

Zwey und dreyßig Neue Kartenkünste zu einem angenehmen Zeitvertreibe in Gesellschaften

Siebente, durchaus verbesserte und vermehrte Auflage, Frankfurt und Leipzig: [Verlag nicht ermittelbar], 1770

<http://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn1698498276>

Druck Freier  Zugang



<R> N.9 - 397. ¹⁻⁸ <

Zwey und dreyßig
Neue
Kartenkünste

#11

zu einem
angenehmen Zeitvertreibe
in
Gesellschaften.

Siebente, durchaus verbesserte und
vermehrte Auflage.



Frankfurt und Leipzig.

1770.

Handwritten signature or mark



Ex libris
Ferd. Kammerer, Dr.



I.

Wenn jemand eine Karte ausgezogen,
und besehen, und solche wieder unter die an-
dern ist versteckt worden, zu wissen, was es
für eine Karte gewesen.

Shr müisset genau Achtung geben, daß, ehe ihr
eine Karte ausziehen lasset, ihr sehet und be-
haltet, was die unterste von dem Haufen
für eine Karte gewesen. Hierauf könnet ihr von
den Zuschauern frey eine Karte ausziehen lassen.
Diese ausgezogene Karte leget auf den Tisch nie-
der, und setzet den ganzen Haufen oben darauf.
Alsdenn hebt den Haufen ab, und leget ihn wieder
auf, so oft, als es euch gut dünket. Wollet ihr
nun die ausgezogene Karte hervorbringen, so su-
chet in der Karte diejenige, welche ihr gesehen,
und die unterste vom Haufen gewesen. Habt ihr
diese gefunden, so ist die ausgezogene und wieder
hineingesteckte Karte eben diejenige, welche vor
derselben lieget. Dieses Kunststück ist nun recht
zu fassen, weil es gleichsam das Fundament von
vielen andern Stücken ist, dessen man oftmals
bedarf; worzu denn noch überdieß einige Ge-
schwindigkeit nöthig ist.

A 2

II. E 1

II.

Winen eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, und hernach zu fragen, in welcher Zahl er begehret, daß seine Karte seyn soll.

Anfangs verfaret hierbey, wie vorher, daß, wenn ihr die unterste Karte gesehen, ihr die herausgezogene mit einer solchen Geschwindigkeit unterstecket, daß es niemand merke. Ziehet euch hierauf ein wenig zurücke, und bedecket die Karte mit der Hand. Fraget alsdenn, in welcher Zahl man begehre, daß sich die herausgezogene Karte befinden solle? Gesezt nun, es wähle sich jemand die sechste; so müßet ihr von unten fünf Karten abnehmen, und darauf die Karte hinterwärts bringen, so könnet ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karte vorweisen. Und dergestalt wird es euch leicht fallen, allemal die Karte in der begehrten Zahl zu liefern.

III.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und, nachdem sie beschen worden, wieder unter die andern zu verstecken, hernach drey Karten zu zeigen, worunter die gemerkte Karte nicht zu finden, wenn aber solche noch einmal beschen werden, daß sie doch darunter seyn soll.

Dieses müßet ihr auch, wie das erste Stück, anfangen, und, wenn ihr die Karte gefunden, die

dieselbe also unter die andern stecken, daß sie etwas vorne herausstehe; hiernächst müßet ihr noch eine andere Karte vorn anstecken, die der ersten gleiche. Hierauf könnet ihr die Karte, welche vor der ersten ist, zeigen, und fragen, ob das jemandes Karte ist, die er ausgezogen; und, wenn er nein saget, so lasset die Karte sinken, und ziehet in der Geschwindigkeit seine Karte heraus, welche die andere von den zwey hervorragenden Karten ist, und leget dieselbe auf den Tisch nieder. Vermischet alsdenn die Karte fein durcheinander, und lasset ihn wieder eine sehen, mit der Frage: ob es diese nicht sey? Saget er abermal nein; so leget auch diese zu der vorigen Karte auf den Tisch, und auf solche Art zeiget ihm dann noch eine andere, die ihr ebenfalls zu den andern beyden auf den Tisch niederleget. Obgleich nun von den niedergelegten Karten, nach des Anschauers eigener Aussage, keine der seinigen gegenwärtig gewesen, so kann man nichts desto weniger wetten, es sey unter solchen drehen Karten die seinige mit befindlich.

IV.

Drey Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andere unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder beyeinander zu bringen.

Anfangs müßet ihr, bevor ihr die drey erwählten Karten von gleicher Sorte (es seyen nun 3. Könige, 3. Ober, 3. Unter, u.) auf den Tisch leget,

1 3

das

das vierte Blatt mit Geschwindigkeit oben auf den Haufen bringen. Alsdenn nehmet die andern drey Karten, und legt eine davon oben, die andere in die Mitte, und die dritte unten. Hier hebet die Karte ab, und leget das unterste Theil oben, so habt ihr schon die drey gleichen Karten beyammen. Ihr könnet sie auch wohl in etwas mischen, um dadurch destomehr Verwunderung bey den Zuschauern zu verursachen.

V.

Eine ganze Karte in viele Häuflein zu vertheilen, und zu machen, daß die untersten Blätter entweder gemahlte, oder schlechte seyn sollen, so, wie man es verlangt.

Hierzu müisset ihr eine besondere Karte zubereiten, dergestalt, daß ihr die gemahlten oder Bilderkarten oben und unten, die schlechten aber an beyden Seiten etwas beschneidet, damit jene kürzer, als diese, diese aber schmaler, als jene, werden. Diese Karten nun könnet ihr untereinander mischen, und so viel Häuflein davon machen, als euch belieben wird. Verlanget ihr alsdenn, daß die untersten lauter Bilderkarten seyn sollen, so müisset ihr die Karte, wenn ihr Häuflein machet, nach der Breite, im Fall aber ihr lauter schlechte unten haben wollet, dieselbe nach der Länge abheben.

VI. Ei

VI.

Einen eine Karte frey in Gedanken erwählen zu lassen, und ihm doch zu sagen, was er für eine Karte ausgedacht.

Ihr müisset drey Häuflein mit der Karte machen, und zwar also, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und darneben ungerade sey, nämlich zu 7. 9. 11. 13. Wenn sie auf solche Weise auf dem Tische liegen, so lasset jemanden eine Karte daraus in Sinn nehmen, und fraget ihn als denn, unter welchem Haufen die erwählte Karte liege. Hierauf nehmet die drey Haufen dergestalt zusammen, daß der mit der gemerkten Karte in die Mitte komme, nämlich einer von den andern Haufen oben, und einer unten. Hernach machet drey andere Haufen, und legt den ersten Brief im Anfange der ersten Reihhe, den andern in der andern, den dritten in der dritten; dann den vierten wieder in der ersten Reihhe, den fünften in der andern, den sechsten in der dritten, und so fort, bis zum Ende der ganzen Karte. Wenn nun diese drey Haufen gemacht, so fraget abermal, unter welchem Haufen sich jeko das in Sinn genommene Blatt befinde? Nachdem ihr dieses erfahren, so bringet den gedachten Haufen nach voriger Ordnung wieder in die Mitte, und machet abermal drey Haufen. Lasset euch alsdenn nochmals sagen, unter welchem Haufen die gemerkte Karte sich befinde? so wird diese accurat die mittelfte vom Haufen seyn.

VII.

Einem eine Karte in die Hand zu geben, die er schon vorhin gesehen, und, wenn er dieselbe umkehret, daß es eine ganz andere seyn soll.

Dieses recht zu bewerkstelligen, ist nöthig, daß ihr es, wie bey dem ersten Stücke, anfanget; nur müßet ihr den gesehenen Brief vorne anfügen, und die nächstfolgende Karte ein wenig oben hinauschießen lassen, solche auch mit der Hand umgeben, daß man es nicht sehen könne. Nachmals laßet die erste Karte sehen, und fraget, ob das die ausgezogene Karte sey? Und, wenn solches der andere bejahet, so laßet die Hand ein wenig sinken, mittlerweile ziehet die Karte heraus, welche ihr vorhin ein wenig oben hinausgebracht, und laßet sie ihn in der Hand fest halten. Inzwischen könnet ihr euch mit diesem, oder jenem, in etwas aufhalten, und alsdenn sagen, daß er nun seine Karte besehe, und hervorbringe; da er denn nicht anders meynen wird, als ob ihm die Karte in seiner Hand verwandelt sey.

VIII.

Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und zu wissen, was vor Blätter oben auf liegen.

Hierbey müßet ihr euch zuvörderst die oberste von allen Karten wohl bekannt machen, und solche behalten. Machet alsdenn so viele Häuflein,

lein, als euch beliebet, und, wenn ihr wissen wollet, was vor Karten oben auf liegen; so nehmet von denen Häuslein eine Karte ab, und saget, das sey diejenige, die ihr gesehen. Hernach leget die abgenommene Karte allein, und, wenn ihr vor einem andern Haufen auch eine nehmet, so nennet diejenige, welche ihr bereits in eurer Hand habet. Ergreiffet darnach eine andere, und saget, daß das die andere sey, die ihr genennet; und so fortan, bis ihr die letzte nehmet, welches diejenige ist, so ihr anfangs gesehen und behalten. Zuletzt zeiget den Zuschauern alle diejenigen Karten, die ihr abgenommen, da sich denn jeder darüber verwundern wird.

IX.

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

Zu diesem Vorhaben ist ein König am besten zu gebrauchen. Schneidet denselben in der Mitte durch, nehmet zu der obersten Hälfte einen andern König, leget solche oben auf, und bedecket das Mittel mit den Fingern dergestalt, daß man meyne, es sey eine einzige ganze Karte. Hierauf könnet ihr selbst, oder einen andern, selbigen König bey den Füßen umgekehrt herausziehen lassen; dabey aber müßet ihr die oben

auf liegende Hälfte fein feste halten, daß man von euerm Thun nichts merken könne. Lasset jenen dann die Karte umkehren, so wird er sich verwundern, daß ihr dasjenige, was er mit offenen Augen gesehen, so geschwind verwandelt könnet.

X.

Von zwölf Kartenblättern neime auf den Tisch zu legen, nämlich drey und drey in jeder Keyhe, und die übrigen dreye also zu legen, daß man von oben herab, und von unten hinauf, überall viere zählen kann.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neune auf den Tisch, also, daß ihr zuerst dreye nacheinander leget, darunter wieder dreye, und zuletzt nochmals dreye. Dann gebt die übrig gebliebenen dreye einem, so mit am Tische sitzt, in die Hand, und sprecht: Er solle nun diese drey Blätter also legen, daß man überall von beyden Seiten, sowol zur Rechten und zur Linken, als auch von unten hinauf, und von oben herunter, viere zählen könne; welches aber keiner, ohne der davon zuvor genaue Wissenschaft hat, leichtlich zuwege bringen wird. Hernach nehmet die drey Kartenblätter, leget eines auf das erste in der obern Keyhe, das andere auf das mittelste Blatt in der mittlern, und das dritte

dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihe; so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und von unten hinauf, überall viere gezählet werden.

XI.

Zu wissen, welches Blatt jemand unter 21. ihm vorgelegten Karten im Sinne behalten.

Nehmet 21. Kartenblätter in eure Hand, leget davon dreye nacheinander auf den Tisch, also, daß man die Farben sehen könne; darauf leget wieder dreye, dann abermal auf dieselben dreye, und so fortan, bis ihr alle 21. Blätter aufeinander in drey Haufen, von welchen alsdenn in jedem sieben Blätter sind, geleet habt. Während diesem Legen aber lasset jemanden an dem Tische ein Blatt, was er für eines wolle, in Sinn nehmen. Wenn ihr nun fertig, so fraget ihn, in welchem Haufen das Blatt, so er sich in Sinn genommen, liege; nehmet hierauf die Haufen wieder auf, doch also, daß der Haufen, darinn das gemerkte Blatt lieget, in die Mitte komme. Dann leget die Blätter abermal auf den Tisch, wie zuerst, daß wieder drey Haufen werden, und sprecht zu der Person, sie solle Acht haben, in welchem Haufen das Blatt, so sie im Sinne hat, kommen werde, und lasset euch denselben Haufen zeigen. Nehmet hierauf die Haufen

fen

fen wieder zusammen, also, daß der Haufe, darinnen das Blatt, so der andere im Sinne hat, in die Mitte komme. Leget dann zum drittenmale die Blätter auf den Tisch, wie zuvor, daß nachmals drey Haufen werden, und lasset die Person abermal Acht geben, in welchem Haufen das Blatt, so sie in Sinn genommen, komme. Wenn sie euch solchen gezeiget, so setzet die Haufen wieder zusammen, einen auf den andern, doch so, daß derjenige, darinnen das gemerkte Blatt ist, in die Mitte komme. Zulezt zählet die Blätter, entweder vom vorne, oder von hintenher; so ist gewiß allemal das eilfte Blatt dasjenige, welches der andere in Sinn genommen hatte.

XII.

Unter einer Keyhe Kartenblätter diejenigen zu errathen, welche sich der andere in die Gedanken genommen.

Gesetzt, es hätte jemand zwölf Kartenblätter in folgender Keyhe, als beystehende Buchstaben andeuten, niedergelegt:

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, daß es dieses Kartenblatt sey, so laßt ihn von der Zahl der gemerkten Karte an, welche hier die siebende ist,

ist, Doppelt soviel, und eins drüber, als überhaupt Karten sind, wie hier 25. abzählen, und zwar so, daß er bey M. zu zählen anfange, und weil G. die 7. ist, das M. 8. gelte, das L. 9. das K. 10. u. s. w. bis A. worauf 19. kömmt; dann wieder bey M. mit 20. angefangen: so kömmt just auf G. die Zahl 25. welches die Karte ist, so der andere in die Gedanken genommen, und zu wissen begehret hat.

XIII.

Drey Personen, deren jede sich ein Kartenblatt gemerket, solches unbesehen zuzustellen.

Berfertigt neun Blätter nach der gewöhnlichen Kartenforme, und schreibet darauf jedesmal nach Belieben eine besondere Zahl, als:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. oder auch andere, als:
1. 10. 15. 20. 30. 40. 50. 60. 100.

Diese 9. Blätter leget ganz vermischet, doch unbesehen, auf den Tisch in drey Reihen, so, daß in jeder Reihe drey Blätter zu liegen kommen. Nehmet die drey obersten Blätter, und lasset sie eine Person zu eurer linken Hand besehen, sich eines davon erwählen, und im Gedächtnisse behalten, und leget sie alle drey wieder nieder. Eben so verfabret mit der andern Reihe der drey Blätter bey der Person, die in der Mitte sitzet, und mit der dritten Reihe bey der dritten Person zur
rech

rechten Hand. Hierauf nehmet die neun Blätter nacheinander in dieser Ordnung:

1. 4. 7. leget sie in eure linke oder rechte Hand,
2. 5. 8. also, daß das neunte Blatt in der Hand
3. 6. 9. oben zu liegen komme.

Hierauf leget sie nochmals ordentlich auf folgende Weise nieder:

1. 2. 3. und wiederholet solches noch zweymal,
 4. 5. 6. so, daß die Blätter insgesamt drey-
 7. 8. 9. mal aufgehoben, und dreymal nieder-
- gelegt werden. Nach diesem ergreifet die drey obersten Blätter, lasset sie die Person zu eurer linken Hand besehen, und fraget sie, ob ihr erwähltes Blatt mit darunter sey. Bejahet sie solches, so gebet ihr das Blatt, so zu eurer rechten Hand liegt; verneinet sie es aber, so fraget die mittlere Person, ob ihr bemerktes Blatt darunter sey, und, wenn dieß ist, so gebet ihr das mittlere. Endlich fraget die dritte Person zu eurer rechten Hand, ob ihr gewähltes Blatt sich darunter befinde, und, wenn sie ja sagt, so gebet ihr das Blatt, so ihr zu eurer linken Hand habt.

XIV.

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

Nehmet eine ganze Karte, und menget sie; merket aber das unterste Blatt, was es für eines sey. Thut alsdenn die Karte unter den Tisch, zählet

zählet heimlich von oben herab zehen Blätter hinweg; dann ziehet das unterste hervor, und leget es auf die Karte, darauf die zehen Blätter, so ihr zuvor hinweggezählet. Nehmet die Karte wieder hervor, ziehet von unten etliche Blätter hervor, und leget sie auf den Tisch; ingleichen nehmet auch von oben etliche Blätter hinweg, und leget sie darzu; alsdann wieder von unten, wie auch von oben, und dieses so behende, daß es niemand merke. Ihr müßet aber die Blätter, so ihr von obenher abnehmet, heimlich zählen, damit ihr derer nicht mehr, auch nicht weniger, als zehen, herabziehet; da denn das eilfte Blatt dasjenige ist, so zuerst unten gelegen, und das ihr gemerket habt. Alsdann laßt jemand von denenjenigen Blättern, so ihr unten hervorgezogen, auch oben herabgenommen, ein Blatt nehmen, dasselbe ansehen, und es auf dasjenige, von welchem ihr die zehen Blätter oben weggenommen, legen; thut hiernächst die andern alle, so ihr unten hervorgezogen, und oben herabgenommen, darauf, und mischet die Karte ein wenig, doch also, daß ihr diese zwey Blätter nicht von einander vermenget; endlich sehet die Karten von untenher, wo die Farben der Blätter sind, durch. Wenn nun das Blatt kommt, das zuerst unten gelegen, und ihr euch gemerket habt; so ist das folgende dasjenige, welches die Person genommen und gesehen hat.

XV.

Wie unterschiedliche Kartenblätter, so
jemand sich in Sinn genommen,
zu errathen.

Nehmet so viel Karten, als euch beliebig, und
lasset sie denjenigen, der einige davon in Sinn
zu nehmen begehret, ansehen; behaltet aber dabey,
die wievielfte die gesehene Karte in der Ordnung
sey, indem ihr zu gleicher Zeit, da ihr die Karten
eine nach der andern sehen lasset, sie heimlich
zählet, und, wenn ihr solche in Sinn genom-
men, mit Zahlen fortfahret, so weit es beliebet.
Hierauf leget die abgezählten Karten auf den un-
gezählten Haufen, dergestalt, daß, wenn ihr sie
nochmals durchzählet, die ersten die letzten wer-
den, und die letzten die ersten, und so nachein-
ander fort. Nun fraget, die wievielfte Karte
sich jemand in Sinn genommen, und sagt dabey,
daß solche Karte an diesem oder jenem Orte der
Ordnung nach zu liegen kommen solle; immit-
telst aber, daß ihr von hinten zu zählen anfan-
get, und bey dem ersten Briefe eine gewisse Zahl
ansetzet, mit Bezeichnung, die wievielfte Karte der
andere gedacht habe, müßet ihr der Ordnung nach
damit fortfahren, bis ihr auf die gemerkte Karte
kommt, welche denn der vorgeschlagene Brief,
den ihr vorher bey euch heimlich abgezählet habt,
seyn wird. Z. E. Es seyen die Karten A. B. C.
D. E. F. G. H. I. da ist die erste der Ordnung
nach A. die andere B. zc. Gesezt nun, es wäre
die

die gemerkte Karte die vierte gewesen, und man habe bis auf I. oder die neunte Karte, fortgezählt; so geht man diese neun Karten noch einmal durch, und fragt, die wievielte Karte bemerkt worden. Erfolgt nun die Antwort: es sey die vierte; so sagt man, daß diese Karte nun am neunten Platze herauskommen solle, oder, ohne solches zu erwähnen, kann man sich nur auf diesen Platz berufen. Alsdenn fängt man an, bey der letzten Karte, die I. ist, zu zählen, läßt solche für 4. gelten, H. für 5. G. für 6. und so fort; so wird die Zahl 9. allezeit auf die bemerkte Karte fallen.

XVI.

Dergleichen auf eine veränderte Weise.

Lasset jemanden von einer gewissen Anzahl Kartenblätter eine in Sinn nehmen, doch, daß er dabey bemerke, das wievielte Blatt es der Ordnung nach gewesen sey. Wenn ihr ihm 3. E. folgende dreyzehnen Blätter vorleget:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13.

o o o o o † o o † o o o

und er hätte sich davon das 7. oder 10. Blatt in Sinn genommen; so ergreiffet die Blätter nach ihrer Anzahl, leget ein Blatt oben auf das andere, und zählet:

2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.

o o o † o o † o o o o o o

13. 12. 11. 10. 9. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

B

Weil

Weil hier nun von 2. zu zählen angefangen worden, so könnet ihr sagen, es werde das 13. oder 11. Blatt seyn, so sich der andere in Sinn genommen. Spricht er aber, daß es das 7. oder 10. gewesen, so zählet also fort:

7. 8. 9. 10. 11. 12. 13.

o o o o o o †

oder bey 10:

10. 11. 12. 13.

o o o †

XVII.

Wenn verschiedene Personen sich auch unterschiedene Kartenblätter gemerket, zu errathen, welches Blatt sich jede Person erwählet.

Gesetzt, es hätten sich vier Personen auch vier unterschiedliche Karten ausersehen, so haltet solche der ersten Person vor, mit Bitte, sich eine daraus zu erwählen, und leget, wenn solches geschehen, die Karte zu euch auf die Seite. Alsdenn nehmet die andern vier Karten, und haltet solche der andern Person vor, um sich gleichfalls daraus eine in Sinn zu fassen; und so verfähret auch bey der dritten und vierten Person. Nach diesem ergreifffet die vier Briefe der ersten Person, und leget sie in vier Reihen; auf dieselben leget die vier Karten der andern Person; dann die von der dritten, und auf diese die von der vierten. Zu jeder Reihe stellet alsdenn besonders auch eine Person,

son, und fraget, in welcher Reihē eines jeden Karte liege? Wenn nun der ersten Person ihr Blatt auch in der ersten Reihē zu finden, so wird solches das erste seyn. Gleiche Bewandniß hat es auch mit der andern Person, deren bemerktes Blatt die andere Karte in ihrer Reihē seyn wird. Und eben so verhält sichs auch mit der dritten, vierten, fünften, sechsten, und mehreren Personen, und deren Reihē, in gleichem Erfolge bis zu Ende der Karte.

XVIII.

Aus verschiedenen Kartenblättern dasjenige zu errathen, so sich jemand in Sinn genommen.

Nehmet, nach Belieben, eine gewisse Anzahl Kartenblätter, leget sie auf den Tisch, und zeiget sie in richtiger Ordnung derjenigen Person, welche eine davon in die Gedanken fassen soll, doch so, daß der Anfang bey der obern Karte gemacht, und eine auf die andere dergestalt geleyet wird, daß die Augen, oder Bilder, in die Höhe, und ins Gesicht kommen. Wenn ihr sie nun ordentlich abzählet, um davon die Anzahl zu errathen, z. E. 12. so saget, daß die Person, so eine gewisse Karte in die Gedanken gefaßt, die Zahl erinnern solle, die ihre bemerkte Karte ausmacht, nämlich 1. wenn sie die erste, 2. wenn sie die andere, 3. wenn sie die dritte Karte gewesen, u. s. f. Nach diesem leget eine Karte nach der andern auf das übergebliebene Spiel, doch in einer contrairer Ordnung, oder Gestalt, und sezet

B 2

auf

auf den Rest des Spiels die Karte, die ihr zuerst auf den Tisch geleet, und höret bey derjenigen auf, die ihr zuerst gezeigt habt. Ferner fraget, die wievielte Karte es gewesen, die sich der andere in Sinn genommen, welche hier 3. E. die vierte seyn soll. Nun leget alle Karten über dem Tische eine nach der andern auf, fanget bey der vierten, als der bemerkten Karte, an, und zählet 5. bey dem folgenden Blatte, 6. bey dem dritten, u. s. f. bis ihr zu der Zahl 12. gelanget, welches zwölftete Blatt denn dieselige Karte seyn wird, die sich der andere in die Gedanken genommen.

XIX.

Aus einer ganzen Karte vier oder fünf Haufen zu machen, hernach von jedem Haufen eine unbesehene Karte abzunehmen, dieselben aber alle nacheinander mit ihren Namen auf den Tisch zu legen.

Mischet eine ganze Karte, und habet dabey Acht, daß ihr ein Blatt oben auf bringet, wovon ihr wisset, was es für eines sey. Denn macht etwa vier oder fünf Haufen, aber nicht mehr, und merket wohl, wo ihr den Haufen hinsetzet, auf welchem das Blatt lieget, welches ihr euch bekannt gemacht. Hienn greiffet auf ein
nen

nen andern Haufen, es sey, welcher es wolle, nur dieser nicht, darauf das bewußte Blatt lieget, nehmet oben ein Blatt davon, und fordert zugleich eben das Blatt, welches ihr wisset, daß es auf einem unter diesen Haufen lieget. Sehet das Blatt, so ihr bekommen, an, greiffet aber auf einen andern Haufen, daß es abermal dieser nicht sey, auf welchem euch das obere Blatt bewußt ist, nehmet auch ein Blatt davon, und fordert zugleich im Nehmen dasjenige Blatt, so ihr schon in der Hand habt. Was ihr für eines hier bekommt, das fordert wieder, und nehmet zugleich ein Blatt vom dritten Haufen, daß es wieder nicht derjenige sey, darauf das Blatt liegt, so ihr wisset. Dann fordert auch ein Blatt vom vierten Haufen, und nehmet zugleich ein Blatt hinweg, wie zuvor. Zuletzt fordert das Blatt, so ihr eben jetzt bekommen habt, und nehmet alsdenn allererst von dem fünften Haufen, dessen oberstes Blatt ihr bereits wisset, dasjenige Blatt, welches ihr zuerst gefordert habt. Dieses stecket geschwinde in eurer Hand voran, daß es das erste unter den Blättern werde, die ihr gefordert habt; so könnet ihr hernach alle diejenigen Blätter, wie ihr sie nacheinander gefordert, auf den Tisch legen.

XX.

Eine ganze Karte vor den Kopf, oder die Augen, zu halten, und zu wissen, ob es eine gemahlte, oder sonst schlechte Karte sey, dabey man die getroffenen eine nach der andern herunter auf den Tisch leget.

Dieses Stück ist lustiger, wenn es mit vielen, als mit wenigen Zuschauern gemacht wird; denn sie werden alle mit grosser Verwunderung ihr Gesichte auf euch richten, und den Ausgang erwarten. Ihr müsset sodann mit stolzen Worten eurer Sache ein Ansehen machen. Gehet hierauf mit einem, welchen ihr zu dieser Sache am tüchtigsten erachtet, ein wenig auf die Seite, und verabredet mit ihm, daß er sich dergestalt neben euch verfüge, daß er mit seinem Fusse den eurigen erreichen könne, und, so oft eine gemahlte Karte vorkommt, euch ein Zeichen gebe. Nun saget: Ihr Herren, hier sehet ihr eine Karte, die unversälscht ist; diese will ich vor meine Stirn setzen, und euch nacheinander sagen, ob eine gemahlte, oder schlechte Karte komme. Macht also den Anfang: Die erste ist keine; die andere ist eine; die dritte ist wieder eine, u. s. f. Derjenige aber, der euch das Zeichen giebt, muß sich sonderlich fremde bezeigen, und öfters mit Verwunderungsworten vernehmen lassen, daß er solches nicht begreifen könne &c. Es sezt dabey hiaweilen auch wohl artige Streitworte, woraus denn

denn leicht eine Wette entstehen kann, zumal, wenn ihr ein gutes Gedächtniß habet, und manchmal einige Blätter werdet nennen können; welches bey den Zuschauern eine überaus grosse Verwunderung zuwege bringen kann.

XXI.

Drey Kartenhäuflein machen zu lassen, ohne dabey zu seyn, und dennoch zu errathen, wie viel Augen ein jedes Häuflein habe.

Anfangs erinnert den, der die drey Häuflein, davon jedes aus einer gewissen Zahl bestehen muß, machet, daß er bey dem Unterstecken der Karte die erste Karte, die unten liegt, sehen, und dabey Achtung geben solle, wie viel Augen sie habe, und, wenn es eine Sechs ist, solche bedeckt auf den Tisch lege, und zugleich sage: das ist sechse, die folgende sieben, u. s. f. bis fünfzehn. Dieses ist also ein Haufe. Beym zweyten Haufen abermal die unterste Karte besehen, auf den Tisch gelegt, und wieder darauf zu zählen anfangen, nämlich von der Zahl, als selbige gehabt, bis fünfzehn. Von gleicher Zahl, und auf gleiche Weise, muß auch der dritte Haufe gemacht werden. Wenn ihr nun wissen wollet, wie viel Augen in den drey Haufen sind; so besehet und zählet die übrigen Karten, und es wird euch leicht fallen, die Zahl auszurechnen.

B 4

XXII. Zu

XXII.

Zu entdecken, wie viel Augen auf drey
Karten, so jemand aus dem Zaufen her-
ausgezogen, zu finden.

Nehmet eine Karte von 52. Briefen, lasset
davon nach Belieben 3. herausziehen, und
zu den Augen jeder Karte so viele Karten inson-
derheit hinzu thun, daß es 15. austrage. Hier-
auf lasset euch die Zahl der übrigen Karten sa-
gen; davon 4. abgezogen, so wird der Rest die
Summe der Augen auf den 3. ausgezogenen Kar-
ten andeuten. Gesezt, es wären die 3. Karten
gewesen 4. 7. 9. so muß man 11. Karten zu 4.
8. zu 7. und 6. zu 9. zählen. Alsdenn bleiben
noch 24. Karten übrig; davon 4. abgezogen,
kommen 20. als die Summe der Augen von den
3. genommenen Karten. Wenn man dieses mit
4. 5. 6. und mehr Karten spielen will, so müssen
darzu auch mehr oder weniger Briefe seyn, oder
man muß anstatt 15. nur 12. 13. 14. zählen,
und folgende Generalregel dabey in Acht nehmen:
Man multiplicire die Zahl der gezogenen Brie-
fe mit der Zahl, so man herausbringen will, und
zu dem Product thue man die Zahl der genom-
menen Karten; davon die Summe des ganzen
Spiels abgezogen, so wird der Rest andeuten,
welche Zahl man von der übrigen Karte abzie-
hen soll, um die Zahl der Augen von den aus-
gezogenen Karten herauszubringen. Wenn aber
die Subtraction nicht Statt finden kann, und
die

die Zahl der Karten zu wenig ist; so muß man die Zahl der Karten von der andern Zahl subtrahiren, und den Rest zu der Zahl der übrigen Karten hinzu fügen.

XXIII.

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

Nehmet das ganze Kartenspiel in die Hand, und machet, daß ihr in der Geschwindigkeit die oberste von allen sehet, und behaltet solche. Hernach machet sechs Häuflein, so groß ihr wolle. Nehmet davon den untersten und größten Haufen, und leget von demselben soviel auf den andern, daß ihr noch eine behaltet; dieselbe überreichet den Umstehenden mit geschlossenen Augen, oder gehet an eine Seite, und saget, daß sie dieselbe sehen, und, nach ihrem Belieben, unter dem Haufen verstecken mögen, ihr wolltet sie wohl wiederfinden. Wenn sie nun solches verrichtet, so eröffnet eure Augen, oder kommet wieder hervor, und suchet eure erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, die die andern auch gesehen, und verstecket haben.

XXIV.

Eine gesehene Karte, in Gegenwart aller Zuschauer, in eine andere zu verwandeln.

Hierzu ist eine gemahlte Karte die beste. Zeiget dieselbe, und saget, daß die Zuschauer solche sehen, und behalten mögen, was es für eine Karte sey. Diese aber habt ihr zuvor an der andern Seite mit einem dünnen Af beklebet, und wie ein rechtes Af zugerichtet. Alsdenn nehmt euern Huth, leget die Karte hinein, und fehret den Huth geschwind um, daß es niemand merke. Fanget hierauf an, einige Gebietungsworte zu sprechen, und fraget hernach, was es für eine Karte gewesen? Hat jemand solches gesagt, so hebet den Huth auf, und die Zuschauer werden mit grosser Verwunderung ihre Karte in ein Af verwandelt sehen. Bringet aber diese Karte behende auf die Seite.

XXV.

Winen eine Karte abheben, und besetzen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andere seyn soll.

Fehret drey oder mehr Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, also, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe. Nehmet sie dann in eure Hand, und lasset eine von oben abheben, und besetzen, und wieder oben drauf legen. Hierauf lasset Hand und Karte sinken, fehret die ganze Karte in der Geschwindigkeit um, und fragt denn, was für eine

eine Karte oben auf lieget? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß dieselbe Karte oben lieget, die sie gesehen, und selbst darauf geleyet haben; werden aber bey dem Abheben das Gegentheil finden.

XXVI.

Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, und hernach zu machen, daß, wenn das ganze Spiel gegen die Decke in die Höhe geworfen wird, nur allein das befehene Blatt daran sitzen bleibe, die andern aber alle herunterfallen.

Leget die Herzen, Schellen, Grüne und Eicheln, alle in einem weg nach ihrer gehörigen Ordnung, und lasset alsdenn eine Karte ausziehen; drehet hernach die ganze Karte in eurer Hand behende um, und lasset die ausgezogene wieder einstecken. Alsdenn suchet in der Karte, und ihr werdet befinden, daß die ausgezogene Karte den andern contrair lieget. Bringet dieses Blatt in der Geschwindigkeit oben auf, beschmieret solches mit ein wenig untereinander geschmolzenem Wachs und Kalk, oder mit etwas Vogelleime; doch heimlich unter dem Tische, daß die Umstehenden solches nicht gewahr werden. Alsdenn werfet das ganze Spiel über euch hin, da werdet ihr sehen, daß das beschmierte Blatt, da, wo es antrifft, auch sitzen bleiben wird, die übrigen aber herunterfallen werden.

XXVII.

XXVII.

Vier Karten von gleicher Sorte, in Gegenwart der Zuschauer, an verschiedene Orte zu verstecken, und, ohne Vermischung der Karten, wieder beyeinander zu bringen.

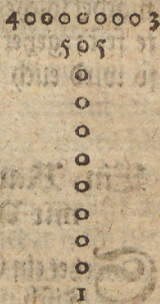
Bringet im Anfange vier gleiche Karten unten am Spiele beysammen; haltet aber eines von diesen vier Blättern über die andern nach der Hälfte, so, wie man sie beym ordentlichen Spiele zu halten pflegt. Zwischen die allerunterste Karte stecket heimlich zwey andere, und bedecket sie mit der untersten von gemeldeten vier gleichen. Zieheth alsdann eine von den untersten hervor, lasseth sie sehen, leget sie oben darauf, und saget: Das ist eine von den vier gleichen Karten; ziehet noch eine von unten aus, und saget: Das ist die andere; und, ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket sie mitten ins Spiel; eben so verfahret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders vermeynen, als ob es zweye von den viere im Spiele seyen, und nur eine oben, und eine unten liege, da doch noch drey derselben unten beysammen liegen. Lasseth alsdenn die Karte abheben, und setzet die untersten auf den abgehobenen Haufen; so kommen alle viere beyeinander.

XXVIII.

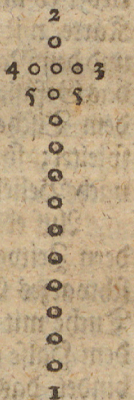
XXVIII.

Welche Kartenblätter also in ein Kreuz zu verschieben, daß, wenn man deren etliche an einem Orte wegnimmt, und an dem andern wieder hinzu thut, dennoch einerley Zahl verbleibt.

Man lege dreyzehn Karten solcher Gestalt, daß man 1 gerade herauf bis 2, und also auch von 1 bis 5 auf 4 oder 3 allemal 13 zählen kann. Nun nehme man 1 Blatt bey 4 und 1 bey 3 weg, und das obere Blatt bey 2 lege man unten bey 1, so werden doch noch, wie vorhin, von 1 heraus 13 gezählet werden können.



Auf diese Art kann man auch 2 Blätter auf beyden Seiten wegnehmen, und 2 herunter thun, daß nebenstehende Figur herauskommen würde. Was hier von dem Wegnehmen der Karten gelehret worden, läßt sich auch auf das Hinzuthun, oder Vermehren derselben, appliciren.



XXIX.

XXIX.

Eine Karte auf dem Tische wandelnd zu machen.

Dieses kann am besten bey Abendzeit verrichtet werden. Nehmet darzu ein langes und dünnes Frauenhaar, heftet selbiges zwischen eurer Brust und Nabel an einen eurer Knöpfe mit einem Ende an, an das Ende aber klebet ein wenig Wachs, und machet solches in der Geschwindigkeit an eine Karte fest; gehet alsdenn rings um den Tisch herum, so wird euch die Karte allenthalben nachfolgen.

XXX.

Ein Kartenblatt in einem Gefäße mit Wasser tanzend zu machen.

Setzet ein Gefäß mit Bier, oder Wasser, auf den Tisch, nehmet ein langes gelbes Weiberhaar, klebet es mit dem einen Ende mit Wachse an die Karte, mit dem andern aber zwischen das Fleisch und den Nabel des Zeigefingers, werfet die Karte in das Gefäß, und geberdet euch mit den Fingern auf dem Tische, als wenn ihr auf einem Instrumente spieltet; so könnet ihr die Karte mit dem Finger, nach Belieben regieren.

Auf eben die Weise könnet ihr auch einen andern Zeitvertreib machen, wenn ihr ein kleines schwarzes Schorsteinfegerlein von ausgestopftem Tuche mit einem Schönbarte machet, ihm unter dem Halse ein Kofthaar mit dem einen Ende anbindet, das andere Ende aber an eurem Gürtel befestiget,

festiget, ein Gefäß in die Stube setzet, und den Schloßfeger darein thut. Wenn ihr nun von der Kanne etwas hinweggehet, werdet ihr mit dem Haare das Schloßfegerlein erheben, daß es oben zur Kanne herausgucke; gehet ihr aber wieder hinzu, so kriecht es auch wieder hinein.

XXXI.

Ein Kartenblatt von seiner Stelle hinwegzubringen, ohne es zu berühren.

Nehmet ein Kartenblatt, und wettet mit einem, ihr wollet etliche Schritte vom Kartenblatte stehen, einen andern aber so nahe dabey bleiben lassen, daß er die Hand darüber halten könne, jedoch das Blatt nicht anrühre, und alsdenn wolltet ihr ein Zeichen geben, nach welchem ein jeder nach dem Kartenblatte greiffen könne; ihr wolltet aber die Karte nicht eher ergreifen, als er, da ihr doch das Zeichen geben wolltet, ehe ihr von eurer ersten Stelle wegkämet. Wenn die Wette nun angestellet ist, so machet alle Thüren und Fenster in dem Gemache, da ihr es probiren wollet, zu, und lasset nur ein einziges Fenster offen stehen: leget das Kartenblatt auf des offenen Fensters Rahm, dergestalt, daß es halb auf den Fensterrahm zu liegen komme, die andere Hälfte aber einwärts hänge; lasset ihn dann an der Seite des Kartenblatts stehen, und die Hand einer Spanne hoch darüber halten, ihr aber stehet bey der Stubenthüre, und saget, ihr wolltet bey der Thüre stillstehend ein Zeichen geben, wenn ihr nämlich schreyen würdet; Dapp! solle jeder unter beyden

den

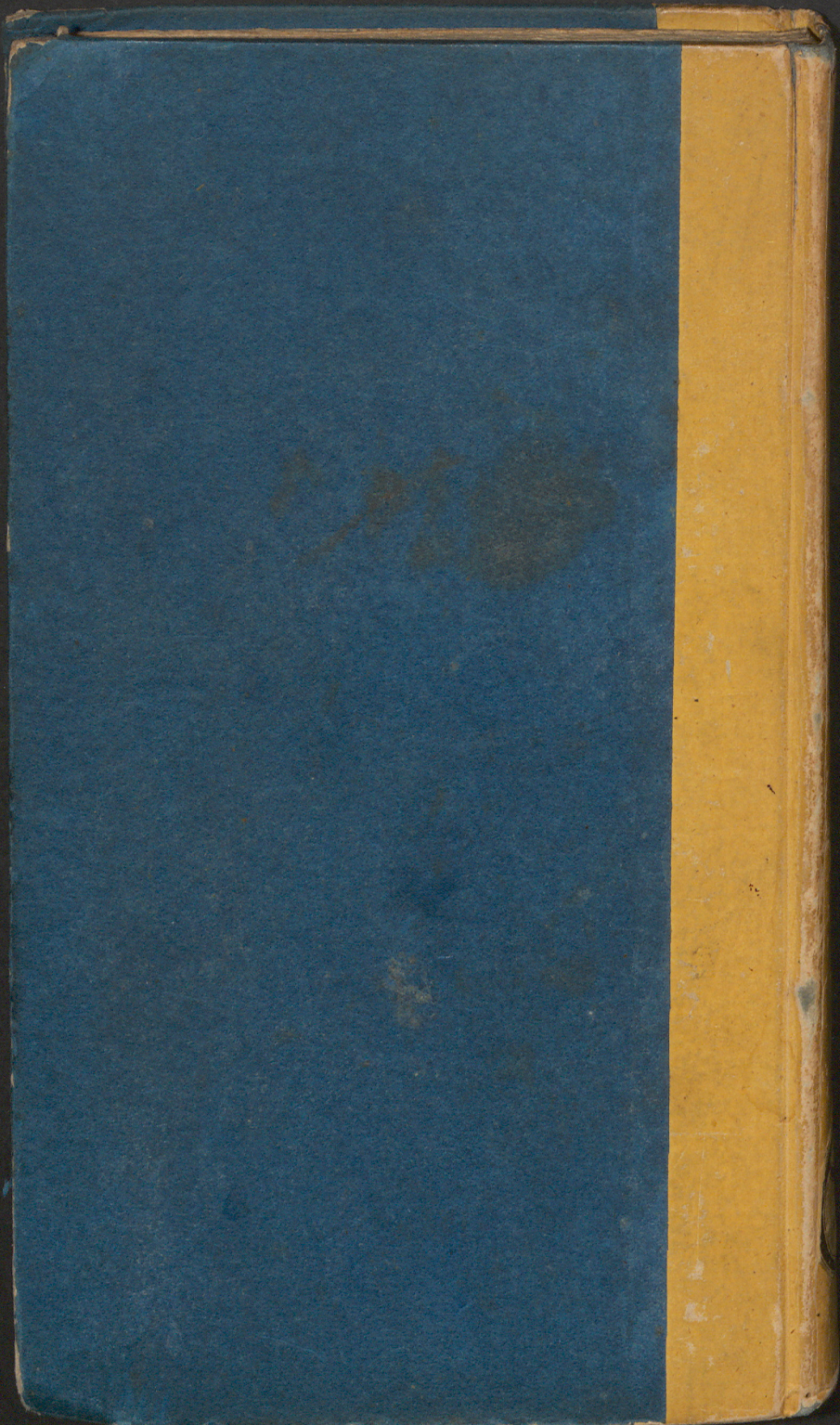
den Personen Macht haben, nach der Karte zu greifen, und, wer sie am ersten bekomme, der habe gewonnen. Wenn dieses also verabredet, so ergreiffet die Klinke an der Thüre, reisset die Stube jähling auf, und schreyet: Dapp! so wird die Luft, so durch die eröfnete Stubenthüre verursacht wird, das Kartenblatt zum Fenster hinauswehen. Weil ihr nun bey der Thüre seyd, so könnet ihr eher nach dem Blatte laufen, als derjenige, so bey dem Fenster sich befindet, und ihr habt also die Wette gewonnen.

XXXII.

Einem guten Freunde durch die Karten etwas zu verstehen zu geben.

Gebrauchet hierzu ein ganzes Kartenspiel, welches noch neu ist, und leget die Blätter in einer gewissen Ordnung nacheinander. Damit ihr aber diese Ordnung allezeit wieder treffen könnet, so schreibet euch solche auf, und theilet auch euerm Freunde eine Abschrift davon mit. Wenn nun die Blätter also ordentlich nacheinander liegen, so stoffet sie so lange auf dem Tische, bis sie aller Orten gleich liegen; schreibet alsdenn ringsherum eure Meynung darauf, vermischet die Karten wieder, und schicket sie euerm Freunde, welcher denn, nach euerm ihm zugestellten Berichte, die Kartenblätter wieder ordentlich wird legen, und, was darauf geschrieben ist, lesen können.

END E.



Vier
Egenda
Orte zu
der

Bring
am
von diesen
Hälfte, so
zu halten
te steckt h
der unterst
het alsdam
sie sehen,
ist eine von
eine von un
re; und, ob
ten ins S
dritten. D
ders verme
im Spiele
ten liege, da
men liegen.
setzet die unt
so kommen

306

05 16 000

WB Rostock

the scale towards document

XVII.

n gleicher Sorte, in
Chauer, an verschiedene
nd, ohne Vermischung
wieder beyeinander
ringen.

vier gleiche Karten unten
ammen; haltet aber eines
über die andern nach der
beym ordentlichen Spiele
hen die allerunterste Kar
ndere, und bedecket sie mit
eten vier gleichen. Zie
n untersten hervor, lasset
arauf, und saget: Das
hen Karten; ziehet noch
saget: Das ist die ande
n zu lassen, steckt sie mit
verfahret auch mit der
werden indessen nicht an
es zweye von den vieren
eine oben, und eine un
derselben unten beysam
Die Karte abheben, und
abgehobenen Hausen;
inander.

XXVIII.

