

147

T

B.2

RÉSER



7

ERVE

Rei.



incra

à crude

à. meron pour

les autres pièces



T

1582

C. 1382

ms 4147







Pire 3

# V A G O F I O R E T T O

DI BELLISSIMI GIOCHI

di Carte, e destrezza di mano;

Di regola, e di memoria, & con Secreti particolari.

*Dati in luce da G. B. giocator di mano.*

I L S V D E T T O G I O C A T O R E

si offerisce venir alle case vostre à Gio-

care, come si sono degnati tanti

Principi, & Signori.

E si offerisce à insegnar Giochi di mano bellissimi, non  
visti, inuentioni nuoue à quelli, che  
faranno curiosi di Virtù.



In Milano, Verona, Vicenza; e di nuouo  
ristampata in Roma, Per il Grignani.

M D C X X X.

---

*Con licenza de' Superiori.*

*A far cauar quante carte volete fuori di vn mazzo,  
& sapere che carte hà cauato.*

**P**igliate vn mazzo di carte, & le accommodare-  
te con questa Regola, in prima

Asso di spade,	6. di denari,	Cauai di coppe,
3. di bastoni,	Fante di spade,	4. di denari,
9. di coppe,	3. di bastoni,	8. di spade,
2. di denari,	7. di coppe,	Re di bastoni,
6. di spade,	Cauai di denari,	Asso di bastoni,
Fante di Bastoni,	4. di spade,	5. di coppe,
3. di coppe,	8. di bastoni,	9. di denari,
7. di denari,	Re di coppe,	2. di spade,
Cauai di spade,	Asso di coppe,	6. di bastoni,
4. di bastoni,	5. di denari,	Fante di coppe,
8. di coppe,	9. di spade,	3. di denari,
Re di denari,	2. di bastoni,	7. di spade,
Asso di denari,	6. di coppe,	Cauai di bastoni,
3. di spade,	Fante de denari,	4. di coppe,
9. di bastoni,	3. di spade,	8. di denari,
2. di coppe,	7. di bastoni,	Re di spade.

Poi d'hauerle accômodate, fate cauar quâte car-  
te volete tutte in vn loco, & poi guardate che carta  
seguita, & così potrete chiamar le carte facilmete.

*Per far andar vn'ouo in aria, e non vederlo più.*

Piglia vn'ouo, e fagli vn buco da vna punta, ca-  
mando fuori quello che è dentro, poi piglia della  
rugiada, che stà sopra le fronde de cauoli, empien-  
done l'ouo, poi atturalo con vn poco di cera bian-  
ca, mettilo à i raggi del Sole, che andará tanto alto,  
che non si vederà più.

*A far*



*A far pensare vna carta, e indominarla.*

Prima pigliate quindici carte, e datele in mano a quella persona che voi volete, che pensa carta, e dopoi pigliate le quindici carte, fate tre montoni, cominciando a man manca, mettetele scoperte l'vna sopra dell'altra, che son cinque carte per montone, e dapoi dimandate in qual luogo è la carta, che ha pensata, e quel montone doue è la carta mettetelo in mezo de gli altri montoni, e così fate tre volte, ma sempre mettete la carta, che lui ha pensata in mezo di altri montoni, dapoi fate tre volte la regola, vedrete che l'ottaua carta è quella che ha pensata.

*A far parer, che quanti buomini sono a vna tauola parerà che mangino teste d'asini.*

Pigliate grasso d'Asino, & grasso di Dolfino, & fate vna candela, che vederete il tutto.

*Per metter vn'ouo dentro in vna secchia d'acqua, e farà fuoco grandissimo.*

Pigliate vn'ouo sbusato nella punta solamente, e cauate quello di dentro, come sarà vuoto lo empirete la terza parte di calcina viuua, dipoi vn'altra di solfaro viuuo, e la terza parte di salnitro, e lo turerete con cera bianca, acciò non si veda, & vi farete dare vn'altr'ouo, farete vista di metter il buono, e metterete quello accommodato, subito accenderà, & farà fuoco.

*A farsi legar dentro di vn sacco, & uscir fuori senza slegarlo.*

Piglia vn sacco della tua altezza, & haurai due corde tutte di vna longhezza, & darai vna corda a vno, che lega il sacco sopra la testa, & ne hauerai vn'altra nella saccoccia, e temperino, & come farai

détro ti farai mettere in vna camera, doue non vi sia niuno, & con il temperino taglierai la corda, & come farai fuori lo legherai con l'altra corda che hauerai.

*A far si tirare vn stiuale, e che para obe venghi la gamba staccata in mano à quella persona che lo tira.*

Pigliarete grasso di Delfino, & grasso di Balena, & cera, parte vguale, facendone vna candela, & la impiccierete; ma auuertite, che in questa bottega non vi sia altro lume, & è approuato.

*Vn giuoco, che vn mazzo di carte diuenterà vcello.*

Prima pigliarete vn mazzo di carte, & le incauerete tutte tanto quanto ci caperà l'vccello dentro, & dipoi lo cucirete, ò le incollerete tutte insieme; & auuertite, che la carta di sopra non vuol'essere incauata; e dipoi metterete l'vccello dentro le dette carte, con quattro carte di sopra, & leuando queste carte di sopra, le persone non si crederanno che siano incauate dentro, cioè leuando quelle carte di sopra al mazzo, & l'vccello subito salterà fuori, & voi destramente cambierete le carte, & ne pigliarete vn'altro paro, & così farà il giuoco bellissimo.

*A far che vn cappone arrosto volendolo tagliare salterà fuori del piatto cotto.*

Bisogna pigliare vn cappone, & pelarlo viuo, & pigliare vn poco di acqua vita, & mettetegliela sotto il naso, si adormenterà, & dappoi vngerli il collo di grasso, & pigliare del pan grattato che sia brustato, metterlo sopra il detto cappone, farà vna crosta che parerà che sia fatto arrosto, & metterlo nel piatto, e portarlo in tauola, poi volendolo tagliare fuggirà via, & è cosa prouata.

*A far*



*A far, che quante persone saranno à tauola pareranno senza testa.*

Piglierai vn bacino pieno di fuoco, & lo metterai in tauola, poi piglierai vn bicchiero di acqua vita, & mettili dètro vn pugno di sale, mettédolo sopra quel fuoco, tanto che venga à bollire, poi piglia vna candela accesa, & darai il fuoco al detto bicchiero, farà vna gran vampa, & quella ti farà veder cose mirabili.

*Per far ballar vna carta sopra vna tauola.*

Piglia vna figura, e gli ponerai dentro vn'agucchia sottile damaschina, che non si possa vedere da vn capo della carta, & piglierai vn coltello, e gli darai la calamita, volendo far il gioco metti il coltello doue è l'agucchia.

*A far, che vno non possa metter mano alla spada, dicendo tre parole.*

Piglia la spada, e ponila in terra, come vorrai far il gioco piglia la spada, che è la prima parola, la seconda che'l metta l'altra mano al pontale, la terza che'l caccia mano, che lui non potrà.

*A far parer vna camera piena di serpi.*

Piglia grasso di serpo oncia vna, & oncia vna di verde rame, ôcia vna di oglio cômune, mettédolo tutto in vna lucerna, cò vn stoppin, pizzâdo farai il gioco.

*A far parer vna camera piena di uccelli.*

Piglia sangue di Rondoni, bagnando dentro vn stoppino, e poi disfarai in vna candela di cera noua, & pizzandola farà l'effetto.

*A far parer vna camera piena di acqua.*

Piglia il grasso di Anguilla, quello che cola quando si rostifcono, metti in vna cacciola, pizzandolo farà l'effetto.

*A far*

*A far ch'vn fornaro nõ possa metter la pala nel forno.*

Piglia meza oncia di oglio di tremolo, & vn soldo di sangue di cerui, e mescida ogni cosa insieme, & ongendo la pala del fornaro farà l'effetto.

*A far il gioco delle monete con il fazzoletto.*

Piglia vn fazzoletto, e legaci vn mezo giulio in vna punta, & dallo à tenere in mano ad vna persona, poi piglia vn'altro fazzoletto, mettendoci le due monete destramente, piglia il fazzoletto doue è la moneta, gettalo in aria, & sarà fatto il gioco.

*Secreto di vn'acqua da far burle alle Donne, & farle venir negre.*

Piglia delle scorze di noce fresche, & falle lambicare, e con quell'acqua farai di bianco nero, & à far andar via il nero opera aceto.

*A fare il gioco dell'Anello.*

Hauerai due Anelli che si assomigliano, vno de' quali ne legarai in punta di vn fazzoletto, & l'altro tenerai in mano, con destrezza metterai l'Anello in la bachetta, e scioglierai il fazzoletto, che il gioco sarà fatto.

*Il gioco delle tre balle infilzate alla cordella.*

Piglia due cordelle infilzate in vna sola doppia; ingroppale alla balla di mezo, & poi piglia li due capi della cordella fa vn nodo, e poi tira le balle, che resterà sana.

*A metter vn'ouo dentro vna caraffa senza romperlo.*

Piglia vn'ouo cotto, & mettilo in infusione nell'aceto forte, che venirà come pasta, & lo metterai à tuo modo nella caraffa.

*Per far il gioco dell'ouo intorno al dito.*

Piglia vn'ouo, e fagli doi buchi sottilissimi alla  
panza



pāza vn dritto l'vno dall'altro, e con il fiato votalo, che non vi resti niēte dētro, poi piglia vn filo di coda di cavallo bianco, & legalo a foggia di vno anello acciò possa girare intorno al dito, e così farà il gioco.

*A mettere in vn legno Anelli, Zecchini, ò altro, senza poter sapere se in tal legno vi è cosa alcuna.*

Pigliate vn legno secco, di qual si voglia sorte, ma meglio faria se fosse pero, ò noce, & con vn manarino darete vn colpo, auuertendo non penetri molto; ciò fatto, lo spaccarete con storcere vn poco la mano: auuertendo che il ferro non tocchi quel luogo doue percosse alla prima, aperto che sarà detto legno, guardate se a regionger le parti si conosce esser stato spaccato, fuor che incauare tanto, che possino contener quello che gli volete mettere, & questo concauo sia almeno vn buon dito sotto il loco che toccò il ferro, e questo per rispetto che in tal parte non si può riunire; ciò fatto, metteteli dentro quello che vi piace; poi con vn poco di colla Todesca toccate le labra del legno, poi pigliatelo, & lasciate seccare, e secco tagliate tutto quello che toccò il manarino, ò fatelo pianare, che vederete non poter si conoscere iui esser cosa alcuna, nè parerà che tal legno sia mai stato tocco.

*A taccare vn fiasco di vino sotto i traui, & darli delle bastonate, e romperlo, & il vino non si verserà.*

Habbi vna vessica, & accommodala nel fiasco che sia incollata al collo, & empila di vino, & attaccala alle traue, & dalli con vn bastone che si rompi, & che li vetri facciano rumore, il vino resterà nel fiasco, calalo giù, & dallo a bere alla compagnia, che darà marauiglia.

*A far che le galline ballino à suono di liuto.*

Metti delli carboni accesi per la camera fino che limattoni scottino, dipoi spazzala bene, & buttagli sopra del grano, & mettiui dentro le galline che habbia fame, & habbi vn liuto, e suona come loro balleranno, che chi non sà gli parerà cosa grande.

*Che vno non possi mangiare.*

Stropiccia bene il tondo, ò piatto, il touagliolo, il coltello, la forcina, il cucchiaro con coloquinia, ouero aloè a quella persona, che tu vuoi far la burla, che non potrà māgiare se non muti ogni cosa.

*Che vno non possi dormire.*

Mettili nelle lenzuola del fiore di piuma, che mai non potrà dormire.

*Per far vscir cento oui fuora di vn sacchetto, doue si vede che non vi è dentro niente.*

Farai vn sacchetto di tre tele, & vi farai dentro molti scarfellini, & vi metterai dētro di ogn'vno vn' ouo, quando riuersi il sacchetto riuersa quella parte doue nō sono gli oui, drizza poi il sacchetto che nescuno non hauerà visto niente, metti dentro vna mano, doue che vi son dentro gli oui, & cauane vno cō prestezza, & farai tante volte quanti oui vi sarà dentro, riuersando, e drizzando come vi hò detto.

*A far che le donne si pisciaranno sotto, & non se ne accorgeranno.*

Metteregli del sale Armoniaco nel vino, che vederete il tutto.

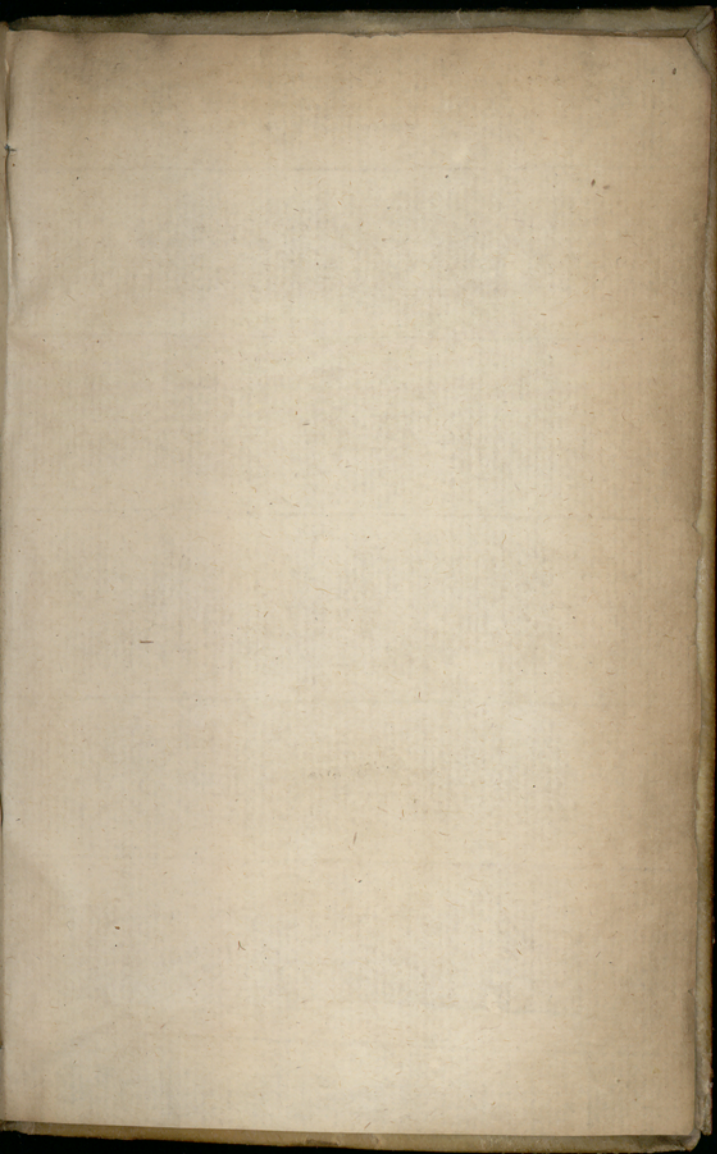
*A far nascere le faue in vn'hora.*

Pigliate le faue, & mettetele infusione nell'oglio di oliua per giorni dodici; poi le caueraì fuora, & le farai seccare piantandole nella terra, che vedrai gli effetti, & è prouato.













299.  
mb.

42

RE





