

147

148

149

150

RÉSER



7

ERVE

Rei.

5

merci
à cruelle

a. merci pour

les autres personnes

T 1582

6.1582

mit allen





Pere 3

VAGO
FIORETTO
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 VDETTO GIOCATOR 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 nuove à quelli, che
faranno curiosi di Virtù.



In Milano, Verona, Vicenza; e di nuovo
ristampata in Roma, Per il Grignani.
M D C X X X.

Con licenza de' Superiori.

*A far cauar quante carte volete fuori di un mazzo,
& sapere che carta ha cauato.*

Pigliate vn mazzo di carte, & le accomodarete con questa Regola, in prima
Asso di spade, 6. di denari, Caual 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, Caual 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,
Caual 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, Caual 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 carte volete tutte in vn loco, & poi guardate che carta seguita, & così potrete chiamar le carte facilmente.

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

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

A far

A far pensare una carta, e indominarla.

Prima pigliate quindici carte, e datele in mano
a quella persona che voi volete, che pensa carta, e
dopo pigliate le quindici carte, fate tre montoni,
cominciando a man manca, mettetele scoperte l'una
sopra dell'altra, che son cinque carte per montone,
e dapo dimandate in qual luogo è la carta, che ha
pensata, e quel montone dove 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, dapo fate tre volte la rego-
la, vedrete che l'ottava carta è quella che ha pésata.

A far parer, che quanti buomini sono a una tauola
parerà ebe mangino teste d'afini.

Pigliate grasso d'Asino, & grasso di Dolfino, &
fate una candela, che vederete il tutto.
Per metter un'ovo dentro in una secchia d'acqua
& farà fuoco grandissimo.

Pigliate un'ovo sbusato nella punta solamente, e
cauate quello di dentro, come sarà vuoto lo empie-
rete la terza parte di calcina viua, dipoi un'altra da
solfaro viuo, e la terza parte di salnitro, e lo tura-
rete con cera bianca, acciò non si veda, & vi farete
dare un'altr'ovo, farete vista di metter il buono, e
metterete quello accommodato, subito accenderà,
& farà fuoco.

A far sì legar dentro di un sacco, & uscir fuori os-
senza slegarlo.

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

d'etro ti farai mettere in vna camera, dove non vi sia
niuno, & con il temperino tagliarai la corda, & come
farai fuori lo legherai con l'altra corda che hauerai.

*A far si tirare un stiuale, e che parra che venghi
avvi 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
impiccerete; ma auuertite, che in questa bottega
non vi sia altro lume, & è approuato.

Vn giuoco, che vn mazzo di carte diuenterà uccello.

Prima pigliarete vn mazzo di carte, & le incaue-
rete tutte tanto quanto ci caperà l'uccello dentro,
& dipoi lo cucirete, ò le incollerete tutte insieme; &
auuertite, che la carta di sopra non vuol'essere in-
cauata; e dipoi metterete l'uccello dentro le dette
carte, con quattro carte di sopra, & leuando queste
carte di sopra, le persone non si crederanno che sia-
no incauate dentro, cioè leuando quelle carte di
sopra al mazzo, & l'uccello subito salterà fuora, &
voi destramente cambiarete le carte, & ne pigliare-
te vn'altro paro, & così farà il gioco bellissimo.

*A far che vn cappone arrosto volendolo tagliare sal-
tara fuora del piatto cotto.*

Bisogna pigliare vn cappone, & pelarlo viuq, &
pigliare vn poco di acqua vita, & mettetegliela sotto
il naso, si adormenterà, & dapoì vngerli il collo
di grasso, & pigliare del pan grattato che sia brusa-
to, 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.

111111

A far

*A far, che quante persone saranno à tauola par-
ranno senza testa.*

Pigliarai vn bacino pieno di fuoco, & lo metterai
in tauola, poi pigliarai vn bicchiero di acqua vita, &
mettili d'etro vn pugno di sale, mettēdolo sopra quel
fuoco, tanto che venga à bollire, poi piglia una can-
dela accesa, & darai il fuoco al detto bicchiero, farà
una gran vampa, & quella ti farà veder cose mirabili.

Per far ballar una carta sopra una tauola

Piglia una figura, e gli ponera dentro vn'ague-
chia sottile damaschina, che non si possa vedere da
vn capo della carta, & pigliarai vn coltello, e gli
darai la calamita, volendo far il gioco metti il col-
tello dove è l'aguechia.
*A far, che uno 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 se-
conda che'l metta l'altra mano al pontale, la terza
che'l caccia mano, che lui non potrà.

A far parer una camera piena di serpi.

Piglia grasso di serpo oncia una, & oncia una di
verde rame, oçia una di oglio comune, mettēdo tutto
in una lucerna, co' vn stoppin, pizzādo farà il gioco.

A far parer una camera piena di occelli.

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

A far parer una camera piena di acqua.

Piglia il grasso di Anguilla, quello che cola
quando si rostiscono, metti in una cacciola, pizzan-
do farà l'effetto.

A far

A far ch'un fornaro nō possa metter la pala nel forno.

Piglia meza oncia di oglio di tremolo, & vn soldo di sangue di cerui, e messeda 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 dove è la moneta, gettalo in aria, & sarà fatto il gioco.

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

Piglia delle scorze di noce fresche, & falle lambiccare, 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, uno 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'ovo dentro una caraffa senza romperlo.

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

Per far il gioco dell'ovo intorno al dito.

Piglia vn'ovo, e sagli doi buchi sottilissimi alla pancia

pâza vn dritto l' uno dall' altro, e con il fiato votalo; che non vi resti niête d'etro, poi piglia vn filo di corda di cauallo bianco, & legalo à foggia di uno anello acciò possa girare intorno al dito, e così farà il gioco Amettere in un legno Anelli, Zecchini, ò altro, senza poter sapere se in tal legno vi è cosa alcuna.

Pigliate vn legno secco, di qual si voglia forte, ma meglio saria se fosse pero, ò noce, & con vn manarino darete vn colpo, auuertendo non penetrî 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 farà detto legno, guardate se à regionger le parti si conosce esser stato spaccato, fuor che incuare tanto, che possano contenere 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, eoccate le labra del legno, poi pigliatelo, & lasciate saccare, e secco tagliate tutto quello che toccò il manarino, ò fatelo pianare, che vederete non potersi conoscere iui esser cosa alcuna, nè parerà che tal legno sia mai stato toccato.

A taccare un fiasco di vino sotto i trani, & darli dello bastonate, e romperlo, & il vino non si verserà.

Habbi una vessica, & accomodata 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 à bere alla compagnia, che darà maraviglia.

A far che le galline ballino à suono di liuto.

Metti delli carboni accesi per la camera fino che li mattoni 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 uno non possi mangiare.

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

Che uno non possi dormire.

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

Per far uscir cento ouï fuora di un sacchetto , doue si vede che non vi è dentro niente .

Farai vn sacchetto di tre tele , & vi farai dentro molti scarsellini , & vi metterai détro di ogn' uno vn ouo , quando riuersi il sacchetto riuersa quella parte doue nō sono gli ouï , drizza poi il sacchetto che nessuno non hauera visto niente , metti dentro vna mano , doue che vi son dentro gli ouï , & cauane uno co prestezza , & farai tante volte quanti ouï vi sarà dentro , riuersando , e drizzando come vi hò detto .

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

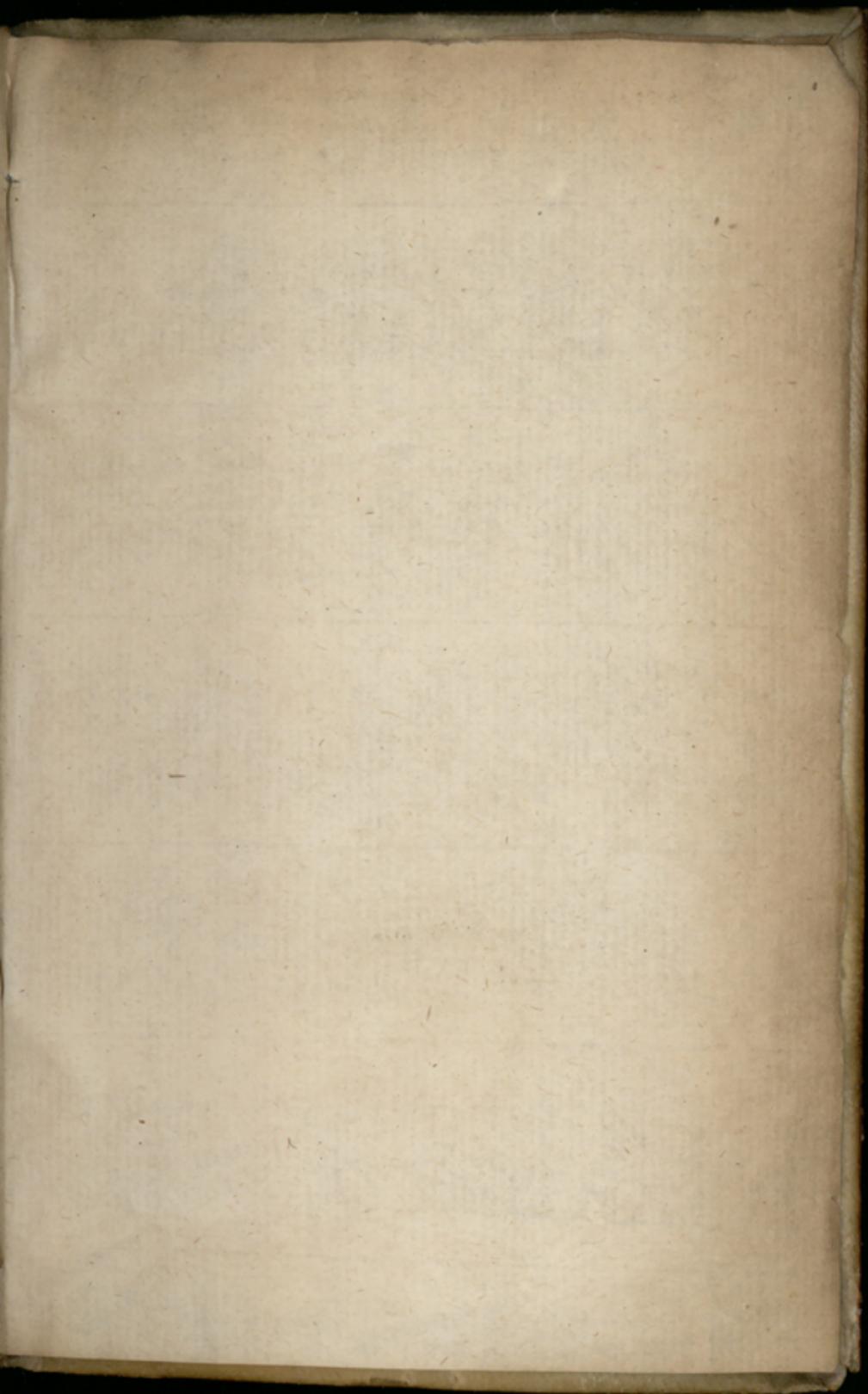
Metteregli del sale Armoniaco nel vino , che vederete il tutto .

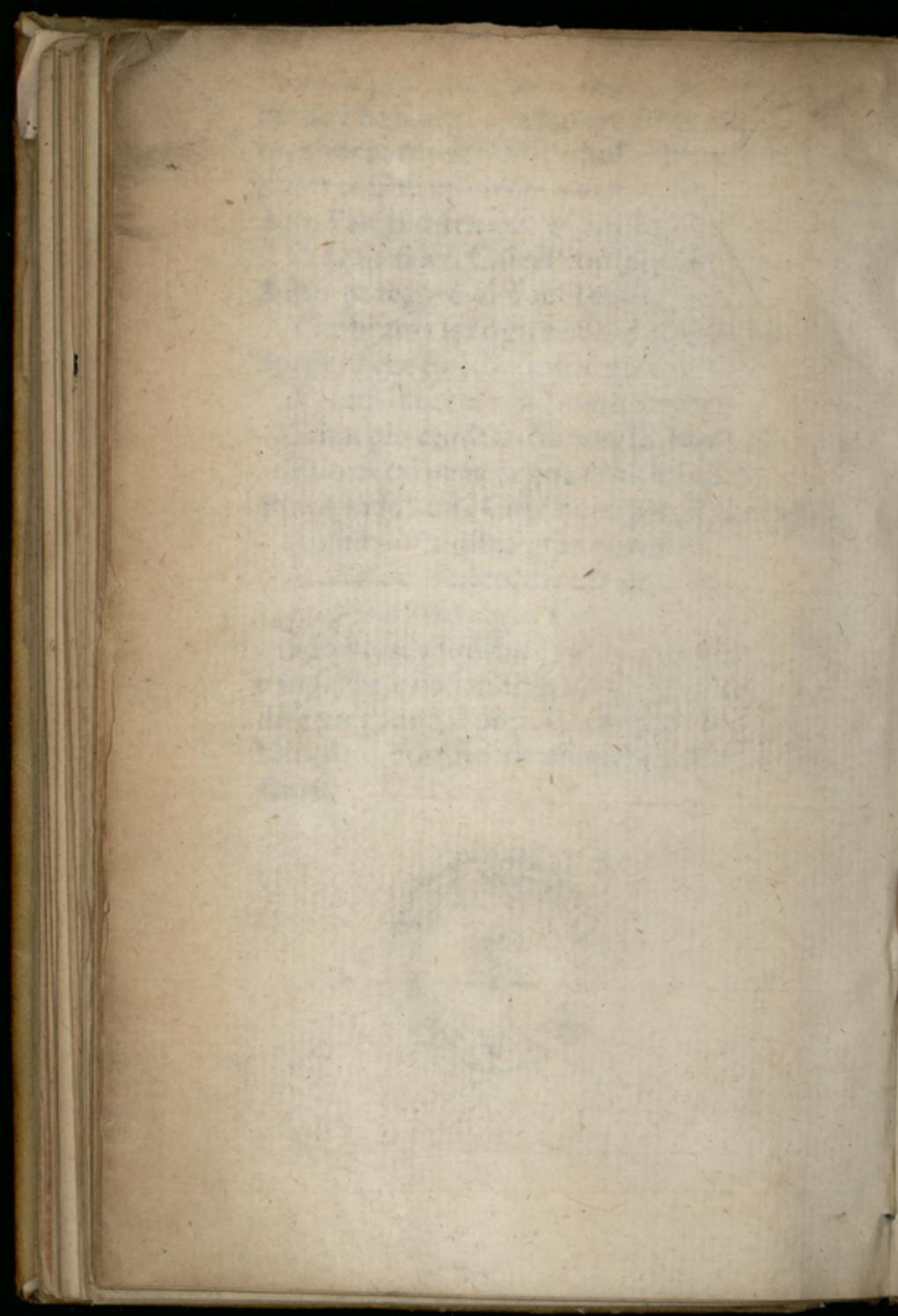
A far nascer le faue in un' bora .

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









N^o 99.

4

RF



