziehen, statt einer, und saget, daß die Uhr die Summe dieser beiden Zahlen, oder die Differenz von beiden anzeigen werde.

Anmerkung. Wenn ihr zwey Karten herausziehen laffet, und ihr merket, daß die eine dieser Zahlen durch die andere könne dividirt werden: so könnet ihr durch diese Uhr anzeigen lassen, wie oft die kleinere Zahl in der größern enthalten ist.

Es können noch verschiedene andere Belustigungen mit dieser Uhr gemacht werden; weil aber nichts leichter ist, als die Anwendung darauf selbst zu machen: so ist es unnöthig, noch weiter etwas davon anzumerken.

Sünf

*) Die Zahl wird diejenige seyn, die auf der herausgehomen Karte geschrieben steht.

Fünf und dreyßigste Belustigung.

Eine kleine Figur, die in einer Flasche voll Wasser verschlossen ist, nach Belieben herauf und hinabsteigen zu lassen.

Machet aus einem sehr feinen Korkholze eine kleine Figur, die höchstens 3 Zolle hoch, und sehr leicht seyn muß. Lasset sie mit Oelfarbe malen, und mit Firniß überziehen, hierauf aber recht trocken werden. Stecket denn ein kleines, recht gut magnetisch gemachtes Blechlein hindurch, das von den Füssen bis zu dem Kopfe hinauf reicht, und gerade so schwer ist, daß diese Figur, wenn sie in das Wasser gelassen wird, in einer vertikalen Lage darinn stehe, und ihr Kopf über dem Wasser bleibe: welches ihr leicht werden zuwege bringen können, indem ihr dieses Blechchen mehr oder weniger hineinschiebet, und sie auf der einen, oder der andern Seite mit kleinen bleyernen Schrotkörnern beschweret, bis ihr euern Endzweck erhalten habt.

Nehmet hierauf einen gläsernen Becher, der ohngefähr 6 bis 7 Zolle hoch ist, und einen flachen Boden von ohngefähr 4 Zollen im Durchschnitte hat. Gießet Wasser hinein bis zu einer Höhe von 3 Zollen, und wenn ihr diese Figur hineingesetzt; so stellet das Glas auf den eben beschriebenen magnetischen Tisch, so daß es gerade über einem solchen Platze stehe, unter dem die beiden Ende des verborgenen Magnetstabes vorbehey gehen. —

Wenn nun die Nordseite des verborgenen Magnets in dem magnetischen Tische gerade unter dem Becher

Becher steht; so wird das kleine magnetische Blech, das in der Figur ist, (wenn z. B. der Südpol desselben bey den Füßen der Figur sich befindet) angezogen werden, folglich sich gänzlich unter das Wasser untertauchen. Zieht man aber den Magnet wieder zurücke, so wird diese Figur sich wieder über das Wasser erheben, und ihren ersten Stand annehmen.

Wenn hingegen der Südpol des Magnetstabes unter dem Becher steht, so wird er den Südpol des kleinen magnetischen Blechens zurücke stoßen, und dagegen den Nordpol derselben anziehen. Dieses wird machen, daß die Figur sich völlig umstürzen muß, so daß ihr Kopf gegen den Boden hin, und ihre Füße in die Höhe stehen. —

Setzt man nun dieses Gefäß auf den Tisch an den Platz hin, wo die Nordseite des in dem Tische verborgenen Magnetstabes sich befindet; so nimmt man diese kleine Figur, und zeigt sie den Anwesenden, mit dem Bedeuten, daß selbe jedem Befehle gehorchen werde. Hierauf setzt man sie in das Wasser, in welchem sich dieselbe ganz untertauchen wird, und fragt, ob man verlange, daß solche mit dem Kopfe über das Wasser hervor kommen, oder sich völlig umkehren oder stürzen soll. Nach Beschaffenheit der Antwort wird man solches leicht im Stande seyn, zu bewerkstelligen, wenn man heimlich den Magnetstab in Bewegung setzt, und ihn unter dem Becher in die erforderliche Stellung bringt.

Anmerkung. Ich habe es nicht für nöthig erachtet, hier alle die verschiedenen Belustigungen anzugeben, die man mit dieser Figur machen kann, weil

weil sich solche leicht ausdenken lassen, wenn man nur zum Bespie voraus setzt, daß solche auf die verschiedenen Fragen, die man ihr vorlegen kann, in Ansehung der Farbe des Kleides, das eine Person trägt, oder der Stunde, die eine Uhr anzeigt u. dann soviel als Ja antwortet, wenn sie mit dem Kopfe über dem Wasser hervor kömmt. Doch will ich dieses einzige nachstehende Bespiel hievon anführen.

Diese kleine Figur eine Karte
nennen und anzeigen zu lassen, die eine Person
aus einem Spiele herausgezogen hat.

Vorausgesetzt, daß diese Figur, wenn sie über das Wasser sich erhebt, eine ihr vorgelegte Frage mit Ja, hingegen aber dieselbe denn mit Nein beantwortet, wenn sie auf dem Boden des Wassers stehen bleibt: so kann man einem Frauenzimmer ein Spiel anbieten, in dem z. B. die breite Karte die zwanzigste ist *), und läßt sie eine Karte nach ihrem Belieben daraus wählen. Hierauf muß man selbst das Spiel bey dieser breiten Karte abheben, und die Karte, die herausgezogen worden, läßt man wieder dahin legen, wo abgehoben worden, worauf solche die zwanzigste seyn wird, wenn sie aus demjenigen Theile des Spieles herausgenommen worden, der über der breiten Karte ist, oder die ein und zwanzigste, wenn sie aus demjenigen Theile genommen worden, der unter der breiten Karte ist. Hierauf mischt man das Spiel,
bis

*) Man kann, wenn man will, ehe man die Karte herausziehen läßt, das Spiel mischen, wenn nur die breite Karte immer die zwanzigste bleibt.

bis zu der breiten Karte, und nachdem man es auf
 den Tisch gelegt, fragt man die kleine Figur: Weist
 du auch, wer diese Karte herausgenommen hat?
 Hierauf läßt man sie über das Wasser hervorkommen,
 um gleichsam Ja zu sagen. Man fragt weiter: Ist
 solches ein Cavalier? und läßt solche auf den Bos-
 den der Wassers hinab fahren, um Nein zu sagen,
 worauf man weiter fragt: Ist es ein Frauenzim-
 mer? und läßt die Figur mit dem Kopfe wieder über
 das Wasser hervorkommen. Endlich fragt man sie,
 ob sie auch wisse, die wievielte Karte solche in dem
 Spiele sey; und wenn man sie Ja hat antworten
 lassen, nennt man ihr die Zahlen von eins bis zu
 derjenigen, bey der die Karte liegt. Worauf man
 sie in die Höhe und über das Wasser herauf kommen
 und anzeigen läßt, daß diese Karte diejenige sey, die
 aus dem Spiele herausgezogen worden.

—————
 Verfertigung
 eines tragbaren, magnetischen
 Tisches

der zu den Belustigungen dienet, die mit
 derjenigen Sirene gemacht werden, wozu man
 keine verborgene Person nöthig hat, die sie in
 Bewegung setzt.

Lasset einen Tisch A B machen, (S. magnet. Ta-
 bellen, Tab. III. Fig. 8.) an dem der obere Theil
 doppelt ist, so wie bey dem Kurz beschriebenen, aus-
 genommen, daß man einen Zwischenraum von 2 Zol-
 len

len zwischen dem obern Theile und zwischen dem Boden lassen muß, damit man in einem runden Loch I, das in diesem obern Theile gemacht worden, ein messingenes Becken *), das 12 bis 15 Zoll im Durchschnitte hat, und 15 Linien tief ist, hineinstecken könne. Dieser Tisch muß auf 4 gedrehten Füßen stehen, die ohngefähr so aussehen, wie in dieser ersten Figur angezeigt ist **). Der eine von diesen Füßen C muß in der Mitte von D bis in E ausgehöhlt seyn, und an denselben müßet ihr verschiedene Verzierungen L und E machen lassen. Die Verzierung E (S. Fig. 8 und 10) muß aus einem besondern Stücke verfertigt seyn, und ganz leicht an dem zylindrischen Theile F eben dieses Fußes C sich herum drehen lassen (S. Fig. 9). Dieser Theil F muß nach seiner ganzen Länge hohl seyn, d. i. ohngefähr 2 Zolle lang, damit ein eiserner Drat, der hindurch geht, so wie durch die Verzierung E, sie nicht nur fest zusammen halten, sondern auch zu gleicher Zeit eine Schnur herab ziehen könne, die von diesem eisernen Drate in den innern Theil des Tisches hinein gehen muß.

Setzet in dem Inwendigen dieses Tisches ABCD (S. Fig. 11) einen stählernen Ring E, der im Durchschnitte 4 Zoll kleiner ist, als das Becken; dieser
Ring

*) Man muß dieses Becken nicht von weißem Bleche machen, weil dadurch die Wirkung des Magnets, der unter dasselbe gesetzt werden muß, verhindert werden würde.

**) Diese Füße müssen durch den untern Theil oder Boden G dieses Tisches hindurch gehen, und in den obern Theil, den man an diesem Orte viel dicker lassen muß, eingeschraubt werden. Dadurch erhält man verschiedene Bodentheile, besonders daß man den obern Theil mit dem untern fest verbinden, ihn auseinander legen, und ohne viele Mühe von einem Orte zu dem andern bringen kann.

Ring aber muß gut gehärtet, und stark magnetisch gemacht werden. Er soll auf einem Streifen vom Messing F G aufliegen, und gehalten werden, der auf eine viereckigte Achse, die in dem Mittelpunkte des untern Brettes von diesem Tische steht, angesteckt werden muß. Diese Achse muß sich aber herumdrehen, auf einer Platte vom Messing H I; die dick genug, und auf dem Tische angeschraubet ist; außer diesem muß erstgeneldete Achse noch unten vermittelst eines durchgesteckten Stiftes befestigt werden, damit dieses Stück nicht von der Platte abweichen könne.

Steckt auf eben diese viereckigte Achse *) zwischen die messingene Platte H I, und zwischen den Streifen von Messing F G eine doppelte Rolle L. An die eine bindet die Schnur N, die über eine andere Rolle M gehen, und durch den ganzen Fuß C des Tisches herabgehen muß, an dem sich unten die bewegliche Verzierung befindet, an der sie befestigt ist.

An die andere Rolle bindet eine andere Schnur O, die an ihrem andern Ende von der Feder P Q gehalten wird. Diese Feder muß aber stark genug seyn, daß sie die oben gemeldete Verzierung E wieder hinauf ziehen könne, wenn man sie herab gedrückt hat. Es muß aber so eingerichtet werden, daß das Reiben ganz sanft ohne Geräusch geschehe.

Nehmet denn eine kleine Sirene vom Korkholze, und steckt ein kleines magnetisches Blechchen in dieselbe: oder bedienet euch einer andern Figur, wie es euch gefällig ist. —

Wenn

*) Man kann diese Rolle auch gleich mit der Achse drehen lassen, und aus allen diesen Stücken nur ein einziges Stück machen.

Wenn ihr nun gerade vor diesem Tische steht, und euern Fuß auf die Verzierung E setzt; so werdet ihr machen, daß der in dem Tische verborgene magnetische Ring sich auf seiner Achse herumdreht. Da nun derselbe gerade unter dem Becken steht, so wird das in der Sirene verborgene magnetische Blechchen eben dieser Bewegung folgen, und immer geneigt seyn, sich zwischen die zween Pole, die die beiden äußersten Enden dieses Ringes ausmachen, hinzusetzen. Hiedurch werdet ihr vollkommen im Stande seyn, sie an einem jeden Ort des Umkreises dieses Beckens hinzuführen, den ihr für nöthig erachtet, ohne daß jemand auf die Gedanken falle, daß ihr solche in Bewegung sehet. Auf diese Art kann man auch alle folgenden Belustigungen auf diesem Tische ganz allein machen.

Sechs und dreyßigste Belustigung.

Von der Sirene die Zahlen anzeigen zu lassen, welche verschiedens Personen nach freyen Belieben erwählet haben.

Nehmet einen Ring vom Pappendeckel, dessen innerer Durchschnitt eben so groß seyn muß, als der von dem Becken auf eben gemeldetem Tische. Wenn ihr nun solchen in 24 gleiche Theile getheilet, so schreibet die Zahlen von 1 bis 24 darein, und setzet ihn auf diesen Tisch, so daß er gleichsam das Zifferblatt von diesem Becken ausmache.

Schreibe

Schreibet hierauf auf sieben und zwanzig weiße Kartenblätter die Zahlen von 1 bis 9, so daß allezeit auf drey verschiedenen Karten dreyimal gleiche Zahlen stehen, und leget zuerst das Spiel in die folgende Ordnung.

Ordnung der Karten vor dem Mischen.

1ste Karte 6	15te Karte 3
2 1	16 7
3 9	17 5
4 2	18 9
5 2	19 8
6 6	20 3
7 1	21 7
8 8	22 5
9 4	23 8
10 2	24 4
11 6	25 3
12 1	26 7
13 4	27 5
14 9	

Wenn das Spiel so zugerichtet worden, und ihr mischet die Karten ein einzigmal nach der oben bey den Kartenstücken angezeigten Weise; so werden sie nach dieser Mischung in folgender Ordnung liegen.

Ord.

Ordnung der Karten nach dem Mischen.

1ste Karte 8	15te Karte 1
2 4	16 2
3 9	17 6
4 8	18 1
5 4	19 3
6 9	20 7
7 8	21 5
8 4	22 3
9 9	23 7
10 2	24 5
11 6	25 3
12 1	26 7
13 2	27 5
14 6	

Hieraus folgt, wenn man einer Person von den neun ersten Karten drey auf einander folgende herausnehmen läßt, daß die Summe ihrer Zahlen allezeit 21 seyn werde; nimmt man aber diese drey Karten von den neun folgenden, so wird diese Summe 9 ausmachen; oder 15, wenn man sie von den neun letzten Karten herauszieht. —

Wenn man also, wie bereits gesagt worden, das Spiel zum voraus zugerichtet hat; so mischet man selbes, bietet einer Person die neun ersten Karten hin, und sagt ihr, daß sie drey davon nach ihrer

reih

rem Belieben herausnehmen soll *). Eben dieses thut man auch bey einer andern Person, indem man ihr die neun folgenden Karten anbietet, und endlich bietet man die neun letzten Karten einer dritten Person an.

Ist nun dieses alles geschehen, so sagt man, die Sirene werde die Summe der Zahlen, die auf den drey Karten stehen, die eine jede Person erwählet hat, anzeigen, und führet dieses auch also aus, indem man seine Sirene in Bewegung setzt, und sie gerade bey diesen verschiedenen Zahlen stille stehen läßt.

Anmerkung. Wenn man von der Sirene die Zahl 21 hat anzeigen lassen, als die Summe der Zahlen, die auf den drey ersten Karten stehen; so kann man den zwoen andern Personen vorschlagen, ob die Sirene die Summe der Zahlen, die auf den sechs von ihnen erwählten Karten befindlich ist, anzeigen soll. Wenn dieses beliebig ist, so läßt man sie denn bey der Zahl 24 stills stehen, anstatt bey den Zahlen 9 und 15, welche sie sonst besonders hätte anzeigen müssen.

Sieben



*) Sie muß aber diese drey Karten hinter einander nehmen. Wenn sie solche aber anders wehlen wollte, so müßte man solches zu verhindern suchen, wenigstens wenn man sich nicht genau der Ordnung der Zahlen zu erinnern wüßte, um diejenigen zu erkennen, die man heraus gezogen hat.

Sieben und dreyßigste Belustigung.

Von der Sirene die Zahl anzeigen zu lassen, die eine Person nach Belieben und insgeheim erwählet hat.

Bedienet euch hiezu des kleinen Sackes, der oben bey den magnetischen Stücken in der fünften Belustigung beschrieben worden, und wenn ihr die Zahlen, die in der ersten Abtheilung desselben sich befinden, herausgenommen, und gezeigt habet, daß sie alle verschieden sind; so thut sie wieder an ihren vorigen Ort. Lasset hierauf eine Person aus der zweyten Abtheilung eine Zahl herausnehmen, und da ihr diese Zahl wisset, solche durch die Sirene anzeigen. Ihr könnet diese Belustigung wieder von vorne anfangen, wenn ihr aus der dritten Abtheilung eine andere Zahl herausnehmen lasset, ja, man kann auf einmal die Summe der zwey Zahlen anzeigen lassen, die man aus dem Sacke heraus nehmen ließ. Man kann auch das Product dieser zwey Zahlen, wenn sie mit einander multiplizirt werden, benennen lassen.

Acht und dreyßigste Belustigung.

Durch die Sirene ein Wort anzeigen zu lassen, welches eine Person heimlich geschrieben hat.

Schreibet um einen Ring vom Pappendeckel die 24 Buchstaben des Alphabets. Haltet hierauf eine kleine Brief-

Brieftasche vom Pappdeckel in Bereitschaft, und überziehet selbe mit schwarzem Papiere. Machet auf einer von den Seiten derselben inwendig ein kleines Thürchen, daß sich an einer Scharnire öfnet, und aus dem Pappdeckel selbst gemacht ist, aus dem diese Brieftasche besteht. Beobachtet aber dabey, daß über diese Oefnung nichts als das bloße Papier seyn müsse, womit diese Brieftasche überzogen worden, und an welches sich dieses kleine Thürchen anlegen muß, wenn es zugemacht wird.

Nehmet hierauf einen sehr feinen Röthelstein, stosset ihn zu Pulver, und reibet damit die inwendige Seite des Papiers an, womit diese Brieftasche überzogen ist, und unter welchem sich das oben gemeldete Thürchen befindet. Wischet dieses Papier gehörig ab, so daß es, wenn man ein anders weißes Papier darauf legt, solches nicht beschmutze. Haltet hierauf einen Griffel von etwas härterm Röthelsteine in Bereitschaft, auf welchen man etwas stärker drücken muß, wenn man damit schreiben will. —

Wenn man nun zwischen das Thürchen und den Ueberzug dieser Brieftasche ein kleines viereckiges Blättchen von weißem Papiere hineingelegt hat, und man legt oben auf den Ueberzug, und zwar auf eben dieser Seite, ein Papier, und schreibt etliche Worte mit diesem Griffel darauf: so wird diese Schrift sich auch auf das Papier abdrücken, das unter diesem Ueberzuge liegt. —

Man giebt also darauf einer andern Person diesen Griffel nebst einem kleinen viereckigen Blättchen Papier, das man auf die Brieftasche legt, und läßt sie ein Wort nach ihrem Belieben darauf schreiben,

und solches ganz insgeheim für sich behalten. Hierauf nimmt man diese Briefftasche wieder zurück, und unter dem Vorwande, daß man in ein Nebenzimmer gehen, und die kleine Sirene holen wolle, um sie in das Becken zu setzen, öffnet man die Briefftasche, und sieht das Wort, das die Person geschrieben hat, und das man hierauf Buchstabe für Buchstabe durch die Sirene anzeigen läßt.

Anmerkung. Man muß diese Briefftasche unter dem Vorwande anbieten, daß man die Person nicht beunruhigen und verursachen wolle, daß sie ihren Platz verlassen müsse; sondern ihr vielmehr ein Mittel darbieten wolle, bequem auf ihren Antien sogleich schreiben zu können.

Neun und dreyßigste Belustigung.

Die Sirene auf eine insgeheim geschriebene Frage antworten zu lassen.

Man macht diese Belustigung eben so wie die vorhergehende, d. i. man bedient sich hiezu der erstgedachten Briefftasche. Man läßt eine Person heimlich und nach Belieben eine Frage auf ein Papier schreiben, und solches hernach für sich behalten. Wenn man nun das, was sie geschrieben, auf die angezeigte Art entdeckt hat, so läßt man die Sirene die Antwort darauf anzeigen, indem man sie nach und nach zu einem jeden der Buchstaben hinleitet, aus welchen die Antwort besteht.

Biers

Bierzigste Belustigung.

Wenn man verschiedene Buchstaben auf Karten geschrieben, solche gemischt hat, und einige derselben nach Belieben herausziehen läßt, durch die Sirene anzeigen zu lassen, was man daraus für ein Wort zusammen setzen könne.

Schreibet die nachstehenden 35 Buchstaben auf eben so viele weiße Karten, und erhaltet sie in folgender Ordnung.

Ordnung der Karten.

1ste Karte	—	T	19te Karte	—	R
2	—	P	20	—	E
3	—	E	21	—	R
4	—	R	22	—	T
5	—	O	23	—	O
6	—	N	24	—	N
7	—	C	25	—	A
8	—	I	26	—	R
9	—	T	27	—	I
10	—	A	28	—	T
11	—	F	29	—	E
12	—	E	30	—	O
13	—	U	31	—	B
14	—	L	32	—	N
15	—	O	33	—	R
16	—	P	34	—	I
17	—	S	35	—	A
18	—	A			

Breite Karte.

Wenn

Wenn diese 35 Karten in dieser Ordnung liegen, so mag man 5 Karten, die aufeinander folgen, aus dem Spiele herausnehmen man welchem Orte man will: so wird man mit den 5 Buchstaben, die darauf geschrieben sind, ein französisches Wort daraus zusammen setzen können, wie solches aus nachstehender Tabelle zu erschen ist.

T a b e l l e.

T. P. E. R. O.	Porte, Prote, ein Wort, das in der Druckerey vorkömmt.
P. E. R. O. N.	Prone, Peron, ein Wort aus der Baukunst.
E. R. O. N. C.	Ciron, Ein Insekt.
O. N. C. I. T.	Conti, Ein Name eines Menschen.
N. C. I. T. A.	Catin, Ein Name eines Mädchens.
C. I. T. A. F.	Actif, Ein Ad iecium.
I. T. A. F. E.	Faite, Ein Zimmermannswort.
T. A. F. E. U.	Faute, Ein Versehen.
A. F. E. U. L.	Fleau, Ein Instrument, oder ein allgemeines Uebel.
F. E. U. L. O.	Foule, Ein Haufen Leute.
E. U. L. O. P.	Poule, Loupe, ein Vergrößerungsglas.
U. L. O. P. S.	Pouls, Ein medizinisches Wort.

L. O. P. S. A.	Salop, Unflätig.
O. P. S. A. P.	Paros, Eine Insel. Sapor, ein Mannsname.
P. S. A. R. E.	Aprés, Ein Aduerbium. Aspre eine Art einer Münze.
S. A. R. E. C.	Cesar; Ein Mannsname.
A. R. E. C. T.	Carte, Ein Wort, das bey dem Spiele und in der Erbeben schreibung üblich ist.
R. E. C. T. O.	Crote, Corte, die Hauptstadt in Corsika.
E. C. T. O. N.	Conte, Ein Mädchen.
C. T. O. N. A.	Caton; Ein Mannsname.
T. O. N. A. R.	Raton, Eine kleine Ratte, oder ein Name, den man den Ratzen giebt.
O. N. A. R. I.	Raion, Ein Wort aus der Natur- lehre.
N. A. R. I. T.	Tiran, Train, ein Wort von der Reitschule.
A. R. I. T. E.	Taire, Ein Zeitwort.
R. I. T. E. O.	Ortie, Eine Pflanze; rôtie, ein Wort in der Küche ge- wöhnlich.
I. T. E. O. B.	Boîte, Objet, Tobie ein Manns- name.
T. E. O. B. N.	Bonté, Bonet, eine Art einer Haube.

E. O. B. N. R.	Borne, Ein Wort, das in der Baukunst vorkömmt.
O. B. N. R. I.	Robin, Biron, ein Mannsname.
B. N. R. I. A.	Rabin, Ein jüdischer Lehrer.
N. R. I. A. T.	Tarin, Ein Vogel.
R. I. A. T. P.	Parti, Ein kleiner Haufe Sol- daten.
I. A. T. P. E.	Iapet, Ein Mannsname.
A. T. P. R.	Patre, Trape, Pater, Weicht- vater.
F. T. P. E. R. O.	Trope, Ein klassisches Wort.

Thellet einen Ring vom Pappdeckel in 35 Theile, und schreibet in dieser vorstehenden Ordnung die 35 Worte hinein, welche die Ordnung dieser verschiedenen Zusammensetzungen machen können *). —

Wenn man nun weiß, die wievielte Karte in dem Spiele die erste von den 5 nacheinander herausgezogenen Karten ist, so kann man ganz leicht das Wort wissen, das daraus gemacht werden kann, wenn man sich nur erinnert, daß das Wort Porte das erste ist, bey welchem man auf diesem Ringe herum zu zählen anfangen muß. —

Zuerst also müßet ihr die Buchstaben sehen lassen, die auf den Karten geschrieben stehen, und sagen, daß die Worte, die um den Ring herum zu lesen sind, alle aus den

* Man muß aber nur eines von diesen Worten hineinschreiben, wenn gleich die 5 Buchstaben noch mehrere angeben könnten.

den 5 Buchstaben können gemacht werden. Setzet denn noch hinzu: damit man sich nicht einbilde, als ob man sie zum voraus in eine gewisse Ordnung gelegt habe, so wollet ihr selbe noch zuvor mischen *). Lasset hierauf eine Person 5 Karten davon herausnehmen, welche sie will **), und bemerket, bey welcher Zahl, (von der ersten Karte an gerechnet). die erste von den 5 erwählten anfängt, und saget ihr, daß die Sirene nun auf dem Ringe anzeigen werde, was für ein Wort aus den 5 darauf geschriebenen Buchstaben könne gemacht werden. Dieses werdet ihr denn leicht im Stande seyn, zu bewerkstelligen, und zwar vermittelst dieser Zahl, die euch, wenn ihr von dem Worte Porte zu zählen anfängt dasjenige Wort anzeigen wird, zu welchem ihr die Sirene hinführen müßet.

Anmerkung. Um desto leichter die Zahl dieser ersten Karte bemerken zu können, darft ihr nur 10 oder 12 Karten oben von dem Spiele abheben, und die 5 Karten aus diesem kleinen Häufchen herausnehmen lassen. Woraus ihr hernach einen andern Theil des Spiels hernehmen, und daraus 5 andere Karten wählen lassen könnet. Und dieses kann auch mit dem übrigen Theile des Spiels geschehen, und noch einer dritten Person angeboten werden. Auf diese Art wird es ganz leicht seyn, die 3 verschiedenen Worte, die daraus zusammen gesetzt werden können, von der Sirene anzeigen zu lassen, welches noch viel wunderbarer scheinen wird.

Ein

*) Man muß sich so onstellen, als ob man sie mischte, oder auch nur sie so oft abheben lassen, als man will, wenn nur bey dem letzten Abheben die 35ste Karte A, die etwas breiter seyn muß, sich unter dem Spiele befindet.

**) Man muß anfänglich nicht sagen, daß man 5 Karten hinter einander nehmen soll, bis man sieht, daß man sie auf dieser und auf jener Seite heraus suchen will.

Ein und vierzigste Belustigung.

Von der Sirene die Karte in einem Spiele anzeigen zu lassen, die eine Person mit der Spitze des Fingers berührt hat.

Nehmet ein solches Kartenspiel dazu, in dem alle Karten einander gleich, z. B. lauter Knechte in Pique sind. Mischet sie, und wenn ihr sie auf den Tisch leget, und mit einem Schnupstuche bedeckt habet; so laffet eine Person eine davon mit dem Finger herausnehmen, und sie, ohne sie umzuwenden, auf den Tisch hinlegen. Nehmet denn das Schnupstuch hinweg, und den übrigen Theil des Spiels in die Hand: fähret darauf die Sirene zu dem Knechte in Pique hin *), und zeiget, daß dieses die Karte ist, die herausgezogen worden.

Anmerkung. Man muß während der Zeit, daß die Sirene die Karte auffucht, auf eine geschickte und behende Art ein ordentliches Piquetspiel statt des vorigen in die Hand bringen; damit man dieses neue Spiel zeigen könnte, wenn es sollte verlangt werden. Es wäre auch nicht undienlich, eben diese Belustigung mit diesem neuen Spiele zu wiederholen, wenn man eine Person eine gezwungene Karte heraus ziehen ließe **).

Dieses

*) Man muß hierzu auch einen Ring vom Pappdeckel haben, auf den 32 kleine Karten, so wie sie zu einem Piquetspiele erfordert werden aufgeleimt sind.

***) Man nennt eine gezwungene Karte diejenige, die man kennt, und vorzüglich hinbietet, wenn man das Spiel ausbreitet. Man muß aber diejenigen, die zunächst dabey stehen, wohl fest mit den Fingern halten, so daß man gewisser massen gezwungen wird, keine andere, als nur diese bekannte zu nehmen.

Dieses sind die bekanntesten Stücke und Maschinen, aus welchen sich eine unendliche Reihe anderer Stücke zusammensetzen läßt; sie sind bekannt unter den Beschreibungen des Guyots, Leurechon, Halle und noch mehrerer andern; absonderlich in dem bekannten Buche *Les recreations physiques*, oder phisikalische Belustigungen.

Ich simplifizierte die meisten dieser Maschinen, so z. B. daß man den größten Theil der magnetische Stücke bloß mit einem eigens hiezu bereiteten magnetischen Tische bewerkstelligen kann; welches lange nicht so kostspielig ist, als wenn man sich alle diese Maschinen, jede besonders, beschaffen wollte.

Die Voraussetzung und Beschreibung gedachter Stücke fand ich in doppeltem Betrachte nöthig; theils um meinen Lesern einen Begriff von der Einrichtung derjenigen Maschinen zu geben, die gedachte Schriftsteller beschrieben haben, weil ohne Kenntniß dieser Maschinen die Einrichtung derjenigen, die ich in der Folge nachtragen werde, schwer zu begreifen seyn würde; theils aber auch, ihnen die Unkosten zu ersparen, diese kostbare und in vielen Bänden bestehende Werke beyzuschaffen.

Ehe ich zu dem vollständigen Systeme meiner Taschenspielerkunst schreite, so finde ich noch zuvor nöthig die Theorie der bekanntesten Automaten und Kunststücke der Eskamotage, oder Verwechslung voraus zu setzen. Sie bestehen in nachfolgenden, und die Einrichtung ist diese.

Der kleine Mohr.

Dieser Mohr ist ein Automat beyläufig 15 bis 18 Zoll lang! hält in seiner Rechten einen Hammer, womit er auf eine vor ihm stehende Schelle schlägt. Das Erste, wenn man ihn vorzeigt, ist, daß man ihn von dem Tische aufhebt, worauf er steht, um ihn mehreren Personen aus der Gesellschaft zu zeigen, und ihnen sehen zu lassen, daß er vollkommen frey stehe; wenn man ihn denn wieder auf seinen vorigen Platz gestellt hat, so fragt ihn der Künstler, ob er seinem Gebieter eine Verbeugung machen wolle; der kleine Mohr giebt durch ein Zeichen Nein zuverstehen, indem er den Kopf drehet. Darauf wird er wieder gefragt, ob er der Gesellschaft sein Kompliment machen wolle, und er neigt den Kopf, wodurch er sein Ja ausdrückt. Nun hält man einem der Zuseher ein Spiel Karten vor, um eine auf geradewohl ziehen zu lassen, und ohne diese Karte zu sehen, ohne sich dem Automat zu nähern, befiehlt der Künstler dem kleinen Mohren, sovielmahl an die Schelle zu schlagen, als in der gezogenen Karte Augen sind. Der Künstler fragt ihn hierauf wieder, von welcher Farbe die gezogene Karte sey, ob es Adr, Karro, Pique, oder Treff sey, und so wie man die Farben nennt, bewegt er den Kopf, und zeigt allzeit mit Ja oder Nein die Farbe an, ohne sich jemal zu irren. Er zeigt auch an, wie viel Augen man mit unverfälschten Würfeln geworfen habe; er giebt zum voraus an, wieviel man auf einen zweyten Wurf wirft. Wenn eine Person aus der Gesellschaft in einer Büchse, die aus mehreren Abtheilungen besteht, eine kleine Puppe versteckt, so bezeichnet er das Fach, und den Numer, wo die Puppe sich befindet. Wenn der Künstler

Künstler das Stück auf eine komische Art enden will, so fragt er den kleinen Mohren, welche Person aus der Gesellschaft die verliebteste ist, und er deutet gewöhnlich auf einen alten, woben gemeiniglich viel gelacht wird; andere pflegen es auch mit diesem Scherze zu enden, daß man den kleinen Mohren fragt, wieviel dieses oder jenes Frauenzimmer Liebhaber habe, und er schlägt denn so ein duzendmal an die Schelle.

E r k l ä r u n g.

Der Tisch, worauf man den kleinen Mohren setzt, ist mit einem Teppiche bedeckt, worunter drey Schwingfedern Schwinghebeln verborgen sind; diese können mittels dreier Messingdrähte bewegt werden, durch die Tischfüße gehen, und hinter einer Wand auslaufen. Die dahinter verborgne Person (der Steffen oder Vertraute des Künstlers) zieht diese Messingdrähte nach Erforderniß um die in dem Piedestal der Figur beweglichen Steftchen, die sich am Fußboden enden, in die Höhe zu heben. Auf diese Art giebt er der Maschine nach Wunsche verschiedene Bewegungen, so wie man eine Repetieruhr schlagen läßt, wenn man den Knopf des Gehäuses drückt.

Der Taschenspieler hält in seiner Hand ein Spiel Karten, das in einer Ordnung gerichtet ist, die er auswendig weiß. Damit der Zuseher diese vorausgegangene Einrichtung des Spiels nicht argwohne, so mischt ers auf den Schein; in der That aber thut er nichts als abheben, wodurch die Kombination des Spiels nicht im geringsten zerrüttet wird. Wann er nun eine Karte hat ziehen lassen, hebt er zum letztenmale ab; dadurch bringt er die Karte, die unmittelbar ober derjenigen war, die gezogen wurde, unter das Spiel. Wenn
er

er alsdenn mit einem Blicke und sehr geschickt das Untere des Spiels gesehen hat, kennt er die Karte, ohne sie zu sehen, welche der Zuseher nach Belieben gezogen hat. Er stellt hierauf dem kleinen Mohren die Fragen so, daß die Worte derselben, die ersten Silben oder die letzten Vokalen dem Vertrauten Farbe und Gehalt der Karte verrathen. Durch eine ähnliche List macht er ihm auch zu wissen, was ein Zuseher auf den ersten Wurf mit den nichtverfälschten, Würfeln geworfen habe: die Figur kann denn sehr leicht und zwar zum voraus anzeigen, was man zum zweytenmale werfen werde, weil der Künstler die ersten nicht zubereiteten Würfel mit andern verwechselt, die auf allen Seiten gleichviel Augen haben. Da die Person, der man sie giebt, den Betrug, wenn sie sie aufmerksam ansähe, gewahr werden könnte: so braucht man, diesem unangenehmen Vorfalle auszuweichen, die Vorsicht, daß man ihr nicht nur bestens empfiehlt, die Würfel, bis sie damit wirft, recht wohl in ihrer Hand verborgen zu halten, sondern sie auch sehr wenig im Gesichte zu behalten. Anstatt der überall gleichseitigen Würfel bedient man sich auch solcher, die mit Bley eingegossen sind, so, daß der Schwerepunkt die Verwechslung der Augen unumöglich macht, und den Würfel nöthigt, immer auf eine und die nemliche Seite zu fallen. Sobald die Person geworfen hat, muß der Künstler die Würfel alsogleich wieder zu sich nehmen; dadurch verhütet er, daß die Person, sey es von ohngefähr oder aus geschöpftem Verdachte, nicht zum zweytenmale werfe, und durch den wiederholten Fall der Würfel nicht Betrug zu vermuthen anfange.

Die

Die Büchse, worinn die kleine Puppe verborgen ist, muß einen Boden von Leder haben, das ganz weich anzufühlen ist, damit man am Gefühle, wenn man mit der Hand darunterfährt, das Fach, wo die Puppe ist, erkennen könne; und daher muß auch diese Puppe ganz das gehörige Maß haben, damit sie ein wenig auf den Boden der Büchse drückt, wenn sie zugeschlossen wird.



2.

Das

bezeichnete, zerschnittene, zeriffene und wieder ganz gemachte Schnopfstuch.

Man ersucht zwei Personen aus der Gesellschaft sich der Tafel des Künstlers zu nähern. Man giebt ihnen ein Schnopfstuch in die Hand, das sie an den vier Ecken (Zipfeln) halten müssen; man begehrt von der Gesellschaft noch mehrere Schnopfstücker, und legt sie alle, wie man sie nacheinander empfängt, in das erste, um aus allen einen Bündel zu machen. Nachdem man so ein Duzend auf einen Klumpen zusammengeworfen hat, lassen die zwei Personen, die den Bündel halten, von einem dritten unter den Zuschern von ohngefähr eines herausziehen; man ersucht ihn, das Zeichen und die Zahl, wenn solche sich auf dem Tuche vorfinden, zu untersuchen, und mit der Scheere einen kleinen Zipfel abzuschneiden, auch andere können Stücke davon weg schneiden, wenn es ihnen beliebt; wornach denn das Schnopfstuch gänzlich zerfehzt und in Stücke verschnitten wird. Man sammelt alle Läppchen davon, auf die man ein

ein Pulver streut, oder einen Liquor darauf träufelt; man legt und bindet sie mit einem Bande stark zusammen, damit das Päckchen so klein, als möglich wird: alsdenn legt man es unter ein Glas, das man in der Hand wärmet; eine Weile darauf nimmt der Künstler das Schnopftuch wieder hervor, und legt es auseinander; jedermann erkennt das Zeichen, und der Zuschauer sieht zu seinem größten Erstaunen nicht den geringsten Riß mehr daran.

Erklärung.

Dieses Kunststück, das aller Augen täuscht, und die Zuseher in ein angenehmes Erstaunen versetzt, ist sehr einfach. Man ist mit einer Person aus der Gesellschaft verstanden, die zwey ganz gleiche Schnopftücher haben muß, und eines davon schon voraus dem hinter der Tafel versteckten Gehilfen (Steffen) des Künstlers zugestellt hat, und das andere womit das Kunststück gemacht wird, auf den Tisch (das Theater, oder je nachdem der Künstler irgendwo spielt) wirft. Man bemüht sich dieses Schnopftuch, wenn man den Bündel macht, zu oberst allen andern zu legen, obwohl man sich den Schein giebt, als mische man sie ganz absichtslos untereinander. Die Person, die man ersucht ein Schnopftuch herauszuziehen, nimmt natürlicher Weise das Oberste, und sieht man, daß sie nach einem andern greifen sollte, so bittet man sie, die Tücher recht untereinander zu mengen, unter dem Vorwande, das Stück zu verschönern; man mischt sie denn selbst auch noch, damit man dasjenige, welches herausgenommen werden soll, zu oberst legen kann, und wendet sich an einen der Zuseher, der eben nicht einer der Scharfsichtigsten ist, und dessen Miene einen guten Patscher verräth; wenn er nun in den Bündel der Schnopftücher

hins.

hineinlangt, zieht er ganz trennherzig dasjenige heraus, das ihm zu nächst an der Hand liegt.

Wenn das Schnopstuch zerstückelt, und die Trümmer fleißig auf ein Klümpchen zusammengesetzt worden, legt man es auf der Tafel neben einer Wand unter ein Glas. Auf der nemlichen Stelle, wo man das Glas hingesezt hat, befindet sich eine kleine Fallthüre, die sich öffnet, um die zusammengeballten und zusammengebundenen Trümmer in eine unter der Tafel befindliche Schublade durchfallen zu lassen; der hinter der Tafel versteckte Gehilfe langt in das Innere derselben, um dem ersten ein andres Schnopstuch unter zu schieben; er schließt darauf die Falle wieder zu, die vollkommen auf das Loch, das sie deckt, passen, und mit der Tafel ein Stück zu seyn scheinen muß; auf diese Art wird das Aug des ungläubigsten und scharfsichtigsten Zuschers getäuscht.

3.

Der künstliche Vogel, der auf jedesmaligen Befehl der Gesellschaft singet.

Dieser Vogel, der oben auf der Mündung einer Boutelle sitzt, singt, ohne alle vorläufige Übung, jede Arie, die man begehrt, selbst solche Lieder nicht ausgenommen, die die geschicktesten Meister auf der Stelle komponiren, und dem Vogel vorsingen wollen. Er singt eben so gut, wenn man ihn von dieser Bou-

keille wegnimmt, und auf eine andere setzt, auf diesem oder jenem Tische. Der Wind, der aus seinem Schnabel kömmt, bläset ein Kerzenlicht aus, und facht es gleich darauf wieder an; und dieses thut er auch dann noch, wenn er nicht mehr auf seiner Bouteille ruht, und man ihn in der Hand hält.

Erklärung.

Hinter dem Vorhange, wovon ein Theil die Wand bedeckt, sind zwey Stücke Metall in Gestalt hohler Kegeln; diese Kegel, die unter sich nicht gleich sind, dienen dem Vertrauten des Künstlers zum Sprachrohre, oder sind vielmehr das Echo, das seine Stimme auf verschiedene Ecken zurückgiebt, so wie zweyen Hohlspiegel von verschiedener Wölbung das Bild auf allerley Weiten aus dem Brennpunkte herauswerfen. Der Steffen, der die Stimme eines Vogels nachäfft, singt die Arien nach, die die Musici auswendig oder nach vorgelegten Noten spielen. Wenn die Arie, die man begehrt, zu schwer ist, als daß die Musikanten und der Vertraute sie auf der Stelle spielen könnten, so sagt man der Gesellschaft, daß man, um das Stück noch auffallender und wunderlicher zu machen, erst mit einer schon bekannten Arie anfangen wolle, und darauf schnell zu dem beehrten Liede übergehe, als wollte man gleichsam den Vogel überraschen, und ihm die Ausführung der Aufgabe unmdglich machen: einige Musikanten benützen denn diesen Zeitpunkt, um einen raschen Blick auf die vorliegende Schwierigkeit der Musik zu werfen, und sangen das Lied nicht eher an, bis sie es vollkommen einstudiert haben. Der Vertraute bedient sich der zwey verschiedenen Echo, um seine Stimme nach den verschiedenen Gegenden zu senden, je nachdem die Tafel und die Bouteille, worauf der Vogel sitzt, auf einem Platze stehen. In

In dem Körper des Vogels ist ein kleiner doppelter Blasebalg, fast so, wie bey einer kleinen Vogelorgel, und zwischen seinen Füßen hat er einen beweglichen Hacken (cheville, Wirbel) der den Blasebalg in Bewegung setzt. Dieser Wirbel, der in dem Halse der Bouteille geht, ruht auf einem Stücke Holzes, daß man nicht sehen kann, weil das Glas der Bouteille dunkel ist. Dieses Stück Holz, das senkrecht auf dem beweglichen Grunde der Bouteille ruht, kann den Blasebalg leicht bewegen, und durch die Ziehstängelchen, die unter dem Teppiche sind, in Bewegung gebracht werden, sobald der Vertraute die Messingdrähte, die unter dem Füßen des Tisches verborgen sind, anzieht. So bringt man den Blasebalg in Bewegung; um das Licht auszublasen, und dem Zuseher zu beweisen, daß die Luft wirklich aus der Kehle eines Vogels kommen, welches der Wind glauben macht, der aus seinem Schnabel bläst. Wenn man den Vogel in die Hand nimmt, so bewegt man selbst mit dem Daumen den Blasebalg, und der Wind, der nun wie vorher das Licht ausbläst, verführt die Zuseher, daß sie glauben, der Vogel singe ganz ohne Mithilfe einiger Maschinen, die unter dem Tische und hinter der Tapetenwand verborgen wären. Das Licht wird nur auf einen Augenblick ausgelöscht, und also darf man nur die noch glühende Lichtspitze dem Schnabel des Vogels nähern, und sie wird sich also gleich wieder entflammen, welches um so leichter bewerkstelligt wird, wenn man vorher ein wenig Schwefelblüthe in den Docht der Kerze steckt, die eine schnelle Entzündung befördert.

 Die tanzende Karte.

Man läßt von jemanden eine Karte ziehen, mischt sie unter die andern, und befiehlt dieser Karte an der Wand zu erscheinen, und sogleich erscheint sie; endlich rückt es immer näher, je nachdem man es befiehlt, vor, und durchläuft eine gebogene Linie, indem es von der Rechten zur Linken aufwärts geht; oben an der Mauer verschwindet es, um gleich darnach wieder zu erscheinen, und eine horizontale Linie zu durchlaufen.

Dieses Stück ist sehr einfach. Es besteht darin, daß man gleich Anfangs eine forcirte Karte ziehen läßt, die man leicht am Gefühle erkennt, weil sie breiter ist. Nachdem man sie unter die andern gemischt hat, nimmt man sie vom Spiele, um sie sehen zu lassen, daß sie sich nicht mehr im Spiele befindet, und in dem Augenblicke, als man der Karte befiehlt, an der Wand zu erscheinen, zieht der vertraute Mitgehilfe des Künstlers (der Streifen) geschickt einen Faden, an dessen Ende eine gleiche Karte angeheftet ist, die aus einem Spiegel heraus kömmt. Ein anderer stark angespannter Faden, auf dem die Karte fortläuft, weil sie durch ganz kleine Ringelchen von Seide daran fest hält, schreibt der Karte den Weg vor, den sie nehmen soll.

Die mit einem Pistolen Schuß an die Wand genagelte Karte.

Man läßt eine Karte ziehen, und ersucht die Person, die diese Karte gewählt hat, ein Eck davon abzureißen, und es bey sich zubehalten, um es zu erkennen. Man nimmt nun diese beschchnittne Karte, zerreißt sie vollends, und verbrennet sie zu Asche. Man läßt eine Pistole laden, und mischt die Asche von der Karte unter das Pulver; statt einer Kugel ladet man in den Lauf einen Nagel, den eine Person aus der Gesellschaft, bezeichnet hat: denn wirft man das Spiel Karten in die Luft, schließt die Pistole ab, und die verbrennte Karte befindet sich an der Wand angenagelt. Man bringt das anfangs abgerißne Stück, das dieser Karte vollkommen anpaßt, und der Nagel, der sie an die Wand heftet, wird durch das daran gemachte Zeichen erkannt.

Erklärung.

Wenn der Taschenspieler sieht, daß man ein Eck von der gezogenen Karte abgerissen hat, nimmt er eine gleiche Karte, und macht einen ähnlichen Riß daran, wie der an der gewählten Karte war. Er begehrt denn von dem Zuschauer die gezogene Karte, bringt sie ganz leise in das Spiel, und verwechselt sie behende mit derjenigen, die er so eben selbst zugerichtet hat; diese verbrennt er statt der ersten.

Wenn

Wenn die Pistole völlig geladen ist, so nimmt sie der Künstler zuerst, unter dem Vorwande, zu zeigen, wie man sie laden, abfeuern, und damit umgehen müsse; er benützt diesen Umstand, um ein Loch zu öffnen, das sich unter dem Laufe der Pistole nächst dem Zündloche befindet; und auf diese Art muß er den Nagel, der ihm durch seine eigne Schwere leicht in die Hand fällt, eskamotiren. Diese Oefnung bedeckt er hernach mit einer Art eisernen Zwingers, den er da anbringt und befestigt, damit man nichts bemerkt. In diesem Zeitpunkte ersucht er nochmals jemand aus der Gesellschaft, Pulver in die Pistole zu thun, und Papier darauf zu stopfen; die wenigen Augenblicke, während dieses vorgeht, dienen ihm, Karte und Nagel seinem Vertrauten zuzustecken, dieser nagelt sie geschwinde an ein Stück viereckigten Holzes, das dazu dienet, ein Loch, das in der spanischen Wand und den Tapeten angebracht ist, hermeltisch zu stopfen; man sieht es nicht, weil ein gleiches Stück Tapeten es decket. Auf diese Art wird die Karte, die man an der Mauer oder der Wand angebracht hat, noch nicht sichtbar; das Stück Tapeten, das es bedeckt, ist ganz schwach auf einer Seite mit zwei Stecknadeln angeheftet, und von der andern Seite hängt es an einem Faden, dessen Ende der Vertraute in der Hand hält. Sobald nun dieser den Pistolenschuß hört, zieht er an dem Faden, um das Stück Tapete rasch hinter einem Spiegel herabfallen zu lassen; die Karte erscheint nun, und da es die nemliche ist, die man bezeichnet hat, mit dem nemlichen Nagel, der in die Pistole ist eingeladen worden, so muß dieses Stück, das durch so viele verwickelte Handgriffe äußerst schwer ist zu errathen, gewiß allgemeines Staunen erregen.

Anmer-

Anmerkung. Sollte jemand argwohnen, man habe den Nagel in der Pistole colomotirt, so widerspricht man diesen Argwohn, und ersucht den Zuschauer, daß er sich den andern Tag wieder einfänden möge, um das Gegen-
theil zu sehen; man weist ihm nun eine Pistole vor, die man ganz zerlegt, damit er sieht, daß gar keine Vorbereitung damit geschehen ist; man läßt die Pistole mit einem Nagel laden, der von einer mitverstandenen Person bezeichnet wird, oder man weist sie mehreren Person aus der Gesellschaft vor, und vergift gefäßuec Weise den Nagel bezeichnen zu lassen. In diesem Falle wird zwar die Karte mit einem andern Nagel ange-
bestet; um aber die Gesellschaft zu überführen, daß es der nemliche Nagel ist, so wage man kühn die Versicherung, der Nagel sey von mehreren Personen bezeichnet worden, und man ersucht die Zuschauer, ihm zu retognosciren.

Man verbrennt eine Karte, und sie findet sich in einer Sackhüt wieder vor.

Man läßt nach Belieben eine Karte ziehen; fodert von der Gesellschaft drey Sackhüt, läßt sie von einem der Zuschauer in Papierdüten einmachen; legt sie auf einen Tisch, und bedeckt sie mit einer Serviette; man läßt die gezogene Karte verbrennen, und wirft die Asche davon in eine Büchse (oder Schachtel) bald-
da-

Darauf öffnet man dieselbe, und die Asche ist nicht mehr darinn. Man legt die drey Uhren auf einen Teller; läßt von einer Person aus der Gesellschaft eine von den dreyen Uhren wählen; diese nemliche Person macht die Uhr auf, und findet anfangs unter dem Glase ein Stück der verbranten Karte, die diejenige, die man zur Asche verbrannt hat, in Miniatur vorstellet.

Erklärung.

Nach der Einrichtung des Spiels, wie oben bey dem Möhren gemeldet ist worden, erkennt der Künstler gleich anfangs die Karte.

Man legt die wohl in Papier eingemachten Uhren auf die kleine Fallthüre, wovon bey dem zerschnittenen Schnopstuche die Rede war. Sobald man dem Steften (Vertrauten) zuverstehen gegeben hat, welche die gezogene Karte ist, streckt er seinen Arm nach dem Innern des Tisches aus, um eine von den Uhren zu nehmen, und darein zulegen, was darinn gefunden werden soll. Die Uhren müssen mit einer Serviette, die über Bouteillen oder andere ähnliche Gegenstände ausgebreitet wird, bedeckt werden, ausserdem würde man die Hand des Vertrauten, oder das hin- und herschieben der Serviette bemerken.

Man bietet jemand die drey Uhren auf einem Teller dar, indem man ihm jene vorhält, worinn der Vertraute (Stefte) die Karte in Miniatur gelegt und die er dadurch, daß er ein wenig den Umschlag zerriß, bezeichnet hat. Ist eine Person kniffig, und thut sie, als wollte sie aus Bosheit die Uhr, die ihr die Nächste an der Hand ist, nicht nehmen, so ersucht man sie,

alle

alle drey Uhren wohl untereinander zu mengen, um (zum Vorwande) das Stück zu verschönern, und bedient sich dabey der List, wie oben bey den Schnupftüchern gelehrt wurde.

Damit die Asche der verbrannten Karte in der Büchse nicht mehr gesehen werde, so legt man in den Deckel derselben ein Stückholz oder Pappplatte, das den Deckel sowohl der Länge als der Breite nach vollkommen anfüllt, und das, wenn man die Büchse zuschließt, auf den Boden derselben fallen kann. Dieses Stück Holz oder Pappplatte muß die nemliche Farbe haben, als das Innere der Büchse hat, und so macht es einen doppelten Boden, und verdeckt den Augen des getäuschten Zuschauers die Asche, der in dem Augenblicke in Versuchung geräth zu glauben, daß die Asche aus der Büchse entflohen sey, um sich neuerdings zu einem ganzen Körper zu bilden, und die Karte hervorzubringen, die sich en miniature in der Uhr befindet.



7.

Man schließt ein Stück Geld in eine Büchse ein, aus der es herauskömmt, ohne daß man sie berührt.

Man ersucht jemand eine Büchse zu halten, in die man in seiner Gegenwart ein Stück Geld oder einen Ring legt; man geht ein Bißchen bey Seite; bistret dem

Fin.

Zuseher die Büchse ein wenig zu rütteln, und man hört das Stück, das inwendig klappert; man läßt die Büchse zum zweytenmale rütteln, und das Stück wird nicht mehr gehört; zum drittenmale, und man hört es wieder; allein zum viertenmale, und es ist nicht mehr daran; der Künstler zaubert das Stück Geld oder den Ring in den Schuh einer Person aus der Gesellschaft.

Erklärung.

Die Büchse zu diesem Stücke ist auf diese Art gemacht, daß, wenn man ganz sachte auf und ab schüttelt, das darinn verschlossene Stück Geld oder der Ring gehört werde: wenn man sie hingegen in einer horizontalen Richtschnur stark rüttelt, eine kleine Feder, die auf das Stück drückt, das Klappern desselben verhindert; so glauben die Zuseher, daß nichts mehr darinn sey. Der Künstler berührt denn die Büchse, mit dem Vorgeben, als wolle er zeigen, wie man sie schütteln müsse, und zieht, ungeachtet sie mit einem Schlüssel versperrt ist, leicht das Stück heraus, weil eine kleine Spalte, die sich heimlich öfnet, daran angebracht ist; diesen nemlichen Zeitpunkt benützt er auch, ein falsches Stück hinein zu legen, er läßt die Büchse der nemlichen Person, der er sie zuerst in die Hände gab, und erhält sie noch immer auf dem Glauben, daß das Stück darinn oder nicht darinn ist, je nachdem er die Büchse schüttelt. Zuletzt läßt er das Stück Geld oder den Ring in dem Schuhe einer Person finden, welches auf zweyerley Art geschehen kann, denn entweder ist die Person mit ihm verstanden, indem sie ihm ein gleiches Stück zusteckt, oder er bedient sich eines andern, der es geschickt auf den Boden zu legen weiß. In letztem Falle findet man es ganz simpel auf der Erde, und man macht der Person glauben, sie habe es, während sie den Fuß von ihrem Schuhe aufhob, fallen lassen.

Eine

8.

Eine Schrift wird in eine Tabakdose verschlossen, ohne die Dose zu berühren, herausgezogen, und der Künstler läßt sie in einer Wachskerze finden.

Man erbittet sich von jemand aus der Gesellschaft eine Dose, von der man den Tabak herausnimmt, und ersucht eine andere Person nach Belieben etwas auf ein kleines Stück Papier zu schreiben. Man läßt das Geschriebene in die Dose legen; bald darauf läßt man das Zettelchen von einer andern Person herausnehmen, verbrennt es zu Asche, und endlich findet man es wieder in einer Wachskerze, die unter mehreren dem Zuseher überlassen ist.

Erklärung.

Die Dose, die man entlehnt, muß weder von Gold, noch Silber seyn, und darf auch keine Schwärze haben; es bedarf nur einer bloß runden Dose von Papiermache, die innenher schwarz lackiert ist, und wovon man den Deckel abnehmen kann. Während der Zuseher das, was man haben will, schreibt, trägt man, als geschehe es aus Zerstreung den Deckel weg; man legt ihn behende auf ein Blatt Wachsenbley, das man mit der Scheere nach der Größe des Deckels zuschneidet, um einen doppelten Boden davon zu machen, wie der, davon oben gemeldet worden ist; diesen legt man in den Deckel mit einem viereckigt zusammgelegten Papier, das darunter verborgen wird; alsdenn läßt man das beschriebene Papier eben so zusammen

sammen legen, wie dieses, das man in den Deckel versteckt hat; man ersucht den Zuseher sein Geschriebnes in die Dose zu legen, man macht sie zu, und der in dem Deckel befindliche doppelte Boden, fällt in die Fächse, und verbirgt die Schrift, damit nichts als das andere Papier zum Vorschein kommt.

Wenn man dieses letztere nimmt, um es zu verbrennen, so wird der Zuseher hintergangen, und läßt, ohne es zu wissen, seine Schrift in der Dose. Man ersucht ihn hernach das falsche Papier in eine Dose zu stecken, es an das Licht zu halten, um es zu verbrennen, und es vorher in einer gewissen Weite davon, um es langsam zu wärmen, zu halten; dieser letzte Umstand ist nur ein listiger Vorwand, damit der Künstler dadurch Zeit gewinnt. Mittlerweile sucht der Künstler die Dose mit der Schrift hervor; er nimmt eine zubereitete Wachskerze, dessen Ende, wie bey den Kirchenslichtern gewöhnlich, mit einem Eisen konischer Figur durchstoßen ist; in diesen hohlen Regel steckt er eiligst die Schrift, die jetzt wieder zum Vorschein kommen soll, hinein; er verstopft die Oefnung mit einem darauf passenden Regel von Wachs, den er ein wenig erwärmt, damit er desto füglich passet, und nicht bemerkt werden könne, so daß er mit der Kerze ein unzertrenntes Ganze ausmache. Diese Kerze vermischt er mit andern, und läßt sie, da er sich der nemlichen List bedient, wie oben bey den Schnopfstüchern gemeldet wurde, vor dem übrigen allen durch eine Person herausnehmen.

Anmerkung. 1. Auf gleiche Art kann man fast mit den nemlichen Handgriffen die Schrift in einer Pomeranze finden lassen; 2. Damit dieses Stück noch verwunderungswürdiger und auffallender werde, muß man

man es doppelt machen, das ist; man muß zu gleicher Zeit zwei Dosen und zwey beschriebene Zettelchen nehmen, derer eines von einer Person hergegeben wird, mit der man verstanden ist. Nachdem diese Person den Künstler schon zum voraus mit fünf oder sechs gleich beschriebenen Zettelchen versehen hat, kann man sich auch eben soviel Wachskerzen bereiten, und denn die Wahl von einer derselben der Gesellschaft frey lassen. Dieser Umstand macht das Stück auch den scharffsichtigsten Zuschauern bey nahe zum Wunderwerk. sollte jemand auf die Vertausung eines Verständnisses kommen, so beweist man das Gegentheil, und sagt, man habe das Stück mit der Dose einer Person gemacht, die man gar nicht kenne, und daß man das nemliche mit was immer für einer Person thun könne. Sollte auch einer Verdacht schöpfen, es sey, während der Künstler den Deckel der Dose auf die Seite schafte, ein doppelter Boden gemacht worden, so antwortet man, man habe das Stück ja auch mit einem andern Deckel gemacht, der nicht vom Tische kam; durch diese Verwicklung und Vielheit der Handgriffe kann man auch den durchdringendsten Forscher irre machen.



9.

Drey Federmesserchen in einen silbernen Becher zu legen, und eines davon auf Befehl des Zuschauers herauspringen zu machen.

Man begehrt von verschiedenen Personen aus der Gesellschaft drey Federmesserchen; legt sie auf dem Tische in einen Becher; man zeigt den Zuschauern, daß
der

der Tisch mit dem Becher gar keine Verbindung habe, und dieser nicht im geringsten zubereitet sey, indes springt im Augenblicke, wo es verlangt wird, jenes aus den drey Federmesserchen, welches einer von den Zuschern sich frey gewählt hat, aus dem Becher heraus, und die übrigen bleiben unbeweglich.

Erklärung.

Wenn man den Becher auf den Tisch gestellt hat, so bringt man heimlich auf den Boden desselben ein Stück Geld, oder anders Metall in der Form eines kleinen Thalers, der in der Mitte an einem kleinen schwarzen Seidenfaden hängt; dieser Faden geht gerade bis an die Decke des Zimmers hinauf, und das Ende desselben hat der Vertraute in Händen; in dem Augenblicke wo das Messer herauspringen soll, zieht er an, und läßt gerade das in der Mitte stehende Messer herauspringen, welches allein auf dem kleinen Thaler ruht, da die andern unmittelbar den Boden des Bechers berühren.

Anmerkung. Wenn der Zuschauer von ohngefähr oder aus Bosheit begehren sollte, man sollte eines von den beiden andern Federmesserchen herauspringen lassen, so stelle man sich an, als verstünde man nicht, von welchem der beiden er geredet habe, man berührt hernach beide Messer, gleichsam, als wollte man mit dem Finger darauf zeigen, und fragen, ob es das erste oder das zweyte sey, man benützt die Zeit um geschwind das von dem Zuschauer angezeigte Messerchen auf den Thaler zu stellen, und das Kunststück wird wie gewöhnlich gelingen: allein man darf selten zu dieser List seine Zuflucht nehmen, weil die Erfahrung zeigt, daß die Gesellschaft fast immer das in der Mitte befindliche Messerchen wählt.

Der Lytanz.

Man bringt drey Eyer zum Vorscheine; legt zwey davon auf einen Tisch, und das dritte in einen Hut; man ersucht jemand ein kleines spanisches Röhrrchen, oder anders Spazierstöckchen herzuleihen; man weißt, daß daran gar keine Zubereitung gemacht worden sey; man legt es über quer auf den Hut; in diesem Augenblicke fällt der Hut auf den Boden, und das Ey hängt an dem Röhrrchen, als wenn es daran geklebt worden wäre. Die Musik fängt denn einige Stücke zu spielen an, und das Ey, gleich als wenn es für die Harmonie der Töne Gefühl hätte, gleitet von einem Ende des Stockes auf das andere sich wendend auf und ab, und fängt nicht eher an still zu stehen, als bis die Musik aufhört.

Erklärung.

Das Ey hängt durch ein kleines Häkchen, das man nach der Länge hineinsteckt, und ruhet über quer auf der innern Oberfläche der Schalle an einem Faden. Das Loch, welches man, das Häkchen hineinzustecken, macht, wird mit ein wenig weißem Wachs verstopft.

Das andere Ende des Fadens hängt an dem Kleibe des Künstlers, mittels einer Stecknadel, die in Gestalt eines Hahns gebogen ist. Das Röhrrchen, das gedrängt an dem Eye unter dem Faden durchgeht, dient ihm gleichsam zum Standpunkte. So bald die Musik anfängt, so bewegt der Künstler den Stock von der Linken zur Rechten, und von der Rechten zur Linken, und

und so scheint es hernach auf den ersten Blick, als laufe das Ey längs dem Stocke herab; es ist aber nicht so, denn da es beständig an seinem Faden hängt, so bleibt sein Schwerepnnkt immer in gleicher Weite von dem Hasse, an dem der Faden angemacht ist; nur das Rohr zeigt im Herumdrehen nach und nach verschiedene Punkte auf der Oberfläche des Eyes, und dadurch entsteht die Täuschung daß die Zuseher glauben, das Ey tanze.

Anmerkung. Um die Sache noch täuschender zu machen, und der Gesellschaft ganz den Wahn beyzubringen, daß das Ey sich nach den verschiedenen Punkten des Rohres wende, dreht sich der Künstler ein wenig auf dem Absatze des Schuhs herum; so erhält das Ey, während er sich im Kreisel herumdreht, wirklich in den Augen des Zusehers eine Bewegung, die ihm das Ansehen giebt, als ob es seine Stelle verändere, obwohl es immer von dem Punkte, wo es angeheftet ist, in gleicher Weite bleibt.

II.

Der todte und wieder erweckte Vogel.

Von den dreyen Eyern des obigen Stückes wurde, wie wir wissen, jenes, daß der Künstler an dem spanischen Röhrchen tanzen ließ, aufgeschlagen, um zuzeigen, daß es nicht zubereitet war; nun nimmt man die zwey andern, die auf dem Tische liegen geblieben waren; man läßt von der Gesellschaft eines wählen, man schlägt es auf, und ein lebendiger Zeisig kömmt aus selbem heraus.

heraus. Man ersucht ein Frauenzimmer aus der Gesellschaft, diesen Vogel in ihre Hand zu nehmen, und bald darauf ist er todt. Man nimmt ihn hernach wieder zurück, um ihn eine Weile auf den Tisch und unter ein Glas zu legen. Nach einigen Minuten nimmt man das Glas weg, und der Vogel fliegt davon.

Erklärung.

Man muß die beiden Eyer ausleeren, von jedem die halbe Schale nehmen, und die beiden Hälften mittels eines Papierbandes, das man um die Mitte herum in Gestalt einer Zone oder Aequators bindet, zusammensetzen. In dieser Verfassung stellen sie ein Ey vor, und können einen kleinen Zeisig lebend enthalten, wenn man nur die Vorsorge braucht, mit einer Stecknadel ein kleines Lochlein darein zu stechen, um das Athemholen des Vogels nicht zu hindern.

In dem Augenblicke, als man den Vogel der Person, die ihn nehmen will, in die Hände giebt, erstickt man ihn, indem man stark zwischen dem Zweigefinger und Daumen zusammendrückt. Hieraus muß man ihn unter einem Glase auf die kleine Fallthüre, von der bey dem Kunststück mit den Uhren Meldung geschah, legen, damit der Vertraute den todtten gegen einen lebenden Vogel auswechseln kann.

Anmerkung. Damit dem Künstler dieses Stück nicht mißlinge, so muß er, da er eins von den Eyern wählen läßt, wenn nicht in jedem ein Zeisig ist, jenes, das den Vogel enthält, der Person zur Seite legen, von der die Wahl abhängt. Diese wird natürlich nach dem greifen, was ihr am nächsten liegt, denn da sie

D

noch

noch keinen Begriff von dem Stücke hat, daß der Künstler macht, so hat sie auch kein Interesse, keinen Grund, warum sie nach dem entferntern Eye langens sollte; so oft sie also das letzte Ey wählt, wird das Stück nach Wunsche gelingen, der Künstler schlägt es auf, und bedient sich dazu heyläufig folgender Rede: Sie sehen, Madame, daß es ein frisches und natürliches Ey ist; es lag bey Ihnen, welches Sie nehmen wollten; hätten sie das andere gewählt, so würden Sie das nemliche sehen. Was soll in dem zweyten Eye verborgen seyn, — eine Maus oder ein schöner Zeisig? Es läßt sich vom Frauenzimmer ganz natürlich erwarten, daß es unfehlbar für den Vogel stimmen wird; indeß aber, wenn das Frauenzimmer doch eine Maus foderte, so scheint es anfangs, man hätte den Künstler ertappt; allein nichts weniger als dies; eine zweyte List zieht ihn ganz sauber aus dem Handel. Er stellt nemlich die Frage: ob eine Maus oder ein Vogel in dem Ey seyn soll, an mehrere Frauenzimmer, sammelt die Stimmen, und ganz wahrscheinlich fällt die Mehrheit derselben für den Zeisig aus; wie aber, wenn die Mehrern für die Maus stimmten, was soll der Künstler thun, der nitte einen Vogel aufweisen kann? — In diesem Falle nur, wenn die Erfindungsquellen des Künstlers vöblig erschöpft seyn, und er sich gar nicht mehr zu helfen wissen soll, mag er sich noch immer mit dieser Ausflucht aus seiner Verlegenheit ziehen. Er muß dergleichen thun, als habe er auf die, die die Maus verlangen, nicht Acht gegeben; er wendet sich weiters an eine von den Personen, die den Zeisig verlangten, und fährt so fort: Nun meine schöne Damen, wollen Sie den Vogel todt oder lebendig haben? und damit er seiner Sache gewiß ist, hält er sich bereit, den Vogel im Erfoderungsfalle augenblicklich zu ersticken.

Der

Der goldene Kopf, der in einem Glase springt und tanzet, um auf verschiedene Fragen Antwort zu geben.



Um zu zeigen, daß dieser Kopf isolirt ist, legt man einige 24iger Stücke auf den Boden des Glases, und stürzt einen Deckel darauf. Dadurch wird der Kopf, den man für massives Gold angiebt, gar nicht gehindert, in dem Glase zuspringen, um durch eine gewisse Anzahl von Sprüngen oder Schlägen, oder durch Ja und Nein auf die Fragen, die man ihm vorlegt, zu antworten. Zugleicher Zeit sieht man auch auf der Seite einen Bündel Ringe in einem andern Glase, gleichsam aus Sympathie die nemlichen Bewegungen machen.

Erklärung.

Den ersten Kopf, den man der Gesellschaft gezeigt hat, verwechselt man mit einem andern, den man von dem Tische nimmt, auf welchem das Stück gespielt werden soll. Dieser zweite Kopf hängt an einem Seidenfaden, der durch den Tisch geht, und dessen Ende der unter selbem versteckte Vertraute in seiner Hand hält. Anstatt daß dieser Faden am Rande des Glases aufliegt, wo der Deckel sein leises Durchschlüpfen hemmen würde, so geht er durch eine kleine Spalte, deren Rande und äußerste Theile fein zugeschlossen und polirt sind, damit der Faden leicht sich durchziehen läßt, und nicht abreißen kann.

Anmerkung. Die Goldstücke, die man auf den Boden des Glases legt, unter dem Vorwande, alle Gemeinschaft zwischen dem goldenen Kopse und den Maschinen, die man unter dem Tische vermuthen könnte, aufzuheben, sind nicht so ganz unnütz da; sie dienen als Ballast, und verhindern das Wanken des Glases, wenn man an dem Faden zieht.

13.

Die an einem doppelten Bande angefädelten Ringe.

Durch sehr viele Ringe, die von den Zuschern hergegeben werden, zieht man zwey Bänder, wovon man hernach die Enden zweenen Zuschern zu halten giebt; bald darauf macht man die Ringe, ohne die Bänder zu beschädigen, ohne die Ringe an einem von den Enden herabzuziehen, von den Bänden los, und giebt sie jenen wieder zurück, von denen man sie erhalten hat.

E r f l ä r u n g.

Schon vor einem Jahrhunderte hat Ozanam in seinen mathematischen Belustigungen die Art, wie dieses Stück gespielt wird, angegeben; alle Taschenspieler kennen es; sie bedienen sich aber meistens statt der eingefädelten Ringe kleiner Kügelchen. Wenn es glücklich gelingen soll, muß man so dabey verfahren. Zuerst lege man das eine erste Band doppelt zusammen, so, daß seine beiden Enden sich berühren; ebenso verfare man auch mit dem zweyten Bande; wenn dieses

dieses geschehen, heftet man die beiden Bänder in der Mitte mit einem Faden, der von gleicher Farbe seyn muß, zusammen. Diese Zubereitung muß schon vorausgehen, wenn man das Stück machen will; denn aber gebe man einem von den Zuschern die beiden Enden des ersten Bandes; einen andern die beiden Enden des zweyten Bandes zu halten; auf diese Art werden ihre Augen getäuscht, jeder glaubt die beiden Enden von einem andern Bande in der Hand zu halten; allein das würde nicht gut thun, denn wenn sie in dieser Stellung stark anzogen, und den Faden zerrissen, würden die Bänder sich trennen, und die Ringe auf den Boden fallen. Um diesen Zufall zu verhüten, und das Stück glücklich zu Stande zu bringen, so muß man diese beiden Zuschauer ersuchen, sich einander zu nähern, von jedem eines der Enden, das sie halten, fordern, sie unter einander flechten, als wollte man anfangen einen Knoten zu schlingen, und endlich einem jeden eines von den Enden geben, das vorher der andere hielt; auf diese Art hält hernach jeder die beiden Enden von zwey verschiedenen Bändern. Die Zuschauer werden diese Täuschung sobald nicht wahrnehmen; die Ringe, die nemal in dem doppelten Bande verknüpft waren, werden leicht abgelöst, wenn man den Faden zerreißt und der Zuschauer, der sie für recht einzelfadelt hielt, erstaunt, wenn er sie nicht darau sieht.

Karten mit verbundenen Augen zu errathen.

Man läßt von einem, der Zuseher auf den ersten Plätzen ein Spiel Karten ziehen; die Frau des Künstlers, oder eine andere mit ihm spielende Person tritt vor die Zuseher, läßt sich die Augen verbinden, und nennt alle Karten, die man gezogen hat, ohne sich wie immer, weder in dem Gehalt, noch Farbe oder Zahl derselben zu irren.

Erklärung.

Die Karten werden so geordnet, wie allersanfangs bey dem Mohren gemeldet wurde. Sobald der Künstler ein Spiel Karten hat ziehen lassen, schlägt er die Wolte, um jene Karte, die unmittelbar oberhalb der gewählten lag, unter das Spiel zu bringen; nachdem er es mit einem Blicke übersehen hat, giebt er es auch seiner Frau, oder einer andern mitspielenden Person, zu eben der Zeit zu verstehen, als er alle Vorsicht zu brauchen verspricht, ihr nichts merken zu lassen. Er will kein Wort reden, sagt er, während der Zeit, als die Person die Karten nennen wird, und der Zuseher, der die Karte in der Hand hält, darf solche nur der übrigen Gesellschaft vorzeigen, ohne dabey zu sagen, es sey diese oder jene Karte. Durch diesen letzten Ausdruck nennt er wirklich die unten am Spiele befindliche Karte; die Person, die ihn wohl versteht, und die Ordnung des Spiels auswendig weiß, nennet die darauf folgenden Karten, so z. B. daß wenn man ihr zuverstehen gab, die fünfzehnte Karte sey am Boden, sie die sechzehnte, sieben-

Stehenshute u. nennt. So bald sie das ganze Spiel Karten genant hat, bricht der Künstler oder die ganze Zeit hindurch nichts geredet hätte, das Stillschweigen, und ersucht den Zuseher, der die Karten gewöhlt hatte, er soll fragen, was für eine noch zu nennen übrig sind; durch diese Frage erfährt die spielende Person, daß nichts mehr übrig ist, und antwortet also, es wären schon alle.

Anmerkung. So bald der Zuseher das Spiel Karten in die Hand bekommt, versucht wohl ihm, sie wohl zu mischen; denn ohne dieser Versuch, würde es wahrschynen, daß man sie ihm in der nachstehenden Ordnung, in der sie sich befinden, herfährt, und er würde mit gutem Grunde schließen, daß diese Einrichtung dazu diene, sie der spielenden Person zu verrathen.



Die sympathetische Lampe.

Man stellt diese Lampe auf einen Tisch; so stellt sich in eine gewisse Ferne von derselben, und bläst in eine Röhre, welche den Wind nach der Richtung zu leiten, wo die Lampe ist, und doch verlischt sie nicht, als wenn man gerade darauf zu bliese. **Bezeichnung.**

Der Leuchter dieser Lampe hat in seinem Fuße einen Blasehals, wovon der Wind durch eine kleine Röhre nach

nach der Flamme geleitet wird. Der Vertraute, der die unter dem Teppiche verborgenen Stäbchen schiebt, bringt dadurch den Blasebalg in Bewegung, daß er die Lampe zur gehörigen Zeit auslöscht.

Anmerkung. Man kann diesem Versuch auch machen, ohne einen Blasebalg im Fuße des Leuchters anzubringen; es bedürfte nur eines kleinen Mechanismus, der die Puzge der Lampe im Oele ertränkte, wenn man die unter dem Tische verborgenen Stäbchen bewegte; allein dieses Mittel ist nicht ganz tauglich, weil die Puzge, ganz in Oel getränkt, nicht mehr leicht sich würde anzünden lassen, wenn man in Erforderungsfalle das Stäbchen wiederholen wollte.

—

16.

Der kleine Jäger.

Dies ist eine Figur von der Höhe des kleinen Mohren, von dem allererst die Rede war. Sie hält einen Bogen und Pfeil in den Händen, den er zur Zeit, wenn es die Gesellschaft befiehlt, nach einer Pappplatte abschießt, die zunächst an einer Säule den Zuschern gegen über hängt. Diese Scheibe von Pappdeckel ist in mehrere nummerirte Kreise eingetheilt, und der Pfeil trifft allzeit den Numer, den der Zuschauer wählt.

Erstl.

E r f l ä r u n g .

Die Kraft der Feder, die den Pfeil fortreibt, wird auf einen Augenblick durch einen Wirbel zurückgehalten, die der Vertraute willkürlich entfernt, indem er die unter dem Tische verborgenen Stäbchen bewegt. Sobald er aber diese Wirbel in Bewegung setzt, so fährt der Pfeil rasch nach der Pappplatte, so wie der Hahn an einer Flinten auf die Batterie stürzt, wenn man mit dem Zeigefinger den Schneller berührt.

Wenn man das Automat auf den Tisch setzt, muß man es so stellen, daß die Richtung des Pfeils gerade auf einen der Kreise geht, die auf der Pappplatte numerirt sind, welches um so leichter ist, je weniger die papierne Scheibe von der Figur entfernt wird.

Weiters wird noch erfordert, daß man, um den Nummer wählen zu lassen, nach welchem man den Pfeil des Jägers geschickt hat, einem der Zuschauer unnumerirte Karten darstelle, und es so geschickt anstelle, daß er gerade den schon bestimmten Nummer ziehe. Dieses hängt von einer besondern Geschicklichkeit ab, die sich mehr durch praktische Anweisung und eigne Übung lernen, als mit Worten beschreiben läßt, indeß kann man sich überhaupt folgende Regeln merken, als:

1. Lege man die Karte, die der Zuschauer ziehen soll, unter das Spiel.

2. Muß man sie nie unter die andern mischen, sondern unverrückt an der nemlichen Stelle erhalten, wenn man auch in Angesicht der Zuschauer die Karten mischt.

3. Muß

3. Muß man die Bolle schlagen, um die Karte in dem Augenblicke, als man dem Zuseher das Spiel darreiche, in die Mitte zu bringen.

4. Muß man dem Zuseher mehrere Karten vor die Hand bringen, um ihn in der Meinung zu bestärken, daß er frey und unbedingt wähle.

5. Muß man diese Karten mit größter Geschwindigkeit in der Hand, eine nach der andern, vorzeigen, damit er keiner habhaft werden kann.

6. Endlich muß man gerade in dem Augenblicke, wo man ihn, um ihn desto sicherer zu täuschen, ersucht, eine zu nehmen, welche ihm beliebt, die Karte geschickt in die Hand spielen, die man will, daß er sie ziehe.

17.

Der Ball, den man in das kleine Häuschen mit den dreyen Thüren wirft, geht durch eine von den dreyen nach Belieben herausgeh.

Erklärung
Ein gebogener Trichter, in dem der Ball im Hinabrollen läuft, hat in seinem untern Theile nach verschiedenen Höhen zwey Löcher, die sich durch Ventilen, die der Vertraute mittels der Stäbchen öffnen kann, schließen. Diese zwey Löcher machen die Mündung und das Ende der zweyen andern Trichter aus, die, einer zur Rechten, der andere zur Linken zu zwey verschiedenen Thüren auslaufen: der erste aber paßt auf die Mittelthüre.

Wenn man nun begehrt, der Ball soll zu der Thüre rechter Hand herauskommen, so drückt der Vertraute

traute eines der beiden Stäbchen, wodurch die erste Falle, auf die der Ball im Hinabrollen stossen muß, sich öffnet; nachdem diese geöffnet ist, kann der Ball unmdglich auf diesen Ort gerathen, ohne nicht zu Folge seiner eignen Schwere, in die zweite Röhre zu fallen, die ihn zu dem Thürlein rechter Hand führt.

Befiehlt ein Zuseher, der Ball soll zu dem Thürlein linker Hand herauskommen, so öffnet der Vertraute mittels des andern Stäbchens die zweite Falle, und da nun der Ball die erste geschlossene vorbegeht, fällt er nothwendig in die dritte Röhre, die ihn zu der begehrten Thüre leitet. Will die Gesellschaft, er sollte zur Mittelthüre heraus kommen, so hat der Gehilfe des Künstlers weiter nichts zu thun, weil der Ball ohnehin dieser Thüre gerade zuläuft, da er immer in der ersten Röhre bleibt, ohne daß er jemals in eine der zwei andern fallen könnte.

38.

Theophrastus Paracellus,
 oder die mit einem Degenhieb getödtete Taube,
 den man ihrem Bilde oder ihrem Schatten
 versetzt.

Die Vorstellung dieses Stückes ist folgende. Man bindet den Hals einer Taube mit einem doppelten Bande, daß wohl angespannt und an zwei Nadeln oder Stielen befestiget wird; das Thier wird ohne daß man es berührt, in dem Augenblicke geköpft, wo man einem auf Leinwand gemalten Vogel einen Schwertstreich versetzt.

Erklärung

E r f l ä r u n g.

Unter den beiden Bändern, mit welchen man die Taube bindet, ist eine kleine scharfschneidende Lamelle von Stahl (ein Stück von einer Uhrfeder vertritt leicht diese Stelle) die in Gestalt einer Sichel gebogen ist, verborgen. Diese Sichel ist an einer seidenen Schnur befestigt, die zwischen den beiden Bändern und in einer der Säulen fortgeht, und wovon der Vertraute das Ende in Händen hat.

Der Hals der Taube muß in eine Art seidenen Ringes eingejocht werden, damit sie ihn weder mehr vorstrecken noch einziehen kann. Der Künstler, der dieses Stück vorgeigt, haut mit seinem Degen auf eine gemalte Taube, und stampft mit dem Fuße stark auf den Boden, welches für den Vertrauten das Signal ist; alsobald zieht dieser die Schnur an, und die Sichel, die in den Hals der Taube eingreift, schneidet ihr auch augenblicklich den Kopf ab.



549.

Der magische Blumenstrauß, der sich allzeit auf Befehl der Zuseher öffnet.

E r f l ä r u n g.

Die Roste dieses Straußes können von zusammengevoiltem Papier, weißem Bleche, oder was immer für einer Materie seyn, wenn sie nur hohl und leer sind. Dabey wird erfordert:

1. Daß sie auf verschiedenen Punkten durchbohrt werden, um dort kleine Stückchen von Wachs anzubringen, die Blumen oder Früchte vorstellen.

2. Daß man diese Wachsstückchen in gummirten Tafel, oder sehr feines Leder (auch Goldschlägerhäutchen) einwickle.

3. Daß man diese Umschläge um die Nester wohl aufleime, so daß sie ein Theil davon zu seyn scheinen, oder das Ansehen haben, als ob sie selbe verlängerten.

4. Muß man ihnen die Farbe von den Blumen und Früchten geben, die sie vorstellen.

5. Daß man das Wachs heiß mache, um es zu gießen, und durch den Stiel des Straußes in die Nesterinnen zu lassen.

Wenn man diese Vorbereitung gehörig gemacht hat, pumpt man aus dem Stiele des Blumenstraußes die Luft, und die Umschläge müssen Falten machen, und wellen, wie eine zersprungene Blase; wenn man hingegen wieder hineinbläst, so schwellt der Wind, der in die Nester der Zweige dringt, den Umschlag wie kleine Luft-Ballons an, und giebt ihnen dadurch ihre vorige Gestalt wieder.

Wenn man dieses Stück vorstellen will, muß man zuerst alle diese Umschläge mit der Hand ganz leicht zusammendrücken, so, daß sie beynahe nicht gesehen werden können, indem man sie ganz in die Zweige des Straußes hineinschließen macht. Letzlich muß man den Blumenstrauß auf eine Art Boule setzen, worinn ein kleiner Blasebalg ist, und dessen beweglicher Boden,
der

der durch die Stäbchen im Tische bewegt werden kann, zur Zeit wo es verlangt wird, diese Umschläge aufbläst.

Anmerkung. Es würde gar nicht schwere halten, in die Bouteille noch einen Blasebalg zubringen, der die Luft, die durch den ersten in die Hülsen hineingeschrieben wurde, wieder auspumpt, und so die Blumen und Früchte verschwinden ließe.

20.

Einen Ring in eine Pistole zu laden, der, wenn sie abgefeuert wird, hernach in dem Schnabel einer Turteltaube gefunden wird, die doch in einer Büchse, die man ehevor besichtigt und versiegelt hatte, eingeschlossen ist.

Man ersucht jemand aus der Gesellschaft, seinen Ring in eine Pistole zu laden, die von einem Zuschauer geladen wird. Man zeigt der Gesellschaft ein leeres Kästchen, welches man von einer dritten Person verschließen läßt, welche ein Band darum windet, und es versiegelt. Dieses Kästchen wird hernach auf einen Tisch gestellt, so daß es immer der Gesellschaft vor Augen bleibt. Indes sieht man, nachdem die Pistole los gebrennt ist, wenn man das Kästchen öffnet, eine Turteltaube darinn, die in ihrem Schnabel den nemlichen Ring hält, den der Künstler wirklich in das Rohr geladen hatte.

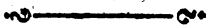
Erklär

E r k l ä r u n g .

Unter dem Vorwande, daß der Künstler zeigen wolle, wie man mit der Pistole umgehen müsse, nimmt er sie, um den Ring zu eskamotiren, wie er den Nagel eskamotirt, wovon oben die Rede war. Er bringt den Ring seinem Steffen oder Vertrauten zu, der ihn alsogleich einer abgereichteten Turteltaube in den Schnabel steckt, und indem er in das Innere des Tisches langt, um neben einer Wand die Falle, der in dem Stücke gemeldet wurde, zu öffnen, bringt er den Vogel in das Kästchen, wovon der Boden eine heimliche Defnung hat. Ungeachtet das Band, mit welchem das Kästchen umwunden ist, versiegelt wurde, war es doch leicht zu öffnen, denn die heimliche Defnung befindet sich nur in der Mitte des Bodens der Büchse, und der Künstler gab wohl acht, daß es nicht zweymal und überquerr mit dem Bande verbunden wurde, welches das Hineinbringen der Turteltaube unmbglich machen müßte.

Anmerkung. Sollten einige Zuseher vermuthen wollen, der Künstler habe den Ring eskamotirt; so muß man bereit seyn, das Stück auf zweyerley Arten vorzustellen, und die Vorstellungsart, welche ich jetzt erklären will, wird ihnen das Stück noch auffallender und unbegreiflicher machen. In dem nemlichen Augenblicke, als man auf oben besagte Art verfährt, das Kunststück zu machen, muß man von einem Zuseher noch eine Pistole laden lassen, die man ehvor ganz zerlegt, um darzuthun, daß in dem Laufe der Pistole keine Defnung ist; durch die man den Ring eskamotiren könnte. In diese zweyte Pistole kann man nur einen Ring laden, den ein Mitverständener hergegeben hat, wovon der Künstler hernach einen ganz ähnlichen seinem Vertrauten zusteckt, damit dieser ihn der Turteltaube in den Schnabel legen könne. Eine

Eine Kiste, die sich nach Belieben öfnet.



Erklärung.

In diesem Kuffer ist eine kleine Puppe, die auf einer Spiralfeder von Messingdrat ruhet. Auf diese Art kann die kleine Figur, obwohl sie viel höher ist als der Kuffer, aufrecht stehen, wenn man den Kuffer, schließt, weil sich der Leib der Puppe zusammen drängt und nach Erforderniß verkürzet. Dieser Kuffer ruht auf den schon mehrmals gemeldeten Stäbchen, die ihre Bewegung der Schnalle des Schloßes mittheilen. Sobald der Kuffer aufgeschloffen ist, so nöthigt obenbesagte Feder, da sie keinen andern Widerstand mehr antrifft, als das Gewicht des Deckels selbst, solchen leicht sich zu heben.



Eine Karte kömmt aus dem Spiele heraus, ohne daß man es berührt, und springt in die Luft.

Man läßt eine Karte ziehen, die man hernach unter die andern mischt; man legt das Spiel in eine Art viereckigten Korbels, den man auf die Mündung einer Bous teille setzt, die ihm zum Fußgestelle dient, und in dem nemlichen Zeitpunkte, wenn es die Gesellschaft verlangt, springt die gewählte Karte in die Luft. Er.

Erklärung.

Zuerst muß man von einem Zuseher eine forcirte Karte nehmen lassen; die Art dieses zu bewerkstelligen, ist schon einmal angegeben worden; man legt hernach das Spiel in den Löffel, so daß die gezogene Karte auf eine in Form eines Häckchens gepogene Stecknadel zu stehen komme. Diese Stecknadel muß an einem Faden befestiget werden, der, da er unter den Karten in das Spiel hinaufsteigt, auf dem obern Theile des Löffels anliegt, und wieder durch den Tisch unter den Schauplatz des Künstlers hinabläuft. In dieser Lage muß, sobald der Vertraute den Faden anzieht, die Karte und das Häckchen sich erheben, weil der Faden über den stumpfen Rand des Löffels läuft, und dieses mit so wenig Friction geschieht, als wenn er über eine kleine Rolle gezogen würde.

Wenn man die Karten mit soviel Fertigkeit in den Löffel bringen will, daß der Zuschauer gar keine Vorberreitung gewahr wird, so muß man nicht jene hineinlegen, die man anfangs der Gesellschaft vorgezeigt hat; sondern man muß sie im Gegentheile weislich auf dem Tische lassen, damit man ein anders Spiel nehmen könne, worinn die gewählte Karte, der Faden und das Häckchen schon zum voraus bereit gehalten sind.

Anmerkung. Man kann nach und nach mehrere Karten heraus springen lassen, wenn man nur mehrere solche kleine Häckchen hat, die, eines von dem andern in einer gewissen Weite, an dem nämlichen Faden haften.

Die in einem Mörtel zerstoßene Taschenuhr.

Man ersucht jemand aus der Gesellschaft, ob er nicht die Güte haben wolle, seine Uhr herzuliehen, und thut sie sogleich in einen Mörtel; eine Weile darauf läßt man sie von einer andern Person mit dem Stempel in Stücken zerstoßen; man weist hernach die zertrümmerten Räder, die Spindel, Feder und andere zerfahrene Stücke von der Uhr vor; einige Minuten darauf giebt man dem Eigenthümer die Uhr vollkommen unbeschädigt zurück, der sie auch ganz für die seinige erkennt.

Erklärung.

Dieses Stück wird, wie ein Sachkundiger leicht selbst errathen kann, durch die an der Tafel des Künstlers angebrachte Falle, wovon schon einmal die Rede war, bewerkstelligt. Er setzt nemlich den Mörtel darauf, deckt ihn mit einer Serviette zu, damit der Vertraute unvermerkt die Uhr herausnehmen, und eine andere an deren statt unterschleichen kann.

Wenn die Täuschung bey diesem Stücke ganz glücken soll, muß man Sorge tragen, in den Mörtel eine andere Uhr durch den Vertrauten legen zu lassen, wovon Zeiger, Uhrkette, Gehäuse und andere Theile so ziemlich jenen der ersten Uhr gleich sehen, welches nicht gar schwer ist, denn entweder ist man mit dem, der die Uhr darleiht, verstanden, oder man kann sich gerade zu an irgend einen wenden, den man schon anders wo zu sehen Gelegenheit gehabt hat, und dessen Uhr man einige Tage zuvor wohl besichtigt hat, damit man sich eine ähnliche beschaffen könne.

Die

Die Wünschelruthe.

Man zeigt der Gesellschaft ein Duzend Büchsen vor, und ersucht jemand heimlich in eine derselben einen großen Thaler zu legen. Alle diese Büchsen läßt man nach und nach auf einen Tisch stellen; hernach hält man über eine jede Büchse insbesondere, doch ohne solche zu öffnen oder zu berühren, eine Gerte, die auf den beiden Zeigefingern ruht, und wenn man zu jener kommt, worinn der Thaler liegt, fängt die Gerte oder Ruthe sich rasch umzudrehen an; mehrere Leute glauben, daß metallische Ausflüsse die Ursache dieses Herumdrehens seyn.

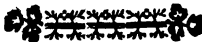
Erklärung.

Jede dieser Büchsen muß in ihrem Innern einen doppelten beweglichen Boden haben, der von dem ersten durch den Trieb einer schwachen Feder nur ein wenig entfernt gehalten wird.

Dieser doppelte Boden drückt auf die Feder, indem er sich beyläufig eine halbe Linie weit herabgiebt, sobald er mit dem Gewicht des Thalers beschwert wird, und durch diese geringe Bewegung geschieht, daß von außen an der Büchse ein ganz kleiner Nagel erscheint, der vorher nicht bemerkt werden konnte. Durch das Hervortreten dieses Nagels entdeckt der Künstler, daß in dieser Büchse der Thaler liegt.

Die Art mit dieser Wünschelruthe umzugehen, ist sehr einfach und leicht. Man schneidet sich von Haselnußstäude oder jedem andern Holze ein Stäbchen, wenn

es nur durchaus gleich dick, ein wenig biegsam, hübsch rund und polirt ist. Es mag allenfalls zween Schuhe in der Länge haben, und wird in einen halben Zirkel gebogen. Damit dieses Stäbchen schwerer, und folglich zum Herumdrehen geschickter wird, bringt man drey Stückchen von Metall an, eines in der Mitte, und die andern zwey jedes an einem Ende. Man läßt die Wünschelruthe auf den beiden Zeigefingern in einer horizontalen Richtung aufstiegen, so, daß die beiden Ruhepunkte nächst an den Enden der Ruthe sind; man wird dann sehen, daß das Mittel der Ruthe sich zu unterst kehrt; wenn man aber die beiden Zeigefinger langsam zusammen füget, so wird sich das Mittel der Ruthe nach und nach erheben, und die beiden Enden schnellen über; wenn man nun beiden Händen ihre vorige Lage giebt, und sie in der nemlichen Entfernung hält, wie vorher, bestimmt die Wünschelruthe ihre vorige Stellung wieder. Durch das öftere Wiederholen dieser sukzessiven Aenderung und Entfernung der Hände erlangt man die Leichtigkeit, die Ruthe geschickt zu wenden, indem man immer bedacht ist, den Händen die mindest mögliche Bewegung zu geben. Eine vielfältige Uebung und Aufmerksamkeit wird den Liebhaber bald dahinbringen, daß er die Meisterschaft erreicht.



Das ZauberKabinet.

Daß man durch eine geschickte Anwendung verborgener Mechanik und Optik auch vor den Augen des geübtesten Forschers die wunderbarlichsten und unbegreiflichsten Dinge hervorbringen könne, das haben Männer älterer und neuerer Zeiten vielmal bewiesen, und man versteht noch so manches Wunder, das man sich nicht erklären kann, ins Reich der Zauberey, indess es vielleicht das einfachste Gauckelspiel war, wenn man die heimlichen Triebfedern davon gekannt hätte. Ich gebe davon durch folgendes Stück meinen Lesern einen kleinen Beweis.

Man tritt in ein gewölbtes Zimmer, worein das Licht durch grosse oben an der Kuppel angebrachte Fenster fällt, und also allenthalben gleich und stark beleuchtet ist. Das Zimmer ist mit Tapeten behangen, worauf man nützliche Maschinen, als Uhren, Luftpumpen, Pressen, Windmühlen, Feuerspritzen, Flaschenzüge u. d. gl. gemalt sieht. Die Zuseher sind betroffen, weil sie wirkliche Maschinen zu sehen hoffen, und statt selber nur gemalte erblicken; aber bald werden sie auf das Lebhafteste überrascht, und in das grösste Erstaunen versetzt. Der Eigenthümer thut einen Schlag auf den Boden, und alsobald rollen sich die Tapeten auf allen vier Seiten auf, und verschwinden, das Zimmer verwandelt sich in einen großen schönen Saal, und das geblendete Auge des Zusehers sieht auf einmal das Bewundernswürdigste, was je der menschliche Kunstfleiß erfunden hat. Auf einer Seite sieht er Schlangen kriechen, auf der andern sich Blumen entfalten, und der reizendste Gesang der Vögel bezaubert sein Ohr; von einer andern Seite

Seite zeigen sich ihm Schwäne, die schwimmen, Meisten, die fressen und verdauen, Orgeln, die von selbst erklingen, und Automaten, die auf dem Klaviere spielen.

Ein zweyter Streich des Künstlers, und alles ruht; er zeigt nun seinen Zusehern die Maschinen nacheinander, denn alle auf einmal sehen, wäre gerade das Mittel nichts zu sehen. Die Orgel ist das erste, womit er die Aufmerksamkeit seiner Gäste beschäftigt. Man hört eine Kriegsmusik, wo Hauboen, Zinken und Trompeten die herrschenden Instrumente sind. Bald darauf lassen sich drey menschliche Stimmen hören, auf die Waldhörner folgen, endlich kommen Flauten, Pfeifen und Flageolet. Zuletzt spielt der größte Theil dieser Instrumente zusammen auf einmal, und machen so ein förmliches Orchester. Zu gleicher Zeit sieht man rechts und links die Porträts des Archimedes und Rameau in einer Glorie; ganze Lichtströme scheinen aus ihren Häuptern auszustralen.

Erklärung.

Wer einmal einen vollständigen Begriff von den igtiger Zeit sehr gemeinen Orgeln hat, die nach Art der kleinen Vogelorgeln oder Flageolets gemacht sind, wird sich bald über das Wunderbare dieser selbst spielenden Orgel aufklären. Es ist beynahе einer und der nämliche Mechanismus. Diese Orgel wird nicht, wie andere dergleichen, mit der Hand getrieben, sondern ein Gewicht von 800 Pfunden bringt sie in Bewegung. Zwey Räder, die an der nämlichen Achse, als die Walze, herumlaufen, sind bestimmt, die Register zu öffnen, oder zu schließen, und zwey andere Räder bewe-

bewegen die Blasebälge. Eben darum, weil alle Instrumente, die das Konzert dieser Orgel ausmachen, aus einem und dem nämlichen Urthebe, der sie belebt, ertönen, ist auch mehr Richtigkeit des Takts in dieser Musik, als sonst in einer, die von Musikern gehalten wird.

Das Licht, das aus den Bildern des Archimedes und Rameau schimmert, ist bloß Täuschung. Kleine Stücke zylindrischen Glases, darauf Schraubengänge bezeichnet sind, ruhen einer Seite auf einem kleinen Zirkel, der dem Porträt zur Rahme dient; und von der andern Seite laufen sie in einem andern, großen, konzentrischen Zirkel divergirend aus, fast wie die Speichen eines Rades, die von dem Mittel divergirend ausgehen: diese kleinen Zylinder von Glas haben an ihren Enden Zapfen, an denen sie sich herum drehen können, und in dem Theile, der den kleinen Zirkel berührt, haben sie, jeder einen kleinen Sichel, (Zapfen) von sechs Flügeln; ein einziges Kronenrad, das in alle diese Zapfen eingreift, macht, daß sich zu gleicher Zeit alle diese Glasstücke bewegen, die, da sie wie gewundene Säulen gebogen sind, sich nicht auf ihren Achsen herumdrehen können, ohne daß nicht ihr lichtvollster Theil alle Augenblicke seine Stellung verändert, daß heißt, nach dem Sehpunkte der Zuschauer. Daher scheint es, als laufe das Licht durch diese Gläser, indem es von dem kleinen Zirkel in den großen oder von dem großen in den kleinen geht, je nachdem man von der Rechten zur Linken, oder von der Linken zur Rechten treibt.

Anmerkung. Diese Erklärung wird freylich vielen Lesern dunkel oder gar unverständlich seyn, allein
über

über Gegenstände, die um vollkommen begriffen zu werden, selbst gesehen und stückweis untersucht werden müssen, kann man unmöglich eine allgemein verständliche, und ganz befriedigende Erklärung fodern; auch in der Folge werden noch Stücke vorkommen, die man unmöglich allen Lesern, (worunter doch viele weder von der Mechanik noch andern Theilen der Physik Kenntniß haben) gleich deutlich erklären kann.

26.

Beschreibung

mehr anderer Automaten aus dem Zauber-
Kabinete.

Nach diesem zeigt der Eigenthümer den Zusehern auch noch eine Aente, die in einem Gefäße herumschwimmt, und herumschnoppert; mitten in diesem Gefäße ist ein Baum, mit Blättern und Früchten behangen. Eine Schlange kommt aus diesem Gefäße heraus, kriecht um den Stamm des Baumes, und steigt selbst in einer Schneckenlinie hinauf bis zu den Zweigen, wo sie sich hinter den Blättern verbirgt; dieser folgt eine zweyte, eine dritte und mehr andere, die immer den nämlichen Weg gehen, und sich am nämlichen Orte wie die erste verbergen.

Erklärung.

Das Ganze beruht auf Mechanik; nur bey den Schlangen geht diese Täuschung vor, daß man glaubt, sie seyn in so großer Anzahl vorhanden, indeß es
nur

nur zwei sind, die aus dem Boden des Gefäßes hervorkommen; während eine davon außenher den Stamm hinauf kriecht, kriecht die andere, inwendig herab, und durch dieses wechselweise Auf- und Absteigen wird der Zuseher zu glauben verleitet, er sehe eine Menge Schlangen.

27.

Die künstlichen Zeisige.

Man sieht in einem Käfig zweien Zeisige, wovon einer ein Stückchen schlägt, und der andere das Lied begleitet. Man würde sich sehr irren, wenn man glaubte, daß eine kleine Vogelorgel, die im Boden des Käfigs verborgen wäre, für sie die Arien pfeife, und zu gleicher Zeit das nämliche Uhrwerk, wodurch die Orgel getrieben würde, Schnabel und Flügel der Vögel mittels einiger in ihren Füßen verborgener Messingdrähte bewege; denn sie verlassen das Sprissel (das Stäbchen, das queer in einem Käfig von einem Ende bis zum andern gelegt ist) worauf sie stehen, und springen auf ein anders, und beweisen dadurch, daß sie mit dem Boden des Käfigs gar keine Verbindung haben, und sich folglich nur durch Triebfedern bewegen können, die in ihrem eigenen Leibe versteckt sind. Allein von einer andern Seite benehmen ihr äußerst kleiner Körper, die Verschiedenheit und Menge der Bewegungen, die sie machen, und die nur durch eine sehr verwickelte und kombinirte Grundursache hergebracht werden können, allen Glauben, daß der Grund dieser Bewegung in einem so kleinen Um-

Umfange verschlossen seyn könne. Allein auch hier geht ein wenig Täuschung vor, und folgende Erklärung wird das Wunder enträthseln.

Erklärung.

Die List, deren sich dabey der Künstler bedient, besteht zwar nicht darin, daß er seine Zuseher auf den Glauben bringt, als wären es lebendige Vögel, denn um dieß zu erreichen, müßte er sie befiedern, sie haben aber keine Federn, und statt der Augen Diamanten im Kopfe, und dieses wirklich darum, daß der Zuseher nicht auf den Irrwahn gerathe, sie für natürliche Vögel zu halten; sondern die Täuschung beruht darauf, daß man glaubt, daß sie ganz und gar keine Verbindung mit dem Boden des Käfigs haben, und vollkommen frey stehen, obwohl sie wirklich durch verbindende Fäden, die der Zuseher nicht sieht, mit dem Boden verkettet sind.

Die beiden Stäbchen (Sprisseln), worauf sie einer nach dem andern aufgesteckt scheinen, berühren sich durch eine ihrer äußersten Spitzen, und machen einen Winkel von beynähe 45 Graden. Die Zeisige sind von diesen beiden Sprisseln los, sind aber mit einem dritten verbunden, das die Zuseher nicht bemerken können, weil es immer zu einem von den beiden andern zu gehören scheint. Rasch geht es von dem ersten zu dem zweyten, da eines seiner Enden beständig am Gipfel des Winkels fest gemacht bleibt, während das andere Ende einen Bogen von 45 Graden beschreibt. In diesem dritten Sprissel, das nur an einem Punkte fest, in allen seinen andern Theilen aber beweglich ist, sind die Fäden versteckt, die dem Schnas

Schnabel und den Flügeln der Vögel Bewegung geben; das bewegliche Sprissel verändert unversehens seine Stellung, und zwar in einem Augenblicke, wo die Aufmerksamkeit der Zuseher mit irgend einem andern Gegenstande beschäftigt ist, und sollte auch der Gesang der Vögel, oder das Schlagen ihrer Flügel nicht seine ganze Aufmerksamkeit einnehmen, so bewegt sich schon dieses Sprissel mit einer solchen Geschwindigkeit, daß man's in seinem Gange nicht bemerken kann.

28.

Der Schachspieler.

Wer kennt nicht den Schachspieler des Herrn Kempele; was ist nicht alles darüber gedacht, gesagt und geschrieben worden! Und doch hat noch niemand das unerklärbare Räthsel gelöst, durch welchen Mechanismus diese Maschine spielte. Man hatte Vermuthungen aller Art, und aus allen war eine so gründlich wie die andere. Ich will meinen Lesern hier ein ähnliches Beispiel an die Hand geben, wo sie sich, wenn ich nicht die Erklärung beisezte, ebenfalls den Kopf vergeblich zerbrechen würden; allein man vergleiche, oder vermenge darum meinen Schachspieler nicht mit dem des Herrn von Kempele, denn meine Absicht ist es gar nicht, durch folgende Beschreibung sein Geheimniß entdecken zu wollen, sondern nur zu zeigen, daß meistens das Wunderbare einer Wirkung aus der Neuheit, weil wir sie vielleicht ist zum erstenmale verspüren, und aus der uns verborgenen Ursache entspringe.

Der

Der Künstler zeigt eine Figur in natürlicher Menschengröße und türkischer Kleidung vor, die hinter einer Kommode sitzt, worauf das Schachbrett steht. Eine Weile stehen alle Thüren der Kommode offen, damit die Zuschauer sehen können, daß in dem Innern nichts als Räder, Hebel, Rahmen, und Federn sind. Gleichfalls sind auch in dem Magen des Automats nichts als Eisendräte, Saiten und Kloben. Die ganze Maschine fährt auf vier Rädchen im Zimmer herum, zum Beweise, daß sie mit benachbarten Zimmern gar keine Gemeinschaft hat. Haben nun die Zuseher diese Bemerkung gemacht, so wird es ihnen ganz einleuchtend seyn, daß das Automat sich nur durch eignen Trieb bewege; allein seine Bewegungen können für nichts anders als die Wirkung des tiefsten Raisonnements gehalten werden. Der Türk gewinnt fast immer die Parthie, wenn er auch mit den stärksten Spielern spielt, und daher ist klar, daß er jederzeit neue Kombinationen machen, und zuweilen einen sehr unregelmäßigen Weg einschlagen muß, seinen Gegner auf einem willkührlichen Zuge, den dieser annahm, zu überraschen.

Erklärung.

Man bedient sich hiezu eines ziemlich klein gewachsenen Menschen, der ein guter Schachspieler seyn muß, welcher die Maschine in Bewegung setzt, und der in der Kommode verborgen ist. Man kann ihn nicht sehen, wenn die Thüren geöffnet werden, weil er alsdenn die Beine und Schenkel in hohlen Zylinder stecken hat, die da zu seyn scheinen, um Räder und Hebel zu tragen, der übrige Leib ist in diesem Augenblicke außer der Kommode unter dem langen Rocke

Kocke des Automats verborgen; wenn man die Thüren der Kommode wieder zuschließt, geht man zu einer an der Kommode angebrachten Handhabe, unter dem Vorwande, die Federn der Maschine aufzuziehen, das ein starkes Geräusche macht, die Räder und Riegel, die man hört, geben zu gleicher Zeit der Sache ein Ansehen von Wahrscheinlichkeit und Geheimnißvollem, und läßt dem darinn Verborgnen Freyheit, seinen Platz zu verändern, und ohne gehört zu werden, in die Kommode zurückzukehren.

Man könnte auch noch auf eine andere Art den Menschen in der Maschine verstecken, und er könnte unmbglich entdeckt werden. Man bringe in der Maschine eine Art Winden an, wie man dergleichen in Frauenkloßtern bey der Pforte hat, in die man alles legt, wenn man etwas in das Kloster bringen will. Diese muß zwey tiefe Höhlungen haben, in einer derselben sind nichts als Räder, Federn, Schnüre, Flaschenzüge u. in der andern ist der Mensch verborgen. Sobald nun der Künstler die Maschine den Zuschern von hinten zeigt, dreht er die Winde um, daß die mit Rädern so angefüllte Höhlung den Zuschern zu Gesichte kömmt; und zeigt er ihnen die Maschine von vornen, so dreht er die Winde wieder um, und der Verborgne kann so nie von den Zuschern entdeckt werden.

Während man die Maschine auf ihren Rädern im Zimmer herum führet, zum Beweise, daß sie ganz frey steht; schließt der darinn verborgene Mensch die Fallthüre zu, durch die er hineinkam; man zeigt den Zuschern die ganze Figur, und läßt sie bis in den Magen derselben sehen, um sie zu überzeugen, daß
gar

gar kein Betrug vorgeht. Das Ganze endigt sich mit dem größten Erstaunen der Zuschauer, die ganz einfachen Triebfedern das zuschreiben, was nur ein trefflich organisiertes Gehirn hervorbringen kann.

Noch bleibt mir übrig zu erklären, wie der in der Kommode verborgene Mensch das Spiel seines Gegners wissen kann, und dazu giebt es vielerley Wege, als:

1. Kann man jede Figur des Spiels mit einem Stückchen Magnet versehen, und unter jedes Feld des Schachbretts eine kleine, sehr empfindliche Magnetnadel anbringen, damit diese durch ihre Bewegung das Feld anzeige, welches der Spieler verlassen oder besetzt hat.

2. Kann man sich für jedes Feld einen Numer denken, wodurch man sie von der andern zu unterscheiden weiß, und diesen Numer der verborgenen Person durch eine gewisse Stellung, oder durch die Zahl der Finger, die man ihr zeigt, oder durch gewisse Worte verständlich machen.

3. Kann man ein halb durchsichtiges Schachbrett machen, das, indem es der Kommode zu einem Obertheile dient, das Innere im Dunkeln läßt, so daß es von niemand gesehen werden kann, und doch so viel Licht durchläßt, daß der darunter verborgene Mensch sehen kann, was außenher vorgeht.

Was das Mittel betrifft, dessen man sich bedient, dem Automate die erforderlichen Bewegungen zu geben; so muß der Arm und die innere Schwingfeder, die den

den Arm bewegt, als ein Pantographe angesehen werden, wovon ein Ende sich herum bewegt, um ein großes Gemälde abzuzeichnen, indefs man mit dem andern Ende herumfährt, um ihm die nämlichen Bewegungen auch im Kleinen zu geben, indem man ihn die Züge eines Miniaturgemäldes durchlaufen läßt.

29.

Der Flötenspieler.

Dieses Automat steht ganz frey auf einem gemeinen Tische, und bläst die Flöte. Wenn man an den Mund der Figur ein Licht hält, so bläst der Athem, den sie von sich läßt, das Licht aus; die Flöte giebt immer den nämlichen Ton, wenn man die Bewegung der Finger hemmet, und der Ton wird höher oder tiefer, je nachdem der Finger des Automats, wenn man ihn aufhebt, mehr oder minder von den Löchern entfernt ist. Dadurch verliert sich die Vermuthung, als wenn in dem Körper des Automats Orgelpfeifen verborgen wären, daß die Töne nur aus der Flöte selbst hervorkämen, und das Automat nur zum Scheine die Finger bewege. In soweit aber hätte dieses Automat am Wunderbaren nichts vor dem Flötenspieler des Vaucanson voraus; allein was folgt, macht die Maschine zum unbegreiflichen Wunder.

Man legt den Zuschern zwölf Arten auf einzelnen Blättchen vor, und rollt sie zusammen, um sie in eben so viele Futterale zu verschließen, die man in eine Art von Arbeitsbeutel zusammen hineinlegt. Jede dieser Arten ist von der andern unterschieden; nun läßt

läßt der Eigenthümer der Maschine nach Belieben eine aus den zwölf Arten wählen, und das Automat spielt sogleich die Art, die man gewählt hat.

Noch mehr; man kann die Minute oder Sekunde bestimmen, wenn man will, daß der Fldenspieler sein Stück anfangen soll, und er wird auf das pünktlichste eintreffen.

Soviel Einwendungen gegen den Mechanismus dieser Figur gemacht werden wollten, soviel Vermuthungen eines heimlichen Verständnisses entstehen; so zerfallen sie doch augenblicklich in Nichts, wenn der Eigenthümer der Maschine Versuche macht, die gerade das Gegentheil von allem beweisen.

Sollte man glauben wollen, es habe mit dem Fldenspieler die nämliche Bewandniß, wie mit dem Schachspieler, so darf man nur den ungleich kleinern Körper dieser Maschine betrachten, und seinen innerlichen Bau besehen, den der Eigenthümer von vorne und hinten auf einmal aufschließt, und wo man nichts als Räder, Hebeln, Federn, Blasebälge zc. sieht, und die Vermuthung verschwindet. Argwohnt man aber, daß eine mitverständne Person hinter einer Wand verborgen seyn könne, und zur bestimmten Zeit an einer Schnur zieht, um einen in dem Tische verborgenen Magnet vorzurücken, oder zurückzuschieben, und daß dieses Mineral durch seine Attraktion nach Belieben der verborgenen Person einen eisernen Schneller loslassen, und dadurch das Uhrwerk, das die Seele dieses Automats ist, zur erforderlichen Zeit in Gang bringen werde: so zeigt der Eigenthümer, daß der Tisch mit keinem der anstossenden Zimmer einige Ver-

bin.

bindung habe, daß weder natürlicher, noch künstlicher Magnet, weder in, noch auf dem Tische mitwirke. Er nimmt sogar das Automat, und trägt es aus diesem Zimmer in ein anders, selbst mitten in einen Garten, und er ersucht seine Zuseher mehrmals nach Belieben den Augenblick zu bestimmen, wenn die Maschine zu spielen anfangen soll. Einmal spielt der Eigenthümer der Maschine ein Stück auf der Violine vor, und sie spielt es ihm mit der größten Fertigkeit nach; der Eigenthümer giebt auch nur einen Wink mit der Hand, und die Maschine spielt das gewählte Stück.

Erklärung.

In der Physik verhält es sich, wie in der Naturgeschichte; eine Wirkung, wovon wir nicht auch zugleich die Ursache sehen, und wovon wir vielleicht ize das erste Beispiel haben, ist uns das unbegreiflichste Wunder. Kaum kennen wir die verborgene Triebfeder eines Wanders, das gegenwärtig der einzige Gegenstand unserer Neugier ist, so lachen wir über das Kinderspiel; O, ruft man aus: ist es nur das! indes gleich darauf alles bey einer andern noch viel gemessern und einfachern, aber noch unbekanntem Wirkungursache aufruft: O Wunder über Wunder!

Was macht denn den Bildenspieler zum angefaunten, unbegreiflichen Wunder? — — — Ein kleiner Zeisig, der in dem Kopfe des Automats versteckt ist, und von da aus, ohne selbst gesehen werden zu können, alles steuert, was der halb durchsichtigen Materie, woraus die Stirne der Figur besteht, und dem Glase gegenüber, woraus die Augen gemacht sind,

vorgeht. Das geringste Zeichen, das der Eigenthümer der Maschine giebt, macht, daß der Vogel seinen Platz von der Rechten zur Linken, oder umgekehrt, verändere. Eine Uebung von beyläufig zweyen Monaten reicht immer hin, dem Vogel diese Geläufigkeit zu geben, und es ist eben nicht schwerer, es hierinn mit dem Thierchen zum Ziele zu bringen, als einen eben solchen Vogel zu lehren, mitten in einem Lauffeuer von Pulver sich todt zu stellen, und selbst die Lunte zu ergreifen, womit er eine Kanone losbrennt. So wie der Zeisig seinen Platz verändert, drückt er allzeit auf eine andere Feder, die das ganze, bewundernswürdige Spiel hervorbringt.

Nun fragt sich noch, wie der Zeisig des Automats eine von ohngefähr gewählte Arie konnte spielen lassen, wovon er doch voraus gar keine Kenntniß hatte. Dieß ist das Werk der Naturtäuschungskunst. Der Eigenthümer der Maschine zeigt wirklich zwölf verschiedene Arien her; allein er wirft sie alle in einen Sack, der in zwei gleiche Hälften abgetheilt ist, und dieß mittels einer Leinwand, die man für das Unterfutter des Sacks hält. Die Hälfte des Sacks, worin der Zuseher langt, enthält keine dieser Arien; an ihrer Stelle aber findet sich eine und die nämliche Arie zwölfmal in zwölf verschiedenen Futteralen. So wird es dem Eigenthümer der Maschine gar nicht schwer voraus zu wissen, welche Arie man aus dem Sacke nehmen wird, und denn die Maschine aufzugiehen, damit sie diese und keine andere spiele.

Es würde vergebliche Arbeit seyn, wenn ich hier auch erklären sollte, durch welchen Mechanismus ein Automat, das man einmal aufgezogen hat, bey

bey dreßßig verschiedene Arten spielen, und sie fünf- bis sechsmal wieder anfangen könne: hat man Gelegenheit eine solche Maschine zu sehen, so wird der erste Ueberblick mehr Kenntniß geben, als ich meinen Lesern durch eine viele Bogen starke Beschreibung verschaffen könnte. Denn wenn man sich über eine Sache erklären muß, zu welcher Kenntniß unmittelbar das Sehen erfordert wird, so wird man sich immer dunkel und unzureichend erklären. Ich zweifle auch nicht, daß, es nicht einige geben soll, die die Maschine ist vielleicht gar mit einem verächtlichen Blicke ansehen, weil sie erfahren haben, daß eine kleine List dahinter steckt; allein sie irren sehr; ungeachtet des verborgenen Menschen bey'm Schachspieler, ungeachtet des Zeißigs in dem Kopfe des Elbtenspielers bleiben solche und andere dergleichen Automaten immer ein bewundernswürdiges Meisterstück des menschlichen Erfindungsgeistes; und der Mechanismus, der darinn herrscht, macht sie immer zu kostbaren Monumenten des Kunstfleißes.



30.

Eine neue Art von Tischen, worauf man verschiedene Maschinen ohne Beyhilfe der Schwingfedern, des Messingdrats und Magnets nach Belieben in Bewegung setzen kann.

Auf einem solchen Tische kann man Automaten vorzeigen, die sich auf Befehl der Zuseher bewegen; magische Lampen, die augenblicklich, wenn es verlangt wird,

wird, von selbst erlösen, und andere dergleichen Gegenstände. Bergeltich vermuthet man hier geheime Schwingfedern, versteckte Hebel, eiserne Dräte oder einen verborgnen Magnet; denn keines dieser Dinge könnte in diesem Tische verborgen seyn, da die Tafel von Glas ist, und von krystallinen Füßen getragen wird; auch läßt sich nicht denken, daß vielleicht auch in einem von diesen Automaten, wie in dem Fldtenspieler, ein Vogel verborgen seyn müsse; denn die meisten dieser Maschinen sind aus durchsichtigem Horne gearbeitet, und folglich ist der Zuseher augenscheinlich überzeugt, daß kein Thierchen darunter versteckt seyn kann.

Erklärung.

Eine solche Tafel besteht aus zwey parallell liegenden Spiegelgläsern, die allenfalls mehr nicht als eine Linie dicken Zwischenraum haben; doch sind die beiden Ränfte so gut zusammengefügt, daß die zwey Gläser nur eins auszumachen scheinen. Die obere Glästafel hat in der Mitte ein kleines, unmerkbares Ldchlein, worauf man die Figuren stellt. Mittels eines Blasebalges wird der Wind durch den Fuß des Tisches getrieben, und kömmt zwischen die beiden Spiegelgläser, denn geht er durch das kleine Ldchlein heraus, und bringt die Maschinen, so bald, und so lange man will, in Bewegung.



Aus

Aus diesen vorausgesetzten Stücken kann man die Kunstgriffe von unendlichen andern Modifikationen und Veränderungen lernen, und wieder seltne und auffallende neuere Stücke erfinden. Ich brachte die ganze Lehre der natürlichen Magie und physikalischen Zauberey in ein ordentliches System, nach welchem sich eine unbeschreibliche Menge der auffallendsten Stücke bewirken läßt. Ich beschreibe diese vollständig in nachkommenden Bänden, und sie bestehen in folgender Ordnung, als :

1. Erklärung aller möglichen Taschenspielerstücke, nebst der Beschreibung der Maschinen, und Erklärung derselben zum Gebrauche.

2. Die merkwürdigsten Kunststücke des Comus, Viretti, Philadelphia, nebst einer umständlichen Anweisung, auf welche Art diese Stücke gemacht werden.

3. Die seltensten Kunststücke, die durch Geschwindigkeit bewirkt werden.

4. Erklärung der Technologie und Verständnißlehre, nebst der Art, sie zur natürlichen Magie anzuwenden, und die Enträthlung der seltensten Stücke, die durch sie bewirkt werden können.

5. Beschreibung und Abzeichnung der dazu gehörigen Instrumente.

6. Erklärung der magischen Mechanik, nebst Beschreibung der Instrumente, worinn man auf verschiedene Art Thiere und Menschen verstecken kann.

7. Erklärung der Kunststücke durch Stahlmagnete.

8. Beschreibung ganz neuer magnetischer Zauberinstrumente, und Verbesserung und Simplificirung derjenigen Maschinen, die Guyot angegeben hat.

9. Beschreibung eines neuen magnetischen Tisches, auf welchem hunderterley Arten von magnetischen Stücken gemacht werden können, und der äußerst simpel ist.

10. Beschreibung eines magnetischen Kastens.

11. Erklärung verschiedener Kunststücke, die durch versteckte Stahlmagnete, und künstliche Mechanik bewirkt werden.

12. Entdeckung der seltensten Zauberstücke, die durch verdeckte Stahlmagnete und Verbindung derselben mit der Technologie und Verständnißkunde bewirkt werden.

13. Zauberstücke der Elektrizität, bloß auf Magie angewendet.

14. Entdeckung der Zauberstücke, die durch versteckte Elektrizität bewirkt werden.

15. Entdeckung verschiedener magischer Kunststücke, die durch Verbindung verdeckter Elektrizität mit geheimen Stahlmagneten gemacht werden.

16. Enträthslung magischer Kunststücke, durch Verbindung der Elektrizität mit der Technologie und Verständnißkunde.

17. Beschreibung verschiedener magischer Automaten, ihrer Einrichtung und der Art sie zu behandeln.

18. Beschreibung der Maschinen, die menschliche Handlungen nachahmen. Einrichtung der Flibten und Klaviere, die sich von sich selbst spielen. Vögel, welche singen; und Thiere, die natürliche Handlungen nachahmen. Köpfe und Statuen, welche sprechen, und andere verschiedene Automaten.

19. Entdeckung der seltensten Kartenstücke.

20. Kartenstücke, verbunden mit Mechanik.

21. Kartenkunststücke, verbunden mit Elektrizität.

22. Kartenkunststücke, verbunden mit Magnet.

23. Kartenstücke, verbunden mit Chymie.

24. Enträthslung wunderlicher Berechnungen.

25. Vorhersagung verschiedener Gedanken; ganzer Ideenassoziationen. Zahlen und Dinge zu bestimmen, vor sie gedacht werden, und Worte zu berechnen, ehe man sie schreibt.

26. Entdeckung magischer Kunststücke durch Optik.

27. Verschiedene Blendwerke durch Spiegel. Verdickung und Ausdehnung der Luft. Die Art, durch dicke Körper zu sehen, und einige Körper unsichtbar zu machen. Vollkommene Erklärung der Blendwerke und Sinnentäuschung.

28. Erklärung der magischen Kunststücke durch erregte Einbildungskraft. Verschiedene Arten die Einbildungskraft zu erhöhen.

29. Beschreibung verschiedener Rauchwerke; die Art, sie zu gebrauchen, und die Behutsamkeit, die man bey selben anwenden muß.

30. Verbindung der Kunststücke, die durch erhöhte Einbildungskraft bewirkt werden, mit der Technologie und dem Stahlmagnete.

31. Entdeckung verschiedener Kunststücke durch den Thiermagnetismus.

32. Verbindung des Magnetismus mit der Elektrizität und bewährte Wirkungen.

33. Aufgedeckte Kunststücke durch Verbindung der Technologie mit magnetischen Manipulationsarten.

34. Seltne Kunststücke, die durch Infusionen, Ausdünstungen, und mit Blumen, Wurzeln, und Kräutern hervorgebracht werden.

35. Verschiedene sympathetische Stücke. Wirkungen in die Ferne. Verschiedene Kunststücke durch Entfernung im Augenblicke zu schreiben, und wieder zu antworten. Beschreibung der Maschinen und sympathetischen Dinten.

36. Verschiedene Kunststücke der geheimen Schreibkunst; Veränderungen der Dinte. Buchstaben, die in der Luft erscheinen. Auf Feuerflammen zu schreiben. Die Kunst die Flammen zu verändern. Die Flammen zu färben; und Dinge unverbrennlich zu machen.

37. Zauberstücke durch versteckte Luftpumpen. Faszinationen, Bannungen durch Mechanik und Stahlmagnet.

38. Zauberstücke mit Blumen und Früchten. Blumen und Früchte zu verändern; in der Ferne zu zerschneiden.

39. Thiere abzurichten, in einigen Minuten ihnen verschiedene Kunststücke zu lernen.

40. Zauberstücke mit Schießgewehren. Die Kunst in der Ferne ein Gewehr zu entladen. Zauberstücke mit Schießgewehren. Magnetkugeln zu machen. Mit einer Kugel auf jeden Schuß einen Seidenfaden abzuschließen. Die kleine Wücke mit einem Volze in der Ferne zu treffen. Kugeln zu fangen, und verschiedene Arten von Pulver zuzubereiten.

41. Zauberstücke durch Verwandlungen.

42. Zauberstücke mit der Luft, mit dem Feuer, mit dem Wasser, mit der Erde.

43. Kunstfeuerwerke durch die Luftarten.

44. Seltne Kunststücke mit dem Phosphor, verbunden mit Stahlmagnet.

45. Verbindung der Chymie mit der Optik.

46. Verbindung der Chymie mit der Mechanik.

47. Verbindung der Chymie mit Elektrizität.

48. Enträthslung der Wunderwerke des Zauberers

Alton.

49. Zigeuner Kunststücke.

50. Zauberstücke durch die Gewalt des Geistes des Menschen auf Menschen.

51. Zauberstücke durch die Gewalt des Geistes des Menschen auf die Thiere.

52. Zauberstücke durch die Kunst auf die Sinne der Menschen zu wirken.

53. Verschiedene seltne magische Instrumente, um auf das Aug zu wirken, auf das Ohr, Geschmack und Fühlung.

54. Schluß des Werkes.



ÖSTERREICHISCHE
NATIONALBIBLIOTHEK

ÖNB



+Z116274508

Digitized by Google





