

GIUOCHI DIVERSI

PER DIVERTIRE LE DAME

IN CONVERSAZIONE

RACCOLTA

DA MARIO RUFINA

ED ESPOSTI

COLLA MASSIMA FACILTA' , E CHIAREZZA

PER ESEGUIRLI.



NAPOLI 1818.

DAI TORCHI DI FRANCESCO MIGLIACCIO

STRADA TRIBUNALI N. 185.



A spese di Gennaro Fonzo

Si vende grana 15.

Non sempre le Dame, in conversazione possono trattenersi in discorsi di Mode, di Teatri, e di galanterie: mancando la musica, o il Ballo, conviene qualche volta di procurare ad esse degli altri onesti divertimenti, che loro facciano passar le ore, senza tedio, senza ozio, e senza danneggiarsi col giuoco, o colla mormorazione.

I giovani di spirito, e di talento, sono inviati a quest' oggetto, che rendendogli gl' idoli delle compagnie, dalle quali richiesti, e desiderati, non tralasceranno di cercare i mezzi da contentarle, apprendendo varj giuochi di carte, di numeri, di preparazioni, ed altri simili, donde possa risaltarne il piacere, e l' ammirazione.

Per facilitarne loro il modo, ed alleviare ad essi la fatica di andargli trovando divisi, e dispersi, in Ozenan, Kircherio, Enzel, Veher, Alberti, Fegatelli, Caramuele, Vallemont, ed altri,

Di Francesco Ant. Guano
Padrone di Questo Libretto
to 1869

*è quali per esser un poco confusi, pro-
lissi, o scritti in lingua non nostra
potrebbero raffredarli, e quindi desi-
stere dal desiderio di ammaestrarsene:
mi ho voluto far io una ragione, di
raccoglierne da essi i più belli, e più
intelligibili, scrivendoli colla massima
possibile chiarezza, per renderne più
facile l'esecuzione: e se per qualche
giuoco di essi vi fosse bisogno di pic-
ciole preparazioni, non saranno fasti-
diose, nè dispendiose. Spero che que-
sta operetta voglia riportare lo stesso
felice incontro ottenuto da varie mie
cosette date alle stampe, che quantun-
que di non molta importanza, hanno
ricevuto l'aggradimento del Pubblico,
e specialmente Cucina casereccia, della
quale si sono già fatte cinque edizioni,
non senza le continue richieste della
sesta.*

Maria Rufino.

IL GIUOCO DELL' OROLOGIO.

*Per mezzo di questo giuoco, s'indovina l'ora,
che si pensa di voler fare qualche cosa.*

Si disponga colle carte una sfera di Orologio
rotonda, cioè da 1. sino a 12., poi si faccia pen-
sare da qualche Dama, a che ora voglia andare
a dormire, mangiare, o altro. Quindi si scelga
a piacere uno dei numeri della detta sfera, che
dovrà star coverta, e si aggiungano tante doz-
zine, quante ne stima convenienti il Maestro del
giuoco, per non farne averire gli Astanti. Poi si
dica a colui che ha pensato, di contare in se-
creto da quel numero designato, l'ora pensata,
sino al numero dal Giocohere assegnato: che fi-
nirà giusto sopra la carta del numero pensato.

L'ASTROLOGO.

*Indovinare a più persone, sino a che bastino
le carte quella carta, che ciascuno avrà pensata.*

Si facciano tanti mazzetti di carte, per quante
persone sono, non più di sei, per non superare
il numero delle quaranta carte, formando ogni
mazzetto di tante carte, quanti sono quelli, che
debbono pensare. Si prenda uno di questi maz-
zetti, e si faccia pensare una carta al primo, e
successivamente si presenti un altro mazzetto al
secondo, perchè pensi la sua carta, l'altro al

terzo, eccetterà: ponendo questi mazzetti l'uno sopra l'altro; quindi da sotto disporrete le carte covertate ad una ad una in tanti ranghi quanti sono le persone, che hanno pensato; seguitando a far lo stesso di tutte le altre carte, una sopra l'altra sicchè vengano tanti mazzi, per quante persone giocano, com' erano prima, mutandone solamente l'ordine. Poi si prenda il primo di questi mazzetti, e mostrandosi a coloro, che avran pensato, vi farete dire solamente: se in qual mazzetto vi sia la loro carta: se non vi è la carta di alcuno, si butta, e non se ne fa conto, per essere carte inutili; ma se poi uno, o più dicesse di esservi la sua carta, pensata: con savia manovra, fingendo di mischiar le carte del detto mazzetto, ma senza perder di vista la situazione delle carte di quelli, che dissero di esservi. Si prenda dunque la prima, se il primo dirà di esservi la sua, e si ponga coverta sulla tavola, alla direzione del primo: se vi sarà quella del secondo, o altra, si farà lo stesso, prendendo dal detto mazzetto, quella carta, che corrisponde al secondo, o altro ponendola similmente come la prima, nella direzione, che gli corrisponde, buitando quelle, che non furono pensate. Si mostreranno in somma tanti mazzetti, sino a che si saran trovate tutte le carte pensate, se ne avanzano non si mostrano, essendo carte inutili. Poi trovandosi sulla tavola le carte disposte nella corrispondente direzione, come si disse, non si può sbagliare il gioco. Si doman-

di al primo qual'è la sua carta, e si rivolti subito quella che corrisponde al primo, che si troverà esser la sua, facendo così delle altre. Questo gioco fatto con giudizio, e prestezza, fa molta impressione, ed è uno de' più belli.

IL GIOCO DELLO SPECCHIO

volendosi da persona della conversazione vedere qualche persona morta in uno specchio, bisogna, che il Giocoliere sia molto astuto, e che sappia ben dare ad intendere la falsa magia, che rappresenta. E necessario avere un compagno anche destro, che senza mostrar timore, si offra di voler esso vederlo, giacchè forse l'intera compagnia non vorrà esporsi, per timore, dopo aver intesa di doversi chiudere in un stanza lontana; dove vi sarà una sola candela, ed uno specchio, dunque bisogna girare in maniera il gioco col detto timore, che assolutamente vada a chiudersi il compagno del Giocoliere, che fa il più coraggioso, e che deve essere una persona non sospetta alla compagnia.

Il Giocoliere terrà una carta, dove saran notate le lettere dell'Alfabeto, con tanti numeri corrispondenti alle dette lettere, consegnandone segretamente un'altra simile al compagno, a cui avviserà, che come sente i colpi, senza interruzione, li segni, e dopo che detti colpi, per un momento saran fermati, riscontri qual lettera corrisponde a quel numero di colpi dati, la scriva, giacchè colla guida de' diversi colpi, sa-

prà il nome di quel morto, che la compagnia ha richiesto di vedersi nello specchio. Subito, che l'avrà capito, faccia de' strepiti, dicendo che vede nello specchio quella persona, e mostri gran timore di seguitare a star chiuso in quella stanza con un morto, onde facendo de' chiassi, cerchi di farsi aprire. Questo è quanto riguarda il compagno. Il Giocoliere deve chiedere, un martello ed una piccola incudine di ferro, se si potrà avere, o altra cosa di ferro, per batterci de' colpi. Deve situare detta incudine in mezzo ad un cerchio da lui segnato sul pavimento, facendovi delle cifre magiche intorno, con il lapis bianco o gesso, mormorando delle parole, che non si intendano, e fare in somma tutto quello, che può dimostrare un prestigio. Poi si farà dire all'orecchio, qual morto si voglia far vedere nello specchio, a quella persona, che si è chiusa in una stanza un poco lontana a tal oggetto, e questo si saprà da tutta la compagnia: si deve dire all'orecchio, per timore, che non si ascoltasse da chi deve vederlo, giacchè il gran effetto del gioco è giusto quello di sentir nominare quello tal morto richiesto, da chi chiuso, non si può certamente sapere quello, da che la conversazione ha nominato. Dopo saputo dal Giocoliere qual morto voglia farsi vedere, con varj finiti prestigi, parole, ed astuzie, l'indicherà al compagno chiuso, con li colpi, di martello, che batterà sull'incudine, dando tanti colpi, quanti ne corrispondono alle lettere di quella persona

morta, che deve vedere, fermandosi un momento, quando avrà indicata con i colpi la prima lettera, e così indicherà le altre. Questi colpi non dovranno darsi ad uno ad uno, perchè la compagnia non s'insospettisca, ma variando, come, *tac, tac, tac, tac, tac tac*; e così tanti colpi, quanti ne cerca la lettera, la quale designata, si fermerà per un momento il Giocoliere, fingendo di prendere la sua polvere magica, e buttarla nel cerchio, borbottando delle parole, coi nomi di Belzebù Astarotte, ed altri, a suo piacimento. Subito, che in questa maniera avrà detto, nome, cognome, e titolo, se mai ne ha il morto richiesto, terminerà il gioco, con i gran chiassi del compagno, come dissi sopra: quali chiassi potrà ancora anticipare, nel caso, che da primi colpi abbia chiaramente capito quel morto, che si deve vedere. Questo gioco fatto a dovere, fa girar la testa all'intera compagnia facendo un bellissimo effetto, ma si deve fare una volta sola, perchè forsi la seconda volta, vorrà chiudersi nella stanza, chi non è a porzione del gioco.

IL CARCERATO

Si ficca un chiodo ad un bastone, poi s'involge al bastone sopra il chiodo, una ligaccia, passando il capo che si tiene nella mano destra, sotto il capo della mano sinistra: quindi si fa lo stesso sopra il chiodo, poi s'involge della ma-

miera istessa attorno al chiodo, ed in fine, similmente intorno al bastone, da sotto al chiodo; poi si fa levare il chiodo, e la ligaccia si troverà sciolta. Si badi a far passare sempre da sotto quel capo, che s'incominciò a passare nella prima volta, altrimenti la ligaccia si ritroverà ligata; e'l bastone carcerato. Bellissimo gioco, e che difficilmente si capisce da chi lo vedrà tre, e quattro volte. In mancanza del bastone, o del chiodo, si può far tenere un dito ad una colonna di sedia, che vale lo stesso. Si può incominciare ancora, passando il capo della mano sinistra, sotto quello della destra, seguendo così a far sempre nelle altre voltate, che similmente la ligaccia resterà sciotta.

L' A G O

Modo d' infilzare molti capi di seta dentro la testa di un ago, senza guardare.

S' infilza in un ago un filo di seta un poco lungo, e poi si operi colle mani coperte da un fazzoletto, ovvero in luogo oscuro, per maggiormente rendere meraviglioso il gioco; intanto si procuri di far entrar la punta dell' ago in un solo filo della seta, o ancora dentro tutti e due, circa un mezzo terzo di palmo: entrato l' ago dentro il detto filo di seta, formerà la somiglianza di un nodo. Si prenda uno di questi capi, ma quello che non corre, e si giri tante

volte nell' ago, quante volte si può, o perchè siano tanto stretti nella testa dell' ago o perchè la lunghezza della seta sia terminata, dovendo questa esser piegata in doppio eguale, anche facendo un nodo alle punte, se occorre. Poi colla forbice si tagliano entrambi i capi, che resteranno nell' ago varj fili di seta infilzati, e con tale fortezza, che si fatterà a sfilarli. Bellissimo gioco.

LA PALLA.

Per formare da un fazzoletto, o da una salvietta una palla impossibile a sciogliersi da chi non sa farla.

Si stenda un fazzoletto, o una salvietta sopra un tavolino: si prendino li quattro capi, e si pieghino nel centro, poi similmente si piegheranno li quattro capi: ristretto che sarà, si prenda qualunque capo del medesimo, si porti nel centro, adoperando il pollice della mano sinistra, e colla mano destra, si prenda qualunque capo, e si rivolga sempre verso il pollice della sinistra: e così adoperando entrambe le mani, la sinistra per mezzo del pollice, ne chiuderà, i capi, e la destra lo stringerà, girando quel capo delli detti lati, sempre ad un modo, come si è principiato, sino a che sarà formata una bella palla rotonda, e ben stretta, che si renderà impossibile a sciogliersi, se non si rivolta il capo tutto

al contrario del come si è formata. Sarà cosa piacevole di metterla per salvietta piegata, sul piatto di un Parasito, che non sapendola sciogliere, resterà burlato, non potendosi pulire le labbra nel bisogno.

LA PISTOLA.

Per sparare una pistola colla palla, e prendere la detta palla colla mano.

Bisogna tener preparato un picciol tubo di latta, ma dipinto a colore della canna della pistola, che sia chiuso da una sola parte, e che entri con facilità nella canna della detta pistola; poi si faccia mettere la polvere, col turaccio di stoppa non molto calcato: indi con destrezza s'introduca segretamente quel tubetto di latta nella canna della pistola, e dagli astanti faccia mettersi la palla di piombo, ed il turaccio, giacchè crederanno di averla posta nella canna della pistola, non già nel tubo. Il Giocoliere intanto, nel prender la pistola per farla sparare, si faccia cadere nella mano con destrezza, il tubo che tiene la palla, e poi la dia a farla scaricare in faccia alla sua mano, dove terrà nascosta la palla sola, fra le dita; e così farà vedere di averla presa colla mano, senza offesa veruna.

LA FORBICE.

Per sciogliere una corda annodata nelli due anelli di una forbice, mentre da qualche persona, ne siano tenuti li due capi.

Si piega un cordino, e prese le punte dei due capi, s'incarcerano li due anelli di una forbice, passandoli per dentro la piegatura del detto cordino, tenendosi nelle mani di qualcheduno le punte del medesimo. Sembra impossibile lo scioglimento, e pure il gioco è facilissimo, come si viene a dimostrare. Si prenda il capo del cordone carcerato nel primo anello della forbice, e si passi per sopra, dentro l'altro anello della stessa, e poi dentro questo capo; tutta la forbice per la punta, e sarà sciolta.

Indovinare un numero, che qualcuno avrà pensato.

Figuriamo, che siasi pensato il 5.; si faccia triplicare, poi si domandi se è sparo ne aggiunga un altro, e se è paro, non occorre; si faccia prenderne la metà, e si faccia triplicare un'altra volta, facendosi dire questo numero triplicato. Si osservi dal Giocoliere quante volte v'entra il 9. che nel nostro esempio v'entra due volte: questo si raddoppi, che farà 4., si aggiunga quell'uno dippiù, che si accrebbe, per essere stato disparo il numero pensato, che farà

5. , e queste sarà il numero che si era pensato . Per rendere il gioco più difficile ad intendersi : del numero rimasto dopo tener conto delli 9. che ci entrano ; si possono far levare o mettere numeri a capriccio , giacchè sempre il doppio delli 9. che vi entrano , sarà il numero pensato .

Altro modo d'indovinare un numero pensato .

Figuriamo , che siasi pensato il numero 8. , se ne faccia levare una unità, che resterà 7. questo si faccia raddoppiare , che farà 14. , si faccia togliere una unità , e resterà 13. , vi si faccia aggiungere il numero pensato , che è l' 8. e farà 21 , a questo si faccia aggiunger 3. , e farà 24. Fatevi dire questo numero , la terza parte del quale sarà il numero pensato . Replico , come sopra , di potere far levare , o mettere numeri a capricci , per rendere il gioco impercettibile , tenendo sempre conto , che la terza parte del numero , che vi sarà stato detto , quello è il numero pensato .

Per indovinare due numeri pensati .

Figuriamo , che siansi pensati 5. e 8. si aggiunga alla somma di entrambi la loro differenza , che è 3. , che farà 16. Troverete con sicurezza , che il numero maggiore pensato sarà la metà , che è l' 8. , levando poi dalla somma 13. la loro differenza 3. resteranno 10. la

metà del quale sarà il numero pensato 5 .

Indovinare tre numeri pensati .

Figuriamo , che i numeri pensati siano 4. 7. 8. , si dica a colui , che l' ha pensati . di scrivergli , perchè non se ne dimentichi . Poi se gli dica , che raddoppij il primo , poi vi aggiunga una unità: moltiplichi per 5. , vi aggiunga il secondo numero pensato , raddoppij tutto il risultato , vi aggiunga una unità , e moltiplichi per 5. si faccia aggiungere il terzo numero pensato ; poi ne dica l'intero risultato , dal quale il Giocoliere ne levi segretamente il numero 55. e quello che resta disegnerà li tre numeri pensati .

Indovinare quattro numeri pensati .

Si farà nel modo istesso de' tre numeri , solamente dopo l' intero risultato , si leverà in vece di 55. , un altro 5. dippiù , cioè 555. Figuriamo dunque , che li numeri pensati siano 3. 4. 6. 2. si faccia raddoppiare il primo , che fa 6. , si aggiunga una unità , che fa 7. , si moltiplichi per 5. che fa 35. , si faccia aggiungere il secondo numero pensato 4. , farà 39. , si raddoppi , e si aggiunga una unità , che farà 79. , si moltiplichi per 5. e farà 395. , si aggiunga il terzo numero pensato 6. e farà 401. , si raddoppij , con una unità aggiunta , e farà 803. Si

moltiplichi per 5., e farà 4015. si aggiunga il quarto numero pensato 2., e farà 4017. Questo risultato si palesi, ed il Giocoliere levandone segretamente il numero 555.: si troverà che il risultato comporrà li quattro numeri pensati 3; 4. 6. 2. In fine, ad ogni numero di più pensato si deve mettere un 5. di più, che formeranno quattro 5. o più.

Indovinare tutte le carte di un intero mazzo una presso l'altra.

Bisogna fare questo gioco un poco lontano dagli spettatori. Si segnerà una carta, che nel mescolare l'intero mazzo, resti, o sopra, o sotto: poi si porranno le carte, dietro le spalle, e si dica, che si vuol cavare Re di coppe, che è la carta segnata: nel cavar questa bisogna nasconderne un altro nella mano sinistra, e vederla quando si mostra il Re di coppe: sarà la carta nascosta un Cavallo di spada; si metta nuovamente dietro le spalle, e si dirà che si vuol cavare il Cavallo di spada, che effettivamente si mostra, nascondendo nella mano un'altra carta, che osservata, si porrà similmente dietro le spalle: e così facendosi dell'intero mazzo, s'indovineranno tutte.

Indovinare la carta tolta da un intero mazzo.

Figuriamo, che si prenda un 3. se gli dica

che il numero della detta carta lo tolga da 10. o 20. o 30., da quante decine gli piace; per esempio, lo tolgo da 40. Poi se gli dica di levar tutte le decine, e che dica il numero che resta, che nel nostro caso sarà 7.: dunque allora la carta levata è un 3., giacchè l'intero mazzo di carte forma 22. decine, facendo valere la donna per 8., il cavallo per 9. e'l Re per 10. Se non rimanesse niente, la carta levata sarà un Re.

Indovinare quanti punti contengono due dadi buttati a sorte, senza che si veggono.

Figuriamo, che li punti delli due dadi siano 3. 6. Il Giocoliere dirà a colui, che gli ha tirati, di raddoppiare segretamente il punto maggiore, che farà 12., a questo si faccia aggiungere 5., che farà 17. Si faccia questo aggiungere per 5. che farà 85., poi si faccia aggiungere l'altro numero sortito, che è il 3. e farà 88. dal quale sempre si farà levare 25., e si troverà il 6. e 3. che sono li due numeri sortiti.

Indovinare li punti di tre dadi buttati a sorte.

Figuriamo che li numeri usciti siano 3. 5. 2., si faccia segretamente raddoppiare il numero maggiore, che in questo caso è il 5. che fa 10. si faccia aggiungere 5. e farà 15. si faccia moltiplicare per 5. e farà 75., si aggiunga 10. e farà 85. Si aggiunga il secondo numero maggiore,

che fu il 3. e farà 88. : si faccia questo moltiplicare per 10. , che farà 880. , si aggiunga l'ultimo punto , che fu 2. , che farà 882. questo numero ve lo farete dire , dal quale segretamente sempre ne leverete il numero 350. e resteranno li tre numeri sortiti , cioè 5. 3. 2.

Modo d'indovinare a quattro persone , quale di questa abbia preso un anello ; se l'abbia nella mano destra , o nella sinistra , e 'l dito , e 'l nodo in cui lo terra.

Le dita si contano dal dito grosso , i nodi dalle unghie . Il Giocoliere farà situare le quattro persone in ordine , cioè primo , secondo , terzo , e quarto . Poi dirà , che colui che ha preso l'anello , raddoppi se stesso , cioè , se l'ha preso la prima persona sarà 2. , se la seconda sarà 4. se la terza 6. , se la quarta 8. Figuriamo intanto , che l'anello l'abbia preso il terzo , che farà 6. , si faccia aggiunger 5. che farà 11. si moltiplichi per 5. e farà 55. , si aggiunga 10. , e sarà 65. si dica che se l'anello è nella mano destra , si aggiunga 2. , se nella sinistra 1. ; sia fingiamo , nella destra , il punto sarà 67. , si moltiplichi per 10. , farà 670. aggiungansi le dita dov'è l'anello , che lo figuriamo il terzo , e sarà 673. si moltiplichi per 10. e sarà 6730. si aggiungano li nodi dove trovasi l'anello , che figuriamo nel secondo , e sarà 6732. ; quest'ultimo numero si deve palesare da chi l'ha nu-

merati , senza che il Giocoliere gli abbia mai veduti . Da tal numero sempre si tolga il numero 3500. , che ne resteranno 3. 2. 3. 2. Le migliaja dimostrano la persona , che tiene l'anello , cioè la terza ; le centinaia la mano , che essendo numero paro , sarà la destra ; le decine il dito , cioè il terzo , e l'unirà il nodo , che sarà il secondo .

Indovinare chi tiene un numero paro di monete , o altro nella mano destra , ed un numero disparo nella sinistra , o al contrario.

Si finga , che uno abbia nella mano destra cinque monete , e nella sinistra sei . Si faccia moltiplicare il numero della mano destra per un numero paro , a piacimento del Giocoliere , come fosse per 4. , e farà 20. Poi si faccia moltiplicare il numero della mano sinistra per un numero imparo , anche a piacimento , come per 3. e farà 18. Li detti due numeri , cioè 20 e 18. si fanno sommare , e si palesino . Il Giocoliere trovando che questo risultato è paro , dirà francamente , che il numero imparo è nella mano destra . Se il risultato sarà disparo , dirà che il numero paro e nella mano destra .

Indovinare due cose differenti , quale sia nella mano destra , e quale nella sinistra .

Si faccia dare secretamente al fagiolo , exem-

pligratia, un numero parò, ed al Cece un numero imparo: è seguitando l'esempio di sopra, s'indovinerà in quale mano si trovi il fagiolo, ed il Cece.

Indovinare un numero di monete, o altro, che qualcuno abbia divise nelle due mani in parti uguali.

Figuriamo, che ventiquattro monete si siano divise 12. per mano. Si faccia trasportare dalla mano destra alla sinistra, un numero di monete, a piacere del Giocatore, ma che sempre sia minore di quelle che sono nella mano. Fingasi, cioè ne trasporti 7. Fate poi portare dalla sinistra alla destra quel numero di monete restate nella destra, cioè 5. alla sinistra dunque ne resteranno 14., cioè il doppio delle 7. portate alla prima dalla destra alla sinistra. Si domandi in fine, di quante monete il numero di una mano è più grande dell'altro: si risponderà di 4., levate questo 4. dal 14., ne resteranno 10., che aggiungendo al 14., si vedrà, che il numero delle monete, o altro, è 24, cioè per ogni mano 12.

Indovinare a tre persone che hanno prese tre cose, o che abbiano immaginate tre cose differenzi.

Si abbino pronti 24. fagioli, o fave, o altro, e si tenga a memoria il seguente verso.

AperiPrelatiMagisterCamillePerinaquid habesRibera
1 2 3 4 5 6 7

Il Giocoliere nella sua mente si figurerà quello che ha destinato in primo luogo, nel secondo, e nel terzo. Al primo dia una fava, al secondo ne dia due, e tre al terzo, lasciando le altre nella tavola. Primieramente ad ognuna delle tre cose diverse prese, o pensate, si debbono applicare queste tre vocali *A. E. I.*, giacchè ogni parola del sopradetto verso la contiene, ma in ordine cofuso. Ciò fatto, ordinerete a colui, che ha presa, o immaginata la cosa da voi nominata *A.*, che prenda altrettante fave, quante ne ha in mano. A quello che prese la cosa da voi denominata *E.*, che ne prenda due volte tante. A quello che prese la cosa denominata *I.*, quattro volte tante. Ciò fatto, si domandi quante sono le fave rimaste, e queste colle parole del verso, vi daranno le vocali, per conoscere chi abbia prese le tre cose proposte. Per esempio, se fossero rimaste 4. sopra la parola del verso *Camille*, che è la quarta, v'indicherà, che il primo ha quella cosa, alla quale si applicò la vocale *A.*, il secondo, quella dell'*I.*, e l'altro terzo quella dell'*E.*, e così si fa delle altre parole del verso, cioè, che la prima vocale significa la prima persona, la seconda vocale, la seconda persona, e la terza significa la terza persona: ciascuna delle quali avrà quella cosa alla quale si applicò quella vocale, che le tocca in

detta parola del verso , quale parola la disegna il numero delle fave , o altro rimasto in tavola .

Per dividere li cristiani dalli turchi.

Si dispongano in una tavola , parendo , che siano confuse , quindici fave , e quindici fagioli , dicendo essere le prime Cristiani , e li secondi Turchi ; si faranno poi contare in diverse maniere , a piacere del Giocoliere , in modo , che tutt' i Cristiani restino separati da' Turchi . Per questo gioco . bisogna avere a memoria li seguenti versi , o pure tenerli scritti , osservandoli di nascosto . Volendo dunque separarli , contandoli a nove a nove , vi bisogna il seguente verso .

*Populeam Virgam Mater Regina tenebat ,
o vero quest' altro .*

Or tu ne dai la pace , ei la tendea .

Volendo contare a tre a tre , si distribuiranno secondo le vocali del seguente verso :

*Ecce amatam sedere , amatam facere
araneam meam .*

Volendole contare a otto a otto , si distribuiranno secondo quest' altro verso .

Pater Adam coeperat moenia grata Veronae .

Se si volessero contare a dieci a dieci , si userà il seguente verso .

Rex anglicus , certa bona flamina dederat .

Le fave , dunque , si possono situare in giro , o in fila , a piacimento .

S' incominci colle bianche , che rappresentano i Cristiani , e poi alternativamente colle nere , che sono i Turchi . Si distribuiranno secondo l' ordine delle vocali cioè alla prima vocale le bianche , alla seconda vocale le nere : ma potrete sotto ogni lettera tante fave , quante alla lettera ne convengono , cioè , come dissi all' *A.* 1. all' *E.* 2. all' *I.* 3. all' *O.* 4. all' *U.* 5. Esempio del come deve contarsi a 9. a 9. L' *O* rappresenta i Cristiani , cioè le bianche , e le stelle , cioè le nere , i Turchi .

Po pu le am, vir gam, ma ter, Re gi na, te ne bat
0000xxxxx00 x 000 x 0 xx, 00 xxx 0 xx 000 x

Dopo situate , si conteranno sempre dal principio , come si situarono , e dove finisce il 9. quella fava si mette in un sito fuori di fila , e così seguitando a contare si troveranno separate le 15. fave dalli 15. fagioli , cioè li Cristiani dalli Turchi . Gli altri versi serviranno per contare in altro modo , o a 3. o a 8. o a 10.

Indovinare la somma de' numeri , che restano sotto varj mazzetti di carte.

Ogni persona porrà prendere un mazzo di carte , facendone varj mazzetti , secondo l' ordine che capitano , cioè se la prima carta sarà un 6. volendo fare il primo mazzetto , porrà sempre sopra il 7. poi l' 8. che sarà una Donna , poi il 9. che sarà un cavallo , ed in fine il 10. che sarà un Re . Poi farà un altro mazzetto , principiando da un Asso , si porrà sopra il 2. , poi il 3. ecceterà , sempre sino a 10. e così seguirà sino a che vi saranno carte da poterlo fare , e quelle che restano , si porranno in disparte . Per indovinare dunque , quanti punti sono rimasti sotto tutti li mazzetti , si deve moltiplicare per 11 il numero delli mazzetti , che essendo , per esempio 8. farà 88. a questo numero , si aggiunga il numero delle carte rimaste , che essendo state , per esempio 5. farà 93. Da questo numero , tolto il numero dell' intero mazzo , che sono 40. , il rimanente numero 53. sarà quello di sotto a tutti li mazzetti .

Indovinare la somma de' numeri rimasti sotto tre mazzetti di carte , contati tutti tre dal numero della prima carta , sino a 15

Si formeranno tre mazzetti di carte , come sopra , ma contando sino a quindici , cioè , se s'incomincia dall' asso , si porranno sempre sopra ,

tante carte , che si arrivi al 15. Se poi s'incomincia dal Re , che fa dieci , se ne potranno sopra altre cinque , per arrivare al 15. , e così ancora si formerà il terzo mazzetto . Poi si conteranno segretamente le carte avanzate , alle quali si aggiunga otto , e questo sarà il numero dei punti , che sono sotto li tre mazzetti ; ma se l' ultimo mazzetto non potesse arrivare a 15. perchè finite le carte , quelle che mancano , si levano dal numero otto , e li punti sotto li tre mazzetti saranno quelli , che restano dall' otto .

Sciogliere due persone , che con due corde incrocicchiate tenessero legate le quattro mani

Si prenderà da mezzo , il capo di una ligaccia carcerata , e si passerà sotto la ligatura della mano , che sta ligata dalla ligaccia opposta : quindi si rivolterà per sopra la detta ligatura , e si passerà per il disotto della mano , che le ligacce resteranno sciolte . Si potranno sciogliere similmente , servendosi del capo dell' altra ligaccia , e facendo la stessa operazione nella ligatura della mano opposta .

Per fare , che sotto una riga di numeri , ne risultino , tutte Figure uguali , a piacere del proponente , come tutti 2 o 3 o 4 o 5 o altro

[La riga che si formerà dal Giocoliere sarà

sempre la stessa, cioè 1122334455667789. cioè di 16. figure, come si veggono segnate. Il proponente dirà quale unità vuole che ne risulti, figuriamo il 5. Il Giocoliere dirà, che moltiplicata la sua riga per il numero da lui segnato, si otterranno tutti 5. Esempio.

Il moltiplicante si formerà, moltiplicando a mente il numero 99. per quella unità, si vuole, che ne risulti, che nel nostro caso, essendo il 5., si moltiplicherà 99. per 5., e col prodotto 495. si farà moltiplicare dal Proponente la riga del Giocoliere scritta, come sopra, quale moltiplicazione sommata, produrrà tutti 5., come si volle. Se si volessero, tutti 6. 7. 8. o altro, si farà della stessa maniera.

Il moltiplicante si potrà trovare ancora con maggior prestezza in diverso modo, cioè. Si scrivono tre numeri, il primo sia quello, che deve portare il risultato richiesto di tanti 5., ma con una unità di meno: vale a dire si scriva il 4., appresso a questo sempre il 9., e'l terzo lo formerà il rimanente che vi vuole dal primo numero per andare a 9. che sarà 5., e saranno le tre figure istesse, che risulterono dalla moltiplicazione del 99. pel numero richiesto.

Per far camminare un uovo sopra la mensa.

Si faccia un picciol forame in un uovo crudo, e si evacui: poi vi si metta dentro una sanguisuga, e con bianca cera, si chiuda il forame.

Poi se gli metta vicino una scudella piena di acqua, che la sanguisuga nel sentirne l'odore, rivolgerà l'uovo verso la scudella.

Per fare, che un uovo per la punta si mantenga ritto sulla tavola

Si prenda l'uovo, e sull'istessa tavola, se gli rompa la punta, che si terrà ritto sicuramente.

Per fare, che un uovo buttato con violenza in faccia al muro, non si rompa.

Si butti un uovo con violenza in faccia al muro, che il muro non si romperà sicuramente.

Per fare che i piselli, bollendo, escano dalla pignatta.

Volendo fare una burla ad una donna, che cucina, a segno di farla rimanere ammirata, e piena di stizza: dopo che avrà posti li piselli dentro la Pignatta, ed avvicinati al fuoco per farli cuocere, si metta dentro la medesima un poco di argento vivo, che li piselli si commoveranno sopra, e sotto con tal impeto, che usciranno fuori, nè si rimetteranno, se non si tolgano dal fuoco.

Per non far quagliare il latte.

Se nel latte porrai del zucchero, non potrà

mai quagliarsi, nè sarà atto a fare il Butiro.

Per conoscere se nel latte vi sia acqua.

Metti nel latte la punta di un giungo, o di un ferro acuto, e poi cavalo, e fanne cadere qualche goccia sopra l'unghia: se il latte starà qualche poco sull'unghia, sarà puro; se al contrario, subito ne cadrà, vi sarà dell'acqua.

Per vedere se nel vino vi sia dell'acqua.

Si ponga nel vino una mela, o un pero selvaggio: se questo si affonda nel vino, sarà puro, se resterà di sopra, il vino sarà mischiato, giacchè l'acqua è più leggiera del vino.

Per conoscere se nel musto vi sia dell'acqua.

Se nel musto vi sia dell'acqua, si conosce al contrario del vino, giacchè il musto fresco, se non ancora purgato dalla feccia, e grasso, e viscoso, in conseguenza è più pesante, che se vi fosse dell'acqua: per cui il pero selvaggio, nel puro andrà a galla, e nell'impuro s'immergerà. Weckero, e Giorgio Valla sostengono, che produrrà lo stesso effetto, se vi si porrà un uovo se il medesimo immediatamente cascherà nel fondo il musto è acquoso, se al contrario, sarà puro.

Per render bianca una rosa porporina.

Prendi una rosa porporina, e maggiormente se è fresca, e sviluppandone le foglie, le suffumiga con un odore di solfo acceso, e vedrai, che subito diverrà bianca.

Per far saltare il pane nel forno

Se nel pane, che devi mettere nel forno a cuocere v'introdurrà una noce ripiena di solfo vivo, sal pietra, e argento vivo, e poi la chiuderai con diligenza, subito che sarà riscaldato, principierà a saltare, in modo da rendere agli astanti un giocondo spettacolo.

Per promuovere una forte sternutazione.

Il seme del Nasturzio, o le foglie seccate, mischiate nel tabacco, promuovè de' forti, e frequenti sternuti. In un convito; farà lo stesso effetto, se si opera sulla mensa, o se ne asperga la salvietta.

*Per far gridare una ranocchia dipinta
in un muro*

Fatto un buco nel muro, vi si metta una Rana viva, e si copra con una carta, dove vi sia dipinta una Ranocchia. Poi vicino a questa vi si metta una candela accesa, tratteneudo in di-

scorsi la compagnia. La Rana, che sta dentro nascosa, nel vedere il lume, e sentendo il calore, comincerà a gracidare, e si crederà, che sia la Rana dipinta.

*Per trovare nella mano i caratteri
scritto sulla carta*

Si scriva segretamente qualche cosa sulla mano, o con il limone, o coll'urina: poi si faccia scrivere nella carta lo stesso; che si è scritto sulla mano, o prima si faccia scrivere sulla carta, e poi si vada a scrivere sulla mano. La carta si bruci, e tutto il bruciato si trofini sopra le lettere scritte nella mano, che queste appariranno come se allora fossero state scritte, con gran meraviglia degli astanti.

Per far comparire i circostanti senza capo.

Si polverizzi bene l'orpimento, e si faccia bollire nell'olio, in una pignatta nuova ben chiusa, acciò non esali, con mettervi ancora un poco di solfo. Si accenda quest'olio in una lucerna, dove non vi sia altro lume, ed a poco a poco gli astanti si cominceranno a vedere senza capo.

A far vedere gli astanti, come cadaveri.

In una stanza chiusa, dove non vi sia lume,

si facci bruciare in un piattino dell'acquavite, con entrovi una bastante quantità di sale comune, che si olterrà l'intento, di vedersi tutti con il volto cadaverico.

*A far comparire all'istante sopra un mattone
delle lettere scritte.*

Si scriverà sopra un mattone, o pietra qualunque con grasso di Becco, o sia capro maschio, qualche verso, e bagnando dette lettere con aceto forte, subito compariranno, come se fossero scolpite.

*Per far vedere una camera tutta in
un subito infiammata.*

Si chiuda ogni apertura di una camera, impedendole ogni comunicazione dell'aria esteriore: poi vi si metta un vaso, con certa quantità di canfora, ed acquavite, con fuoco sotto, e che resti impedita la fiamma, facendola tutta svaporare in fumo, che la stanza ne resti tutta circondata: poi si levi dalla stanza il detto vaso, e si chiuda. Volendo fare il gioco, si dica ad una persona, che vada con un lume nella detta camera, che vedrà cose mirabili. In fatti, nell'entrarci il lume, s'infiammerà in un subito l'intera camera, come un lampo.

Per segare il vetro.

Il diamante sega il vetro: ma dove questo manca, si prenda un filo, e si bagni di olio, e solfo, e con questo si segui il luogo della divisione, e si riscaldi bene: poi immediatamente si passerà nel luogo segnato, un altro filo bagnato con acqua fredda, e ne seguirà subito la divisione, egualmente come il diamante.

Per fare, che nel bere, un bicchiere resti attaccato alla bocca.

Disciogli la gomma dragante, con il latte del fico, ed uncine il labbro del bicchiere, dentro, e fuori, senza farlo seccare. Posto il vino in questo bicchiere, si attaccherà così tenacemente al labbro del bevitore, che non senza difficoltà, si potrà distaccare.

Per far venire a galla i pesci nell'acqua, e che possano prendersi colle mani.

Nell'acqua dove siano de' pesci, se vi si porrà un fascetto di *Taxo*, non molto dopo tutti quei pesci, che avranno gustati quell'acqua, saliranno nella superficie, come stupidi, ed ubriachi, che si potranno prendere colle mani.

Per non far manciare i cavalli, o altri animali, e poi sanarli.

Si unga la lingua, il palato, e qualunque cavità della bocca del cavallo, bove, o altro animale di sevo, o sugna: che con grande stupore degli astanti, non mangeranno affatto, se non si lavi la bocca con sale, e aceto.

Per rappigliare l'argento vivo, e poi discioglierlo.

L'argento vivo si coagula colla saliva, o col sugo del limone. Si discioglie nuovamente, se sarà bagnato nell'aceto.

Per far divenire nere le mani a qualche persona, che si lava.

Volendo fare una burla a persona, che dia occasione di ridere: si sciolga nell'acqua il vitriolo, presentandola in un bacino a colui, che si vuol fare la burla, prima che si segga alla mensa: o si asperga la tovaglia di polvere minutissima di galla, mischiata con della semola: costui veramente, quanto più si laverà, o si asciugherà colla detta tovaglia, più nere le mani compariranno, non senza sua gran stizza, e riso degli astanti.

Per fare divenire amare le vivande.

Se il taglio di un coltello, o la salvietta colla quale si pulisce la bocca o vero la carne, si strofini con un cucchiajo di *Collaquintide*, e si presenti ad un commenziale parasoito, cui voglia farsi la burla, tutto diverrà amarissimo, e quanto più si pulirà la bocca colla salvietta, sentirà più forte l'amarore, nè vorrà prendere altro cibo.

Per fare accendere, smorzare una candela da due teste dipinte in un muro.

Nella bocca di due teste dipinte in un muro, si farà un buco: in uno si porrà un poco di polvere da schioppo, e nell'altro un poco di canfora: poi se gli avvicinerà una candela accesa, ed accostandola alla testa che tiene la polvere, l'estinguerà: avvicinata così calda alla figura, che tiene la canfora, subito resterà accesa, essendo rimasto molto caldo, lo stoppino della detta candela,

Indovinare due carte di un mazzo, prese da due mazzetti.

Si divida un mazzo di carte in due mazzetti di venti carte l'uno, ma segretamente accomodate, che in uno vi siano le venti carte dispare, e nell'altro le venti carte pare. Si faccia in segreto prendere da qualche persona, una carta

del primo mazzetto pare, e si faccia mettere nel secondo mazzetto, che contiene le dispare: ed un'altra carta del mazzetto delle dispare, si farà mettere in quello delle carte pare. Poi si faranno mischiare le carte del solo primo mazzo, a piacere, e quanto si vorrà, facendosi così fare del secondo mazzetto. Il Giocoliere poi prenderà li due mazzetti, e con facilità, e sicurezza ritroverà le due carte, giacchè la para sarà nel mazzetto imparo, e la dispara nel mazzetto paro.

Altro modo di sparare una pistola, senza offesa.

Si carichi una pistola colla polvere, e l' solito turaccio di stoppa: poi vi si metta la palla, e sopra di questa un turaccio di crine, procurando, che questa diversità non si osservi dagli astanti, e si calchi ugualmente sopra la palla: ma perchè il crine è elastico, non resterà oppresso, e calcato sopra la palla: Il Giocoliere, nel prendere la pistola, con destrezza, si farà cadere nelle mani, o nel sacchetto, se mai lo terrà legato nel suo calzone, giacchè la detta palla, col suo peso cadrà subito in unione del turaccio: procuri poi di nascondere tra le dita della sua mano la detta palla, o altra simile, e dia a sparare la pistola in faccia alla medema, in una certa distanza, perchè non resti offesa dal turaccio posto sopra la polvere: e così farà vedere di

aver presa la palla colla mano , senz' alcuna offesa .

Per far ritrovare un anello infilzato in una spada tenuta per il manico dal Giocoliere , e da un altro per la punta .

Il Giocoliere terrà due anelli di ottone , o di ferro simili : nel proporre il giuoco , ne infilzi uno nella spada , senza farlo vedere , e lo terrà nascosto nel manico , sotto la sua mano : poi prenda l'altro anello simile , e proponga di farlo trovare infilzato nella spada , non ostante che non si possa , per esserne difesi i capi . Prenderà dunque questo anello , l'involga in un fazzoletto , e situandolo nel mezzo della spada , dica delle parole magiche , e poi usando della sua finta polvere di Perlinpin , dirà di far ritrovare infilzato nella spada , quell'anello che tiene nel fazzoletto : in fatti , con bel modo , farà passare in mezzo l'anello , che tiene già infilzato , e nascosto nella sua mano , che tiene il manico della spada , con far scomparire quello che tiene nel fazzoletto , e così si crederà di esser questo rimasto infilzato ; non senza gran meraviglia degli astanti .

Promettere di prendere colla bocca una grossa palla di piombo , o pietra , buttata in aria da chiunque .

Il Giocoliere farà scrivere da uno della compagnia li seguenti versi .

*Una palla nell'aria , se si scocca ,
Io te la prenderò colla mia bocca ,*

Poi ordinerà di battersi in aria la palla , ed in quel momento si porrà in bocca un fazzoletto , e dirà questi altri versi .

*Voi buttaste la palla e a un tempo istesso ,
La tela vi pres'io , come ho promesso .*

Baciare una tabacchiera dentro , e fuora senza aprirla .

Si prenda una Tabacchiera , e si baci , poi si vada fuori in un'altra stanza , dove similmente si bacerà , e così resterà baciata dentro e fuora , senz' aprirla .

Prendere una carta colla punta di una spada , e gli occhi bendati .

Si faccia prendere una carta da un intero mazzo , che destramente , o con qualche stratagemma solito , si procuri di vedere , e posta in

mezzo al mazzo delle carte, si faccia mischiare, e le dette carte si aprino così confuse sulla Tavola. Il Giocoliere si farà bendare gli occhi con un fazzoletto, ma col suo garbo deve fare in modo, che da sotto il suo naso, possa vedere. Quindi, con una spada, si faccia portar la mano in mezzo alle carte, e troverà colla punta, la carta, che fu presa.

*Per fare entrare un uovo in una caraffa
di bocca più piccola dell' uovo.*

Si tenga per lo spazio di 24. ore in forte aceto un Uovo, là di cui scorza si renderà molle a segno di potersi facilmente introdurre nella bocca della Caraffa, usandoci della diligenza, per non farlo rompere, ponendo poi dell'acqua dentro la Caraffa, la scorza dell' Uovo riprenderà la sua antica durezza, cagionando della molta ammirazione.

*Fare che una mela, dalla quale tagliata con
un coltello la scorza, si trovi divisa in quat-
tro parti,*

Con un ago dove vi sarà inalzato, un capo di forte seta; si comincerà a passare la detta seta, sotto la scorza della mela, nella misura di un oncia di palmo: poi nello stesso buco, dove sarà passata la seta, introduca nuovamente l'ago, e si passi la seta, come prima, così facendo in

giro a tutta la mela; poi si prenderanno li due capi della seta incontrati nella testa, e s'incrocicchieranno, tagliandosi dalla detta seta con molta facilità, la mela, sino a sotto la scorza. Si cavi la detta seta, e si faccia detta operazione, in croce della mela, che la stessa resterà divisa in quattro parti, senza che se ne vegga segno da fuori: poi si faccia tagliare la detta scorza, e sembrerà cosa molto maravigliosa, di trovarla così divisa in quattro parti.

*Indovinare la somma di due righe di numeri,
o più, dal vederne scritta
una sola.*

Per indovinare la somma di due righe di numeri, o più che si scriveranno dal Proponente, dal vedere la sola prima riga, senza sapere quello che si scriverà nella seconda, o nelle altre, si farà in questo modo. Il Proponente scriverà una riga di quanti numeri gli piacerà, figuriamola di sette numeri. Il Giocoliere, sul momento dirà la somma, che ne uscirà, dopo che il Proponente abbia posta un'altra riga di numeri, a suo piacimento, riserbandosi metter la sua anche il Giocoliere. Esempio: Figuriamo, che li sette numeri del Proponente siano 8923456. Sul momento, si aggiunga una unità, avanti il primo numero, e si minori una unità dall'ultimo, restando gli altri numeri li stessi, e questa sarà la somma, che ne dovrà uscire cioè 18923455.

qualunque sia la seconda riga, che farà il Proponente; sotto la quale si farà dal Giocoliere anche la sua, che è la chiave del gioco, in questo modo. Figuriamo, che sotto la sua prima riga il Proponente scriva la seconda, cioè 6759432. Il Giocoliere vedrà quello che manca al primo numero 6. della detta seconda riga, per arrivare a 9., e scriverà il 3. sotto il 6. al secondo numero 6. per andare a 9. manca il 2. e scriverà il 2. sotto il 7., e così facendo del resto de' numeri della detta seconda riga, ne uscirà la somma indicata. Se poi nella seconda riga del proponente vi mancasse qualche numero, e fosse di 5. o di 6. in vece di 7. quanta fu la prima riga, si suppliranno con tanti 9. che sempre si troverà la somma indicata. Ben inteso però, che se il proponente volesse scrivere sotto la sua prima riga, non una sola, ma due, o tre altre righe, lo deve dire prima, che il Giocoliere dica la somma che ne deve sortire: ed in tal caso, se si volessero aggiungere due righe, in vece di una, allora si accrescerà un 2. avanti il primo numero della detta prima riga, e si minorerà di un 2. l'ultimo numero, ed allora la somma non sarà più quella di prima 18623455, ma sarà 28923454. Se poi si volessero aggiungere tre righe, allora si porrà avanti un 3. e 3. si minorerà dall'ultimo numero, per cui la somma sarà 38923453. e così sempre seguendo, farà il gioco un bellissimo effetto.

I L F I N E.