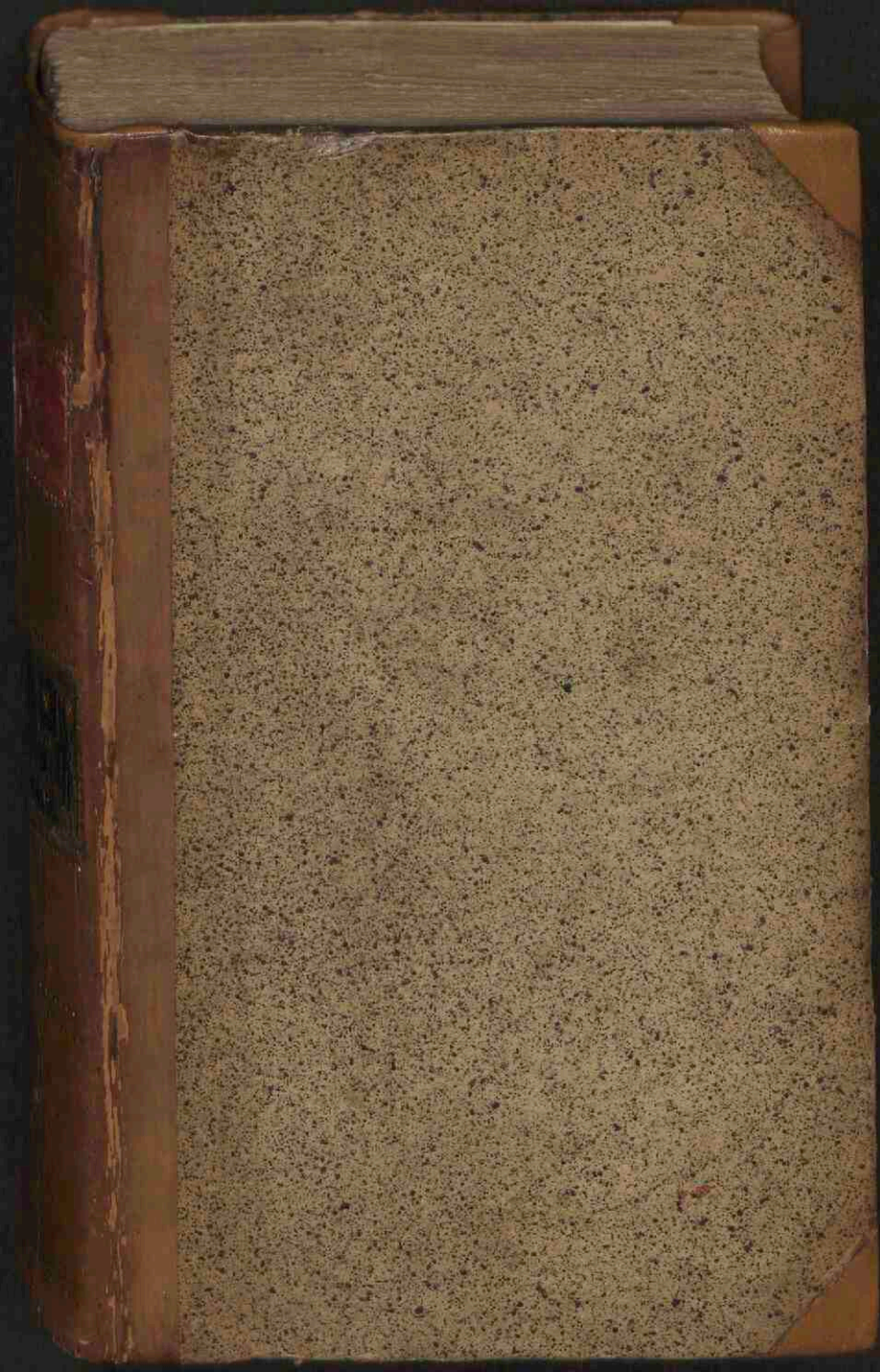
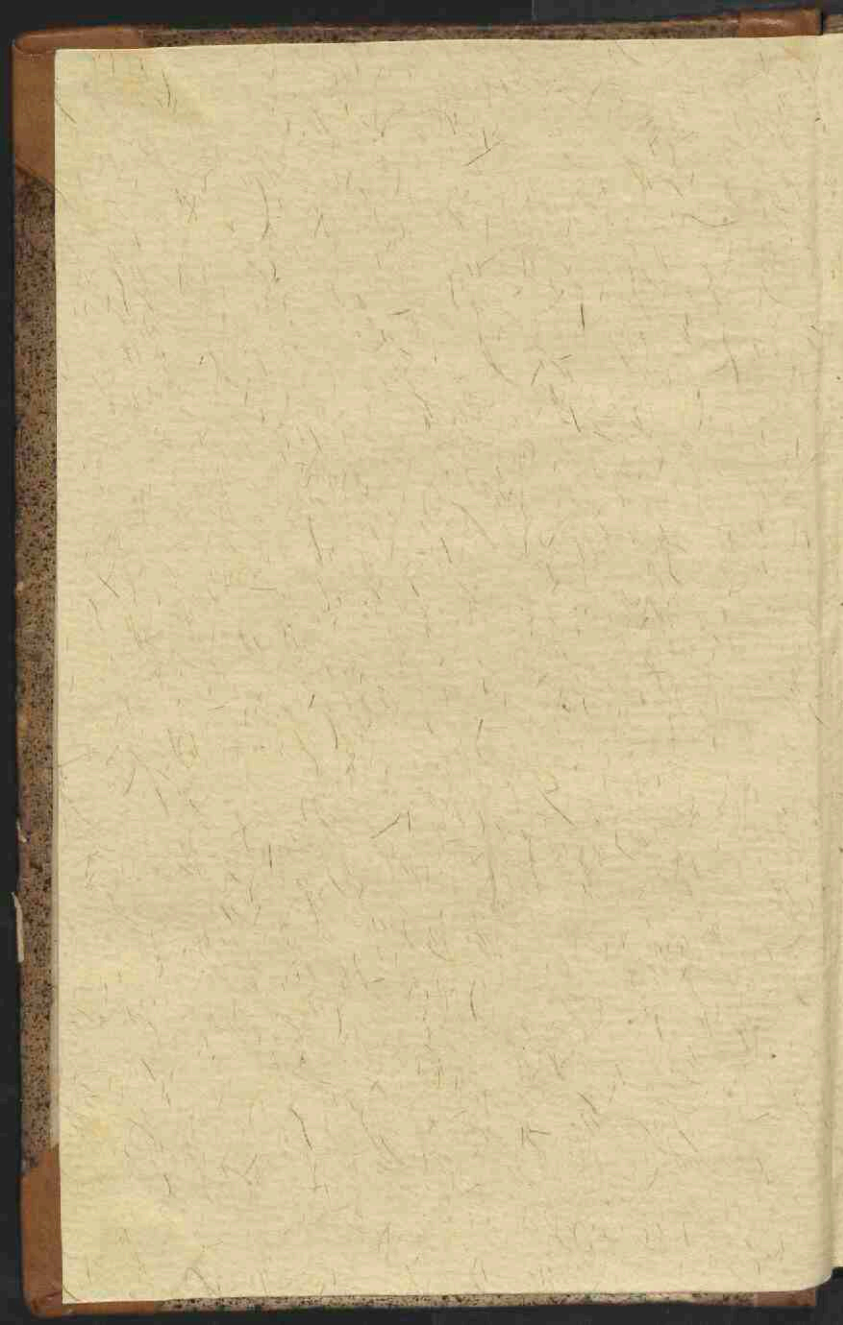


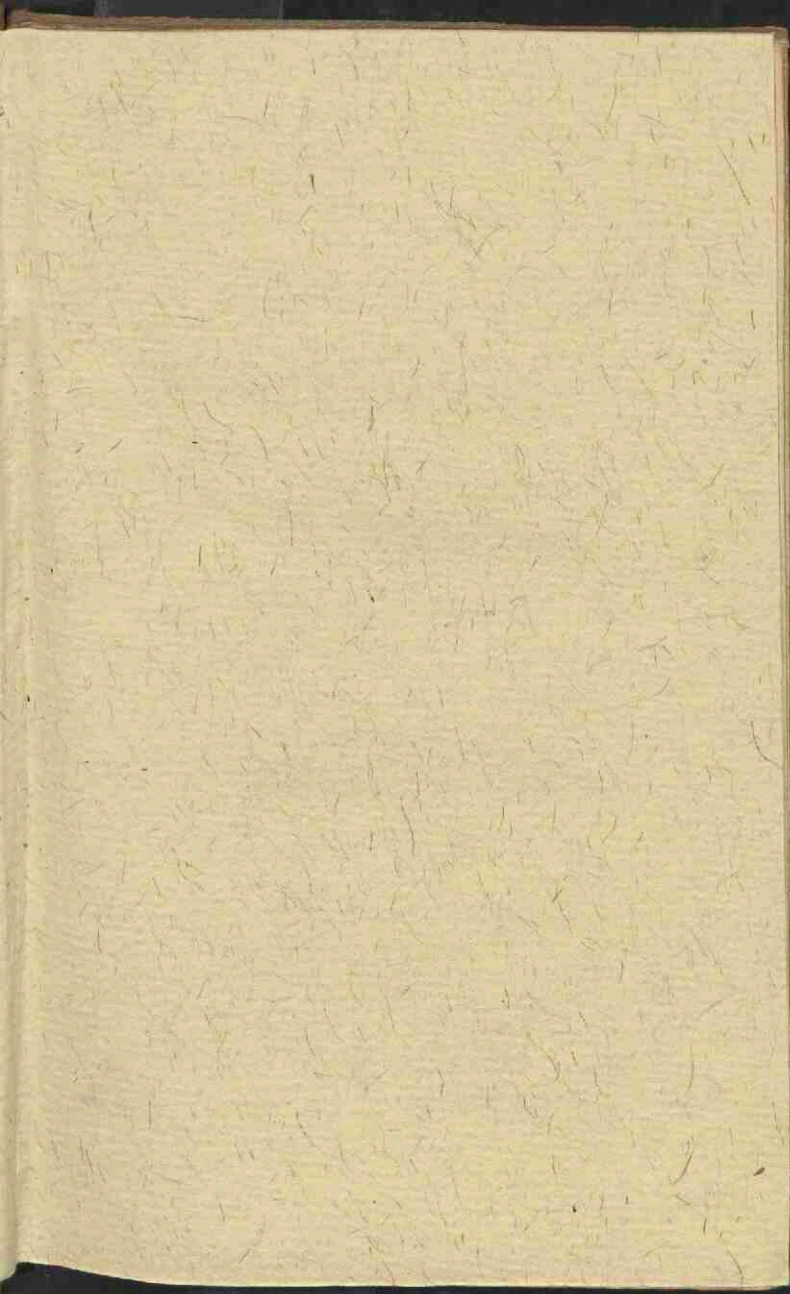


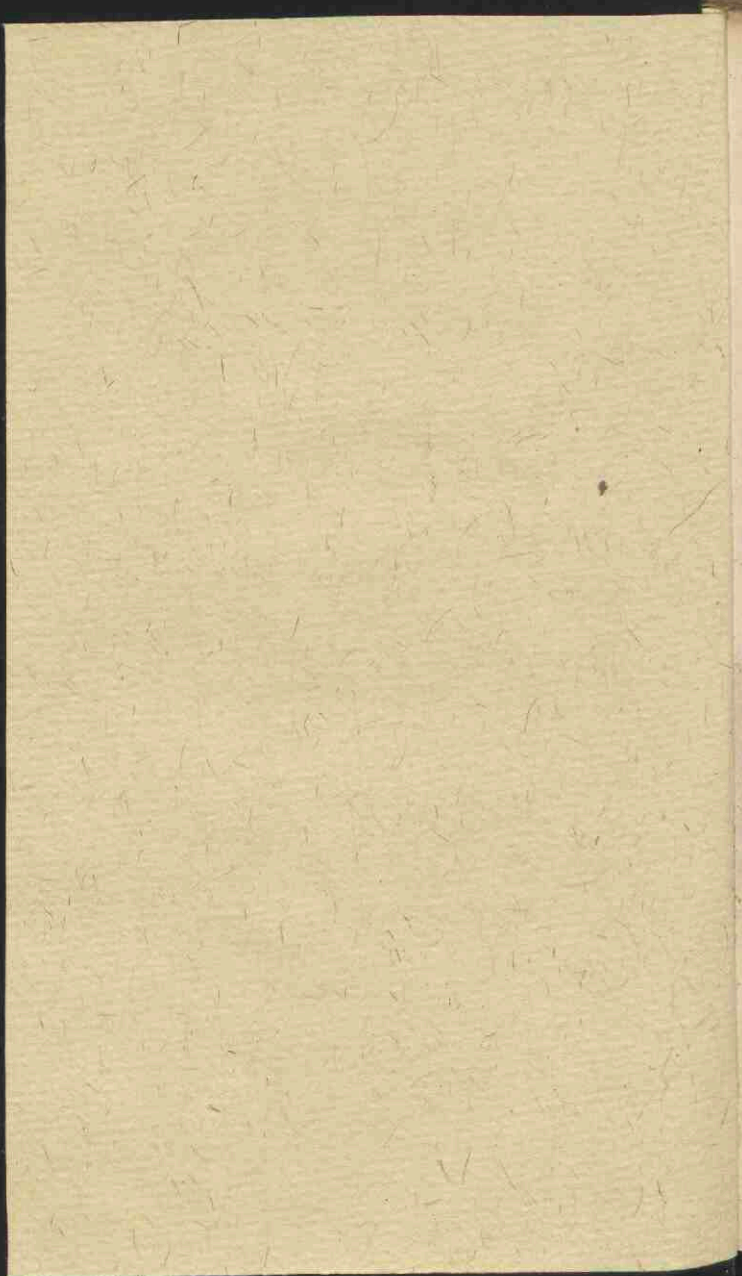
**M. Guyots, Nieuwe natuur- en wiskonstige vermaaklykheden,
betreklyk den zeilsteen, de getallen, de gezigtkunde, de
scheikunde en eene meenigte anderen nooit voor dezen in 't
licht gegeven**

<https://hdl.handle.net/1874/355842>









ler C 40 Guy 2#
23
M. G U Y O T S,

N I E U W E

NATUUR-EN WISKONSTIGE

VERMAAKLYKHEDEN,

Betrekkelijk den Zeilsteen, de Getallen, de Ge-
zigtkunde en Scheikunde, en eene meenigte
anderen, nooit voor dezen in
't licht gegeven.

*Uit het Fransch Vertaald, en met eenige Nieuwe
Vermaaklykbeden en Aanmerkingen
vermeerderd.*

T W E E D E D E E L.

Met Koperen Platen.

TE ROTTERDAM,
By REINIER ARRENBURG,
M, DCC. LXXII.

Utrechts Universiteits
Museum



VOORREDE

D^e Vermaaklykheden en aangenaame Tydkortingen , die de Getallen opleveren kunnen , uit hoofde van hunne byzondere eigenschappen en de verscheidene evenredigheden , betrekkingen , samschakelingen en veranderingen of verzettingen , waar voor zy vatbaar zyn , geeven buiten tegenspraak eene grooter en uitgestrekter verscheidenheid dan die van den Zeilsteen , in het eerste Deel beschreven ; ook hebben zy het voordeel , dat zy voor 't grootste gedeelte met minder kosten kunnen in 't werk gesteld worden ; wel is waar , zy vereischen meer

oordeel en een weinig handigheid en gaauwigheid, maar daar is schier niemant, die met eene geringe oeffening, in eenen zeer korten tyd, zig niet zeer wel in staat kan stellen om dezelve op eene aangename wyze uit te voeren.

Om de geringe moeitens, die men om daar toe te komen zig geeven moet, zoo veel mogelyk is te verkorten, heeft men over kleinigheden eenige uitweidingen gemaakt, die misfchien te wydloopig zullen voorkomen, en eenige herhaalingen, die veelligt nutteloos zyn zullen voor hun, die op den eersten voorflag de dingen begrypen.

Men heeft geoordeeld, dat men in dit Werk niet moest inlasfen eene meenigte
ver-

verschillende Voorstellen en Vraagstukken van de Rekenkunst, Stelkunde en betrekkelijk de Getallen, die men ook by verscheidene andere Auteurs genoeg vinden kan. De Berekeningen, die 'er toe behooren, vereiffchen te groote inspanning, en kunnen ook niet voor enkele vermaakelyke Tydkortingen aangezien worden. Men heeft derhalven gedacht beter te doen met Vermaaklykheden op te maaken, die zoo gemakkelyk zyn in haare uitvoering als verwonderlyk in haare uitkomst, ten einde men hen, die zig alleen vermaaken willen, niet verpligten zou tot eene moeyelyke oeffening en inspanning, maar veel eer medewerken om hen zig van hunnen arbeid te doen ontspannen, en zig te verlustigen en vervrolyken; men heeft gedacht, dat het voordraagen van

VI V O O R R E D E .

Vermaaklykheden , die moeyelyk zyn om op te losfen , tot eene nieuwe inspanning voor den geest gelegenheid geeft , welke buiten twyffel beter te pas komt om tot onderwerpen te besteeden , die enkel nuttig zyn.

't Is ook om die zelfde reden , en om te voldoen aan de begeerte van hen , die naar dit Werk verlangen , dat men op het einde van dit Deel ingevoegd heeft eene meenigte verschillende Vermaaklykheden , die met de Kaarten geschieden ; waar van 'er zekerlyk een goed gedeelte bekend zyn , maar waar van egter het grootste gedeelte nooit gedrukt is.

Daar is nog een groot getal andere Vermaaklykheden , die door gaauwigheid

en behendigheid uitgevoerd worden, en die zeer aangenaam zyn; men zal 'er van handelen op het einde van het vierde Deel; of in die verschillende Artykelen, waar toe zy natuurlyk eenige betrekking zouden kunnen hebben; men zal eindelyk zig moeite geeven om van dit soort alles mede te deelen, wat als nieuw en vermaaklyk is voorgekomen, en wat men vinden kan het meest te zullen behaagen, ten einde men betrekkelyk alle deze onderwerpen niets meer zou kunnen begeeren, en op dat dus dit *Werk* een volkomen verzameling zou kunnen zyn van alles, wat tot deze verschillende *Vermaaklykheden* betrekking kan hebben.

Men zal in dit Deel ook eenige *Vermaaklykheden* vinden met den *Zeilsteen*,
 * 4 die

VIIJ VOORREDE.

die men in het eerste Deel zou hebben kunnen plaatsen ; maar nadien het reeds afgedrukt was , heeft men dezelve in dit Deel ingelast , waar toe zy ook anders betrekking genoeg hebben , vermits de samenstelling der Getallen zig hier vereenigd vindt met de magnetische uitwerking.



VERKLAARING
D E R
P L A A T E N,
V A N D I T D E E L.



EERSTE PLAAT *Bladz. 92.*

I. FIGUUR. A B, de Doos, in welke de tien Blaadjes zyn van de Zevende Vermaaklykheid, waar van het laatste aan de zyde M niet kan verplaatst worden; boven dit Blaadje is de plaats aangewezen van de Staaf, die in het Dekfel van de Doos zyn moet.

II. FIGUUR. De Wyzer der Uuren van de Dertiende Vermaaklykheid, en zyne Naalde.

III. FIGUUR. De Tover-Ster van de Een en twintigste Vermaaklykheid, waar in de Getallen van den Reken-
* 5 konsti-

konstigen Talrei in hunne orde geplaatst zyn. De buitenste Krulletjes wyzen de Getallen aan, die samengeteld gelyk zyn aan die, welken 'er regt tegen overstaan.

IV. FIGUUR. De Wyzer, die aan het eind B van de bovengemelde Doos geplaatst wordt; de Naalde van dezen Wyzer is in de rigting, die de Staaf haar geeft.

II. P L A A T *Bladz.* 112.

I. FIGUUR. Het Toverkonstig Vierkant met vyf-en-twintig Vakjes, bezet met de Getallen van eenen Rekenkonstigen Talrey.

II. FIGUUR. Het natuurlyk Vierkant met vyf-en-twintig Vakjes.

III. FIGUUR. Het Toverkonstig Vierkant met negen-en-twintig Vakken, bezet met Getallen van eenen Rekenkonstigen Talrei.

IV, V en VI. FIGUUR. De Tover-Meetkonstige Vierkanten, dienende voor de vier en twintigste Vermaaklykheid.

III. P L A A T *Bladz.* 122.

I. FIGUUR. De Tover-Rekenkonstige Vierkanten, dienende voor de vier en twintigste Vermaaklykheid.

II. FIGUUR. De Rekenkonstige Driehoek.

IV. P L A A T *Bladz.* 136.

I. FIGUUR. Afteekening van alle de verschillende Oogen, die men met twee Dobbelseenen werpen kan.

II. FIGUUR. Schikking der Letteren, die men op Kaarten Schryft om de daar op volgende Vermaaklykheden uit te voeren.

V. P L A A T *Bladz.* 274.

Tafels voor de samenstelling van de
ver-

13 VERKLAARING

verschillende Slagen van het *Piquet*-Spel: de kleur der Haakjes geeft te kennen de Kaarten, welken, met twee of drie gelyk te geeven, veranderen.

V I. P L A A T *Bladz 290.*

I. FIGUUR. E F G H, de Wyzer, welke dient om met Cyffers te schryven. Vier-en-veertigste Vermaaklykheid I L M N die, welke beweegbaar is.

II. FIGUUR. Uitwerking van het uitgesneden Raam tot verstand van de Vier-en-veertigste Vermaaklykheid.

V I I. P L A A T *Bladz 294.*

I. FIGUUR. De Wyzer dienende voor de Zes-en-veertigste Vermaaklykheid. E F G H die van de Letters, waar op ook staan de verschillende Maaten van het Music. I L M N die, waar op de Nooten staan, en waar op ook geteekend zyn de sleutels, die dienen om deze manier van schryven te veranderen.

II. Fr.

II. FIGUUR. Wyft de uirwerking aan, en dient tot een voorbeeld van deze Vermaaklykheid; men heeft veronderfteld, dat men zig bediend heeft van den Wyzer zoodanig als hy gefchikt is in de eerfte Figuur.

VIII. PLAAT *Bladz. 300.*

I. FIGUUR. A B C D E F de zes Raampjes dienende voor de Seinen, waar in uitgefneeden zyn de Teekens, die de Letters van het Alphabet uitdrukken, met opzigt tot hunnen ftand.

II. FIGUUR. Het Stuk met de Schuif open in E, waar op geplaatft wordt een van de Raampjes in den ftand, die noodzaaklyk is om de Letter a aan te wyzen.

III. FIGUUR. De zes Raampjes gezien volgens de ftanden, die noodzaaklyk zyn om alle de Letters te maaken.

IX.

I X. P L A A T *Bladz. 320.*

I. FIGUUR. A B C D, de Doos van de Vyftigfte Vermaaklykheid, en de vyf Blaadjes *a. b. c. d. e.*; de stand van de Groeven, waar in de bekragtigde Staafjes gelegd worden; de vyf Letters van het woord H I M E N zyn ter zyde van de Blaadjes geteekend, gelyk ook de Letters A. O. C. U. R. die aan de andere zyde moeten gefchreven zyn.

II. FIGUUR. Die zelfde Blaadjes gezien van de andere zyde.

III. FIGUUR. De Wyzer, die in het onder eind van den Magnetifchen Kyker moet geplaatft zyn om de Woorden, die in de Doos gelegd zyn, te kunnen leezen.

IV. FIGUUR. De Doos van de één-en-vyftigfte Vermaaklykheid, waar van de fchikking dezelfde is als die van de bovengemelde Doos.

V. Fr

V. FIGUUR. De Blaadjes van deze Doos gezien van de andere zyde.

VI. FIGUUR. De Wyzer, die onder in dezen Kyker is.

X. P L A A T *Bladz. 332.*

I. FIGUUR. A B C D, de Doos van de Twee-en vyftigste Vermaaklykheid, door welke men veronderftelt heen te zien de beweegbaare Cirkels; C D E F G, de openingen, in welken de Letters van het Woord van het Raadfel verfchynen.

II, III en IV. FIGUUR. De verfchillende ftanden der Staaven met opzigt tot de aanwyzing van de Letters op de vyf Cirkels.

X I. P L A A T *Bladz. 375.*

I. FIGUUR. A B C D, de Doos van de Twee-en-vyftigste Vermaaklykheid, *Bladz 328*; E de bekragtigde Naalde, die in den bordpapieren Cirkel legt,
 waar

waar op de Woorden van het Raadsfel geschreven zyn.

II. FIGUUR. F G H I. Bordpapier dat op deze Doos legt.

III. FIGUUR. De drie Bordpapieren, op wier twee zyden geschreven zyn de Raadsfels, en de stand der Staaven, die 'er in besloten zyn.

IV. FIGUUR. Het Schaakbord, en de aanwyzing van de Vakken, op welken men agtervolglyk het Paard zetten moet om het dezelve alle te doen doorloopen.

XII. PLAAT *Bladz. 380.*

I. FIGUUR. De plaatfing der Stukken op het Schaakbord, dienende voor de Een-en-zestigste Vermaaklykheid.

II. FIGUUR. Die van de Twee-en-zestigste Vermaaklykheid.

XIII.

XIII. P L A A T *Bladz. 394.*

I. FIGUUR. De stelling van de Stukken op het Schaakbord, dienende voor de drie-en-zestigste Vermaaklykheid.

II. FIGUUR. Die van de vier-en-zestigste Vermaaklykheid.

XIV. P L A A T *Bladz. 396.*

I. FIGUUR. De stelling van de Stukken op het Schaakbord, dienende voor de vyf-en-zestigste Vermaaklykheid.

II. FIGUUR. Die van de zes-en-zestigste Vermaaklykheid.

XV. P L A A T *Bladz. 440.*

I. FIGUUR. Plaatfing der Vingers op het Spel-Kaarten, om de Kaart te ondersteeken.

* *

II. Fi-

II. FIGUUR. Voorbeeld van een afgesneden Spel-Kaarten.

III en IV. FIGUREN. Voorbeeld van Kaarten dienende voor de één en-tachtigste Vermaaklykheid.

V, VI, VII, VIII en IX. FIGUREN. Kaarten dienende ter verklaaring van de twee-en-tachtigste Vermaaklykheid.

X, XI en XII. FIGUREN. Voorbeeld van Kaarten voor de drie-en-tachtigste Vermaaklykheid.

XIII, XIV en XV. FIGUREN. Ander voorbeeld dienende voor deze zelfde Vermaaklykheid.

XVI. FIGUUR. Kaarten tot verstand van de vier-en-tachtigste Vermaaklykheid.

XVI. P L A A T *Bladz. 588.*

I. FIGUUR. De Ring met twee Kasten dienende in de zes-en-negentigste Vermaaklykheid.

II. FIGUUR. A B, de Doorsnede van de Tover-Vaas; c. d. de Openingen, waar in de twee Spellen geplaatst worden: f g b die, waar in men vooraf plaatst de drie Kaarten, die gelyk zyn aan die, welken men heeft laten trekken; L het Armstuk, door welk het zyde Koordje gaat; M het Beschot.

III. FIGUUR. A. de Spiegel van de Honderd-tweede Vermaaklykheid; CD, E F de twee Vooren, waar in dezelve schuift; G de Kaart.

IV. FIGUUR. De Tafel, die in den Kyker geplaatst wordt, om te dienen voor de Honderd-derde Vermaaklykheid.

V. FIGUUR. A B C D. De Doos van de Doos met Metaalen; E F. G. H. I. K. de zes Blaadjes, waar op de Metaalen gelegd zyn, en alwaar de rigting der Staaaven aangewezen wordt.

VI. FIGUUR. De Wyzer, die in den Kyker gezet wordt, dienende om de Metaalen te ontdekken.

*Einde van de Verklaaring
der Plaatén.*

GOEDKEURING

VAN DE NIEUWE

NATUUR- EN WISKONSTIGE

VERMAAKLYKHEDEN,

Door den Koninklyken Boekkeurder.

IK heb, op order van Mynen Heere
den Kancelier, gelezen een Af-
schrift, dat tot Titel heeft: Nieuwe
Natuur- en Wiskonstige Vermaak-
lykheden, door M. GUYOT, Lid
van het Letter- en Krygskundig Ge-
nootschap te Besançon.

Zedert zes of zeven Jaaren, hebben
zig de Halfgeleerden, de Grootte Lieden
van allerley rang en zelfs de Geleerden

zig met het Gemeene Volk in het zelfde
 net laten vangen: men heeft, door goo-
 chelende Konstgreepen zig van hunne ver-
 wondering meester gemaakt, en deze uit-
 werking is te rug gestuit op de Werk-
 meesters zelve; dezen zyn verwonderd
 geweest zig te vinden een zeldzaam soort
 van Menschen te zyn; en vol van veront-
 waardiging voor Geleerde Genootschap-
 pen, hebben zy zig met eenige ligtver-
 voerde Geesten ter goeder trouwe ver-
 beeld een geheel byzondere Klasse van
 Menschen te maaken. De Heer GU-
 YOT, Schryver van het Werk ter on-
 zer onderzoek gesteld, ligt het Masker
 op van die deerniswaardig beguichelin-
 gen, en toont aan, dat het zeer gemak-
 lyk valt met onbeschaamheid en gesnap de
 Waereld te bedotten, wanneer men een
 oorzaak

oorzaak vermoont, die van alle eeuwen bekend geweest is.

De fraaye Geesten en de Grootte Liedden zullen misfchien nog eens lagchen over hunne verwondering; maar de Wysgeer zal 'er zekerlyk door vernederd zyn; ziende dat de verdienften van deze Verkoopers van wonderen, alleen bestaan in het geld van anderen in hunne beurs te doen vloeyen, en dat wel door wegen die in fchyn verwonderlyk, dog in de daad zeer flegt en onnozel zyn.

Deshalven, twyffelen wy niet of het Public zal met gretigheid en goedkeuring ontvangen een Werk, dat hen kan geneezen van hunne zotte verwondering en toejuiging, en ter zelver tyd hun de verveeling der ledigheid, in meenigvuldige gelegenheden, beneemen.

Deze

24 GOEDKEURING.

*Deze overtuiging is het gevolg van het
leezen van dit Afschrift, welks druk wy
gaarne toestaan en goedkeuren.* PARYS
den 21 Mey 1769.

De Abt DE LA CHAPELLE, Lid
van het Koninglyke Genoot-
schap te Londen.



NIEUWE

N I E U W E
NATUUR- EN WISKONSTIGE
VERMAAKLYKHEDEN.



Van de Getallen in 't algemeen.

HET voordeel en het nut, dat men uit de Wetenschap der Getallen trekken kan, bestaat voornaamelyk in eene naauwkeurige kennisse van de *Grootheid* (*), *Uitgestrektheid* en de *Afmeetingen* van alle de verschillende voorwerpen die ons omringen, het zy dat men hen op zig zelve beschouwe, het zy men veronder-

VAN DE
GETAL-
LEN IN 'T
ALGE-
MEEN.

(*) Men noemt *Grootheid* al het gene vermeerderd of verminderd kan worden, en alle de Wetenschappen, die de grootheid tot haar voorwerp hebben, noemt men *Mathematische, Wiskundige Wetenschappen.*

II. DEEL.

A

VAN DE
GETAL-
LEN IN 'T
ALGE-
MEEN.

derstelt, dat men 'er eenige deelen kan byvoegen of aftrekken, het zy eindelyk dat men hen met andere voorwerpen van dezelve natuur vergelyke.

Nadien nu eene *Grootheit* geene andere verandering dan van *meer* of *min* ondergaan kan, en de Wetenschap der Getallen dient om dezelve te meeten, te vergelyken en te bepaalen, zoo zyn

Aritbmetica.

Additio.

Subtractio.

'er in de *Rekenkonst* niet meer dan twee Grondregelen, te weten de *Optelling* en de *Afstrekking*.

De *Optelling* is die rekenkonstige bewerking, waar door men verscheide grootheden van dezelve natuur samenvoegt.

De *Afstrekking* leert ons het verschil van twee Grootheden nauwkeurig bepaalen, of ('t geen op 't zelfde uitkomt) hoe veel 'er van eene Grootheid, waar van men een gedeelte afneemt, overschiet.

Multiplificatio.

De Regel der *Vermeenigvuldiging*, bestaande in het beloop te vinden van eene Grootheid van dezelve natuur, eenige

eenige maalen tot zig zelve gevoegd, is derhalven niets anders dan eene verkorte Optelling; en de *Deeling*, die ons aanwyft hoe meenigmaal eene en dezelfde Grootheid in eene andere begrepen is, is gevolglyk ook niets anders dan eene verkorte Aftrekking.

VAN DE
GETALLEN IN 'T
ALGEMEEN.

Divisio.

Door *Betrekking*, *Reden* verstaat men 't gene uit de vergelykinge van twee Grootheden ontstaat; men heeft tweederlei soort van *Betrekkinge*, eene *Rekenkonstige* en eene *Meetkonstige*.

Ratio.

De *Rekenkonstige Betrekking* is de meerdere grootheit of het verschil van twee Grootheden die door Aftrekkinge met malkanderen vergeleken worden; dus is 6 de *Rekenkonstige Betrekking* van 15 tot 21.

De *Meetkonstige Betrekking* is de uitkomst van twee Grootheden, die door *Deeling* met elkanderen vergeleken worden; waar uit volgt, dat 5 de *Meetkonstige Betrekking* is van 5 tot 25.

De gelykheid der *Betrekkingen* noemt men *Evenredigheid*.

Propositi.

VAN DE
GETAL-
LEN IN 'T
ALGE-
MEEN.

De *Rekenkonstige Evenredigheid* bestaat in eene gelykheid van het verschil van drie of meer Grootheden, zoo als 2, 4, 6; van welke Getallen het gemeene verschil 2 is.

De *Meetkonstige Evenredigheid* bestaat in eene gelykheid van de uitkomst van drie of meer Grootheden, zoo als 5, 10, 20; waar van de gemeene uitkomst 2 is.

Als eene Evenredigheid meer dan drie of vier *Termen* heeft, noemt men dezelve eene *Talrey* of *Voortgaande Evenredigheid*, mits dat 'er ten minsten drie *Betrekking* in en plaats hebben.

Combina-
tio.

Men verstaat door *Samenstelling*, alle de verschillende Manieren, op welken men eene Grootheid, waar van de meenigte der deelen bepaald is, scheiden kan, door die zelfde deelen 2 aan 2, 3 aan 3, 4 aan 4 enz. te neemen.

Permuta-
tio.

De *Verzetting* of *Verwisseling* verschilt niet van de *Samenzetting* dan in zoo verre 'er ook in begrepen zyn alle de veranderingen van de orde, die in de

de deelen van eene Grootheid kunnen VAN DE
GATAL-
LEN IN 'T
plaats hebben.

't Is op deze algemeene Beginselen, ALGE-
MEEN.
welken aan een ieder, die in de Weten-
schap der Getallen slegts een weinig be-
dreven is, genoeg bekend zyn, en op
eenige byzondere eigenschappen van ze-
kere Getallen, dat gebouwd en samenge-
steld zyn de Vermaaklykheden, welken
in dit Deel bevat zyn. Men heeft zig
moeite gegeven om dezelve door ver-
scheidene byvoegselen zoo aangenaam als
gemakkelyk in haare uitvoeringe te maa-
ken: 't is om deze zelfde reden, dat
men geen gewag gemaakt heeft van eene
meenigte Reken- en Stelkonstige Vraag-
stukken, welken men by verscheidene
Schryvers vint, en welken daarenboven
eene te groote inspanning vereisfchen te
gelyk met eene vryuitgestrekte kennisse
in 't rekenen, hoedanige zelden onder
het bereik van de meeste Menschen
valt.

De Vermaaklykheden, die men hier

6 VERMAAKLYKHEDEN

VAN DE
GETAL-
LEN IN 'T
ALGE-
MEEN.

opgeeft , zullen uit dien hoofde onge-
twyffeld minder diepzinnig zyn , maar
zy zullen daarentegen het voordeel heb-
ben , dat men haar gemakkelyk begry-
pen kan , en dat zy zoo veel te aange-
naamer zullen verwonderen hen , voor
wie men haar vertoonen kan , en deze
laarften zullen de oorzaak en het be-
ginfel , welken de beguicheling 'er van
voortbrengen , niet gemakkelyk ont-
dekken.

Aan den anderen kant zal de byzonde-
re oplettenheid , die men genomen
heeft om haar onder verschillende ge-
daantens te vermommen , zeer veel toe-
brengen om die foorten van Tydkortin-
gen verscheiden te maaken , welken an-
ders niet dan ingevolge van haare ver-
scheidenheid vermaaken kunnen ; zelfs
zal een groot gedeelte van dezelve ,
zo zy met verstand uitgevoerd worden ,
buiten twyffel oncindig meer verwonde-
ring baaren dan de Vermaaklykheden ,
die men in het eerste Deel gezien heeft ,

waar

waar onder 'er veelen zyn , in welken VAN DE
 het oog ontwaaren kan , 't geen de geest GETAL-
 alleen dikwyls niet zou hebben kunnen LEN IN 'T
 ontdekken. Deze Vermaaklykheden zyn ALGE-
 daarenboven geheel nieuw ; men vindt MEEN.
 dezelve voor het grootste gedeelte ner-
 gens dan in dit Werk , en maar zeer
 weinigen 'er van zyn in handen geweest
 van hen , die hunne Kostwinning maa-
 ken van deze soorten van Konstjes in het
 openbaar te vertoonen. Men heeft nood-
 zaakelyk geacht de Waereld hier van te
 onderrigten , nadien eenige van die Lie-
 den , te onvreden over de toejuigingen ,
 die dezelve in zekere opzigten verdie-
 nen , poogen te verspreiden , dat zy de
 Uitvinders van alle die vermaakelyke
 Konststukjes zyn , en tevens met verach-
 ting spreken van de Boeken , waar uit
 zy nog veel zouden kunnen leeren.
 Daar zyn 'er zekerlyk onder hen (*),
 die

(*) De Heer *Pelletier* , die zeer vermaa-
 kelyke Konststukjes vertoond heeft , welken
 hy zelve uitgedagt en samengesteld heeft.

VAN DE
GETAL-
LEN IN 'T
ALGF-
MEEN.

die zelve vernuftige en vermaakelyke
Stukjes uitgedagt en samengesteld heb-
ben; maar deze laatsten zyn minder
toegejuigd, schoon zy 't meer en wezen-
lyk verdienden, omdat zy de gaaf mis-
ten om dezelve te doen gelden door
dien besliffenden en gewigtigen toon,
welke in de eeuw, waar in wy leeven,
zoo veel vermag.



EENIGE



EENIGE BYZONDERE
EIGENSCHAPPEN

VAN DE

GETALLEN.

I. EIGENSCHAP.

Van twee verschillende Getallen, welken zy ook zyn mogen, is of een van de twee, of hunne som, of hun verschil altoos het getal 3, of een getal deelbaar door 3.

Neem, by voorbeeld, de getallen 3 en 8, het eerste getal is 3; neem de getallen 1 en 2, hunne som is 3; neem de getallen 4 en 7, hun verschil is 3.

Neem ook de getallen 15 en 22, het eerste getal 15 is deelbaar door 3; neem 17 en 26, hun verschil 9 is mede deelbaar door 3; neem eindelyk de getallen

BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN. 31 en 44, hunne som 75 is insgelyks deelbaar door 3.
 Deze byzondere eigenschap heeft plaats in alle Getallen zonder onderscheid.

II. EIGENSCHAP.

Indien twee verschillende Getallen door een zelfde getal deelbaar zyn, is hun verschil en hunne som ook deelbaar door dat zelfde getal.

Dus zyn de twee Getallen 15 en 25 beiden deelbaar door 5, en hun verschil 10, en hunne som 40 is mede deelbaar door 5.

Dus zyn de Getallen 49 en 63 beiden deelbaar door 7, en hun verschil 14, en hunne som 112 is mede deelbaar door 7.

III. EIGENSCHAP.

De Getallen, die deelbaar zyn door 3, afzonderlyk beschouwd, by een geteld, of

of met malkanderen vermeenigvuldigd, BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN. geeven voor de som der Talletters, waar uit kunne geheele som of hun beloop samen gesteld is, Getallen, welken door 3 deelbaar zyn.

Stel, by voorbeeld, het Getal 42, 't welk door 3 deelbaar is, de som der Talletters 4 en 2 van dit Getal is 6, die zelve mede deelbaar is door 3.

Neem de Getallen 15 en 21, waar van de geheele som is 36, de som der Talletters 3 en 6 is 9, en dus ook deelbaar door 3.

Zoo ook met de Getallen 9 en 12, waar van het beloop door de vermeenigvuldiging is 108; de som der Talletters 1, 0, 8, is 9, die insgelyks deelbaar is door 3.

G E V O L G.

Hier uit volgt, dat elk Getal, waar van de Som der Talletters deelbaar is door 3, ook zelfs deelbaar is door 3.

BYZONDE-
RE EI-
GEN-
SCHAPPEN
DEE GE-
TALLEN.

IV. EIGENSCHAP.

Eenig Getal vermeenigvuldigd door een ander Getal, dat deelbaar is door 3, geeft voor de Som van de Talletters in zyn beloop, een Getal, dat mede deelbaar is door 3.

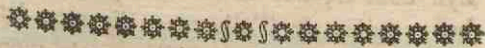
Laat, by voorbeeld, het Getal 1328 vermeenigvuldigd worden door 24, 't welk deelbaar is door 3, het beloop van deze twee Getallen 31872 bestaat uit de Talletters 3. 1. 8. 7. en 2, welken te samen geteld geeven 21, dat deelbaar is door 3.





E E R S T E

VERMAAKLYKHEID.



Eenig Getal gegeven zynde, 'er by te voegen eene Talletter, welke by, die het Getal gegeven heeft, zal plaatsen waar by wil, en welken dan zal maaken, dat het Nieuwe Getal mede deelbaar zy door 3.

Laat gegeven zyn het Getal 87235, BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN. waar van de Som der Talletters 8. 7. 2. 3 en 5 is 25; nadat gy deze Som opgemerkt hebt, zoo stel voor om 'er by te voegen een 2, een 5, of een 8, waar door die Som der Talletters gelyk zal zyn aan 27. 30 of 33, en dus zal deze nienwe Som (volgens de gelegde gronden) deelbaar zyn door 3.

Zo het gegeven Getal eindigt door eene even Talletter 2. 4. 6. 8. 0, en
men

BYZONDE-
RE EI-
GEN-
SCHAPPEN
DER GE-
TALLEN.

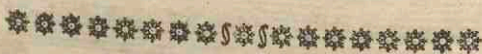
men de Talletter, welke 'er by moet gevoegd worden, niet agter, maar waar men wil voor die even Talletter plaatst, zal het Getal boven dien ook deelbaar zyn door 6; het zelfde zal plaats hebben, indien de Talletter, die men 'er byvoegen moet, even is, en als men dezelve plaatst voor de eenheid: deze Opmerking kan dienen om deze Vermaaklykheid verscheidenlyk te doen voorstellen en te veranderen. (1)

(1) Het schynt my toe, dat dit Konstje bedekter en verwonderlyker zou voorkomen, als hy, die het Getal opgeeft, het voor zig verborgen hield, en slegts de Som der Talletters noemde; dog in het laatste geval, om het mede door 6 deelbaar te maaken, zou men hem zeggen moeten, dat de laatste Letter van zyn Getal een even Talletter zyn moeft.

TWEE-



T W E E D E
 VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene Getallen door iemand vryelyk verkozen zynde, hem door eenen anderen Persoon te laten zeggen het Getal, waar door de Som der Talleters van de Optellinge, die hy 'er van maakt heeft, deelbaar is.

T O E S T E L.

Neem eenen kleinen Zak, die uit twee Vakken bestaat, gelyk by de Derde Vermaaklykheid van het Eerste Deel van dit Werk aangewezen is. Leg van te vooren in eene Verdeeling van dien Zak verscheide kleine Kaarten, op iedere van welken gy geschreven hebt

het

BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN.

het Getal 3, en in de andere verschil-
lende Getallen, die alle deelbaar zyn
door 3. zoo als, by voorbeeld, 3, 6.
9. 15. 21. 36. 63. 102. 213. 309 enz.



KONSTSTUKJE,

KONST-
STUKJE.

Gy trekt uit dien Zak eene hand vol
verschillende Getallen, die in de
tweede Verdeeling bevat zyn, en, na
dezelfen te hebben laten zien, doet
gy hen weder in den Zak, dien gy
vervolgens aan iemant aanbiedt, hem
gelaftende 'er onverschillig zoo veele
Getallen uit te neemen, als hy noodig
oordeelt, en dezelfen bedektelyk op te
tellen. Onderwyl hy deze optelling
maakt, laat gy door eenen anderen Per-
soon uit de eerste Verdeeling van den
Zak het Getal 3 trekken, hem bevee-
delende, dat hy 'er niet meer dan één uit
neemen moet, ten einde hy niet merke
dat

dat het alle dezelfde Getallen zyn; gy ^{KONST-} zegt hem dat dit Getal net deelen moet ^{STUKJE.}
 de Som der Talletters van het Getal,
 't welk door den eersten Perfoon opge-
 teld is, 't geen altyd zal plaats heb-
 ben, welken ook de Getallen zyn mo-
 gen die hy getrokken heeft.





DERDE

VERMAAKLYKHEID.



Als iemand uit veele Getallen 'er een gekozen, en het met eenig ander Getal vermeenigvuldigd heeft, aan hem door eenen anderen Persoon te laten zeggen het Getal, waar door deelbaar is de Som der Talletters van het beloop der Getallen, die hy bedektelyk vermeenigvuldigd heeft.

TOESTEL.

BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN. **D**e zelfde Zak hier boven beschreven, en voorzien met dezelfde Getallen, kan insgelyks voor deze Vermaaklykheid dienen.



KONSTSTUKJE,

Laat door iemand naar gevalle één van KONST-
STUKJE de verschillende Getallen trekken, die in eene van de Verdeelingen van den Zak bevat zyn, en zeg hem, dat hy het vermeenigvuldige door zoodanig een ander Getal, als hy goedvindt. Bied vervolgens den Zak met de andere opening aan eenen anderen Persoon aan, en laat hem gevolglyk het Getal 3 trekken, hem te vooren zeggende dat dit Getal naauwkeurig deelen zal de Som der Tafellets van het beloop der vermeenigvuldige, die de eerste Persoon geheimelyk gedaan heeft.

Men heeft, om dit, zoo wel als om het voorgaande Konstje te doen, den kleinen Zak niet noodig, als men alle die verschillende Getallen, welken op Kaartjes geschreven zyn, open aanbiedt, en, nadat 'er één uingenomen is, het Getal 3 laat aanwyzen door de Naalde van den Magnetischen Wyzer van de

KONST-
STUKJE.

derde Vermaaklykheid van het Eerste Deel dezès Werks, die men tot dat einde te vooren gesteld heeft.

OPMERKING.

Nadien dit en het voorgaande Konstje niet dan met het Getal 3 in 't werk kan gesteld worden, moet men hen niet na makanderen vertoonen, ten einde men niet merke dat het altoos het zelfde Getal 3 is, 't welk men laat trekken, en 't welk het beloop der Talletters deelt. Het is noodzakelyk, dat men de verschillende soorten van Konstjes geduurig zoo veel verandere en verscheiden maaken, als immer moogelyk is, om 'er dus te grooter verwondering door te verwekken, en niet te laten ontdekken, waar in het geheim 'er van bestaat.

V. EIGENSCHAP.

Eenig Getal vermeenigvuldigd zynde, door 9 of door eenig ander Getal, 't welk door 9 deelbaar is, is de Som der Talletters

ters van het Beloop ook het Getal 9, of KONST-
STUKJE.
een Getal, dat deelbaar is door 9.

Het Getal 68, by voorbeeld, ver-
meenigvuldigd door 9, geeft voor be-
loop 612, waar van de Som der Tallet-
ters is 6. 1 en 2. en dus 9.

Zoo ook het Getal 345, vermeenig-
vuldigd door 27, 't welk deelbaar is
door 9, geeft voor beloop 9315, waar
van de Som der Talletters 9. 3. 1. en
5 is 18, en dus deelbaar door 9. (*)

VI. EIGENSCHAP.

*Als twee Getallen, die deelbaar zyn door
9, te samen geteld zyn, is de Som
van de Talletters van het Getal, dat
uit*

(*) Deze Eigenschap van het Getal 9 ont-
staat daar uit, dat het Getal, 't welk meer is
dan 9, zig uitdrukt door 1 en 0, en dat
tweemaal 9 te samen 10 en 8, driemaal 9 te
samen 20 en 7 maaken enz. Zynde de tien-
nen en de eenheeden weerkeurig het ver-
vulfel van 9.

KONST-
STUKJE.

*uit hunne optellinge voorkomt, altoos het
Getal 9, of een Getal deelbaar door 9.*

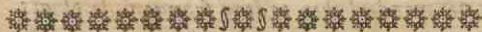
Dus zyn de Getallen 18 en 36 beiden
deelbaar door 9, en de Som der Tallet-
ters van hunne optellinge 54, is 9.

De Getallen 81 en 108 zyn beiden
insgelyks deelbaar door 9, en de Som
der Talletters van hunne optellinge 189,
is 18, 't welk deelbaar is door 9.





VIERDE
VERMAAKLYKHEID.



Eenig Getal gegeven zynde, 'er by te voegen eene Talletter, welke hy, die het Getal gegeven heeft, plaatsfen zal waar hy wil, welke dan dat Getal deelbaar zal maaken door 9.

Laat het gegeven Getal zyn 4177, BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN. waar van de Som der Talletters 4. 1. 7 en 7. is 19; laat 'er, waar men wil, byzetten een 8, en voorzeg dan dat het Getal deelbaar zal zyn door 9, 't geen noodzaaklyk zoo zyn zal, om dat als dan de Som der Talletters van 't Getal zyn zal 27, 't welk deelbaar is door 9.

BYZONDE-
RE EI-
GEN-
SCHAPPEN
DER GE-
TALLEN.

OPMERKING.

Schoon het eveneens zy, of de Talletters geplaatst worde op de eene of op de andere plaats, kan men, om dit Konstje zoo veel te verwonderlyker te doen schynen, de plaats bepaalen, daar men de Talletter zetten moet (2).

(2) En nog verwonderlyker, dunkt my, zal het schynen, indien men iemand een Getal voor zig laat verkiezen, zonder het te openbaaren, en alleen de Talletters, in wat orde hy wil, laat opnoemen, terwyl men dezelve stil voor zig zelve optelt om 'er de Som van te weten.





V Y F D E

VERMAAKLYKHEID.



*Twee Getallen uit eene meenigte anderen
gekozen, en vervolgens tot een geteld
zynde, te noemen die Talletter, wel-
ke men uit de Som uitgewischt heeft.*

T O E S T E L.

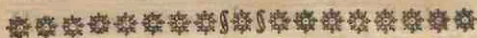
Men moet verschillende Getallen zoeken, die niet alleen deelbaar zyn door 9, maar tevens zulke, die onverschillig met malkanderen en twee aan twee opgeteld zynde, geen nul in hunne Som hebben, en van welken de Som der Talletters altoos 9 of 18 is.

BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN.

Nadien het zoeken en het berekenen van zoodanige Getallen zeer moeiljelyk is en veel tyd kost, zyn hier verscheide-

BYZONDE- ne Getallen bygevoegd, welken die
RE EI- eigenschap hebben, en waar van men
GEN- zich voor deze Vermaaklykheid bedienen
SCHAPPEN DER GE- tallen, kan.

Deze Getallen zyn 36. 63. 81. 117.
126. 162. 207. 216. 252. 261. 306. 315.
360 en 432.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Nadat men deze Getallen op zoo
veele verschillende Kaarten ge-
schreven heeft, geeft men hen alle aan
één Perfoon, latende hem de vryheid
van 'er twee naar zyn goedvinden uit te
kiezen; waarna men hem gebiedt de-
zelve op te tellen; opgeteld zynde,
stelt men hem voor om eene Talletter
van de Som geheel uit te wryven, en
hem te zeggen, welke dezelve is.

Men kan die Talletter gemakkelyk uit-
vinden op deze wyze. Indien de Som
der

der overblyvende Talletters het Getal 9 <sup>KONST-
STUKJE.</sup> maakt, zal die welke uitgewischt is, noodzaaklyk een 9 zyn, gemerkt 'er geen nul kan plaats hebben in de Som der Getallen, die samengeteld zyn.

V O O R B E E L D.

Zo men de Getallen 207 en 432 verkozen heeft, is de Som 639; de Talletter 9 uitgedaan zynde, schiet 'er over 6 en 3, die te samen 9 maaken.

Indien de Som der overblyvende Talletters minder is dan 9, is de uitgewischte Talletter die welke men 'er by moet voegen om het Getal 9 te verkrygen.

V O O R B E E L D.

Zo men te samen geteld heeft de Getallen 81 en 63, waar van de Som 144 is, en men de Talletter 1 uitgedaan heeft,

KONST-
STUKJE.

heeft, is het overschot 8, welk met de uitgewischte Talletter 9 maakt. (3)

(3) Uit hoofde van de zelfde Eigenschap van het Getal 9, zou men dit Konstje kunnen omkeeren, en laten 'er ééne Talletter byzetten in plaats van uitdoen; indien men naamelyk zig van Ide boven opgegevene Getallen bedient, waar van 'er twee, 't is het zelfde welke, met elkanderen opgeteld altoos 18 maaken. Indien dan iemant 'er eene Talletter byzet, zal de Som der Talletters net zoo veel meer dan 18 zyn, als de waarde van die Talletter is. Zo by voorbeeld de Som dan 24 is, zal de bygezette Talletter 6 zyn, omdat 18 van 24 afgetrokken 6 geeft. Is de Som der Talletters 27, dan is de bygezette Talletter 9. Dog indien de Som 18 is, dan is de bygezette Talletter een nul.

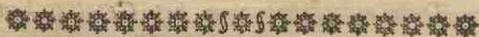


ZES.



Z E S D E

VERMAAKLYKHEID.



Uit verscheidene Getallen door iemand één te laten kiezen, en als by het met eenig ander Getal, welk by wil, vermeenigvuldigd heeft, hem te zeggen welke Talletter by uit het beloop van die vermeenigvuldiging, geheimelyk uitgedaan heeft.

Men geeft iemand de Getallen, die in de voorgaande Vermaaklykheid gediend hebben, men verzoekt hem 'er één uit te kiezen, het zelve te vermeenigvuldigen, met zoodanig een Getal als hy begeert, vervolgens uit het beloop van deze vermeenigvuldiging ééne der Talletters uit te doen.

BYZONDERE EIGENSCHAPPEN DER GETALLEN.

Men ontdekt en noemt hem de Talletter

BYZONDE- letter op dezelfde wyze, als by de voor-
 RE EI- gaande Vermaaklykheid.
 GEN-
 SCHAPPEN
 DER GE-
 TALEN.

OPMERKING.

Deze eigenschap van het Getal 9 kan ook voortbrengen dergelyke Vermaaklykeden als de eerste, tweede en derde van dit Deel.





ZEVENDE
VERMAAKLYKHEID.



DE
TOVERGETALLEN.

Eerst. Neem eene Doos AB, die met ^{DE TO-}
Scharnieren sluit, en omtrent ne- ^{VERGE-}
gen of tien duimen lengte, en anderhal- ^{TALLEN.}
ve duim breedte heeft; in dezelve moet ^{PL. I.}
men kunnen leggen de tien kleine ^{Fig. 1.}
Blaadjes C. D. E. F. G. H. I. K. L. M.
waar op geschreven staan moeten de
Talletters 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0.
Het Blaadje waar op de nul staat moet
vast geplaatst zyn aan het einde B dezer
Doos, en de negen anderen moet men
kunnen veranderen naar goedvinden.

Neem verder eenen zeshoekigen Wy- ^{Fig. 4.}
zer, die in twaalf gelyke deelen gedeeld
is,

DE TO-
VERGE-
TALLEN.

is, in zes van welken moeten staan deze Getallen 90. 45. 30. 18. 15. 6, en in de zes anderen kan men eenige andere Getallen zetten, die men begeert.

Leg in het Dekfel van de Doos aan het eind B eene kleine bekragtigde Staaf, in die rigtinge als de Figuur aanwyft.

UITWERKING.

Fig. 4. Als gy den Wyzer indiervoegen plaatst, dat ééne van deszelfs zyden overeenkomt met de zyde B van de Doos A B, zal de Naalde van den Wyzer zig rigtén naar de legging van de Staaf, welke in het Dekfel besloten is, en dus één van de zes Getallen 90. 45. 30. 18. 15. 6. aanwyzen.

Aan den anderen kant, nadien de Talletters 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. op de negen Blaadjes geschreven, te samen opgeteld, voor Som geeven 45, welke deelbaar is door 9; en vermits 'er altoos aan 't eind van deze negen Talletters een nul is, zal die Som mede deelbaar zyn

zyn door 90, en gevolglyk ook door 45. DE TO-
VERGE-
TALLEN.
30 18, 15, en 6, welke Getalien alle
volmaakte Deelers zyn van 90, waar uit
volgt, dat, op wat wyze men dien Wy-
zer op 't eind van de Doos plaatst, de
Naalde, op denzelven gezet en rond
gedraaid, zig noodzaaklyk zal stil hou-
den op een Getal, 't welk dat, 't gene
in de Doos gelegd is, zonder eenig
overschot deelen zal; men zal het ook
kunnen weten zonder den Wyzer, als
men zig zelfs herinnert de volmaakte
Deelers van 90.



KONSTSTUKJE.

Men geeft iemand de Doos in han- KONST-
STUKJE.
den, benevens de negen Blaad-
jes, waar op de Talletters geschreven
staan, men laat hem volkomen meester
om 'er zoodanig een Getal mede te
maaken als hy goedvindt; men verzoekt
de Doos wederom, en zonder dezelve
te openen, zegt men hem eenen van de

KONST-
STUKJE.

Deelers, beveelende hem om 'er zonder eenig overschot door te deelen het Getal dat hy gemaakt heeft; men laat hem zelfs de deeling doen, opdat hy zien zou, dat men hem dien Deeler in de daad genoemd heeft zoo als men had voorgesteld. (4)

Men kan dit Konstje op onderscheide-
ne wyze doen met te vragen, welke
de eerste en op een na de laatste Tallet-
ter is van het Getal, dat men in de Doos
gelegd heeft, en nadien volgens de eer-
ste

(4) Men kan derhalven dit Konstje met
minder omslag en met geen minder verwon-
dering doen; men heeft slegts op tien Kaart-
jes de Talletters 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0.
te schryven; en door iemand met die allen
een Getal te laten maaken; vervolgens hem
te verzoeken dat hy de derde Talletter zeg-
ge, om kwanswys een Geheim te vertoonen;
waar na men hem een van de bovengemelde
Deelers noemt om het Getal te deelen; of
men kan op die wyze 'er mede te werk gaan
als de Auteur hier vervolgens leert.

ste Eigenschap Bladz. 9 een van die KONST-
STUKJE. Getallen, hun Verschil of hunne Som altoos het Getal 3 is, of wel een Getal deelbaar door 3; veinst men uit deze Eigenschap eene berekening te maaken, welke eene van de Deelers 90. 45 30. 15 18 9 en 6. voortbrengt, en men geeft denzelven aan dien Persoon, ten einde hy 'er zig van bediene om het Getal, dat hy gemaakt heeft, te deelen.

VOORBEELD.

Zo de Persoon, die het Getal in de Doos gelegd heeft, zegt dat de eerste Talletter een 7 ende voorlaaste een 2 is, beveelt men hem die twee Talletters op te tellen, en haare Som 9 door 5 te vermenigvuldigen, ten einde hy verkryge de uitkomts 45, die men hem voor Deeler geeft van het Getal, dat hy bedektelyk gemaakt heeft.

Indien de eerste Talletter een 5 en de voorlaaste een 8 is, gebiedt men hem het verschil 3 van deze twee Getallen

C 2

door

KONST-
STUKJE.

door 10 te vermeenigvuldigen, en dan door de uitkomst 30 te deelen het ge-
maakte Getal.

Zo de eerste Talletter een 7 en de voorlaaste een 6 is, gelast men hem de laatste te vermeenigvuldigen door 3, en het geheime Getal te deelen door 't be-
loop 18.

Eindelyk, wanneer de eerste en voor-
laaste Talletter, te samen geteld of ver-
meenigvuldigd, voor beloop of uitkomst
geeven een van de Deelers van 't ge-
heime Getal, laat men 'er hem zig van
bedienen om het zelve te deelen.

OPMERKING.

*Welke ook de eerste en voorlaaste Tallet-
ters zyn mogen, één van de vier hier op-
gegeevene Voorbeelden zal altoos plaats
hebben.*





ANDERE

VERMAAKLYKHEID.

Door middel van den Zeilsteen.

Men kan dit Konstje nog veel buitengewooner doen voorkoomen, wanneer men de laatste Talletter van de opgemaakte Som niet vraagt: om zulks te doen, moet men in ieder der tien Blaadjes een klein bekrachtigd Staafje zoodanig leggen, dat, wanneer men deszelfs rigting met den Magneetischen Kyker onderzoekt, men weten kan, welken de Getallen zyn, die op de Blaadjes geschreven zyn.

KONST-
STUJE,
DOOR
MIDDEL
VAN DEN
ZEIL-
STEEN.

Men kan zig ook bedienen van den Wyzer, die door de vierde Figuur van de eerste Plaat aangewezen wordt; dewelke indiervoegen verdeeld is, dat, wanneer men hem zet op 't eind van de Doos op het laatste Blaadje, dat 'er in

KONST-
STUKJE
DOOR
MIDDEL
VAN DEN
ZEIL-
STERN.

dezelve legt, en hem draait, zelfs naar welke zyde men wil, de Naalde dan altoos eenen van de Deelers aanwyft, doordien 'er op iedere zyde van dezen Wyzer voor alle de verschillende Getallen Deelers staan; men moet dan alleen in acht neemen, dat men de Straaven in de Blaadjes legt naar de verdeeling die op den Wyzer gemaakt is. Zie nopens dezen Toefstel de negende Vermaaklykheid van het Eerste Deel, welke volgens het zelfde beginsel toegesteldt is.

VII. EIGENSCHAP.

Byzonder van het Getal 37.

EIGEN-
SCHAP
VAN 'T
GETAL
37.

Het Getal 37 is van die natuur, dat, wanneer het vermeenigvuldigd wordt met ieder Getal van de Rekenkonstige Talrei 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 en 27, alle de Belopen, die 'er van voortkomen, uit drie gelyke Talletters bestaan, en de som van deze Talletters altoos gelyk is aan het Getal, waar door men 37 vermeenigvuldigd heeft.

37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	EIGENSCHAP VAN 'T GETAL 37.
3	6	9	12	15	18	21	24	27		
111	222	333	444	555	666	777	888	999		

Nadien deze Eigenschap van dit Getal niet vatbaar is voor eenige Vermaaklykheid, die verwondering verwekken kan, heeft men niet noodig geoordeeld 'er een van op te geeven.

VIII. EIGENSCHAP.

Byzonder van het Getal 73.

Het Getal 73 is van dien aart, dat, wanneer het vermeenigvuldigd wordt met de 9 Getallen van de Rekenkonstige Talrey. 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24 en 27, de negen Belooopen, welken uit deze vermeenigvuldiging voortvloeyen, ieder eindigen met een van de negen Talletters 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8 en 9, en dat deze Talletters ten aanzien van dien Talrey zig in eene omgekeerde orde bevinden.

VOORBEELD.

EIGEN-
SCHAP
VAN 'T
GETAL
73.

73	73	73	73	73	73	73	73	73
3	6	9	12	15	18	21	24	27
<hr/>								
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752	1971





A G T S T E

VERMAAKLYKHEID.



*Het Beloop te zeggen van twee Getallen,
die iemand vermeenigvuldigd en verko-
zen heeft, wanneer men alleen de laat-
ste Talletter van dat Beloop weet.*

T O E S T E L.

Doet in eene van de Verdeelingen 'T BE-
LOOPT E
ZEGGEN
VANTWEE
GETAL-
LEN ENZ.
van den kleinen Zak, die boven
beschreven is, verscheidene Kaarten,
op ieder van welken het Getal 73 ge-
schreven staat, en in de andere Verdec-
ling de Getallen, 3. 6. 9. 12. 15. 18.
21. 24 en 27.





KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Bied iemand de opening van den Zak aan waar in de Getallen 73 zyn, gelastende hem 'er maar ééne uit te trekken; verander behendiglyk de opening van den Zak, en laat door eenen andere Persoon uit de andere Verdeeling eenig Getal neemen; gelast hem het gekozen Getal te vermeenigvuldigen door dat, 't welk de andere Persoon uit den Zak genomen heeft; dan nadien dit het Getal 73 is, zal de laatste Talletter van deze vermeenigvuldiging u, volgens de voorstaande Tafel, aanwyzen het beloop derzelve, 't welk gy dan aan dien Persoon opnoemt.

O P M E R K I N G.

Men heeft veel gebeugen noodig om dit Konstje te doen, vermits men noodzaaklyk de negen beloopten in de Tafel

van

van de voorgaande Eigenschap opgegeven, van buiten kennen moet. KONST-
STUKJE.

IX. EIGENSCHAP.

Het Getal 11, vermeenigvuldigd door de termen van den Rekenkonstigen Talrey 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8 en 9, geeft altoos een beloop uit gelyke Talletters bestaande.

11	11	11	11	11	11	11	11	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	22	33	44	55	66	77	88	99



NEGENDE

VERMAAKLYKHEID.

H E T

PIQUET-SPEL

TE PAARD.

HET PI-
QUET-
SPEL TE
PAARD.

Twee Ruiters, die te samen reizen, verdrietig wegens den langen weg, dien zy nog af te leggen hebben, vinden een Spel uit, dat hen den tyd aangenaamer kan doen doorbrengen, komen over een om te Piketten honderd uit, onder voorwaarde dat hy, die het eerst honderd telt, het Spel zal gewonnen hebben, en dat men, den eenen na den anderen tellende, 'er by zal kunnen voegen welk Getal men wil, mits egter dat het minder zy dan 11.

Om

Om te maaken dat de eerste, die het
 Getal noemt tot 100 tellen, en zyn
 party zulks niet doen kan, moet hy in
 geheugen hebben de Getallen 11, 22,
 23 enz. van de voorgaande Eigenschap,
 en tellen in dier voegen dat 'er altoos
 één meer zy dan die Getallen; daaren-
 boven moet hy in acht neemen, dat hy
 terfont 1 noemt, ten einde de Party,
 geen grooter getal dan 10 kunnende nee-
 men, geen 12 zou kunnen tellen, welk
 getal hy dan zelfs neemt en gevolglyk
 daarna de Getallen 23. 34. 45. 56. 67.
 78 en 89, en tot dezen geteld hebben-
 de, zal de Party, welke Getallen deze
 ook kiezen mag, hem niet kunnen be-
 letten om, met de volgende beurt, tot
 100 te tellen.

Men moet hier opmerken, indien hy,
 tegen wien men speelt, het fyn van
 dit Spel niet kent, dat dan de eerste
 (om het Konstje te beter te vermom-
 men) in de eerste Telling zonder onder-
 scheid alle soorten van Getallen neemen
 kan, mits dat hy, op 't eind van 't
 Spel,

HET PI-
 QUET-
 SPEL TE
 PAARD.

HET PI-
QUET-
SPEL TE
PAARD.

Spel, zig meester maakt te zyn van de twee of drie laatste Getallen, die hy om te winnen noodig heeft. Voor 't overige doet men dat Konstje niet dan met hen, die 'er de berekening van niet weeten; anders heeft het geene aardigheid, vermits hy die het eerst telt het altoos winnen zal. Men kan het ook met alle andere Getallen doen; en indien dan de eerste het winnen wil, moet het getal, tot welk men komen moet, niet nauwkeurig afmeeten dat Getal tot welk men om het te winnen komen kan, want dan zou men het kunnen verliezen; maar men moet het grootste door het kleinste deelen, en het overschot der deeling zal het Getal zyn, 't welk de eerste noemen moet om zeker te zyn, dat hy het Spel winnen zal.

VOORBEELD.

Indien het Getal, tot welk men zig voorstelt te zullen komen, 30 is, en het Getal onder welk men noemen moet

7; zoo zal 'er, omdat viermaal 7, 28
 maakt, 2 overschieten om te komen tot
 30; en dit is het Getal, dat de Voorspeel-
 der terstont noemen moet; als dan, zal
 hy, wat getal zyn Party ook noemt,
 indien hy 'er dat byvoegt, 't welk ge-
 schikt is om met dat zelfde 7 te maa-
 ken, noodzaaklyk 't eerst tot 30 komen.

HET PI-
 QUET-
 SPEL TE
 PAARD.



TIEN-



TIENDE

VERMAAKLYKHEID.



DE VOORZIENE

OPTELLING.

Een Rekenmeester geeft aan zyne Leerlingen, om hen te vermaaken, eene Optelling te doen, hen zeggende dat dezelve de fom is van zes Ryen, ieder van vier Talletters, waar van zy 'er drie naar hun goed vinden plaatsfen kunnen.

DE VOOR-
ZIENE OP-
TELLING.

HY vermeenigvuldigt geheimlyk 9999 door 3, 't geen voor fom geeft 29997, die hy aan zyne Leerlingen zien laat, hen gelaftend drie Ryen van vier Talletters ieder naar hun goedvinden te

XIII

maa-

maaken; zeggende hen, dat hy 'er on- DE VOOR-
ZIEËNE OP-
TELLING.
der zal zetten drie Ryen van vier Tal-
letters welken met de voorigen opge-
teld, de voorgemelde som maaken zulk-
len.

Talletters door de Leerlingen	}	1478
verkoozen		4462
		7815

Talletters door den Meeſter	}	8521
'er by gevoegd.		4537
		2184

Som. 29997

Het is ligt te zien, dat de Talletters, die de Meeſter 'er bygevoegd heeft, niet anders zyn dan het vervulſel tot 9, van iedere der Talletters die door de Leerlingen verkozen zyn; en gevolglyk dat de ſom van deze Optellinge het zelfde moet zyn, als het beſloop van 9999 vermeenigvuldigd door 3.

OPMERKING.

*Indien men dit Konſtje doen wil met gul-
dens, ſtuivers en penningen, moet men*
D by

DE VOOR- by de penningen voegen het vervulsel tot
 ZIENE OP- 16, en by de stuivers tot 20, en gevolglyk
 TELLING. by de voorens opgegevene Optelling vooraf
 nog voegen 3 guldens voor de stuivers, en
 3 stuivers voor de penningen (5).

(5) Dat is men moet by 29997 geheime-
 lyk byvoegen 3 Guldens 3 Stuivers, en zeg-
 gen dat men door de Optellinge verkrygen
 zal 30000 Guldens, 3 Stuivers by voor-
 beeld:

	Gl.	St.	Pn.
Talletters door de Leer-	{	2371	15 - 12
lingen verkozen. . . .		4587	7 - 15
		9612	19 - 4
Talletters door den	{	7628	5 - 4
Mcefter 'er by gevoegd.		5412	13 - 1
		6387	1 - 12
Som		30000	3 - 0





E L F D E

VERMAAKLYKHEID.



*Te vinden het verschil, 't welk 'er is tus-
schen twee Getallen, waar van het
grootste volstrekt onbekend is.*

Men moet zoo veel maalen 9 nee- TE VIN-
DEN 'T
VER-
SCHIL
VAN
TWEË GR-
TALLEN
ENZ.
men als 'er Talletters zyn in het
Getal, 't welk men bekend heeft, en
van het onbekende aftrekken wil; ver-
volgens moet men van de Som, welke
die 9 samen maaken, aftrekken het be-
kende Getal, en het verschil, dat men
daar door verkrygt, voegen laten by
het onbekende Getal; dit gedaan zynde,
neemt men de eerste Talletter aan de
linker hand weg; en dezelve by de eer-
ste

TE VIN-
DEN 'T
VER-
SCHIL
VAN
TWEE GE-
TALLEN
ENZ.

fte Talletter aan de regterhand voegende zal deze Som het verschil wezen, dat men voorgesteld had te zoeken.

VOORBEELD.

Pieter, oud 22 Jaaren, zegt tegen Jan, die ouder is dan hy, dat hy raaden zal hoe veel Jaaren hy ouder is; hy trekt by zig zelven 22 af van 99, blyft 77, die hy Jan laat optellen by het Getal zyner Jaaren: dit gedaan zynde, gelaft hy hem de eerste Talletter ter linkerhand weg te neemen en dezelve op te tellen by de eerste Talletter ter regterhand, en zegt, dat deze som het verschil van hunne ouderdom is (6).

Ouder-

(6) Volgens het Voorschrift van den Auteur dat men zoo dikwyls 9 als 'er Talletters in het Getal zyn neemen moet, 't welk men bekend heeft, zou de berekening niet uit komen, en gevolglyk het Konstje misfen, indien de ouderdom van Pieter maar uit eene Talletter bestond, 6. by voorbeeld; maar in dit geval moet men ook altoos twee 9 gebruiken.

Ouder-

MET DE GETALLEN. 53

Ouderdom van Pieter.	22	TE VIN-
Bygevoegde Talletters.	99	DEN 'T
Verschil.	77	VER-
Ouderdom van Jan.	85	SCHIL
		VAN
		TWEE GE-
		TALLEN
		ENZ.
Som	162	

De eerste Talletter ter linkerhand, die 1 is, weggenomen en gevoegd zyn- de by de eerste ter rechterhand, zal men voor het verschil van ouderdom tuschen Pieter en Jan verkrygen. . 63

Ouderdom van Pieter. 22

Proef 85

Ouderdom van Pieter. 6

Bygevoegde Talletters. 99

 Verschil. 93

Ouderdom van Jan 85

Som 178

De 1 geteld by de 8 geeft 79 voor het verschil van ouderdom.

EERSTE VOORBEELD.

		Regter	Linker	
Geheim gehouden				
Getallen.	18 . . .	7		TE VIN- DEN IN WELKE HAND EEN EVEN OF ON- VEN GE- TAL IS.
Vermeenigvuldigers. .	3 . . .	2		
	Beloopen.	54 . . .	14	
Som van de twee Be- loopen, 54 en 14, een even Getal. 68				

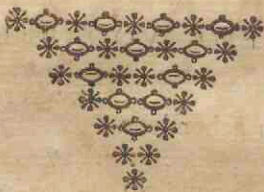
TWEEDE VOORBEELD.

		Regter	Linker
Geheim gehouden			
Getallen.	7 . . .	18	
Vermeenigvuldigers. .	3 . . .	2	
	Beloopen.	21 . . .	36
Som van de twee Be- loopen, 21 en 36, een oneven Getal. 57			

Deze twee Voorbeelden doen zien,
dat elk even Getal, vermeenigvuldigd
door een even of oneven Getal, altoos

TE VIN-
DEN IN
WELKE
HAND
EEN EVEN
OF ON-
EVEN GE-
TAL IS.

voor beloop een even Getal geeft; en dat een oneven Getal, vermeenigvuldigd door een even Getal, mede een even Getal voor beloop geeft, maar door een oneven Getal vermeenigvuldigd, ook altoos een oneven Getal voor beloop geeft.





DERTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



DE
WEKKER.

*Op eenen Wyzerplaat te ontdekken, op welk
uur iemand geheimelyk verkozen heeft
op te staan.*

Laat iemand op den Wyzerplaat A ^{DE WER-}
den Wyzer op dat uur zetten, ^{KER.}
welk hy verkiest, en voeg by U zel- ^{PL. I, Fig.}
ven het Getal 12 by het uur, waar op ^{2.}
hy den Wyzer gezet heeft; laat hem de
som, die gy dus verkrygt, tellen, be-
ginnende met het uur, op welk hy vast-
gesteld heeft op te zullen staan, en te
rug gaande met tellen, tegen den na-
D 5 uur-

DE WEE-
KER. tuurlyken 'loop der Getallen op den Wyzer-plaat, van het uur, op welk hy den Wyzer gezet heeft; dan zal hy eindigen te tellen op het uur, dat hy geheimelyk verkozen heeft.

VOORBEELD.

Stel dat hy den Wyzer gezet heeft op VII, en dat IX het uur is, waar op hy besloten heeft op te staan; voeg by U zelve 12 by die 7 maakt 19; zeg hem dat hy telle tot 19, beginnende van VII en te ruggaande (7), dan zal dat
Getal

(7) Dat is te zeggen, als hy den Wyzer op VII gezet heeft, voegt gy by U zelve 12 by die 7, maakt 19; en gy zegt hem dat hy die 19 telle op deze wyze te ruggaande; op VI telt hy 10, om dat hy verkozen heeft te IX uren op te staan; vervolgens op V telt hy 11, op IV 12 enz. tot 19, dan komt 19 net op IX uren.

Nadien men, dit Konstje meer dan eens agter een doende, ligtelyk ontdekt, dat men
by

getal net vallen op IX uren, het uur, DE WER-
SER.
waar op hy verkozen heeft op te staan.

OPMERKING.

Dit Konstje is zoo eenvoudig als gemakkelyk om te begrypen, zoo men slegts acht geewe, dat wanneer men van 1 telt en te rug gaande weder op 1 komen wil, men 13 tellen zal, en dat men op 2 tellen zal 14 enz.; waar uit volgt, indien men hem, die gedagt heeft te 9 uren op te staan noodzaakt die 9 te tellen op het Getal 7, en van daar te rug te tellen, dat hy dan nog maar 10 uren te door loopen heeft

by het Getal, waar op de Wyzer gezet wordt 12 telt, zou men het nog geheimer en verwonderlyker doen voorkomen, indien men 'er nog 2 of drie byvoegde; zo men, by voorbeeld, in 't voorgestelde geval tot 21 of 22 liet tellen, en dan vraagde, op wat uur men eindigt; 't welk zyn zal op VII of VI; waar by men dan 2 of 3 voegende of anders om tellende, weder komen zal op IX.

DE WER- heeft om juist te komen op het uur, dat by
KER. gedacht heeft.

Ofschoon dit Konstje, en eenigen van de genen die volgen, bekend zyn, heb ik gedacht dat men dezelve ook met genoeg in dit Deel zien zou, en byzonder die der Juweelen, en van den Ring, welken zeer geestig bedagt zyn; men heeft daarenboven zig in dezen wel willen schikken naar de begeerte van veele Inteekenaaren, die te kennen gegeven hebben, dat het hun aangenaam zyn zou in dit Werk alle die Konstjes te vinden, welken op de aangenaamste wyze vermaaken kunnen.





VEERTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



DE DRIE
JUWEELEN.

Men biedt aan drie verschillende DE DRIE
JUWEE-
LEN. Perfoonen drie Juweelen aan, la-
tende hun de vryheid om 'er in 't geheim
en naar hunnen zin een uit te kiezen,
en men zegt hun, dat men na eenige be-
werkingen weeten zal, welk Juweel
ieder hunner verkozen heeft.

BEWERKING.

Laaten de drie Juweelen zyn een
Ring,

DE DRIE
JUWER-
LEN.

Ring, een Ooring en een Halsnoer; benoem hen by U zelve met de Letters *a*, *e*, *i*, gelyk ook de drie Perfoonen. Neem 24 stukken gelds (zesthalven by voorbeeld) geef 'er één van aan den eersten Persoon, *a*; 2 aan den tweeden *e*; 3 aan den derden *i*, en leg op de tafel de 18 stukken, die gy nog over hebt; verberg U, zoo dat gy niets zien kunt van 't geen 'er gedaan wordt; gebied dan dat hy, die den Ring heeft, zoo veelen van die stukken neeme, als hy 'er reeds heeft, dat hy, die den Ooring heeft, het dubbeld neeme van die hy heeft, en dat hy die den Halsnoer heeft, het vierdubbeld neeme; kom dan voor den dag, en met een opslag van een oog ziende de stukken, welken nog op de tafel zyn blyven leggen, zoo onthoudt het Getal 'er van.

Daar moeten 'er niet meer overschieten dan, 1. 2. 3. 5. 6. of 7. welken men overbrengen moet tot de Syllaben van dit Vers:

Par-

1 2 3 4 5 6
Par fer-César-jadis-devint-fi grand-Prince. DE DRIE
 JUWRE-
 LEN.

Men moet vervolgens in acht neemen, dat, zo 'er maar een stuk gelds is overgebleven, de twee Syllaben *César* te kennen geeven, dat de eerste Perfoon den Ring heeft, dien men benoemd heeft met de letter *a*, en de tweede den Ooring, welken men met de letter *e* beteekend heeft, en gevolglyk, dat de derde den Halsnoer heeft; op gelyke wyze, indien 'er 6 overblyven, geeven de twee Syllaben *fi grand* te kennen, dat de eerste Perfoon den Halsnoer heeft, dien men benoemd heeft met de letter *i*, en de tweede den Ring, welken men *a* genoemd heeft, enz.

OPMERKING.

Nadien de drie Juweelen alleen op zes verschillende manieren kunnen verdeeld worden, en ieder derzelven ook het Getal van stukken verandert, welken door die drie

DE DRIE
JUWEE-
LEN.

drie Perfoonen moeten genomen worden, zoo vloeit 'er uit voort, dat de Talletters, die op de tafel blyven, ook van zes verschillende Getallen zyn moeten. Het Vers en de Letters die de Perfoonen beteekenen, dienen alleen om het gebeugen te hulp te komen, en om gemakkelyk en schieelyk te kunnen raaden, wie zy zyn, welken die drie Juweelen verborgen hebben.





VYFTIENDE

VERMAAKLYKHEID.



*Te ontdekken hoe veel stukken Gelds
iemand in zyne hand verborgen heeft.*

Neem in uwe hand eene meenigte DE DRIE
JUWEE-
LEN. Stukken gelds, die gy denkt grooter te zyn dan die, welke een ander in zyne hand verborgen heeft; maak dat gy uw Getal van Stukken te vooren weet, geef hem die allen over, en zeg hem dat hy van de uwen 'er zoo veel afneemt tot dat hy 't Getal heeft, 't welk gy weet dat gy in uwe hand hebt, latende hem tellen van het Getal dat hy in de zyne heeft; laat hy U de overigen van de uwen wedergeeven, en zoo veelen, als gy 'er dan wederkrygt, zal hy te vooren gehad hebben.

VOORBEELD.

DE DRIE
JWEE-
LEN.

Laat hy 'er 4 in zyne hand gehad hebben, en gy 14; geef hem de uwen over, en zeg hem dat hy 'er zoo veelen afneemt, tot dat hy 'er 14 heeft; dan zal hy 'er U 4 weder geeven, en deze 4 zullen aanduiden het Getal, dat hy in zyne hand gehad heeft; 't geen ligt te begrypen is, nadien gy van de Som der Stukken, welken in beide de handen zyn, 'er zoo veelen in zyne hand laat overgaan, als gy 'er in de uwe had.





ZESTIENDE

VERMAAKLYKHEID.



HET SPEL

MET DEN

RING.

*Een onbekend Persoon geheimelyk eenen
Ring genomen hebbende, te ontdekken de
Hand, den Vinger, en het Lid, waar
aan hy denzelven gestoken heeft.*

BEWERKING (8).

Laat door iemand verdubbelen den HET SPEL
MET DEN
RING.
rang van den Persoon, welke den
Ring

(8) Man kan dit Konstje op de volgende
wyze nog korter uitvoeren, dan hier be-
schreven is.

E 2

Een

HET SPEL MET DEN RING. Ring genomen heeft, en zeg, dat hy 5 by dat Getal voegt.

Laat

Een Gezelschap aan Tafel zittende, zoo laat een van het zelve aan eenen zyner vingers van de regter- of linkerhand, naar zyn goedvinden eenen Ring steeken; zeg vooraf hoe men het Getal der Perfoonen moet beginnen te tellen, en dat hy, die den Ring heeft, de vingers moet beginnen te tellen van den voorsten vinger van de regterhand 1, latende den duim stilstaan, den middelsten vinger van de regterhand 2, en zoo voorts, tot den ping van de linkerhand, die derhalven de 9^{ie} zyn zal. Ga dan buiten de Kamer, en gelaft eerstelyk, dat de Perfoon, die den Ring heeft, den rang waar in hy zit, vermeenigvuldigt met 2.

2^{de} Dat hy by dit beloop 5 voegt.

3^{de} Dat hy deze Som vermeenigvuldigt met 5.

4^{de} Dat hy by dat beloop voegt het Getal van den vinger.

5^{de} Dat hy dit Getal vermeenigvuldigt met

10.

Laat vervolgens deze Som vermeenigvuldigen door 5 en 'er 10 byvoegen.

HETSPEL
MET DEN
RING.

Laat

6de Dat hy 'er nog byvoegt het Getal van 't lid

Laat hy U dan deze Som opnoemen; waar van gy 250 by U zelveu aftrekt; het overschot zal uit 3 Talletters bestaan; waar van de eerste zal aanwyzen de hoeveelfte Persoon hy is; de tweede den hoeveelften Vinger, en gevolglyk ook welke Hand; want als de tweede 4 is of beneden 4, zoo zal het de regter en boven 4 de Linkerhand zyn; de derde Talletter wyft aan het hoeveelfte Lid.

VOORBEELD.

Stel dat de 3 Persoon den Ring aan het tweede Lid van den voorsten Vinger van zyne Linkerhand heeft; dat is by gevolg de 6e Vinger; vermeenigvuldig dan 3 met 2, geeft 6; voeg 'er 5 by, geeft 11; vermeenigvuldig met 5, geeft 55; voeg 'er by het Getal van den Vinger 6 komt 61; vermeenigvuldig met 10, komt 610; doe 'er nog 2 by voor het Lid, geeft 612; trek hier van af

E 3

250.

HET SPEL
MET DEN
RING.

Laat 1 voegen by dit laatste Getal, zo de Ring aan de rechterhand is, of 2 indien hy aan de linkerhand is; en dan het geheel vermeenigvuldigen door 10.

Laat

250, blyft 362; waar van 3 aanwyft den Persoon, 6den Vinger, en Linkerhand, en 2 het Lid.

De reden, waarom men 'er 250 afrekt, is omdat men 'er 5 bygevoegd, deze 5 met 5, en naderhand nog met 10 vermeenigvuldigd heeft.

Op dit beginsel kan men ook nog andere Konstjes uitdenken; om, by voorbeeld, iemand een Getal te laten denken of opzetten; en dat Getal te zeggen, zoodra men de Som ziet, nadat hy het eerst met 2 vermeenigvuldigd, daarna 'er 5 by geteld, dan weder met 5 en vervolgens met 10 vermeenigvuldigd heeft. Men heeft 'er dan maar 250 af te trekken, en het overschot zal het gedagte of opgezette Getal zyn. Laat het zyn, by voorbeeld, 4782; dit op die wyze behandeld, geeft 478450, en hier van afgetrokken 250 en dan de twee laatste nullen wegwerpende, verkrygt men weder 4782.

Laat by dit beloop voegen het Getal HET SPEL
MET DEN
RING. van den vinger; dat is te zeggen, 1 voor den duim, en door 10 vermeenigvuldigen.

Laat 'er nog byvoegen het Getal van het lid, en daarenboven het Getal 35.

Verzoek dan, dat men U die Som opgeeve, en trek 'er af 3535; het overschot zal uit vier Talletters bestaan, waar van de eerste zal aanwyzen den rang waar in de Persoon geplaatst is, die den Ring genomen heeft; de tweede de Regter of Linkerhand; de derde den Vinger, en de vierde het Lid.

VOORBEELD.

Veronderstellende dat de derde Persoon den Ring gestoken heeft, aan het tweede lid van den duim van de linkerhand.

Het dubbeld van den rang van de derde Persoon. 6
Getal om 'er by te voegen. 5

Komt voor Som. 11

E 4 Welke

HET SPEL
MET DEN
RING.

	XI
Welke vermeenigvuldigd zynde door.	5
Komt voor beloop.	55
Waar by men voegen moet. . .	10
Het Getal van de linker hand. .	2
Komt voor Som.	67
Welke weder vermeenigvuldigd zynde door.	10
Komt voor beloop.	670
Waar by voegende het Getal van den Duim.	1
Komt voor Som.	671
Welke nog eens vermeenigvul- digd zynde door.	10
Komt voor beloop.	6710
Waar by voegende het Getal van het Lid.	2
En daarenboven.	35
Is de geheele Som	6747
	Waar

6747
Waar van aftrekkende. . . . 3535 HET SPEL
— MET DEN
RING.

Overfchot. . . . 3212

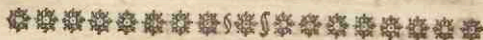
Waar van de 3 berekent den derden
Perfoon, de 2 de Linkerhand, de 1 den
Duim, de 2 het tweede Lid.





Z E V E N T I E N D E

VERMAAKLYKHEID.



D E W O L F ,

D E G E I T E N D E K O O L .

Een Veerman moet een Wolf, eene Geit, en een Kool overbrengen; en dit niet dan één voor één kunnende doen, wil het egter zoo doen dat de Geit niet alleen aan de Wal met de Wolf, nog alleen met de Kool blyve.

O P L O S S I N G .

DE
WOLF,
DE GEIT
EN DE
KOOL.

De Veerman brengt eerst de Geit over, komt daarna de Kool halen; en neemt de Geit weder mede, en brengt

brengt de Wolf alleen over, en gaat dan de Geit haalen (8).

DE
WOLF,
DE GEIT
EN DE
KOOL.

X. EI-KOOL.

(8) Of de Veerman de Geit overgebracht hebbende, haalt de Wolf, neemt de Geit weder mede, en brengt dan de Kool en daarna de Geit over.

Van den zelfden aart, maar wel zoo geestig, is het volgende voorstel.

Drie jaaloersche Mannen moeten in eene stikdonkere nacht over eene Rivier; zy vinden een Schuitje zonder Schipper; het Schuitje is zoo klein, dat 'er maar twee Persoonen te gelyk mede over kunnen. Hoe zullen die zes Menſchen twee aan twee overkomen zoodanig, dat eene Vrouw niet in gezelschap zy van één of twee Mans, zo 'er haar Man niet by is.

Eerst gaan 'er twee Vrouwen over, eene van dezelve brengt het Schuitje weder en haalt de derde Vrouw; eene Vrouw komt met het Schuitje wederom, en aan Land stappende, laat zy overgaan de twee Mannen wier Vrouwen aan den overkant zyn. Dan komt één dezer Mannen met zyne Vrouw te rug, zet zyne Vrouw op de Wal, en neemt

X. EIGENSCHAP.

O F

VOORSTEL.

*Drie vierkante Getallen te vinden, waar
van de Som meê een vierkant Getal is.*

X. EI-
GEN
SCHAP.

Neem een oneven vierkant Getal, welk gy ook wilt, 25 by voorbeeld, trek 'er 1 af, en neem de helft 12 van het overblyvende Getal 24; vierkant deze helft, 't geen geeven zal 144. Tel by een de Getallen 25 en 144, uitmaaken

neemt den anderen Man mede. Dezen aan de andere zy gekomen zynde, gaat de Vrouw, die daar gebleven was; in het Schuitje, en haalt in twee reizen de twee andere Vrouwen. De vier volgende Versen bevatten de oplossing van dit voorstel.

*It duplex mulier, redit una, vehitque manentem;
Itque una, utuntur tunc duo puppe viri
Par Vadit & redeunt bini; mulierque sororem
Advehit: ad propriam sine maritus abit.*

kende 169, waar van gy 1 aftrekt, en X. EINEEM het vierkant van de helft deszelfs 84, dat is 7056.

VOORBEELD.

Eerste vierkant Getal.	25
Tweede.	———— . . .	144
Derde.	———— . . .	7056
		————
	Som .	7225

Welke blykt een vierkant Getal te zyn, waar van de wortel 85 is.

OPMERKING.

In deze Veronderstelling is de Wortel 85 van het vierkant 7225, dat door de drie andere vierkanten is voortgebracht, altyd 1 meer dan de Wortel 84 van het grootste der drie vierkanten.



VAN

VAN DE
REKENKONSTIGE
TALREYEN.

VAN DE
REKEN-
KONSTIGE
TAL-
REYEN.

Door *Rekenkonstige Talreyen* verstaat men een vervolg van Getallen, die men *Termen* of *Leden* noemt, welken agtervolglyk met dezelfde hoeveelheid vermeerderen, als 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. enz.; waar in het verschil van den eenen Term tot den andereren altoos 1 is; of als 2. 4. 6. 8. 10. 12. enz.; waar in het verschil altoos 2 is, en zoo ook met anderen.

De voornaamste eigenschap der *Rekenkonstige Talreyen* is zoodanig, dat van drie termen, welken elkanderen opvolgen, als 12. 15. en 18, de Som 30 van de twee uitterste termen altoos gelyk is aan het dubbeld van den middelsten 15; en dat van vier opvolgende Termen, als 4. 8. 12 en 16. de Som 20. der twee uitersten 4 en 16 altyd gelyk is aan die der twee middelsten 8 en 12.

VAV

Deze

Deze betrekking heeft eveneens plaats in eene grootere Schakel van Termen, zoo dikwyls men twee uittersten verge-lykt met twee middelsten, die 'er even ver van af zyn; waar uit volgt, zo het Getal der Termen oneven is, dat dan de Som der twee uittersten altoos het dubbeld is van den middelsten Term; en dat zy gelyk is aan de twee middelsten, zo het Getal der Termen even is.

VAN DE
REKEN-
KONSTIGE
TAL-
REYEN.

Uit deze eigenschap vloeit nog voort, dat de Som van alle de Termen van eenen rekenkonstigen Talrei gelyk is aan die van de twee uittersten vermeenigvuldigd door de helft van het aantal van alle de Termen; en indien men de Som vinden wil van alle de Termen van eenen rekenkonstigen Talrei, bestaande uit 8 Termen 3. 7. 11. 15. 19. 23. 27. 31 zoo moet men door het aantal 8 vermeenigvuldigen de Som 34 van de twee uitersten 3 en 31, en de helft 136 van het beloop 272 zal de Som zyn van alle de Termen van dezen Talrei.

Indien men in eenen rekenkonstigen
Tal-

VAN DE
REKEN-
KONSTIGE
TAL-
REYEN.

Talrei kent de Som van alle de Termen, waar uit dezelve bestaat, en indien men daarenboven bekend heeft zynen eersten Term, en het Getal der Termen, zal men alle de Termen kennen door het verschil derzelven op deze wyze te ontdekken, by voorbeeld: zo de gegeevene Som der Termen is 270 en het aantal derzelven 9, en de bekende eerste term 6 zy; dan moet men door hun aantal 9 deelen het dubbeld 540 van de Som 270 van alle de Termen, en van de uitkomst 60 aftrekken het dubbeld 12 van den eersten bekenden Term 6; vervolgens deelt men het overschot 48 door het aantal der Termen, nadat 'er 1 afgetrokken is, dat is, in dit voorbeeld, door 8 en de uitkomst 6 zal het gezogte verschil zyn; 't welk by den eersten Term 6 gevoegd zynde, 12 geeft voor den tweeden Term, 18 voor den derden, en zoo voorts met alle de anderen.

Indien men kent de Som der Termen, hun aantal en verschil, kan men den eer-

eersten Term en gevolglyk alle de anderen vinden; by voorbeeld: laat de gegeevene Som der Termen zyn 80, 8 hun aantal, en hun verschil 2; deel het dubbeld 160 van de Som 80 van de twee Termen door het Getal 8 van hun aantal, en trek van de uitkomst 20 zoo dikmaal het verschil 2 af, als het gegeeven aantal der Termen éénheden bevat min 1; te weeten 7 maal, die 14 maaken, en de helft 3 van het overschot 6 zal de eerste Term zyn, by welken voegende het gegeevene verschil 2, zal men hebben 5 voor den tweeden Term, 7 voor den derden; en zoo voorts met de anderen.

Indien men kent het aantal der Termen; den eersten Term en het verschil, kan men de Som van alle de Termen kennen op deze wyze: laaten'er zyn 6 Termen; laat de eerste Term zyn 4, en het verschil 3; vermenigvuldigd dit verschil 3 door het aantal der Termen min 1 dat is 5, en voeg by het beloop 15 het dubbeld

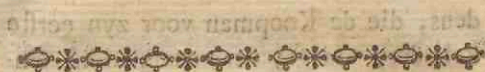
VAN DE
REKEN-
KONSTIGE
TAL-
REKEN.

VAN DE
REKEN-
KONSTIGE
TAL-
REYEN.

beld 8 van den eersten Term 4; ver-
meenigvuldig deze Som 23 door de
helst 3 van het aantal der Termen; en
het beloop 69 zal de Som van alle de
Termen zyn.

De volgende Vermaaklykheden zul-
len dienen om 'er deze beginfelen op
roe te passen.





AGTTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



Een Schilderykramer heeft te koop 12 fraaije Schilderyen; by veilt dezelve, onder voorwaarde dat men hem betaalen zal voor het eerste 24 Gulden, voor het tweede 48, voor het derde 72; en zoo voorts met de anderen geduurig met 24 Gulden opklimmende, de Vraag is hoe veel moeten die Schilderyen te samen kosten?

Vermeenigvuldig de 24 Gulden verschil met het aantal der Schilderyen min 1; dat is door 11; voeg by het beloop 264 het dubbeld 48 van de Gulden,

dens, die de Koopman voor zyn eerste Schildery vraagt; vermeenigvuldig eindelijk deze Som 312 door de helft 6 van het aantal der Schilderyen, en gy zult krygen 1872 Guldens voor de prys, waar voor hy zyne Schilderyen verkoopen wil.





NEGENTIENDE

VERMAAKLYKHEID.



*Iemant heeft in agt maanden verteerd
1000 Gulden, en iedere maand is zyne
verteering gelykelyk vermeerderd;
zig herrinnerende dat zyne verteering
de eerste maand geweest is 20 Gulden,
wil hy weten, hoeveel by elke maand
verteerd heeft.*

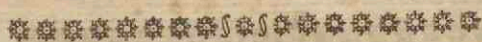
Om deze verteering van maand tot
maand te kennen, zoo deel het
dubbeld 2000 van de geheele verteering
door 8 het aantal der Maanden; en trek
van de uitkomst 250 af het dubbeld 40
van de 20 Guldens de verteering der
eerste maand; deel vervolgens de over-
blyvende 210 door 7, dat is het aantal
der

der Maanden min 1; en de uitkomst 30 zal aanwyzen, dat hy iedere volgende maand 30 Gulden meer dan de voorgaande verteerd heeft. Waar uit dan volgt dat hy de tweede maand verteerd heeft 50, de derde 80, de vierde 110, enz. het geen voor 't geheel zal uitmaaken 1000 Gulden, zoo als gesteld was.





TWINTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Een Herbergier heeft in agt dagen 100 Pinten Wyn verkogt, en iederen dag heeft by verkogt 3 Pinten meer dan den voorgaanden; by wil weten hoe veel Pinten by elken dag verkogt heeft.

Deel het dubbeld 200 van de verkogte Pinten door het aantal der dagen 8, en trek van de uitkomst 25 af het Getal 21, 't welk het Getal der Pinten min 1. is, die hy iederen dag meer dan 3 zou verkogt hebben; en de helft 2 van het overschot 4 zal aantoonen, dat de Herbergier verkogt heeft den eersten dag 2 Pinten, den tweeden 5, den derden 8 't geen voor 't geheel maaken zal 100 Pinten, zoo als in de Vraag gesteld was.



EEN. EN TWINTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



D E

TOVER-STER.

DE To-
VER.
STER.

PL. I.
Fig. 3.

Beschryf op een Bordpapier van 8 of 9 duimen vierkant de twee eenmidelpuntige Cirkels A en B; laat de Cirkel B gedeeld zyn in 12 gelyke deelen door de punten a. b. c. d. e. f. g. h. i. k. l. m. n; trek uit deze verdeelingspunten de doorgaande lynen af. fm. md. di. ib. bg. gn. ne. el. lc. ch. ha, welken te samen die Ster zullen uitmaken.

Beschryf aan het eind van iedere punt van deze Ster de kleine Cirkels zoo als in de Figuur gezien wordt. Neem twaalf ronde stukjes of Penningen van yvoor
of

of bordpapier; schryf 'er op de twaalf DE TO-
VER-
STER. Getallen van eenen Rekenkonstigen Talrei, by voorbeeld, 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30. 33. 36, of van eenigen anderen; bewaar die twaalf Penningen, in die zelfde orde, in een klein Korkertje, waar in zy niet onder een kunnen raaken; en neem in acht dat het laatste Getal van den Talrei, dat in dit geval 36 is, op eenen Penning, die een weinig grooter is dan de anderen, moet geschreven zyn.

UITWERKING.

Indien men, nadat die 12 Penningen in die orde van eenen Rekenkonstigen Talrei op elkanderen gelegd zyn, de Penning, waar op het Getal 3 geschreven is, op eenen van die kleine Cirkels legt, die aan de punten van deze Ster gesteld zyn, en, indien men voortgaat om de anderen agtervolglyk te plaatsen volgens den voortgang der 12 getrokene lynen, zal men bevinden, dat de

F 5

Som

DE TO-
VER-
STER.

Som van twee Getallen, die dan op twee naasteenstaande Cirkels geplaatst zyn, gelyk is aan die van twee anderen, welken op de Cirkels, die regt tegen over dezen staan, gelegd zyn.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Nadat het Bordpapier, waar op de Toverster geteekend is, op de Tafel gelegd is, zoo neem de 12 Penningen uit het Kokertje (*), en leg hen uit op de Tafel zonder hen onder een te mengen; vat hen weder op in dezelve orde, latende de Getallen onder blyven; laat hen, op een stapeltje leggende, afneemen even als men een Spel-Kaarten afneemt, tot zoo lang gy bemerkt, dat men afgenomen heeft, daar

(*). Deze Penningen moeten 'er te voren reeds ingelegd zyn, in de orde van hunnen rekenkonstigen Tahel.

daar de grootste Penning is, waar op KONST-
SLUKJE. het laatste Getal 36 van den Talrei geschreven staat, ten einde deze Penning de laatste of onderste zynde, de orde van den opgeschrevenen rekenkonstigen Talrei niet verbroken zy; dat is te zeggen, dat zy alle in die zelfde orde op een leggen, als zy deden, toen gy hen uit het Kokertje nam.

Stel vervolgens deze twee dingen voor.

EERSTELYK. Te plaatsen die 12 Penningen in de 12 Cirkels, en zonder de Getallen, die 'er opgeschreven zyn, te kennen, en diervoegen, dat de twee Getallen, welken op twee naasteenstaande Cirkels gelegd zyn, te samen geteld zynde, eene som geeven gelyk aan die van de Getallen, welken geschreven zyn op de twee Penningen, die op de twee regt tegen die overstaande Cirkels leggen.

TEN ANDEREN. Met dat uitdrukke-lyk beding, dat men niet de vryheid hebbe om eenen Penning te plaatsen
op

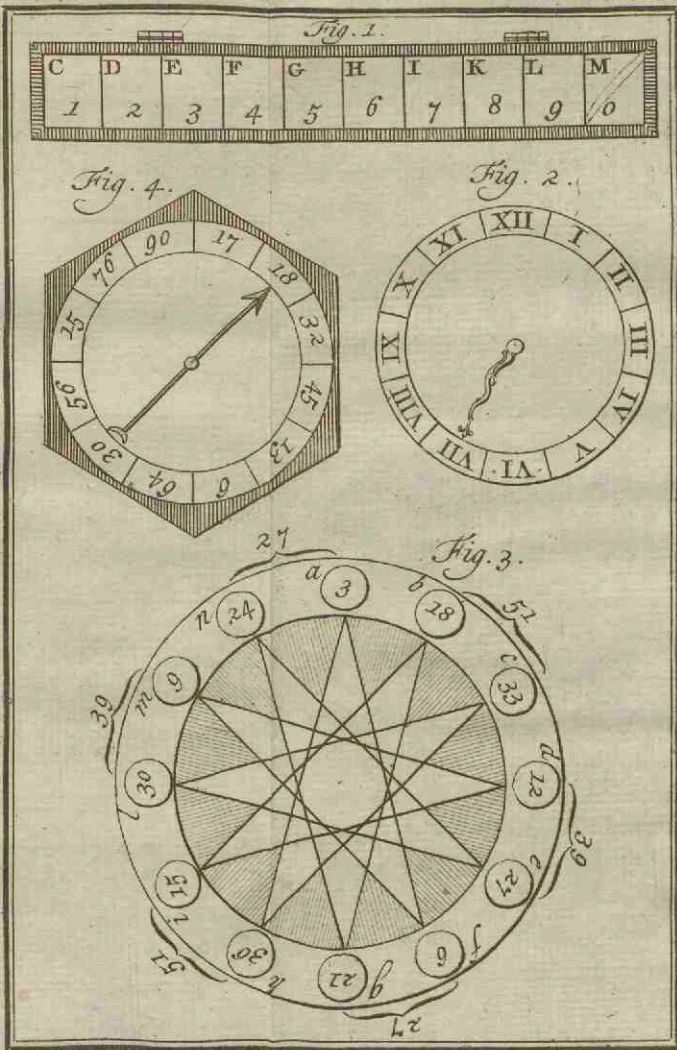
KONST-
STUKJE.

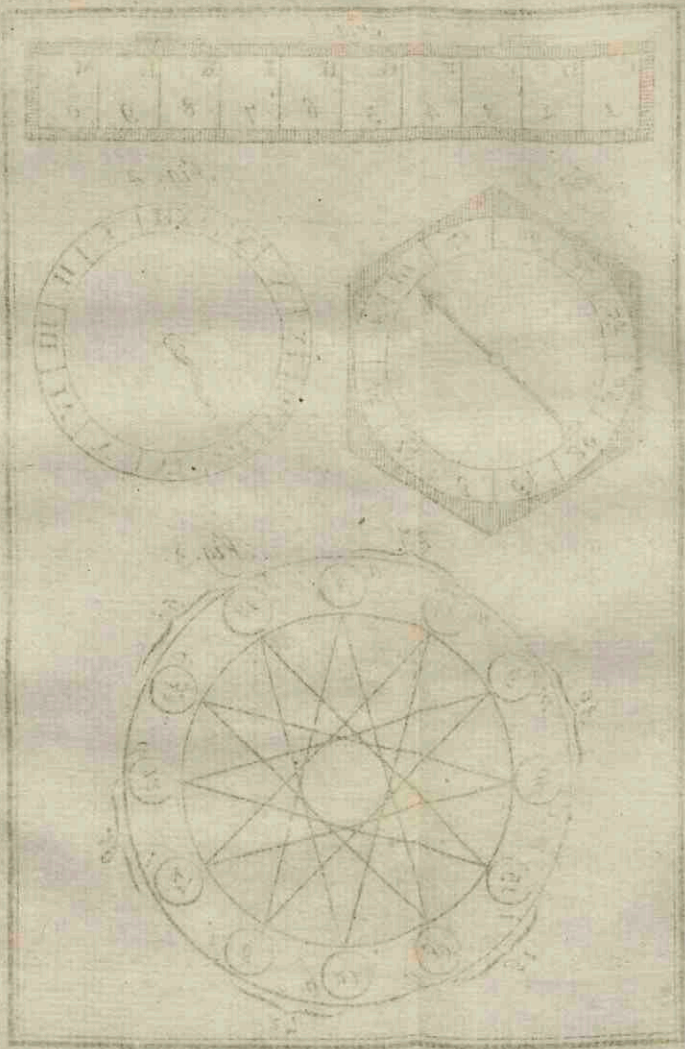
op eenen Cirkel, wanneer 'er reeds een aan 't eind van den tegenovergestelden lyn geplaatst is.

Gy begint dan en gaat voort op deze wyze: Gy wyft met den eersten Penning op den Cirkel *f* (volgens de veronderstelling hier) om te doen zien dat deze ledig is, en gy voert dien Penning langs den lyn *f a*, en plaatst hem op den Cirkel *a*; neem daarna den tweeden Penning, en wyzende op den Cirkel *m*, voer hem langs den lyn *m f*, en plaats hem op den Cirkel *f*; gaat dus voort van *d* tot *m*, van *i* tot *d*, van *b* tot *i*, van *g* tot *b*, van *n* tot *g*, van *e* tot *n*, van *l* tot *e*, van *c* tot *l*, van *b* tot *c*, en plaats eindelyk den laatsten Penning op den oververschietenden Cirkel *c*; alles zoo als de Figuur duidelyk genoeg aanwyft.

Keer vervolgens de Penningen om, om te doen zien, dat alle de Getallen, die 'er op geschreven staan, in die orde zig bevinden, als gy voorgesteld hebt.

NA.







A N D E R
KONSTSTUKJE.

Met de Penningen te veranderen.

Indien gy, in plaats van U van eenen KONST-
STUKJE.
MET DE
PENNIN-
GEN TE
VERAN-
DEREN. rekenkonstigen Talrei te bedienen, eenen Meetkonstigen Talrei gebruikt, zal het beloop van de vermeenigvuldiging van twee Getallen, die naast een staan, gelyk zyn aan het Beloop van de vermeenigvuldiging van twee tegenovergestelde Getallen.

O P M E R K I N G.

Men kan ook een Ster neemen, die in agt deelen gedeeld is; maar dan moet men in de orde der Penningen, den vyfden Term van den Talrei, 't zy reken-'t zy meetkonstigen stellen in de plaats van den eersten, en den eersten in de plaats van den vyfden.

VAN

VAN DE

TOVER-REKENKONSTIGE

VIERKANTEN.

VAN DE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

Men noemt een Reken-Toverkonstig Vierkant een Vierkant dat in verscheide andere kleine gelyke Vierkanten of Vakken verdeeld is, waar in de termen van eenen Rekenkonstigen Talrei gesteld zyn, en wel in diervoegen dat alle, die in dezelve ry staan, 't zy waterpas, 't zy regtstandig, 't zy in hoeklynen, samengeteld, gelyke Getallen uitmaaken, gelyk men ziet in het Vierkant A B C D, 't welk verdeeld is in vyf en twintig anderen, en waar in de Getallen 1 tot 25 geschikt zyn indiervoegen dat de Som van iedere ry, geteld van boven naar beneden, of van de regter naar de linkerhand, en die van de hoeklynen A D, B C, altoos uitmaaken het Getal 65.

Deze Som 65 is in dit Vierkant oneven; het beloop van de zy 5 vermenig-

nigvuldigd door 13, welk de midden VAN DE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.
evenredige Term is van den Rekenkon-
stigen Talrei, 1, tot 25 (*).

Men moet hier opmerken, dat in het
natuurlyk Toverkonstig Vierkant de 5 Fig. 2.
Getallen, welken zig in de hoeklynen
AB. BC. van het voorgaande oneven
Toverkonstig Vierkant bevinden, ook
in dezelfde orde staan in de twee wa-
terpasse en regtstandige ryen EF. GH.
van het natuurlyk Vierkant, die elkan-
deren in 't middelpunt van dit Vierkant
overkruisen; verder dat de middeneven-
redige Term van dezen Talrei zig al-
toos bevindt in het middelpunt.

Om die 25 Getallen in het oneven
Toverkonstig Vierkant A B C D te schik-
ken, zoo maak eerst het natuurlyk
Vier-

(*) Dit zelfde Getal 65 vint men ook in
de hoeklynen van een en het zelfde Vier-
kant, waar in men de Getallen van den Re-
kenkonstigen Talrei geschikt heeft in hunne
natuurlyke orde, zie Fig. 2 van de II. Plaat.

VAN DE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

Vierkant E F G H, en plaats de Getal-
len 11. 12. 13. 14. en 15. van deszelfs
ry E F op de vyf Vakken van den hoek-
lyn A D van het oneven Vierkant, en
insgelyks de Getallen 3. 8. 18. 23 van
den ry G H op de Vakken van den hoek-
lyk B C.

Deze eerste schikking (*) gedaan
hebbende, zoo plaats dan den eersten
Term 1 onder het Vak 13, en den Term
2 in het Vak, 't welk het voorige hoek-
lynig opvolgt van de linker naar de reg-
terhand, en ga zoo voort tot dat gy het
laatste Vak van dit Vierkant vervuld
hebt, gelyk hier gebeurt met het Getal
2, en vermits, indien men voort gong
de nommers langs dezen hoeklyn te
plaatfen, de volgende Term 3 buiten
dat

(*) Zy is niet volstrekt noodzaaklyk,
zy dient alleen om gemakkelyk te ontdek-
ken, of men zig niet misgiff in het plaatfen
der Getallen op die wyze als hier vervolgens
geleerd wordtt.

dat Vierkant vallen zou, plaatst men denzelfven in de tegenovergestelde ry van het Vak, waar in hy anders komen zou; en op gelyke wyze, nadien de volgende Term 4 insgelyks buiten het Vierkant vallen zou, plaatst men dezen mede in het tegenovergestelde Vak van de ry, waar in hy dan komen zou; daarna gaat men voort met de Termen 5 en 6 te plaatsen, altoos benedenwaarts langs den hoeklyn naar de regterhand; maar gemerkt dus doende de Term 6 vallen zou in een Vak, dat te vooren reeds bezet is, en daar het Getal 1 in staat, zoo gaat men te rug volgens den hoeklyn van de regter naar de linkerhand, en men schryft gevolglyk den Term 6 in het tweede Vak, dat onder den Term 5 is; indiervoegen dat tuschen deze twee Vakken een ledige plaats overblyve; 't geen men altoos doen moet als men een Vak ontmoet dat reeds bezet is.

Eindelyk vervolgt men op gelyke wyze de ledige Vakken te vullen, tot dat

II. DEEL.

G

men

VANDE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

VAN DE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

men gekomen is in den hoek van het Vierkant, waar in, in dit voorbeeld, het Getal 15 valt; en nadien het dan niet meer mogelyk is te vervolgen volgens den hoeklyn benedenwaarts naar de linkerhand om het Getal 16 te plaatsfen, zoo plaatft men het altoos in het tweede Vak van boven van dezelfde ry; waarna men voortgaat de overige Termen te plaatsfen in de ledige Vakken, volgens de twee hier boven gemelde beginfelen, zonder dat men eenige andere moeyelykheid meer ontmoeten kan.

Men kan in deze Vierkanten ook alle andere Rekenkonstige Talreyen plaatsfen.

En men kan ook andere toverkonstige stellingen aan de Termen van die Talreijen geeven; maar nadien zy zeer moeijelyk zyn in haare famenstellinge, en voor 't overige nutteloos voor het onderwerp, 't geen men hier zig voorgesteld heeft, zal ik 'er geen gewag van maaken, gelyk ook niet van die, welken men maaken kan in Vierkanten van een even getal Vakken, die veel te af-
ge-

getrokken zyn om onder Wiskonstige Vermaaklykheden plaats te vinden.

VANDE
TOVER-
REKEN-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

Ik heb my vergenoegd met alleen te geeven de stelling van het Toverkonstig Vierkant van 49 Vakken, 't welk oneven zynde volgens de aangewezenen manier gevuld wordt (*).

PL. II.
Fig. 3.

(*) De Heer OZANAM, die zeer geleerdelyk over die Toverkonstige Vierkanten geschreven heeft, merkt op dat de Egyptenaaren en de Pithagoristen hunne Leerlingen dezelve in groote achtinge hielden; en voegt 'er by dat zy hen aan de zeven Planeeten toewyden, geevende aan *Saturnus* het Vierkant van 9 Vakken, aan *Jupiter* het Vierkant van 16 Vakken, aan *Mars* dat van 25, aan de *Zon* dat van 36, aan *Venus* dat van 49, aan *Mercurius* dat van 64, aan de *Maan* dat van 81, aan de onvolmaakte stoffe het Vierkant van 4 Vakken, 't welk niet Toverkonstig kan geschikt worden; en aan Godt het Vierkant van één Vak, 't welk voor zyne zyde de éénheid heeft, welke, met zig zelve vermeenigvuldigd zynde, nooit verandert.



TWEE- EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Vyf- en twintig Kaarten, op welken men afzonderlyk de Getallen 1 tot 25 gefchreven heeft, te verdeelen, nadat men dezelve doorgeschoten heeft, onder vyf Perfoonen, geevende de keuze om dezelve met twee of drie uit te deelen; in diervoege dat egter de Som der Getallen, welken op de Kaarten, die men aan ieder van hen gegeven heeft, gefchreven staan, altoos gelyk zy.

TOESTEL.

PL. II.
Fig. I.

Bedien U, om uwe 25 Kaarten te fchikken, van het Toverkonftig Vierkant van 25 Vakken, hier boven op-

opgegeeven; neem in acht dat gy boven op het Spel legt de Getallen 10 en 4 van de eerste ry van het Toverkoniglijk Vierkant; en na deze twee Kaarten, de twee Getallen 24 en 12, en vervolg dus van twee tot twee tot de laatste ry, waar van het Getal 16 op een weinig breeder Kaart moet geschreven zyn; houd dezelfde orde voor de drie laatste Getallen 17. 10. en 23 van de eerste ry, en van die welken volgen, gaande dus tot de laatste ry voort.

Of bedien U, zonder eenige andere manier, van de volgende Tafel die geheel opgemaakt is,

KAARTEN GETALLEN.

1ste . . .	11	} De eerste Persoon (*).
2 . . .	4	

3 . . .	24	} De tweede Persoon.
4 . . .	12	

KAAR-

(*) *De eerste Persoon*, dat is de eerste die de Kaart krygt, enz.

KAARTEN GETALLEN.

5	:	:	:	:	7	} De derde Perfoon.
6	:	:	:	:	25	

7	:	:	:	:	20	} De vierde Perfoon.
8	:	:	:	:	8	

9	:	:	:	:	3	} De vyfde Perfoon.
10	<i>Breede Kaart</i>				16	

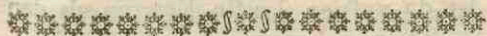
11	17	} De eerste Perfoon.
12	10	
13	23	

14	5	} De tweede Perfoon.
15	18	
16	6	

17	13	} De derde Perfoon.
18	1	
19	19	

20	21	} De vierde Perfoon.
21	14	
22	8	

23	9	} De vyfde Perfoon.
24	22	
25	15	



KONSTSTUKJE.

De Kaarten dus geschikt zynde, of ^{KONST-} ^{STUKJE.} zig in deze zelfde orde bevin-
dende, nadat zy doorgeschud zyn op die wyze als hier na zal geleerd worden, stelt men voor dezelveu gelyklyk te verdeelen onder vyf Persoonen, zoodanig dat ieder het zelfde Getal zal hebben voor de Som van die, welken hem gegeven zyn; en men geeft de keuze om de Kaarten met twee of drie te gelyk uit te deelen. Zo men begeert, dat zy twee aan twee uitgedeeld worden, laat men niet afneemen; indien men integendeel wil, dat zy met drie uitgedeeld worden, laat men afneemen, ten einde hy, die afneemt, het Spel scheide ter plaatse, van de lange Kaart (*), en dat

(*) Voordat men de Kaarten uitdeelt, moet men zelfs het Spel beproeven ten ein-

KONST-
STUKJE.

dat de vyftien laaste Kaarten als dan
boven op zyn.

Het is uit de samenstelling van de bo-
venstaande Tafel volgens het Toverkon-
stig Vierkant ligt te zien, dat ieder Per-
foon noodzaaklyk in handen zal hebben
het Getal 65 voor de Som der Getallen,
die op de vyf Kaarten, welken hy ont-
vangen heeft, geschreven staan.

de men weete of het aan de lange Kaart af-
genomen zy, om het anders nog eens te la-
ten afneemen, of zulks zelfs te doen.



DRIE-



DRIE- EN TWINTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Onder vier Perfoonen de 32 Kaarten van een Piquet-Spel te verdeelen, na dezelve doorgeschud, en de keuze gegeven te hebben van met twee of drie te beginnen; en uit te deelen zoodanig dat ieder van hun alle Kaarten van dezelve kleur in handen hebbe.

TOESTEL.

Schik de Kaarten naar de volgende Tafel, en laat de agtste Kaart breder zyn dan de anderen.

ORDE DER KAARTEN.

- 1 Harten-Aas.
- 2 Harten-Zeven.

} Eerste Persoon.

G 5

OR.

ORDE DER KAARTEN.

- | | | |
|---------------------|---|-----------------|
| 3 Schoppen-Heer. | } | Tweede Persoon. |
| 4 Schoppen-Agt. | | |
| 5 Ruiten-Boer. | } | Derde Persoon. |
| 6 Ruiten-Agt. | | |
| 7 Klaveren-Aas. | } | Vierde Persoon. |
| 8 Klaveren-Boer. | | |
| <i>Brede Kaart.</i> | | |
| 9 Harten-Heer. | } | Eerste Persoon. |
| 10 Harten-Agt. | | |
| 11 Harten-Negen. | | |
| 12 Schoppen-Aas. | } | Tweede Persoon. |
| 13 Schoppen-Boer. | | |
| 14 Schoppen-Tien. | | |
| 15 Ruiten-Aas. | } | Derde Persoon. |
| 16 Ruiten-Zeven. | | |
| 17 Ruiten-Negen. | | |
| 18 Klaveren-Heer. | } | Vierde Persoon. |
| 19 Klaveren-Tien. | | |
| 20 Klaveren-Negen. | | |
| 21 Harten-Vrouw. | } | Eerste Persoon. |
| 22 Harten-Boer. | | |
| 23 Harten-Tien. | | |

ORDE DER KAARTEN.

24 Schoppen-Vrouw. }
 25 Schoppen Negen. } Tweede Persoon.
 26 Schoppen Zeven. }

27 Ruiten-Heer. }
 28 Ruiten-Vrouw. } Derde Persoon.
 29 Ruiten-Tien. }

30 Klaveren-Vrouw. }
 31 Klaveren-Agt. } Vierde Persoon.
 32 Klaveren Zeven. }

K O N S T J E.

Dit Konstje wordt op dezelfde wyze als het voorgaande in 't werk gesteld. Zo men begeert, dat de Kaarten eerst met twee zullen gegeven worden, moet men niet laten afneemen, en men geeft eens met twee, en tweemaal met drie; zo men integendeel eischt dat zy met drie gegeven worden, geeft men twee maal met drie, en vervolgens eens met twee, nadat men op de plaats van de lange Kaart heeft laten afneemen.

Van

Van de Meetkonstige Talreijen.

VANDE
MEET-
KONSTIGE
TAL-
REIEN.

De Meetkonstige Talreijen bestaan even als de Rekenkonstigen uit een vervolg van Getallen, *Termen* genoemd, die agtervolglyk toeneemen door de vermeenigvuldiging van een en het zelfde Getal, zoo als 2. 4. 8. 16. 32. 64. 128, waar in iedere Term het dubbeld is van die voorgaat; of als 4. 12. 36. 108. 324. 972, waar in elke Term altoos het driedubbeld is van die voorgaat, en zoo ook met anderen.

In alle Meetkonstige Talreijen, waar van het Getal der Termen oneven is, is het Vierkant van den middelsten Term gelyk aan het beloop der vermeenigvuldiging van twee uitterste Termen, die even ver van den middelsten afstaan, gelyk in het eerste hier boven gemelde voorbeeld, waar in het Vierkant 256 van den middelsten Term 16 gelyk is aan het beloop 256 van de twee uittersten 2 en 128, of aan dat van twee Termen 4 en 64, die even ver van den
mid-

middelsten Term en van de twee uiterste Termen afstaan.

VAN DE
MEET-
KONSTIGE
TAL-
REYEN.

In den Meetkonstigen Talrei, waar in het Getal der Termen even is, is het beloop van de twee uitersten gelyk aan dat van de twee middelsten, of aan twee anderen, die 'er even ver afstaan, gelyk in het bovengemelde voorbeeld, waar in het beloop 3888 van de twee uitersten gelyk is aan dat van de twee middelste 36 en 108 enz.

Van de Tover-Meetkonstige Vierkanten.

Boven is de manier geleerd om de Vakken van Toverkonstige Vierkanten te bezetten met de Getallen van Rekenkonstige Talreijen; zy is dezelve voor die, welken men maaken kan met de Getallen van Meetkonstige Talreijen. Ik zal my vergenoegen met hier tot een voorbeeld te geeven de Vierkanten van negen Vakken, gevuld met drie verschillende Talreijen, welken op de volgende Vermaaklykheid toepasselyk zyn.

VAN DE
TOVER-
MEET-
KONSTIGE
VIERKAN-
TEN.

PL. II.
Fig. 4 en
6.

Men moet tot regt verstand van deze Ver-

VANDE TOVER-MEET-KONSTIGE VIERKANTEN. Vermaaklykheid opmerken, dat, in ieder Meetkonstig Vierkant, het beloop, 't welk ontstaat uit de agtervolglyke vermeenigvuldiging der Getallen van iedere ry, regtftandig, waterpas, of hoeklynig genomen, altoos een even Getal is, gelyk men zien kan in de Vierkanten van de 4, 5, en 6de Figuur.





VIER- EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene verschillende Getallen , op Kaarten geschreven , te mengen , en geheel of gedeeltelyk onder drie Persoonen zoodanig te verdeelen , dat , ieder hunner de Getallen , die hy ontvangen heeft , met elkanderen vermeenigvuldigende , hun Beloop gelyk zy ; en die Konstje te herbaalen , nadat men de Kaarten voor de tweede maal doorgeschied heeft.

TOESTEL.

Schryf op even zoo veel Kaarten de zeven en twintig Getallen , welken in de Vakken staan van de drie Vierkan-

Pt. III. kanten; en schik dezelveu volgens de
 Fig. 4, 5 orde in de volgende Tafel.
 en 6.

Orde der Kaarten. Getallen.

1ste	16 .	Eerste Persoon.
2	512 .	2 ^{de} .
3	4 .	3 ^{de} .
4	8 .	Eerste Persoon.
5	32 .	2 ^{de} .
6	128 .	3 ^{de} .
7	256 .	Eerste Persoon.
8	2 .	2 ^{de} .
9 <i>Breede Kaart</i>	64 .	3 ^{de} .
10	24 .	Eerste Persoon.
11	768 .	2 ^{de} .
12	6 .	3 ^{de} .
13	12 .	Eerste Persoon.
14	48 .	2 ^{de} .
15	192 .	3 ^{de} .
16	384 .	Eerste Persoon.
17	3 .	2 ^{de} .
18 <i>Breede Kaart</i>	96 .	3 ^{de} .

Or-

Fig. 1.

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

Fig. 2.

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

Fig. 3.

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	19
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	17	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Fig. 5.

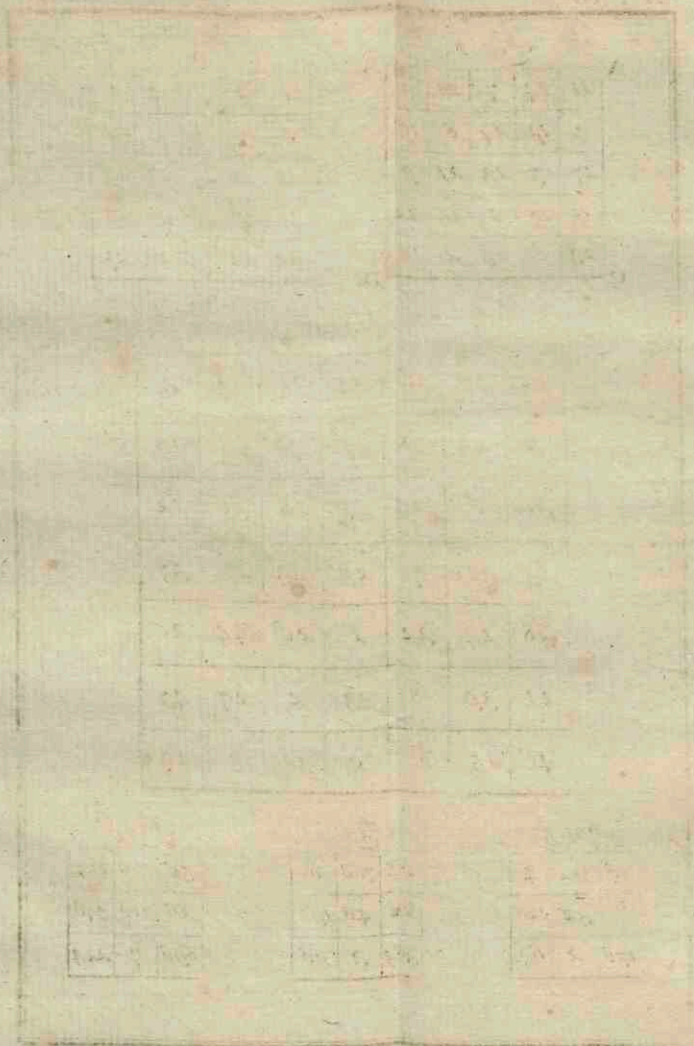
16	512	4
8	32	128
256	2	64

Fig. 4.

24	768	6
12	48	192
384	3	96

Fig. 6.

56	179	214
28	112	448
896	7	224



Orde der Kaarten. Getallen.

19	56 .	Eerste Persoon.
20	179 .	2de.
21	14 .	3de.
22	28 .	Eerste Persoon.
23	112 .	2de.
24	448 .	3de.
25	896 .	Eerste Persoon.
26	7 .	2de.
27 <i>Brede Kaart.</i>	224 .	3de.

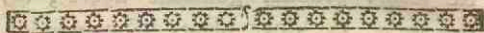
Men moet opmerken, dat men de negende, agttiende en zeven-en-twintigste Kaart breeder gemaakt heeft, op dat men, op deze plaats afneemende, de schikking der Getallen van de drie Vierkanten op geenerhande wyze zoude kunnen ontstellen.

UITWERKING.

Indien men dit Spel-Kaarten, dus geschikt zynde, laat afneemen, zal zulks noodwendig op de plaats van eene der

II. DEEL. H bree-

breedere Kaarten geschieden, waar door dan de negen Getallen van een dier drie Toverkonstige Vierkanten in dezelfde orde blyven zullen, zoo als zy volgens de bovenstaande Tafel geschikt zyn; waar uit ligt te zien is, zo men dezelve een voor een, of met drie te gelyk aan drie Persoonen uitdeelt, dat dan ieder noodzaaklyk hebben zal Getallen van eene der ryen van het Toverkonstig Vierkant, en gevolglyk dat, wanneer ieder hunner afzonderlyk vermeenigvuldigt de Getallen, die hy ontvangen heeft, de drie Belooopen derzelveu gelyk zyn zullen.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men keert het Spel-Kaarten, om en schiet dezelveu zonder de orde te ontstellen uit op eene tafel, om de Getallen te laten zien. Het Spel weder opneemende, laat men het verscheide

de maalen afneemen ; dan zeggende KONST-
STUKJE. wat Konstje men gaat doen , stelt men voor of iemand het nog eens wil afneemen , en men vraagt of men de Kaarten een voor een of met meer te gelyk uitdeelen zal (*). De Kaarten uitgedeeld zynde , gebiedt men de drie Persoonen , dat zy ieder de Getallen , die op hunne Kaarten geschreven staan agtervolglyk met elkanderen vermeenigvuldigen , hun voorzeggende , dat het Beloop van hunne Getallen gelyk zyn zal.

Dit Konstje heeft het voordeel dat men het hervatten kan , met het zelfde Spel waar van de overige Kaarten nog in dezelfde orde leggen. Het is ten dien einde genoeg dat men de negen
uit-

(*) Men kan dit Konstje doen met de Kaarten één voor één of met drie te gelyk uit te deelen. Men moet niet meer dan 9 Kaarten uitdeelen. omdat , zoo men 'er 18 of 27 uitdeelde , de vermeenigvuldiging te lang worden zou.

KONST-
STUKJE.

uitgedeelde Kaarten weder op het Spel legge, 't welk men dan doorschudt, in acht neemende, dat men de negen laatste Kaarten niet doorschudde; waarna men laat afneemen aan de breede Kaart, die boven op die negen Kaarten legt, waar door dezen boven op het Spel komen zullen, en dan dienen kunnen om het Konstje te hervatten; 't geen zoo veel te verwonderlyker zal voorkomen, omdat het Beloop verschillen zal van dat van het eerste Konstje.

OPMERKING.

Nadien dit Konstje ook kan geschieden met Getallen van eenen Rekenkonstigen Talrei, en als dan gemakkelyker is, omdat men in dit geval de gegeevene Getallen, in plaats van te vermeenigvuldigen, alleen hebbe samen te tellen, zoo heb ik hier bygevoegd eene Tafel, bevattende de orde, volgens welke de zeven-en-twintig Getallen, die op de Kaarten staan, moeten geschikt zyn, ten aanzien van de drie To-verkonstige Vierkanten van de Iste Plaat

de

de 3^{de} Figuur; en opdat dit Konstje te meer KONST-
STUKJE. byzonder zyn zou, heb ik op die drie Tower-
konstige Vierkanten gesteld de natuurlyke
voortgang der Getallen van 1 tot 27.

Orde der Kaarten. Getallen.

1	4	} Eerste Persoon.
2	9	
3	2	

4	3	} 2 ^{de} .
5	5	
6	7	

7	8	} 3 ^{de} .
8	1	
9	6	

10	13	} Eerste Persoon.
11	18	
12	11	

13	12	} 2 ^{de} .
14	17	
15	16	

16	17	} 3 ^{de} .
17	10	
18	15	

Orde der Kaarten. Getallen.

KONST- STUKJE.	19	22	} Eerste Perfoon.
	20	27	
	21	20	
	22	21	} 2 ^{de} .
	23	23	
	24	25	
	25	26	} 3 ^{de} .
	26	19	
	27	24	

Men gaat te werk op dezelfde wyze als by de voorgaande Vermaaklykheid, uitgezonderd dat men laat optellen de Getallen, die elke Perfoon ontvangen heeft, en waar van de Som als dan gelyk is; men kan insgelyks, zo men wil, de Kaarten drie aan drie, of één voor één uitdeelen, en zelfs aan ieder zes of negen Kaarten geeven, en eindelyk het Konstje veranderen volgens het beginsel, dat 'er de uitwerking van voortbrengt; neemende het geen 't meest schynt te verwonderen.

VAN DEN
 REKENKONSTIGEN
 DRIEHOEK.

Men verstaat door eenen Rekenkonsti-
 gen Driehoek zoodanig eenen, als in
 de tweede Figuur van de derde Plaat is
 afgeteekend, waar van de zyden in ge-
 lyke deelen verdeeld zyn, bevattende
 op de lyn AB de natuurlyke Getallen 1.
 2. 3. 4. 5. 6. 7. enz.; Op de lyn CD
 de driehoekige Getallen 1. 3. 6. 10. 15.
 21. enz., die men vindt door de ge-
 duurige optellinge der natuurlyke Ge-
 tallen; de naaldvormige Getallen 1. 4.
 10. 20. 35 56. enz. welken men ver-
 krygt door de geduurige optellinge der
 driehoekige Getallen, en zoo vervol-
 gens, gelyk uit deze tweede Figuur
 ligt is op te maaken, waar in men de
 schikking en geduurige optelling van
 die Getallen ziet.

VAN DEN
 REKEN-
 KONSTI-
 GEN
 DRIE-
 HOEK.

*Nombres
 pyrami-
 daux,*

Deze Tafelen hebben verschillende
 eigenschappen; maar ik zal hier alleen

VANDEN
BEKEN-
KONSTI-
GEN
DRIE-
HOEK.

van die handelen, welken tot de *Samenzettingen* en *Verzettingen* der Getallen betrekkelyk zyn; de anderen zyn te afgetrokken en te beschouwelyk om in Rekenkonftige Vermaaklykheden gebruikt te worden, waar van het voorname oogmerk is op eene gemakke-lyke en aangenaame wyze te vermaaken.

Van de Samenzettingen.

VAN DE
SAMEN-
ZETTIN-
GEN.

Door Samenzettingen verftaat men alle verfchillende Manieren van ver- fcheide dingen, waar van men de mee- nigte kent, te verzamelen, met hen twee aan twee, drie aan drie, vier aan vier enz. te neemen, zonder ooit dezelf- de dingen te gelyk te neemen. Wan- neer 'er, by voorbeeld, vier dingen ge- geeven zyn, gemerkt met de letters A. B. C. D, zyn 'er zes verfchillende ma- nieren van hen twee aan twee te paa- ren; te weten AB. AC. AD. BC. BD. CD, en vier, als men hen drie aan drie neemt, naamelyk ABC. ABD. ACD. BCD;

BCD; en 't is dit 't geen men *Samen-* VAN DE
zetting noemt. SAMEN-
 ZETTIN-
 GEN.

Om door middel van den Rekenkon- *Combinai-*
 ftigen Driehoek (welken men volgens *fon.*
 het gemelde Beginfel vervolgen kan,
 tot welk getal men wil) te weeten hoe
 veel maalen eene meenigte van dingen
 met twee aan twee, of drie aan drie
 enz. kunnen genomen worden; by voor-
 beeld, hoe veele verschillende Samen-
 zettingen men met agt Letters maaken
 kan, wanneer men haar drie aan drie
 neemt; zoo voeg 1 by ieder der gegee-
 vene Getallen 8 en 3, en neem in de
 negende ry van de Tafel het vierde Ge-
 tal, gaande van de linker-naar de reg-
 terhand, dewelke dan aanwyzen zal,
 dat agt Letters, drie aan drie genomen,
 op zes-en-vyftig verschillende wyzen
 kunnen famengezet worden.

De Rekenkonftige Driehoek, waar
 van ik hier de Beschryving gegeven
 heb, gaat maar tot 12 voort; zo men
 dan weeten wil, hoe veele verschillen-
 de famenzettingen men doen kan met

VAN DE
SAMEN-
ZETTIN-
GEN.

14 dingen , twee aan twee genomen , zonder dat men eenen Driehoek behoeft te maaken , welke , door de meenigte van Getallen , veel te groot zoude worden , dan moet men van de twee Getallen 2 en 14 de twee Rekenkonstige Talreyen maaken , te weeten 2. 1. en 14. 13, die met 1 afneemen , en welken , in deze veronderstellinge , niet meer dan twee Termen behoeven te hebben ; dat is zoo veele Termen als het kleinste Getal éénheden bevat ; vervolgens moet men de twee Termen van ieder dier Talreyen met malkanderen vermeenigvuldigen ; dat is 14 door 13 en 2 door 1 , en deelen het eerste Beloop 182 door het tweede Beloop 2 , en als dan zal de uitkomst 91 het Getal der Samenzettingen zyn , 't welk men zoekt.

Op gelyke wyze , indien men weeten wil hoe meenigmaal 15 dingen , drie aan drie genomen , kunnen samengezet worden , moet men maaken de twee Rekenkonstige Talreyen 3. 2. 1 en 15.

Fig. 1.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

13	18	11
12	14	16
17	10	15

22	27	20
21	23	25
26	19	24

Reyën

Fig. 2.

1	1
2	1 1
3	1 2 1
4	1 3 3 1
5	1 4 6 4 1
6	1 5 10 10 5 1
7	1 6 15 20 15 6 1
8	1 7 21 35 35 21 7 1
9	1 8 28 56 70 56 28 8 1
10	1 9 36 84 126 126 84 36 9 1
11	1 10 45 120 210 252 210 120 45 10 1
12	1 11 55 165 330 462 462 330 165 55 11 1

1875		1876	
Jan 1	100.00	Jan 1	100.00
Feb 1	100.00	Feb 1	100.00
Mar 1	100.00	Mar 1	100.00
Apr 1	100.00	Apr 1	100.00
May 1	100.00	May 1	100.00
Jun 1	100.00	Jun 1	100.00
Jul 1	100.00	Jul 1	100.00
Aug 1	100.00	Aug 1	100.00
Sep 1	100.00	Sep 1	100.00
Oct 1	100.00	Oct 1	100.00
Nov 1	100.00	Nov 1	100.00
Dec 1	100.00	Dec 1	100.00
Total	1200.00	Total	1200.00

The following is a list of the names of the persons who have been elected to the office of Justice of the Peace for the year 1875. The names are listed in alphabetical order.

The following is a list of the names of the persons who have been elected to the office of Justice of the Peace for the year 1876. The names are listed in alphabetical order.

The following is a list of the names of the persons who have been elected to the office of Justice of the Peace for the year 1877. The names are listed in alphabetical order.

The following is a list of the names of the persons who have been elected to the office of Justice of the Peace for the year 1878. The names are listed in alphabetical order.

The following is a list of the names of the persons who have been elected to the office of Justice of the Peace for the year 1879. The names are listed in alphabetical order.

14. 13, welken (gelyk boven gezegd is) met 1 moeten afneemen, en drie Termen hebben, omdat het kleinste Getal 3 uit drie éénheden bestaat; vervolgens vermeenigvuldigt men de drie Termen van deze Talreyen agtervolglyk met elkanderen, en men deelt het Beloop 2730 van de grootste Termen door het Beloop 6 van de kleinsten, en de Uitkomst 455 zal zyn het Getal der Samenzettingen van 3 en 15.

VAN DE
SAMEN-
ZETTIN-
GEN.

Het is daarenboven blykbaar, dat men met dezen zelfden Regel vinden kan, hoe meenigmaalen eene meenigte van zaaken, twee aan twee, drie aan drie, vier aan vier, enz. genomen, kunnen samengezet worden; dewyl men slegts de Belopen van alle deze verschillende Samenzettingen behoeft samen te tellen.

Van de Verzettingen.

Daar is een ander soort van Samenzettingen, 't geen van het voorgaande niet verschilt, dan voor zoo verre het

VAN DE
VERZET-
TINGEN.

niet

VANDE
VERZET-
TINGEN.

niet alleen toont, hoe meenigmaalen verscheiden zaaken kunnen gepaard of samengevoegd worden, maar daarby het Getal van de veranderingen of verwisfelingen, welken die dingen, ten aanzien van hunnen opzigtelyken stand, ondergaan kunnen.

By voorbeeld, volgens de voorene verklaarde Samenzetting kunnen 4 dingen A. B. C. D. niet meer dan op 6 verschillende manieren, twee aan twee genomen, gepaard worden; naamelyk AB. AC. AD. BC. BD. CD; maar, wanneer men de orde of stand van deze 6 Samenzettingen omkeert of verwisfelt, zal men nog 6 anderen hebben; te weeten BA in plaats van AB, CA in plaats van AC. enz., en het is dan dat men dezelve *Verzettingen*, *Verwisfelingen* noemt.

*Permuta-
tions.*

Desgelyks, 4 dingen zoo als A. B. C. D. drie aan drie genomen, kunnen niet meer dan op vierderley wyzen samengezet worden; naamelyk ABC. ABD. ACD. BDC; maar; als men de

ze

ze 4 Samenzettingen verwisfelt, zal VAN DE VERZETTINGEN. men voor iedere derzelve nog 5 Verzettingen of Standsveranderingen verkrygen; te weeten voor de Samenzettingen ABC, de 5 Verzettingen ACB. BAC. BCA. CAB. CBA, en even zoo voor alle de anderen, 't geen dan 24 Verzettingen voortbrengen zal.

Om gemakkelyk te ontdekken alle de verwisfelingen, waar voor eene meenigte van dingen vatbaar is, by voorbeeld, de 6 Letters van het woord URANIE, moet men den Talrei 1. 2. 3. 4. 5. 6. maaken, welke uit zoo veele Termen bestaan moet, als 'er Letters te verzetten zyn; en vervolgens alle de Termen van dezen Talrei vermeenigvuldigen, zeggende 2 maal 1 is 2; 3 maal 2 zyn 6; 4 maal 6 zyn 24; 5 maal 24 zyn 120; 6 maal 120 zyn 720; en dit laatste Beloop zal het Getal der Verzettingen zyn, die men met de 6 Letters van dit woord URANIE maaken kan.

Door het zelfde middel zal men alle
de

VAN DE
VERZET-
TINGEN.

de Verzettingen vinden , welken met eenigerhande meenigte van dingen kunnen gefchieden , door naamelyk eenen Talrei te maaken van zoo veele natuurlyke Getallen , als 'er dingen zyn te verzetten en famen te voegen , en vervolgens , gelyk gezegd is , alle de Termen met elkanderen te vermeenigvuldigen.

De volgende Tafel zal aantoonen tot welk Getal deze Verzetting komen kan , wanneer zy flegts met 12 dingen gefchiedt ; ik heb het nutteloos geoordeeld dezelve verder te vervolgen , door dien zy van geen gebruik hier zyn kan , en dus alleen eene meenigte van Getallen vertoonen zou , welke buiten het bereik der verbeeldinge is ; ik zal in 't vervolg alleen een verbaazend voorbeeld opgeeven van de groote meenigte van Verzettingen , die men met de 24 Letteren van het ABC doen kan.

Mee-

Meenigte. Getallen der Verzettingen.

1	1	VANDE VERZET- TINGEN.
2	2	
3	6	
4	24	
5	120	
6	720	
7	5040	
8	40320	
9	362880	
10	3628800	
11	39916800	
12	479001600	

De Heer *Ofanam* zegt, in zyne Wis-
kundige Vermaaklykheden, dat men zig
gelukkiglyk van deze Verzettingen be-
dienen kan om de *Anagramma's* te ont-
vouwen; men kan 'er zekerlyk alle die
door vinden, welken door dit middel
mogelyk zyn; maar wie zal geduld ge-
noeg hebben om zig van deze manier
te bedienen om slegts een woord van 8
Letters te ontwikkelen, daar hy 'er ten
min-

VAN DE
VERZET-
TINGEN.

minsten vier boeken papier om zou moeten vol zetten. Het is buiten tegenpraak veel gemakkelyker en korter weg hen al beprocvende te zoeken, ten zy men zyn geheele leeven wilden doorbrengen om hem door dat middel te ontdekken; 't welk buiten twyffel gebeuren zou, zoo men door deze manier de *Anagramma's* van een woord van 12 Letteren wilde uittrekken.

Men kan hier aanmerken, dat het gemakkelyker is de *Anagramma's* te vinden, waar in veele Klinkletters zyn, gelyk men zien kan uit het woord URANIE, waar in men vindt *navire*, *venari*, *au rien*, en *vrai*, *avenir*, *ravine*, *vanier*, enz.

OPMERKING.

Het zou zeer dienstig zyn voor bet oogmerk, 't welk men in de volgende *Vermaaklykbeden* zig voorgesteld heeft, indien men dieper doordrong in de *Eigenschappen*, *Talreyen*, *Samenzettingen* en
Ver-

Verzettingen der Getallen; een geheel ^{VAN DE} ^{VERZET-} ^{TINGEN.}
 Boekdeel zou naauwlyks voldoende zyn, om dezelve te ontvouwen en aan te wyzen; dog men kan 'er over nazien het *Eerste Deel der Wiskundige Vermaaklykeden van den Heere Ofsanam*, die 'er zeer geleerd en breedvoerig over gehandelt heeft.





VYF-EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Te vinden hoe groot eene oppervlakte zyn zou, op welke alle de Verzettingen van de 24 Letters van het Alphabet staan konden, veronderstellende, dat zy met de kleinste Letters, die men gebruiken kan, geschreven waren.

Veronderstellende eerst, dat ieder Letter besla de plaats van eene Vierkant Linie, zoo zal een vierkante Duim bevatten 144 Letters; 144 vermeenigvuldigende door zig zelve, 't welk ook het Getal is van de vierkante Duimen, die in eenen vierkanten Voet bevat zyn, zal men voor beloop verkrygen 20736 Letters voor het aantal Letters, 't welk op de oppervlakte van eenen vierkanten

Voet

Voet kan gezet worden; dit laatste Getal dan vermeenigvuldigd door 36, zal het Beloop 746496 het aantal zyn van de Letters, die men (in deze veronderstelling) op de oppervlakte van eene vierkante Roede zetten kan; vermits eene vierkante Roede 36 vierkante Voeten bevat (*).

Overweegende, dat eene vierkante Myl van 2000 Roeden lengte, eene oppervlakte heeft van 4000000 vierkante Roeden, en dat men bygevolg om het aantal der Letters, op deze oppervlakte bevat, te vinden, dit Getal 4000000 moet vermeenigvuldigen door 746496, 't welk het Getal der Letters is, dat eene vierkante Roede bevat, zoo zal men krygen 2985984000000 voor het aantal van Letters, welken op de oppervlakte van eene vierkante Myl staan kunnen.

Ver-
 (*) De Franfche *Toife* of Roede bevat maar 6 Voeten.

Vervolgens moet men dit beloop vermeenigvuldigen door 33000000, 't welk ten naaften by het Getal is van de vierkante Mylen, dat de oppervlakte der Aarde bevat, 't geen geeven zal 98537472000000000000 voor het aantal van Letters, dat (in deze veronderstelling) die oppervlakte bedekken zou.

Deze berekening gedaan zynde, moet men zig van de voorgemelde manier bedienen om te vinden het Getal van Verzettingen van de 24 Letters van het Alphabeth, door naamelyk agtervolglyk te vermeenigvuldigen alle de Termen van den Rekenkonstigen Talrei van 1 tot 24; 't gene voor het aantal der Verzettingen van die 24 Letters geeven zal 62044840173323943936000, 't welk meer dan 600 maalen grooter is dan het Getal van Letteren, dat de gansche oppervlakte van de Aarde bevatten kan; en nadien iedere Verzetting uit 24 Letters bestaat, zoo volgt dat men eene oppervlakte 14400 maalen grooter zou noodig hebben om dezelve alle te bevatten.

vatten. De verbeelding verliest zig als 't ware in deze verbaazende oppervlakte, en men zou moeite hebben om te gelooven dat zy zoo groot zou moeten zyn, indien het door de berekeninge niet overtuigende betoogd was.

SAMENZETTINGEN

V A N

DOBBELSTEENEN.

Veele Menschen speelen met Dobbel-
 steenen, maar weinigen kennen de be-
 trekking of de Samenzetting 'er van; SAMEN-
 ZETTINGEN VAN
 DOBBEL-
 STEENEN.
 dat egter volstrekt noodig is om onvoor-
 deelige spelen met dezelve niet aan te
 neemen; 't welk niet dan al te dikwyls
 gebeurt aan hun, die niet overweegen,
 dat het geval niet te min op eene zekere
 wyze aan de berekening onderworpen is.

Als men met 2 Dobbelsteenen speelt,
 geeven de 12 Vlakken derzelven, twee
 aan twee genomen, 36 verschillende

SAMEN-
ZETTIN-
GEN VAN
DOBBEL-
STEENEN.

Werpen of Kansfen; gelyk men zien kan in de eerste Figuur van de vierde Plaat, daar men de 2 Dobbelsteen en beteekend heeft met A en B.

Het is ligt te zien, dat van de 21 werpen, die men met twee Dobbelsteen en goojen kan, 'er 6 voor Doubletten zyn, die niet dan op eene wyze kunnen voorkomen, en dat de 15 andere werpen ieder twee kansfen hebben; 't geen daar uit ontstaat dat 'er op iedere van de twee Steenen maar één Vlak is, om 3 en 3 te geeven; terwyl 'er op iedere van die zelfde Steenen twee Vlakken zyn om 5 en 4 te werpen; te weeten 5 op den Steen A, en 4 op den Steen B; of 5 op den Steen B, en 4 op den Steen A.

Nadien nu die Kansfen 36 in Getal zyn, zoo is 'er, het Spel gelyk gesteld, 1 Kans tegen 35, om te wedden, dat men eene bepaalde Doublet werpen zal; en 1 tegen 5, dat men de eene of andere Doublet gooyen zal. Men kan ook, met een gelyk Spel, 1 tegen 17 wedden,

den, dat men (by voorbeeld) 6 en 4 werpen zal, vermits deze worp voor zig twee Kanssen tegen 34 heeft.

SAMEN-
ZETTIN-
GEN VAN
DOBBEL-
STEENEN.

Edog dusdanig is het niet met het Getal der oogen van twee Dobbelsteenen, die aan malkanderen vast zyn; de betrekking van hunne Kanssen is in evenredigheid van de meenigte der verschillende Vlakken, welken die Getallen geeven kunnen; gelyk men uit het volgende ziet.

Oogen

- 2...1.1
- 3...2.1..1.2
- 4...2.2..3.1..1.3
- 5...4.1..1.4..3.2..2.3
- 6...3.3..5.1..1.5..4.2..2.4
- 7...6.1..1.6..5.2..2.5..4.3..3.4
- 8...4.4..6.2..2.6..5.3..3.5
- 9...6.3..3.6..5.4..4.5
- 10...5.5..6.4..4.6
- 11...6.5..5.6
- 12...6.6

Indien men dan met gelyke kans wed-

SAMEN-
ZETTINGEN
VAN
DOBBEL-
STEENEN.

den wil dat men in de eerste worp met 2 Dobbelsteenen 11 gooyen zal, moet men 2 tegen 34 zetten; en indien men wedden wil, dat men 7 gooyen zal, moet men 6 tegen 30 zetten; of, 't geen op een uitkomt, 1 tegen 5.

Men moet ook in aanmerkinge nemen, dat van de elf verschillende Getallen, welken men met twee Dobbelsteenen werpen kan, de 7; die middenevenredig is tusfchen 2 en 12, meer kansen heeft dan de anderen, welken van hunne zyde 'er zoo veel minder hebben, hoe zy meer tot de twee uitterstens 2 en 12 naderen (*).

Om

(*) Dit verschil van de veelheid der Kanssen, welken de middelste Getallen in vergelykinge tot de uitterstens geeven, neemt merkelyk toe, naar maate men een grooter Getal van Dobbelsteenen gebruikt; het zelve is zoodanig dat men, indien men zeven Dobbelsteenen gebruikt, wier Oogen van 7 tot 42 gaan, byna altyd de middelste Oogen 24 en 25 werpt, of die welken 'er het naaste by-

Fig. 1.

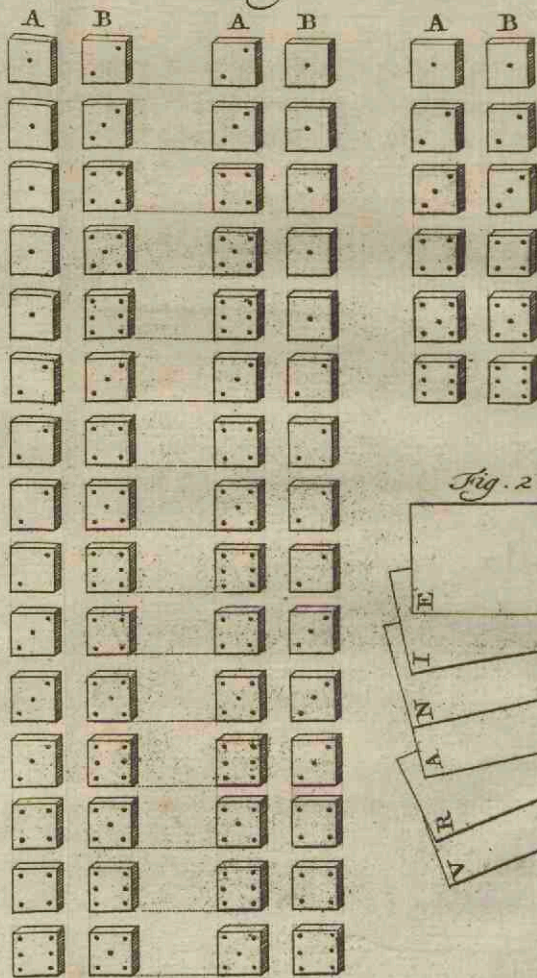
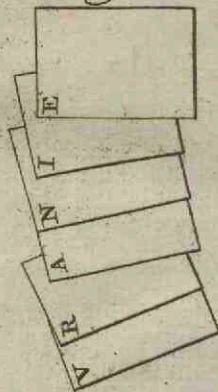
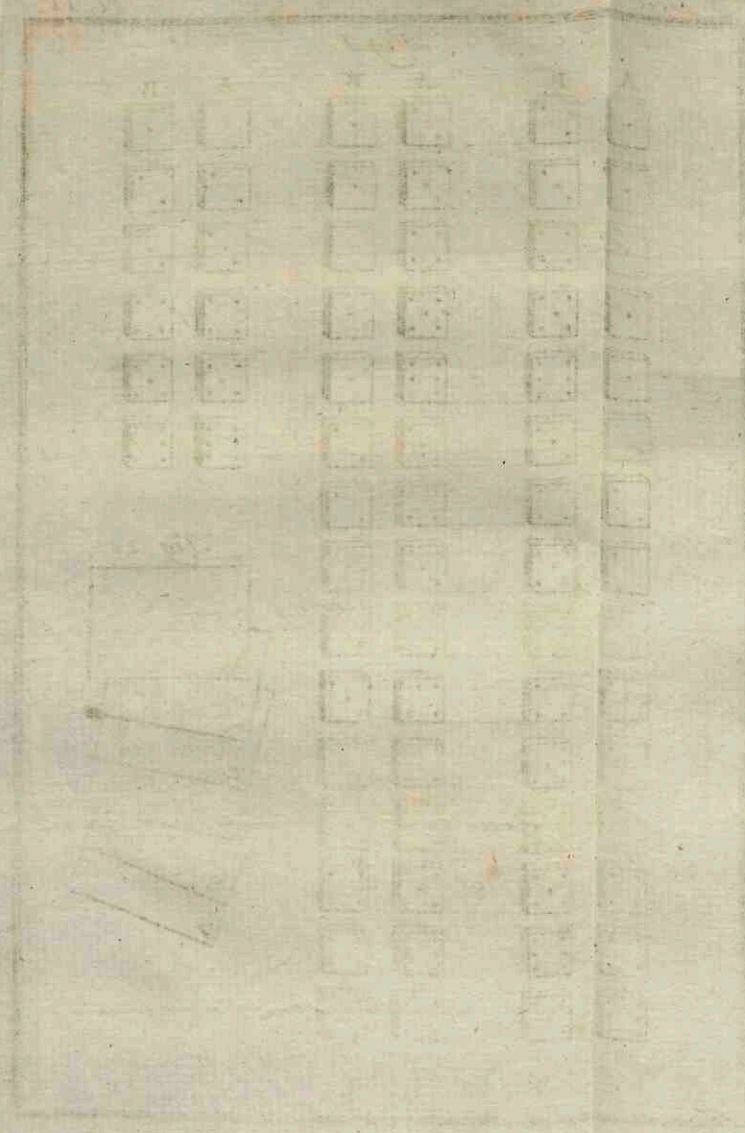


Fig. 2.





f Om het Getal te vinden van de ver- SAMEN-
 schillende werpen, die men met drie ZETTIN-
 Dob- DOBBEL-
 STEENEN.

bykomen, zoo als 22 en 23; 26 en 27; en
 zo men, in plaats van zeven zig van vyf-
 en twintig Dobbelfteenen bediende, wier
 Oogen van 25 tot 150 gaan, zou men schier
 met gelyke kans kunnen wedden, dat men de
 middelste Getallen 86 en 87 werpen zou.

Deze Aanmerking is zeer noodzaaklyk om
 het misbruik te doen zien van bedriegelyke
 Loteryen, door de Regeeringe verboden,
 welken met zeven Dobbelfteenen geschie-
 den; zy, die 'er hunne kostwinning van
 maaken, zetten 'er Loten op, welken op
 de middelste Termen gemeene wisfwasjes
 zyn, verre beneden den inzet, en groote
 kostbaare Loten voor hem, die de uitterste
 Getallen of Doubletten gooijen, 't geen nog-
 thans zelden of schier nooit gebeurt, om-
 dat men meer dan veertig duizend tegen een
 wedden kan, dat men met zeven Steenen
 geene Doubletten gooijen zal, terwyl de
 waarde van het Lot, dat 'er opstaat, dik-
 wyls niet het zestigste gedeelte van den in-
 zet is.

SAMEN-
ZETTIN-
GEN VAN
DOBBEL-
STEENEN.

Dobbelsteen en gooijen kan, moet men het Getal der Kanssen 36, 't welk twee Steenen geeven, vermeenigvuldigen door 6; en het beloop 216 zal het Getal zyn van die, welken drie Steenen geeven kunnen.

Men moet insgelyks door 6 vermeenigvulgen 216 om het Getal der Kanssen te hebben, dat ontstaan kan uit de verschillende Oogen, die men met vier Dobbelsteen en werpen kan, en zoo vervolgens.

SAMENSTELLING.

Der Tafelen van de Verzettingen of de Veranderingen der Orde.

TAFELS
VAN DE
VERZET-
TINGEN
OF DE
VERAN-
DERIN-
GEN DER
ORDE.

De Tafels, waar van men hier de Samenstelling opgeeft, dienen tot een grondslag van eene meenigte verschillende, zoo aangename als buitengewoone Vermaaklykheeden, zoo met de Getallen en Letteren van het Alphabet, als met de Kaarten, en andere onderwerpen. Deze Samenstelling en de uit-
wer-

werking, die zy voortbrengt, hangen af van eene regelmatige en altoos eendaaftige manier van de Kaarten, op welken verschillende onderwerpen gefchreven en afgeteekend ftaan, in eene of by herhaalde reizen, door te fchieten; men geeft dezelve daar door eene bepaalde orde en zoodanig als voor ieder Konftstukje noodzaakelyk is: zy komen daarom te verwonderlyker voor, om dat dat gene, 't welk gefchikt fchynt om het bedoelde te doen misfen, integendeel juist dient om het zelve te bereiken.

TAFELS
VAN DE
VERZET-
TINGEN
OF DE
VERAN-
DERIN-
GEN DER
ORDE.

Het komt 'er weinig op aan van welk Getal men zig bediene om die Tafels te maaken; zy zyn 'er allen even bekwaam toe; men heeft zig hier bepaald om alleen die te geeven, welken op de verschillende Vermaaklykheden, waar van in dit Werk gewaagd word, betrekking hebben; voor 't overige kan een ieder 'er naar zyne verkiezing opftellen, ten aanzien van de Tydkortingen die hy zal willen uitdenken.

Manier

• *Manier om Tafels te maaken.*

MANIER
OM TA-
FELS TE
MAAKEN.

Om een Tafel te maaken (verondersteld eene van tien Talletters) moet men tien witte Kaarten hebben, en aan 't hoofd van iedere derzelve schryven de Talletters 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0, en haar in die zelfde orde leggen, zoodanig dat de Talletter 1 boven op, en de 0 onder is; men neemt vervolgens die tien Kaarten in de linkerhand, even als wanneer men de Kaarten doorschiet; men neemt met de regterhand de twee eerste Kaarten 1 en 2 af, zonder dezelve onder een te mengen; men legt op dezen de twee volgende 3 en 4; en onder deze vier Kaarten de drie volgende 5. 6 en 7; op het Spel de Kaarten 8 en 9, en onder de Kaart 0; leggende altoos beurtlings twee boven en drie onder; 't welk de volgende verandering in de orde zal voortbrengen.

Orde der Kaarten voordat zy doorgeschooten zyn 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0.
Veran-

Verandering na die eerste doorschieting... 89. 34. 12. 56. 70. MANIER OM TAFELSTE MAAKEN.

Indien men, zonder op eenigerhande wyze de orde, waar in die tien Kaarten en Talletters na de eerste doorschieting zig bevinden, te breeken, op nieuw begint dezelve volgens die zelfde manier te verleggen, zal men de volgende orde hebben.

Dezooevenge- melde veranderingen, na de eerste doorschieting... 89. 34. 12. 56. 70.

Nieuwe verandering na de tweede doorschieting... 67. 34. 89. 12. 50.

Eindelyk by iedere nieuwe doorschieting zal men eene nieuwe orde hebben, die egter, na een zeker Getal, dezelve zyn zal als zy was voor het doorschieten, gelyk men ziet uit de volgende
Ta-

MANIER
OM TA-
FELS TE
MAAKEN.

Tafel, waar in de orde na de zevende doorschieting dezelfde is.

1 Orde.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.
1 Doorschieting	8 9 3 4 1 2 5 6 7 0.
2	6 7 3 4 8 9 1 2 5 0.
3	2 5 3 4 6 7 8 9 1 0.
4	9 1 3 4 2 5 6 7 8 0.
5	7 8 3 4 9 1 2 5 6 0.
6	5 6 3 4 7 8 9 1 2 0.
7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.

Eene merkwaardige eigenschap van deze Tafel is, dat de eerste orde wederkomt na een Getal van doorschietingen, dat gelyk is aan het Getal der doorgeschotene Kaarten, min dat van de Kolommen, waar in alle de Talletters haare eigene orde behouden, gelyk in het bovenstaande voorbeeld, waar in het Getal der doorschietingen zeven is, dat met het Getal 3, ('t welk dat van de Kolommen 3. 4. en 0 is, welker orde niet verandert) het Getal 10 gelyk maakt aan dat van de Kaarten, die men doorgeschooten heeft.

O P.

OPMERKING.

Deze eigenschap heeft geen plaats met alle de verschillende doorschietingen nog met alle de Getallen; daar zyn 'er, waar van dezelfde orde wederkomt voor het Getal der Kaarten, en van anderen na een veel grooter Getal. Het zou mischien niet onmogelyk zyn om Getallen te vinden, op welken men zou kunnen toepassen zoodanige doorschietingen, die alle de vereischte veranderingen 'er van voortbrengen zouden, het welke niet onaardig zyn zou om 'er gemakkelyk ANAGRAMMA'S door te zoeken. Edog nadien dit onderzoek niet alleen lang, maar slegts tot zekere Getallen bepaald zyn zou; zoo is dit lastig onderwerp der moeite om 'er zig op toe te leggen niet waardig.

MANIER
OM TA-
FELS TE
MAAKEN.

ANAGRAMMA'S
DEEL I



AT II

TA.

T A F E L S

*Volgens de bovengelegde gronden op-
gesteld.*

Nota. De gestipte Linien tusfchen de
Getallen wyze de uitkomst der Door-
fchietingen aan.

EERSTE TAFEL.

Met tien Getallen.

TAFEL
MET TIEN
GETAL-
LEN.

ORDE. VERZETTINGEN.

voor het, van de 1^{ste}, van de 2^{de}, van de 3^{de}

Doorschie- Doorschie- Doorschie- Doorschie-
ten tinge tinge tinge

1 . . . 8 . . . 6 . . . 2

2 . . . 9 . . . 7 . . . 5

3 . . . 3 . . . 3 . . . 3

4 . . . 4 . . . 4 . . . 4

5 . . . 1 . . . 8 . . . 6

6 . . . 2 . . . 9 . . . 7

7 . . . 5 . . . 1 . . . 8

8 . . . 6 . . . 2 . . . 9

9 . . . 7 . . . 5 . . . 1

0 . . . 0 . . . 0 . . . 0

II. TA-

II. TAFEL.

Met vier-en twintig Getallen.

ORDE. VERZETTING.

voor het.	van de 1 ^{ste} .	van de 2 ^{de} .	van de 3 ^{de}	TAFEL MET VIER- EN TWINTIG GETAL- LEN.
ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	
1 . . .	23 . . .	21 . . .	17	
2 . . .	24 . . .	22 . . .	20	
3 . . .	18 . . .	12 . . .	2	
4 . . .	19 . . .	15 . . .	7	
5 . . .	13 . . .	5 . . .	13	
6 . . .	14 . . .	6 . . .	14	
7 . . .	8 . . .	9 . . .	3	
8 . . .	9 . . .	3 . . .	18	
9 . . .	3 . . .	18 . . .	12	
10 . . .	4 . . .	19 . . .	15	
11 . . .	1 . . .	23 . . .	21	
12 . . .	2 . . .	24 . . .	22	

II. DEEL.

K

ORDE.

ORDE. VERZETTING.

TAFEL MET VIER- EN TWINTIG GETAL- LEN.	voor het, van de 1 ^{ste} , van de 2 ^{de} , van de 3 ^{de}			
	Doorschie- ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge
	13 . .	5 . .	13 . .	5
	14 . .	6 . .	14 . .	6
	15 . .	7 . .	8 . .	9
	16 . .	10 . .	4 . .	19
	17 . .	11 . .	1 . .	23
	18 . .	12 . .	2 . .	24
	19 . .	15 . .	7 . .	8
	20 . .	16 . .	10 . .	4
	21 . .	17 . .	11 . .	1
	22 . .	20 . .	16 . .	10
	23 . .	21 . .	17 . .	11
	24 . .	22 . .	20 . .	16



III. TAFEL.

Met vyf-en-twintig Getallen.

ORDE. VERZETTINGEN.

voor het. van de 1^{ste}. van de 2^{de}. van de 3^{de} TAFEL
 Doorschie- Doorschie- Doorschie- Doorschie- MET VYF-
 ten tinge tinge tinge EN-TWIN-
 TIG GE-
 TALEN.

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

K 2

ORDE.

ORDE. VERZETTINGEN.

TAFEL
MET VYF-
EN-TWIN-
TIG GE-
TALLEN.

voor het, van de 1ste, van de 2de, van de 3de

Doorschie- Doorschie- Doorschie- Doorschie-
ten tinge tinge tinge

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

IV. TAFEL.

Met Zeven en twintig Getallen.

ORDE. VERZETTINGEN.

voor het. van de 1 ^{ste} . van de 2 ^{de} . van de 3 ^{de}				TAFEL MET ZE- VEN- EN TWINTIG GETAL- LEN.
Doorschie- ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	
1 . . .	23 . . .	21 . . .	17	
2 . . .	24 . . .	22 . . .	20	
3 . . .	18 . . .	12 . . .	2	
4 . . .	19 . . .	15 . . .	7	
5 . . .	13 . . .	5 . . .	13	
6 . . .	14 . . .	6 . . .	14	
7 . . .	8 . . .	9 . . .	3	
8 . . .	9 . . .	3 . . .	18	
9 . . .	3 . . .	18 . . .	12	
10 . . .	4 . . .	19 . . .	16	
11 . . .	1 . . .	23 . . .	21	
12 . . .	2 . . .	24 . . .	22	

ORDE. VERZETTINGEN.

TAFEL MET ZE- VEN-EN TWINTIG GETAL- LEN.	voor het. van de 1 ^{ste} . van de 2 ^{de} . van de 3 ^{de}			
	Doorschie- ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge
	13 . .	5 . .	13 . .	5
	14 . .	6 . .	14 . .	6
	15 . .	7 . .	8 . .	9
	16 . . .	10 . . .	4 . . .	19
	17 . .	11 . .	1 . .	23
	18 . .	12 . .	2 . .	24
	19 . .	15 . .	7 . .	8
	20 . .	16 . .	10 . .	4
	21 . .	17 . .	11 . .	1
	22 . .	20 . .	16 . .	10
	23 . .	21 . .	17 . .	11
	24 . .	22 . .	20 . .	16
	25 . .	25 . .	25 . .	25
	26 . .	26 . .	26 . .	26
	27 . .	27 . .	27 . .	27

V. TAFEL.

Met twee- en dertig Getallen.

ORDE.	VERZETTINGEN.			
voor het.	van de 1 ^{ste} .	van de 2 ^{de} .	van de 3 ^{de}	TAFEL
Doorschie- ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	MET TWEË-EN DERTIG GETAL- LEN.
1 . . .	28 . . .	26 . . .	22 . . .	
2 . . .	29 . . .	27 . . .	25 . . .	
3 . . .	23 . . .	17 . . .	7 . . .	
4 . . .	24 . . .	20 . . .	12 . . .	
5 . . .	18 . . .	10 . . .	9 . . .	
6 . . .	19 . . .	11 . . .	3 . . .	
7 . . .	13 . . .	1 . . .	28 . . .	
8 . . .	14 . . .	2 . . .	29 . . .	
9 . . .	8 . . .	14 . . .	2 . . .	
10 . . .	9 . . .	8 . . .	14 . . .	
11 . . .	3 . . .	23 . . .	17 . . .	
12 . . .	4 . . .	24 . . .	20 . . .	
13 . . .	1 . . .	28 . . .	26 . . .	
14 . . .	2 . . .	29 . . .	27 . . .	

K 4

ORDE.

ORDE. VERZETTINGEN.

TAFEL MET TWEE-EN DERIIG GETAL- LEN.	voor het, van de 1 ^{ste} , van de 2 ^{de} , van de 3 ^{de}			
	Doorschie- ten	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge	Doorschie- tinge
15	. . 5	. . 18	. . 10	
16	. . 6	. . 19	. . 11	
17	. . 7	. . 13	. . 1	
18	. . 10	. . 9	. . 8	
19	. . 11	. . 3	. . 3	
20	. . 12	. . 4	. . 4	
21	. . 15	. . 5	. . 18	
22	. . 16	. . 6	. . 19	
23	. . 17	. . 7	. . 13	
24	. . 20	. . 12	. . 4	
25	. . 21	. . 15	. . 5	
26	. . 22	. . 16	. . 6	
27	. . 25	. . 21	. . 15	
28	. . 26	. . 22	. . 16	
29	. . 27	. . 25	. . 21	
30	. . 30	. . 30	. . 30	
31	. . 31	. . 31	. . 31	
32	. . 32	. . 32	. . 32	

Deze

Deze Tafels dienen om de Kaarten te schikken en te bereiden in die orde, welke noodzaaklyk is om de verschillende Vermaaklykheden, die hierna volgen, en eenigen van de voorgaanden uit te voeren; met haar eens of herhaalde reizen door te schieten, gelyk breeder zal verklaard worden.

OPMERKING.

Voordat men onderneemt deze soorten van Konststukjes te doen, moet men eene bebbelykheid zoeken te verkrygen om de Kaarten naauwkeurig en waardig door te schieten; 't welk niet moeyelyk is.





ZES- EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Te maaken, dat verscheidene Letters, die op Kaarten geschreven zyn, en geenen zin hoe genaamd hebben, nadat men verscheidene maalen de Kaarten doorgeschooten heeft, 'er zoodanig eenen hebben, die aan eene verkozene Vraagge beantwoort.

BEREIDING.

Men veronderstelt hier, dat men begeere, dat 24 Letters, die op even zoo veele Kaarten geschreven zyn, na twee maalen doorgeschooten te zyn, dit Antwoord uitmaaken:

Zy is getrouw en standvastig.

VOOR

VOOR EERST, Schryf op ieder dier Kaarten eene van de 24 Letteren; welken het bovenstaande Antwoord uitmaaken.

TEN TWEEDE, Schryf dit Antwoord op een papier, en geef aan iedere Letter de nommers 1 tot 24, in acht neemende de volgende orde.

Z Y I S G E T R O U W E N
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
 S T A N D V A S T I G.
 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24.

TEN DERDE, Schryf op een afzonderlyk papier een Kolom van Getallen van 1 tot 24; bedien U vervolgens van de Tafel van 24 Getallen, die hier boven Bladz. 145 opgegeeven is, en neem in aanmerkinge, dat het Getal 21, 't welk het eerste van de tweede Kolom der verzettingen is, U aanwyze, dat de Letter z, welke de eerste van het Antwoord is, moet gesteld worden ter zyde van het nummer 21, op de Kolom
 van

van Getallen , die gy zoo even uitgeschreven hebt (*) ; en dat insgelyks het nummer 22 , dat het tweede van deze zelfde Kolom is, U aanwyze, dat de tweede Letter y van het Antwoord, moet gesteld worden op zy van het nummer 22: en dus moet gy op dezelfde wyze voortgaan met alle de 24 Letters, waar uit dat Antwoord bestaat, 't gene de volgende orde geeven zal , welke die is, waar in die 24 Letters, voordat men de Kaarten doorschiet, moeten gelegd worden.

(*) Uit de Samenstellinge van de Tafels der Doorschietingen of Verzettingen is ligt te zien, indien men wil dat de Letter z, na twee Doorschietingen , de eerste boven op het Spel zy , dat men als dan dezelve moet plaatsen de één-en twintigste, voordat men die Doorschietingen doet, en dus ook met de anderen ; om dezelfde reden, zo men de Kaarten maar eens wilde doorschieten, zou men zig moeten bedienen van de eerste Kolom der Doorschietingen, welke aanwyzen zou, dat men dezelve moet leggen de drie-en twintigste, enz.

ORDE

ORDE DER KAARTEN.

Voor het doorschieten, overeenkom-
ftig met de bovengemelde verklaa-
ringe.

1 ^{ste} Kaart. N	13 Kaart N
2 . . . D	14 . . S
3 . . . R	15 . . S
4 . . . A	16 . . T
5 . . . G	17 . . I
6 . . . E	18 . . O
7 . . . V	19 . . U
8 . . . T	20 . . G
9 . . . T	21 . . Z
10 . . . A	22 . . Y
11 . . . S	23 . . W
12 . . . I	24 . . E

't Is volgens deze orde, dat men te
vooren de Kaarten, waar op de 24
Letters van dat Antwoord staan, schik-
ken moet, in acht neemende, dat de
Kaart N de eerste boven op het Spel zyn
moet.

UIT.

UITWERKING.

Indien men die 24 Kaarten twee herhaalde reizen doorschudt op die manier als voorens aangewezen is, zullen de 24 Letters, die 'er op geschreven zyn (*), noodzaakelyk zig in die orde bevin- den, welken vereischt wordt om het Antwoord, dat gy U voorgesteld hebt, uit te maaken.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men moet verscheidene Antwoorden hebben, het eene van het andere verschillende, uit 24 Letters bestaande,

(*) Die Letters moeten op een hoek van ieder Kaart geschreven zyn, opdat men, wanneer men de Kaarten ver- toont, gemakelyk zou kunnen leezen de Woorden, die zy uitdrukken; (Zie de 2de Figuur van de 4de Plaat).

de, en geschikt in de bovengemelde <sup>KONST-
STUKJE.</sup> orde; zy moeten ieder in een afzonderlyk papiere Kokertje gestoken zyn, opdat zy hunne orde behouden zouden, en die Kokertjes moeten genomerd zyn, opdat men kennen zou welk Antwoord 'er in is; men geeft dan aan iemand verscheidene Vraagen, die op Kaarten geschreven zyn en op de Antwoorden slaan, die 'er toe bereid zyn. Wanneer hy 'er eene Vraag uitgekozen heeft, neemt men het Kokertje, waar in het Antwoord is, dat op die Vraage slaat; men haalt 'er het Spel-Kaarten uit, en zonder 'er iets aan te veranderen, laat men zien, dat de Letters, die 'er op geschreven zyn, geenen zin hoe genaamd uitmaaken: men schiet dezelve twee onderscheidene reizen door, en als dan de Kaarten vertoonende of van een doende, laat men zien, dat zy het Antwoord geeven op de verkozene Vraage.

AAN-

AANMERKING.

KONST-
STUKJE.

Men kan dit Konstje nog vewonderlyker maaken, als men zig van drie Kaarten bedient, op iedere van welken men eene Vraag schryft, waar op de voorbereide Antwoorden slaan (*), in acht neemende, dat eene van die drie Kaarten een weinig breeder, en eene andere een weinig langer zyn moet, ten einde men, als de Persoon eene van de drie Vraagen verkozen heeft, op het gevoel door de twee andere Kaarten zou kunnen oordeelen (zonder dezelve om te keeren) welke de verkozene Vraag zy: dan neemt men uit zynen zak het Kokerkje, waar in de Kaarten zyn, waar van de Letters geschikt zyn om aan die Vraage te antwoorden, en men handelt vervolgens zoo als boven gezegd is.

(*) Deze drie Kaarten moeten aan den Persoon over gegeven worden, opdat hy geheimelyk en vry die verkieze, welken hy wil, hy moet die Kaart houden, en de twee anderen wedergeeven.

AN-

ANDERE AANMERKING.

Men kan voor de laatste Kaart, die KONST-
STUKJE. onder het Spel legt, na de tweede Doorschietsing, ook eene lange Kaart leggen; dog dan moet men, na doorgeschoten te hebben, verscheidene maalen laten afneemen, tot dat men door 't gevoel ontdekt, dat de lange Kaart weder onder geplaatst is, en als dan laat men het Antwoord zien.

OPMERKING.

De eerste Aanmerking kan men op eenige volgende Vermaaklykbeden toepassen, en de tweede kan in schier alle de Vermaaklykbeden dienen; men laat het aan hun die 'er zig mede vermaaken willen, over om dezelve op die, welke zy 'er het geschiktste toe oordeelen, toe te passen. Men moet indagtig zyn, zoodra men het.

(*) Het afneemen, hoe dikwyls het ook herhaald worde, verandert geenzins de orde der Kaarten.

KONST-
STUKJE.

het Antwoord, dat op de Kaarten geschreven is, heeft laten zien, dat men dezelve weder in haar Kokertje doe, en terstond in zynen zak steeke, opdat, wanneer iemand verzoeken mogt, dat men dat Konstje hervatte, men eene nieuwe Vraag uit de twee andere Kaarten zou kunnen laten uitkiezen, en dit Konstje herbaalen met zig van Kaarten te bedienen, die in een ander Kokertje bevat zyn, waar van de schikking der Letteren voorbereid is om op de nieuwe verkozene Vraage te antwoorden.

ANDERE OPMERKING.

Indien men aanmerkt, dat de Persoon, welke de Vraag verkozen heeft, natuurlijk denken moet, dat dezelve niet bekend is by hem, die het Konstje doet, en dat by ook alle reden heeft om te gelooven, dat door het doorschieten en afneemen de orde, waar in men de Letters te vooren zou hebben kunnen leggen, veranderd worde, en dat daarenboven by zig verbeeldt, dat

dat het dezelfde Kaarten of Letters zyn, <sup>KONST-
STUKJE.</sup> welken gediend hebben om dit Konstje voor de tweede reis te verbaalen; zal men ligtelyk erkennen, dat dit Konstje zeer verwonderlyk moet voorkomen. Dit niet tegenstaande is het ontegenzeggelyk, dat de bebedigheid en het verstand, met welken men het zelve uitvoert, niet weinig moet toebrengen tot de verwondering die het zelve baaren moet.





ZEVEN- EN TWINTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Te maaken, dat verscheidene Letters, die op Kaarten geschreven zyn, zonder dat zy eenigen zin uitmaaken, door dezelve door te schudden, 'er eenen krygen, welke te gelyk eene Vraage en het Antwoord derzelve zy.

BEREIDING.

Veronderstel dat de Vraag zy: *Hoe ver is den Haag van Dort?* en het Antwoord: *negen uren*, maakende te samen 32 Letters; stel dan de volgende Tafel op volgens de manier, die by de voorgaande Vermaaklykheid is aangewezen; bedien U ten dien einde van de

de aanwyzinge in de eerste Kolom der Doorschietinge van de Tafel van 32 Getallen , zoo gy de Kaarten maar eens doorschieten wil. Neem ook in acht , dat de Kaart , op welke de Letter *t* staat , welke de laatste van de Vraage is , ééne linie langer of breeder zyn moet , dan de anderen ; deze toebereiding zal U de volgende orde geeven , welke die is , waar in de Kaarten geschikt zyn moeten , voordat men dezelve door- schiet.



*Orde, waar in de Kaarten, voor dat zy
doorgeschooten worden, geschikt
moeten zyn.*

1 ^{ste} Kaart. .	A	17 Kaart. .	N
2	A	18	E
3	N	19	R
4	H	20	E
5	G	21	G
6	V	22	E
7	A	23	E
8	D	24	V
9	E	25	N
10	N	26	U
11	D	27	U
12	O	28	H
13	I	29	O
14	S	30	R
15	R	31	E
16	T	32	N





KONSTSTUKJE.

Doe eerst opmerken , dat de Let-<sup>KONST-
STUKJE.</sup>ters , die op de Kaarten geschreven zyn , geenen zin hebben ; schiet dezelve dan door zoo als boven aange-
wezen is , en laat afneemen , of neem zelfs af op de plaats , daar de breede Kaart is ; geef dan het eerste gedeelte van dit Spel aan den Persoon , die gy wilt dat de Vraag hebbe , en het overige aan dien , welke het Antwoord hebben moet (*).

Dit Konstje verscheelt niet van het voorgaande dan door de scheidinge , die door middel van de breede Kaart geschiedt ; de volgende Konststukjes zyn buiten gewoener.

(*) Men moet de Persoonen , die men de Kaarten geeft , belasten , dat zy dezelve laten in die orde in welke zy haar ontvangen hebben.

O P M E R K I N G.

KONST-
STUKJE.

Men kan door behulp van de hier vorens opgegeevene Tafel van 32 Getallen, of met eenige andere, zoodanig eene Vraag en Antwoord bereiden, als men verkiest; mits dat het Getal der Letteren, waar uit zy bestaan, gelyk is aan dat van de Tafel, waar van men zig bedienen wil; men kan ook Woorden of Talletters in plaats van alphabetische Letteren gebruiken, gelyk men in eenigen van de volgende Vermaaklykbeden zien zal.





AGT- EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene Letters , op Kaarten geschreven zynde , na de eerste Doorschieting in een gedeelte van die Kaarten te doen vinden eene Vraag , en in het overschot na eene tweede Doorschieting een Antwoord op die zelfde Vraag.

BEREIDING.

Veronderstel dat de Vraag zy: *Een zeer sterke Grenstad en het Antwoord: Maasstrigt*, te samen uitmakende 32 Letters.

Na dezelve op 32 witte Kaarten geschreven te hebben, zoo schryf de 10 Letters van het woord *Maasstrigt* op
 L 5 een

een papier, en zet 'er onder de Getal-
tallen van 1 tot 10, op deze wyze.

M A A S S T R I G T.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

Bedien U vervolgens van de hier vo-
rens opgegeevene Tafel van 10 Getal-
len Bladz. 144, gelyk gy gedaan hebt
by de zes- en twintigste Vermaaklyk-
heid (*); 't geen U de volgende orde
geeven zal.

*Orde, waar in de 10 Letters zig bewin-
den na de eerste Doorschieting.*

1 ^{te} Kaart. . . S	6 Kaart. . . I
2 . . . T	7 . . . G
3 . . . A	8 . . . M
4 . . . S	9 . . . A
5 . . . R	10 . . . T

Deze

(*) Gemerkt men alleen noodig heeft de
orde, waar in die 10 Letters na de eerste
doorschieting zig bevinden moeten, heeft
men zig alleen van die Kolom te bedienen,
die daar betrekking toe heeft.

Deze Tafel zal de orde aanwyzen, waar in de 10 Letters van dit Antwoord zig in het Spel bevinden moeten na de eerste Doorschieting, die men met de 32 Kaarten gedaan heeft, opdat zy, door de tweede Doorschietinge, die gy met die 10 Kaarten doen moet, zig bevinden geschikt indiervoegen, dat zy het woord *Maasstrigt* uitmaaken (*).

Maak hier na de volgende orde der nummers, U ten dien einde bedienende van de eerste Kolom van de Tafel van 32 Getallen, Bladz. 151, gelyk gy gedaan hebt by de voorgaande Vermaaklykheid, uitgezonderd, dat gy moet veronderstellen, dat de 10 Letters van het woord *Maasstrigt* geschikt zyn in de boven aangewezene orde.

(*) Om de uitkomst van die verschillende Doorschietingen wel te verstaan, moet men met aandacht leezen, 't geen 'er boven van gezegd is Bladz. 140.

VOORBEELD.

VRAAG

EEN ZEER STERKE

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

GRENSTAD

14 15 16 17 18 19 20 21 22

ANTWOORD

S T A S R I G M A T

23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

De nommers dus onder iedere Letter
gezet hebbende; moet gy 'er U van be-
dienen om de volgende Tafel te maa-
ken; ten welk einde gy de Kolom van
de eerste Doorschietinge van de Tafel
van 32 Getallen gebruiken moet; 't welk
U dan geeven zal de orde, waar in de
Kaarten als dan moeten geschikt zyn,
zoo als volgt:

*Orde der Kaarten, voordat zy doorge-
schooten worden.*

1 ^{ste} Kaart.	E	17 ^{de} Kaart.	S
2	G	18	E
3	R	19	E
4	K	20	T
5	R	21	A
6	E	22	S
7	N	23	N
8	T	24	Z
9	E	25	R
10	S	26	I
11	S	27	G
12	T	28	E
13	R	29	E
14	S	30	M
15	A	31	A
16 Breede Kaart D		32	T

Men moet in acht neemen, dat de Letter D, die de zestiende is in de bovenstaande orde, de laatste van de Vraag zynde, een weinig breeder dan de anderen zyn moet, ten einde men, na de eerste

eerste Doorschiëting, op die plaats zou kunnen afneemen of doen afneemen, en dus scheiden de tien Kaarten of Letters, die, by de volgende Doorschiëtinge, het Woord *Maasstrigt* moeten uitmaaken

UITWERKING.

Als men, na de bovengemelde bereiding, de Letters, op de 32 Kaarten geschreven, volgens de gezegde manier, eens doorgeschooten heeft, zullen die, welken de Vraag maaken moeten, in haare orde leggen, en het Spel afneemende, zullen 'er tien Kaarten of Letters overblyven in die orde, welken zy hebben moeten om het Antwoord op die Vraage uit te maaken, nadat zy voor de tweede maal doorgeschied zyn.





KONSTSTUKJE.

Wanneer Uw Spel met betrekkinge tot de Letters, die 'er op staan, KONST-STUKJE. geschikt is in de boven aangewezenen orde Bladz. 151, moet gy doen opmerken, dat zy geenig woord uitdrukken; daarna moet gy die 32 Kaarten voor de eerste reis op de gezegde wyze doorschudden (*); en dan laten afneemen of zelfs afneemen op de plaats van de breedte Kaart; vervolgens geeft gy de afgenomene Kaarten aan eenen Persoon, die 'er de Vraag onderscheidenlyk op leezen zal, en de andere Kaarten aan een tweeden Persoon, hem gelastende van 'er niet in te veranderen. Deze Persoon 'er dan geen Antwoord uit kunnen- de leezen, neemt gy die 10 Kaarten weder, schiet haar op nieuws door, en als dan zullen zy in de orde zyn, die zy hebben moeten om het Antwoord op die Vraage te maaken.

(*) Deze manier is dezelfde voor alle de Vermaaklykheden.



NEGEN. EN TWINTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene Letters op Kaarten geschreven zynde, dezelve te doorschieten en twee aan twee uit te ðeelen aan twee verschillende Persoonen, zoodanig, dat de een eene Vraag, en de ander het Antwoord 'er op in handen hebbe.

BEREIDING.

Veronderstel dat men begeert, dat in de hand van twee Persoonen gevonden wordt deze Vraag: *Een beminlyk Vorst*; en dit Antwoord 'er op: *De Prins van Oranje*, wanneer men naame-lyk 32 Kaarten, nadat zy eens doorgeschoten zyn, aan hun twee aan twee uitgedeeld heeft.

Schryf onder de 32 Letters van deze
Vraage

Vraage en dit Antwoord de hierna aangewezenen nommers, die betrekking hebben tot de orde, in welke de Kaarten, twee aan twee, aan die twee Persoonen moeten uitgedeeld worden (*).

E E N B E M I N' L Y K

31 32 27 28 23 24 19 20 15 16 11

V O R S T.

12 7 8 3 4

D E P R I N S V A N

29 30 25 26 21 22 17 18 13 14

O R A N J E

9 10 5 6 1 2

Deze eerste bewerking volbragt zynde, zoo bedien U van de Kolom van de eerste Doorschietinge van de Tafel van 32 Getallen, Bladz. 151 om vervolgens die 32 Kaarten te schikken in de volgende orde.

(*) Deze uitdeeling verandert hier de orde der Talletteren, maar heeft op de overige bewerking geenen invloed.

II. DEEL.

M

Orde

*Orde der Kaarten, voordat zy doorgescho-
ten worden.*

1 ^{ste} Kaart.	A	17 ^{de} Kaart.	E
2	N	18	A
3	K	19	N
4	V	20	M
5	L	21	P
6	Y	22	R
7	S	23	S
8	O	24	T
9	R	25	N
10	V	26	B
11	I	27	D
12	N	28	I
13	O	29	E
14	R	30	E
15	I	31	E
16	N	32	E





KONSTSTUKJE.

Wanneer gy de Kaarten dus geschikt KONST-
STUKJE. hebt, zoo schiet dezelve eens door op de aangewezene manier, en deel dezelve twee aan twee uit aan de Perfoonen, die gy verkozen hebt (*); dan zal de tweede de bovengemelde Vraag, en de eerste het Antwoord in handen hebben.

OPMERKING.

Men kan op dit grondbeginsel zoodanig eene Vraag en Antwoord maaken en bereiden als men begeert; mits dat zy beide uit 16 Letters bestaan, en dat men de orde der nommers, onder dezelve geplaatst, naauw-

(*) Deze Perfoonen moeten hunne Kaarten niet opneemen, voor dat dezelve alle uitgedeeld zyn; dit zou haare orde breeken, en dus het Konstje doen missen.

KONST-
STUKJE.

naauwkeurig in acht neeme, gelyk men in het bovenstaande voorbeeld gezien heeft; men kan ook op iedere Kaart, in plaats van Letteren, gebeele Woorden schryven; in welk geval men de Vraag en het Antwoord ieder uit 16 Woorden doet bestaan; en zoo dit bepaalde Getal te veel moeite baarde, zou men één Woord op verscheide Kaarten kunnen zetten.





DERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DE NAAMEN VAN
S T E D E N.

BEREIDING.

Veronderstel, dat men in de handen DE NAA-
MEN VAN
STEDEN.
van zes Perfoonen, aan welken
men 32 Kaarten zal uitdeelen, vinden
wil zes Naamen van verschillende Ste-
den; by voorbeeld:

By den eersten, den naam. .	Rome
By — 2den	Haarlem
By — 3den	Weenen
By — 4den	Napels
By — 5den	Madrid
By — 6den	Spa

DE NAA-
MEN VAN
STEDEN.

Indien gy de Kaarten, na dezelve eens doorgeschooten te hebben, wil uitdeelen een voor een aan iederen Persoon, beginnende van den eersten tot den zesden, en weder te ruggaande van den zesden tot den eersten, zonder 'er twee gelyk te geeven, en dus vervolgen tot dat gy dezelve alle uitgedeeld hebt; zoo schik de Naamen van die Steden en hunne 32 nommers op de volgende wyze:

Eerste Persoon . . .	R O M E
	31 21 11 1
Twecde . . .	H A A R L E M
	32 30 22 20 12 10 2
Derde . . .	W E E N E N
	29 23 19 13 9 3
Vierde . . .	N A P E L S
	28 24 18 14 8 4
Vyfde . . .	M A D R I D
	27 25 17 15 7 5
Zesde . . .	S P A
	26 16 6
	Schik

Schik vervolgens die 32 Kaarten naar de NAA-
 de nummers, die gy onder iedere Let ^{MEN VAN}
 ter gezet hebt, en volgens de Kolom ^{STEDEN.}
 van de eerste Doorschietinge van de Ta-
 fel van 32 Getallen, Bladz. 151 't welk
 U de volgende orde geeven zal.

*Orde, waar in de Kaarten moeten gelegd
 zyn, voordat zy doorgeschooten worden.*

1 ^{ste} Kaart. . . N	17 ^{de} Kaart. . . E
2 E	18 D
3 M	19 A
4 L	20 A
5 R	21 A
6 P	22 S
7 P	23 N
8 E	24 S
9 E	25 M
10 P	26 N
11 E	27 W
12 R	28 E
13 I	29 M
14 L	30 A
15 O	31 R
16 A	32 H
	M ₄ KONST.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Wanneer gy de 32 Kaarten in deze orde gelegd hebt, zoo schiet dezelve eens door op de aangewezenen manier, en deel dezelve één voor één uit aan ieder van de zes Perfoonen, zoo als boven Bladz. 182 verklaard is; dat is gaande van de regter naar de linker hand, en te rugkomende van de linker naar de regter (*), zonder 'er twee te gelyk aan één Perfoon te geeven; als dan zal ieder Perfoon vinden een van de bovengemelde naamen van Steden in zyne hand te hebben.

Zy,

(*) De Talletters onder de 32 alphabetische Letters, die de zes naamen van Steden maaken Bladz. 182, geplaatst, wyzen ook de manier aan op welke de Kaarten moeten uitgedeeld worden.

Zy, aan wie men de Kaarten uitdeelt, KONST.
 moeten dezelve niet opligten of om- STUKJE.
 keeren om dezelve te zien, voordat
 men geheel rond gegeven heeft; zon-
 der dit zou men de orde veranderen,
 in welken de Kaarten leggen moeten om
 die naamen uit te maaken.





EEN EN DERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DE NAAMEN VAN
MENSCHEN.

DE NAA-
MEN VAN
MEN-
SCHEN. Stel dat men begeert, dat de vol-
gende vyf naamen van Menschen,
gevonden worden in de handen van vyf
Perfoonen:

1ste	<i>Homerus</i>
2de	<i>Ovidius</i>
3	<i>Seneca</i>
4	<i>Cicero</i>
5	<i>Cæsar</i>

Indien gy de Kaarten een voor een
wilt uitdeelen, op dezelfde wyze als
men dezelve geeft, wanneer men
speelt; dat is, dat men, na 'er aan
ieder

ieder één gegeven te hebben, weder ^{DE NAA-}
 begint te geeven aan den eersten, en ^{MEN VAN}
 dus voorgaat; zoo schik dan de boven- ^{MEN-}
 gemelde naamen en hunne nummers op ^{SCHEN.}
 de volgende wyze (9).

(9) Men begrypt ligtelyk, dat men deze en dergelyke naamen ook kan uitdeelen op dezelfde wyze als die der Steden van de voorgaande Vermaaklykheid, indien men haar op dezelfde wyze schikt en nummert als daar aangewezen is; gelyk ook die wederom op deze wyze, onder gelyke voorwaarde, kunnen uitgedeeld worden. Men begrypt verder gemakkelyk, dat men tot meerder vermaak van het Gezelschap neemen kan naamen van Jonge Juffrouwen en dezen aan Jonge Heeren uitdeelen, of naamen van Jonge Heeren om aan Jonge Juffrouwen uit te deelen. En in 't algemeen begrypt men, dat deze naamen maar tot voorbeelden dienen, die men naar de byzondere gelegenheid, oogmerk en byzondere smaak volgen en veranderen kan.

DE NAA- MEN VAN MEN- SCHEN.	1ste	H O M E R U S
		31 26 21 16 11 6 1
	2de	O V I D I U S
		32 27 22 17 12 7 2
	3	S E N E C A
	28 23 18 13 8 3	
	4	C I C E R O
		29 24 19 14 9 4
	5	C A E S A R
		30 25 20 15 10 5

Bedien U van de eerste Kolom van de Tafel van 32 Getallen Bladz. 151 om de 32 Kaarten, waar op de Letters die de bovengemelde naamen uitmaaken, te schikken, gelyk gy by de voorgaande Vermaaklykheid gedaan hebt; het welk, indien gy maar eens doorschieten wilt, de volgende orde geeven zal.



Orde der Kaarten, voordat zy doorgesloten worden.

1ste Kaart.	E	17de Kaart.	E	DE NAA- MEN VAN MEN- SCHEN.
2de . . .	E	18 . . .	R	
3 . . .	R	19 . . .	U	
4 . . .	I	20 . . .	I	
5 . . .	S	21 . . .	A	
6 . . .	E	22 . . .	O	
7 . . .	D	23 . . .	A	
8 . . .	R	24 . . .	O	
9 . . .	A	25 . . .	V	
10 . . .	N	26 . . .	S	
11 . . .	C	27 . . .	C	
12 . . .	E	28 . . .	S	
13 . . .	U	29 . . .	S	
14 . . .	C	30 . . .	C	
15 . . .	M	31 . . .	H	
16 . . .	I	32 . . .	O	





KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Wanneer gy de Kaarten!, nadat zy volgens de aangewezenen manier eens doorgeschooten zyn, en de Letters in deze orde geschikt hebt, zoo deel dezelve een voor een uit aan vyf Persoonen, dan zal een ieder hunner bevinden in handen te hebben den naam van een Mensch, volgens de bovengemaakte bereiding; neem in acht, dat de eerste en tweede Persoon eene Kaart meer in handen zullen hebben dan de drie anderen.



TWEE-EN-

TWEE-EN-



TWEE EN DERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



HET WONDERBAAR

A L P H A B E T.

Alle de vier-en twintig Letters van het Alphabeth op Kaarten geschreven zynde, te zeggen, nadat men dezelve doorgeschoten heeft, op de boveelste Kaarten men vinden moet de Letters, die het Antwoord uitmaaken op eene Vraage, die men geheimelyk verkozen heeft.

BEREIDING.

Men moet eerst een woord zoeken, waar in geen twee Letters gelyk zyn, en 't welk alleen kan dienen tot een

HET
WON-
DERBAAR
ALPHA-
BET.

HET
WON-
DERBAAR
ALPHA-
BET.

een Antwoord op verscheidene Vraagen, die men op Kaarten schryven moet.

VOORBEELD.

Welk Lid heeft het meeste deel in de Samenleving? . . DE TONG.

Welk is het nuttigste en schadelijkste ding in de Wereld? DE TONG.

Wat baart ons 't meeste vermaak en ongeneugte tevens? DE TONG.

Wat is het daar men 't meest op vertrouwen moet, en 't minst op vertrouwen kan? DE TONG.

Welk is het sterkste Wapen ter verdediging van ons zelve en ter belediging van andere Menschen? DE TONG.

Welk is het ding, dat tot de meeste diensten geschapen is? DE TONG.

Welk

Welk is het Lid dat het meest zig beweegt, en 't minst zig vermoeit? . . . DE TONG. HET
WON-
DERBAAR
ALPHA-
BET.

Welk is het deel daar de Liefde zig het eerst en 't meest door uitdrukt? . . . DE TONG.

Welk is de bemindste Plat-
visch in Holland? . . . DE TONG.

Neem daarenboven 24 witte Kaarten, en schryf op ieder derzelven eene Letter van het Alphabet.

Bepaal vooraf, de hoeveelften, nadat gy de Kaarten eens zult doorgeschooten hebben, leggen zullen de zes Letters, waar uit het woord *De Tong* bestaat, die hier verondersteld worden te zyn de 3^{de}. 7^{de}. 11^{de}. 15^{de}. 19^{de}. en de 23^{de}, en plaats vervolgens onder die 24 Letters de Getallen 1 tot 24, zonder cenige orde in acht te neemen, dan alleen omtrent die zes Letters van het ge-

M. DEEL. N melde

HET melde woord, zoo als gy hier ziet aan-
WON-
DERBAAR gewezen (*).
ALPHA-
BETH.

Y. S. *D. I. K. Z. *E. C. H.
1 2 3 4 5 6 7 8 9

B. *T. L. M. X. *O. W. U.
10 11 12 13 14 15 16 17

P. *N. F. Q. A. *G. R.
18 19 20 21 22 23 24

De nommers 1 tot 24 dus onder de Letters van het Alphabet gezet zynde, zoo bedien U van de Kolom van de eerste Doorschietinge der Tafel met 24 Getallen Bladz. 145. en maak de volgende orde.

(*) Deze zes Letters zyn geteckend met een Starretje, en 'er onder staan de hoeveelften, welken men bepaald heeft.



Orde der Kaarten voor het doorschieten.

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





KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men geeft aan één Persoon de verschillende Vraagen, op welken het eene Woord *De Tong* slaat, gelastende hem 'er een naar zyn believen uit te kiezen; dit gedaan zynde, neemt men de overige Vraagen weder, en men schiet het Spel uit op de Tafel, en men laat hem zien, dat 'er de 24 Letters van het Alphabet op staan (*). Men schiet dezelve eens door op de aangewezen manier, waarna men het Spel op de Tafel leggende, de Kaarten de eene na de andere telt, en men keert om de 3^e. 7^e. 11^e. 15^e. 19^e en 23^e, welken men dan vinden zal te zyn die zes, waar uit het Woord *De Tong* bestaat.

(*) Men moet zorg draagen, dat men met de Kaarten uit te schieten de orde 'er van niet verandere.

AN-



A N D E R
KONSTSTUKJE.

Dit Konstje kan men ook in 't werk ANDER KONSTSTUKJE. stellen met de Sireen, waar van in het eerste Deel gewaagd is; tot dit oogmerk is 't genoeg, dat de Persoon, die verborgen is, de nommers weet, op welken die zes Letters in het doorgeschooten Spel leggen, en dat hy de Sireen agtervolglyk die nommers op den Wyzer doet aanwyzen, zig ten dien einde bedienende van de Kolom der Getallen, welke op het Tafereel agter het Beschoot is; zie de 17 Plaat van het eerste Deel.





DRIE-EN-DERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Alle de Kaarten, van een Piquet-Spel onder een gemengd zynde, nadat men dezelve doorgeschooten heeft, door af te neemen, alle de Kleuren 'er van te scheiden.

BEREIDING.

De orde, waar in de Kaarten moeten geschikt zyn, om door het doorschieten deze Vermaaklykheid voort te brengen, steunt op het zelfde beginsel als die, welke by de agt-en-twintigste Vermaaklykheid verklaard is; uitgezonderd, dat men dezelve verkrygt na eene,

twee of drie herhaalingen (*); 't welk de volgende orde geeft.

(*) Men heeft het niet noodzaaklyk geoordeeld hier in deze verklaring te treden, die men ligtelyk zal begrypen uit die van de negen-en-twintigste Vermaaklykheid; en men heeft zig vergenoegd met alleen de orde op te geeven, in welke de Kaarten, voordat zy doorgeschooten worden, moeten geschikt zyn; het welk om deze Vermaaklykheid te doen, volstaan kan.



ORDE DER KAARTEN

voor het doorschieten.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1 Klaveren Aas. | 17 Klaveren Heer. |
| 2 Klaveren Boer. | 18 Harten Tien. |
| 3 Ruiten Agt. | 19 Harten Negen. |
| 4 Ruiten Zeven | 20 Klaveren Zeven. |
| Breede Kaart. | |
| 5 Klaveren Tien. | 21 Ruiten Aas. |
| 6 Schoppen Agt. | 22 Schoppen Boer. |
| 7 Schopp. Zeven. | 23 Harten Vrouw. |
| Breede Kaart. | |
| 8 Ruiten Tien. | 24 Harten Boer. |
| 9 Ruiten Negen. | 25 Schoppen Aas. |
| 10 Ruiten Vrouw. | 26 Ruiten Heer. |
| 11 Ruiten Boer. | 27 Klaveren Negen. |
| 12 Klaveren Vrouw. | 28 Harten Heer. |
| 13 Harten Agt. | 29 Harten Aas. |
| 14 Harten Zeven. | 30 Klaveren Agt. |
| Breede Kaart. | |
| 15 Schoppen Tien. | 31 Schoppen Heer. |
| 16 Schopp. Negen. | 32 Schoppen Vrouw. |



KONSTSTUKJE.

Nadat men het Piquet-Spel vooraf in KONST-
STUKJE deze orde bereid en geschikt heeft, schiet men het Spel eene reis door, en men neemt af op de eerste breede Kaart, die Harten Zeven zyn zal, waarna men deze agt afgenomene Kaarten op de Tafel uitschiet, welken dan agt Hartens zyn zullen; vervolgens schiet men voor de tweede maal de Kaarten door, en men neemt af op de tweede breede Kaart, die Schoppen Zeven is, en men schiet op de Tafel de agt Schoppens uit; men schiet eindelyk voor de derdemaal door, en men laat een ander Persoon afneemen, die natuurlyk af zal neemen op de plaats, daar Ruiten Zeven (*) legt, en dus het
ove.

(*) Men moet wel opletten, of men op Ruiten Zeven heeft afgenomen, welke de

KONST-
STUKJE.

overige van 't Spel in tweeën verdeelen, waar van het eene hoopje zal zyn agt Ruitens, en het andere agt Klaveren.

breede Kaart is, opdat, zo men op deze niet mogt afgenomen hebben, men een tweede reis zou kunnen doen afneemen of zelve afneemen.



VIER-



VIER-EN-DERTIGSTE
 VERMAAKLYKHEID.



*Alle de Kaarten van een Piquet-Spel
 doorgeschooten zynde, het Spel in twee
 ongelyke Hoopjes te scheiden, en het
 Getal der Oogen te noemen, welken in
 ieder Hoopje bevat zyn.*

BEREIDING.

Men stelle eerst dat de Heeren,
 Vrouwen en Boeren 10 tellen,
 ieder Aas 1, en de andere Kaarten zoo veel
 als 'er Oogen op staan; om dan het Spel,
 nadat het doorgeschied is, in twee Hoop-
 jes te scheiden, zoodanig, dat men ze-
 ker weete hoe veel Oogen 'er zyn in
 het

het eerste Hoopje, waarin men hier veronderstelt 66 Oogen te zyn, zoo schik de Kaarten in de volgende orde, U bedienende van de Tafel van 32 Getallen Bladz. 151. en laat de laatste Kaart van het eerste Hoopje breeder zyn dan de anderen.



ORDE DER KAARTEN

voor het doorschieten.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1 Harten Zeven. | 17 Ruiten Negen. |
| 2 Klaveren Negen. | 18 Schoppen Aas. |
| 3 Harten Agt. | 19 Klaveren Tien. |
| 4 Schoppen Agt. | 20 Ruiten Boer. |
| 5 Schoppen Boer. | 21 Ruiten Agt. |
| 6 Schoppen Tien. | 22 Ruiten Heer. |
| 7 Klaveren Vrouw. | 23 Schopp. Zeven. |
| 8 Klaveren Aas. | 24 Ruiten Zeven. |
| 9 Harten Aas. | 25 Ruiten Vrouw. |

Brede Kaart.

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 10 Harten Negen. | 26 Harten Boer. |
| 11 Schopp. Vrouw. | 27 Klaveren Heer. |
| 12 Klaveren Boer. | 28 Schopp. Negen. |
| 13 Ruiten Tien. | 29 Schopp. Heer. |
| 14 Harten Tien. | 30 Ruiten Aas. |
| 15 Harten Heer. | 31 Klaveren Zeven. |
| 16 Harten Vrouw. | 32 Klaveren Agt. |

De Kaarten dus bereid en geschikt zynde, schiet men dezelve naauwkeurig door, volgens de manier die boven geleerd is, waar door zy in de volgende Orde zullen komen.



Kaarten	Getal	Kaarten	Getal
		Overdragt	52
1 Schopp. Negen	9	17 Klaver. Vrouw	10
2 Schopp. Heer	10	18 Harten Negen	9
3 Schopp. Zeven	7	19 Schopp. Vrouw	10
4 Ruiten Zeven	7	20 Klaveren Boer	10
5 Schoppen Aas	1	21 Harten Heer	10
6 Klaveren Tien	10	22 Harten Vrouw	10
7 Ruiten Tien	10	23 Ruiten Negen	9
8 Harten Tien	10	24 Ruiten Boer	10
9 Klaveren Aas	1	25 Ruiten Agt	8
10 Harten Aas	1	26 Ruiten Heer	10
<i>Breede Kaart</i> —			
<i>Som</i> . . .		66	
11 Harten Agt	8	27 Ruiten Vrouw	10
12 Schoppen Agt	8	28 Harten Boer	10
13 Harten Zeven	7	29 Klaveren Heer	10
14 Klaveren Negen	9	30 Ruiten Aas.	1
15 Schoppen Boer	10	31 Klaveren Zeven	7
16 Schoppen Tien	10	32 Klaveren Agt	8
		<hr/>	
		<i>Som</i> . . .	194

UITWERKING.

Wanneer men de Kaarten dus doorgeschoten heeft, zo men dan het Spel afneemt

neemt op de plaats van de breede Kaart, zullen de Oogen van de tien Kaarten, die men van boven het Spel afneemt, 66 zyn.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men schiet, gelyk hier boven gezegd is, het Spel Kaarten door, nadat men dezelve op de Tafel gelegd heeft, en men neemt af op de plaats van de breede Kaart, zeggende, dat 'er 66 Oogen zyn zullen in het Hoopje, 't welk men afgenomen heeft.

Men kan eveneens noemen het Getal van Oogen van die, welken na het afneemen overblyven.

OPMERKING.

Dit Konstje komt zeer buitengewoon en onbegrypelyk voor, als men een hebberlykheid verkregen heeft, om de Kaarten
in

in orde door te ſchieten, en wel in dier KONST-
STUKJE. voegen, dat men dezelve natuurlyk ſchynt
door te ſchieten, zoo als men doet, wan-
neer men speelt; dog het gebruik, dat men
van dit Konſtje, om het volgende te doen,
maaken kan, zal dit laaſte nog veel ver-
wonderlyker maaken, dan betzelve tot
hier toe geweest is in de handen van hen,
die betzelve in 't openbaar vertoond hebben.





VYF·EN·DERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



HET ONBEGRYPELYK

PIQUET - SPEL.

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

Zo men dit Piquet-Spel met de Kaar-
ten van het voorgaande Konstje
doen wil, moet men, met het tellen
van de oogen der tien eerste Kaarten,
haare orde niet veranderen; men neemt
dan de Kaarten met die omzigtigheid
weder op, en men schiet dezelve eene
tweede reis op dezelve wyze door; waar-
na men laat afneemen, oplettende of
hy, tegen wien men spelen zal, op
de plaats van de breede Kaart, die
dan

dan de onderfte van het spel zyn zal, afneemt (*).

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

Zoodra men door het gevoel verze-kerd is, dat de breede Kaart onder het Spel legt, zal 'er uit voortvloeijen, dat de Kaarten van dit Piquet-Spel juist in die orde zullen geschikt zyn, in welke zy zyn moeten om het van die, tegen wien men speelt, te winnen, laaten hem, zelfs nadat hy afgenomen heeft, de vryheid om de kleur te kiezen in welke men zegt, dat men hem *repic* maaken zal.

(*) Zo men in de eerste reis niet op de plaats van de breede Kaart, die Harten Aas is, afnam, zou men onder eenig voorwendsel, eene tweede en derde reis moeten laaten afneemen.



*Orde, waar in de Kaarten, nadat zy
doorgeschooten en afgenomen zyn,
leggen zullen.*

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

1 Harten Agt.	17 Ruiten Negen.
2 Schopp. Agt.	18 Ruiten Boer.
3 Schopp. Boer.	19 Harten Negen.
4 Schopp. Tien.	20 Schopp. Vrouw.
5 Klaver. Vrouw.	21 Harten Zeven.
6 Klaveren Boer.	22 Klaver. Negen.
7 Harten Heer.	23 Harten Tien.
8 Harten Vrouw.	24 Klaveren Aas.
9 Ruiten Agt.	25 Schopp. Zeven.
10 Ruiten Heer.	26 Ruiten Zeven.
11 Ruiten Vrouw.	27 Schopp. Negen.
12 Ruiten Aas.	28 Schoppen Heer.
13 Klaver. Zeven.	29 Schoppen Aas.
14 Klaveren Agt.	30 Klaveren Tien.
15 Harten Boer.	31 Ruiten Tien.
16 Klaveren Heer.	32 Harten Aas.

Breede Kaart.

De

De Kaarten van het Piquet-Spel dus geschikt leggende, vraagt men aan zyn Party, in welke kleur hy wil dat men hem *repic* maake.

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

Indien hy begeert, dat men hem *repic* maaken in Klaveren of Ruiten, zoo moet men de Kaarten met drie te gelyk geeven, waar door men het volgende Spel krygen zal.



HET ON-
BEGRYPE-
LYK PL-
QUET-
SPEL.

*Spel van den Voor-
speelder.*

*Spel van den Na-
speelder.*

Harten Heer.	Klaveren Aas.
Harten Vrouw.	Klaveren Heer.
Harten Boer.	Klaveren Vrouw.
Harten Negen.	Klaveren Boer.
Harten Agt.	Klaveren Negen.
Harten Zeven.	
Schoppen Vrouw.	Ruiten Aas.
Schoppen Boer.	Ruiten Heer.
Schoppen Agt.	Ruiten Vrouw.
	Ruiten Boer.
	Ruiten Negen.
Ruiten Agt.	Schoppen Tien.
Klaveren Agt.	Harten Tien.
Klaveren Zeven.	

*Inkoop van den Voor-
speelder.*

*Inkoop van den Na-
speelder.*

Schoppen Zeven.	Klaveren Tien.
Ruiten Zeven.	Ruiten Tien.
Schoppen Negen.	Harten Aas.
Schoppen Heer.	
Schoppen Aas.	

Indien de Voorfpeelder, welke die is tegen wien men Speelt, begeert heeft *repic* in Klaveren te zyn, en zo hy de vyf Kaarten van Inkoop neemt, dan moet men wegwerpen de Vrouw, den Boer en de Negen van Ruiten, en men zal door de drie Kaarten van Inkoop een grooter zestiende in Klaveren en veertien van Tienen krygen.

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SEL.

Zo hy 'er overlaat, moet men al de Ruitens wegwerpen.

Indien hy begeerd heeft *repic* in Ruiten te zyn, moet men de Vrouw, den Boer en de Negen van Klaveren wegwerpen, of al de Klaveren, zo hy 'er twee leggen laat; het geen in de eene of andere van deze twee Kleuren het zelfde Spel zal maaken.

OPMERKING.

Ingevalle de Party vyf Harten weg wierp, zou de Konst missen, omdat by dan een zevende van Schoppen hebben zou, en

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

bet zelfde zou plaats hebben, zo by maar eene Kaart nam, en 'er vier leggen liet.

Byaldien de Party wil, dat men hem *repic* maake in Harten of Schoppen, moet men de Kaarten twee aan twee geeven, waar door men het volgende Spel krygen zal (*).

(*) Het is geenzins volgens het Spel van den Party, dat hy op deze wyze speelen zou, en men loopt derhalven geen gevaar het Spel te verliezen, dan met hen, die dit Konstje kennen.



<i>Spel van den Voor- speelder.</i>	<i>Spel van den Na- speelder.</i>	HET ON- BEGRYPE- LYK PI- QUET- SPEL.
---	---------------------------------------	--

Ruiten Heer.	Klaveren Aas.
Ruiten Boer.	Klaveren Heer.
Ruiten Negen.	
Ruiten Agt.	Ruiten Aas.
	Ruiten Vrouw.
Klaveren Vrouw.	
Klaveren Boer.	Schoppen Vrouw.
Klaveren Negen.	Schoppen Boer.
Klaveren Agt.	Schoppen Tien.
Klaveren Zeven.	
Harten Agt.	Harten Heer.
Harten Zeven.	Harten Vrouw.
	Harten Boer.
Schoppen Agt.	Harten Tien.
	Harten Negen.

Inkoop.

Inkoop.

Schoppen Zeven.	Klaveren Tien.
Ruiten Zeven.	Ruiten Tien.
Schoppen Negen.	Harten Aas.
Schoppen Heer.	
Schoppen Aas.	

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PL-
QUE-
SPEL.

Indien de Party begeerd heeft *repic* in Harten te zyn, moet men de vyftiende van Harten Heer bewaaren, gelijk ook Schoppen Tien, en van de overigen werpt men weg die men wil; als dan, offchoon hy 'er zelfs twee leggen liet, zal men een grooter Zestiende in Harten, en een veertiende van Tienen hebben, met welke men hem *repic* maken zal.

Zo hy integendeel begeerd heeft *repic* in Schoppen te zyn, moet men, na de Kaarten gegeven te hebben, de drie onderfte Kaarten, dat is Klaveren Tien, Ruiten Tien en Harten Aas, behendig boven op het Stok brengen, ten einde men voor Inkoop krygen de Negen, den Heer en het Aas van Schoppen, indiervoegen, dat men, houdende de Vyftiende van Harten, en schoon men verplicht waar vier Kaarten weg te werpen, ingevallen de Party 'er van dat foort één overliet, nogthans daarenboven een Zestiende van Schoppen Heer hebbe,

hebbe, waar mede men hem dan *repic* HET ON-
 maaken zal. BEGRYP-
 LYK PI-
 QUET-
 SPEL.

OPMERKING.

*Zo de Party maar drie Kaarten nam,
 zou men hem ook geen repic kunnen
 maaken.*

AANMERKINGEN.

Met deeze *Piquet-party* hebben zy,
 die het in 't openbaar vertoond heb-
 ben, groote verwondering verwekt en
 zeer veel toejuiging behaald: de drie
 laarste Kaarten, die men behendig op
 Stok moet doen komen, en die te goed
 komen aan de onmogelykheid om het
 Spel door de schikking en verzettingen
 der Kaarten voor en onder het door-
 schieten geheel te bereiden, hebben
 een onoverkomelyke moeijelykheid ver-
 schaft aan hun, die getragt hebben door
 dit middel alleen het *Konstje* te doen,
 en zy hebben het daarom voor nog
 veel

HET ON-
BEGRYPE-
LYK PI-
QUET-
SPEL.

veel verwonderlyker aangezien, dan
het in wezen is. Men zal in dit Deel
verscheiden andere *Piquet*-Partyen van
dit soort vinden, gelyk ook een Tafel,
die dienen kan, om de Verzettingen van
die, welken men zelve zou willen uit-
denken, gemakkelyk te vinden.





ZES-EN-DERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DE VERANDERLYKE
K A A R T E N .

Men veronderstelt, dat, wanneer men 32 Kaarten heeft, die verschillend gekleurd zyn, en op welke verschillende Voorwerpen geteekend, en verschillende Woorden geschreven staan, men dezelve wil uitdeelen twee aan twee aan vier Persoonen, en in drie verschillende reizen, en zelfs by iedere reis op nieuws doorschietende; indiervoegen, dat na de eerste uitdeeling,

DE VER-
ANDER-
LYKE
KAARTEN.

DE VER-
ANDER-
LYKE
KAARTEN.

ling, ieder hunner in handen hebbe
Kaarten van eene en dezelfde kleur; na
de tweede, gelyke voorwerpen, en na
de derde Woorden, die een zekeren zin
hebben.



BEREIDING.

Schik de Kaarten, ten aanzien van het gene zy verbeelden, dusdanig

<i>Orde der Kaarten.</i>	<i>Kleuren.</i>	<i>Voorwerpen.</i>	<i>Woorden.</i>
1	Geel.	Vogel.	Gy.
2	Geel.	Vogel.	Kweelt.
3	Groen.	Bloem.	Van.
4	Groen.	Bloem.	De ontstandvasten.
5	Wit.	Vogel.	Gy.
6	Wit.	Kers.	Het Hart.
7	Rood.	Kapel.	Zingend.
8	Rood.	Bloem.	Nog.
9	Rood.	Bloem.	Grooter.
10	Rood.	Kapel.	Myn.
11	Groen.	Kapel.	Schoonheid.
12	Groen.	Kapel.	By.
13	Wit.	Bloem.	Wanneer.
14	Wit.	Bloem.	Gy.
15	Geel.	Kers.	En zoet.
16	Geel.	Kers.	Is.
17	Wit.	Kers.	En oor.
18	Geel.	Kapel.	Philis.

Orde

224. VERMAAKLYKHEDEN

<i>Orde der Kaarten.</i>	<i>Kleuren.</i>	<i>Voorwerpen.</i>	<i>Woorden.</i>
19 .	Geel. .	Vogel. .	Minnaars.
20 .	Wit. .	Vogel. .	Zet.
21 .	Rood. .	Kers. .	Philis borst.
22 .	Rood. .	Kers. .	Aart.
23 .	Groen. .	Kers. .	Myn.
24 .	Groen. .	Kers. .	Eens.
25 .	Groen. .	Vogel. .	Als.
26 .	Groen. .	Vogel. .	Gy.
27 .	Geel. .	Bloem. .	Zoo schoon.
28 .	Rood. .	Vogel. .	Streelt.
29 .	Rood. .	Vogel. .	Zyt.
30 .	Geel. .	Bloem. .	Van aart.
31 .	Wit. .	Kapel. .	Gy.
32 .	Wit. .	Kapel. .	't Beeld.

De Kaarten geteekend hebbende, zoo als in deze bovenstaande Tafel aangewezen wordt, sluit men haar in een Kokertje, bewaarende dezelve in dezelfde orde om het volgende Konstje te doen.

KONST.



KONSTSTUKJE.

Men laat alle de twee-en-dertig Kaarten zien zonder op eenigerhande wyze de orde 'er van te veranderen, doende in acht neemen, dat de Kleuren, Voorwerpen en Woorden, die 'er opstaan, onder elkanderen verward zyn; men schiet deze Kaarten eens door op die wyze als boven geleerd is, en men deelt dezelve uit twee aan twee, aan vier verschillende Persoonen, gebiedende hun hunne Kaarten niet op te neemen, voordat zy alle uitgedeeld zyn, en dezelve te laten in die orde; als dan bevindt men, dat de 8 Kaarten, aan den eersten Persoon gegeven, alle van eene kleur zyn, gelyk ook die van den tweeden, derden en vierden Persoon. Men neemt vervolgens de Kaarten weder op, en men legt onder de Kaarten van den eersten Persoon die

KONST-
STUKJE.

van den tweeden, onder dezen die van den derden, en onder dezen die van den vierden Perfoon; waarna men dezelve voor de tweede reis doorschiet; en na dezelve dan op dezelfde wyze uitgedeeld te hebben, zal men bevinden, dat de eerste Perfoon in handen heeft alle de Kerfen die op die 8 Kaarten geteekend zyn, de tweede alle de Bloemen, de derde alle de Vogels, en de vierde de Kapellen. Men neemt de Kaarten voor de derde reis op, dezelfde voorzorgen in acht neemende, en dezelve op nieuws doorgeschooten hebbende, deelt men haar op dezelve wyze uit; als dan zal de eerste Perfoon, die de voorgaande reis de Kerfen in handen had, nu de Woorden hebben, waar uit net de volgende Rede bestaat:

*Myn-Phylis-is-zoo schoon-en zoet-van
aart-als-gy.*

De Tweede, die de vorige reis de
Bloe-

Bloemen had, zal nu in handen hebben KONST-
STUKJE.
deze Rede:

*Gy-zet-myn-Philis borst-nog-grooter—
schoonheid-by.*

De Derde, die de Vogels gehad heeft,
zal nu deze Woorden hebben:

*Gy-streelt-bet hart-en oor-wanneer-
gy-zingend-kweelt.*

De Vierde, die de Kapellen had,
zal deze Woorden hebben:

*Van-de ontstandvaften-aart-eens-Min-
naars-zyt-gy-'t Beeld.*

OPMERKING.

*Men heeft niet noodig geoordeeld hier te
treeden in de geheele verklaring, welke de
orde der Kaarten van deze Vermaaklyk-
heid, volgens de Tafels der Verzettingen,
vereischt; zy is anderzins dezelfde als die
van alle de voorgaande Vermaaklykbeden.*

KONST-
STUKJE.

Om het bun egter, die zelve *Vermaaklyk-*
beden van dit foort willen uitdenken, ge-
makkelyk te maaken, zal men in 't vervolg
(in de 38 Vermaaklykheid) eene eenvou-
diger manier opgeeven om die eerste Orde
te vinden; en dezelve zal toepasfelyk zyn,
niet alleen op alle die Vermaaklykbeden,
maar ook op alle de doorschietingen, die
men zal goedvinden te doen.





ZEVEN-EN-DERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Een Piquet Spel van 32 Kaarten, door-
geschoten en op de Tafel gelegd zyn-
de, te zeggen de hoeveelfte eene Kaart
legt, die iemant genoemd heeft.*

BEREIDING.

Schik de Kaarten, voordat zy doorge-
schoten zyn, op deze wyze:

Orde der Kaarten voor het doorschieten.

- 1 Schoppen Tien.
- 2 Schoppen Negen.
- 3 Schoppen Vrouw.
- 4 Schoppen Boer.

P 3

Or-

Orde der Kaarten voor het doorschieten.

- 5 Schoppen Agt.
- 6 Schoppen Zeven.
- 7 Harten Aas.
- 8 Schoppen Aas.
- 9 Schoppen Heer.
- 10 Harten Heer.
- 11 Harten Vrouw.
- 12 Harten Boer.
- 13 Ruiten Agt.
- 14 Ruiten Zeven.
- 15 Harten Tien.
- 16 Harten Negen.
- 17 Harten Agt.
- 18 Ruiten Tien.
- 19 Ruiten Negen.
- 20 Harten Zeven.
- 21 Klaveren Aas.
- 22 Klaveren Heer.
- 23 Ruiten Vrouw.
- 24 Ruiten Boer.
- 25 Klaveren Vrouw.
- 26 Klaveren Boer.
- 27 Klaveren Tien.

Orde

Orde der Kaarten voor het doorschieten.

- 28 Ruiten Aas.
- 29 Ruiten Heer.
- 30 Klaveren Negen.
- 31 Klaveren Agt.
- 32 Klaveren Zeven.

UITWERKING.

Het Spel bereid en geschikt zynde, in de orde, welke in de bovenstaande Tafel is opgegeeven, indien men de- zelve dan eens, en vervolgens nog eens doorschiet, zal men de volgende orde hebben.



Getal.	ORDE	
	Na de 1ste door- schieting.	Na de 2de door- schieting.
1	Ruiten Aas	Klaveren Boer
2	Ruiten Heer	Klaveren Tien
3	Ruiten Vrouw	Harten Agt
4	Ruiten Boer	Harten Zeven
5	Ruiten Tien	Harten Heer
6	Ruiten Negen	Harten Vrouw
7	Ruiten Agt	Schoppen Tien
8	Ruiten Zeven	Schoppen Negen
9	Schoppen Aas	Ruiten Zeven
10	Schoppen Heer	Schoppen Aas
11	Schopp. Vrouw	Ruiten Vrouw
12	Schoppen Boer	Ruiten Boer
13	Schoppen Tien	Ruiten Aas
14	Schoppen Negen	Ruiten Heer
15	Schoppen Agt	Ruiten Tien
16	Schoppen Zeven	Ruiten Negen
17	Harten Aas	Ruiten Agt
18	Harten Heer	Schoppen Heer

ORDE

Getal.	ORDE	ORDE
	Na de 1ste door- schieting.	Na de 2de door- schieting.
19	Harten Vrouw	Schoppen Vrouw
20	Harten Boer	Schoppen Boer
21	Harten Tien	Schoppen Agt
22	Harten Negen	Schoppen Zeven
23	Harten Agt	Harten Aas
24	Harten Zeven	Harten Boer
25	Klaveren Aas	Harten Tien
26	Klaveren Heer	Harten Negen
27	Klaveren Vrouw	Klaveren Aas
28	Klaveren Boer	Klaveren Heer
29	Klaveren Tien	Klaveren Vrouw
30	Klaver. Negen	Klaveren Negen
31	Klaveren Agt	Klaveren Agt
32	Klaver. Zeven	Klaveren Zeven.



KONSTSTUKJE.

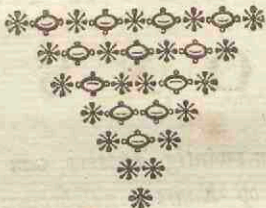
KONST-
STUKJE.

Schiet de Kaarten eens door, leg het Spel op de Tafel, en zeg dat iemand uit dit *Piquet*-Spel eene Kaart denkt en noemt; herrinner U de orde, waar in ieder Kleur zig na de eerste doorschieting bevindt, en noem hem de hoeveelste zyne Kaart is; by Voorbeeld, indien hy noemt Schoppen Tien, zult gy hem zeggen, dat het de dertiende Kaart in het Spel is; en dan de Kaarten tellende, zonder dezelve in haare orde te veranderen of om te keeren, laat gy hem zien, dat zyne Kaart wezenlyk de dertiende is.

OPMERKING.

De Kolom van de tweede Doorschietinge dient voor de 35^{te} Vermaaklykheid van het Eerste Deel van dit Werk; de Persoon, die agter het Beschot verborgen is, moet

een afschrift hebben van de orde, waarin KONST-
STUKJE.
de Kaarten naar de tweede Doorschieting,
die men 'er mede maakt, zyn zullen: men
zet het slaande Uurwerk op de Tafel zoo
als by die Vermaaklykheid is aangewezen;
en als men eene Kaart gekozen en genoemd
heeft, doet de verborgen Persoon, die door
deze orde weet de hoeveelste die Kaart is,
door het Uurwerk dezelve aanwyzen door
zoo veele slagen te slaan.





AGT-EN-DERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



D E
M I S L U K T E
K O N S T.

De vier en-twintig Letters van het Alphabet op Kaarten geschreven zynde, dezen door te schieten en te voorzeggen, dat zy in de Alphabetische Orde zyn zullen; en in dit Konstje gemist hebbende, die zelfde Kaarten op nieuw door te schieten, en dezelve in die

voor-

voorgezegde orde te doen verschy-
nen (*).

BEREIDING.

Schik eerst de 24 Letters van het Al-
phabet in de volgende orde.

DE MIS-
LUKTE
KONST.

ORDE

der Kaarten.

Letters.

1	R
2	S
3	H
4	Q
5	E
6	F
7	T
8	P

ORDE

(*) Dit Konstje is geschikt om eerst met de tweede Doorschieting uit te komen, en men veronderstelt alleen dat men 'er in mist, om het zoo veel te verwonderlyker te doen voorkomen.

DEMIS- LUKTE KONST.	ORDE <i>der Kaarten.</i>	<i>Letters.</i>
	9	G
	10	U
	11	W
	12	C
	13	N
	14	O
	15	D
	16	X
	17	Y
	18	I
	19	K
	20	Z
	21	A
	22	B
	23	L
	24	M



KONST.



KONSTSTUKJE.

Wanneer gy de Kaarten, dat is de ^{KONST-} _{STUKJE.} 24 Letters die 'er opgeschreven zyn, in de bovengemelde orde geschikt hebt, zoo schiet het Spel uit op de Tafel, en laat zien dat de Letters ongeordend onder een leggen; klop de Kaarten eens, en schiet dezelve verder uit op de Tafel, en zeg dat zy dan in de Alphabetische orde zyn; houd U verwonderd, dat dit Konstje kwalyk uitvalt; neem de Kaarten weder op, en na dezelve nog eens doorgeschoten te hebben, zoo schiet dezelve op nieuws uit op de Tafel, en als dan zullen zy alle in de vastgestelde orde geschikt leggen.





NEGEN-EN-DERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



*Byzondere manier van geheim te
Schryven.*

Men moet eerst een Spel-Kaarten hebben, en het in die orde schikken, waaromtrent men met hem, aan wien men schryft, overeengekomen is. Ten andere moet men te samen ook bepaald hebben de orde van de doorschietingen. die men met de Kaarten doen zal.

Deze twee dingen bepaald en geregeld zynde; schryft hy, die aan den anderen iets te verzoeken of mede te deelen heeft, eenen Brief op Papier als naar gewoonte; hy schikt vervolgens het Spel in die orde, welken bepaald is; daarna schiet

ſchiet hy de Kaarten door, en beginnende met de eerſte of bovenſte Kaart van het Spel, ſchryft hy agtervolglyk op ieder derzelven alle de Letters, waar uit zynen Brief beſtaat; en wanneer hy op alle de Kaarten eene Letter gezet heeft, ſchiet hy dezelve op nieuws door, altoos in dezelfde orde, zonder eenige verwarring 'er in te brengen; waarna hy op dezelfde wyze vervolgt de volgende Letters op de Kaarten te zetten; en dit herhaalt hy, 'tot dat alle de Letters van zynen Brief op de Kaarten geſchreven zyn. Hy moet agter iedere Letter waar mede een woord fluit, een tittel zetten, om daar door aan hem, aan wien hy ſchryft, aan te duiden, de ſcheiding van alle de Woorden waar uit zyne Brief beſtaat.

V O O R B E E L D.

Men veronderſtelle, dat men overeengekomen zy, een *Piquet*-Spel van 32 Kaarten te gebruiken, geſchikt in de

volgende orde; en het Spel zoodanig door te schieten, dat men beurtelings drie Kaarten boven op, en daarna drie anderen onder de drie eersten legge.

Men veronderstelle ook, dat de Brief, die men Geheim Schryven wil, van dezen inhoud zy.

Ik ken te wel, Myn Heer, het belang dat gy neemt in alles, dat myn geluk vergrooten kan, om langer uit te stellen U het voorneemen toe te vertrouwen, dat ik genomen heb om my door de gebeiligste banden te vereenigen met de Familie van enz.



*Orde der Kaarten be- Letters van den boven-
paald tuffchen ben, staande Brief in die or-
die aan elkande- de, waarin zy op iede-
ren Schryven. re Koart staan moeten.*

<i>Doorschiëting.</i>	. . .	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Schoppen Aas.	. . .	r.	g	t	e	m.	
Ruiten Tien.	. . .	e	r	i	o	o	
Harten Agt.	. . .	e	e	u	t	b.	
Schoppen Heer.	. . .	t.	s.	o	n.	r.	
Klaveren Negen.	. . .	e	e	v	e	o	
Ruiten Zeven.	. . .	h	l	t.	w	o	
Ruiten Negen.	. . .	h	l	m	n.	e	&
Klaveren Aas.	. . .	n.	a	o	e	h	n
Harten Boer.	. . .	y	n.	n.	m	e	a
Schoppen Zeven.	. . .	l	v	n.	t.	t	v
Klaveren Tien.	. . .	e	k.	e	a	f	e
Harten Tien.	. . .	b	u	l	d	g	i
Schoppen Vrouw.	. . .	m	o	l	v	e	l
Ruiten Agt.	. . .	l.	o	e	e.	d	i
Klaveren Agt.	. . .	e	r	t	t	n	m
Harten Zeven.	. . .	g.	t.	n	n.	e.	a
Klaveren Vrouw.	. . .	n	a	a	e	t	f
Schoppen Negen.	. . .	a	d	l	m	n.	e
Harten Heer.	. . .	w	i	n	u	a	d
Ruiten Vrouw.	. . .	e.	t.	r	o	b	t.

*Orde der Kaarten be-
paald tusschen hen,
die aan elkande-
ren Schryven.*

*Letters van den boven-
staande Brief in die or-
de, waarin zy opiede-
reKaart staan moeten.*

<i>Doorfschieting.</i>	<i>1.</i>	<i>2.</i>	<i>3.</i>	<i>4.</i>	<i>5.</i>	<i>6.</i>
Schoppen Agt.	t	m	o	r	e	e
Klaveren Boer.	t.	l	r.	o	i	m
Klaveren Zeven.	a	e	e	n	l	n.
Harten Aas.	d	g	g	e	i	e
Harten Negen.	n.	n.	f	g	g	g
Ruiten Aas.	e	e	e	k.	e.	i
Schoppen Boer.	k	t	t	i	d	n
Schoppen Tien.	n	n.	e	t	d	e
Ruiten Heer.	y.	y	h	r	y.	e
Harten Vrouw.	g	m	u.	e	m	r
Klaveren Heer.	k.	e	a	e	e	e
Ruiten Boer.	i	e	k	e	h	v

Wanneer de Letters, waar uit de Woorden van den Brief, dien men schryven wil, bestaan, afzonderlyk op de 32 Kaarten, volgens de aangewezenen manier geschreven zyn, schiet men het Spel zonder orde door, en men zendt het aan hem, aan wien men schryft.

Manier om dezen Brief te ontcyfferen.

Hy, die dezen Brief of liever dit Spel Kaarten ontfangt, fchikt het eerst ten aanzien van de Figuren op de Kaart, in de bepaalde orde; dan fchiet hy het zelve eens door, en fchryft agtervolglyk op een Papier over alle de eerfte of voorfte Letters, welken aan 't hoofd van ieder dier 32 Kaarten staan, zorgdraagende, dat hy de orde niet verandere; waarna hy dezelve opnieuws doorschiet; en dit herhaalt hy, tot dat hy alle de Letters overgeschreven heeft, wanneer zy natuurlyk zullen uitmaaken den Brief, die men aan hem geschreven heeft.

OPMERKING.

Men kan alle de Letters, die op de Kaarten staan moeten, met een Sympathetische Inkt fchryven, boedanig in 't vierde Deel van dit Werk beschreven wordt; dan zal men niet gemakkelyk ontdekken, dat dit

Spel-Kaarten voor eenen geheimen Brief dienen moet.

Het is zekerlyk niet onmogelyk eenen Brief, volgens dit beginsel geschreven, zonder den Sleutel 'er van te weten, te ontcyfferen; maar het is zeker, dat men 'er zeer veel tyd en moeite aan zou moeten besteeden; en het zelfde is waar van alle andere wyzen van geheim te schryven, die alle min of meer eenen weg openen tot de Samenzettingen, die men maaken kan om dezelve zonder Sleutel te ontcyfferen.





VEERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



PIQUET-PARTY,

*Waar in men repic maakt met opene
Kaarten.*

OPMERKING.

*In de volgende Piquet-Party heeft men ^{PIQUET-PARTY.}
zig vergenoegt met aan te wyze de ſchik-
king, waar in de Kaarten zyn moeten,
wanneer men dezelve afgenomen heeft en
geeven moet; zy, die, om het Konſtje
buitengewooner te maaken, de Kaarten,
voor het geeven, doorschieten willen, kun-
nen dezelve gemakkelyk ſchikken zoo als
dan behoort, wanneer zy zig daar toe
bedienen van de Tafel van 32 Getallen,
Bladz. 151.*

ORDE DER KAARTEN.

PIQUET-
PARTY.

- | | | |
|-----------------------|---|---------------|
| 1 Schoppen Aas. . . | } | Voorspeelder. |
| 2 Schoppen Zeven. . . | | |
| 3 Klaveren Zeven. . . | } | Naspeelder. |
| 4 Harten Tien. . . | | |
| 5 Harten Aas. . . | } | Voorspeelder. |
| 6 Schoppen Boer. . . | | |
| 7 Harten Negen. . . | } | Naspeelder. |
| 8 Klaveren Agt. . . | | |
| 9 Schoppen Vrouw. . . | } | Voorspeelder. |
| 10 Ruiten Aas. . . . | | |
| 11 Harten Agt. . . . | } | Naspeelder. |
| 12 Schoppen Agt. . . | | |
| 13 Ruiten Vrouw. . . | } | Voorspeelder. |
| 14 Klaveren Aas. . . | | |

ORDE

ORDE DER KAARTEN.

15 Ruiten Negen. . .	} Naspeelder.	PIQUET- PARTY.
16 Klaveren Negen. . .		
17 Ruiten Heer. . .	} Voorspeelder.	
18 Ruiten Tien. . .		
19 Harten Zeven. . .	} Naspeelder.	
20 Ruiten Zeven. . .		
21 Schoppen Negen. . .	} Voorspeelder.	
22 Ruiten Boer. . .		
23 Klaveren Tien. . .	} Naspeelder.	
24 Ruiten Agt. . .		
25 Harten Heer. . .	} Inkoop van den Voorspeelder.	
26 Klaveren Heer. . .		
27 Harten Vrouw. . .		
28 Schoppen Heer. . .		
29 Schoppen Tien. . .		

ORDE DER KAARTEN.

PIQUET-
PARTY.

30 Klaveren Vrouw.	} Inkoop van den Naspeelder.
31 Klaveren Boer. .	
32 Harten Boer. .	

De Kaarten dus geschikt, en twee
aan twee gegeven zynde.

SPEL

Van den Voorfpeelder.

Schoppen Aas.
Schoppen Vrouw.
Schoppen Boer.
Schoppen Negen.
Schoppen Zeven.
Ruiten Aas.
Ruiten Heer.
Ruiten Vrouw.
Ruiten Boer.
Ruiten Tien.
Harten Aas.
Klaveren Aas.

SPEL

Van den Naspeelder.

Klaveren Tien.
Klaveren Negen.
Klaveren Agt.
Klaveren Zeven.
Harten Tien.
Harten Negen.
Harten Agt.
Harten Zeven.
Ruiten Negen.
Ruiten Agt.
Ruiten Zeven.
Schoppen Agt.

De

De Inkoop.

Harten Heer.	Klaveren Vrouw.	PIQUET- PARTY.
Harten Vrouw.	Klaveren Boer.	
Klaveren Heer.	Harten Boer.	
Schoppen Heer.		
Schoppen Tien.		

Wanneer men de Kaarten twee aan twee gegeven heeft, zegt men aan hem, tegen wien men speelt, dat hy met een opslag van een oog beide de Spellen overzie, en dat uitkieze, 't welk hy begeert, dat is te zeggen, op voorwaarde. dat, wanneer hy het Spel houdt, dat hem gegeven is, hy dan het eerst speelen moet, en, het andere begeerende, dat hy dan laast speelen zal.

Zo hy zig houdt by zyn Spel, dat oogfchynlyk veel beter dan het andere is, is het waarschynlyk, dat hy zyne vier laage Schoppens weg zal werpen, en dat hy zyn vyfde in Ruiten. en zyn vierde van het Aas houden zal, latende

PIQUET-
PARTY.

de als dan eene Kaart over. Hy die dat Konstje doet, laat hem eerst Tien van Kaarten zonder Prentjes zien, en, houdende zyne twee Vierdens van Klaveren en Harten, werpt hy zyne Vier andere Kaarten weg, en dan krygt hy een Zesde van Klaveren en een Vyfde van Harten; waarmede hy zynen Party *repic* maaken zal, kunnende 107 oogen tellen, en hy zal het winnen, schoon hy *Capot* is.

Zo hy, tegen wien men speelt, het Spel van den Naspeelder verkoos; moet hy, die het Konstje doet, de Vierde van Ruiten Heer en Schoppen Zeven wegwerpen; 't geen hem door den Inkoop geeven zal een grooter Zesde in Schoppen, en Veertien van Aasen, waar mede hy het Spel winnen en zynen Party *Capot* maaken zal.

OPMERKING.

Indien hy, tegen wien men speelt, zyne Ruitens weg wierp, zou men in dit Konst-

Konstje missen; maar dit kan naauwlyks PIQUET-
PARTY.
gebeuren, ten zy dat men speelt met iemand
die hetzelfde kent; vermits het veel na-
tuurlyker is, dat men de Vyfde van Rui-
ten en de Veertien van Aasen houde, dan
dat men het beste van zyn Spel wegwerpe
om Schoppen in te koopen, die niet veel
voordeel belooven.





EEN-EN-VEERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



PIQUET-PARTY,

*Waar in men de keus van de twee
Spellen geeft.*

 BEREIDING.
PIQUET-
PARTY.

Om deze *Piquet Party* te speelen, moeten de Kaarten, voordat men dezelve geeft, en nadat zy afgenomen zyn, geschikt zyn in de volgende orde.

Orde

Orde der Kaarten voor het geeven.

- | | | | |
|------------------------|---|---------------|-------------------|
| 1 Schoppen Aas. . . | } | Voorspeelder. | PIQUET-
PARTY. |
| 2 Schoppen Agt. . . | | | |
| 3 Klaveren Boer. . . | } | Naspeelder. | |
| 4 Klaveren Tien. . . | | | |
| 5 Klaveren Aas. . . | } | Voorspeelder. | |
| 6 Harten Negen. . . | | | |
| 7 Klaveren Agt. . . | } | Naspeelder. | |
| 8 Ruiten Negen. . . | | | |
| 9 Klaveren Vrouw. . . | } | Voorspeelder. | |
| 10 Ruiten Agt. . . . | | | |
| 11 Klaveren Zeven. . . | } | Naspeelder. | |
| 12 Ruiten Tien. . . . | | | |
| 13 Schoppen Tien. . . | } | Voorspeelder. | |
| 14 Harten Agt. . . . | | | |

Orde

Orde der Kaarten voor het geeven.

PIQUET- PARTY.	15 Klaveren Negen.	} Naspeelder.
	16 Klaveren Heer. . .	
	17 Schoppen Heer.	} Voorspeelder.
	18 Schoppen Vrouw.	
	19 Ruiten Boer. . .	} Naspeelder.
	20 Schoppen Zeven.	
	21 Ruiten Zeven. . .	} Voorspeelder.
	22 Schoppen Boer.	
	23 Ruiten Aas. . .	} Naspeelder.
	24 Schoppen Negen.	
25 Harten Heer. . .	} Inkoop van den Voorspeelder.	
26 Harten Boer. . .		
27 Harten Vrouw. . .		
28 Harten Zeven. . .		
29 Harten Tien. . .		

Orde

Orde der Kaarten voor het geeven.

30 Harten Aas. . .	} Inkoop van den Naspeelder.	PIQUET- PARTY.
31 Ruiten Vrouw. .		
32 Ruiten Heer. . .		

De Kaarten dus geschikt zynde (*),
geeft men dezelve twee aan twee, en
dan krygt men de volgende Spellen.

SPEL

SPEL

Van den Voorfpeelder.

Van den Naspeelder.

Schoppen Aas.	Ruiten Aas.
Schoppen Vrouw.	Ruiten Boer.
Schoppen Heer.	Ruiten Tien.
Schoppen Boer.	Ruiten Negen.
Schoppen Tien.	Klaveren Heer.
Schoppen Agt.	Klaveren Boer.
Klaveren Aas.	Klaveren Tien.

SPEL

(*) In alle deze Piquet-Partyen, moet
men voor de laafte Kaart een breeder Kaart
nee men, om te kunnen laten afneemen.

II. DEEL.

R

PIQUET-
PARTY.

SPEL

SPEL

*Van den Voorspeelder.**Van den Naspeelder.*

Klaveren Vrouw.

Klaveren Negen.

Harten Negen.

Klaveren Agt.

Harten Agt.

Klaveren Zeven.

Ruiten Agt.

Schoppen Negen.

Ruiten Zeven.

Schoppen Zeven.

*Inkoop**Inkoop*

Harten Heer.

Harten Aas.

Harten Vrouw.

Ruiten Heer.

Harten Boer.

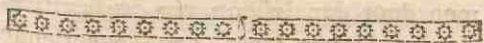
Ruiten Vrouw.

Harten Tien.

Harten Zeven.



KONST-



KONSTSTUKJE.

De Kaarten uitgedeeld zynde, geeft KONST-
STUKJE. men aan zyn Party de keus van de twee Spellen, zonder hem egter de vryheid te laten van dezelve te bezien.

Zo hy, tegen wien men speelt, het Spel van den Naspeelder houdt, dan werp men weg Klaveren Heer, Schoppen Negen en Schoppen Zeven; en men krygt door Inkoop een Zestiende van Ruiten, en het *Point*; die uitmaaken 22; 't geen gevoegd by de vyfde van Klaveren, tellen zal 97: dus zal men met dit Spel noodzaakelyk winnen, mits dat de Party niet nalaat zyne twee laage Hartens weg te werpen.

Zo integendeel hy, tegen wien men speelt, het Spel van den Naspeelder neemt, werpt men weg den Boer, de Tien en de Agt van Schoppen, en de Agt en Zeven van Ruiten; als dan zal

KONST-
STUKJE.

men door den Inkoop van een Vyftien-
de van Harten Heer, een Zeventiende
in Harten hebben, die 14 telt, een
grooter Derde in Schoppen, en drie
Vrouwen, die 90 tellen, en men zal
repic maaken, offchoon zelfs de Party
tot zyn meeste voordeel uitgefchoten
had.



TWEE-



TWEE-EN-VEEETIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



PIQUET-PARTY,

Waarin men niet alleen de keus geeft van de kleur, waar in men repic zyn wil, maar tevens die van de twee Spellen, en waar in men de vryheid laat om de Kaarten met twee of met drie te gelyk te ontvangen.

BEREIDING.

Schik de Kaarten van het *Piquet-Spel* PIQUET-PARTY.
op de volgende wyze,

Orde

Orde van de Kaarten voor het afneemen, en van dezelve te geeven aan zyn Party.

P. QUET-
PARIS.

1 Klaver. Vrouw.	17 Schopp. Vrouw.
2 Klaver. Negen.	18 Schopp. Negen.
3 Klaveren Agt.	19 Schopp. Agt.
4 Klaver. Zeven.	20 Schopp. Zeven.
<i>Brede Kaart.</i>	<i>Brede Kaart.</i>
5 Harten Aas.	21 Ruiten Aas.
6 Harten Heer.	22 Ruiten Heer.
7 Harten Boer.	23 Ruiten Boer.
8 Harten Tien.	24 Ruiten Tien.
9 Harten Vrouw.	25 Ruiten Vrouw.
10 Harten Negen.	26 Ruiten Negen.
11 Harten Agt.	27 Ruiten Agt.
12 Harten Zeven.	28 Ruiten Zeven.
<i>Brede Kaart.</i>	<i>Brede Kaart.</i>
13 Schoppen Aas.	29 Klaveren Aas.
14 Schoppen Heer.	30 Klaveren Heer.
15 Schopp. Boer.	31 Klaveren Boer.
16 Schopp. Tien.	32 Klaveren Tien.

UIT-

UITWERKING.

Het is uit de orde, in welke de Kaar-^{FIQUET-PARTY.}ten in deze Tafel geschikt zyn, ligt te zien, dat, indien men het Spel op eene van de breede Kaarten afneemt, die de laatste van iedere kleur zyn, 'er altoos een stok van agt Kaarten van dezelfde kleur zyn zal, en gevolglyk, indien hy, tegen wien men speelt, begeerd heeft, *repic* in Klaveren te zyn, dat men, zelve op de eerste breede Kaart, die Klaveren zeven is, afneemende, als dan noodzaakelyk de agt Klaveren onder het Spel plaatsen zal, en dat men voor Inkoop een grooter Vyftiende van Klaveren hebben zal; het zelfde zal plaats hebben met alle de andere kleuren, als men op de zeven van ieder derzelven afneemt.

Zo hy, tegen wien men speelt, begeerd heeft *repic* in Klaveren te zyn, zal men de volgende Spellen (*) hebben,
indien

(*) De spellen zullen dezelfde zyn in alle

PIQUET-
PARTY.indien met de Kaarten twee aan twee
uitdeelt.

S P E L

S P E L

Vanden Voorfpeelder. Van den Nafpeelder.

Harten Aas.	Harten Boer.
Harten Heer.	Harten Tien.
Harten Vrouw.	Harten Agt.
Harten Negen.	Harten Zeven.
Schoppen Aas.	Schoppen Boer.
Schoppen Heer.	Schoppen Tien.
Schoppen Vrouw.	Schoppen Agt.
Schoppen Negen.	Schoppen Zeven.
Ruiten Aas.	Ruiten Boer.
Ruiten Heer.	Ruiten Tien.
Ruiten Vrouw.	Ruiten Agt.
Ruiten Negen.	Ruiten Zeven.

<i>Inkoop vanden Voor- fpeelder.</i>	<i>Inkoop van den Na- fpeelder.</i>
--	---

Klaveren Aas.	Klaveren Negen.
Klaveren Heer.	Klaveren Agt.

In-

de begeerde kleuren , want de orde der
Kaarten verandert allcen die der kleuren.

*Inkoop van den Voor- Inkoop van den Na-
speelder. speelder.*

Klaveren Boer. Klaveren Zeven. PIQUET-
Klaveren Tien. PARTY.
Klaveren Vrouw.

Zo integendeel de Party goedvindt
de Kaarten drie aan drie uit te deelen,
zal men de volgende Spellen hebben.

*Spel van den Voor- Spel van den Na-
speelder. speelder.*

Harten Aas.	Harten Tien.
Harten Heer.	Harten Vrouw.
Harten Boer.	Harten Negen.
Harten Agt.	Schoppen Heer.
Harten Zeven.	Schoppen Boer.
Schoppen Aas.	Schoppen Tien.
Schoppen Vrouw.	Schoppen Zeven.
Schoppen Negen.	Ruiten Aas.
Schoppen Agt.	Ruiten Heer.
Ruiten Boer.	Ruiten Negen.
Ruiten Tien.	Ruiten Agt.
Ruiten Vrouw.	Ruiten Zeven.

*Inkoop van den Voor- Inkoop van den Na-
speelder. speelder.*

PIQUET-
PARTY.

Klaveren Aas.	Klaveren Negen.
Klaveren Heer.	Klaveren Agt.
Klaveren Boer.	Klaveren Zeven.
Klaveren Tien.	
Klaveren Vrouw.	



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men biedt hem, tegen wien men speelt, het dus bereide Spel aan, in acht neemende dat men hem het zelve niet laat doorschieten (*), en men vraagt hem, in welke kleur hy begeert *repic* te zyn; als hy de kleur genoemd heeft, die

(*) Men kan dit Spel indiervoegen bereiden, dat het zelve, nadat men het doorgeschoten heeft, in die orde legt, welke by het begin van deze Vermaaklykheid opgegeeven is, gelyk in verscheiden voorgaande Vermaaklykheden geschied is.

die men hier veronderstelt *Klaveren* te KONST-
STUKJE. zyn, neemt op de Zeven van deze kleur af, en men zegt hem, dat hy de vryheid heeft om de Kaarten met twee of drie uit te deelen; de Kaarten op de eene of andere wyze gegeven zynde, zegt men hem dat hy nog verkiezen kan, zonder egter de Spellen te zien, welk van beiden hy begeert; onder voorwaarde dat hy altoos Naspeelder zyn moet. Zo hy de Kaarten met twee te gelyk uitgedeeld heeft, en dan zyn Spel houdt, moet men weg werpen Harten-Schoppen- en Ruiten-Negen, en twee Vrouwen; en de Inkoop zal een grooter Vyftiende van Klaveren, Veertien van Aafen, en Veertien van Heeren geeven, waar mede men zyn *Party repic* maaken zal.

Zo integendeel de Party het Spel van den Voorspeelder gekozen heeft, moet men wegwerpen de Zeven van Harten, Schoppen en Ruiten, en twee Agten; wanneer men door Inkoop verkrygt dezelfde Vyftiende van Klaveren,

KONST-
STUKJE.

ren, Vertien van Vrouwen en van Boeren, waar mede men eveneens *repic* maakt.;

Indien de Party verkozen heeft de Kaarten met drie te gelyk te geeven, en hy zyn Spel behoudt; moet men wegwerpen den Heer, de Agt en de Zeven van Harten, en de Negen en de Agt van Schoppen, om dus door Inkoop te krygen een grooter Vyftiende van Klaveren, een Derde van Ruiten Vrouw, drie Aafen, drie Vrouwen en drie Boeren, waar mede men *repic* maaken zal.

Zo hy integendeel het Spel van den Voorspeelder verkiest, moet men wegwerpen de Vrouw en de Negen van Harten, den Boer en de Zeven van Schoppen en Ruiten Aas; en door Inkoop zal men hebben die zelfde grooter Vyftiende van Klaveren, een Derde van Ruiten Negen, drie Heeren en drie Tienen, waar voor men 29 telt, en speelende, zal men flegts 60 maaken.

OP-

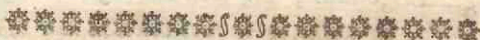
OPMERKING.

Deze *Piquet-Party* met behendigheid en KONST-
STUKJE. verstand uitgevoerd, veroorzaakt grooter verwondering dan die van de *Vyf-en-Dertigste Vermaaklykheid*, uit hoofde van de geduurige keus, die men aan zyn *Party* geeft, en welke egter niet beletten kan dat men het *Spel* wint.





DRIE-EN-VEERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



PIQUET-PARTY.

*Waar in men repic maakt , na dat men
de keus gegeven heeft om de Kaarten
met twee of drie te gelyk uit te deelen.*

BEREIDING.

PIQUET-
PARTY.

Om de Kaarten in de vereifchte orde te fchikken om deze *Piquet-Party* te fpeelen , gelyk ook alle die , waar in men de keus wil geeven om de Kaarten met twee of drie uit te deelen , moet men zig bedienen van de Tafel , die men vindt op de vyfde Plaat.

Deze Tafel wyft aan de verandering , die in beide de Spellen voorvalt , door de

de twee verschillende manieren van de Kaarten te geven, en doet zien dat de Voorspeelder altoos op de eene of andere wyze in handen heeft de zes Kaarten, die onder de Getallen 1. 2. 9. 13. 14. en 21 geplaatst zyn, en de Naspeelder de zes, die onder de Getallen 4. 11. 12. 16. 23. en 24 staan; daarenboven wyft zy aan, dat de twaalf Kaarten, die onder de Getallen 3. 5. 6. 7. 8. 10. 15. 17. 18. 19. 20 en 22. gesteld zyn, in het eene of andere der beide Spellen zyn kunnen naar de wyze, op welke men de Kaarten gegeven heeft.

Wanneer men dan zeker is, dat de Kaarten genommerd 1. 2. 9. 13. 14 en 21 altoos in handen van zynen Party zyn, en die van de Getallen 4. 11. 12. 16. 23 en 24 in handen van hen, die het Konstje doen wil, zoo moet men voor deze zes laatste Nommers zoodanige Kaarten schikken, die met de drie van den Inkoop (die men naar zyn goedvinden kan uitkiezen) altoos een groot Spel geven kunnen, en grooter dan dat van zynen

PIQUET-
PARTY.

PIQUET-
PARTY.

zynen Party; en zo 'er in de overblyvende zwaare Kaarten zyn mogten, die men genootzaakt waar hem te laaten, dan moet men dezelve verdeelen onder de nommers van die welken veranderen, indiervoegen, dat zyn Spel nooit groot genoeg zyn kan om het te winnen, als men de Kaarten op de eene of andere wyze geeft.

Het is dit 't geen men in acht genomen heeft in de *Piquet-Party*, welke men hiet tot een voorbeeld geeft voor hun, die het genoegen willen hebben van 'er zelve een of meer op te maaken. Men heeft eerst geschikt voor de nommers 4. 11. 12. 16. 23 en 24 een grooter Zestiende in Harten, die, gevoegd by de drie Tienen van den Inkoop, genoeg zyn om op 't laast *repic* te maaken; maar, nadien men zorgen moet, dat de Party dien slag niet verydelen kan met zeven Kaarten van het *Point* in eene van de kleuren Klavieren, Schoppen of Ruiten, heeft men die Kaarten, waar door by die Zeventien-

tien-

tiende zou kunnen krygen , geschikt RIQUET-
PARTY.
in de Klasse van de Kaarten, die veran-
deren; zoodanig, dat, het zy men de
Kaarten met twee of drie te gelyk uit-
deele, men 'er altoos eenigen van heeft,
het zy zelfs dat het eene van die drie
Kleuren zy (*), het geen men gemak-
kelyk weeten kan, indien men de hier
volgende Orde met de vyfde Plaat ver-
gelyke.

*Orde der Kaarten ingevolge het
bovengezegde.*

- | | |
|------------------|------------------|
| 1 Ruiten Heer. | 6 Ruiten Agt. |
| 2 Ruiten Aas. | 7 Klaver. Vrouw. |
| 3 Ruiten Negen. | 8 Schoppen Agt. |
| 4 Harten Aas. | 9 Klaveren Heer. |
| 5 Schopp. Vrouw. | 10 Harten Zeven. |
| | 11 Harten |

(*) Zoo men 'er op deze wyze niet toe
geraken kost, zou men den Inkoop van zy-
nen Party derwyze moeten schikken, dat hy
zyn Spel zoodanig uitschiete en Kaarten
wegwerpe, als men boven by de Veertigste
Vermaaklykheid gezien heeft.

*Orde der Kaarten ingevolge het
bovengezegde.*

FIGUR- PARTY.	11 Harten Heer.	22 Klaveren Agt.
	12 Harten Negen.	23 Harten Tien.
	13 Ruiten Vrouw.	24 Harten Vrouw.
	14 Ruiten Zeven.	25 Schoppen Boer.
	15 Klaver. Zeven.	26 Schopp. Negen.
	16 Harten Boer.	27 Klaveren Boer.
	17 Klaveren Aas.	28 Harten Agt.
	18 Schopp. Zeven.	29 Klaver. Negen.
	19 Schopp. Heer	30 Ruiten Tien.
	20 Schoppen Aas.	31 Schopp. Tien.
	21 Ruiten Boer.	32 Klaveren Tien.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

De boven gegeevene Verklaring kan volstaan om dit Konstje te doen; het zy men aan zyn Party de Kaarten met twee of drie te gelyk gegeeven heeft, men zal het Spel noodzaaklyk winnen; offchoon hy zelfs met oogmerk

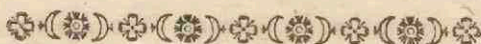
Kaarten van den Voorspeelder.	Nommers der Kaarten.	Kaarten van den Naspeelder.	Kaarten die verschillen.
<input type="checkbox"/> 1	1		
<input type="checkbox"/> 2	2		
	3		3 <input type="checkbox"/>
	4	4 <input type="checkbox"/>	
	5		5 <input type="checkbox"/>
	6		6 <input type="checkbox"/>
	7		7 <input type="checkbox"/>
	8		8 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 9	9		
	10		10 <input type="checkbox"/>
	11	11 <input type="checkbox"/>	
	12	12 <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> 13	13		
<input type="checkbox"/> 14	14		
	15		15 <input type="checkbox"/>
	16	16 <input type="checkbox"/>	
	17		17 <input type="checkbox"/>
	18		18 <input type="checkbox"/>
	19		19 <input type="checkbox"/>
	20		20 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 21	21		
	22		22 <input type="checkbox"/>
	23	23 <input type="checkbox"/>	
	24	24 <input type="checkbox"/>	

merk om het Konstje te doen misfen, KONST-
STUKJE.
goeddagt drie Kaarten over te laaten.

A A N M E R K I N G.

Op de Piquet-Partyen.

Men heeft geenzins te vreezen, dat zy welken deze verscheidene *Piquet-Partyen* met behendigheid speelen kunnen, hier gebruik van kunnen maaken, wanneer zy in ernst Piquetten, omdat, als de Kaarten eens doorgeschooten zyn, het hun volstrekt onmogelyk is dezelve in eene of andere van de boven aangewezene Orden te schikken, zonder dat men het terstont niet zou bemerken; maar daar zyn andere handgreepen, waar van zekere Spelers zig bedienen, die in de daad gevaarlyk en bekwaam zyn om hen, welken te los en te onoplettend speelen met Liedden, wier eerlykheid zy niet genoeg kennen, gestadig te doen verliezen.



VIER-EN VEERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DE GEHEIME
SCHRIF-WYZER
OF DE BEDEKTE
GEHEIM-SCHRYVER.

DE GE-
HEIME
SCHRIF-
WYZER
OF DE BE-
DEKTE
GEHEIM-
SCHRIF-
VER.

PL. VI.
Fig. I.

Trek op een vierkant stuk Bordpapier ABCD den Wyzer EFGH, die men naauwkeurig moet verdeelen in zes-en-twintig gelyke Vakjes, waar in men de vier-en-twintig Letters van het Alphabet met de twee Medenklinkers J en V zetten moet, neem verder een anderen Bordpapieren Cirkel ILMN, die in het gemeene Middelpunt O be- weegbaar is, zoodanig dat dezelve op dat

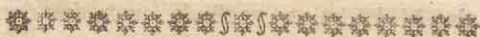
dat Middelpunt vryelyk ronddraaijen kan; en deel denzelven mede in een gelyk getal van evengroote Vakjes als den eerften, en fchryf 'er insgelyks in de Letters van het Alphabet, alleen in acht neemende, dat zy op dezen laaften Cirkel niet, gelyk op den eerften, in een Alphabetifche Orde behoeven gefteld te zyn.

DE GEHEIME
SCHRYF-
WYZER
OF DE BE-
DEKTE
GEHEIM-
SCHRY-
VER.

UITWERKING.

Wanneer men den beweegbaaren Cirkel ILMN zoo gefteld heeft, dat eene van de Vakjes of Letters van den eerften Cirkel, net over een van den buitenften Wyzer staat, zullen ook alle de andere Vakjes der beide Wyzers net tegen over elkanderen vallen; zie de eerfte Figuur van de 6^{de} Plaat.





KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Als gy U van dezen Wyzer bedienen wilt om eenen geheimen Brief te schryven aan iemant, die dan mede zoodanigen Wyzer hebben moet, zoo stel den beweegbaaren Cirkel naar Uw goedvinden, zoodanig dat alle de Vakjes van beide de Wyzers net tegen over malkanderen staan; ziende dan, dat, gelyk hier, de Letter A van den binnensten Wyzer staat onder de Letter M van den buitensten, zoo stel aan 't hooft of eersten regel van den Brief, dien gy schryven wil, de Letters A M, die dienen moeten om hem, aan wien gy schryft, aan te wyzen wat stelling hy aan zynen Wyzer geeven moet om uwen Brief te kunnen leezen en te ont-cyfferen.

Deze aanwyzing gedaan zynde, zoo neem het Affchrift van den Brief; dien gy geheim schryven wil, en zet, in
plaats

plaats van de Letters, waar uit ieder KONST-
STUKJE. Woord in het Afschrift bestaat, op den Brief dien gy zenden zult, die Letters welken op den buitensten Wyzer 'er tegen overstaan.

VOORBEELD.

Zo het eerste Woord van u wen Brief is *Indien*, zet gy in plaats van de Letter *I* de Letter *U* die op den binnensten Wyzer tegen over de *I* op den buitensten staat; en vervolgens in plaats van de Letter *N* de Letter *k*, enz., waar door gy verkrygen zult de zes Letters *u k t u r k*, in plaats van *Indien*; en dus gaat gy voort met alle de Letters, waar uit de Woorden van den Brief, dien gy dus geheim schryven wil, bestaan.

Hy, aan wien men schryft, bedient zig van den Sleutel *A M* (gelyk gezegd is) om zynen Wyzer te stellen, en dan agtervolglyk op dezen ziende de Letters, welken op den buitensten Wyzer over

S 4

staan

KONST-
STUKJE.

staan tegen die, welken hy in zynen Brief vindt, en op den binnensten Wyzer opgezogt zyn, zal hy zeer gemakelyk en schielyk dien Brief ontcyfferen.

O P M E R K I N G.

Men kan deze soorten van Brieven ontcyfferen, zonder eenige kennisse van zoodanigen Wyzer te hebben, gelyk terstont zal aangewezen worden; nochtans kan men dezelve moeyelyker maaken om te ontcyfferen zonder Sleutel, als men telkens by ieder woord den binnensten Wyzer eene andere stelling geeft.



MANIER



M A N I E R

*Om zonder Sleutel dat soort van Brieven
te ontcyfferen.*

Om deze Brieven vaardiger zonder KONST-
STUKJE. Sleutel te ontcyfferen is het eenvoudigste middel, dat men in acht neeme:

1. Dat in onze Taal de Letter *e* die gene is, die het meest gebruikt wordt, enbygevolg dat het teeken, 't welk het meest voorkomt in de Brieven, die men tragt te ontcyfferen, deze *e* zelve is.

2. Dat de Letter *a* in een woord van twee Letteren altyd voorgegaan wordt van de Medeklinkeren *g*, *b*, en *n*, en gevolgd door de Medeklinkeren *g*, *l*, en *s*.

3. Dat 'er buiten den Klinker *u* by ons geen Klinker is, die alleen staan en een geheel woord maken kan; uitgezonderd in een eenig geval ook de lange Klinker *y*: in het woord *y*, eene Rivier.

S 5

4. Dat

KONST-
STUKJE.

4. Dat de Klinker *e* in een woord van twee Letteren altyd voorgedaan word door de Medeklinkeren *s*, *d*, *g*, *b*, *t*, *n*, en *z*, en gevolgd door de *b*, *g*, *m*, en op ontelbaare plaatsen door de *n*.

5. Dat de Klinker *i* in een woordt van twee Letteren voor zig nooit een eenige der Medeklinkeren, maar agter zig de *k*, *n*, en *s* heeft, en dit al zeer dikwyls.

6. Dat de Klinker *o* in een woord van twee Letteren nooit op een Medeklinker volgt, maar wel door eene *f*, *g*, *m*, *p*, of *s* gevolgd wordt.

7. Dat de Klinker *u* gelyk boven in N^o. 3. gezegd is, wel een woordt alleen, maar nooit met een Medeklinker een woordt van twee Letteren uitleveren kan, als alleen met de *w* agter en de *n* voor zig.

8. Dat by ons geen een woord uitgaat in eene *c* of *b*, maar nog wel in eene *cb* of grieksche *χ*; ook nooit in eene *q* of *x*, als welken geene Nederduitsche Letters zyn, maar ook eindelyk by goede Taalkenners nooit in eene *v* of *z*.

Deze

Deze kundigheden zyn doorgaans genoeg om gemakkelyk en zonder Sleutel KONST-STUKJE. alle zoodanige Brieven te ontcyfferen, omtrent welken men overeen gekomen is, andere Letters of Teekens in plaats van de gewoonen te stellen. Men moet dan eerst naar een Woord van een Lettergreep zoeken, en zig verzekeren van 3 of 4 gewisse Teekenen, dat zy noodwendig die Letters uitmaaken; en dit gevonden hebbende, moet men Woorden van drie of vier Letteren zoeken, en wel zulken, van dewelken de reeds bekende een gedeelte opleveren; en 'er dan byvoegen zulke Letters, die geschikt zyn tot het maaken van één Woord.

Daar doen zig egter in het ontcyfferen van zulken Brieven in onze Taal somtyds eenige moeyelykheden op, die gedeeltelyk voortvloeyen uit de gebrekkege, verkeerde en verschillende spelling der Woorden, en gedeeltelyk uit de inmenging van Bastaardwoorden; op welken men derhalven altoos bedagt moet zyn. Daar-

KONST-
STUKJE.

Daarenboven heeft men tot het ont-
cyfferen van zulke Brieven ook altoos
noodig eene goede Taalkunde; invoe-
gen zy, die de regels der Taal,
Samenstellinge, en buiginge der Woor-
den wel kennen, daar het best in staat toe
zyn.

V O O R B E E L D.

Als men het Woord van eenen Let-
tergreep uit twee Letteren bestaande
gevonden heeft, naamelyk *en*, mag men
billyk besluiten, dat de derde eene *d*,
b, *m*, of *w* is, en dus deze, *d*, *b* of *m*,
als eene derde weetende, heeft men *de*,
be of *me*; en een woord ontmoetende,
dat met die begint, en nog eene Letter
agter die *b* of *m* heeft, besluit men met
reden, dat zulk een teeken een *t* is, en
dat het woord *bet* of *met* daar gemeend
wordt.

Aldus dan voortgaande, komt men
tot het kennen van eene vierde, vyfde
en zesde Letter, en zoodra men 'er 8
of

of 10 ontdekt heeft, vindt men de overigen zoo veel gemakkelijker, en men ontdekt zelfs dikwyls al rasch den Sleutel; wanneer het zeer ligt valt den geheelen Brief te ontcyfferen.

KONST-
STUKJE.

OPMERKING.

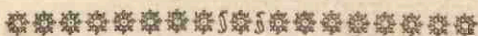
Als de Brief uit een klein Getal van Woorden bestaat, en 'er verscbillende Sleutels in gebruikt zyn; of wanneer verscbillende Teekens dezelfde Letter kunnen beteekenen, valt het zeer moeyelyk denzelven te ontcyfferen.





VYF-EN-VEERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Manier om te ſchryven met een Papieren
Raam.*

Deze manier van geheim te ſchryven is zoo eenvoudig als zy kort en gemakelyk is, men behoeft ſlegts een Papieren Raam te hebben, dat naar de lengte der regelen op ſommige plaatſen uitgefneeden is zo als de tweede Fig. van de zesde Plaat aanwyft, en waar van hy, aan wien men ſchryft, een gelyke Raam hebben moet: men legt dat Raam op een vel Schryfpapier van dezelfde grootte, en men ſchryft in de openingen 't gene men wil verzoeken: nadat men
den

den Brief op deze wyze gefchreven heeft, neemt men het Raam weg, en in de tufchenruimtens, die 'er tufchen ieder Woord zyn, fchryft men andere Woorden om het ledige te vullen, in acht neemende, dat zy egter eenigen zin kunnen uitmaaken met die, welken door het Raam gefchreven zyn.

Hy aan wien men den Brief zendt, legt op iedere bladzyde, het gelyke Raam, dat hy voor zig heeft, en leeft dan terftont 't gene men hem verzogt heeft.

Het is zekerlyk gemakkelyk dusdanige Brieven te ontcyfferen, offchoon men den Sleutel 'er van niet weet; daar toe is flegts noodig, dat men agtervolglyk de eerfte Woorden met de volgenden vergelyke, tot dat men ontdekke, welken die zyn, die famengevoegd eenen natuurlyken en volledigen zin uitmaaken. Als men op deze wyze de eerfte Bladzyde ontcyfferd heeft, kan men, om korter weg in te slaan, volgens die zelfde Bladzyde, een
ge-

gelyk Raam maaken, als dat is, waarmede de geheel Brief geschreven is, door welke men dan gemakkelyk al het overige der andere Bladzyden ontcyfferen zal.





ZES-EN-VEERTIGSTE.

VERMAAKLYKHEID.



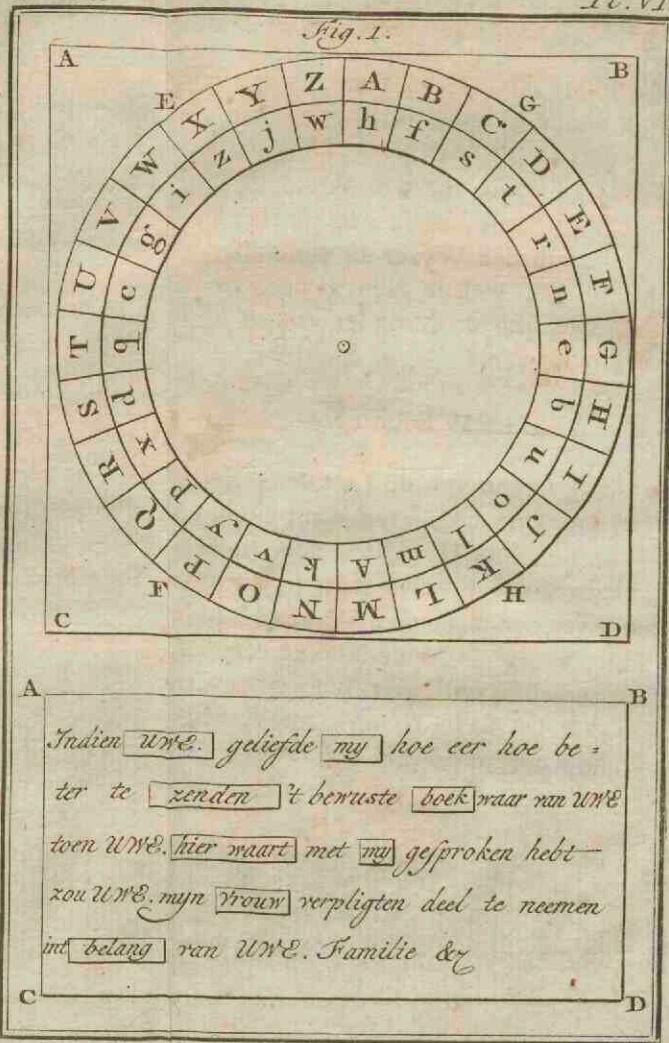
*De Spreekende Music ; of eene geheime
Manier van schryven ; die een Music-
stuk schynt te zyn.*

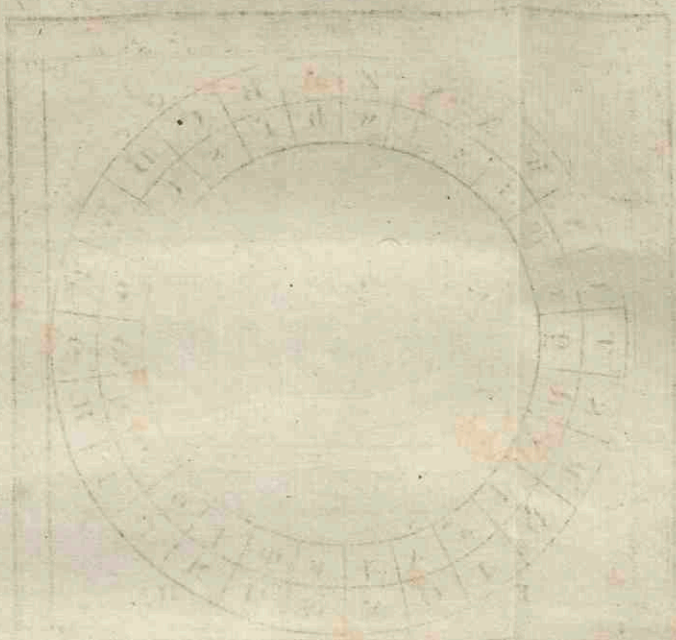
Deze byzondere manier van geheim te schryven steunt op het zelfde beginsel als die van de 44^{te} Vermaaklykheid. Teken op een Vierkant Bordpapier A B C D den Wyzer E F G H; PL. VII.
Fig. 1. verdeel denzelven in zes en-twintig gelyke Vakjes; en schryf 'er in de Letters van het Alphabet ; plaats vervolgens een anderen Wyzer I L M N binnen in den eersten, die op zyn middelpunt beweegbaar zyn moet ; en deel dezen in een gelyk getal Vakjes ; trek 'er vervolgens cirkelronde regels door zoo als op een Music-Papier; en teken in die Vak-

jes Music-Nooten , welken ten aanzien van hunne gedaante of plaatsing van elkanderen verschillen moeten. Teken ook in het binnenste van den Wyzer de drie Music-Sleutels , en in den omtrek der Vakjes van den Wyzer de verschillende Talletters , welken men gewoon is te gebruiken om de Maat 'er van te kennen te geeven.

UITWERKING.

Als gy eene van de Letteren , welke het ook zyn mag , van den buitensten Wyzer E F G H gesteld hebt indiervoegen , dat dezelve regt tegen over eene van den binnensten Wyzer I L M N staat , alwaar de Music-Nooten geplaatst zyn , zal iedere Letter van den eersten Wyzer net staan boven eene verschillende oot , en tevens een van de drie Sleutels onder eene van de verschillende Maaten van dit *Music*.





[Illegible text, possibly a list or a table of numbers and letters, written in a cursive script.]
 [Illegible text, possibly a list or a table of numbers and letters, written in a cursive script.]
 [Illegible text, possibly a list or a table of numbers and letters, written in a cursive script.]
 [Illegible text, possibly a list or a table of numbers and letters, written in a cursive script.]



KONSTSTUKJE,

En gebruik van dezen Wyzer.

Neem een gelinieerd Papier, zooda-<sup>KONST-
STUKJE.</sup>nig als waar van men zig bedient om 'er Music-Nooten in te schryven, en stel beide de Wyzers naar uw goedvinden; 't welk men hier veronderstelt te zyn, zoo als de eerste Afteekening van de zevende Plaat aanwyft; bedien 'er U vervolgens van op deze wyze:

Zet eerst aan 't hoofd van eene der eerste Linien van dezen Musicaalen Brief dien der drie Sleutels, die regt onder de aangewezene Maat staat, zoo als hier de Sleutel *ge, re, sol*, die onder de Maat $\frac{2}{3}$ staat; en deze eerste aanwyzing zal hem, aan wien gy schryft, tot eenen regel dienen om, voor het ontcyfferen van den Brief, op dezelfde wyze te stellen den gelyken Wyzer, dien hy voor zig hebben moet.

KONST-
STUKJE.

Vervolgens moet gy op dit gelinieerde Papier aantekenen alle de Nooten, die op dien Wyzer staan onder de Letters, waar uit de Woorden van den Brief, dien gy schryven wilt, bestaan; gelyk gemakkelyk te zien is in de tweede Figuur van deze zelfde zevende Plaat; waar in men boven iedere Noot gesteld heeft de Letter, die 'er betrekking op heeft, overeenkomstig de stelling, die men hier veronderstelt aan den Wyzer gegeven te hebben (Zie de eerste Figuur).

Deze Brief, op die manier geheel afgeschreven zynde, zal in staat zyn om te kunnen verzonden worden aan hem, voor wien dezelve geschikt is, die dan uit de *Musik*-Sleutel aan het hoofd van de eerste linie en uit de Talletters, welken de Maat 'er van aanwyzen, terstond weeten zal, welke de stelling is, die hy aan zynen Wyzer, dien hy voor zig heeft, geeven moet, om dien Brief te ontcyfferen; het gene hy zeer gemakkelyk doen zal, wanneer hy, in plaate van de aangeteekende Nooten,
de

de Klinker of Medeklinker stelt, die 'er KONST-
STUKJE.
op staat.

OPMERKING.

Dit geheime Schrift kan men zonder Sleutel ontcyfferen op dezelfde manier, als die by de 44^{ste} Vermaaklykheid opgegeeven is; maar men kan het moeyelyker maaken, als men verscheidene maalen van Sleutel () verandert.*

Ook is dit Schrift geheimer dan de voorgaanden, vooral zoo men in 't oog houdt om deze SPREEKENDE MUSIC by wyze van Maaten te verdeelen: men kan ook de eerste Letters der woorden aanwyzen, met 'er by te voegen een DIESE of een BEMOL, welken dienen om dezelve te onderscheiden;

(*) Men verstaat hier door den Sleutel te veranderen, den Wyzer zoo te schikken, dat een van de drie *Music-Sleutels*, tegen over een verschillend *tempo* of Maat staat, 't geen men met dezelfde Letter verscheidene maalen doen kan, wanneer men dezelve, zoo als gezegd is, aanwyft.

KONST-
SIUKJE.

ſcheiden; deze voorzorg zal hem, aan wien men ſchryft, zeer veel helpen, en zal ook toebrengen om aan dit ſoort van Brieven den ſchyn van wezenlyk Music te geeven.

VAN DE SEINEN.

VAN DE
SEINEN.

Daar is nog eene andere manier van geheimen onderhandeling met iemand te houden, en zyne gedagten zelfs op verre aſtanden aan malkanderen mede te deelen, naamelyk door Seinen of Teekenen; die, van welken wy hierna de Beſchryving geeven zullen, kan onverschillig by dag of nacht gebruikt worden; zy is zeer eenvoudig, doordien zes verſchillende Teekens, door hunne verſchillende ſtanden, genoeg zyn, om de 24 Letters van het *Alphabet* uit te drukken (*): men kan van deze Seinen of

(*) Nadien de Letters van het *Alphabet* door die zes Raampjes kunnen aangewezen worden, verkort zulks zeer veel de bewerking.

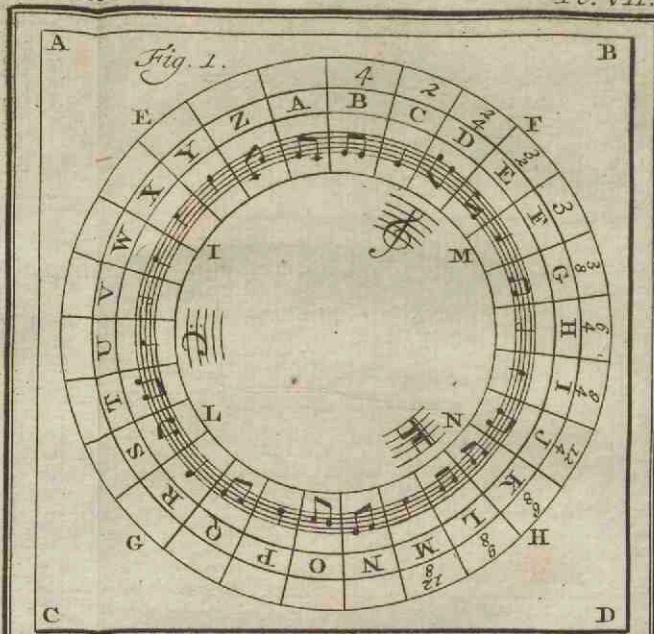
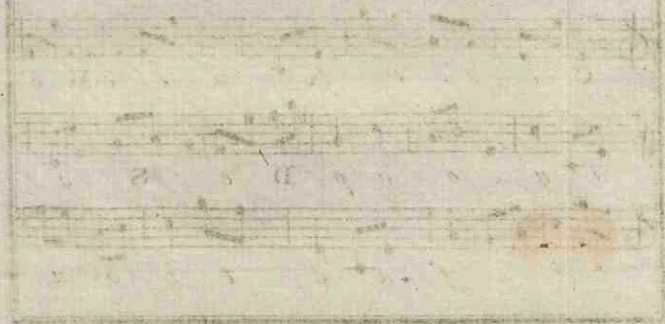
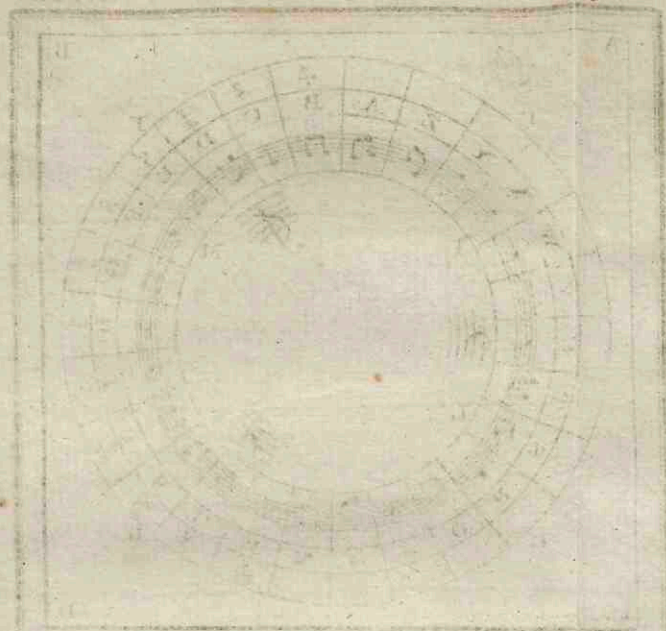


Fig. 2.

C e s t A p e c B e
 a u c o u p D e S a
 t i s f a c t i o n



of Teekenen zig bedienen op den afstand VAN DE SEINEN.
 van twee of drie mylen, en zelfs veel
 verder, naar den stand, waar in men zig
 bevindt, om dezelve te plaatfen. De-
 ze vinding kan ook van nut zyn in de ge-
 wigtigste omftandigheden, wanneer men
 zyne gedagten wil doen overgaan tot
 op plaatfen, tot welken men onmogelyk
 komen kan. Wanneer 'er verſcheiden
 geplaatft wierden door de gantsche uit-
 geftrektheid van eenig Land of Ryk,
 zou het zeer gemakkelyk zyn om in een
 korten tyd zyne raadgevingen of be-
 veelen tot alle de onderhoorige plaatfen
 over te brengen, en van groote gebeur-
 tenifen kondſchap te geeven, en in 't
 algemeen voor alles, dat van belang was
 om overal ſchielyk en geheim geweeten
 te worden.

OPMERKING.

*Nadien men in dit Werk zig niet dan
 vermaakelyke voorwerpen heeft voorgesteld,
 zal men geene toepaffing maaken van dat
 Sein of Teeken van eene gebeime onderban-
 deling,*

VAN DE
SEINEN.

*deling, welke twee Perſoonen, eenige my-
len van elkanderen afzynde, met elkande-
ren begeeren te houden; behalven dat deze
Beſchryving genoeg zyn zal om te doen
kennen, op wat wyze men 'er gebruik van
zou moeten maaken, om dezelve voor nut-
tige oogmerken te doen dienen.*





ZEVEN-EN-VEERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Manier om op verre afstanden geheime
onderhandeling te houden.*

Laat zes vierkante Raampjes maaken GEHEIME
ONDER-
HANDE-
LING OP
VERRE
AFSTAN-
DEN.
PL. VIII.
Fig. 1.
als A. B. C. D. E. F. bedekt met
bordpapier; iedere zyde van anderhalf
voet of nog grooter, zo de Persoon,
met wien men onderhandeling hebben
wil, verder dan één myl van U af is.

Snyd in ieder Raampje zoodanig een
Teeken uit als de Figuur aanwyft, en be-
dek dat uitgesneden gedeelte met zeer
dun, geolyd papier.

Teeken ook op iedere zyde van deze
zes Raampjes eene van de 24 Letters
van het Alphabet, zoo als in de Figuur
aangewezen word.

Neem

GEHEIME
ONDER-
HANDE-
LING OP
VERRE
AFSTAN-
DEN.

PL. VIII.
Fig. 2.

Neem nog een ander Raam $A B C D$, dat in E open is, en waar aan van boven en van onderen vast gemaakt zyn de twee Voegen AB en CD , waar in de uitgesnedene Raampjes, die zoo even beschreven zyn, heen en weer moeten kunnen schuiven.

Plaats dit Raam $A B C D$ op eene hooge plaats, daar het van den Persoon, met wien gy onderhandeling hebben wilt, kan gezien worden; die ook van zyne zyde een gelyk Raam en zes zoodanige bordpapiere Raampjes hebben moet.

Voorzie U ieder van eenen Verrekker van twee tot drie voeten lengte, of van een *Telescoop* van zes tot agt duimen, op eenen voet staande, en laten zy beiden naar het Raam $A B C D$ gekeerd staan.

UITWERKING.

Nadien de aangewezen Teekens op de zes Raampjes, verschillende standen kunnen aanneemen met betrekkinge tot de

de verschillende wyzen, op welken zy in de voegen A B en CD van het groote Raam kunnen geschoven worden, zoo volgt, dat zy volstaan om alle de Letters van het Alphabet aan te wyzen, gelyk uit de derde *Figuur* van deze Plaat ligt te zien is, alwaar hunne verschillende standen duidelyk genoeg aange-
wezen zyn.

Verder ziet men ook ligtelyk, dat, wanneer men agter het groote Raam een Licht plaatst, regt tegen over de plaats E en op één voet afstand, het Teiken van het Raampje, dat men voor E zet, zeer verlicht zyn zal, en zeer gemakkelyk en onderscheidenlyk zal kunnen gezien worden, door middel van den Verrekyker of het Telescoop, 't welk hy, aan wien men het mededeelen wil, daar heen gerigt heeft, zoo als boven gezegd is.





KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.
Fig. 2.

Men plaatst op het Raam A B C D dat van de zes Raampjes, waar op het Teiken staat, 't welk de eerste Letter uitbeelt van het Berigt, dat men geeven wil, en men laat het op die plaats, tot dat de Persoon, met wien men onderhandeling heeft, door een afgesproken Sein te kennen gegeeven heeft, dat hy gereed is om de Teikens op te neemen. Als dan moet men agtervolglyk de Raampjes plaatsen in den vereischten stand om hem aan te wyzen alle de Teekens, welken uitbeelden iedere Letter van 't geen men wil doen weeten, 't welk men vooraf op een papier moet geschreven hebben. Men moet een genoegsaamen tusschentyd laten verlooppen tusschen de verwisfeling der Raampjes, ten einde hy, met wien men onderhandeling heeft, tyd hebbe om

Fig. 1.

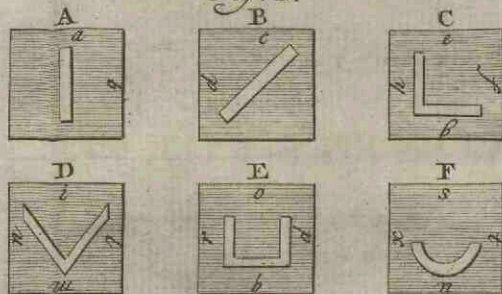


Fig. 2.

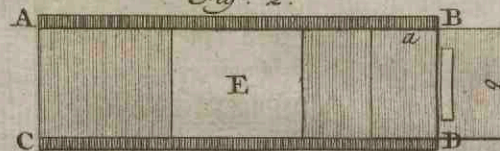
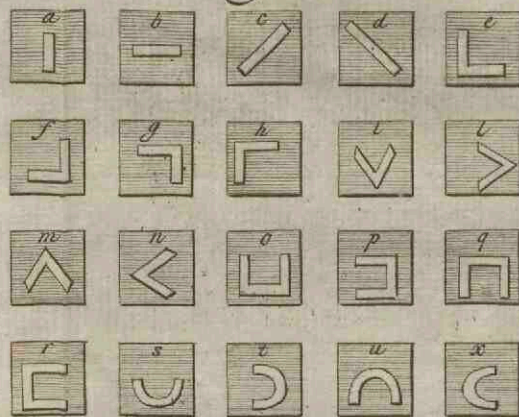
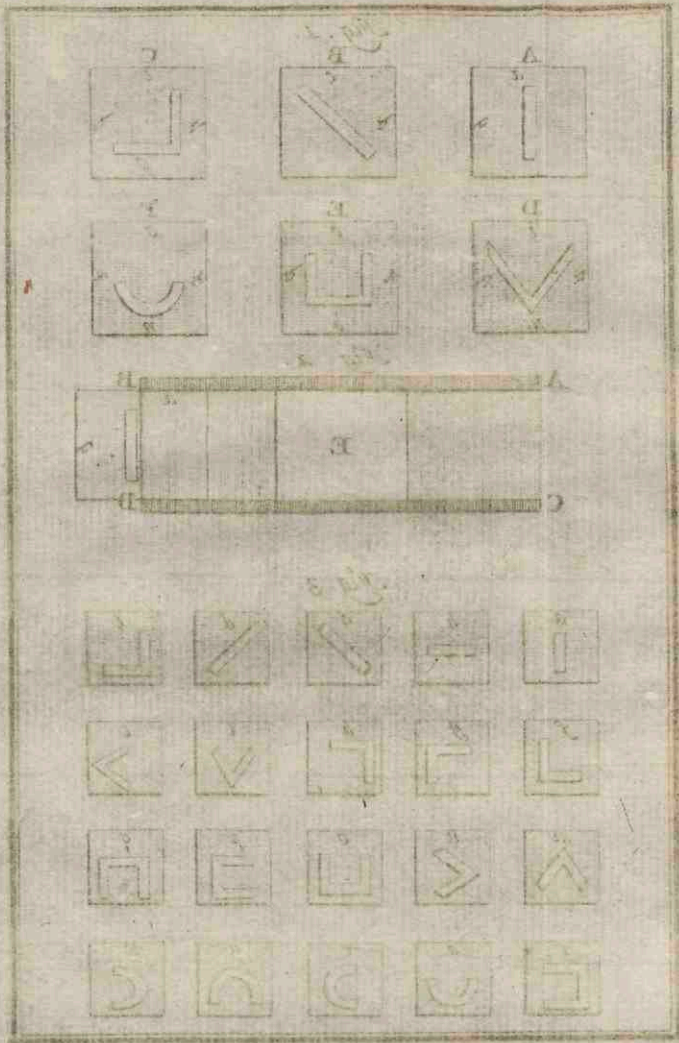


Fig. 3.





om by ieder Teiken de Letter , die het ^{KONST-}
aanwyft , op te fchryven , 't welk hy ^{STUKJE.}
door eenig Sein kan te verftaan gee-
ven.

AANMERKING.

Ligtelyk begrypt men eerst, dat men, om op dusdanige wyze eenig Berigt op een verren afstand over te brengen, de overgeenkomende Teekenen op de meest zichtbaare boogtens zou moeten plaatsfen; ten andere dat het, om het zelve fchielyk over te brengen, dienftig zyn zou, dat men op iedere plaats twee zoodanige toestellen had, een om het gegeeven Berigt te ontvangen, en een ander om het van afstand tot afstand over te leveren; 't gene men doen zou moeten, zonder te wagten, dat men op elke plaats het Berigt geheel ontvangen had.

Het zou zelfs nuttig zyn, dat het Raam als in een soort van kist diep geplaatst wierd, zoodanig dat de Teikens niet konden gezien worden dan van ben, die gelast zyn om dezelve waar te neemen en over te brengen.

VAN

VAN DE ANAGRAMMEN.

VAN DE
ANA-
GRAM-
MEN.

Men verstaat door een *Anagram* een of meer Woorden, die net uit alle de Letters van een of meer andere Woorden gemaakt of samengefeld worden (*).

Men heeft het *Anagram*, 't welk men zoekt, gelukkig gevonden, als het Woord,

(*) Het woord *Roma* is bygevolg een *Anagram* van het woord *Amor*, zoo oek het woord *Maro*; *Ramo*, en *Mora*.

SCALIGER heeft het volgende Vers gemaakt, 't welk (zoo men uitzondert de Klinders en Medeklinkers, die hy gedwongen geweest is eenige reizen te herhaalen) een *Anagram* van alle de Letteren van 't Alphabet maakt.

*Vix phlegston Zephiri; quæres modo flabra
mycillo.*

En in 't Fransch:

Qui flamboyant, guide Zéphyre sur ces eaux.

Woord, door de Letterverzettinge voortkomende, juist slaat op 't geen daar 't op gemaakt is. Men heeft veel geduld noodig om hen te vinden, en men vindt hen niet dan door lang te zoeken en te beproeven; de kortste weg is, dat men op verscheidene Kaarten alle de Letters overschryft van het Woord, dat men een *Anagram* van maaken wil, en dan, door dezelve op allerlei wyze te verplaatsen, te tragten, dat zy eenige andere Woorden uitmaaken; 't welk zelden gemakkelyk, en zeer dikwyls onmogelyk is: wel is waar men zou dezelve alle vinden, indien men het geheele getal van Verzettingen maakte, waar voor het getal der Letters van het Woord, dat men tot een *Anagram* brengen wil, vatbaar is (*); maar dit lang en verdrietig werk kan niet geschieden dan

VAN DE
ANA-
GRAM-
MEN.

(*). Een Woord van zes Letteren kan 5040 maalen verzet worden, en een van zeven Letteren 40320 maalen.

VAN DE
ANA-
GRAM-
MEN.

dan met Woorden, die ten hoogste uit zes of zeven Letters bestaan; want zoo zy uit een grooter getal van Letteren bestaan, wordt de meenigte van Verzettingen te groot, om te hoopen dat men 'er eens een eind aan vinden zal.





AGT-EN-VEERTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



A N A G R A M
VAN HET WOORD
U R A N I E.

BEREIDING.

Nadien van het Woord *Uranie* ver- ANA-
scheide *Anagrammen* kunnen ge- GRAM
maakt worden , als , *Navire* , *Venari* , VAN HET
au rien , en *vrai* , *avenir* , *naiver* , U WOORD
Faren enz. kan men op die Woorden de URANIE.

volgende Vraagen opgeeven.

Welk is de naam van eene
der Zanggodinnen? *Uranie*.

ANA-
GRAM
VAN HET
WOORD
URANIE.

Hoe zegt men in 't Latyn
Jaagen? *Venari.*

Waar kent men de *Petits*
Maitres aan. *Au rien.*

Hoe moet men den Grooten
de zaaken afschilderen? . . *En vrai.*

Wat is ons onbekend? . *Avenir.*

Wat is de beste Spoor tot
vordering? *Naiver.*

Wat loopt snel en onge-
voelig voort? *U faren.*

Deze zeven Vraagen moeten afzon-
derlyk op witte Kaarten geschreven
worden: en, nadien het voor dit Konstje
beter is dat men twintig of meer Kaar-
ten heeft, moet men op de overigen
andere Vraagen naar goedvinden schry-
ven, zonder zig te bekommeren, of
zy op de bovenstaande Antwoorden
niet of al betrekking hebben.

Men moet ook de Letters van het Al-
phabet

phabet op vier- en twintig andere Kaar- ANA-
 ten schryven , en tusfchen dezen in 't GRAM
 midden van het Spel de zes plaatsen, VAN HET
 die het woord *Uranie* uitmaaken , zond- WOORD
 der dat zy door haare orde een van de bo- URANIE.
 vengemelde Woorden beteekenen: men
 moet alleen zorg draagen, dat de laatste
 van deze zes Kaarten een weinig bree-
 der zy dan de anderen, om dus door
 het gevoel gemakkelyk te ontdekken,
 op welke plaats van het Spel zy leggen:
 men moet het zelfde ook met de andere
 Vraagen in acht neemen.



KONSTSTUKJE.

Men laat het Spel met de vier- en KONST-
 twintig Letters van het Alphabet STUKJE.
 open zien , men kan het zelfs eenige
 reizen laaten afneemen , zoo egter dat
 de breede Kaart niet onder legge : als
 dan biedt men het Spel op eene behen-
 dige wyze aan iemand aan, en men laat

KONST-
STUKJE.

hem die zes Kaarten neemen (*), gelastende hem dezelve verborgen te houden: vervolgens toont men het Spel, waar in de geschrevene Vraagen zyn aan een ander, en men laat dien naar zyn believen zes Kaarten neemen, houdende behendig dat Spel voor hem op die plaats, daar alle die Kaarten agter een geschikt leggen, op welken de verschillende *Anagrammen* van het woord *Uranie* slaan. Als hy die in handen heeft, gelast men hem 'er eene vry en geheimelyk uit te kiezen, en de anderen weder te geeven, die men terstont weder in het Spel steekt: men laat vervolgens zien, dat de zes Letters, die de eerste Persoon gekozen heeft, indiervoegen kunnen geschikt worden, dat zy het Antwoord op deze Vraage uitleveren;

(* Om hem die zes Kaarten te doen neemen, laat men haar eerst voorkomen, en zoo hy die niet neemen mogt, verplicht men hem op eene ongemaakte wyze om 'er nog meer te neemen.

ren men laat tevens het Spel zien, waar ^{KONST-}
 in alle de Vraagen bevat waren, en men ^{STUKJE-}
 doet opmerken, dat 'er verscheiden in
 zyn, waarop die zes Letters geen Ant-
 woord maaken kunnen, om te doen ver-
 staan, dat het Antwoord 'er niet op
 zou gepast hebben, zoo men een van
 die andere Vraagen genomen had (*),
 en om dus tevens dit Konstje zoo veel
 te verwonderlyker te doen voorkomen.

(*) Daar zyn Lieden, die, dit foort van
 Konstjes doende, in ernst willen doen ge-
 looven, dat zy de gaaf hebben om de keus
 van den Persoon, aan wien zy de Vraag gee-
 ven, tot die te bepaalen, waar op de zes
 Letters, die te vooren uit het Spel getrok-
 ken zyn, het Antwoord uitmaaken; men
 dient wel bewust te zyn van de ligtgeloov-
 vigheid van hen, niet wie men dit Konstje
 doet, om hun zoo veel wys te willen maa-
 ken, en ik geloof dat het beter is zoodanig
 eene veronderstelling niet te maaken.

GEVOLG.

KONST-
STUKJE.

Wanneer men van de manier om de voorgaande Vermaaklykheid te bereiden zig bedient, kan men nog eene andere doen zonder dat men van Letters gebruik maakt; stellende in haare plaats verscheidene Woorden, die afzonderlyk kunnen Antwoorden op dezelfde Vraagen; zulks zal te aangenaamer zyn, omdat men dus de moeite ontgaan zal van de Letters by een te zoeken om 'er een woord van te maaken; het volgende voorbeeld zal genoeg zyn om deze Vermaaklykheid te doen kennen.

VRAAGEN ANTWOORDEN.

Wat Vliegt 'er zonder Vleugelen?	}	De Liefde.
		De Tyd.
		De Blixem.
		Het Licht.

Wat heeft de Mensch wel het meest te vree- zen?	}	De Liefde.
		De Tyd.
		Het Licht.
		De Blixem.

VRAA-

VRAAGEN ANTWOORDEN.

Wat is het, waar door
 wy ons 't best wreeken
 van onze Vyanden? { De Liefde. KONST-
 De Tyd. STUKJE.
 Het Licht,
 De Blixem.

Wat gaat het snelste
 voort? { De Liefde.
 De Tyd.
 Het Licht.
 De Blixem.

Wat is het, dat een Schil-
 der niet naar waarheid
 kan affchilderen? . . . { De Liefde.
 De Tyd.
 De Blixem,
 Het Licht.





NEGEN EN VEERTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



MET HET WOORD

VARTIGO.

MET HET
WOORD
VARIIGO.

Deze Vermaaklykheid verschilt niet van de voorgaande, dan voor zoo verre de Kaarten, waar op de Letters geschreven zyn, vierkant zyn moeten, ten einde men eene en dezelfde Letter zou kunnen doen dienen om ook andere te verbeelden en te beteekenen, gelyk men uit de navolgende Antwoorden ziet, die uit de zelfde Letters samengesteld zyn, en onder welke de Letter *l* ook een *7* of een *n* maakt, en de Letter *g* een *6* of een *b* &c. naar dat de Kaarten, waar op de Letters geschreven zyn, gekeerd worden.

VRAA.

VRAAGEN ANTWOORDEN.

Hoe noemen de Boeren
in 't Fransch de Dwaas-
heid? *Le Vartigo.*

MET HET
WOORD
VARTIGO.

Wie is de beste Poëet
van onze Eeuw? . . . *G. Voltaire.*

Hoe drinkt de Koning
van Ethiopien de gezond-
heid van de Koningin? . *A toi Brûne.*

Hoe veel moet men voe-
gen by 1760. om 3520
te maaken. *Autre 1760.*

Hoe zegt men in 't La-
tyn, de Baron komt? . *Baro Venit.*

Hoe is de zin van den
Bybel? *Bon & Vrai.*

Welken zyn de Kaarten
die op de Agt, de Vrouw
en de Tien volgen? . . 9, *Roi, Valet.*

OPMERKING.

MET HET
WOORD
VARTIGO.

Nadien de Vermaaklykbeden, die men met die Letters zoodanig op Kaarten toe- bereid maaken kan, niets buiten gewoons hebben, zal men 'er hier zig niet verder inlaaten; de volgende is veel aangenaamer.





VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Tien Letters , die op beide de zyden van vyf Blaadjes geschreven zyn , en eene meenigte van verschillende Woorden uitdrukken kunnen , geheimelyk in eene Doos gesloten hebbende , dat Woord te ontdekken , 't welk men 'er naar zyn willekeur mede gemaakt heeft ().*

BEREIDING.

Laat eene zeer lange Doos A B C D PL. IX,
Fig. I. maaken , met scharnieren sluitende , van omtrent tien duimen lengte ,
twee

(*) Nadien deze en eenige volgende Vermaaklykheden , zedert de uitgaaf van het eerste

twee en een halven duim breedte; en neem vyf kleine dunne en ligte Blaadjes of Borretjes van hout, welken die Doos net vullen kunnen.

Beschryf een cirkel op ieder dier Blaadjes, en deel denzelven in tien gelijke deelen; maak een Groef of Voor op ieder derzelven, zoodanig gerigt met betrekkinge tot die gemaakte verdeeling, als de Figuur aanwyst.

Plaats in ieder dier Groeven een klein bekragtigd staal Staafje, waar van het Noorden zoodanig gekeerd zy, als die zelfde Figuur aanwyst; bedek die Groeven met een klein zeer dun Bordpapier, en schryf 'er op de vyf Letters van het woord HIMEN.

Keer die vyf Blaadjes om, en beplak de-

eerste Deel van dit Werk, uitgedagt zyn, heeft men gedagt dezelve in dit Deel te kunnen inlassen, waar in zy ook gevoeglyk voorkomen, omdat zy zoo wel van de Orde en Samenzetting, als van de Zeilsteenkragt afhangen.

zelve op gelyke wyze met Bord of Kaarte papier, en ſchryf hier op de vyf Letters A. O. C. U. R. in die orde als in de tweede Figuur van de negende Plaat aangewezen wordt.

Voorzie U daarenboven van eenen Magnetifchen Kyker, gelyk aan dien, welke in het eerſte Deel van dit Werk beſchreven is, in het onderſte van welken een kleine Wyzer zyn moet, die in tien Pl. IX.
Fig. 2. deelen gedeeld is, waar in de gemelde tien Letters ſtaan, en wel zoodanig als de verſchillende rigtingen vorderen, die de bekragtigde Staafjes, in de Blaadjes leggende, aan de Naalde van dezen Wyzer geeven kunnen, als dezelve boven ieder van deze Blaadjes geplaatst wordt. Neem ook in acht, dat gy op dien Wyzer door een klein Pyltje aanwyſt den ſtand, waar in gy den Kyker zetten moet, om de Naalde, die 'er in is, net te doen draayen op de Vakjes van ieder dier tien Letteren.

UITWERKING.

Als gy den Magnetifchen Wyzer boven op de Doos zet op die plaats, onder welke een der Blaadjes legt, indiervoegen dat het Pyltje, dat 'er op geteekend is, net gekeerd zy naar de Scharnieren van deze Doos, zal de aangestrecken Naalde, die in den Kyker is, zig rigten naar de legging van het Staafje, 't welk in dat Blaadje is; dat zelfde zal plaats hebben, offchoon men dat Blaadje 'er omgekeerd in gelegd hebbe; 't welk uit de boven beschrevene samenstelling ligt te begrypen is.





KONSTSTUKJE.

Met deze Letters.

Men geeft aan iemand de Doos en de ^{KONST-} vyf Blaadjes, zeggende hem, ^{STUKJE.} dat hy de vryheid heeft om met de tien Letters, die 'er op geschreven zyn, eene groote meenigte van Woorden te maaken, waar uit hy 'er naar zyn zin uitkiezen kan; wanneer hy in 't geheim een Woord naar zyn goedvinden maakt, en de Doos wel gesloten weder gegeven heeft, moet men agtervolglyk met den Kyker op het Deksel van deze Doos zien, welke de Letters zyn, die de Naalde op den Wyzer in den Kyker aanwyst; en men noemt hem het Woord, dat hy geheimelyk gemaakt heeft.

OPMERKING.

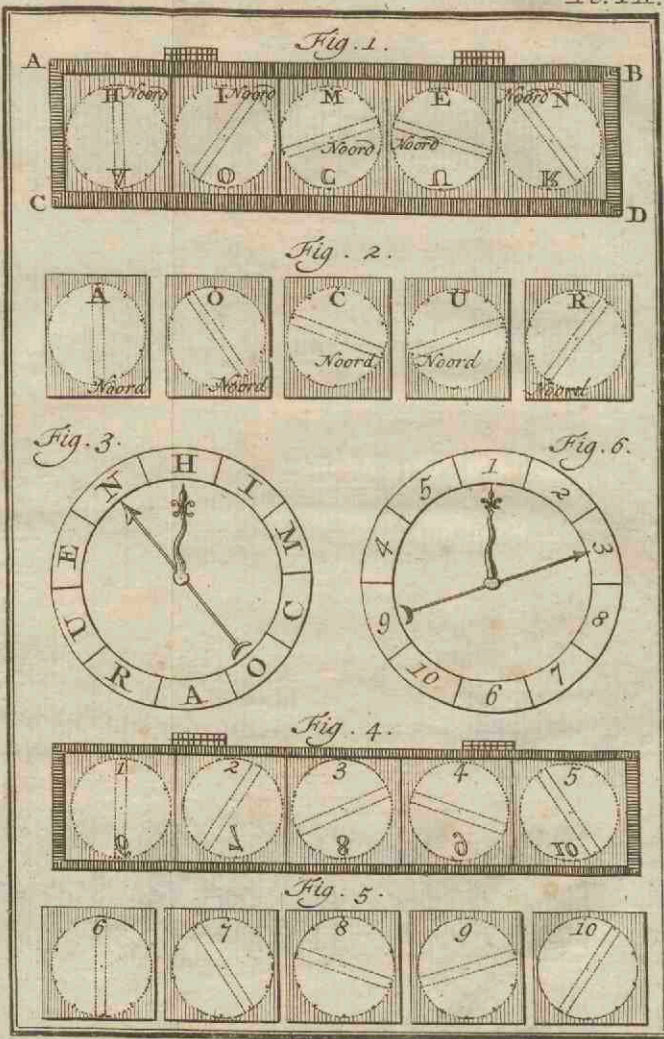
*Zo men dat Konstje veranderen wil,
kan men nog eene Doos neemen, waar in
men*

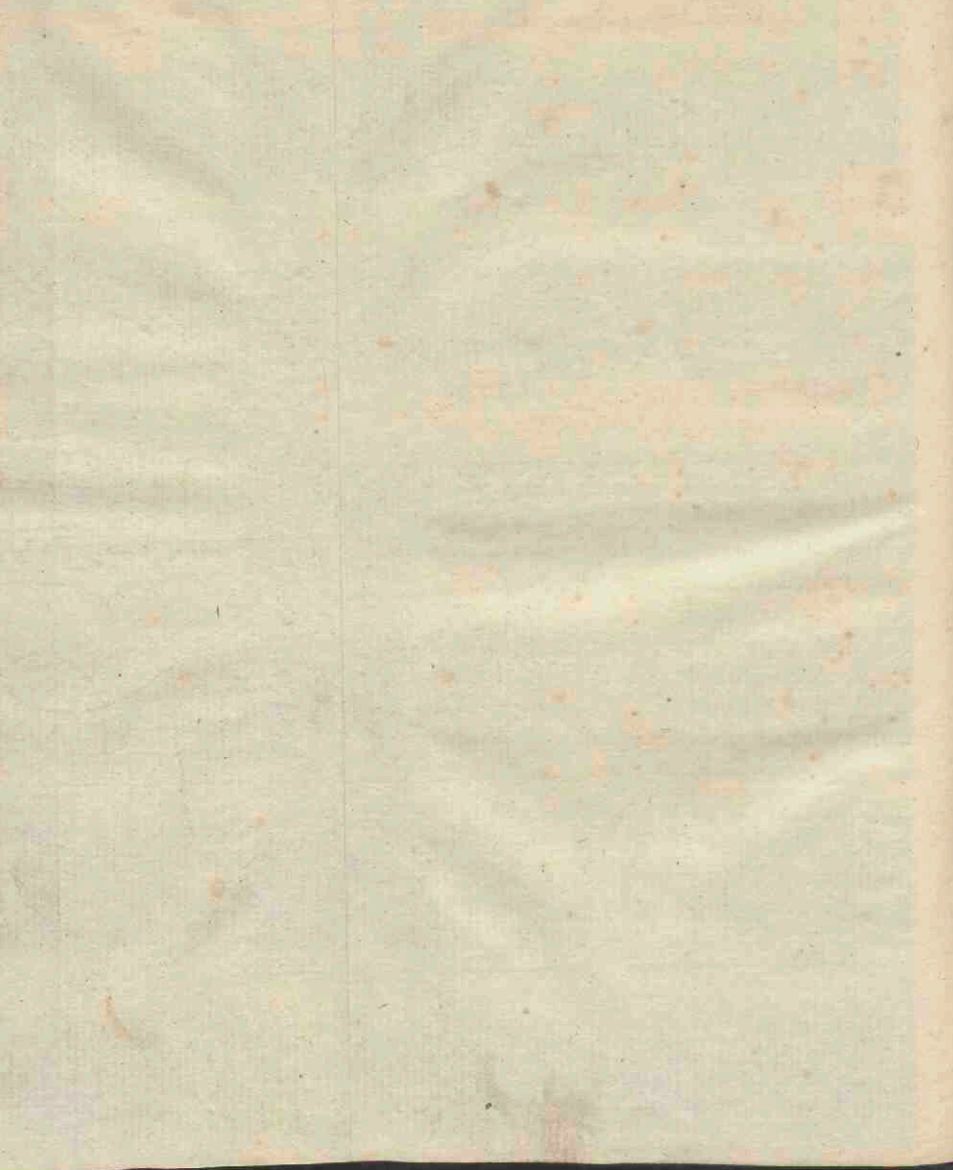
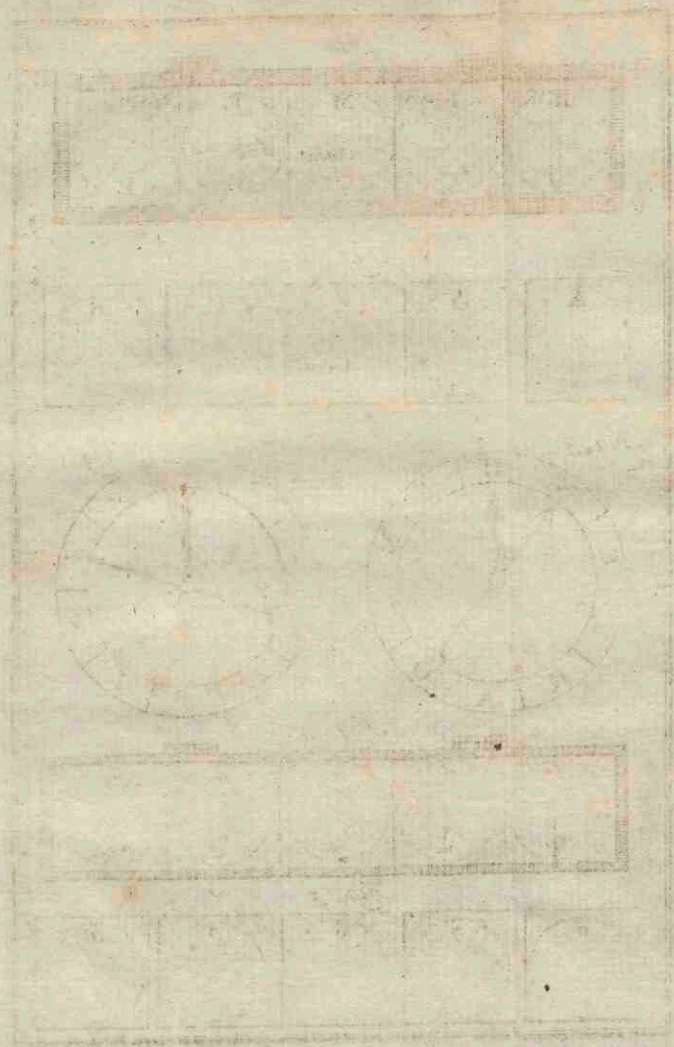
KONST-
STUKJE

men maar vier van die Letters leggen kan, en niettemin vyf Blaadjes geeven, ten einde by, aan wien men dezelve geeft, een Woord van vier Letters zou kunnen maaken, en geheimelyk een Blaadje by zig houden; men doet dan het Konstje op dezelfde wyze, zig bedienende van denzelfden Kyker; zo men geene tweede Doos gebruiken wil, kan men die, waar in de Blaadjes zyn, door kleine boute regeltjes in vyf Vakken scheiden, opdat men, met 'er vier in te plaatsen, de orde der Blaadjes niet zou kunnen breeken.

Verskillende Woorden, welken men met die vyf Blaadjes maaken kan.

Hymen.	A Nime.	En Mai.
Amour.	Ocean.	En Ami.
Chien.	Roche.	Caire.
Manie.	Icare.	O Cher.
Carie.	Aimer.	Acier.
A Rome.	Marie.	Hemon.
Chine.	Amien.	Maire.





*Verscbillende Woorden, die men met vier
Blaadjes maaken kan.*

Mien.	Meri.	Ormé.	KONST- STUKJE MET DEZE LETTERS.
Mine.	Cone.	Nime.	
Amer.	Emir.	More.	
Cire.	Nemo.	Raie.	
Rome.	Rime.	Amen.	
Amir.	Roma.	Oran.	
Aime.	Mare.	Cher (10).	

(10) Men ziet ligt, dat men tot dit Konstje ook andere Woorden en Letters zou kunnen bezigen, en dat men met de Letters, die hier opgegeeven zyn, ook eene meenigte duitfche Woorden maaken kan, zoo wel van vyf als van vier Letters, als by voorbeeld, *Romen, Maria, Menie, Majen, China, Airen, Mei, Nero, Amen, Uren, Mier, Hair, Raem, Naem &c.*





EEN-EN VYFTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DE TIEN.
CYFFERS.

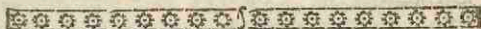
BEREIDING.

DE TIEN
CYFFERS.

Deze Vermaaklykheid kan men op hetzelfde grondbeginfel bouwen, als de voorige, uitgezonderd dat men in plaatse van tien Letters, de tien cyffers 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 0. op de twee zyden van de Blaadjes zet, in acht neemende de orde in de vierde en vyfde Figuur van de negende Plaat aangewezen, alwaar alles duidelyk genoeg wordt aangetoond.

De Wyzer, van de zesde Figuur, op de-

dezelfde Plaat, is die welke dan in den DE TIEN
CYFFERS. Kyker moet geplaatst worden, om het getal te ontdekken, dat men heimelyk in de Doos gedaan heeft.



KONSTSTUKJE.

Men geeft aan iemand de vyf KONST-
STUKJE. Blaadjes met de Doos, latende hem de vryheid om 'er geheimelyk het Getal, dat hy wil, mede te maaken; en dan met den Magnetischen Kyker door de Doos ziende, noemt men hem het Getal dat hy 'er ingesloten heeft.

OPMERKING.

*Nademaal deze Vermaaklykheid, wat de scbikking der Blaadjes en bunne Staa-
ven aangaat, gelyk is aan de voorgaande,
heeft men niet noodig geoordeeld 'er hier
een wydloopiger beschryving van te gee-
ven, de vierde, vyfde en zesde Figuur
van de negende Plaat, zyn voldoende om*

KONST-
STUKJE.

dezelve wel te verstaan; men heeft 'er alleen by te voegen, dat men met die tien Cyffers, op de twee zyden van de vyf Blaadjes, 7440 verschillende Getallen maaken kan.

VAN DE RAADSELS.

VAN DE
RAAD-
SELS.

De vinding en het gebruik om door Raadsels te spreekken zyn zeer oud: zy hebben van de aloudste tyden tot eene vermaakelyke tydkortinge der Wyzen gediend (*); ook is het zeker, dat zy volmaakt geschikt zyn om den geest der jeugd te ontwikkelen en te versieren. Verscheiden Geleerden hebben eenen raadselachtigen zin gebezigd, om by het Gemeen te gelyk bekend te maaken en

(*) De Koningin van *Seba* kwam verre uit het *Oosten* om de wysheid van *Salomon* te beproeven, met hem Raadsels voor te stellen. Deze Koning beantwoorden alle haare Vraagen; en zy keerde weder verbaast over zyne Wysheid.

en te verbergen hunne Ontdekkingen ^{VAN DE}
 (**). Als men een Raadsel maakt is 't ^{RAAD-}
 noodzaakelyk ; Eerst dat de toepasfing ^{SELS.}
 of vergelyking , die men maaken moet
 op of met het Woord , op welke het
 zelve gemaakt is , gepast en geestig zy (*).
 Ten

(**) De beroemde *Huigens* ontdekt heb-
 bende , dat de Planeet *Saturnus* in 't midden
 van een verlichten ring hong , aan welken
 egter het Lighaam van de Planeet nooit raak-
 te , maakte bekend , dat zyne Ontdekking
 naauwkeurig opgesloten waar in dit Raad-
 fel-schrift van 61 Letters.

A.C.D.E.G.H.I.L.M.N.O.P.Q.R.S.T.V.
 6. 5. 1. 5. 1. 1. 7. 4. 2. 9. 4. 2. 1. 2. 1. 5. 5.

't welk hy verklaarde met de volgende Woor-
 den 'er van te maaken.

*Annulo cingitur tenui plano
 Nusquam cohaerente ad eclipticam inclinato*

(*) *Je me repais de sang , Et je trouve la vie
 Dans les bras de celui qui me donne la mort.*
 LA PUCE.

VAN DE
RAAD-
SELS.

Ten andere moet men de schynstrydigheid of tegenstelling 'er van zoo groot maaken als mogelyk is, om het zoo veel verwonderlyker te doen voorkomen en zoo veel meer moeite te geeven, om het te raaden (**).

Ten

In 't Duitfch.

Ik drink het bloed, en kryg het leeven
Van hem die my de dood zal geeven.

DE VLOO.

(**) De Tegenstelling (*Antithesis*), die in het zelve onderwerp onbestaanbaare en ftrydende dingen famenvoegt, is de meest begunftigde Figuur van een Raadfel.

*Je reduis en un Point mille Ouvrages
divers.*

*Je ne fuis presque rien, & je fuis l'U-
nivers.*

LA CARTE DE GEOGRAPHIE.

In 't Duitfch.

Ik breng in een klein punt te famen duizend
werken;

Ik

Ten derde moeten de kleinste zaaken op eene grootſche wyze 'er in voor-<sup>VANDE
RAAD-
SELS.</sup>gedraagen worden (*).

Ten vierde moet het niet zoo duifter zyn, dat het zulks nog blyve na de ver-
klaaring ; integendeel alle duifterheid
moet verdwynen, zoodra het Woord of
de Zaak gevonden is.

Ik ben ſchier niet met al
En kan nogthans 't Heelal
In myn beſtek beperken
EEN GEOGRAPHISCHE KAART.

(* *Et l'Orgueil dans mon ſein insultant à la
mort*

Fait d'une pompe vaine étaler la Chymere.

LE LIT.





TWEE EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene Raadsels op Kaarten geschreven , en aan iemand gegeven zynde , hem in eene Doos het Woord van dat Raadsel te laten zien , het welk hy geheimelyk en vry verkozen heeft.

S A M E N S T E L.

PL. X.
Fig. I.

Laat eene platte Doos A B C D maken , van omtrent twaalf duimen lengte en derdehalve duimen breedte , en verdeel deszelfs bodem van binnen in vyf gelyke deelen. Plaats in 't midden van ieder dier Verdeelingen , een Spilletje ; zet op het zelve een kleine dunne kaartepapieren Cirkel , voorzien van eene bekragtigde Staaf.

Neem

Neem drie Reepen van Bordpapier van dezelfde grootte als de Doos, en op dezelfde wyze in vyf deelen verdeeld; in ieder van welken gy een klein bekragtigd Staafje zoodanig schikken en plaatsfen moet, als de Figuur duidelyk genoeg aanwyft (*); beplak dezelve vervolgens aan beide zyden met een ander Papier.

Schryf verder, op iedere zyde van die zes bordpapiere Reepen, de twaalf volgende Raadfels, in die orde als door de 2^{de}, 3^{de} en 4^{de} Figuur aangewezen wordt.

Zet ook op ieder van die vyf Wyzers of bordpapiere Cirkels, eene Letter van het

(*) Nadien alle de verschillende standen van de vyf Staafjes, die in iedere bordpapiere reep bevat zyn, in die Figuur naauwkeurig aangewezen worden, zou eene breedvoeriger verklaring overtollig zyn; men kan anders ook te raade gaan met het gene in gelyk geval in het eerste Deel van dit Werk gezegd is.

het Woord van ieder dier Raadsfels (**), in achtneemende de rigting der Poolen van iedere Staaf, die in de bordpapiere Blaadjes legt, met betrekkinge tot die van de Naaldens, in die Cirkels besloten.

Bedek het bovenste binnengedeelte van deze Doos met een Bordpapier, waar in vyf Gatē zyn moeten, en wel zoo groot ieder, dat men 'er door zien kan eene van de zes Letters, die op de bordpapiere Cirkels geschreven zyn. Zie den stand van deze Gatē of Openingen in de eerste Figuur van de tiende Plaat.

UITWERKING.

Als men deze Doos net op de eene of andere zyde van de bordpapiere Reepen zet, op welken de Raadsfels moeten geschreven zyn, zullen de beweegbare Cirkels zig rigten naar de strekking van

(**) Iedere Wyzer moet in zes deelen verdeeld zyn, zoo als de eerste Figuur aanwyft.

van de Staaven , welken in die Reepen besloten zyn , en men zal door iedere opening eene van de Letters zien , daar het Woord van het Raadsel , dat dan onder de Doos zal geplaatst zyn , uit bestaat. Zo men die Reep omkeert , zullen de Cirkels eene andere rigting aaneemen , en door die Openingen vyf andere Letters zien laten , die van het Woord naamelyk van het Raadsel , dat op de andere zyde van die Reep geschreven is.



KONSTSTUKJE.

Men geeft aan iemand de drie Reepen, hem zeggende, dat hy raade wat 'er door beteekend wordt; en dat hy onder de Doos legge, dat Raadsel, 't welk hy niet raaden kan: eenige oogenblikken daarna, laat men hem in die Doos het Woord van dat Raadsel zien. Voor het gemak van hen, die de-
KONST-
STUKJE.

zen

KONST-
STURJE.

zen toefstel zelve zouden willen maaken, zyn hier bygevoegd twaalf Raadfels, waar van de Woorden uit vyf Letters bestaan; en waar van het eerste *Sabot* een *Klomp* op de eerste Figuur van de tiende Plaat uitgedrukt staat (*).

I. RAADSEL.

RAAD-
SELS.

*Dans le Monde je fais du bruit ;
Mon Corps est porté par ma Mere ;
Cependant je porte mon Pere ,
Quoiqu'il soit grand, & moi petit.*

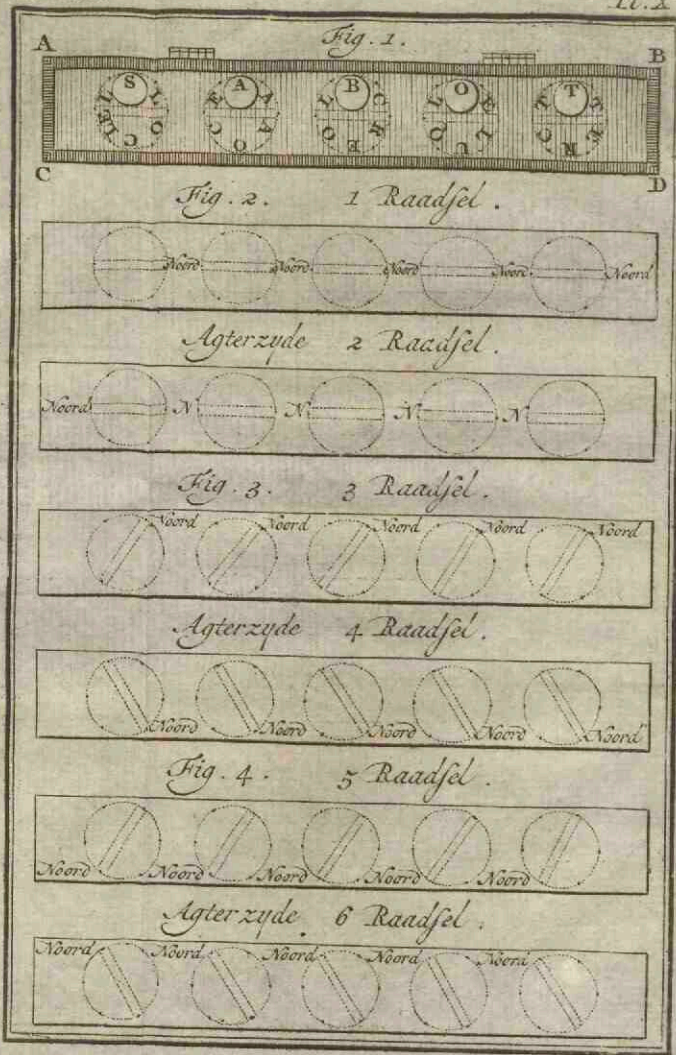
LE SABOT.

II. RAADSEL.

*Souvent on me ravit , mais toujours je
demeure ,
Sans passer dans les mains de celui qui me
prend ;*

Je

(*) Men heeft goed gedacht de volgende Raadfels onvertaald te laten voor hun, die meer smaak in de Franschen hebben, en voor anderen 'er eenige Hollandsche Raadfels by te voegen, waar van sommigen naar die van 't Fransch gevolgd zyn.



C ₁	C ₂	C ₃	C ₄	C ₅
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85

Je suis le plus petit, mais je suis le plus ^{RAAD-}
grand, ^{SELS.}
Et l'on ne peut me voir, qu'aussi-tôt je ne
meure.

LE COEUR.

III. RAADSEL.

Ainsi qu'un long serpent, je traîne
Mon corps à replis tortueux ;
Je suis si peu respectueux,
Que j'enchainerois une Reine ;
Le jour, je me tiens dans mes trous
Et la nuit je les quitte tous.

LE LACET.

IV. RAADSEL.

Du simple Villageois j'habite la chaumiere,
Et je brille toujours dans les riches Palais,
Des plus grands Conquérens, la debile
paupiere,
De mes sombres reduits, cherchent l'heu-
reuse paix.
Des Secrets de l'Amour je suis dépositaire,
Des malheureux Mortels je vois finir le
sort ;

Et

RAAD-
SELS.*Et l'orgueil dan mon sein insultant à la
mort ,**Fait d'une pompe vaine eclater la Chymere*

LE LIT.

V. RAADSEL.

*Je passe pour Monarque au milieu de la
Cour ,**Toujours autour du moi un vain peuple
criaille ,**Mes Sujets sont de plume, & mon trône
est de paille ,**Et je suis toute fois le Prophète du jour.*

LE COCQ.

VI. RAADSEL.

*Ma Mer n'eut jamais d'eau, mes champs
sont infertiles ;**Je n'ai point des Maisons, & j'ai de gran-
des Villes.**Je reduis en un point mille Ouvrages di-
vers ,**Je ne suis presque rien, & je suis l'Uni-
vers.*

CARTE GÉOGRAPHIE.

VII. RAAD.

VII. RAADSEL.

Ik ben een slegt en spraakloos ding, ^{RAAD-}
 Hy, wien ik dien, van aanzien zeer ^{SELS.}
 gering,

En nothans maak ik veel geraas
 Zoo dikwyls als myn kloeke Baas,
 My benevens mynen Broeder,
 Met een stoute en fiere tred,
 Op onze Moeders schoot neêr zet
 Die dan, terwyl ze ons schut en
 schraagt,
 Tevens onzen Vader draagt.

EEN KLOMP.

VIII. RAADSEL.

Men rooft my alle daag, men boeit my
 als met banden,
 En egter kom ik nooit in myner Roovers
 handen,
 Ik word ook wel vervoerd, offchoon ik
 nooit verlaat
 De plaats van myn verblyf, die nimmer
 open staat,

En

RAAD-
SELS.

En daar ik, wel bewaakt, nooit wordt te
zien gegeven,
Dan kort nadat ik ben gescheiden van
het leeven;
Terwyl ik al wat leeft, zoo lang ik zelve
leef,
Met moed en kragt beziel, en zelfs
het leeven geef.

'T HART.

IX. RAADSEL.

'k Heb groote Steden, maar geen Hui-
fen nog Gehugten;
Myn Zeën zyn Waterlooos, myn Velden
zonder Vrugten;
Ik trek tot een kleen punt te samen
duizend Werken;
Ik ben schier niet met al,
En kan nogthans 't Heelal
In myn bestek beperken.

EEN WEEREELD-KAART.

X. RAAD-

X. RAADSEL.

Hoewel ik niet onnut, schoon laat, op RAAD-
de aard' verschyn, SELS.

Zoo maakt men steeds dat ik weer als
tot niet verdwyn,

Myn Heer, doet myne Leën, die niet
zyn om te tellen,

Als onkruid telkens door het seïsen ne-
dervellen,

Ondanks dat ik hem geef moed, agt-
baarheid en kragt,

Word ik door zyne Vrouw gehaat, be-
spot, veragt;

Offchoon hy my als Heer onmooglyk
kan ontbeeren,

En zy hem zonder my ook nimmer zou
begeeren.

DE BAART.

XI. RAADSEL.

Ik ben 't begin en 't eind van 's Waê-
relds ongeneugt;

Ik geef aan ryk en arm dezelfde smert
en vreugd.

II. DEEL.

Y

Ik

RAAD-
SELS.

Ik ben een toevlugt voor elenden, pyn
en zorgen,

Een zetel van vermaak; men houdt my
wel verborgen,

Edog daar is geen ding, van wat natuur
't ook zy,

Hoe heilig of geheim, of men ontdekt
het my.

Men eert my overal, in Hutten en Pa-
leizen,

Men voert my zelfs ook meê op lange
en verre reizen.

'T BEDT.

XII. RAADSEL.

Ik ben de Zuster van een Broeder, wreed
van aart,

Wiens wreedheid niets ontziet, nog
eenig Sterfling spaart,

Van al wat leeft gevreesd een Vyand
van het leeven,

Die niets dan droefheid, rouw en smer-
ten weet te geeven;

Daar

Daar ik integendeel, bemind van ieder RAAD-
SELS.
een

Genoegen en vermaak en rust aan elk
verleen.

Ik ben der zorgen troost, der droef-
heids toeverlaat.

De Lyder vindt by my veelyds de groot-
ste baat.

Ook laat een elk door my gewillig zig
regeeren.

Ja niemant wil bestaan myn aanval af te
keeren.

Terwyl ik 's Wysgeer brein met geest
en kragt vermeer,

Zoo valt de grootste Vorst eerbiedig
voor my neér.

De Wreedste Oorlogsheld buigt zig voor
myn vermogen.

De schoonste Venus zelfs sluit ook voor
my haare oogen.

DE SLAAP.





TWEE- EN VYFTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



D E

RAADSEL-DOOS.

BEREIDING.

DERAAD-
SEL-
DOOS.

Deze Vermaaklykheid is dezelfde als de Voorgaande, uitgezonderd dat 'er maar één bordpapiere Cirkel in de Doos is, en eene Staaf in iedere Reep, waar op de Raadsels geschreven zyn.

PL. XI.
Fig. I.

Laat eene kleine Doos A B C D maaken, drie en een halve duim lang en drie duimen breed; plaats op het midden van haaren bodem een ligten bordpapieren Cirkel, op zyne Spil draaijende, besluitende in zig eene bekragtigde Naal-
de

de E. Deel dezen Cirkel in zes gelyke <sup>DE RAAE-
SEL-
DOOS.</sup> deelen, en schryf in iedere verdeeling de Woorden (*) van de zes Raadfels, die op bordpapiere Blaadjes moeten geschreven zyn, gelyk hierna zal aangewezen worden. Bedek het bovenste binnendeelte van deze Doos met Bordpapier F G H I, waar in de opening L zyn ^{Fig. 1.} moet, door welke men leezen kan een van de zes Woorden, die op den bordpapieren Cirkel E geschreven zyn.

Neem drie vierkante bordpapiere Blaadjes, zoo als die van de derde Figuur, in ieder van welken een bekragtigde Staaf zyn moet, zoo als daar aangewezen wordt; beplak dezelve ter wederzyde met dun bordpapier om hen te vermommen; en schryf op iedere zyde een Raadfel, in achtneemende den stand
der

(*) Het is niet noodzaakelyk, dat de Woorden van deze Raadfels, gelyk van de voorgaande Vermaaklykheid, uit het zelfde getal van Letters bestaan.

DERAADSEL-DOOS. der bekragtigde Straaven en Naalde, die in dien bordpapieren Cirkel besloten is, alles zoo als duidelyk genoeg in deze Figuur afgeteekend staat.

UITWERKING.

Als men een van de bordpapiere Blaadjes onder de Doos legt, zal de Naalde, die 'er in opgesloten is, zig richten indiervoegen, dat men door de gemaakte opening zal kunnen zien het Woord van het Raadsel, dat dan onder tegen den bodem van de Doos aanlegt. Indien men vervolgens het bordpapier omkeert, zal men het Woord van het andere Raadsel zien.





KONSTSTUKJE,

Men geeft de bordpapiere Blaadjes KONST-
STUKJE. aan iemant, zeggende hem, dat hy de Raadsels, die 'er opgeschreven zyn, leeze en raade: men legt dat, 't welk hy niet raaden kan, onder de Doos, en dan de Doos openende, laat men hem het Woord zien, dat 'er de oplossing van geeft.)

OPMERKING.

Om deze Vermaaklykheid te verwonderlyker te maaken, kan men dubbelde Blaadjes hebben, die op dezelfde wyze geschikt zyn, en waar van de Raadsels, schoon verschillende, door het zelfde Woord beantwoord worden. Men heeft 'er hier eenigen bygevoegd, voor het gemak van hen, die het samenstel van deze Vermaaklykheid zouden willen maaken, en geene verzameling van Raadsels bezitten mogten.

I. RAADSEL.

RAAD-
SELS.

*Celui qui me produit , me fait toujours la
guerre ,
Il me poursuit sur mer , il me poursuit sur
terre ,
Il ne me donne pas un moment de repos.
Plus il me voit de près , plus il me diminue.
J'amuse les enfans , je fait peur aux che-
vaux ,
Et par moi la peinture est au monde con-
nue.*

L'OMBRE.

II. RAADSEL.

*On ne peut me faire paroître.
On ne peut me porter sans me voir.
On peut me donner sans m'avoir ;
Devinez ce que je puis être.*

LES CORNES.

III. RAAD-

III. RAADSEL.

Je suis le vrai Phœnix, qui renaît de sa RAAD-
cendre, SELS.

En sortant du sépulchre, où l'on m'a vu
descendre;

Et par l'étrange sort

De mon ame asservie,

Je n'occupe ma vie

Qu'à filer lentement la trame de ma mort.

LE VER À SOYE.

IV. RAADSEL.

L'on ne connoît en moi fin ni commence-
ment,

Neuf dissemblables sœurs, m'accompagnent
& m'aident;

Tout seul je ne vaux rien; mais quand el-
les précèdent,

On peut me faire valoir alors infiniment.

LE ZERO.

V. RAADSEL.

RAAD-
SEL.

*Du repos des Humains, implacable Enne-
mie,*

*J'ai fais mille envieux, tous jaloux de
mon sort;*

Je me repais de sang, & je trouve la vie;

Dans le bras de celui qui me donne la mort.

LA PUCE.

VI. RAADSEL.

Quand le Mortel qui me chérit,

Applique sa bouche à la mienne,

Il me prête aussi-tôt son cœur & son esprit;

Je ne dis rien qui ne lui appartienne;

C'est lui qui s'exprime par moi.

*Soumise à ses desirs, je me borne à lui ren-
dre,*

Les sentimens que j'en reçois.

*Vive, quand il est vif, tendre quand il
est tendre,*

Il me donne toujours la loi.

LA FLUTTE.

VI. RAAD-

VII. RAADSEL.

Nous sommes plusieurs sœurs, à peu près ^{RAAD-}
de même âge, ^{SELS.}

Dans deux rangs differens, mais d'un sem-
blable usage;

Nous avons en naissant un Palais pour
maison,

Qn'on pourroit mieux nommer une étroite
prison,

Il faut nous y forcer pour que quelqu'une
en sorte;

Quoique cent soit le jour, on nous ouvre
la porte.

LES DENTS.

VIII. RAADSEL.

Les Rois sont mes Sujets, les Vainceurs
mes Esclaves,

Je force les plus forts, je dompte les plus
braves;

Contre moi les efforts se trouvent superflus,
Je cause du chagrin, des pleurs, & le
martyre

RAAD-
SELS.

*A ceux que ma puissance à me servir attire,
Et je fais plus de mal à ceux qui m'aiment
plus.*

L'AMOUR.

IX. RAADSEL.

Hem, die my teelt, doe ik den oorlog
altyd aan;
Ik volg hem overal waar hy mag gaan
of staan;
Hy wil ook, waar hy is, my nimmer
rust verleenen
Hoe hy my nader komt, hoe ik meer
moet verkleenen.
'k Ben duisternis uit licht, of wel een
louter niet;
Hoe wel men daag'lyks my op alle plaat-
sen ziet.
Ik heb de Schilderkonst het meeste licht
gegeeven;
Terwyl ik Mensch en Vee dikwyls van
schrik doe beeven.

DE SCHADUW.

X. RAAD-

X. RAADSEL.

Ik ben een Foeniks, die, herboren uit RAAD-
 myn afch, SELS.

Verryft uit 't graf, waar in ik neêrge-
 zonken was.

Myn Lyf is teer en klein, dog myne
 konst is groot,

En zeldzaam is myn lot; zoo dra ik ben
 in 't leeven,

Verrigt ik anders niet dan langzaam maar
 te weeven

Het wonderbaare Web van myn gewaan-
 de dood.

EEN ZYWORM.

XI. RAADSEL.

Offchoon de Minnaars myn gelukkig
 Lot benyden,

Moet ik nogthans altoos met veel ge-
 vaaren ftryden,

De moordzugt volgt my ftaag, om dat
 ik word geacht

Een Rustverftoorder van het Mensehe-
 lyk geflacht,

In-

RAAD-
SELS.

Intusfchen drink ik 't bloed en kryg van
hem het leeven,

Wiens wreede hand my ftraks geweldig
zal doen' sneeven.

EEN VLOO.

XII. RAADSEL.

Ik heb begin nog eind, myn waarde is
niets te tellen,

Als negen Zusters my niet min of meer
verzellen,

En zoo dat zy altyd in rang my treên
voor uit;

Dan kan myn waarde tot in 't eindeloo-
ze gaan;

Dewyl ik minder nog dan louter niet
beduid,

Wanneer zy agter my in rang geordend
ftaan.

DE NUL.

XIII. RAADSEL.

Wy zyn veel Zusters, die, byna gelyk
in jaaren,

De-

Dezelfde diensten doen , geordend in ^{RAAD-}
 twee schaaren, _{SELS.}
 In een gewulfd Paleis , om zyne Konst
 beroemd ;
 Hoewel 't voor ons wel mag een Kerker
 zyn genoemd.
 Men dryft ons niet dan met geweld en
 smart daar buiten ;
 Offchoon wy dikwyls daags de deuren
 zien ontsluiten.

DE TANDEN.

XIV. RAADSEL.

Geen Schepsel kan myn magt op deze
 aard weerstaan,
 De stoutste Helden , ja Verwinnaars
 zyn myn Slaaven.
 Ik fnuik den trotschen moed van Prinzen
 en van Graaven,
 Den grootsten Koning zelf maak ik tot
 onderdaan.
 De weerstand of 't geweld , dat m'on-
 bedagt my biedt ,
 Veroorzaakt naberouw , pyn , hartseer
 en verdriet ;

Aan

RAAD-
SELS.

Aan hun, die roekeloos my tragten te
overwinnen;
En nogthans plaag ik 't meest, die my
het sterkst beminnen.

DE LIEFDE.

XV. RAADSEL.

Ik buig gelyk een slang myn Lyf in
honderd bogten,
Ik kruip, ik draai, ik keer my naar een
ieders zin,
Ik boei, schoon nooit door vrees nog
schaamte angevogten,
Al meenig lieve Vrouw, ja zelfs een
Koningin.
By dag hou ik my in veel gaten stil ver-
scholen;
Dog 's nagts verlaat ik weer gerust myn
kleene holen.

EEN RYGSNOER.

XVI. RAADSEL.

Ik heb een lang en kronkelig lyf;
Ik strek aan veelen tot geryf;
'K draag

'K draag altoos leeven in myn buik; RAADSEL.
 Ik dien tot veelerley gebruik;
 Ik heb een grooten wyden mond,
 Die open staat ten allenstond;
 'K heb armen, dog van hals en hoofd
 En voeten ben ik gantsch beroofd;
 Ik loop nogthans verbaazend snel,
 Terwyl ik wroet en knaag en kwel;
 'K loop heen en weér, 'k word nimmer
 moê
 'K loop telkens weer met drift naar toe
 Van daar ik 't allereerst voortkam,
 Van daar ik mynen oorsprong nam.

EEN RIVIER.

XVII. RAADSEL.

Ik ben zeer klein, zeer dun, en ligt
 En nogthans van zeer groot gewigt;
 Een Boô van goed en kwaad, van leeven
 en van sterven,
 Reis ik in 't rood, in 't wit, in 't zwart
 en andre verwen,
 En in gedaante van een Engel, Mensch
 of Beest;

II. DEEL.

Z

Ik

R'AD-
SELS.

Ik gaa, ik loop ik vaar, dog ry het al-
lermeest;

Die myn vertrouwd geheim vermetel aan-
durft randen,

Verliest zyn eer en maakt straffschuldig
zyne handen.

HET ZEGEL VAN EEN BRIEF.

XVIII. RAADSEL.

Ik ben het eerst in Eer, dog hou my
buiten Staat;

'K sta midden in de Wet, en schuw nog-
thans den Raad;

Het Oorlog haat ik, maar ik min twee
voud de Vrede;

Ik vlie den Twist, dog word in Twee-
dragt wel geleden;

Ik woon aan 't eind der Zee, en midden
in het Bed;

Schoon schoot vry, vangt men my ge-
maklyk in het Net;

En schoon ik nimmer my in Stad of Land
vertrouwe,

Zoo

Zoo darf ik my geruft in Stede en Veld RAAD-
SELS-
onthouwen ;

Ik haat den Wyn , dog ben een groot
Minnaar van Mee ;

De Koffy laat ik , maar 'k hou dubbeld
van de Tee ;

Ik houd 't met Ledigheid , zoo wel als
met het Werken ;

De Godsvrugt ken ik niet , schoon 'k al-
toos ben in Kerken ;

'K ben *Mennoos* tweede Vriend , dog
hou niet van *Kalvyn* ;

'K min *Luther* , dog heb niets uitstaande
met *Armyn*.

DE LETTER E.





VIER-EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



H E T

KONST-GEHEUGEN.

BEREIDING.

HET
KONST-
GEHEU-
GEN.

Kies eenige Woorden uit, die een volkomen zin uitmaaken, en die gy gemakkelyk onthouden kunt; by voorbeeld een Spreuk, een Vers, enz. van één of twee regelen.

Wilt gy gelukkig zyn, gy moet de Deugd betragten;

En de ondeugd als de pest vermyden en verachten.

Maak

Maak een genommerd Alphabet, en HET
KONST-
GEHEU-
GEN.
leer dit van buiten.

a. b. c. d. e. f. g. h. i. k. l. m. n. o.
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.

p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.
15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.



KONSTSTUKJE.

Gy stelt iemand voor om hem onver- KONST-
STUKJE.
schillig op te geeven eene meeni-
ge van verschillende Getallen, en hem
die in dezelfde orde op staande voet,
of na een maand, of na een of meer
jaaren weder op te noemen; het gene
gemakkelyk zyn zal, zo men zig dat
Alphabet en dat Vers te binnen brengt.

Om de Getallen, die men opgeeft,
zeer verschillende te maaken, moet men
de Letters van ieder Woord twee aan
twee te samen voegen; en als het Ge-

KONST-
STUKJE.

tal der Letteren van een Woord oneven is, moet men de laatste Letter alleen neemen (*).

V O O R B E E L D.

W i l t g y g e l u k k i g z y n
22. 9. 11. 19. 7. 24. 7. 5. 11. 20. 10. 10. 9. 7. 25. 24. 13.

G y m o e t d e d e u g t b e t r a g t e n
7. 24. 12. 14. 5. 19. 4. 5. 4. 5. 20. 7. 19. 2. 5. 19. 16. 1. 7. 19. 5. 13.

Het is uit dit voorbeeld ligt te zien, dat men dan opgeeven moet de Getallen:

229. 1119. 724. 75. 1120. 1010. 97. 2524.
13. 724. 1214. 519. 45. 45. 207. 19.
25. 1916. 17. 195. 13.

O P M E R K I N G.

Dit Konstje zal hun verwonderlyk voorkomen, die niet weteen, dat het gantsche geheim bestaat in het Vers en het genommerde

(*) Hy aan wien men de Getallen opgeeft, moet dezelve opschryven, en dezelve voor zig verborgen houden.

merde *Alphabet*, die men van buiten kent; KONST-
STUKJ. zy zullen denken dat men die *Getallen* by geval en onverschillig opgegeeven heeft, en dat het enkel aan een verbazend groot gebeugen moet toegeschreven worden, dat men hun dezelve na zoo een langen tyd weder weet op te noemen; en hunne verwondering zal nog grooter wezen, indien men hun zeer veele *Getallen* opgeeft, 't geen even gemakkelyk is, als men veele *Versen* in zyn gebeugen houdt.





VYF-EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Het Getal, dat iemand gedacht heeft, te raaden, zonder hem iets te vraagen.

BEWERKING.

Men laat iemand naar zyn goedvinden een Getal kiezen uit de Getallen van 1 tot 15, en dat Getal voor zig zelve verborgen houden; men gelaft hem dan de volgende bewerking te doen.

Voeg by het gedachte Getal 1 en vermeenigvuldig het door 3.

1^{ste}. Tyd. Neem de helft van dat drievoud. Vermeenigvuldig deze helft door 3.

2^{de}.

2^{de}. TYD. Neem de helft van dit drievoud. Vermeenigvuldig deze helft door 3.

3^{de}. TYD. Neem de helft van dit drievoud.

4^{de}. TYD. Neem de helft van deze helft.

In deze rekenkonstige bewerking heeft men vier Tyden, waar in men de helft laat neemen; de drie eersten vertegenwoordigt men zig in het geheugen door een van de hierna volgende agt Latynsche Woorden: ieder dezer Woorden bestaat uit drie Lettergreepen of Sillabben; de Lettergreepen, waar in de Klinkletter *i* komt, wyzen die Tyden aan, waar in men de helft niet heeft kunnen neemen zonder een Breuk te maaken, of ('t gene het zelfde is) waar in het drievoud een oneven Getal is; in welk geval hy, die de bewerking doet van telkens 1 te voegen by het Deelgetal (*).

De

(*) Deze Tyden zyn verschillende in alle de Getallen, die men heeft kunnen ver-

De vierde Tyd wyft aan welk van de twee Getallen, die men tot ieder van die agt Latynfche Woorden heeft, verkozen of gedagt is.

Zo men met dezen Vierden Tyd de helft heeft kunnen neemen zonder Breuk, dan is het verkozen Getal in de eerfte Kolom; zo 'er integendeel een Breuk in voorkomt, is het Getal in de twee Kolom.

Latynfche Woorden, en Getallen tot dezelve beboorende.

| WOORDEN | 1 ^{ste} . Kolom | 2 ^{de} . Kolom. |
|------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <i>Mi-fe-ris</i> . . . | 8 . . . | 0 |
| <i>Ob-tin-git.</i> . . | 1 . . . | 9 |
| <i>Ni-mi-um.</i> . . | 2 . . . | 10 |
| <i>No-ta-ri.</i> . . . | 3 . . . | 11 |
| <i>In-fer-nos.</i> . . | 4 . . . | 12 |
| <i>Or-di-nes.</i> . . | 15 . . . | 5 |
| <i>Ti-mi-di.</i> . . . | 6 . . . | 14 |
| <i>Te-ne-ant.</i> . . | 13 . . . | 7 |

kiezen, en dienen om dezelve te doen kennen.

VOOR-

VOORBEELD.

Veronderstel, dat men gedacht heeft
het Getal 9.

Het gedagte Getal. 9

Het bygevoegde Getal. 1

Som. 10

Deze som door 3 vermeenigvuldigd,
komt. 30

De helft hier van genomen, blyft. . 15

Deze helft vermeenigvuldigd door
3, komt. 45

De helft van dit beloop neemende
(*), blyft. 23

Deze helft door 3 vermeenigvuldi-
gende, komt. 69

De helft van dit beloop neemende
(**), blyft. 35

Eindelyk de helft van deze helft nee-
mende (***), blyft. 18

On.

(*) Men laat 1 voegen by die 45, 't geen
46 geeft, waar van de helft is 23.

(**) Men laat 'er nog eens 1 byvoegen,
dat 70 maakt, waar van de helft is 35.

(***) Men laat 'er weder 1 byvoegen.

Onderwyl dat deze bewerking geschiedt, merkt men op, dat hy, die de rekening doet, in den tweeden en derden Tyd, 'er 1 heeft moeten byvoegen om de Breuken te ontgaan (*) en gevolglyk dat het Woord *Ob-tin-git*, waar van in de tweede en derde Lettergreep een *i* komt, terstont, volgens de bovenstaande Tafel, aanwyft, dat men het Getal 1 of 9 gedagt heeft; en opmerkende, dat men de laatste helft niet zonder Breuk heeft kunnen neemen, besluit men, dat het Getal 9, 't welk in de tweede Kolom tot het Woord *ob-tingit* gebragt is, het verkozen of gedagte Getal is.

Zo

(*) Men moet het zoo zoeken aan te leggen, dat hy, die de rekening doet, zegt of blyken laat, dat 'er een oneven Getal is, en een Breuk zou komen, zonder dat hy merkt, dat men zulks noodig heeft te weten; dan is het Konstje nog zoo veel te verwonderlyker.

Zo men by toeval het Getal 13 gedagt heeft, komt 'er in alle de vier Tyden geen oneven Getal of Breuk voor, en dan wordt dit Konstje, schoon reeds vermaakelyk genoeg, nog wonderlyker.





ZES-EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Het Getal te raaden, 't welk iemand ge-
dacht heeft.*

BEWERKING.

Nadat men aan iemand voorgesteld heeft om een Getal naar zyn goedvinden te denken, gebiedt men hem hetzelfde te verdubbelen, 'er 4 by te voegen, en vervolgens te vermeenigvuldigen door 5; men laat hem verder 12 by dit laatste beloop voegen, en het dan vermeenigvuldigen door 10, en eindelijk 320 van de laatste Som aftrekken, en men vraagt hem dan, wat 'er overschiet, van welk overschot men de twee laatste Cyffers afsnydt; wanneer het Ge-
tal

tal, dat voor dezelve staat, het gedagte Getal is.

VOORBEELD.

| | |
|---|-------|
| Gedagte Getal. | 7 |
| Het Dubbeld. | 14 |
| Hier 4 bygevoegd, is de Som. | 18 |
| Deze door 5 vermeenigvuldigende,
komt. | 90 |
| Waar by 12 voegende, is de Som. | 102 |
| Dit vermeenigvuldigd door 10,
geeft. | 1020 |
| Waar van aftrekkende. | 320 |
| | <hr/> |
| Blyft. | 700 |

De twee laatste Cyffers affnydende,
is 7 het gedagte Getal.



ZEVEN.



ZEVEN-EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Drie Dobbelfteenen op eene Tafel geworpen, en daarna, in orde gelegd zynde, te raaden de Oogen van ieder derzelven.

BEWERKING.

Laat het dubbeld neemen van de Oogen van den eersten Dobbelfsteen ter regterhand, en 'er 5 byvoegen; ge-
last dat men deze Som door 5 vermeer-
nigvuldige, en dat men by dit beloop
voege het Getal der Oogen van den mid-
delsten Steen; laat vervolgens deze Som
vermeenigvuldigen door 10, en by dit
beloop voegen de Oogen van den derden
Dob-

Dobbelsteen ; laat eindelyk van deze Som aftrekken het Getal 250 ; de Cyfers , die na deze aftrekking overblyven , beteekenen de Oogen van de drie Dobbelsteenen , die op de Tafel geworpen zyn.

V O O R B E E L D .

Laaten de Oogen , welken men met drie Dobbelsteenen op de Tafel geworpen heeft , zyn 4. 6 en 2 , en die aan hem , welke het Konstje doet , onbekend zyn , dog die hy door de navolgende berekening moet uitvinden.

| | |
|--|---------------|
| ORDE EN Oogen der Dobbel- | |
| steenen. | 4 . . 6 . . 2 |
| Het Dubbeld van den 1 ^{sten} Dob- | |
| belsteen. | 4 |
| Bygevoegd Getal. | 5 |
| | — |
| SOM | 13 |

Deze vermeenigvuldigd door. 5

Geeft voor beloop. . . . 65

Getal der Oogen van den mid-
delsten Dobbelfteen. . . . 6

SOM 71

Deze vermeenigvuldigd door. 10

Geeft voor beloop. . . . 710

Waar by gevoegd. . . . 2

Komt voor SOM 712

Waar van aftrekkende. . . . 250

BLYFT. . . . 462

Deze drie overschietende Cyffers 4. 6. 2. beteekenen de Oogen van ieder der drie Dobbelfteenen, die op de Tafel geworpen zyn, en de tevens de orde, waar in zy leggen moeten.





AGT-EN VYFTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Iemant wil aan dertien arme Menschen Aalmoesen uitdeelen, dog niet meer dan 12 Gulden hebbende, wil hy 'er aan ieder één geeven, uitgezonderd aan eenen onder hen, die in staat is te werken; maar hy wil het zoo aanleggen, dat het schyne, als of het geval enkel oorzaak ware, dat die niets ontvangen heeft.

Men laat de dertien Persoonen in 't rond staan, latende hun de keus om zig te plaatsfen daar zy willen, en men deelt aan hun de twaalf Gulden zoodanig uit, dat men telkens denzelfden weg heen negen telt, en aan hem,

op wien de negen valt, een Gulden geeft, die men dan uit den kring laat gaan, wanneer men bevinden zal, dat de elfde, te rekenen van dien, van welken men begonnen heeft te tellen, altoos de laatste zyn zal, en bygevolg geen Gulden ontvangen zal.

Zoo 'er maar twaalf Perfoonen waren, aan wien men elf Guldens wilde uitdeelen, zou men moeten beginnen te tellen van den genen, die hem voorgaat, dien men uitsluiten wil.





NEGEN-EN VYFTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Dertig Soldaaten , die overgeloopen zyn , en waar van 'er vyftien moeten gestraft worden , zoodanig te plaatfen , dat men 'er vyftien , die men gunstig is , uit behouden kan , met hen agtervolglyk te tellen , en telkens den negenden te nemen.

Men moet hen plaatfen volgens de order van de Klinkletters van het volgende Latynsche Vers , in acht neemende de Cyffers , die onder ieder der veertien Lettergreepen staan , waar uit het zelve bestaat.

Po-pu-le-am, Vir-gan Ma-ter Re-gi-na fe-re-bat.
4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

Men plaatst 'er eerst vier naast elkan-
deren, die men verschoonen wil, ver-
volgens vyf van hen, die men straffen
wil, daarna twee van die, welken men
behouden wil, en zoo beurtlings voort-
gaande, volgens de Cyffers, die onder
de Klinkletters staan.

OPMERKING.

*Om dit Konstje te doen, moet men slegts
dat Vers van buiten onthouden, en in acht
neemen, dat de Klinkletter a beteekent het
getal 1, de Klinkletter e het getal 2, de
Klinkletter i het getal 3, enz.*





Z E S T I G S T E

VERMAAKLYKHEID.



*Manier om het Paard van een Schaakspel
agtervolglyk alle de vier-en-zestig Vak-
ken van het Schaakbord te doen door-
loopen, zonder meer dan eens op 't zelf-
de Vak te komen.*

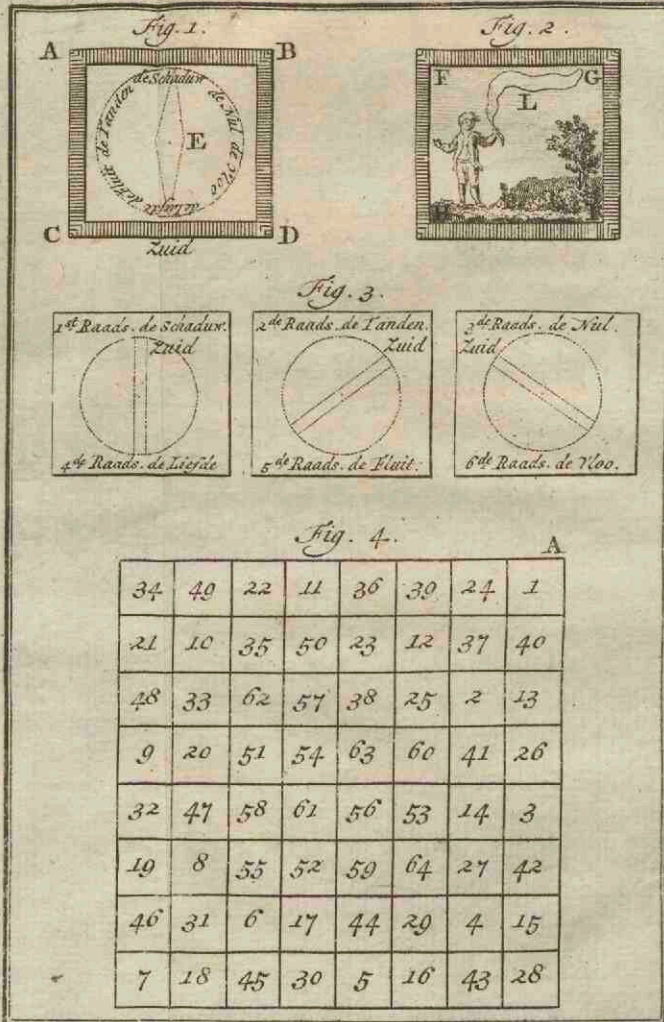
Laat ABCD een Schaakbord ver-
beelden; zo gy het Paard agter-
volglyk alle de Vakken of Vierkanten
van het zelve wil doen doorloopen,
zonder tweemaal op het zelfde Vak te
komen, zoo zet het eerst op het Vak 1, en
laat het voortspringen volgens de orde
der Getallen, die in de 64 Vakken staan;
en leg een stuk geld op ieder Vak, waar
op het komt, ten einde men onthoude
op welke Vakken het zelve geweest is,

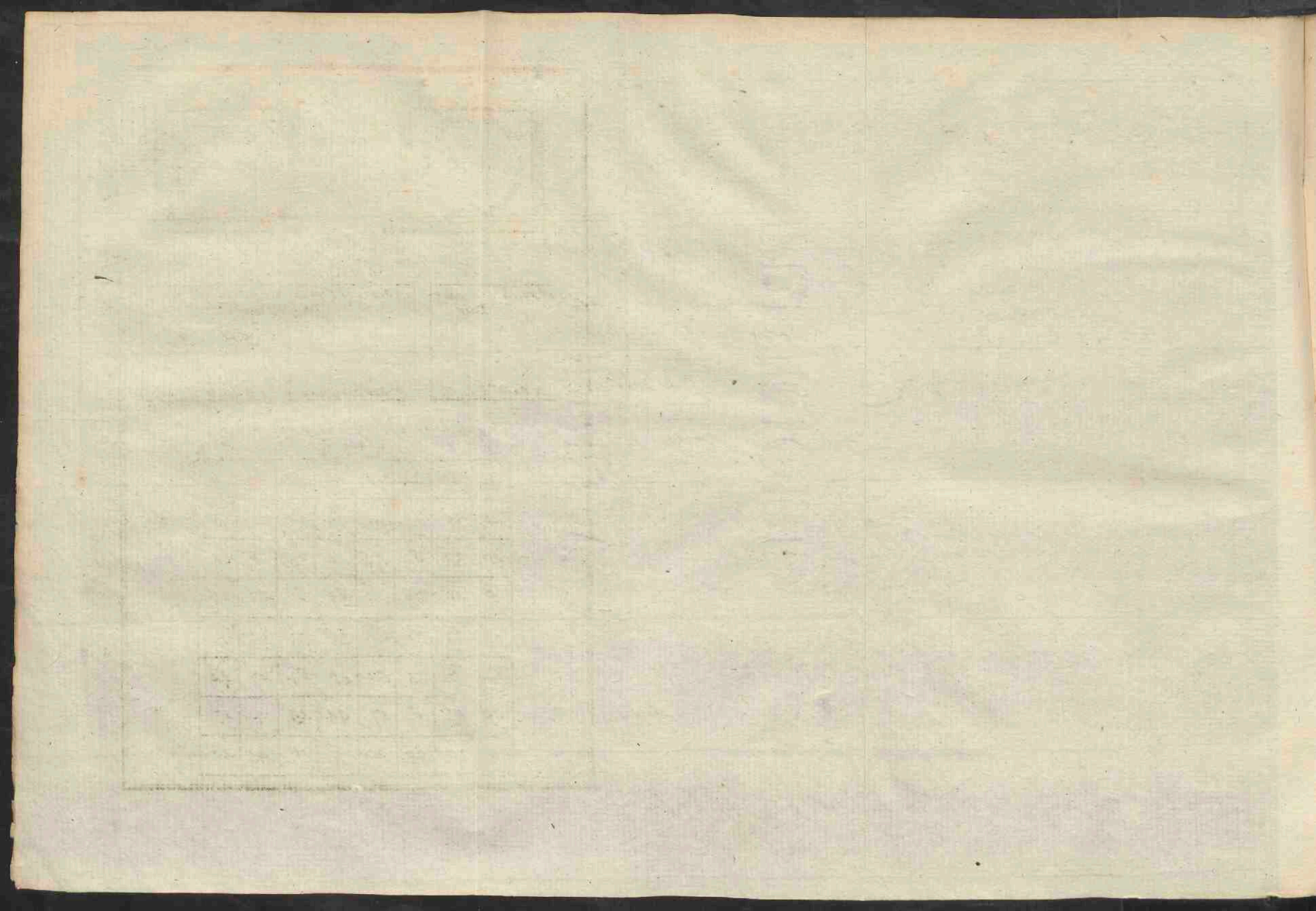
en om te kunnen zien of het dezelve
alle doorloopen heeft.

OPMERKING.

*Daar zyn verscheidene Manieren om het
Paard agtervolglyk alle de Vakken te doen
doorloopen; maar men heeft geoordeeld dat
het volstaan kon, indien men deze tot een
voorbeeld gaf, als zynde 't gemakkelykste
om uit te voeren; en dewyl de anderen zeer
moeyelyk zyn om van buiten te ontbouden,
is het schier onmogelyk om dat Konstje te
doen zonder zig 'er in te bedriegen.*



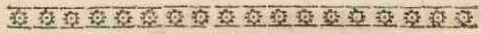




VERSCHEIDENE BUITENGEWOONE

Z E T T E N

VAN HET SCHAAKSPEL.



EEN-EN ZESTIGSTE.

VERMAAKLYKHEID.



EERSTE SCHAAKPARTY.

Stelling der Stukken op het Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

De Koning op het zevende Vak van EERSTE
 zynen Raadsheer (10). SCHAAK+
 PARTY.
 Een PL. XII.
 Fig. I.

(10) Men moet hier en in de volgende
 Vermaaklykheden met het Schaakspel opmer-
 ken, dat de Letters R, C, enz. op de plaa-
 ren de eerste Letters zyn van de Fransche
 Naamen, waar mede de Stukken van dit Spel

EERSTE
SCHAAK-
PARTY.

Een Kasteel op het zevende Vak van het Paard van den Koning.

Het andere Kasteel op het zevende Vak van zynen Koning.

Een Paard op het laatste Vak van den Raadsheer van zynen Koning.

Een Boer of Soldaat op het zesde Vak van den Raadsheer van zynen Koning.

En een andere Boer op het zesde Vak van het Paard van zynen Koning.

SPEL VAN 'T ZWART.

De Koning op het Vak van zyn Kasteel.

En een Boer van de Koningin op zyn eigen Vak.

Het Spel dus geschikt zynde, zegt de Party van het Wit tegen dien van het Zwart, dat hy hem schaakmat zal maaken

benoemd worden; R beteekent *Roi* den Koning, D *Dame* de Koningin, F *Fou* een Raadsheer, C *Cavalier* een Paard, T *Tour* een Kasteel, en P *Pion* een Boer of Soldaat.

ken met den Boer, die op het zesde EERSTE
SCHAAK-
PARTY. Vak is van den Raadsheer van zynen Koning, onder uitdrukkelyke voorwaarde, dat hy op geenerley wyze zynen Koning zal kunnen speelen, of zal dan zelfs het Spel verliezen; om dit te doen laat hy den zwarten Boer van zynen Party om eene Koningin gaan, en in dezen tusschentyd, verplaatst hy het Kasteel, dat naast dien Boer is, in diervoegen, dat hy, zoodra het Zwart eene Koningin krygt, zynen Party schaak kan zetten op het vyfde Vak van het Kasteel van zynen Koning.

't Zwart. De Koningin neemt het Kasteel.

't Wit. Het andere Kasteel zet Schaak op het zevende Vak van het Kasteel van den Koning.

't Zwart. De Koningin neemt dit tweede Kasteel.

't Wit. Schaak Koning met den Boer van het Paard.

't Zwart. De Koningin neemt den Boer.

't Wit.

EERSTE
SCHAAK-
PARTY.

't Wit. De Boer van den Raadsheer
neemt de Koningin, zet Schaak
en maakt Schaakmat.

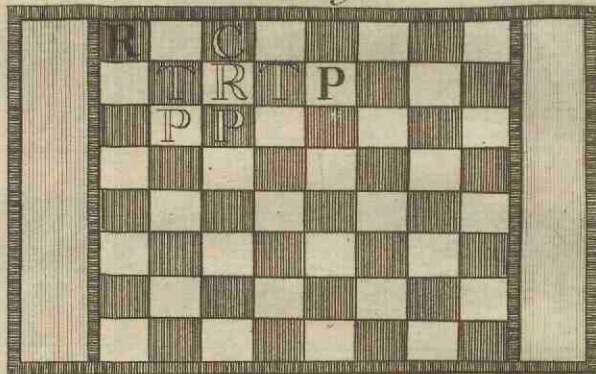
OPMERKING.

*Men geeft deze Zet, zoo wel als de vol-
genden, alleen op voor vermaakelyke Zet-
ten; het zou zekerlyk zeer gevallig zyn,
als men onder het speelen, zoodanige plaat-
sing der Stukken verkreeg.*



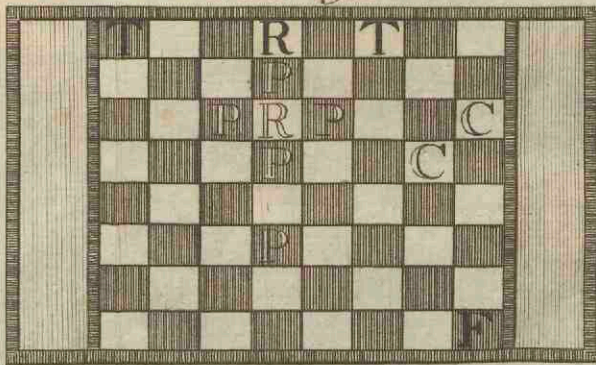
TWEË.

Fig. 1.
Zwarte zyde



Witte zyde

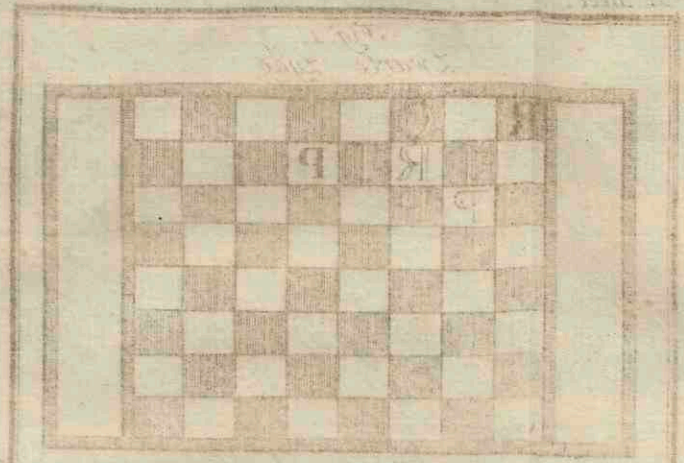
Fig. 2.
Zwarte zyde



Witte zyde

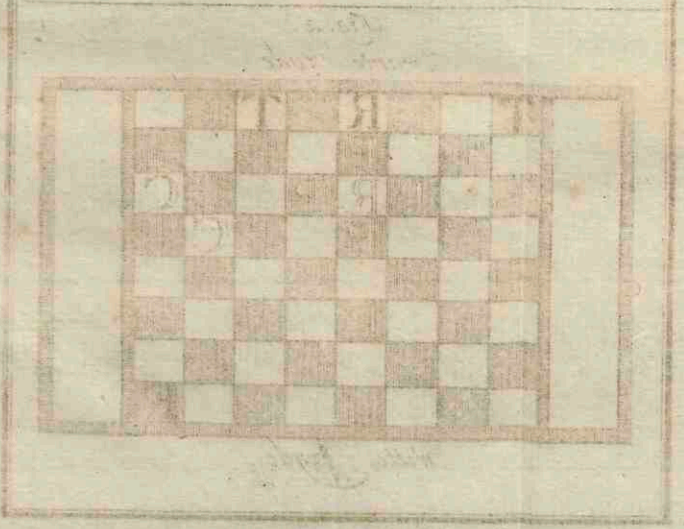
W. 11

W. 11



Handwritten text above the grid, possibly a title or reference number.

Handwritten text below the grid.



Handwritten text above the grid, possibly a title or reference number.

Handwritten text below the grid.

Handwritten mark or number at the bottom of the page.



TWEE-EN ZESTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



TWEEDE PARTY.

Stelling der Stukken op het Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

De Koning op zyn zesde Vak.
Een Paart op het zesde Vak van
het Kasteel van zyne Koningin.

TWEEDE
SCHAAK-
PARTY.
PL. XII.
Fig. 2.

Een ander Paart op het vyfde Vak
van het Paart van zyne Koningin.

Een Boer op het zevende Vak van
zyn en Koning.

Een Boer op het zesde Vak van den
Raadsheer van zynen Koning.

Een Boer op het zesde Vak van zyne
Koningin.

Een Boer op het zesde Vak van zyne
Koningin.

Een

TWEEDE
SCHAAK
PARTY. Een andere Boer op het vyfde Vak
van zynen Koning.

SPEL VAN 'T ZWART.

De Koning op zyn eigen Vak.

Het Kasteel van den Koning op zyn
eigen Vak.

Het andere Kasteel op het Vak van
den Raadsheer van zyne Koningin.

De Raadsheer van den Koning op het
Vak van het Kasteel van de witte Ko-
ningin.

Een Boer op het zesde Vak van zynen
Koning.

Het Spel dus gezet zynde, zegt de
Speelder van 't Wit tegen dien van 't
Zwart, dat, niettegenstaande dat de
Boer, die op het vyfde Vak van zynen
Koning is, voor den Zwarten Raadsheer
bloot staat, hy hem egter met dien
zelfden Boer Schaakmat zetten zal, en
onder voorwaarde, dat, zo hy dien
Boer verliest, hy het Spel verliezen
zal.

't Wit.

't Wit. Het Paart, dat op het zes-
 de Vak van het Kasteel van
 zyne Koningin is, zet Schaak
 op het zevende Vak van den
 Raadsheer van zyne Konin-
 gin.

TWEDE
 SCHAAK
 PARTY.

't Zwart. Het Kasteel is noodzaaklyk
 gedwongen dat Paard te nee-
 men.

't Wit. De Boer, die op het zesde
 Vak van zyne Koningin is,
 gaat één Vak voort, en zet
 Schaak.

't Zwart. Neemt met zyn Kasteel dien
 Boer, omdat het niet anders
 kan.

't Wit. Zet Schaak met het andere
 Paart op het derde Vak van
 de zwarte Koningin.

't Zwart. Is wederom gedwongen om
 dat Paart met het Kasteel te
 neemen.

't Wit. Neemt het Kasteel met den
 Boer in geschl.

't Zwart.

TWEEDE 't Zwart. Is verplicht het Kasteel, dat
SCHAAK hem nog overschiet, te spee-
PARTY. len.

't Wit. Zet Schaak en maakt Schaak-
mat met den Boer, die voor
den Raadsheer bloot stond,
zoo als voorgesteld was.





DRIE EN ZESTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



DERDE SCHAAK-PARTY.

Stelling der Stukken op het Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

De Koning op het zesde Vak van den Raadsheer van zyne Koningin. DERDE
SCHAAK-
PARTY.

Een Paard op het vyfde Vak van het Paart van zyne Koningin. PL. XIII.
Fig. I.

Het andere Paard op het vyfde Vak van zyne Koningin.

Een Boer op het vyfde Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

Een andere Boer op het vyfde Vak van den Raadsheer van zyne Koningin.

SPEL VAN 'T ZWART.

De Koning in het Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

DEDE
S. SCHAAK-
PARTY.

Het Spel dus staande, zegt de Speelder van 't Wit tegen dien van 't Zwart, dat hy hem Schaak zal zetten met eenen van die Boeren, en in den volgenden zet Schaakmat met den anderen Boer, en dat hy zonder dat de Party verliezen zal.

't Wit. Het Paard, dat op het vyfde Vak is van zyne Koningin, zet Schaak op het tweede Vak van den Raadsheer van de zwarte Koningin.

't Zwart. De Koning gaat te rug op het Vak van het Paard van zyne Koningin.

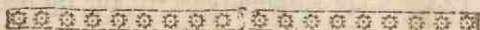
't Wit. Het Paard van het vyfde Vak van het Paard van zyne Koningin springt op het zesde Vak van zyne Koningin.

't Zwart. De Koning gaat op het tweede Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

't Wit. 't Zelfde Paard zet Schaak op het Vak van den Raadsheer van de Zwarte Koningin.

't Zwart.

- 't Zwart. De Koning gaat te rug op het ^{DERDE}
 Vak van het Paard van zyne ^{SCHAAK-}
 Koningin. ^{PARTY.}
- 't Wit. De Koning gaat op het zevende
 Vak van zyne Koningin.
- 't Zwart. De Koning gaat op het tweede
 Vak van het Paard van zyne
 Koningin.
- 't Wit. De Boer van het Kasteel zet
 Schaak.
- 't Zwart. De Koning vlugt op het Vak
 van het Paard van zyne Konin-
 gin.
- 't Wit. Dezelfde Boer zet nog eens
 Schaak.
- 't Zwart. De Koning Vlugt op het twee-
 de Vak van het Paard van zyne
 Koningin.
- 't Wit. De Boer van den Raadsheer
 zet Schaak, en Schaakmat, en
 wint derhalven de Party op
 die wyze als men aangenomen
 had.



VIER- EN ZESTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



VIERDE SCHAAK-PARTY.

Stelling der Stukken op 't Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

VIERDE
SCHAAK-
PARTY.PL. XIII.
Fig. 2.

De Koning op het zesde Vak van den Raadsheer van zyne Koningin.

De Koningin op haar zevende Vak.

Het Kasteel op het vierde Vak van zyne Koningin.

De Boer van het Kasteel van de Koningin op zyn zesde Vak.

De Boer van het Paard van de Koningin op zyn vyfde Vak.

SPEL VAN 'T ZWART.

De Koning op het Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

De Boer van het Kasteel van de Koningin op zyn eigen Vak.

Het

Het Spel dus gesteld zynde, zegt de Speelder van 't Wit tegen het Zwart, dat hy hem met den Boer van het Paard van zyne Koningin Schaakmat zetten zal, onder voorwaarde dat hy nooit den Boer van het Kasteel van den Zwarten Koning zal kunnen neemen.

VIERDE
SCHAAK-
PARTY.

't Zwart. De Koning gaat op het Vak van het Paard van zyne Koningin.

't Wit. Het Kasteel op het vierde Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

't Zwart. De Koning wederom op het Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

't Wit. Het Kasteel op het vyfde Vak van het Kasteel van zyne Koningin.

't Zwart. De Koning op het Vak van het Paard van zyne Koningin.

't Wit. De Koningin zet Schaak op het zevende Vak van haaren Raadsheer.

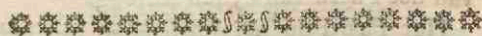
't Zwart. De Koning weder op 't Vak van het Kasteel.

VIERDE
SCHAK-
PARTY.

- 't Wit. De Koningin op het zesde Vak van haar Paard.
- 't Zwart. De Boer van het Kasteel neemt de Koningin.
- 't Wit. De Boer van het Kasteel op zyn zevende Vak.
- 't Zwart. De Boer neemt het Kasteel.
- 't Wit. De Koning op het zesde Vak van zyn Paard.
- 't Zwart. De Boer van het Kasteel gaat één Vak voort.
- 't Wit. De Koning op het zesde Vak van het Kasteel van zyne Koningin.
- 't Zwart. De Boer van het Kasteel gaat weder één Vak voort.
- 't Wit. De Boer van het Paard gaat ook een Vak voort.
- 't Zwart. De Boer van het Kasteel gaat nog een Vak voort.
- 't Wit. De Boer van het Paard zet Schaak en maakt Schaakmat op het zevende Vak, voordat het Zwart eene Koningin haalen kan.



VYF-EN ZESTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



VYFDE SCHAAK-PARTY.

Stelling der Stukken op het Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

De Koning op het Vak van den Raads-
heer van den witten Koning.

Het Kasteel op het Vak van den Raads-
heer van zynen Koning.

Het andere Kasteel op het Vak van zy-
ne Koningin.

Het Paard op het derde Vak van den
Raadsheer van zynen Koning.

Een Boer op het vierde Vak van zy-
nen Koning.

SPEL VAN 'T ZWART.

De Koning op zyn derde Vak.

Bb 4

De

VYFDE
SCHAAK-
PARTY.
PL. XIV.
Fig. 1.

VYFDE
SCHAAK-
PARTY.

De Koningin op het vierde Vak van haar Kasteel.

Het Kasteel van den Koningin op zyn tweede Vak.

Het andere Kasteel op het derde Vak van het Paard van zynen Koning.

Het Paard op het derde Vak van het Kasteel van zynen Koningin.

Een Boer op het vierde Vak van zynen Koning.

Het Spel op deze wyze gezet zynde, zegt de Speelder van 't Wit tegen dien van 't Zwart, dat, schoon hy zelfs schrap staat om het Spel te verliezen, en schoon hy veel minder Stukken heeft, hy hem egter Schaakmat maaken zal, 't gene hy doet in dezer voege.

't Wit. Het Paard zet Schaak op het vierde Vak van het Paard van de zwarte Koningin.

't Zwart. Het Kasteel is genoodzaakt het Paard te neemen.

't Wit. Het Kasteel zet Schaak op het derde Vak van den Raadsheer van den zwarten Koning.

't Zwart.

't Zwart. De Koning is gedwongen dat VYFDE
SCHAAK-
PARTY.
Kasteel te neemen.

't Wit. Het andere Kasteel zet Schaak
en Schaakmat op het derde Vak
van den zwarten Koning.

AANMERKING.

*Zo men zig met deze Zetten op het
Schaakbord vermaaken wil, moet men 'er
de Stukken zoo op stellen als de Figuren
aanwyzen, en bun, die dit Spel speelen,
voorstellen dat men zoodanig een Party
winnen zal, of laten bun het genoeg om
zelve te ontdekken hoe het Spel moet gespeeld
worden.*





ZES EN ZESTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



ZESDE SCHAAK-PARTY.

Stelling der Stukken op het Schaakbord.

SPEL VAN 'T WIT.

ZESDE
SCHAAK-
PARTY.
PL. XIV.
Fig. 2.

De Koning op het Vak van zyn
Paard.

Het Kasteel op het zevende Vak van
het Paard van zynen Koning.

SPEL VAN 'T ZWART.

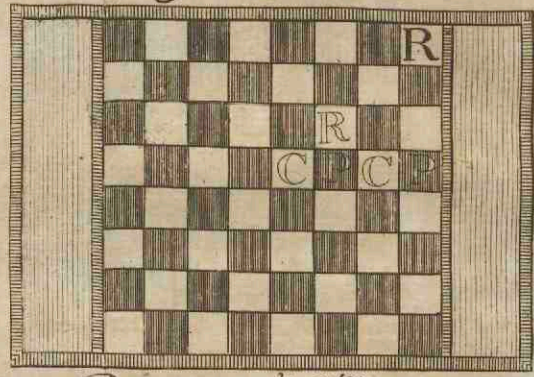
De Koning op het zesde Vak van zyn
Kasteel.

Een Boer op het vyfde Vak van het
Paard van zynen Koning.

Een andere Boer op het zevende Vak
van dat zelfde Paard.

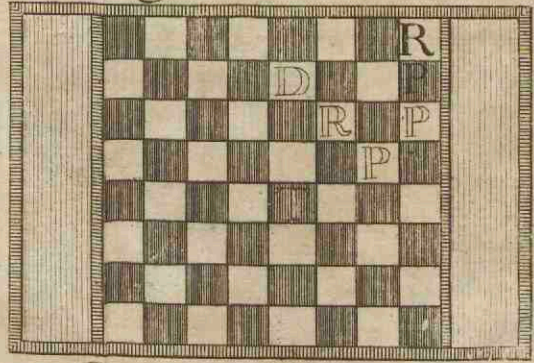
Het

Fig. 1.
De zy van 't Zwart.



De zy van 't Wit.

Fig. 2.
De zy van 't Zwart.



De zy van 't Wit.



Het Kasteel op het Vak van zynen Ko-
 ning , of op eenige andere geschikte
 plaats.

ZESDE
 SCHAAK-
 PARTY.

Het Spel dus geschikt zynde , zegt de
 Speelder van 't Wit tegen dien van 't
 Zwart , dat hy Koekmat zyn zal , 't welk
 hy op deze wyze uitvoert.

't Wit. Het Kasteel zet Schaak op het
 zevende Vak van het Kasteel
 van zynen Koning.

't Zwart. De Koning op het zesde Vak
 van het Paard van zynen Koning ,
 kunnende niet anders speelen.

't Wit. Het Kasteel op het zevende
 Vak van zynen Koning.

't Zwart Verzet zyn Kasteel , opdat het
 Wit niet Koekmat zyn zou.

't Wit. Het Kasteel geduurig voor het
 Kasteel van 't Zwart , om te
 noodzaaken , dat hy Koekmat
 zy.

AAN.

ZESDE
SCHAAK-
PARTY.

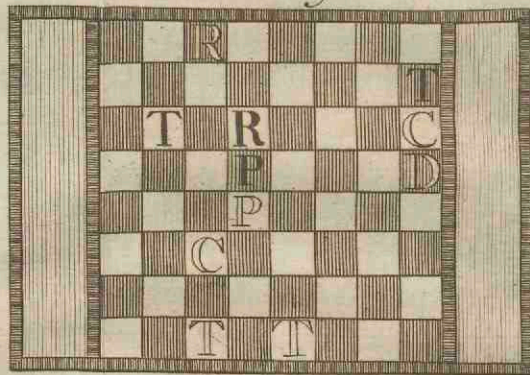
AANMERKING.

Men heeft hier deze Zetten van het Schaakspel opgegeeven, om hen, die dit vermaaklyk Spel speelen, te doen zien hoe groot deszelfs Samenzetting en verband zy, en hoedanige uitvlugten het aan een verftandig Speeler geeven kan om zig te redden in Partyen, die wanhoopende fchynen. Zy zyn getrokken uit een voortreffelyk Italiaanfch Werkje over het Schaakspel (*), dat zeer raar is. Men heeft zeer veel Zetten van dezen aart, dog die minder buitengewoon zyn, in een ander Werkje, dat tot Tytel heeft: *Essai fur les Echecs, par PHILIPPE STAMMA (**)*, 't welk wel te bekomen is, en zoo vermaaklyk als leerzaam is voor hun, die dit Spel beminnen.

(*) Trattato del l'Inventione & Arte liberale del Gioco di Scacchi, del Dottor Alessandro Salvio Napolitano. Napoli 1604.

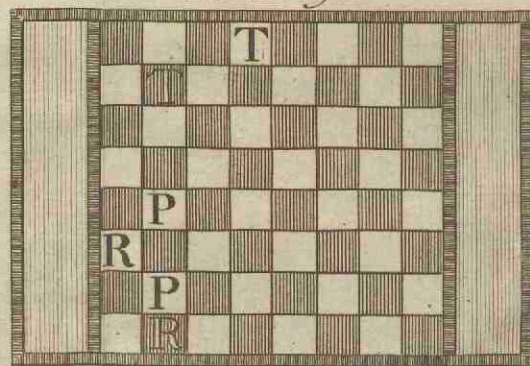
(**) *La Haye, chez Antoine Van-dole, 1741.*

Fig. 1.
Zwarte zyde

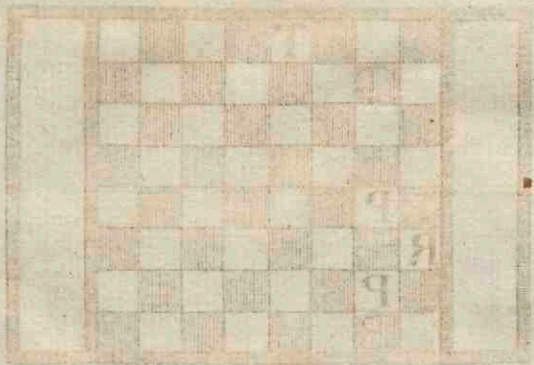
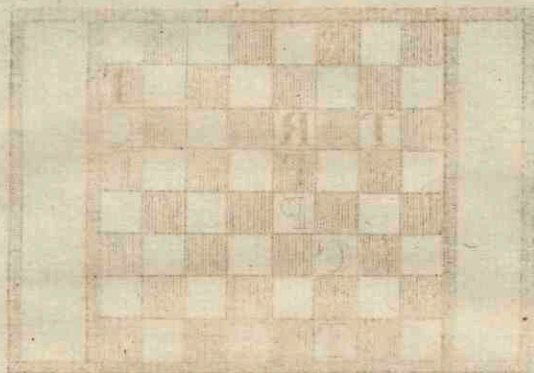


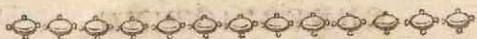
Witte zyde

Fig. 2.
Zwarte zyde



Witte zyde





VERSCHIEDENE
VERMAAKLYKHEDEN,

Die met de Kaarten geschieden.

Veelen van hen, die op dit Werk VER-
MAAK-
LYKHE-
DEN MET
DE KAAR-
TEN.
wel hebben willen inschryven, hebben verklaard, dat het hun aange- naam zyn zou in het zelve te vinden de bekende, de gemakkelykste, en de ver- maakelykste van die Konstjes, welken met Kaarten gedaan worden; willende aan hunne begeerte voldoen, heb ik verkozen dezelve liefst in dit tweede Deel in te lasen, waar op zy de meeste betrekking schynen te hebben. Ik heb 'er zelfs nieuwen uitgedagt, om zoo veel meer verscheidenheid aan dit onderwerp te geeven; en ik heb vooraf laten gaan de noodige onderrigtingen om dezelve gemakkelyk en met behen- digheid uit te voeren, waar in het Ver- maak, dat zy geeven, voornaamelyk bestaat.

ON.

ONDERRIGTING.

VER-
MAAK-
LYKHE-
DEN MET
DE KAAR-
TEN.

Voordat men dit soort van Konstjes onderneemt, is 't noodig dat men de handgreep kenne om de Kaarten te ondersteeken, waar door men verstaat die gaauwigheid der handen om van het bovenste van het Spel eene zekere veelheid Kaarten onder het zelve te brengen, zonder dat men zulks gewaar worde; 't gene op deze wyze moet gedaan worde.

Men moet het Spel Kaarten in de Rechterhand leggen, den duim aan de eene zyde van het Spel, de 2^{de}, 3^{de}, 4^{de}, vingers, aan de andere zyde, zoo dat zy het Spel bedekke, en den ping gebogen en tusfchen de Kaarten gestoken op die plaats, van waar men de bovenste Kaarten wil aflagten en onder het onderste hoopje brengen, in acht nemende, dat de linkerhand het Spel zoodanig bedekke, dat de Duim zy op de plaats C, de tweede Vinger in A, en de andere Vingers in B. Beide de handen

Pl. XV.
Fig. I.

den en de twee gedeeltens van het Spel
 dus geplaatst zynde, trekt men met den
 ping en met de drie volgende Vingers
 van de Regterhand het bovenste hoopje
 oplichtende of opwippende te rug, terwyl
 men te gelyk met de linkerhand het on-
 derste hoopje op dezelfde wyze opligt
 en dus boven het andere brengt.

VER-
 MAAK-
 LYKHE-
 DEN MET
 DE KAAR-
 TEN.

Het is zeer noodzaakelyk, eer men
 onderneemt deze Vermaaklykheden in 't
 werk te stellen, dat men leere deze hand-
 greep behendig te doen, zoo dat nie-
 mant zulks bemerken kan; ook moet
 men dit ondersteeken doen zonder dat
 de Kaarten eenig geraas maaken, en
 zonder dat men met de handen veel be-
 weeging maake; de oeffening kan dit al-
 leen gemakkelyk maake.

Daar is ook eene manier om het Spel
 voor af te bereiden, daar in bestaande,
 dat men 'er een of meer lange Kaarten
 in doe, dezen dienen voor verscheidene
 Vermaaklykheden, die minder behendig-
 heid vorderen.

ZE.



ZEVEN- EN ZESTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.

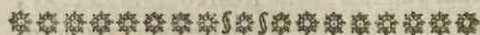


*De Kaart te zeggen, die iemand uit een
Spel getrokken heeft.*

Men laat iemand behendig de lange
Kaart trekken, die men in het
Spel gedaan heeft, en die men weet
welke is; men geeft hem vervolgens het
Spel om het door te schieten; en men
zegt hem, dat men of zyne Kaart noe-
men of afneemen zal; en men doet het
een of het ander dat hy verkiest; men
kan hem ook gelasten het Spel in zyn
Zak te steeken, en dan kan men 'er de
verkozene Kaart gemakkelyk uithaalen,
alzo men dezelve met het gevoel ligte-
lyk van de anderen onderscheidt, zynde
de eenigste die boven het Spel uitsteekt.



AGT. EN ZESTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De Veranderlyke Kaart.

Men laat behendig door iemand de DE VER-
ANDER-
LYKE
KAART. lange Kaart trekken, en nadat hy dezelve gezien heeft, gebiedt men hem dezelve onder het Spel door te schieten; men neemt het Spel wederom, en men laat een tweede Perfoon (*) die zelfde Kaart trekken, en zelfs, zo men wil, een derde en een vierde; men trekt vervolgens zelfs uit onderscheidene plaatsen van het Spel zoo veel Kaarten, als men

(*) Men moet bedagt zyn, dat de twee Perfoonen, die men die zelfde Kaart laat trekken, niet dicht by elkanderen zyn, ten einde zy niet zien kunnen, dat het dezelfde Kaart is.

DE VER-
ANDER-
LYKE
KAART.

men heeft laten trekken, bedagt zyn-
de dat onder dezelve die lange Kaart is,
die zy ieder afzonderlyk getrokken heb-
ben; men verthoont dan alle die Kaar-
ten, en men vraagt in 't algemeen of
ieder van hen, zyne Kaart daarin ziet: zy,
die dezelve getrokken hebben, antwoor-
den *ja*, vermits zy alle die zelfde lange
Kaart zien; men steekt dezelve dan we-
der in het Spel, en op de lange Kaart
afneemende, laat men aan één van hen
de onderfte Kaart van het Spel zien,
hem vragende, of dat zyne Kaart is,
hy antwoordt *ja*; men geeft dan met den
kneukel een tik, of met den nagel een
knip op die Kaart, en men laat dezelve
aan een tweeden Perfoon zien, die het
zelfde antwoordt, en dus aan alle de
andere Perfoonen, die dan in begrip
zyn, dat die zelfde Kaart verandert,
op 't bevel van hem, die het Konstje
doet, en niet denken dat zy alle dezelf-
de Kaart getrokken hebben.

Zo de eerste Perfoon niet die lange
Kaart nam, die men hem aanbiedt, moet
men

men de andere Perfoonen onverschillig DE VER-
ANDER-
LYKE
KAART.
andere Kaarten laten trekken, en de-
zen, terwyl men zelfs het Spel afneemt,
onder de lange Kaart laten leggen, maa-
kende een schyn van telkens op het
Spel te slaan; vervolgens neemt men af,
of men laat afneemen op de lange
Kaart, en men geeft aan ieder de Kaart,
die hy getrokken heeft, in acht nee-
mende, dat men de eerste Kaart aan den
laatsten Perfoon geeft, en dus te rug
gaat tot den eersten Perfoon.

*Andere Manier om dit Konstje te doen zon-
der eene lange Kaart.*

Als men de eerste Perfoon onverschil-
lig eene Kaart heeft laten neemen, en
weder in het midden van het Spel laten
leggen, ondersteekt men de Kaarten om
deze Kaart boven op het Spel te bren-
gen, 't welk men vervolgens doorschiet,
zonder dezelve uit het oog te verlie-
zen; men laat dezelfde Kaart door den
tweeden Perfoon trekken, nadat men

DE VER-
ANDER-
LYKE
KAART.

haar in 't midden van het Spel gebragt heeft, wanneer men weder het bovenste hoopje ondersteekt; men gaat op dezelfde wyze voort met de andere Persoonen die Kaart te laten trekken, en verders handelt men zoo als uitvoeriger zal aangewezen worden in de agt- en tagtigste Vermaaklykheid.





NEGEN-EN ZESTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



De oogen geblind zynde , met de punt van eenen Degen te vinden eene of meer Kaarten , die men uit een Spel getrokken heeft.

Men laat eene Kaart trekken , die men onder de lange Kaart legt , en die men , met kwamwys een tik op het Spel te geeven , behendig boven het op het Spel brengt ; men legt of men werpt het Spel op den grond , oplettende , waar deze Kaart legt ; men laat vervolgens een doek voor de oogen binden , zoodanig dat men naar beneden zien kan (*) ; men verspreidt dan met de punt

(*) Nadien het gezigt naar om laag op den grond gekeerd is , kan men , schoon de

punt van den Degen de Kaart, zonder de getrokkene uit het oog te verliezen; en na een schyn van wel te zoeken gemaakt te hebben, pikt men dezelve met de punt van den Degen, en men laat haar aan hem zien, die dezelve getrokken heeft: men kan ook twee of drie Kaarten laten trekken, bedagt zynde dat men haar alle onder het afgenomene hoopje laat leggen, en vervolgens op dezelve wyze met de punt van den Degen zoekt.

oogen gebonden zyn, de bovenste of onderste Kaart of Kaarten van het Spel gemakkelyk zien.





Z E V E N T I G S T E
 VERMAAKLYKHEID.



De noodzaakelyk gedagte Kaart.

Men spreidt voor iemant een Spel-
 Kaarten uit op eene tafel, indier-
 voege, dat een prentje, by voorbeeld
 een Koning, Koningin of Boer meer
 bloot legge dan de anderen; men ver-
 zoekt hem eene Kaart uit het Spel te
 denken, en men let of hy zyn oog op
 die Kaart slaa; men neemt het Spel op
 en men zegt hem de Kaart die hy gedagt
 heeft.

DE NOOD-
 ZAAKELYK
 GEDAGTE
 KAART.

OPMERKING.

*Zo men bemerkte, dat by zyn oog niet
 op die Kaart vestigde, of zo by de Kaar-
 ten meer van een schoof om 'er eene naar*

DE NOOD- zyn zin uit te denken , zou men hem moe-
 ZAAKELYK ten gebieden die gedagte Kaart uit het Spel
 GEDAGTE te zoeken , die men vervolgens onder de
 KAART. lange Kaart doet leggen , om 'er een ander
 Konstje mede te doen. Men kan ook het
 Spel of wel een gedeelte van het Spel
 waayersgewyze voor hem houden , zoodanig
 dat 'er maar eene Kaart van beoorlyk kan
 gezien worden ; men behoort ook vooraf
 te weeten , dat dit Konstje ligtelyk
 misfen kan , en gevolglyk dat men het voor
 hen doen moet , die in dit soort van Konst-
 jes onbedreven zyn.





EEN-EN ZEVENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Van vier Kaarten, die men onverschillig uit een Spel trekken laat, eene te laten denken, en die te raaden.

Gy laat iemand naar zyn zin vier Kaarten uit een Spel trekken, en gy verzoekt dat hy 'er eene uit denke; gy legt 'er behendig twee van op het Spel en twee onder het zelve; en onder dezen legt gy vier onverschillige Kaarten; gy schiet vervolgens agt of tien van de onderste Kaarten uit op eene tafel, en gy verzoekt dien Persoon, dat hy zie, of de Kaart, die hy gedagt heeft, 'er onder zy; indien hy *neen* zegt, zyt gy zeker dat zy eene van de twee bovensten van het Spel is; die gy onderwyl

behendig onder steekt; gy laat hem dan het onderste van het Spel zien, vragende hem *of dat zyne Kaart is*; zo hy nog *neen* zegt, schuift gy deze onderste Kaart agter uit met den derden Vinger, die gy te vooren een weinig vogtig gemaakt hebt, en gy zegt hem dat hy de onderste Kaart trekke.

Zo hy zegt dat zyne Kaart onder de eersten is, die gy op de tafel uitgeschooten hebt, moet gy behendig de vier Kaarten, die gy onder gelegd hebt, wegneemen, en dewyl als dan de twee Kaarten, onder welken de gedagte is, zig onder het Spel bevinden, laat gy die op dezelfde wyze trekken als zoo even verklaard is.





TWEE- EN ZEVENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Eene gedagte Kaart de zoo veelste van het
Spel te doen zyn, als men begeert.*

Leg de lange Kaart de zestiende in
een Jas- of Piquet Spel; schiet ver-
volgens tien of twaalf van de bovenste
Kaarten uit op eene tafel, en verzoekt,
dat iemand 'er eene uit denke, en ont-
houde de hoeveelste zy is; leg dan die
Kaarten weder op het Spel, en onder-
steek dezelve behendig op de lange
Kaart, zoo dat deze de onderste worde;
vraag vervolgens de hoeveelste zyne ge-
dagte Kaart was; tel dan geheimelyk by
U-zelfen van dat getal tot zestien Kaar-
ten van onderen van het Spel, dezelve
op tafel werpende, en houd by dat ge-
tal

tal

tal op, nadien de zeventiende de gedagte Kaart is; vraag vervolgens of hy zyne Kaart heeft zien uitschieten, hy zal antwoorden *neen*; vraag hem dan verder de hoeveelste hy nu wil dat zyne Kaart volgen zal; schuif onderwyl de gedagte Kaart met den Vinger agter uit, en trek die 'er op volgen, de eene na de andere, tot dat gy aan het begeerde getal gekomen zyt.





DRIE- EN ZEVENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



De Kaarten in de hand te doen veranderen.

Gy moet in het Spel eene dubbelde Kaart hebben, by voorbeeld, een Schoppen-Heer, die gy onder het Spel plaatst; en onder dezen Heer legt gy eene andere Kaart, een Harten-Zeven of eene andere, en op het Spel legt gy den tweeden Schoppen-Heer; daarna schiet gy het Spel door, zoo dat deze drie Kaarten op haare plaats blyven; vervolgens houdt gy het onderste van het Spel voor iemand en laat hem Harten-Zeven zien, die gy verder met een vogtigen Vinger te rug schuift; dan, vcinzende die Harten-Zeven weg te neemen, neemt gy den onderste Schoppen-Heer weg, en denzelven op tafel leggende, verzoekt gy dien zelfden Persoon, dat hy zyne hand op die gewaande Harten-Zeven

ven legge en houde; dan schiet gy het Spel voor de tweede maal door, zonder de eerste en laatste Kaart van haare plaats te neemen, en gy doet den tweeden Schoppen-Heer behendig onder het Spel komen; gy laat denzelven aan een anderen Persoon zien, vragende hem wat Kaart dat is; onderwyl schuift gy haar met den Vinger te rug, en gy trekt de Harten-Zeven, die gy hem met de hand insgelyks laat bedekken; als dan gebiedt gy Harten-Zeven (die de eerste Persoon meent onder zyne hand te hebben) te gaan onder de hand van den tweeden Persoon, en insgelyks den Schoppen-Heer (die de tweede Persoon denkt onder zyne hand te hebben) te gaan onder de hand van den eersten; gy laat hen dan de handen opligten, en zien dat die overgang volbragt is.

OPMERKING.

De twee gelyke Kaarten, en het laten zien van den Schoppen-Heer aan den tweeden Persoon, maaken dit Konstje zeer verwonderlyk en onbegrypelyk.

VIER.



VIER- EN ZEVENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Drie Hoopjes te leggen van een Spel, waar uit men eene Kaart heeft laten trekken, en dezelve te doen vinden in het Hoopje, dat men verkiest.

Gy moet de lange Kaart laten trekken, dezelve weder in het Spel laten leggen, en dan behendig ondersfeeken zoodanig dat zy boven op het Spel kome; maak dan drie Hoopjes, in agt neemende dat het Hoopje, waar in de lange Kaart is, midden tusfchen de twee anderen leggen moet, gemerkt men doorgaans vergt dat zy in het middelste legge. Vraag dan in welk van de drie Hoopjes men begeert, dat de getrokken Kaart legge; zo men antwoordt *in het mid-*

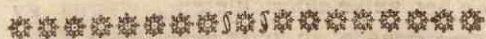
middelste, keert gy het om en laat dezelve terstont zien; zo men integendeel haar in een van de twee andere Hoopjes begeert, dan neemt gy het Spel in de hand, en legt het Hoopje, waar in men haar begeert, op de twee anderen, in acht neemende, dat gy den ping legt tusschen dit en het middelste Hoopje (op het welke de gevraagde Kaart is) om dus op deze plaats behendig te kunnen ondersteeken; vervolgens vraagt gy op nieuw de hoeveelfte men haar begeert in het verkozene Hoopje, en zoo men antwoordt *de zesde*, telt en neemt gy vyf Kaarten boven van het Spel, en dan ondersteekt gy terstont de Kaarten, en toont de getrokken Kaart, die dan *de zesde* is.





VYF-EN ZEVENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Verscheidene Personen Kaarten laten trekken, en hen zelve die weder in het Spel te laten leggen, en dan de Kaarten, die zy getrokken hebben, weder te vinden.

Men moet een Spel Kaarten hebben, dat naar het voorbeeld van de tweede Figuur van de vyftiende Plaat bereid is, dat is dat de Kaarten aan 't eene end A B eene linie smaller afgesneden zyn, dan aan het andere C D. Gy laat den eersten Persoon eene Kaart uit dit Spel trekken, en gy let naauwkeurig op, of hy haar in zyne hand niet omkeere. Indien hy haar weder geeft zoo als

hy dezelve heeft getrokken , keert gy het Spel om , opdat de getrokken Kaart 't onderfte boven legge ; dog zoo hy haar in zyne hand omgekeerd heeft , keert gy het Spel niet om ; de Kaart weder in het Spel gelegd zynde , laat gy het zelve doorschieten , waarna gy eene tweede en zelfs eene derde Kaart trekken laat , dezelfde voorzorgen in acht neemende ; dan neemt gy het Spel aan het breedfte end tusfchen de twee Vingers van de linkerhand , en gy trekt met die van de rechterhand agtervolglyk de Kaarten welken door die drie Perfoonen getrokken zyn.

OPMERKING.

Men dient dit Konftje niet te doen voor ben , die in dit foort van Goochelaarytjes ervaren zyn ; ook moet men het niet herbaalen , vermits men ligtelyk zou kunnen bemerken , dat de gantsche Konft bestaat in het Spel om te keeren.



ZES-EN ZEVENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



*De Kaart door het gevoel of de reuk te
kennen.*

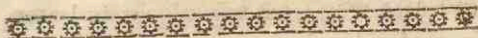
Men laat de lange Kaart of eene andere, die men kent, trekken; men laat dezelve door iemand in zyne hand houden, en men maakt schyn van dezelve met den voorsten Vinger herhaalde reizen te voelen en te beproeven, srykende zagtsjes op de geschilderde zyde, en men noemt hem de Kaart.

Zoo men de lange Kaart heeft laten trekken, dan kan men hem vervolgens het Spel-Kaarten overgeeven, latende hem de vryheid van die Kaart niet of

al in het Spel te leggen; en nadien men zulks ligtelyk bemerkt, riekt men, het Spel weder opgenomen hebbende, alle de Kaarten de eene na de andere, of wel het geheele Spel in eens, en men zegt hem, zonder de Kaart te noemen, of zy in het Spel is, of niet.



ZEVEN.



ZEVEN-EN ZEVENTIGSTE.

VERMAAKLYKHEID.



De Kaart in een Ey te doen vinden.

Splits eene Kaart in tweeën, die dezelfde moet zyn als uwe lange Kaart, en rol dezelve vast toe; doe haar in een Ey, waar in gy eene zeer kleine opening gemaakt hebt, en stop dit gaatje net toe met een weinig wit wasch.



KONSTSTUKJE.

Laat uit het Spel de lange Kaart trek ^{KONST-}ken, die gelyk moet zyn aan die, ^{STUKJE.}welke in het Ey is, en laat dezelve weder in het Spel steeken; gebied dan dat men het Ey breeke, waar in men dan de gestrokkene Kaart vindt; moffel onderwyl

KONST
STUKJE.

die Kaart weg, om vervolgens te laten zien, dat dezelve niet meer in het Spel is.

OPMERKING.

Men kan dit Konstje nog aangenaamer maaken, als men in verscheidene Eyren die zelfde Kaart doet; als dan geeft men een Ey naar goedvinden te kiezen.

Men kan zig ook met iemand verstaan (), aan wien men gewezen heeft het Ey, waar in de Kaart is, en dat by dan verkiest uit die Eyeren, welken hem aangeboden worden; op deze manier kan men vervolgens de andere Eyeren laten breeken, om de Omstanders te doen gelooven, dat 'er in geen een Ey eene Kaart te vooren gestoken geweest is.*

(*) De meesten van hen, die deze Toverkunstjes in 't openbaar doen, hebben Lieden, met welken zy zig verstaan.



AGT- EN ZEVENTIGSTE.

VERMAAKLYKHEID.



De Kaart in de Zak.

Dit Konstje kan men niet doen, dan ^{DE} door zig te verstaan met iemand, ^{KAART} ^{IN DE} wien men te vooren gezegd heeft, welke ^{ZAK.} Kaart men uit het Spel genomen heeft, en welke hy, die het Konstje doet, in zynen zak heeft; men biedt dan dat Spel aan dien Persoon aan, (waar uit men veronderstelt dat men de Harten-Vrouw genomen heeft), en men verzoekt hem eene Kaart te denken en te zien, en het Spel weder op de tafel te leggen: men vraagt hem vervolgens welke de Kaart is die hy in het Spel gezien en gedagt heeft; hy antwoordt (zoo als men in 't geheim over een gekomen is) dat het Harten-Vrouw is; men verzoekt hem,

DE
KAART
IN DE
ZAK.

hem, dat hy ter deege ziet of hy zig niet bedriegt, of die Kaart wel in het Spel is; hy verzekert van ja; als dan zegt hy, die het Konstje doet, en zonder dat hy het Spel aanraakt, zy is 'er niet meer in; zie daar haal haar uit mynen zak; en zie of zy in het Spel is. Die Persoon of een ander haalt haar uit zynen zak, ziet het Spel na en laat zien dat zy 'er niet meer in is.

OPMERKING.

Dit Konstje schynt volmaakt tooveren te zyn, aan hun, die niet weeteten, dat het door verstandhouding geschiedt.





NEGEN- EN ZEVENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



*Eene Kaart te raaden, die iemand uit een
spel Kaarten slegts aangeraakt heeft,*

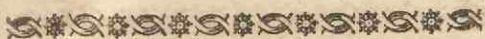
Dit Konstje geschiedt, gelyk het voor-
gaande, alleen door verstandhou-
ding met een tweeden Persoon.

Men spreekt met dezen Persoon af,
(die staan moet nevens hem, wien men
eene Kaart zal laten aanraaken), dat
hy door een teeken moet doen ver-
staan, welke Kaart hy heeft zien aan-
raaken (*), by voorbeeld als hy den
eersten knoop van zynen Rok aanraakt,
dat

(*) Men moet de Kaart aan te raaken
geeven aan iemand, die zeer dicht by den Per-
soon is, met wien men zig verstaat.

dat zulks beteekent dat het een Aas is; den tweeden knoop aanrakende een Heer, enz. dat, als hy zynen Neusdoek in zyne hand neemt, zulks beteekent dat de aangeraakte Kaart een Ruiten is; een snuifje neemende, een Klaveren enz. Deze afspraak van te vooren gemaakt zynde, biedt men het Spel aan, en men gebiedt hem, aan wien men het overgeeft, de Kaarten te openen, eene Kaart aan te raaken, en het Spel weder te geeven; men let op het teeken, en men noemt hem de Kaart, die hy aangeraakt heeft, het welk hem zekerlyk onbegrypelyk zal voorkomen.





TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



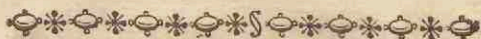
*Verscheidene Kaarten te raaden, die twee
Persoonen uit een Spel genomen hebben.*

Men scheidt de Kaarten in twee gedeeltens door eene lange Kaart. In het eerste is een Vyfde van Klaveren Heer, een van Schoppen Heer, de vier Agten, Ruiten-Tien en Harten-Tien.

In het tweede zyn twee grooter Vierdens van Ruiten en Harten, de vier Zevens en de vier Negens (*).

(*) Men kan haar verdeelen of scheiden op eenige andere wyze, die men zig kan te binnen brengen.

KONST.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

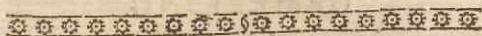
Men slaat op het Spel, en men neemt in acht van alleen de Kaarten van het eerste Hoopje door te schieten; men neemt vervolgens op die lange Kaart af, en men maakt 'er twee Hoopjes van. Men biedt het eerste Hoopje aan iemand aan, hem verzoekende van 'er twee of drie Kaarten uit te neemen; men legt dit Hoopje weder op de tafel; men biedt insgelyks het andere Hoopje aan een anderen Persoon aan, en men legt, (zonder dat het bemerkt worde) de getrokken Kaarten van het eerste Hoopje in het tweede, en de getrokkenen van het tweede Hoopje in het eerste; men tikt op de Kaarten, en schiet alleen die van het onderste Hoopje door; dan het Spel inziende, noemt men de Kaarten, welken die twee vershillende Persoonen getrokken hebben, het welk gemakkelyk is, als men naziet welke die zyn, die dan in ieder Hoopje veranderd zyn.

EEN.



EEN- EN TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Schoppen-Aas in Harten-Aas, en in Harten Drie te veranderen.

Men bereidt eene Kaart zoo als de derde Figuur van de Vyftiende Plaat aanwyft, en men plakt met een weinig zeep het Schoppen-Oog-A op het middelste Harten-Oog. Men plaats den Vinger aan de zyde B, en het bovenste Harten-Oog bedekkende, laat men Schoppen-Aas zien; men houdt vervolgens de Kaart naar om laag, en trekt met den Vinger het Schoppen-Oog weg; dan met den Vinger de plaats C, bedekkende, laat men Harten-Drie zien; men houdt de Kaart weder naar om laag, en op nieuws met den Vinger
de

de plaats B bedekkende , laat men Harten-Aas zien.

Men kan het zelfde Konstje met Harten-Vyf doen; (Zie de Vierde Figuur van de Vyftiende Plaat).

OPMERKING.

Men moet geen Kaarten neemen, daar die Oogen uit gedaan zyn, omdat dan het Papier zyn glans verliest; 't is beter dat men die foorten van Kaarten by de Kaartemaakers opzettelyk maaken laat, men zou anders het geheim ligtelyk ontdekken.





TWEE-EN TAGTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Schoppen-Drie te doen Veranderen in Schoppen-Aas, en in Harten-Aas.

Men moet een Harten - Aas bereiden, 'er op plakkende met zeep drie Oogen van Schoppen, die men zoo dun en net affnydt als mogelyk is; ten welk einde men eene gesplifte Kaart neemt, en waar van men een Schoppen - Drie maakt. (Zie de Vyfde Figuur van de Vyftiende Plaat).



KONST.



KONSTSTUKJE.

Deze bereiding gedaan zynde, laat men deze Kaart aan het Gezelschap zien; men neemt de Kaart wederom, en men doet met den Vinger afglyden het Oog D, en men bedekt met den Vinger het Oog A (de zesde Figuur), men laat Schoppen-Aas zien; men zet vervolgens den Vinger op de plaats A (de zevende Figuur) en men zegt, *zie daar de Schoppen-Drie wedergekomen*; men doet met den Vinger de andere Schoppen afglyden, en men laat zien, dat Schoppen-Aas wedergekomen is, (Zie de agtste Figuur); men laat eindelyk afglyden de Schoppen, die Harten-Aas bedekt, en men laat zien dat Schoppen-Aas in Harten-Aas veranderd is, (Zie de negende Figuur), men werpt ten laatsten die Kaart op tafel, opdat men dezelve zou kunnen onderzoeken.

OP.

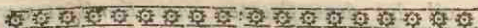
O P M E R K I N G.

Men dient alle deze *Veranderingen* met zeer veel *behandigbeid* te doen, zo men wil dat deze *Soorten van Konstjes* vermaak en *verwondering* verwekken; 't is zelfs beter dat men dezelve niet doet, dan dat men aan anderen de middelen laat *be-merken*, waar van men zig tot uitvoeringe derzelven *bedient*.





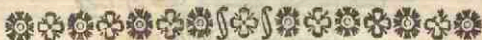
DRIE- EN TAGTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De Vyftien Duizend Gulden.

BEREIDING.

Men moet twee gelyke Kaarten hebben, zoodanig als verbeeld wordt door de tiende Figuur van de vyftiende Plaat, en daarenboven een Ruiten-Vyf en Ruiten-Aas.



KONSTSTUKJE.

Houd in uw hand de Ruiten-Vyf en de twee bereide Kaarten, zoo geschikt als de elfde Figuur aanwyft, en laat dezelve dus in de hand houdende zien; werp vervolgens het Aas op de tafel en zeg: „ Zie hier een

KONST-
STUKJE.

„ Va-

„ Vader , die drie Zoonen heeft , en KONST-
STUKJE.
 „ die stervende hun nalaat 15000 Gul-
 „ den (die door de drie Vyven verbeeld
 „ worden). De twee jongsten komen
 „ over een, om ieder hunne 5000 Gul-
 „ den aan hunnen oudsten Broeder te
 „ laten, ten einde by 'er winst mede
 „ doen zou". Onderwyl dat gy dit ge-
 val verhaalt , zoo werp de Vyf op de
 tafel , en breng het Aas in de plaats
 van de Vyf , en laat de twee bereide
 Kaarten zoodanig glyden , dat zy zig
 vertoonen als in de twaalfde Figuur
 wordt aangewezen ; en voeg 'er by :
 „ De oudste Zoon , in plaats van dit
 „ Geld tot winst aan te leggen , heeft
 „ het schier alles met speelen verloo-
 „ ren ; en heeft slegts 3000 Gulden
 overgehouden (het gene aangeduid wordt
 door de drie Aasen.) Gy legt vervol-
 gens het Aas weder op de tafel , en
 neemt de Vyf weder op , en de Historie
 vervolgende , zegt gy : „ die oudste
 „ Broeder verstoord zynde , dat hy al dat
 „ Geld verspild had , gaat met die 3000
 „ Gul-

KONST-
STUKJE.

„ Gulden naar Oost-Indien; daar hy 'er
 „ een zeer grooten winst mede doet,
 „ en te rug komende, brengt hy aan
 „ zyne Broederen de 15000 Gulden we-
 „ derom. Als dan toont gy de drie
 Kaarten, zoo als zy in de elfde Figuur
 verbeeld worden. Dit Konstje moet, om
 te meer te behaagen, schielyk en behen-
 dig gedaan worden; men moet het niet
 herdoen, en men moet de Kaarten terfont
 in zynen zak steeken; en, nadien men
 verzoeken kan dezelve te zien, is het
 goed, dat men 'er vier anderen, die niet
 bereid zyn, by de hand heeft; te wee-
 ten drie Ruiten Vyven en één Ruiten-
 Aas.

O P M E R K I N G.

*Men kan een ander soortgelyk Konstje
 doen met de Vyven en Driën (Zie de 14,
 15 en 16 Figuren).*

VIER-



VIER-EN TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



Te raaden hoe veel Oogen de onderste Kaarten maaken, die men van drie Hoopjes heeft laten leggen.

Zeg aan iemand, dat hy uit een Piquet-Spel naar zyn goedvinden drie Kaarten uitkieze, dog geef hem vooraf te verstaan, dat een Aas elf telt, de Prentjes tien, en de andere Kaarten zoo veel als 'er Oogen opstaan; als hy die drie Kaarten uitgekozen heeft, zoo gelast hem dezelve op tafel te leggen, en op ieder Hoopje zoo veel Kaarten te plaatsen als noodig is, om tot vyftien te tellen; dat is, dat hy in het Voorbeeld (Figuur 17) agt Kaarten moet leggen op de Zeven, Vier op het Aas, en Vyf op de Tien. Laat hy U dan de overschie-

tende Kaarten geeven; tel dezen, maa-
kende schyn van iets anders 'er in te zoe-
ken, en onthoud hoe veel 'er overschie-
ten; voeg by dit Getal zestien, en gy
zult het Getal hebben der Oogen van
de drie onderste Kaarten, gelyk men
uit dit voorbeeld ziet, waar in 'er twaalf
Kaarten overblyven; by welk Getal zes-
tien gevoegd, is het Getal der Oogen
van de drie onderste Kaarten agt-en twin-
tig.

OPMERKING.

*Zoo men dit Konstje met een CADRILLE-
Spel doet, moet men by het Getal der over-
schietende Kaarten agt voegen.*





·VYF·EN TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



De twee veranderlyke Aafen.

Neem twee Aafen , een Schoppen-
 en een Harten-Aas; plak op het
 Schoppen-Aas een Harten-Oog, en op
 het Harten-Aas een Schoppen-Oog met
 een weinig zeep, opdat zy 'er gemak-
 kelyk kunnen afglyden.



KONSTSTUKJE.

Laat die twee Aafen zien , neem het
 Schoppen-Aas , leg het op den ^{KONST-}
 grond , en zeg aan iemand van het ^{STUKJE.}
 Gezelschap dat hy 'er zynen voet op zet ;
 maar trek onderwyl het Schoppen-Oog

E e 4

weg ;

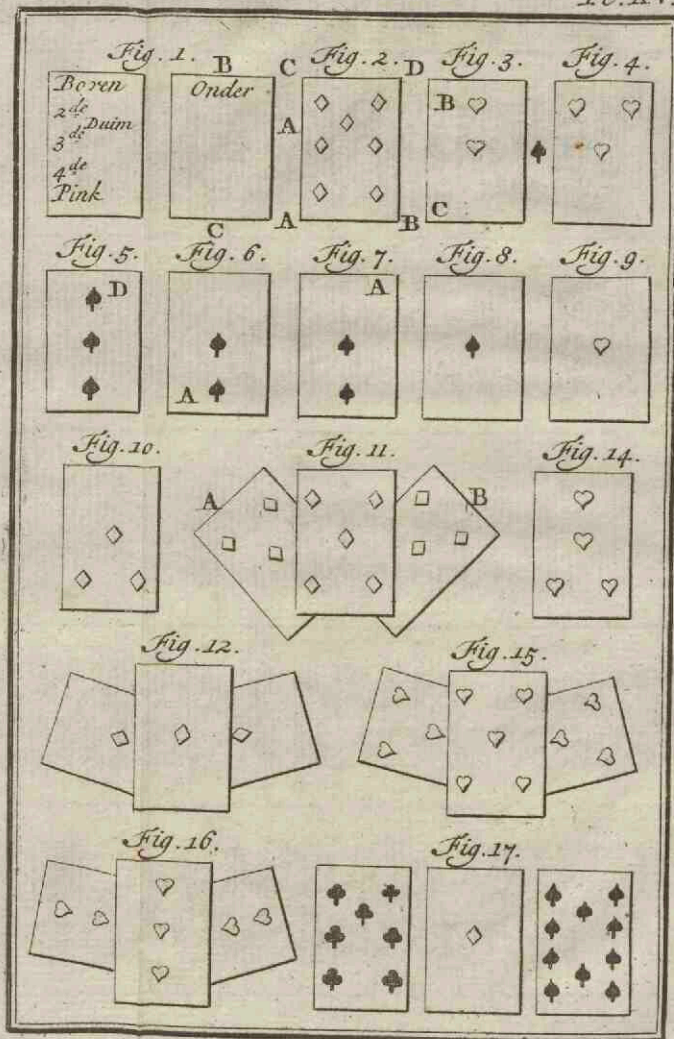
KONST-
STUKJE.

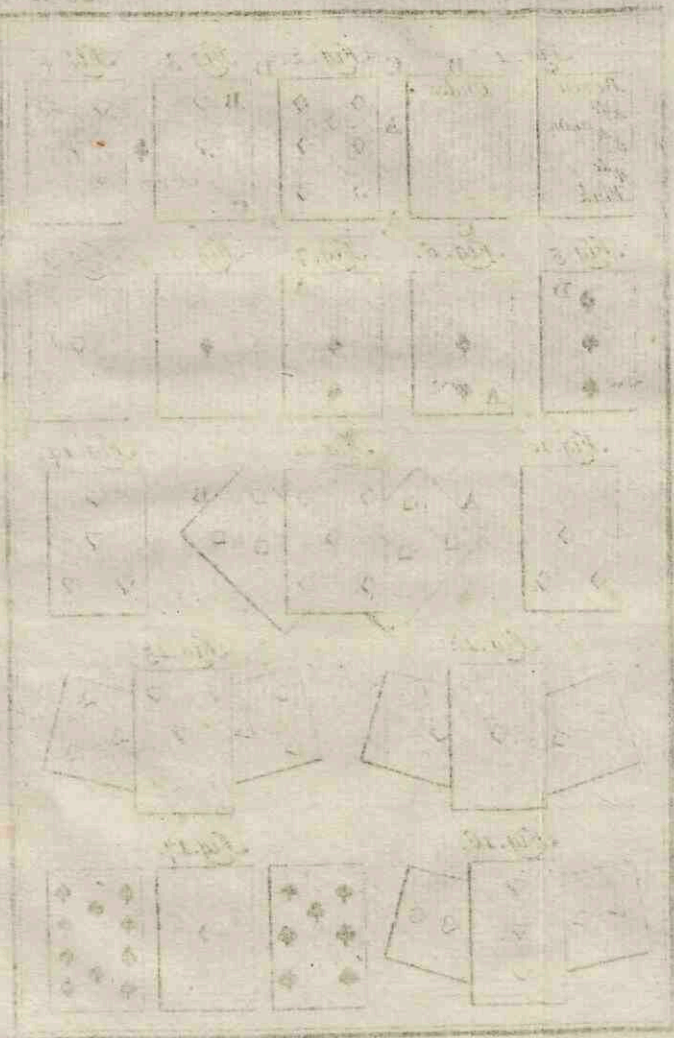
weg; leg insgelyks het Harten-Aas onder den voet van een anderen Persoon, en trek ook het Harten Oog weg; stel dan voor, dat gy Schoppen-Aas zult doen overgaan in de plaats van Harten-Aas, en Harten-Aas in de plaats van Schoppen-Aas; gebied dat men de Kaarten opneeme, en als dan bevindt men, dat de Aafen veranderd zyn.



KONSTSTUKJE.

ZES-







ZES- EN TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*In een Spel-Kaarten door een Neusdoek
heen de Kaart te vinden, die iemand
getrokken heeft.*

Laat iemand uit een Spel Kaarten eene
Kaart trekken, en gebiedt hem de-
zelve in 't midden van 't Spel te leggen;
ondersteek de Kaart op deze plaats zoo-
danig, dat zy de eerste boven op het
Spel worde; leg het Spel op de tafel
en leg 'er een maatig fynen Neusdoek
over, en neem door den Neusdoek heen
deze eerste Kaart, schyn maakende als
of gy het gantsche Spel doorzocht.

O P M E R K I N G.

Men kan dit Konstje insgelyks doen met het Spel in den Zak van iemant te steeken; men kan ook verscheidene Kaarten laten trekken (), en dezelve insgelyks door een Neusdoek heen of in den Zak vinden.*

(*) Zo men meer dan eene Kaart laat trekken, moet men niet ondersteeken voordat men alle de getrokken Kaarten in 't midden van het Spel en op elkanderen heeft laten leggen.





IZEVEN- EN TAGTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.

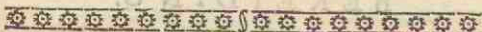


*Verscheidene Kaarten, die verschillende
Persoonen getrokken hebben, in een Ver-
rekker te laten zien.*

BEREIDING.

Laat een yvooren Verrekker maaken,
van omtrent derdehalve duimen
hoogte, en die zeer dun is, zoo dat
het Licht 'er van buiten doorheen tot
in zyn binnenste schynen kan; zet 'er
een Oogglas in van twee en een vierde
duimen brandpunt, ten einde eene Kaart,
van zeven of agt linien lengte, de groot-
te van eene gewoone Kaart 'er in schy-
ne te hebben. Bedek den bodem van
dezen Kyker met een zwart Kaarte Pa-
pier,

pier, en zet hier op eene kleine Kaart op tweederley wyze geschilderd; laat dezelve 'er aan vast gehegd worden met twee kleine zyde-reepjes, die met hun eene eind moeten verborgen zyn in de Kaart, en met het andere in den Kaarte-Papieren Cirkel, welke den bodem van den Kyker bedekt; laat eindelyk deze kleine Kaart zoodanig geschikt zyn, dat men dezelve kan omkeeren, wanneer men den Kyker naar de eene of andere zyde doet overhellen.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Men laat twee verschillende Perfoonen ieder eene Kaart trekken, die gelyk moeten zyn aan die, welken in den Kyker zyn, laat hen ieder daarna in dien Kyker de Kaart zien, die zy getrokken hebben.

OP.

OPMERKING.

Om juist twee Kaarten naar zyn zin te ^{KONST-}doen trekken, legt men dezelve te vooren ^{STUKJE.}boven op het Spel; waarna men de Kaarten ondersteekt, zoo dat zy in 't midden van het Spel komen; dan biedt men het Spel op deze plaats bebedig aan iemand aan. Als men het bebedig ondersteeken van de Kaarten wel verstaat, is deze manier te stellen boven die van lange Kaarten te gebruiken, die daarenboven vereischen, dat men dikwyls van Spel verandere, omdat men anders bemerken zou, dat men schier altoos dezelfde Kaart laat trekken, het gene zekerlyk de verwondering, die men verwekken wil, verminderen zou.





AGT-EN TAGTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



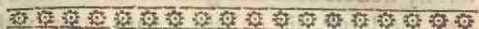
*De Kaarten te doen veranderen, die ver-
scheidene Persoonen uit een Spel getrok-
ken hebben.*

Leg onder uw Spel-Kaarten eene ze-
kere Kaart, eene Klaveren-Vrouw,
by voorbeeld; ondersteek de Kaart zoo-
danig, dat deze Vrouw in 't midden van
het Spel kome; laat dezelve door iemand
trekken; neem vervolgens af, en laat
die Vrouw weder in 't midden van het
Spel leggen; ondersteek nog eens de
Kaart zoodanig, dat zy boven op het
Spel kome, en schiet dan de Kaarten
door zoo dat deze de bovenste blyve;
ondersteek weder de Kaart derwyze,
dat die Vrouw voor de derde reis in 't
midden van het Spel kome, bied dan
de

de Kaart aan en laat een tweede Perfoon die zelfde Vrouw trekken, dog neem in acht, dat deze tweede Perfoon ver van den eersten af zy, opdat zy niet zien, dat zy dezelfde Kaart getrokken hebben; laat eindelyk die zelfde Kaart door vyf verschillende Perfoonen trekken. Schiet uwe Kaarten door, zonder die Klaveren-Vrouw uit het oog te verliezen; schiet vervolgens vier onverschillige Kaarten benevens uwe Klaveren-Vrouw bloot uit op tafel; vraag of zy alle daar hunne Kaart zien; keer dan uwe Kaarten om, nadat gy 'er de Klaveren Vrouw uitgetrokken hebt; ga by den eersten Perfoon, toon hem die Kaart zonder dat de anderen haar zien kunnen; vraag hem of het zyne Kaart is; hy zal ja zeggen; blaas eens op die Kaart of geef 'er een tik op, toon hem dan aan den tweeden Perfoon, en zoo vervolgens.



NEGEN- EN TAGTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De Twintig Kaarten.

DE TWIN-
TIG
KAAR-
TEN.

Neem twintig Kaarten, leg dezelve
by hoopjes twee aan twee op ta-
fel, zeg aan verscheidene Persoonen,
dat zy 'er ieder geheimelyk een hoopje
of twee, die by elkanderen leggen, uit
denke; neem vervolgens alle die hoop-
jes weder op, leg hen op elkanderen
zonder de orde te veranderen, en schik
de Kaarten op de tafel volgens den re-
gel van deze vier Woorden.

| | | | | |
|----|----|----|----|-----|
| M | U | T | U | S |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| D | E | D | I | T |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| N | O | M | E | N |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| C | O | E | C | I |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20. |

De

De Kaarten van het eerste hoopje ^{DE TWIN-}
legt men op de nummers 1 en 13, die ^{TIG}
van het tweede hoopje op de nummers ^{KAAR-}
2 en 4, die van het derde op 3 en 10, ^{TEN-}
en zoo vervolgens, naar de orde der
twee gelyke Letteren; en als men zegt,
dat de twee Kaarten, die men gedagt
heeft, by voorbeeld in den tweeden
rang zyn, zoo weet gy terstond, dat
het die zyn van nummer 6 en 8. Zo
men zegt, dat zy in den tweeden en
vierden rang leggen, ziet gy dat het die
zyn van nummer 9 en 19; vermits die
vier Woorden uit twintig Letters be-
staan, waar van 'er twee gelyk zyn in
het zelfde Woord, of in twee van die
Woorden.





NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De vier onscheidbaare Heeren.

DE
VIER ON-
SCHEID-
BAARE
HEEREN.

Men neemt vier Heeren, en men legt onder den laatsten twee onverschillige Kaarten, die men naauwkeurig verbergt, men laat vervolgens de vier Heeren zien; en men legt die zes Kaarten onder het Spel; men neemt eenen Heer en legt dien boven op, en eene van de onverschillige Kaarten in 't midden van het Spel, en de andere insgelyks hier of daar, in 't midden, en men laat zien, dat 'er één Heer van onderen blyft, men laat afneemen, en nadien 'er drie Heeren onder het Spel gebleven zyn, zoo vindt men dan de vier Heeren by elkanderen in 't midden van het Spel.

EEN.



EEN-EN NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De Waardin en de drie Drinkbroers.

Men legt geheimelyk eene van de vier Boeren op het Spel, en men neemt de drie anderen en eene Vrouw, die men op tafel legt; deze drie Boeren toonende zegt men; „ zie daar drie „ Snaaken, die zig braaf verlustigd en „ rykelyk gedronken hebben, maar wier „ beurs leeg is. Zy maaken een afspraak „ om den kreupelen waard te speelen, „ en zonder de Waardin te betaalen „ heen te gaan: (men toont dan de „ Vrouw) ten dien einde zeggen zy „ aan de Waardin, dat zy nog wat Wyn „ uit de Kelder voor hen haalen zou, „ en onderwyl maaken zy zig zoek”. Men legt dan een van de Boeren op het

DE
WAAR-
DIN EN
DE DRIE
DRINKE-
BROERS.

DE
WAAR-
DIN EN
DE DRIE
DRINKE-
BROERS.

Spel, een anderen in 't midden en een
derden van onderen; de Waardin we-
derkomende, en niet vindende, wil hen
naloopen; men legt dan de Klaveren-
Vrouw op het Spel, men laat afnee-
men, en men vindt haar met de drie
Boeren by malkanderen in 't midden van
het Spel.



TWEE-



TWEE- EN NEGENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



De Kaarten door haar gewigt te kennen.

Plaats in een Spel van veertig Kaarten twee lange Kaarten; laat de eerste by voorbeeld zyn de vyftiende, de tweede de zes-en-twintigste; maak een schyn van het Spel door te schieten, neem dan af op de eerste lange Kaart; leg het afgenomen hoopje onder uwe hand, en zeg, *daar moeten vyftien Kaarten leggen*; neem nog eens af op de tweede lange Kaart, en zeg, *daar zyn elf Kaarten*; weeg de overigen en zeg, *daar zyn veertien Kaarten.*

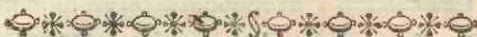
DE KAAR-
TEN DOOR
HAAR GE-
WIGT TE
KENNEN.





DRIE- EN NEGENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Het getal Kaarten te zeggen, die iemand
uit een Spel getrokken heeft.*

Men moet alle de Kaarten van een *Piquet*-Spel zoodanig schikken, dat men onthouden kan de orde, waar in zy leggen, en laaten een zeker getal Kaarten trekken; men ziet behendig de Kaart, die voor die, welken getrokken zyn, gaat, als ook die 'er op volgt; men gebiedt dan dien Persoon, dat hy zyne Kaarten doorschiete, en men noemt hem dezelve alle, de eene na de andere; 't welk gemakkelyk zyn zal, zo men de orde, waar in zy leggen, van buiten weet. Om zyn geheugen hier in te hulp te komen, schikt men haar, indien men
wil

wil, naar de ordre van de volgende
Woorden:

*Huit Rois Valent Neuf Dames, Dix
Sept As.*

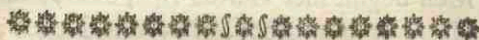
Men begint met Harten-Agt, Schoppen-
Heer, Ruiten-Boer, Klaveren-Negen,
Schoppen-Vrouw, enz. Voortgaande
volgens de schikking dier Woorden en
die der Kleuren, *Harten, Schoppen,
Ruiten en Klaveren*, die men ook in
zjn geheugen moet houden.





VIER- EN NEGENTIGSTE

VERMAAKLYKHEID.



*Hondert Naamen op Kaarten geschreven
zynde, dien te raaden, welken iemand
geheimelyk gedacht heeft.*

BEREIDING.

Neem tien Kaarten, schryf 'er op de
honderd verschillende Naamen, die
in de Tafel staan, welke hierna volgt,
waar op zy zoo geschikt zyn, dat de
eerste Letters van de tien laatste Naa-
men, die onder aan eene van de zyde
van iedere Kaart staan, uitmaaken het
woord INDROMACUS, en dat daarenbo-
ven iedere der tien Naamen, die het
eerste op de omgekeerde zyde dier tien
Kaar-

Kaarten staan, gelyk zyn aan die, welken geschreven zyn op de regter zyde van de eerste Kaart. en dus ook met de anderen.



KONSTSTUKJE.

Men verzoekt iemand geheimelyk een KONSTSTUKJE. Naam te denken van de regter zyde van eene der tien Kaarten, die men hem laat trekken, en op welke men let: men keert de Kaarten om, en men gebiedt hem op de andere zyde den Naam, dien hy gedagt heeft, te zoeken, en dan de Kaart weder te geeven, en men zegt hem den Naam op het Nummer van de Kaart, die men hem aangeboden heeft.

VOORBEELD.

Zo men hem de vyfde Kaart gegeven heeft, waar van de laatste Naam

Ff 5

Or.

KONST-
STUKJK.

Orpheus met een groote *O* begint, en zo hy op deze zyde verkozen heeft een van de tien Naamen, die daar op gelchreven zyn, dan zal het de vyfde zyn op de Kaart, die hy weder geeft.

OPMERKING.

Men kan die Kaarten zoo toebereiden, dat 'er op de eene zy *Vraagen*, en op de andere *Antwoorden* zyn.



T A F E L

En orde van de hondert Naamen, welken op de tien Kaarten moeten geschreven zyr.

EERSTE KAART.

Regter zyde.

Omgekeerde zyde.

Celadon.

Jafon.

Andromeda.

Narciffus.

Silenus.

Daphne.

Acis.

Rophilene.

Eglea.

Orpheus.

Sirinck.

Mirtil.

Tirfis.

Adonis.

Poliphemus.

Corydon.

Protheus.

Vertumnus.

Jafon.

Melicerte.

TWEEDE KAART.

Pomona.

Andromeda.

Omphale.

Pomone.

Ariane;

Deucalion.

Ver

Vervolg der Tafel.

| <i>Regter zyde.</i> | <i>Omgekeerde zyde.</i> |
|---------------------|-------------------------|
| Lifis. | Licas. |
| Flora. | Latona. |
| Danaï. | Icarus. |
| Alcander. | Ganymedes. |
| Tiraefias. | Leander. |
| Ifte. | Hyppolytus. |
| N arciffus. | Driope. |

DERDE KAART.

| | |
|------------------|------------|
| Deucalion. | Afis. |
| Hefione. | Omphale. |
| Galatéea. | Hefionne. |
| Thetis. | Calipfo. |
| Atis. | Hilas. |
| Palaemon. | Clitander. |
| Melibea. | Arifteus. |
| Orion. | Pelée. |
| Nifus. | Corylas. |
| D aphnis. | Neffus. |

Vervolg der Tafel.

VIERDE KAART.

| <i>Regter zyde.</i> | <i>Omgekeerde zyde.</i> |
|---------------------|-------------------------|
| Licas. | Eglea. |
| Calipso. | Arianna. |
| Medea. | Galatea. |
| Adonis. | Medea. |
| Ceres. | Thisbe. |
| Cassander. | Alcinoë. |
| Pales. | Hyacinthus. |
| Menelaus. | Calisto. |
| Glaucus. | Procris. |
| R ophilene. | Philoctete. |

VYFDE KAART.

| | |
|----------|-----------|
| Latona. | Celadon. |
| Hilas. | Lisis. |
| Thisbe. | Thétis. |
| Diana. | Adonis. |
| Palemon. | Diana. |
| Hebe. | Endymion. |
| Sapho. | Circe. |

Vervolgt.

Vervolg der Tafel.

| <i>Regter zyde.</i> | <i>Omgekeerde zyde.</i> |
|---------------------|-------------------------|
| Aëon. | Cadmus. |
| Medusa. | Capatiffe. |
| O rpheus. | Marfias. |

ZESDE KAART.

| | |
|-----------------|-----------|
| Icarus. | Silenus. |
| Clitander. | Flora. |
| Alcinoë. | Atis. |
| Endymion. | Ceres. |
| Alcidon. | Palemon. |
| Iphis. | Alcidon. |
| Achelous. | Mopsus. |
| Philomela. | Pfiche. |
| Cephalus. | Arethufe. |
| M irtil. | Licas. |

ZEVENDE KAART.

| | |
|-------------|------------|
| Ganymedes. | Sirinck. |
| Aristeus. | Daneë. |
| Hyacinthus. | Palemon. |
| Circe. | Cassander. |
| Mopsus. | Hebe. |

Ver-

Vervolg der Tafel.

Regter zyde. *Omgekeerde zyde.*

| | |
|-----------------|----------|
| Piramus. | Iphis. |
| Philemon. | Piramus. |
| Astrea. | Semelc. |
| Peleus. | Eson. |
| A donis. | Isis. |

AGTSTE KAART.

| | |
|------------------|-------------|
| Leander. | Poliphemus. |
| Pilee. | Alcandar. |
| Calisto. | Melibea. |
| Cadmus. | Pales. |
| Psichée. | Sapho. |
| Simele, | Achelous. |
| Iphise. | Philemon. |
| Silvanire. | Iphise. |
| Alphea. | Calesto. |
| C orydon. | Itesif. |

NEGENDE KAART.

| | |
|-------------|-------------|
| Hippolytus. | Protheus. |
| Corilas. | Thiraeſias. |

Ver-

Vervolg der Tafel.

| <i>Regter zyde.</i> | <i>Omgekeerde zyde.</i> |
|---------------------|-------------------------|
| Procris. | Orion. |
| Caparisse. | Menelaus. |
| Arethusa. | Acteon. |
| Eson. | Philomela. |
| Calisto. | Astrea. |
| Arachne. | Silvanire. |
| Pirrha. | Arachne. |
| V ertumus. | Silvander. |

TIENDE KAART:

| | |
|--------------------|----------|
| Driope. | Tirfis. |
| Nessus. | Iffe. |
| Philoctete. | Nifus. |
| Marfyas. | Glaucus. |
| Licas. | Medusa. |
| Ifis. | Cephale. |
| Itis. | Pelias. |
| Melicerte. | Alphea. |
| Riblis. | Pyrrha. |
| S ilvander. | Biblis. |

OPMERKING.

De bovenbeschrevene *Vermaaklykbeden* (*), die met de Kaarten geschieden, zyn schier alle bekend, hoewel men het grootste gedeelte derzelven in geene Boeken gedrukt vindt; men heeft 'er de volgenden bygevoegd, ten einde iets nieuws van dit soort van *Vermaaklykbeden* voor den dag te brengen.

(*) Dit moet verstaan worden van die, welken beginnen op Bladz. 397; die, welken voorafgaan, zyn niet bekend, en zyn opzetteljk samengesteld om in dit Werk geplaatst te worden.





VYF-EN-NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Eene Kaart, uit een Spel getrokken, verscheidene gedaantens te doen aanneemen, en dezelve weder in haare voorige gedaante te doen verschynen.

BEREIDING.

Neem een Spel Kaarten, waar in in 't midden eene Kaart is, die breeder is dan de anderen, by voorbeeld een Schoppen Boer; leg onder dezen Boer een Ruiten-Zeven, en onder deze Zeven een Klaveren-Tien; leg boven op het Spel verscheidene Kaarten, die aan deze twee laatsten gelyk zyn en anderen, waar op verschillende voorwerpen

geteekend zyn, in acht neemende de volgende orde:

- Eerste Kaart. Een Vogel.
 2 . . . Een Ruiten-Zeven.
 3 . . . Een Bloem.
 4 . . . Een andere Ruiten Zeven.
 5 . . . Een Vogel.
 6 . . . Een Klaveren Tien.
 7 . . . Een Bloem.
 8 . . . Een andere Klaveren-Tien.

Zeven of agt onverschillige Kaarten;
 Schoppen Boer, de breede Kaart, Rutien
 Zeven-en Klaveren Tien; en de overigen
 alle onverschillige Kaarten.



KONSTSTUKJE.

Men laat door twee verschillende Per-
 soonen de twee Kaarten trekken, KONST-
STUKJE.
 die onder de breede Kaart zyn, dat is
 de Ruiten-Zeven en de Klaveren-Tien;
 men neemt het Spel in de linkerhand;

Gg 2 men

KONST.
STUKJE.

men opent het op de plaats van de breede Kaart, even als men een boek opent, en men verzoekt hem, die Ruiten-Zeven getrokken heeft, dezelve in de opene plaats te leggen; men laat hem vervolgens blaazen op het Spel, en zonder het te openen, laat men op 't zelfde oogenblik de Kaart, die in het Spel is, en waar op een Vogel (*) geteekend staat, glyden op diē Kaart; als dan verzoekt men dien Persoon, dat hy zyne Kaart zie, en men doet hem opmerken, dat dezelve veranderd is; men laat hem 'er dezelve weder inleggen, en eene tweede reis op het Spel blaazen, en men laat 'er dan op glyden de Ruiten-Zeven, die dan de bovenste van het Spel is, en men laat hem zien, dat zyne Kaart wedergekomen is; men gaat op dezelfde wyze te werk met die Kaart
op

(*) Om dezelve gemakkelyk te doen overgaan, moet men den middelsten vinger van de linkerhand nat maaken, met welken men haer zacht op het Spel schuift.

op nieuws te doen veranderen in Bloemen, en weder haare oude gedaante te doen aanneemen; men doet eindelyk het zelve met de tweede Persoon, die Klaveren-Tien getrokken heeft.

KONST-
STUKJE.

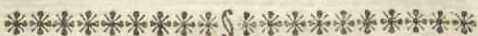
OPMERKING.

Al de Konst hier van bestaat in de bovenste Kaart van het Spel met den natten Vinger te doen afglyden, en telkens op de breedte Kaart te brengen, 't welk zeer gemakkelyk is. Men moet opletten, dat men het gedeelte van het Spel, dat men in de band heeft, niet moet loslaaten. Dit Konstje vordert weinig handigheid, en is daarom zeer gemaklyk uit te voeren.





ZES-EN-NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



De Kaart in den Ring.

BEREIDING.

DEKAART
IN DEN
RING.
PL. XVI.
Fig. I.

Laat een Ring maaken met twee Kaarten, die tegen elkanderen overstaan, en beiden bezet met een Steen van eene langwerpig vierkante gedaante en van dezelfde grootte. Maak dat men onder eenen van deze twee Steenen, die in dien Ring ingekast zyn, schuiven kan eene kleine papiere geteekende Kaart; draag ook zorg, dat deze Ring ruim genoeg zy om gemakkelyk te kunnen gedaan worden aan den middelsten en Ring-Vinger van de linkerhand, en om dezelve te kunnen draaijen.

KONST.



KONSTSTUKJE,

Men laat iemand eene Kaart trekken, KONST-
STUKJE. die gelyk is aan die, welke men onder eenen van de twee Steenen van dezen Ring gestoken heeft, en men verzoekt hem die aan een Kaars te verbranden. In dien tusschentyd steekt men den Ring aan zynen Vinger in diervoegen, dat de Kas, waar in de afteekening van de getrokken Kaart is, onder den Vinger zy, en men laat dan de andere Kas van den Ring zien; men neemt vervolgens met eenen Vinger een weinig afch van de verbrande Kaart, en men wryft 'er den Ring mede, doende denzelven behendig draaijen, zoodanig dat de andere Kas, waar in de geteekende Kaart is, boven op den Vinger kome, en als dan laat men de afteekening van de verbrande Kaart zien.

OPMERKING.

KONST-
STUKJE.

Men kan dit Konstje doen met een Ring met eene Kast, als men dezelve zoo laat maaken, dat 'er onder den Steen een kleine Schuif is, die niet gezien kan worden, en die men gemakkelyk uitbaalen kan om de Kaart, die op den grond van de Kast geteekend is, te laten zien. Deze manier van dit Konstje te doen is aangenaamer, vermits men den Ring kan laten onderzoeken en aan zynen Vinger hebben, voordat men het Konstje doet, daar men in de eerste manier den Ring niet aan zynen Vinger steeken kan, dan op het zelfde oogenblik; nogtbans is 't waar, dat 'er meer behendigheid vereischt wordt om het Konstje op die wyze te doen.





ZEVEN-EN-NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



D E

TOVER - VAAS.

*Verscheidene Kaarten uit een Spel hebben-
de laten trekken, en in een Vaas ge-
legd zynde, die van zelfs de eene na
de andere 'er te doen uitkomen.*

BEREIDING.

Laat een houte of bordpapiere Vaas
 AB maaken; zet dezelve op een
 Arm L vast, en hangt haar dus aan het
 Beschot M; laat zy hol van binnen zyn,
 en deze holte door middelschotjes ver-
 deeld zyn in vyf Vakken *c, d, e, f* en *g*,
 G g 5

DE TO-
VER-
VAAS.
PL. XVI.
Fig. 2.

DE TO-
VER-
VAAS.

zoodanig dat men in die van *c* en *d* een Spel-Kaarten steeken kan, en in die van *e* *f* en *g* maar eene Kaart.

Maak een zyde Koordje vast in *g*, laat dat met 't andere eind onder de middelfchotjes van *f* en *e* gaan door de opening *d*, en van daar naar beneden over het Schyfje I langs den Arm L, en dus uitkomen agter het Beschot M.

Neem vervolgens drie Kaarten uit een *Piquet*-Spel, en plaats 'er in iedere opening *e* *f* en *g* eene; zoodanig, dat zy boven op het Koordje staan, opdat men dezelve, agter het Beschot trekkende, zou kunnen doen uitkomen; plaats in de opening *c* het Spel, waar uit deze drie Kaarten genomen zyn.

Neem nog een ander Spel-Kaarten, boven op het welk leggen drie Kaarten, die gelyk zyn aan die drie, welken in de openingen *e* *f* en *g* van de Vaas gestoken zyn.



KONSTSTUKJE.

Neem dit laatste Spel, ondersteek de KONST-
 Kaart, bied dezelve aan drie Per- STUKJE.
 foonen aan, en maak dat zy ieder eene
 van die drie Kaarten trekken; geef hun
 dan het Spel over, en laaten zy 'er hun-
 ne Kaart onder mengen; plaats dan dat
 Spel in de opening *d* van de Vaas, en
 zeg dat gy de drie getrokken Kaarten
 uit die Vaas zult doen komen; 't geen
 dan geschieden moet door den Persoon,
 die agter het Beschot verborgen zit,
 welke het Koordje zagtsjes en gelyke-
 lyk naar zig trekt. Wanneer de drie
 uitgekomen zyn, zoo neem het Spel,
 dat in de opening *c* is, en laat het hun,
 welken die drie Kaarten, getrokken heb-
 ben, zien, ten einde zy hunne Kaarten
 niet meer in dat Spel vindende, zouden
 gelooven, dat de uitgekomene Kaarten,
 wezenlyk die zyn, die zy getrokken
 hebben.

OP.

OPMERKING.

KONST-
STUKJE.

Men kan dit Konstje ook zonder behulp van een tweeden Persoon doen. als men aan het Koord agter het Besbot een klein gewigtje doet, en een knipje, dat het Koord op den Arm M vast houdt, behendig opligt; het een en ander kan men schikken naar de plaats, daar men de Vaas zet.

*Neem ook in acht de Vaas zoo hoog te plaatsen, dat zy boven het oog der Aanschouweren zy, ten einde zy de verscheide-
ne openingen, die 'er in zyn, niet zouden kunnen zien.*



AGT.



AGT-EN NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



Jemant eene Kaart te laten trekken uit een Spel, waar van men zes Hoopjes maakt, en dan door een Dobbelsteen op tafel geworpen aan te wyzen in welk Hoopje die getrokken Kaart zyn moet.

BEREIDING.

Neem een Spel, dat uit zes-en-dertig Kaarten bestaat, in welk zes verschillende Kaarten ieder zesmaal zyn; dat is te zeggen, dat 'er maar zes soorten van Kaarten moeten zyn; leg dezelve zoodanig, dat iedere der zes verschillende Kaarten agter elkanderen volgen,

gen, en laat de laatste van ieder verschillend soort eene breeder Kaart zyn.

UITWERKING.

Het Spel dus geschikt zynde, en dan afneemende telkens op de plaatsen der breede Kaarten, om 'er zes Hoopjes van te maaken, zoo zal 'er in ieder Hoopje een van de zes soorten van Kaarten zyn.



KONSTSTUKJE.

KONST-
STUKJE.

Laat uit dit Spel eene Kaart trekken, en laat dezelve behendig weder in dat Hoopje steeken, waar uit zy getrokken is; neem dan het Spel verscheidene maalen af indiervoegen, dat eene van de zes breede Kaarten onder het Spel zy; maak vervolgens zes Hoopjes, geef dan eenen Dobbelsesteen aan iemand, en zeg hem dat de Oogen, die hy gooijen zal, aan zullen wyzen het Hoopje, waar in
de

de Kaart is, die hy getrokken heeft; ^{KONST¹}
 ligt het zoo veelde Hoopje op als hy ^{STUKJE.}
 Oogen gegooid heeft, en laat hem de
 Kaart zien.

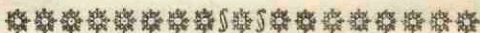
OPMERKING.

*Men moet het Spel terstond in zynen zak
 steeken, waar in men een ander hebben
 moet, ten einde dit te laten zien, zo
 men 'er naar vraagt. Men moet dit Konst-
 je niet herbaalen, omdat men dan ras be-
 merken zou, waar in deszelfs geheim be-
 staat.*





NEGEN-EN-NEGENTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



*In eens alle de roode Kaarten van de
zwarten te scheiden, offchoon zy wel
door een geschoten zyn.*

BEREIDING.

Neem een *Piquet*-Spel in diervoegen
gesneden, als boven Bladz. 417.
aangewezen is; schik de kleuren 'er van
zoodanig, dat alle de Schoppen en Kla-
veren, ten aanzien van de grootste breed-
te der Kaarten, naar eenen kant leggen,
en de Ruiten en Harten naar den ande-
ren kant; laat het Spel zien, en geef
het zelfs over om het door te schieten;
neem dan het Spel, vat met iedere hand
een

een eind 'er van, haal maatig drukken-
de met beide de handen de Kaarten uit
een, en de Kleuren zullen in eens ge-
scheiden zyn.

OPMERKING.

*Dit Konstje is zeer gemakkelyk om te
doen; maar men moet het niet berbaalen;
men zou het egter kunnen berbaalen met
een ander Spel, dat men bebendig in des-
zelfs plaats nam, en met welk men de
Prentjes van de laage Kaarten scheidde,
zynde tot dat oogmerk vooraf toebereid;
't gene eene nieuwe verwondering ver-
wekken zou. Men kan ook, boven aan den
rand van een zeker getal witte Kaarten,
Letters of Woorden schryven, die eene
Vraag en deszelfs Antwoord bevatten, en
die op deze wyze van een scheiden. Men
kan ook met zoodanig een gesneden Spel
nog verscheidene andere Konstjes naar
goedvinden uitdenken en in 't werk stellen.*



HONDERDSTE

VERMAAKLYKHEID.



Jemant eene Kaart uit een Spel hebbende laten trekken, hem het Spel in handen te geeven, en met op het Spel te slaan, alle de Kaarten op den grond te doen vallen, uitgezonderd die, welke by getrokken heeft.

Laat de getrokken Kaart in het Spel leggen, ondersteek dan het Spel zoodanig dat die Kaart de onderste zy; geef vervolgens dien Persoon het Spel, laat hy het aan een hoek met zyne Duim en voorsten Vinger stevig vasthouden; slaat dan op het Spel, en de getrokken Kaart zal alleen tusfchen zyne Vingers overblyven.



HONDERD-EERSTE

VERMAAKLYKHEID.



De vier onscheidbaare Aazen.

Leg de vier Aafen van een Spel Kaar- DE VIER
ON-
SCHEID-
BAARE
AAZEN.
ten op tafel; houd het Spel in
uwe linkerhand, neem 'er met de reg-
terhand behendig drie Kaarten van bo-
ven af (*); leg vervolgens de vier
Aazen op het Spel, en het Spel weder
opneemende, zoo leg 'er boven op de
drie Kaarten, die gy in uwe hand ver-
borgten hebt; neem dan de vier bovenste
Kaarten van het Spel, en leg die op de
tafel zonder haar om te keeren, uitge-
zonderd de Vierde die een Aas is, en
die

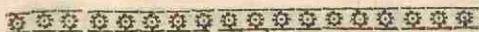
(*) Men neemt 'er die Kaarten af met
dezelve binnen in de hand tusfchen de Vin-
gers te houden.

DE VIER
ON-
SCHEID-
BAARE
AAZEN.

die gy kwanswys by ongeluk op den grond laat vallen om de Aanschouwers te misleiden, en hen vast te doen gelooven, dat die vier Kaarten, vier Aazen zyn. Leg dat Aas boven op het Spel, en drie andere Kaarten op verschillende plaatzen waar men wil in het Spel (*); ondersteek dan de Kaart, en gy laat zien dat de vier Aazen in 't midden van het Spel nog by elkanderen zyn.

(*) Men moet die drie Kaarten niet laaten steeken onder de vier Aazen, welken nu boven op het Spel zyn.





HONDERD-TWEEDE
VERMAAKLYKHEID.



Eene Kaart uit het Spel getrokken in een Spiegel te laten verschynen.

BEREIDING.

Laat een Spiegel A maaken, van eene Pl. XVI.
Fig. 3. ronde of eironde gedaante, in acht neemende eerst, dat deszelfs Lyft de breedte van eene Kaart, en verscheide- ne Gaten moet hebben; ten andere, dat deze Gaten van agteren met stukken verfoelyd Glas moeten bedekt zyn; ten derde, dat het grootste Glas, 't welk in de middelste opening van de Lyft staat, twee derde van de breedte van de Lyft hebben moet, en ook gemakke- lyk moet kunnen bewogen worden tus-
schen

fchen de twee Sponningen CD en EF, die agter den Spiegel en de kleine Glazen moeten geplaatst zyn.

Dezen Spiegel dus bereid zynde, zoo doe 'er een gedeelte van het verfoelyfel af ter /grootte net van eene Kaart, in aght neemende dat men het 'er afdoe op die plaats, die onder deszelfs Lyft verborgen is; bedek dit doorzigtbaare gedeelte van den Spiegel met eene Kaart, dezelve op eenige plaatsen met een weinig Gom vast plakkende, alleen om voor te komen, dat zy 'er niet afvalle; of plak anders agter dien Spiegel een Bordpapier, met zyne randen vast, laat dit op de plaats, daar gy het Verfoelyfel weggenomen hebt open zyn, en plak de Kaart met haare randen op deze opening.

Maak dezen Spiegel vast aan een beschoot; en leid 'er agter heen twee Koordjes, door middel van welken men dien Spiegel zonder geraas in zyne Lyft kan doen uit- en inschuiven, en gevolglyk die Kaart doen verschynen of verdwynen.

KONST.



KONSTSTUKJE.

Men moet eene gedwongen Kaart (*) laten trekken, welke gelyk is aan die van den Spiegel, en dezelve weder in het Spel laten steeken; men ondersteek de Kaart zoo, dat dezelve boven op het Spel kome; als dan strykt men haar 'er af met het onderste van de hand; men zegt vervolgens, dat men dezelve in den Spiegel zal doen voor den dag komen, 't gene dan geschiedt door den Persoon die agter het beschoot verborgen is, met het Koordje zagties te trekken, en nadien men het Glas niet ziet beweegen, omdat het zelve geene verandering aan het oog doet gewaar worden, zal men alleen de Kaart langzaam naar het midden van den Spiegel

(*) Men noemt eene *gedwongen Kaart* alle Kaarten, die men naar zyn wil heeft doen trekken.

gel zien bewegen, 't welk zoo veel te verwonderlyker zal ſchynen , omdat men denken zal, dat dezelve tuſſchen het Glas en zyn verſoeyſel geplaatſt is.

OPMERKING.

Men moet den Spiegel zoo maaken , dat men de Kaart , als men zulks goedvindt , kan veranderen met eene andere in haare plaats te ſtellen , opdat men niet bemerke , dat , zoo dikwyls men dit Konſtje doet , die zelfde Kaart te voorſchyn komt.

Men kan die Kaart ook in eene Schildery laaten verſchynen , tuſſchen de Prent of Plaat 'er van en het Glas ; daar toe is alleen noodig , dat men de Kaart 'er van agteren voor doet komen door een ſpleet , die in de Prent gemaakt is op eene plaats , daar men dien ſpleet niet gemakkelyk zien kan.





HONDERD-DERDE
VERMAAKLYKHEID.



*Iemant eene Kaart geheimelyk gedagt heb-
bende , die in het Spel te doen vinden
de zoo veelste , als men begeert.*

B E R E I D I N G .

Laat een Kyker maaken, in wiens on- PL. XVI.
derste eind gy plaatst de Tafel,
die door de 4^{de} Figuur aangewezen
wordt, en onthoud dat de Cyffers 1,
2, 3 enz., die ter zyde van de zeven-
en-twintig Getallen staan, op welken
de Kaart kan begeerd worden, te ken-
nen geeven de manier, op welke gy op
elkanderen leggen moet de drie Hoop-
jes, die gy met die Kaarten maaken
moet, ten aanzien van het nommer, dat
begeerd is.

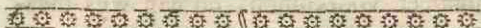
Hh 5

VOOR.

V O O R B E E L D.

Geef iemand in handen een Spel alleen van zeven-en-twintig Kaarten, maak 'er drie Hoopjes van ieder van negen Kaarten, met naamelyk de Kaarten naaft elkanderen te leggen, telkens eene Kaart op ieder Hoopje; laat ook iedere Kaart zien aan hem, die 'er eene getrokken heeft, zonder dat gy dezelve ziet; vraag vervolgens in welk Hoopje de gedagte Kaart is, en leg dat Hoopje, waar in men U gezegd heeft, dat die Kaart is, boven op het Spel, zo de Cyffer 1 in den Kyker gesteld is naaft het gevraagde Getal; indien het de Cyffer 2 is, zoo leg dat Hoopje in 't midden; en indien het de Cyffer 3 is, zoo leg het onder het Spel. Maak dan voor eene tweede en derde reis drie Hoopjes, en leg hen op dezelfde wyze op elkanderen; als dan zal de gedagte Kaart in het Spel leggen de zooveelste als men begeerd heeft.

KONST-



KONSTSTUKJE.

Nadat men by iedere van die drie KONST-STUKJE. herhaalingen gevraagd heeft, in welk Hoopje de gedagte Kaart is, beziet men dat Hoopje met den Kyker, ten einde 'er op te zien (ter zyde van het nommer, op welk men begeerd heeft dat de Kaart zyn zou) de Cyffer, die aanwyft de manier, op welke men de drie Hoopjes leggen moet; en nadat men de Hoopjes drie herhaalde reizen gemaakt heeft, beschouwt men het geheele Spel met den Kyker, even als of men dus doende kon zien of de Kaart wezenlyk op het begeerde nommer legt.

Andere manier om dat Konstje te doen.

Men kan ook nalaaten te vraagen, op welk nommer men de Kaart begeert, en laaten dezelve op eenig ander bepaald
nom-

KONST-
STUKJE.

nommer voorkomen, en dan wys maaken dat men met den Kyker ziet de hoeveelste dezelve legt.

Andere Manier.

Men kan dit Konstje ook veranderen door middel van den gezigteinderlyken Magnetischen Wyzer (*) waar op men zet de Getallen van 1 tot 27, en laaten dan door de Naalde het Getal aanwyzzen, op welk de gedagte Kaart in het Spel leggen moet.

AANMERKING.

De verscheidene Vermaaklykheden met de Kaarten die hier boven beschreven zyn, kunnen volstaan om te doen zien op welke wyze samengesteld zyn en uitgevoerd worden kunnen alle die, waar van men niet noodig geoordeeld heeft hier gewag te maaken, vermits zy zeer eenvoudig en zeer bekend zyn, en om niet in nuttelooze byzonderheden te val-

(*) Men vindt de Samenstelling van dezen Wyzer in het eerste Deel van dit Werk.

vallen. Die, welken in dit Werk gevonden worden, zyn voor het grootste gedeelte gemakkelyk om uit te voeren, en vereisfchen maar weinig behendigheid, die men door de beoeffening wel ras verkrygen kan; het voornaamfte is dat men de Kaarten geheimelyk weet te onderfteeken, en iemand zonder gemaktheid te noodzaaken de Kaart die men wil te trekken; zoodra men deze twee dingen wel weet uit te voeren, kan men alle die Vermaaklykheden op eene aangenaame wyze doen. Die, welken men met Spellen doet, waar in men eene of meer breeder Kaarten geftoken heeft, zyn wel de gemakkelykfte; maar nadien zy toebereide Spellen vereisfchen, kan men dezelve niet doen met alle Spellen, die voor de hand zyn; daar die, welken door het onderfteeken van de Kaart gefchieden, met allerley Spellen kunnen gedaan worden. Het is derhalven op het laafte, dat men zig byzonder moet toeleggen om die Konftjes op eene aangenaame wyze te doen.

BERIGT.

KONST-
STUKJE.

Niettegenstaande het gene de Auteur in de voorgaande Aanmerking vermeldt, heeft de Vertaaler gedacht den Lezer geen en ondiensst te zullen doen met hier op te laten volgen eenige nieuwe Vermaaklykbeden met de Kaarten en Getallen, benevens eenige byzondere en algemeene Aanmerkingen op de voorgaande Vermaaklykbeden van den Auteur.

AANMERKINGEN.

Op de Onderrigting Bladz. 308.

De Auteur gelast daar het Spel-Kaarten in de regterhand te leggen, maar voor de meesten valt het gemakkelyker het zelve in de linkerhand te leggen; dog dan moet men 't gene de Auteur hier van de regterhand zegt op de linker, en 't gene hy van de linkerhand zegt op de regter toepassen.

Men kan 'er tot verdere onderrigtinge byvoegen, dat men den voorsten Vinger

ger van die hand, waar in de Kaart rust, moet doen dienen om het bovenste Hoopje, 't welk men onder brengen wil, eenigzins tegen te houden en te ondersteunen, wanneer de Ping, de derde en vierden Vinger zekerder en vaster werken om het zelve op te ligten; daarenboven dat men het houden, opligten en ondersteeken lugtig doen moet; vermits het een algemeen gebrek is in hen die deze handgreep eerst leeren, dat zy de Kaarten te styf vasthouden en te sterk drukken; eindelyk dat men moet leeren met de beide handen te gelyk een verschillend werk te doen; 't welk in deze en soortgelyke gevallen altoos het moeiljykste is.

Voorders kan men in 't algemeen hier byvoegen, dat hy, die met de Kaart speelen, goochelen of tooveren wil, zeer stout, vlug en handig dient zyn; hy moet met de sterkste verzekering iets durven voorzeggen en staande houden; nooit verlegen zyn, offchoon hy voorziet, dat het voorgestelde Konstje misfen zal;

maar

maar terftond door een ander Konftje 'er in te voegen, dat weeten te bedekken en te verbeteren; hy moet het bedrog, dat men hem speelen wil, om zyne Konft te doen misfen, fchielyk kunnen bemerken, zonder egter te doen merken, dat hy zulks ontdekt heeft, en weeten het zelve dan te ontwyken, of zulks voorkomen door de bekende voorwaarde der Gochelaars: *die van de Konft is, befchaamt zynen Meeftcr niet*; hy moet de verwagting der Toekykers weeten te leur ftellen en zyne gaauwigheid eene andere uitkomst doen hebben, dan hy befpeurt dat men verwacht had; eindelyk hy moet door zyne gebaarden, gelaat en gefprek de oogen als weeten te verblinden en te begoochelen, en vooral den aandagt van zyne handen af trekken; waar toe de beweeging van zyne eigene oogen zeer veel kan toebrengen, die hy daarom ook nooit op zyne eigene handen moet geflagen hebben, wanneer hy een handgreep doen wil, die niet moet gezien worden.

In

In het goochelen met de Kaart komt zeer dikwyls te pas, dat men eene Kaart, die men wil, trekken laat; om dit wel te doen moet men het Spel-Kaarten met beide de handen waayersgewyze uitgebreid houden; terwyl men die Kaart, die men wil dat getrokken zal worden, een weinig buiten de anderen los laat uitsleeken; die men dan, als men de Kaarten aanbiedt, byzonder voor de hand houdt van hem, die trekken zal; wanneer men ook de andere Kaarten styver vast houdt, opdat men, zo hy eene andere Kaart vatten mogt, door den tegenstand, die hy gevoelt, gedreven zou worden om de bedoelde Kaart te vatten en uit te trekken; daarenboven dient men dit altoos met een zekere haast te doen, opdat men hem, die trekken zal, geenen tyd laate om veel keus te maaken.

Wanneer men Konstjes met de Kaarten doen wil, zonder behulp van eene langere of breedere Kaart, is het dikwyls ook noodig, dat men de getrokken en we-

der ingestoken Kaart op eene behendige wyze weet onder of boven op het Spel te brengen, of op eene na de onderste te doen zyn, zonder dat men zulks bemerkte. In dit geval heeft men het Spel, nadat 'er eene Kaart uitgetrokken is, in twee hoopjes gescheiden, waar van men het eene in de linker en het andere op de rechterhand houdt. Onderwyl dat hy, die getrokken heeft, zyne Kaart ziet, schuift men met den duim de bovenste Kaart van het hoopje in de linkerhand een weinig buiten de andere Kaarten uit; men houdt het hoopje van de rechterhand 'er dicht by; men laat de getrokken Kaart op die uitgeschoven Kaart van het hoopje in de linkerhand leggen; men legt dan het hoopje van de rechterhand 'er op, en men houdt of men al de Kaarten op een schoof, en vervolgens zoo onverschillig zou doorschieten; dog, al doorschietende, brengt men alle de Kaarten van het onderste hoopje boven de getrokken Kaart, en boven die, op welke men dezelve heeft laten leggen; welke

welke beiden dan de onderften van het Spel worden ; waarna het gemakkelyk is, al weder doorschietende, de onderfte Kaart boven of ergens in het midden van het Spel te brengen om de getrokken Kaart de onderfte doen zyn ; die men anders, door het doorschieten, ook ligtelyk boven op het Spel brengen kan ; alles naar de aart en uitkomst van het voorgestelde of bedoelde Konstje zulks vorderen.

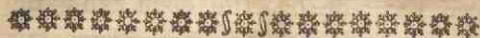
Eindelyk is, tot het goochelen met de Kaart, noodig dat men de Kaarten op verschillenderley wyzen, vaardig en gemakkelyk weet door te schieten ; waar van men de handeling niet dan door de oeffening verkrygt.





HONDERD-VIERDE

VERMAAKLYKHEID.



*Eene Kaart te vinden, die iemand uit een
Spel getrokken en 'er weder ingestoken
heeft, ofschoon men, of by zelfs het
Spel naderhand wel doorgeschud heeft.*

Laat iemand op de aangewezenen ma-
nier eene Kaart uit een Spel trek-
ken en 'er weder insteeken; breng de-
zelve volgens de beschrevene manier
Bladz. 498 onder het Spel; maak de on-
derste Kaart van het Spel te zien, die
deze voorgaat; schud dan het Spel door,
of laat hy het zelfs doorschudden, en
gy zult, het Spel naziende, die Kaart vin-
den, met te letten op de onderste
Kaart, die gy onthouden hebt, en op
welke dezelve volgt: zelden ten minsten
zal dit misfen.

OPMERKING.

Men kan, dit Konstje doende, tot meerder beguigeling, de Kaart zoeken met dezelve te ruiken, te voelen of te weegen, om dezelve kwanswys dus door de reuk, 't gevoel of aan baare zwaarte te kennen.

Men kan op deze wyze ook verscheidene Kaarten door verschillende Persoonen laaten trekken, en dezelve alle wederom vinden. Men laat dezelve ten dien einde zoo in 't Spel steeken, dat zy op elkanderen leggen.

Maar men kan dit en soortgelyke Konstjes nog verwonderlyker maaken en meer verscheidenheid byzetten, als men een Spel Fas-Kaarten neemt, die maar een hoofd hebben, men draagt dan zorg dat alle de Kaarten regt leggen, of wel naar eene zy met het hoofd toegekeerd, wanneer men het Spel aanbiedt om 'er een uit te laaten trekken, en men noodzaakt iemant een Prentje te trekken; men let op of by, die de Kaart trekt, dezelve omkeert of niet; zo

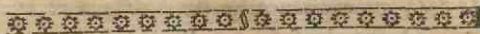
niet keert men het Spel behendig om, en men laat hem de Kaart 'er insteeken; of, zo by dezelve omgekeerd heeft, keert men het Spel niet om; men geeft het hem dan over om het door te schudden, zoo dikwyls als by begeert; men vraagt het Spel weerom, en men vindt de Kaart gemakkeelyk, omdat zy omgekeerd legt; 't geen hen, die het geheim niet waeten, zeer verwondert.





HONDERT-VYFDE

VERMAAKLYKHEID.



De Kaart uit den Zak.

Laat iemand uit een Spel eene Kaart ^{DE} trekken, breng dezelve even als ^{KAART} in de voorige Vermaaklykheid geleerd ^{UIT DEM} is, onder het Spel op eene na de laatste. ^{ZAK.} Laat hem ongemaakt de onderste Kaart zien, ten einde hy zie, dat die zyne Kaart niet is; verzoek hem dan het Spel in zynen zak te steeken; en zeg hem dat gy zyne Kaart 'er uit zult haalen; dat gy doet, met uwe hand in zynen zak steekende, op eene na de laatste Kaart te neemen.

OPMERKING.

Om hem ongemaakt de onderste Kaart te doen zien, geeft men hem het Spel omge-

ge.

DE
KAART
UIT DEN
ZAK.

gekeerd over zoo dat de onderste Kaart voor zyne oogen bloot legt; maar men moet niet laten merken, dat dit met opzet geschiedt.

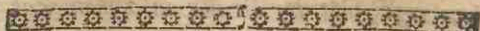
Men kan, om het Konstje verwonderlyker te doen voorkomen, als men de Kaart onder gebragt heeft, het Spel doorschudden zoodanig dat men zorg draage, dat dezelve op eene na de onderste blyve. Beide deze opmerkingen zyn ook op andere Konstjes van dit soort toepasselyk, en brengen veel toe tot de vermomming en beguigeling.

Dit Konstje kan even als het voorige ook met meer Kaarten geschieden.

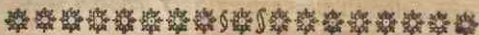
Men kan dit Konstje ook meer aartigheid en zwier byzetten, met verscheide-
ne Kaarten te trekken en hem te laten zien, die het niet zyn, en dan te veinsjen, dat men 'er in gemist heeft; vervolgens zelfs het gebeele Spel uit zynen zak te baalen, uitgezonderd zyne Kaart; daarna hem het Spel in handen te geeven en naar zyne Kaart te laten zoeken, die by 'er dan niet in vinden zal; wanneer men
hem

bem zegt, dat by die nog in zynen Zak ^{DE}
 heeft. Op deze en andere wyzen, die ^{KAART}
 iemants vernuft zelfs moet uittenken, kan ^{UIT DEN}
 men dit en andere Konstjes met de Kaart ^{ZAK.}
 veranderen, en door die verscheidenheid aan-
 genaamer en verwonderlyker maaken.





HONDERD-ZESDE
VERMAAKLYKHEID.



*Iemant eene getrokkene Kaart, die by in
het Spel gestoken heeft, zelfs uit zy-
nen Zak te laten haalen.*

Om dit Konstje te doen, moet men vooraf niet zeggen wat men voor heeft, maar men moet eenigen tyd te vooren, eer men dit Konstje doet, op eene behendige wyze in iemants Zak gestoken hebben eene gelyke Kaart als men wil laten trekken. Men laat dan die Persoon uit een Spel gedwongen die Kaart trekken, en weder in het Spel steeken; men maakt dat deze Kaart de onderste of bovenste op het Spel kome, opdat men gelegenheid hebbe om die Kaart weg te moffelen; waar toe men, met eenige gebaarden of beweging of

ge.

gepraat te maaken, de aandacht der Omstanders van het Spel en zyne handen afrekt. Men verzoekt vervolgens, dat hy aan een anderen Persoon stil zegge, wat Kaart hy getrokken heeft; dan geeft men aan dezen Persoon het Spel over, en men verzoekt hem dat hy 'er die Kaart uit zoeken. Deze zal met verwondering zeggen, dat 'er die Kaart niet in is; waar op men dan antwoordt, dat men zulks wel geloofst, want dat die eerste Persoon die Kaart in zynen Zak gestoken heeft; die men dan gebiedt dezelve daar uit te haalen; 't geen hem, zoo wel als het gantsche Gezelschap, met reden zeer verwondert.

OPMERKING.

Men begrypt ligtelyk, dat men zulk een Konstje maar eens doen moet; dat het noodzaaklyk is, dat 'er een zekere tusschentyd verloope tusschen het steeken van de Kaart in den Zak van iemand en tusschen het doen van het Konstje, en dat men, omeene Kaart

in iemants Zak te Steeken, eene gepaste gelegenheid moet waarneemen, opdat by of iemant anders zulks niet merke: men begrypt ook gemakkelyk, dat men het zelfde Konstje op andere wyzen kan behandelen en doen uitkomen, en dat 'er langs dezen weg verscheidene aardige Konstgreepen uit te vinden en te doen zyn. Zy, die het mof-felen verstaan, kunnen eene of meer getrokkene Kaarten in verscheidene plaatsen van hunne kleederen of op andere plaatsen laten vinden, zonder 'er zelfs twee gelyke Kaarten toe noodig te hebben.





HONDERD ZEVENDE.

VERMAAKLYKHEID.



*Te raaden de Kaart of Kaarten, die men
gedagt heeft uit verscheidene Kaarten,
die men heeft laten zien.*

Daar zyn verscheidene manieren om
aan dit Voorstel te voldoen; men
zal 'er hier vyf van opgeeven.

EERSTE MANIER.

Neem vyf of zes Kaarten van een
Spel, werp die met de regterhand bloot
op tafel, terwyl gy in de linkerhand
het Spel houdt; zeg dat iemand 'er eene
of meer Kaarten uit denke en onthou-
de, of wel laat twee of meer Persoo-
nen 'er ieder eene Kaart uitdenken.
Neem dan die Kaarten op, leg dezelve,
de

de handen onder de tafel houdende, onder het Spel; neem vervolgens vyf of zes Kaarten boven van het Spel af, en voeg 'er geheimelyk eene van de onderften van het Spel by; werp die Kaarten bloot op tafel, en vraag of 'er de gedagte Kaart in is; zo men zegt, *neen*; doet als voortens; en zo men zegt *ja*, zal het de eerste van die Kaarten zyn; zynde altoos de eerste van die 5 of 6 Kaarten, die men dan zien laat, van onderen af terekenen, zo men naamelyk de eene, die men van onder het Spel genomen heeft, onder de anderen gelegd heeft.

TWEEDE MANIER.

Neem van een Spel-Kaarten zoo veel Kaarten als gy wilt, legt dezelve een voor een in orde naast of onder elkanderen en bloot op tafel, tel by U zelve hoe veel gy 'er aflegt, en onthoud dit getal; maar gebied intusfchen, dat iemand 'er eene uit denke, en dat hy onthoude de hoeveelfte het is; als gy
reeds

reeds een goed getal 'er van, 12 by voorbeeld, op tafel gelegd hebt, zoo vraagt of die Persoon 'er al eene gedagte heeft; zo ja, houd dan op, en leg die Kaarten weer een voor een op het Spel, beginnende met die gy 'er het eerst afgelegd hebt; vraag dan de hoeveelfte zyne gedagte Kaart was; zo hy zegt de vyfde by voorbeeld, zoo leg op nieuws de Kaarten, van boven af beginnende, een voor een bloot op tafel, tellende 5 voor de eerste, 6 voor de tweede, en zoo vervolgens tot 12 toe, dan zal de twaalfde de gedagte Kaart zyn; of, zo men meerder of minder Kaarten afgelegd had, zal het altyd de zooveelfte zyn als dat getal is. Men kan ook, eer men deze telling begint om de gedagte Kaart te toonen, hem het Spel eene of meer reizen laten afneemen en opleggen, mits dat hy telkens maar met een hoopje afneemt; en dan moet men de laatste Kaart van die, welken men de eerste reis op tafel gelegd had, onthouden, deze vervolgens in het Spel opzoeken,

zoeken, en van dezelve weder aftellen, in dit voorbeeld met 5 tot 12 toe, die dan insgelyks de gedagte Kaart zyn zal.

DERDE MANIER.

De Kaarten in Ryen gelegd.

Neem 16 Kaarten uit een Spel, leg twee Ryen ieder van agt Kaarten onder malkanderen, in dezer voegen by voorbeeld:

| Iste Ry. | IIdde Ry. |
|-----------------|----------------|
| Harten Heer. | Klaveren Agt. |
| Schoppen Zeven. | Ruiten Negen. |
| Klaveren Aas. | Harten Negen. |
| Harten Vrouw. | Klaveren Boer. |
| Klaveren Negen. | Schoppen Agt. |
| Schoppen Boer. | Ruiten Aas. |
| Klaveren Heer. | Harten Boer. |
| Ruiten Boer. | Klaveren Tien. |

Laat iemant uit eene van beide die Ryen 'er eene denken, vraag hem in wat Ry dezelve is; zo hy zegt: *in de eerste Ry*, gelyk wanneer hy by voorbeeld

beeld gedagt heeft *Schoppen Boer*, zoo neem die Ry-Kaarten op, en leg dezelve in twee Ryen, vier aan iedere zy van de tweede Ry, die men onaangeroerd leggen laat; dus by voorbeeld:

| Iste Ry. | IIde Ry. | IIIde Ry. |
|----------------|----------------|----------------|
| Harten Heer. | Klaveren Agt. | Klaver Negen. |
| Schopp. Zeven. | Ruiten Negen. | Schoppen Boer. |
| Klaveren Aas. | Harten Negen. | Klaveren Heer. |
| Harten Vrouw. | Klaveren Boer. | Ruiten Boer. |
| | Schoppen Agt. | |
| | Ruiten Aas. | |
| | Harten Boer. | |
| | Klaveren Tien. | |

Vraag hem dan weder, in wat Ry zyne Kaart legt; zo hy antwoordt in de derde Ry (gelyk in dit voorbeeld) zoo neem die Ry op, gelyk ook de eerste, zonder dat de Kaarten van die twee Ryen onder een komen; maak 'er dan twee andere Ryen van zoodanig, dat de Kaarten van die Ry, waar in zyne Kaart is, het eerst gelegd worden, en wel indiervoegen, dat men 'er beurt-

lings eene van dezelveu legt ter weder-
zyde van de tweede Ry, wanneer de
Kaarten dus uitkomen:

| Iste Ry. | IIde Ry. | IIIde Ry. |
|----------------|--------------|----------------|
| Klaver. Negen. | dezelfde als | Schoppen Boer. |
| Klaver. Heer. | boven. | Ruiten Boer. |
| Harten Heer. | | Schopp. Zeven. |
| Klaveren Aas. | | Harten Vrouw. |

Vraag dan nog eens, in welke Ry zyne
Kaart legt, zo hy zegt in de derde Ry
(gelyk hier) zoo neem die en de eerste
Ry op en leg de Kaarten op dezelve
wyze, als zoo even gezegd is; dan ko-
men de Kaarten in deze legging:

| Iste Ry. | IIde Ry. | IIIde Ry. |
|----------------|--------------|----------------|
| Schoppen Boer. | dezelfde als | Ruiten Boer. |
| Schopp. Zeven. | boven. | Harten Vrouw. |
| Klaver. Negen. | | Klaveren Heer. |
| Harten Heer. | | Klaveren Aas. |

En als dan moet in deze reis de gedagte
Kaart altoos de eerste zyn van die Ry,
waar in hy zegt, dat nu zyne Kaart
legt, gelyk hier *Schoppen Boer*.

VIERDE MANIER.

De Kaarten in Ryen gelegd.

Neem 15 Kaarten, schik dezelfen in drie Ryen, ieder van vyf Kaarten; laat 'er iemant eene uitdenken, vraag in wat Ry zy legt; neem dan ieder Ry afzonderlyk op, zoo dat die, waar in de gedagte Kaart legt, in 't midden kome; leg wederom de Kaarten in drie Ryen, de bovenste naamelyk in de eerste Ry, de volgende in de tweede Ry, de derde in de derde Rey, de vierde weder in de eerste Ry, en zoo vervolgens, tot dat zy alle gelegd zyn; vraag weder in wat Ry de gedagte Kaart is, neem de Kaarten op dezelfde wys op, en leg haar nog eens op dezelfde wyze in drie Ryen; en dan vragende in wat Ry zy legt, zal zy de derde in die Ry zyn. Indien gy nog eens de Ryen als voorens opneemt, zoo dat die, waar in de gedagte Kaart is, in 't midden kome, en dan dezelfen weder nederlegt, zal zy

altoos de middelste van alle die Kaarten of wel de agtste zyn, van wat kant men ook telt. Men kan ook, die Kaart op die wyze ontdekt hebbende, alle de Kaarten in het Spel doen, dat doorschieten, en dan dezelve opzocken om het geheim zoo veel meer te vermoemen.

OPMERKING.

Men kan het zelfde Konstje doen met een ander getal Kaarten, en wel op verschillende wyzen. Men neemt, by voorbeeld 16 Kaarten, en legt die in vier Ryen, ieder van vier Kaarten. Weetende in wat Ry de gedagte Kaart is, neemt men de Ryen op; men onthoudt die waar in de Kaart is, en men legt de Kaarten op de bovengezegde wyze, zoo dat de 4 Kaarten, die te vooren in eene en dezelfde Ry lagen, nu gescheiden zyn, en van dezelve in iedere Ry eene legge; dat is dat de bovenste van de opgenomene Kaarten in de eerste Ry komt, de tweede in de tweede Ry, en zoo vervolgens. Indien men derhalven

halven de Ry, waar in de gedagte Kaart was, boven op de anderen gelegd heeft, is men zeker dat zy in deze tweede scbikking de eerste zyn zal van die Ry, waar in men zegt dat dezelve legt; zo men die Ry met de gedagte Kaart na de eerste 5 gelegd heeft, zal zy in de tweede scbikking de tweede zyn van de Ry, waar in men zegt dat zy legt, enz.

VYFDE MANIER.

De Kaarten in Ryen gelegd.

Laat drie Perfoonen ieder afzonderlyk drie Kaarten zien, en ieder Persoon eene Kaart uit die drie, welken men hem heeft laten zien, denken en onthouden; leg telkens de drie Kaarten, nadat zy gezien zyn, op tafel; en als zy alle negen gezien zyn, leg dan dezelve eerst op elkanderen, en leg daar na in drie Ryen de drie Kaarten van den eersten Persoon onder malkanderen; doet dan het zelve met de drie Kaarten van den tweeden Persoon, en dan met die

van den derden Perfoon ; zoo dat 'er drie Ryen ieder van drie Kaarten leggen. Vraag dan iederen Perfoon in wat Ry zyne Kaart legt ; zoo zult gy de Kaart van ieder hunner ligtelyk ontdekken ; want de Kaart van den eersten Perfoon , zal de eerste zyn van de Ry waar in hy legt , omdat zyne Kaarten 't eerst gelegd zyn ; van den tweeden zal het de tweede in haare Ry zyn ; en van den derden , de derde in haare Ry.

OPMERKING.

Men kan dit Konstje met vier , vyf en zoo veel Perfoonen doen als men begeert , dog dan moet men vier of vyf Kaarten , aan iederen Perfoon laten zien , om 'er ééne uit te denken ; en vervolgens die Kaarten op dezelfde wyze in vier of vyf Ryen leggen , of zoo veel als 'er Perfoonen zyn.





HONDERD AGTSTE
VERMAAKLYKHEID.



Eene gedagte Kaart de zoo veelste , als men begeert , uit het Spel te doen komen , nadat men het zelve doorgeschooten heeft.

Geef iemand een *Piquet*-Spel Kaarten, laat hy 'er eene uitdenken, en onthouden de hoeveelfte het zy van onderen af; hy mag het Spel te vooren vry doorschieten; ten einde hy niet denke, dat men de onderste Kaart gezien heeft, dat in dit Konstje onnoodig is; laat hy de Kaart overgeeven, leg heimelyk de bovenste Kaart onder het Spel, schiet dan de Kaarten een voor een door, zoo dat de bovenste de onderste en de onderste de bovenste worde; maak egter een schyn als of gy de Kaarten naar

gewoonte doorschoot. Dit gedaan zyn-
de, vraag, de hoeveelste zyne Kaart was;
leg zoo veel Kaarten van boven het Spel
onder het zelve; zo hy, by voorbeeld,
de vyfde gezegd heeft, leg 'er dan vyf
van boven af onder het Spel; vraag ver-
der de hoeveelste dat hy wil, dat zy nu,
van onder af te reekenen, zyn zal; leg
insgelyks zoo veel Kaarten weder van
boven af onder het Spel, 12 by voor-
beeld, zo hy de twaalfde gezegd heeft;
tel dan de Kaarten van onderen af, en
gy kunt zeker zyn, dat het net de twaalf-
de zyn zal.





HONDERD NEGENDE
VERMAAKLYKHEID.



Een gedagte Kaart te vinden.

Geef iemand een Spel-Kaarten over zoodanig dat gy, zonder dat hy het merkt, de onderste Kaart ziet; verzoek hem 'er eene uit te denken; vraag hem de hoeveelfte hy gedagt heeft, laat hy dan verscheidene maalen afneemen; zoek de onderste Kaart, en tel tot de zoo veelste als hy gezegd heeft, deze zal de gedagte Kaart zyn.

OPMERKING.

Men kan dit Konstje ook bezigen om de gedagte Kaart de zooveelste als men begeert voor den dag te laten komen; als men naamelyk de Kaart gevonden heeft, houdt men

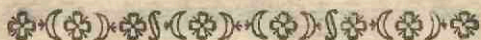
Kk 5

bet

bet Spel in de linkerhand omgekeerd, zoo dat de gedagte Kaart de onderste zy, die men dan met een natten vinger te rug stoot, om 'er van onderen zoo veel af te neemen en op tafel te werpen, tot dat men aan bet begeerde getal gekomen is, wanneer men de gedagte Kaart uitbaalt.

Men kan dus ook ligt die Kaart uit bet Spel haalen, wanneer men bet in iemants zak gestoken heeft; want dan moet men maar maaken, dat 'die Kaart op eene na de onderste zy, Zie de 106de Vermaaklykheid.





HONDERD TIENDE
VERMAAKLYKHEID.



*De 6de, 7de, 8ste enz. Kaart van een'
Spel te raaden.*

Ziet de onderfte Kaart , fchiet het Spel door, en maak dat de onderfte de derde van boven zy, leg dan het Spel op tafel, neem het af tot twee Hoopjes; neem dan van ieder hoopje eene Kaart af, beginnende van dat, waar in die Kaart niet is, en aan de zesde gekomen zynde, zoo zeg wat Kaart dat zyn moet. Zoo men de 7de raaden wil, moet men maaken, dat zy de 4de van boven zy, en dan beginnen te tellen, met het hoopje waar in zy is; dog om de 8ste raaden, moet men met het andere hoopje beginnen: en op deze wyze kan men de zoo veelste raaden, als men begeert.

HON.



HONDERD ELFDE
VERMAAKLYKHEID.



*Eene getrockene Kaart op iemants bevel
uit het Spel te doen komen.*

Men heeft ten dien einde, als de
getrokken Kaart weder in het Spel
gelegd is, maar te maaken, op de wys
als boven Bladz. 498 geleerd is, dat
zy op eene na de onderste zy; dan houdt
men het Spel bedekt in de linkerhand,
de gekleurde zyden der Kaarten naar
den grond gekeerd; men schuift met
eenen natten vinger de onderste Kaart
agter uit, en men trekt de volgende tot
zoo lange, tot dat men beveelt, dat men
nu de Kaart begeert, en dan trekt men
de onderste Kaart.

Deze manier om de onderste Kaart
agter uit te schuiven komt in verschei-
dene Konstjes met de Kaarten te pas, en
opent eene deur tot eene groote verschei-
denheid van Vermaaklykheden.

HON-



HONDERD TWAALFDE
VERMAAKLYKHEID.



*Te zeggen , hoe veel Kaarten men van
een Spel genomen heeft.*

Men houdt een Spel Kaarten in zyne hand op die wyze, als wanneer men de Kaart ondersteekt, met den ping naamelyk tusfchen de Kaarten; men heeft vooraf heimelyk geteld, hoe veel Kaarten 'er boven den Ping leggen; men biedt dus het Spel aan, hem zeggende, dat hy 'er een hoopje afneeme: dit doende, zal hy net alle die getelde Kaarten afneemen, omdat men de bovenften alleen glyden laat, en de onderften vast houdt, en dan zegt men hem hoe veel hy 'er afgenomen heeft. Men maakt doorgaans, dat hy 10, 12, of 14 Kaarten afneemt om het hoopje eenigzins groot te doen zyn.

HON-



HONDERD DERTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



*De Kaarten in de hand te doen vermeenig-
vuldigen.*

Neem een Spel-Kaarten in de linker-
hand, geef 'er 10 of 12 van aan
iemand over, verzoekende, dat hy de-
zelve op tafel telle; onderwyl neemt
en verbergt men in de rechterhand drie
Kaarten, zonder dat hy het merke; dan
vraagt men, hoe veel Kaarten 'er zyn;
hy zal antwoorden 12; zeg dat hy het
mis heeft, dat 'er meer moeten zyn;
of vraag of hy wil, dat 'er 13, 14 of 15
zyn zullen, en leg terwyl de rechter-
hand, waar in gy drie Kaarten verborgen
houdt, op die welken hy op tafel geteld
heeft, om dezelve kwanswys op te
raapen; geef hem dan de 15 Kaarten
over

over om die nog eens te tellen; zoo hy gewild heeft, dat 'er 15 zyn zouden, gelyk doorgaans het antwoord is, zoo laat hem die alle houden; indien hy 14 gezegd heeft, zoo verzoekt 'er eene wederom, en twee, zoo hy 13 gezegd heeft; laat hem dan de Kaarten tellen, en hy zal tot zyne verwondering vinden, dat 'er juist zoo veel zyn; onderwyl verbergt gy weer drie Kaarten in uwe regterhand, en gy handelt als voorens, om 'er 16, 17, of 18 te doen zyn, 't welk gy dan nog al eens herhaalen kunt.





HONDERD VEERTIENDE

VERMAAKLYKHEID.



Een Spel-Kaarten tegen de zolder te gooyen, zoo dat eene getrokken of gedagte Kaart 'er alleen aan hangen blyve.

Om dit te doen verbergt men een weinig boter, of iets diergelyks binnen in de hand; men maakt vervolgens, dat de getrokken of gedagte Kaart de bovenste van het Spel zy; waar op men dan die boter smeert; vervolgens werpt men het Spel tegen de zolder, wanneer 'er die Kaart alleen aan hangen blyft.



HONDERD VYFTIENDE

VERMAAKLYKHEID.



*Te raaden hoe veel Oogen 'er op drie
Kaarten zyn, die iemant gekozen
heeft.*

Laar iemant uit een geheel Spel-Kaarten, daar 'er 52 in zyn, drie uitkiezen, welken hy wil; mits dat het geen Prentjes zyn, zeg hem dat hy tot de Oogen van iedere Kaart zoo veel Kaarten by telt, tot het getal 15 maakt; en dat hy U dan zeggen hoe veel Kaarten 'er overschieten; trek van dit getal 4 af, en het overschot zal het getal der Oogen zyn van de drie Kaarten, die hy gekozen had.

V O O R B E E L D.

Laaten de drie Kaarten zyn, 3 6 9; dan moet hy 'er by de eerste Kaart tellen 12 Kaarten, by de tweede 9, en by de derde 6; dan zullen 'er 22 Kaarten overschieten, waar van 4 aftrekken de, krygt men 18 voor de Oogen, die op de drie gekozene Kaarten zyn.

O P M E R K I N G.

Men kan dit Konstje ook doen met 4, 5, 6 of meer Kaarten te laten kiezen, en zelfs met een Spel van minder Kaarten dan 52, van 32 by voorbeeld; ook kan men tot 12, 13, 14 enz. naar goedvinden men heeft hier voor deze algemeene Regel: Vermeenigvuldig het getal, tot het welk gy wil laten tellen met het getal der gekozene Kaarten; tel by het beloop het getal der gekozene Kaarten; trek deze Som van het Getal der Kaarten

ten af waar uit het Spel bestaat; het overschot wyft aan het Getal, dat men moet aftrekken van de overschietende Kaarten; om te weten, hoe veel Oogen 'er op de gekozene Kaarten geweest zyn, zoo 'er niets overschiet na de aftrekking, drukt het Getal der overschietende Kaarten net het Getal der Oogen uit van de gekozene Kaarten; en zo het Getal der Kaarten van 't geheele Spel te weinig is om 'er van af te trekken, moet men dat Getal van 't geheele Spel aftrekken van 't Getal dat men anders hier van aftrekken zou, en dit overschot tellen by het Getal der overschietende Kaarten; dan heeft men de Oogen van de gekozene Kaarten.

VOORBEELD.

Stel dat iemand uit een Jas-Spel kiest een 7, 8, 9, 10. en dat men tot 12 wil laten tellen, dan telt hy by de 7 vyf Kaarten, by de 8, vier, by de 9 drie, en by de 10 twee, dat maakt te

NON

L 1 2

samen

samen 18 Kaarten; vermeenigvuldig 12 door 4, maakt 48 telt 'er 4 by, maakt 52; deze som kan van 32 niet afgetrokken worden, trek daarom 32 af van 52, blyft 20; voeg hier by het Getal der overschietende Kaarten 14, maakt 34 voor de oogen op de vier verkozene Kaarten.





HONDERD ZESTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



Smous - Jassen 499 voor.

Om iemant 499 voor te geeven op SMOUS-
JASSEN
499 VOOR. 500 moet men bedingen de Kaart
zelfs te geeven, en vooraf moeten de
Kaarten in de vereifchte orde daar toe
gelegd zyn : by voorbeeld de 20 eerfte
Kaarten in de volgende orde van boven
af te rekenen :

Harten Heer.

Harten Vrouw.

Ruiten Aas.

Klaveren Heer.

Klaveren Aas.

Klaveren Boer.

L 1 3

Schop-

SMOUS-
JASSEN
499 VOOR.

Schoppen Heer.
Harten Negen.
Ruiten Agt.
Klaveren Negen.
Klaveren Tien.
Klaveren Vrouw.
Ruiten Zeven.
Ruiten Negen.
Schoppen Agt.
Ruiten Boer.
Schoppen Boer.
Harten Boer.
Klaveren Zeven.
Klaveren Agt.

Van de volgende twaalf Kaarten is het genoegzaam onverschillig hoe zy leggen, mits egter dat zy zoo leggen, dat de Party geen grooter vierde of vyfde krygen kan, dan men in handen heeft. Men schiet dan kwanswys het Spel door zonder die orde te breeken; men laat vervolgens de Party afneemen, en men neemt zoo op, dat het afgenomen hoopje weder het bovenste worde; men

deelt

deelt dan de Kaarten, gelyk gewoon-
 lyk, drie aan drie uit, tot dat 'er ieder
 9 heeft; en men keert het Troefblad
 om, dat is de 19^{de} Kaart, die gevolglyk
 Klaveren Zeven is; men heeft dan in
 handen 4 Boeren en een zestiende van
 Troef of Klaveren Aas, en de Party de
 overigen; de Party speelt uit Ruiten
 Aas by voorbeeld; men roemt 4 Boe-
 ren en een vyftiende van Klaveren
 Heer, dat maakt 300; men haalt Rui-
 ten Aas met Menel of Klaveren negen;
 dat maakt 325; men neemt af, en krygt
 Klaveren agt, de Party neemt ook af en
 krygt Schoppen Tien by voorbeeld;
 men roemt dan een vierde van Troef-
 Aas, dat maakt 375, en men speelt op
 Klaveren-Agt, de Party gooit by Schop-
 pen Agt; men neemt af, en men krygt
 in Ruiten Vrouw by voorbeeld, en de
 Party Schoppen Zeven; dan roemt men
 een vyftiende van Troef-Aas, dat maakt
 475, en speelt stuk, dat maakt 495; de
 Party gooit by Schoppen Zeven; men

SMOVS-
 JASSEN
 499 VOOR.

SMOUS-
JASSEN
499 VOOR.

krygt in Ruiten Tien, en de Party Ruiten Heer; men speelt vervolgens Jas of het Aas van Klaveren, en men is veruit zonder dat de Party één oog heeft kunnen tellen.

OPMERKING.

Men ziet ligtelyk, dat men de Kaarten op eene andere wyze zou kunnen schikken, en zelfs zoo dat men net 500 tellen zou, en dat men ook eene andere Kaart Troef zou kunnen maaken.

Om met het opneemn van de Kaart het afgenomen Hoopje weder boven te krygen, gaat men dus te werk; men neemt het Hoopje, dat weder onder komen moet, eerst en wel tusfchen den duim en de drie laatste Vingers van de rechterhand naar de breedte van de Kaart, men ligt het op zoodanig dat het gelye tusfchen den voorften en de drie agterfte Vingers; dan zet men den duim op de eene zyde van het Hoopje, dat weer boven komen moet, en men steekt denzelfden

den voorsten Vinger aan de andere zy on-
 der dat Hoopje; men wipt het zelve op en
 brengt het eerst genomen Hoopje 'er van on-
 deren tegen, terwyl men den voorsten
 Vinger, die tusfchen beiden was, uitbaalt;
 en dan zyn de Kaarten weder in dezelfde
 orde als zy voor het afneemen waren,
 maar men dient deze handgreep fcbielyk te
 doen, om het niet te laaten bemerken.

SMOUS-
 JASSEN
 499 VOOR.

Men heeft nog een ander loopje om door
 het afneemen het Hoopje, dat men begeert
 boven te doen komen; men buigt ten dien
 einde het onderfte Hoopje, dat dan boven
 moet komen, naar de lengte hol in, en
 insgelyks het bovenfte, dog dit in een te-
 gengestelden zin; als dan legt men dezelve
 zoo op elkanderen, waar door 'er eene klei-
 ne gaoping tusfchen beiden overblyft, die
 oorzaak is, dat, wanneer men naar de
 breedte afneemt, juist die Kaarten boven
 komen, die men begeert. Men zou zig
 hier van in dit Konftje ook gemakkelyk be-
 dienen kunnen.

Men bemerkt uit het voorgaande ook lig-

SMOUTS-
JASSEN
499 VOOR.

telyk, dat men op die wyze, als men *Jassen* 100 uit speelt, ook 99 voorgeeven kan; hoe wel men anders om dit te doen, slegts 4 *Aasen* by voorbeeld, heimelyk uit het Spel heeft te neemen; waarna men zyn Party laat geeven, die dit niet terstont bemerkt, en dan, moerende opspeelen, toont men die 4 *Aasen*.

Daar is nog een *Konstje* met *Jassen*, om naame lyk iemand die *Kaarten* voor te geeven; welken by begeert; stel vier *Boeren*; men zoekt dan de vier *Boeren*, men legt den eenen na den anderen onder het Spel, en men laat telkens zien dat 'er een *Boer* onder legt; dan het Spel naar om laag houdende, maakt men schyn van die onderste *Kaart* uit te trekken, terwyl men dezelve met een natten *Vinger* agter uit schuift, en de volgende *Kaart*, die geen *Boer* is, trekt, dewelke men dan voor zyn Party nederlegt, die dezelve niet omkeeren mag, en, zo by niet schrandder is, zig vastelyk verbeelt, dat by dien *Boer* heeft; dan neemt men de volgende *Kaart*, die eigenlyk de geziene *Boer* is,

voor

voor zig, zonder dezelve ook om te keeren SMOUS-
JASSEN
of te laten zien; en op deze wyze gaat 499 voor,
men voort met alle de Kaarten, die men
hem gezegd heeft voor te zullen geeven,
tot dat 'er ieder 9 heeft; en dan wedt
men, dat men evenwel het Spel winnen
zal; de Party, zyne Kaarten opneemen-
de, is zeer verwonderd geheel andere Kaar-
ten te hebben, dan hy zig verbeeld had.





HONDERD-ZEVENTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



*Iemant in beide de handen even veel stuk-
ken Gelds hebbende, te raaden hoeveel
hy 'er in iedere hand heeft.*

Laat hy eenige Stukken uit de linker
in de regterhand doen, 4 by voor-
beeld, zoo dat 'er dan 8 in de regter-
hand meer zyn dan in de linker; en ver-
zoek hem dat hy U zegge, in wat reden nu
het Getal der Stukken van de regterhand
is tot dat van de Stukken in de linker-
hand; laat die zyn, by voorbeeld als 3
tot 7. Vermeenigvuldig dan het ver-
schil 8 van het Getal der Stukken door
de kleinste term van de gezegde reden,
en deel het beloop 24 door het verschil
4 der twee termen 3 en 7 van die re-
den,

den, en de uitkomst 6 zal het Getal der Stukken van de linkerhand zyn; voeg hier by het verschil 8 van het Getal der Stukken van iedere hand, en gy zult 14 hebben voor die Stukken in de regterhand; en hier by voegende de 6 Stukken van de linkerhand, verkrygt gy 20 Stukken voor het geheel, waar uit gy dan weet, dat 'er in 't begin 10 Stukken, de helft van 20, in iedere hand geweest is.





HONDERD-AGTTIENDE
 VERMAAKLYKHEID.



*Iemant in beide de handen even veel Stuk-
 ken Gelds hebbende, te raaden hoeveel
 hy 'er in 't geheel heeft.*

Gebied hem uit de regterhand een ze-
 ker Getal Stukken in de linker-
 hand te doen, dog minder dan hy in
 iedere hand heeft; gebied hem verder,
 dat hy uit de linkerhand, waar in hy die
 Stukken overgebracht had, 'er nu weder
 in de regterhand zoo veel overbrenge
 als 'er in dezelve overgebleven waren;
 dan zal het Getal der Stukken in de lin-
 kerhand het dubbeld zyn van dat, 't
 welk men geboden had 'er in over te
 brengen. Vraag dan hoe veel Stukken
 'er in de linkerhand meerder of minder
 zyn

zyn dan in de regter; zo 'er meer in zyn, moet men dat meerdere Getal Stukken aftrekken van dat, 't welk men nu weet dat in de linkerhand is, en het overschot is het Getal Stukken in de regterhand, en deze twee Getallen by een tellende, heeft men het geheel; dog zo 'er minder zyn in de linker dan in de regterhand, moet men het meerde Getal Stukken voegen by dat Getal, 't welk men nu weet dat in de linkerhand is, en de Som zal het Getal der Stukken in de regterhand zyn; en deze twee Getallen by een voegende, heeft men weder het geheel.

VOORBEELD.

Stel dat 'er in iedere hand 12 Stukken zyn; laat 'er 9 uit de regter in de linkerhand overbrengen, dan blyven 'er 3 over in de regterhand, en daar zyn 'er 21 in de linkerhand; laat 'er zoo veel uit de linker in de regterhand overbrengen, als 'er in deze overbleven, dat is 3; dan blyven 'er nog 18 in de linkerhand, het
dub-

dubbeld van het Getal 9, dat men 'er eerst in had laten overbrengen; en dus zyn 'er in de linkerhand 12 meer dan in de regter, deze 12 afgetrokken van die 18, geeft 6 voor de regterhand; en deze 6 gevoegd by die zelfde 18 geeft 24 voor het geheel.

ANDER VOORBEELD.

Stel dat 'er weder in iedere hand 12 Stukken zyn, laat 'er 3 overbrengen, en zoo vervolgens doen als in het voorgaande voorbeeld, dan zullen 'er 6 in de linkerhand overblyven; en 12 minder in dezelve zyn dan in de regterhand; en dus 12 by 6 gevoegd, geeft 18 voor de regterhand; en deze 18 geteld by die 6 geeft 24 voor het geheel.





HONDERD·NEGENTIENDE
VERMAAKLYKHEID.



Van twee Ryen Gelds of Kaarten 'er zoo veel eerst te laten afneemen, als men begeert, en op 't laatst te zeggen hoeveel 'er overschieten.

Leg twee Ryen Gelds of Kaarten, 't is onverschillig hoeveel, dog laat 'er in de onderste Ry één meer zyn dan in de bovenste; 11 by voorbeeld in de eene en 12 in de andere Ry; verberg U dan en gebiedt, dat iemand van de bovenste Ry 'er eenigen afneemen zoo veel als hy begeert, dog laat hy U het getal zeggen, 5 by voorbeeld; gebied hem dan verder van de onderste Ry 'er zoo veel af te neemen, als 'er nu in de bovenste overschieten, gebied eindelyk, dat hy al de bovenste weg-
 II. DEEL. M m neeme,

neeme, en zeg hem dan, dat 'er nu nog 6 overschieten; dat is daar blyft 'er altyd één meer over als hy het eerst van de bovenste Ry afgenomen heeft; 't geen men niet terstond bemerkt; waar om dit Konstje vry aangenaam verwondert.





HONDERD-TWINTIGSTE
VERMAAKLYKHEID.



*Te raaden hoe veel geld iemand in zynen
zak heeft.*

Laat iemand tellen, hoe veel Guldens
by voorbeeld hy in zynen zak heeft;
laat hem het Getal 'er van vermeenig-
vuldigen door 3; laat hy 'er vervol-
gens de helft van neemen, dat is deelen
door 2; zoo het een oneven Getal is,
zegt gy dat hy 'er 1 moet byvoegen om
net de helft te kunnen neemen; laat hy
verder die helft weder vermeenigvul-
digen door 3; vraag hem dan, hoe mee-
nigmaal 9 'er in kan; zoo dikmaal 9 als
'er in kan moet gy 2 neemen, en zo
'er na de deeling door 9 een overschot
is, 't geen gy hem vraagt, neemt gy
nog 1 voor dat overschot; en deze som

Mm 2

zal

zal het Getal Guldens zyn, die hy in zynen zak heeft.

V O O R B E E L D.

Laat hy in zyn Zak hebben 9 Gulden, die vermeenigvuldigd door 3, komt 27, hier 1 by gevoegd, maakt 28; hier de helft van, komt 14; dit weder vermeenigvuldigd door 3 komt 42; hier in gaat 4 maal 9 met een overschot; 4 maal 2 maakt 8, en 1 'er bygevoegd voor het overschot komt 9, het Getal van zyne Guldens.





HOND. EEN-EN TWINTSTE.

VERMAAKLYKHEID.



Te zeggen, na eenige berekeningen, hoe veel 'er overschiet, zonder iets te vraagen.

Laat iemant naar zyne verkiezing een Getal denken; laat hy by het dubbeld 'er van een even Getal, welk gy wilt, voegen, 4 by voorbeeld; laat hem van de helft van die Som het gedagte Getal aftrekken; het geen 'er overschiet zal de helft zyn van het bygevoegde even Getal; te weeten 2; dus zegt gy stout weg, dat 'er twee overschiet; 't welk zeer verwonderen zal hen, die de reden 'er van niet terstond begrypen.



HOND. TWEE-EN TWINTSTE.

VERMAAKLYKHEID.



Te raaden, hoe veel Oogen men met verscheidene Dobbelsteenen in eenige werpen gegooit heeft.

Laat iemand by voorbeeld met drie Dobbelsteenen eerst werpen 3, 5, 6, zonder dat gy zulks ziet; zeg hem dat hy die Oogen by een telle, die hy bevindt 14 te maaken; Laat hem dan eenen Steen laten leggen, de 6 by voorbeeld, en van de twee anderen de onderste Oogen zien, die hier 2 en 4 zyn; zeg hem dat hy die by de voorige Som telle, maakende te samen 20; laat hy dan met deze twee Steenen nogmaals

wcr-

werpen, en de bovenste oogen voegen by de laatste Som 20; stel dat hy een 2 en 3 gooye, dan verkrygt hy 25; laat hy weder eenen van deze twee Steenen laten leggen, de 3 by voorbeeld, en van den anderen Steen de onderste Oogen zien, welke 5 zyn, die hy weder moet voegen by de laatste Som, wanneer hy 30 verkrygt; laat hy eindelijk met dezen derden Steen nog een werp doen; en stel dat hy 4 gooye; laat hem deze 4 Oogen by de geheele Som voegen, die dan 34 zyn zal. Gaat dan naar de tafel, en ziet welke de Oogen der drie Steenen zyn, die op dezelfde leggen, welke dan zyn 4, 3, en 6; tel die schielyk by een, maakende 13, en voeg 'er by 21, de Som 34 zullen de Oogen zyn, die hy geworpen en opgeteld heeft.

OPMERKING.

Men kan dit Konstje met 4, 5, 6, of meer Dobbelseenen doen; men moet altoos

MOI

M m 4

maar

maar by de Oogen, die men op tafel vindt leggen, zoo meenigmaal 7 tellen, als men de onderste Oogen der Steenen heeft laten optellen; omdat de onderste en bovenste Oogen van eenen Dobbelsteen by een geteld, altoos 7 maaken; en dewyl zulks in het gegeven voorbeeld driemaal geschied is, wordt 'er 21 dat is driemaal 7 bygevoegd.





HOND. DRIE-EN TWINTSTE.
VERMAAKLYKHEID.



*Drie Perfoonen eenige Stukken Gelds of
Kaarten te laten neemen, en te raaden
hoeveel 'er ieder genomen heeft.*

Laat de derde Perfoon zoo veel, Kaar-
ten by voorbeeld, neemen als hy
wil, mits dat het Getal 'er van deelbaar
zy door 4; laat de tweede zoo meenig-
maal 7 neemen als de derde 'er 4 geno-
men heeft, en de eerste even zoo veel
maalen 13. Zeg dan, dat de eerste Perfoon
zoo veel van zyne Kaarten aan de twee
anderen geeve, als zy ieder in handen
hebben; daarna dat de tweede 'er zoo
veel van de zynen aan de twee anderen
geeve, als zy 'er ieder hebben; en
eindelyk dat de derde 'er mede van de
zynen zoo veel aan de twee anderen

M m 5 gee.

geeve, als zy 'er ieder hebben; dan zullen zy 'er allen even veel hebben, en het Getal zal het dubbeld zyn van dat, 't welk de derde by het begin genomen had. Indien gy derhalven aan eenen van de drie vraagt, hoeveel Kaarten hy nu heeft, zult gy weten hoeveel de derde 'er in 't begin gehad heeft; en zo gy dan zoo dikwyls 7, en zoo dikwyls 13 neemt, als 'er in het Getal van den derden 4 gaan, zult gy ook het Getal van den tweeden en eersten Perfoon weten.

VOORBEELD.

Laat de derde genomen hebben 8 Kaarten, zoo moet de tweede 'er nemen 14, dat is 2 maal 7, zoo veel maal als 'er 4 in 8 is, en de derde 26 of 2 maal 13. De eerste geeft 'er 14 aan den tweeden, en 8 aan den derden, zoo veel als zy 'er ieder hadden, en houdt 'er dus 4 over, terwyl de tweede 'er dus 28 en de derde 16 heeft. Daar-

na geeft de tweede 4 aan den eersten, die 'er dan 8 heeft, en 16 aan den derden, die 'er dan 32 heeft, en behoudt 'er dus 8. Eindelyk geeft de derde aan ieder der twee andere 8, en dan hebben zy alle drie 'er ieder 16, dat het dubbeld is van 8, het Getal Kaarten dat de eerste by het begin genomen had; enz.

| 1 ^{de} Persoon. | 2 ^{de} Persoon. | 3 ^{de} Persoon. |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 26 | 14 | 8 |
| 4 | 28 | 16 |
| 8 | 8 | 32 |
| 16 | 16 | 16 |





HOND. VIER-EN TWINTSTE.

VERMAAKLYKHEID.



*Van drie onbekende Kaarten te raaden,
welke Kaart drie Perfoonen ieder geno-
men hebben.*

Het Getal der Oogen of Punten op iedere Kaart moet niet meer dan 9 zyn; om dan dit Getal te vinden, zoo laat de eerste Perfoon 1 aftrekken van het dubbeld der Oogen van zyne Kaart, daar na het overschot vermeenigvuldigen door 5, en dan by het beloop voegen het Getal der Oogen van de Kaart van den tweeden Perfoon. Laat vervolgens 5 by deze Som voegen, om een tweede Som te hebben; van welks dubbeld gy weder 1 laat aftrekken, en daarna het overschot weder vermeenigvuldigen door 5, en 'er nog byvoegen het Getal der Oogen

Oogen van de Kaart van den derden Perfoon. Vraag dan deze Som; voeg 'er nog 5 by; zoo zult gy eene Som hebben uit drie Cyfferletters bestaande, waar van de eerste ter linkerhand zal aanwyzen het Getal der Oogen van de Kaart van den eersten Perfoon, de middelste dat van de Kaart van den tweeden Perfoon, en de laatste ter rechterhand dat van de Kaart van den derden Perfoon.

VOORBEELD.

Laat de eerste Perfoon genomen hebben een 2, de tweede een 4, de derde een 9; 1 van 4 het dubbeld van 2 afnemende, en het overschot 3 door 5 vermeenigvuldigende, krygt men 15, waar by voegende 4, de Oogen van de Kaart van den tweeden Perfoon, heeft men 19; by welke Som weder 5 tellende, krygt men 24, waar van het dubbeld is 48, van welk aftrekkende 1, schiet 'er over 47; dit, vermeenigvuldigd met

5, geeft 235; daar bygevoegd 9, het Getal der Oogen van den derden Perfoon, heeft men 244, en nog 5 'er bytellende, krygt men 249; waar van de 3 Cyfferletters afzonderlyk de Oogen aanwyzen van de drie genomene Kaarten.

A N D E R S.

Laat de eerste Perfoon 1 voegen by het dubbeld van de Oogen van zyne Kaart, deze Som vermeenigvuldigen door 5, by dit beloop voegen het Getal der Oogen van de Kaart van den tweeden Perfoon; dan weder 1 tellen, by het dubbeld van deze laatste Som, vervolgens 't geheel weder vermeenigvuldigen door 5, en by dit beloop voegen de Oogen van de Kaart van den derden Perfoon. Vraag dan de Som, trek 'er af 55, het overschot zal bestaan uit drie Cyfferletters, van welken ieder als voorens zal aanwyzen de Oogen van iedere Kaart.

VOOR-

VOORBEELD.

Laat de Kaarten weder zyn een 2, 4 en 9; 1 gevoegd by 4, het dubbeld van 2, geeft 5; dit vermeenigvuldigd door 5, komt 25; hier by gevoegd 4, de Oogen van de Kaart van den tweeden Persoon, heeft men 29, waar van het dubbeld is 58; hier by geteld 1, en de Som 59 vermeenigvuldigd door 5, krygt men 295, waar by voegende 9, de Oogen van de Kaart van den derden Persoon, heeft men 304; en hier van aftrekende 55, schiet 'er over 249; welke Cyfferletters weder de Oogen uitdrukken van de genomene Kaarten.



AAN.



AANMERKINGEN
OP VOORGAANDE
VERMAAKLYKHEDEN.



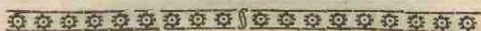
AANMERKING

Op de Twaalfde Vermaaklykheid.

Men kan in plaatse van een Persoon in iedere hand de Oogen, Guldens, of welke Stukken men wil, te laten houden, zulks twee Persoonen laten doen, en dan op dezelfde wyze uitvinden, wie het even, en wie het oneven Getal heeft.

Men kan door dezelfde berekening ook uitvinden, in welke hand iemand een Stuk Goud of Zilver Geld houdt: men heeft ten dien einde maar te gelasten, dat hy, die de Stukken in zyne han-

handen heeft, aan het Goud een even, en aan het Zilver een oneven Getal toe-
kenne, 6 en 7 by voorbeeld, en men laat
hem dan op dezelfde wyze de rekening
doen.



AANMERKING

Op de Dertiende Vermaaklykheid.

De telling, waar door men het Konstje
van deze Vermaaklykheid uitvoert, ge-
bruikt men ook tot een ander Konstje,
dat men voordraagt onder dezen Tytel:

*Verscheidene Dingen in een Ry of in
bet Ronde gelegd, te raaden het gene
iemant gedacht heeft.*

Leg, by voorbeeld, twaalf Kaarten in
't rond of op een Ry op de wyze als de
volgende Letters.

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | K | L | M |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

II. DEEL.

NH

Laat

Laat iemand 'er uit denke de G by voorbeeld, dat is de 7^{de}, zeg hem, dat hy eene andere Letter, die hy wil, verkieze, waar van gy hem zult laten tellen; stel dat hy de K dat is de 10^{de} verkieft; voeg by U zelve het Getal der Kaarten 12 by het Getal van de Kaart, van welke hy verkozen heeft te zullen tellen, 't welk 22 geeft; zeg hem dan, dat hy 22 telle van K af tegen de natuurlyke orde, dat is naar A toe, en beginnende met het Getal van de Kaart, die hy gedagt heeft, zoo dat hy op K telle 7 op I 8 enz.; dan zal hy met 22 het uitkomen op G, de Kaart die hy gedagt had.

OPMERKING.

't Gene boven Bladz. 58 in de noot aangeteekend is, kan men ook hier toepassen om dit Konstje te meer te vermommen.

Men kan ook een grooter of kleender Getal Kaarten neemen, naar men zulks goedvindt; men moet maar altoos het Getal der

der Kaarten tellen by het nommer der Kaart, van waar men verkozen heeft te tellen.

Zo men de 10 eerste Kaarten van een vol Spel neemt, dan heeft men natuurlyk de nummers der Kaarten, indien men dezelve in de orde van 1, 2, 3. enz. naast elkanderen of in 't ronde legt; dog, zo men die Kaarten omgekeerd legt, waar door men het Konstje nog bedekter maakt, dan moet men die orde wel onthouden, opdat men weete de hoeveelste de Kaart zy, van welke men tellen wil.



AANMERKING

Op de Zes-en-Vyftigste Vermaaklykheid.

Daar zyn meenigvuldigerley manieren, om door eene rekenkonstige bewerking een gedagt Getal uit te vinden; maar veelen 'er van vorderen lange en moeyelyke berekeningen. Deze van den Auteur is zeer gemakkelyk; maar men

heeft 'er nog andere foortgelyken, die mede gemakkelyk, en sommigen zelfs nog korter zyn; men heeft goed gedagt de volgenden nog op te geeven.

EERSTE MANIER.

| | |
|---|-------|
| Laat iemant denken by voorbeeld. | 7 |
| Laat hy 'er by voegen. | 2 |
| | <hr/> |
| | 90 |
| Vervolgens 'er agter plaatsen een o, of, 't geen 't zelfde is, door 10 vermeenigvuldigen; verder hier byvoegen. | 12 |
| | <hr/> |
| | 102 |
| Dan 'er weder agter zetten een o. | 1020 |
| En hier van aftrekken. | 320 |
| | <hr/> |
| | 700 |

Men vraagt het overschot, men snydt 'er de twee nullen af, en men heeft het gedagte Getal 7.

TWEË-

TWEEDE MANIER.

| | | |
|------------------------------------|------|--|
| Laat by het gedagte Getal. . . . | 7 | |
| voegen. . . . | 5 | |
| | 12 | |
| Vervolgens een o'er agter zetten. | 120 | |
| Waar by men laat voegen. . . . | 20 | |
| | 140 | |
| Dan nog een o'er byvoegen. . . . | 1400 | |
| Waar van men laat aftrekken. . . . | 700 | |
| | 700 | |

Van dit overschot de twee nullen
affnydende, heeft men weder het
gedagte Getal 7.

DERDE MANIER.

| | | |
|--|----|--|
| Laat het gedagte Getal zyn. . . . | 7 | |
| Laat by het drievoud 'er van. . . . | 21 | |
| voegen. . . . | 1 | |
| | 22 | |
| Laat deze Som vermeenigvuldigen
door. | 3 | |
| | 66 | |

N^o 3

Hier

| | |
|-----------------------------------|---|
| Hier byvoegen 't gedagte Getal. | 7 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |
| | 73 |
| Dan van deze Som aftrekken. . . . | 3 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |

70

En vervolgens de Nul van de Som
affnydende, heeft men het gedagte
Getal 7.

VIERDE MANIER.

| | |
|----------------------------------|---|
| Het gedagte Getal zy. | 7 |
| Laat van dezelfs drievoud. . . . | 21 |
| aftrekken. | 1 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |

20

| | |
|----------------------------------|---|
| Daarna vermeenigvuldigen door. . | 3 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |

60

| | |
|--|---|
| Vervolgens 'er byvoegen 't gedagte
Getal. | 7 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |

67

| | |
|-----------------------------------|---|
| Hier eindelyk nog bytellen. . . . | 3 |
| | <hr style="width: 50%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> |

70

En dan de nul affnydende, heeft
men wederom het gedagte Getal 7.

VYFDE MANIER.

Houd of gy onkundig zyt van de helft van het bygevoegde even Getal, dat is het overschot 2 in de 121^{ste} Vermaaklykheid; laat het aftrekken van het gedagte Getal (veronderstel 7); vraag het overschot, dat 5 is, en voeg 'er by die helft 2, welke U bekend is, en gy krygt 7 het gedagte Getal; dog, zo het gedagte Getal kleinder mogt zyn dan die helft, gelyk als men 'er 16 had laten byvoegen, wanneer die helft 8 zyn zou, dan moet men het gedagte Getal 7 van die helft laten aftrekken, vervolgens het overschot 1 vraagen; 't welk men dan by zig zelve van die helft aftrekt, wanneer men verkrygt 7 het gedagte Getal.

Men ziet uit het een en ander, dat men deze 'verschillende manieren om een gedagt Getal te vinden ook kan toepassen op de 120^{ste} Vermaaklykheid om te raaden hoe veel Geld iemand in zynen zak of in zyne hand heeft.

ZESDE MANIER.

| | |
|---|-------|
| Laat iemant zyn gedagte Getal . . . | 7 |
| vermeenigvuldigen met welk getal
gy begeert, 4 by voorbeeld. . . | 4 |
| | <hr/> |
| | 28 |
| Laat hem dit beloop deelen door
eenig ander getal, dat gy wilt,
door 2 by voorbeeld. | 14 |
| Laat hy deze uitkomst weder ver-
meenigvuldigen door een ander
getal, 6 by voorbeeld. | 6 |
| | <hr/> |
| | 84 |
| Laat hy dit weder door een ander
getal deelen, door 3 by voorbeeld. | 28 |

Met dit vermeenigvuldigen kunt gy zoo lang en kort aanhouden als gy wilt; ook kan hy zelfs het getal, daar hy meer vermeenigvuldigt en deelt, verkiezen, mits dat hy het U telkens zegge.

Neem ter zelve tyd eenig Getal in gedagte 3 by voorbeeld; vermeenigvuldig en deel telkens dit by U zelve, met het

het zelfde getal, waar mede gy hem het zyne laat vermeenigvuldigen en deelen; en als gy hem laat ophouden, zoo zeg hem, dat hy zyn laafte getal 28 deele door zyn gedagt Getal 7, wanneer hy voor uitkomt 4 krygt; deel dan insgelyks uw laafte getal, dat hier 9 zyn zal; door uw gedagt Getal 3; dan krygt gy voor uitkomst mede 3; laat hy dan die uitkomst 3 tellen by zyn gedagt Getal; vraag hem die Som, die hier 10 is, trekt daar uwe uitkomst 3 van af, zoo hebt gy zyn gedagt Getal.

ZEVENDE MANIER.

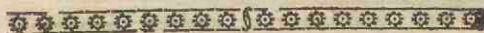
Men kan ook verscheidene Getallen, die iemant gedagt heeft, uitvinden op deze wyze: laaten de gedagte Getallen zyn 3, 5, 6 en 8.

| | |
|-------------------------------------|-------|
| Laat het eerste gedagte Getal . . . | 3 |
| vermeenigvuldigen met . . . | 2 |
| | <hr/> |
| | 6 |

570 VERMAAKLYKHEDEN

| | |
|---------------------------------------|-------|
| Laat 'er by doen | 5 |
| Laat deze Som | 11 |
| vermeenigvuldigen met | 5 |
| | <hr/> |
| | 55 |
| Laat hier bydoen | 10 |
| | <hr/> |
| | 65 |
| En vervolgens het tweede gedagte | |
| Getal. | 5 |
| | <hr/> |
| | 70 |
| Laat dit beloop vermeenigvuldigen | |
| met | 10 |
| | <hr/> |
| | 700 |
| Dan hier byvoegen het derde gedag- | |
| te Getal. | 6 |
| | <hr/> |
| | 706 |
| En dit vermeenigvuldigen met. | 10 |
| | <hr/> |
| | 7060 |
| En eindelyk 'er byvoegen het vierde | |
| gedagte Getal. | 8 |
| | <hr/> |
| | 7068 |
| Vraag dan deze Som, en trek 'er af. | 3500 |
| | <hr/> |
| | 3568 |
| | De |

De overschietende Cyfferletters wyzen de gedagte Getallen aan. Zo men drie Getallen gedagt had, zou men 'er 350 van moeten aftrekken, en zo 'er twee gedagt waren, 35; en in 't algemeen, zo men meer Getallen dan twee gedagt heeft, moet men van de gevraagde Som het Getal 35 aftrekken vermeerderd met zoo veel nullen, als 'er meer dan 2 Getallen gedagt zyn.



AANMERKING

Op de Zeven-en-Vyftigste Vermaaklykheid.

Men kan de Oogen, die iemant met 3 of meer Dobbelseenen geworpen heeft, ook eenigzins op eene andere manier uitvinden, op dezelfde wyze naamelyk als boven Bladz. 569. geleerd is, hoe men verscheidene gedagte Getallen uitvindt.

Men heeft ook nog eene andere manier om de Oogen, die men met 2 Dobbelsee-

steenen geworpen heeft, te vinden; stel dat men gegooid heeft 4 en 6; laat by het dubbeld 8 van den eenen Steen voegen 5, komt 13; laat deze Som vermeenigvuldigen door 5, komt 65; laat hier by tellen de Oogen van den tweeden Steen, geeft 71; vraag dan deze Som, en trek 'er af 25 het vierkant van 5; de twee overblyvende Cyfferletters 4 en 6 wyzen de geworpene Oogen aan van iederen Dobbelseen.

Daar worden nog andere manieren hier toe opgegeeven, maar die niet zoo gemakkelyk, nog zoo behaaglyk zyn.



AANMERKING

Op de Negen-en-Vyftigste Vermaaklykheid.

Het Voorstel van deze Vermaaklykheid wordt doorgaans op deze wyze voorgesteld: vyftien Christenen en even zoo veel Turken op Zee in een Schip zyn-
de,

de, ontfont 'er een zwaar onweer. Nadat men alle de Koopwaaren in Zee geworpen had, zei de Schipper, dat, om het Schip te behouden, het noodig ware, dat de helft van het Volk ook in Zee geworpen wierd. Ten dien einde, zei hy, dat zy alle in een Ry moesten staan, en dat hy, tellende tot 9, de negende telkens in Zee zou laten werpen, tot dat 'er maar 15 overbleeven; dit doende, blyven op 't laaft alle de Christenen over, en alle de Turken zyn in Zee geworpen; hoe heeft hy die vyftien Perfoonen geplaatst, en hoe heeft hy zyne telling volbragt?

In de twee volgende Fransche Versen wordt de plaatsing der Perfoonen, even als in het Latynsche Vers, door de Klinkletters aangewezen:

*Mort, tu ne faillira pas,
En me livrant le trépas.*

En, in het volgende Latynsche Vers, leeren de Lettergreepen, hoe men dit voor-

Voorftel uitvoeren kan, indien men, in
 plaatfe van met 9, met 10 omtellen wil.

Rex Paphi cum gente bona dat signa ferena.

Men heeft door het gemelde Voorftel die telling ook nuttig tragten te maaken voor Kapiteinen, Regters en andere Hoofden des Volks, die uit eene meenigte Perfoonen, welken zy te ftraffen hebben, eenige by wyze van zoodanige lootinge willen verfchoonen; gelyk eertyds by de Oude Romeinen in gebruik was; en men heeft ten dien einde eenen weg aangewezen om, hoe veel Perfoonen 'er ook zyn, en met hoeveel men rond tellen wil, altoos het lot op den genen te doen vallen, dien men ftraffen wil. Om dit te doen moet men zoo veel nullen, by voorbeeld, voor zig ftellen, als 'er ftraffchuldigen zyn; dan van de eerfte nul aftellen, en met een kruisje of ander merk aantekenen de zoo-veelfte als men ftraffen wil, en dus voortgaan met voort te tellen, de gemerkte nul-

nullen overflaande , tot dat men 'er zoo veel gemerkt heeft , als men Perfoonen straffen wil ; die men dan in dezelfde orde plaatst ; die men straffen wil naamelyk op de plaats van de gemerkte nullen. Indien 'er , by voorbeeld , 20 straffchuldigen zyn , en dat men 'er agt van wil straffen , en die agt wil uitvinden door met 6 rond te tellen , moet men hen plaatsfen even als in de volgende Nullen door Kruisjes wordt aange-
wezen.

●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○●
 † †† †† † ††

Men meent , dat de Joodsche Historie-
Schryver *Josephus* op die wyze voor
zig het leeven behouden heeft , en voor
nog een tweeden , uit 40 Soldaaten ,
die , volgens het verhaal van *Hegesippus* ,
met hem in een onderaardsch hol ge-
vlugt waren om hun leeven te bewaaren ,
toen *Vespasianus* de Stad *Jotapata* , waar
van

van hy *Gouverneur* was , met geweld had ingenomen , en die , toen zy 'er eenigen tyd in geweest waren , het wanhoopend besluit namen om liever elkanderen te willen dooden , dan zig in de handen van den Overwinnaar over te geeven ; van welk besluit *Jofepbus* , hen niet kunnende afbrengen , en gevaar loopende van het eerst door hen om hals gebragt te worden , hun voorstelde om in orde den genen het eerst telkens te dooden , op wien het lot van de tellinge vallen zou , tot dat 'er maar één zou overschieten , die verplicht zou zyn zig zelve van kant te maaken ; waar in zy alle toestemden ; wanneer hy de telling en zyne plaats zoo heeft ingerigt , dat hy en nog een ander , die hy ligtelyk van de verdere uitvoering van dat besluit kon afkrygen , overbleeven. Waarschynlyk heeft hy met 3 laten tellen , en zig in de één-en-dertigste plaats gesteld , terwyl de ander op de zestiende plaats gestaan heeft.

Men

Men kan deze Telling ook bezigen om uit eenige Perfoonen 'er een of meer te vinden, die het gelag of de vertee- ring betaalen moeten, welke zy famen gemaakt hebben.



AANMERKING

O P D E

ZESTIGSTE VERMAAKLYKHEID.

Niettegenstaande het gene de Auteur hier by deze Vermaaklykheid aantee- kent, heeft men gedagt, dat het niet onaangenaam zyn zou hier ook eeni- ge andere manieren te vinden, om het Paard van een Schaakbord alle des- zelfs Vakken te doen doorloopen, zon- der tweemaal op het zelfde Vak te ko-

II. DEEL.

O o

men.

men. Die, welke de Auteur heeft opgegeeven, is van den Heere MOIVRE een Engelsman; Zie hier eene andere, die niet zoo gemakkelyk nog eenvoudig is, van den Heere de MONTMORT.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 38 | 31 | 44 | 3 | 46 | 29 | 42 |
| 32 | 35 | 2 | 39 | 30 | 43 | 4 | 47 |
| 37 | 8 | 33 | 26 | 45 | 6 | 41 | 28 |
| 34 | 25 | 36 | 7 | 40 | 27 | 48 | 5 |
| 9 | 60 | 17 | 56 | 11 | 52 | 19 | 50 |
| 24 | 57 | 10 | 63 | 18 | 49 | 12 | 53 |
| 61 | 16 | 59 | 22 | 55 | 14 | 51 | 20 |
| 58 | 23 | 62 | 15 | 64 | 21 | 54 | 13 |

Zie

Zie hier eene andere van den Heere
de MAIRAN, waar in men in het mid-
den begint.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 40 | 9 | 26 | 53 | 42 | 7 | 64 | 29 |
| 25 | 52 | 41 | 8 | 27 | 30 | 43 | 6 |
| 10 | 39 | 24 | 57 | 54 | 63 | 28 | 31 |
| 23 | 56 | 51 | 60 | 1 | 44 | 5 | 62 |
| 50 | 11 | 38 | 55 | 58 | 61 | 32 | 45 |
| 37 | 22 | 59 | 48 | 19 | 2 | 15 | 4 |
| 12 | 49 | 20 | 35 | 14 | 17 | 46 | 33 |
| 21 | 36 | 13 | 18 | 47 | 33 | 3 | 16 |

De volgende Manier is van den be-
roemden EULER, en is eene van de
fraelsten, omdat men op 64 weder te
rug

rug komt tot 1; invoegen men kan be-
ginnen van welk Vak men begeert.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 42 | 57 | 44 | 9 | 40 | 21 | 46 | 7 |
| 55 | 10 | 41 | 58 | 45 | 8 | 39 | 20 |
| 12 | 43 | 56 | 61 | 22 | 59 | 6 | 47 |
| 63 | 54 | 11 | 30 | 25 | 28 | 19 | 38 |
| 32 | 13 | 62 | 27 | 60 | 23 | 48 | 5 |
| 53 | 64 | 31 | 24 | 29 | 26 | 37 | 18 |
| 14 | 33 | 2 | 51 | 16 | 35 | 4 | 49 |
| 1 | 52 | 15 | 34 | 3 | 50 | 17 | 36 |





AANMERKING

Op de Zeventigste Vermaaklykheid.

Van hetloopje, om te letten of iemand op eene meer bloot leggende Kaart het oog geslagen heeft, bedienen zig gemeenlyk de Goochelaars in de openbaare Spellen tot verwonderinge van het eenvoudige Gemeen, dat hier van onkundig is.

Om eenige Kaarten te laten zien, en 'er eene gedwongen uit te doen denken, houdt men die Kaarten, waayers gewyze, in eene hand uitgebreid, en zoodanig geschikt, en op elkanderen leggende, dat die Kaart, welke men wil laten denken, het meest of wel alleen bloot legge, om onderscheidenlyk te kunnen gezien worden.





AANMERKING

Op de Negen-en-Tagtigste Vermaaklykheid.

Dit Konstje kan ook gedaan worden volgens de schikking der volgende Cyfferletters, welke schikking alzoo gemakkelyk te onthouden is.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2 | 5 | 5 | 6 | 7 |
| 3 | 6 | 8 | 8 | 9 |
| 4 | 7 | 9 | 0 | 0 |

Men legt naamelyk het eerste hoopje van twee Kaarten, zoo als de Cyffers 1 en 1, het tweede zoo als de Cyffers 2 en 2, enz.

AANMERKINGEN.

Verscheidene Vermaaklykheden met de Kaarten, door den Auteur opgegeven, kunnen zonder lange Kaart volvoerd

voerd worden, gelyk de 67^{te}, de 69^{te}, de 70^{te}, de 73^{te}, de 74^{te}, de 77^{te}, de 78^{te} enz., gelyk uit de volgende bygevoegde Vermaaklykheden ligtelyk is op te maaken.

De 76^{te} Vermaaklykheid kan even gemaklyk met Kaarten, waar van de Prentjes maar één hoofd hebben, volbragt worden: vergelyk de 104 Vermaaklykheid Bladz. 501.

De 79^e Vermaaklykheid kan ook zonder behulp van een tweeden Perfoon geschieden; vergelyk volgende Vermaaklykheden. En als men zig met iemand verstaan wil, kan men allerley verwonderlyke en de onbegrypelyke Konstjes uitregten.

De 85^{te} Vermaaklykheid kan ook met Heeren, Vrouwen en Boeren geschieden.

B E R I G T.

De Doos met Metaalen, waar van hier de Beschryving volgt, heb ik in het eerste Deel van dit Werk, daar zy natuurlyk had moeten zyn, niet kunnen

plaatsen, omdat zy my na de uitgaaf van dat Deel eerst mede gedeeld is (*); ik heb geoordeeld dezelve hier te moeten plaatsen, en ik heb alle reden om te denken, dat men deze Doos veel geestiger en geheimer vinden zal, dan die in het *public* vertoond is, en waar van ik de Beschryving gegeven heb in het eerste Deel, bladz. 165.

(*) Deze Doos is uitgedagt en my medegedeeld door *M. le Duc de Prequigni*, die my toegestaan heeft, dat ik 'er de Beschryving van geeven zou.





HOND. VYF EN TWINTSTE.

VERMAAKLYKHEID.



DE NIEUWE DOOS

M E T

M E T A A L E N .

S A M E N S T E L .

Laat eene platte Doos maaken A B NIEUWE DOOS MET METALEN.
 C D van twaalf of dertien duimen lengte en zeven duimen breedte, en PL. XVI, Fig. 5.
 laat het Dekfel zoo dun zyn als het
 maar vallen kan.

Neem zes houte Blaadjes E. F. G. H. I. K. één duim dik, en van dezelfde gedaante en grootte, als 'er naar goedvinden gelykvormige Vakjes hebben

O o 5

kun-

NIEUWE
Doos
MET ME-
TAALEN.

kunnen vallen op den bodem van deze Doos van binnen.

Doe in ieder Blaadje een klein bekragtigd Staafje, gerigt ten aanzien van zyne Poolen, zoo als die zelfde Figuur aanwyft. Bedek ieder Staafje met een Plaatje van een der zes Metaalen, *Goud*, *Zilver*, *Koper*, *Izer*, *Tin* en *Lood*; voorzie U ook van eenen Kyker met eene aangezette Naalde'er in; in het onderfte gedeelte van welken een Wyzer moet zyn, verdeeld in zes gelyke Deelen, gelyk de zesde Figuur aanwyft, en op welke de Naalde A afgeteekend is, wier punt moet gekeerd zyn naar het woord *Goud*.

UITWERKING.

Als men aan de zyde C D van deze Doos staat, zet men den Magnetifchen Kyker op een van de zes Blaadjes onverschillig welk, dat te vooren geplaatst is in eene van de Vakjes E F G in-
dier-

diervoegen, dat de Naalde (*), op deszelfs Wyzer geteekend, regtftandig gekeerd zy naar de zyde A B van deze Doos. De aangestreden Naalde, in dezen Kyker geplaatst, zal haare Zuidpool rigten op het Woord, dat aanwyft het Metaal, 't welk op het Blaadje is. Indien men dezen Kyker plaatst op een van de zes Blaadjes, die in de Vakjes H. I. K. gelegd zyn, zoodanig dat de Naalde, die op den Wyzer geteekend is, ook regtftandig zy op de zyde C D, zal het Zuiden van de aangestrekene Naalde insgelyks op dezen Wyzer aanwyzen den naam van het Metaal, dat op dit Blaadje is.

Zo het Blaadje omgekeerd in zyn Vakje legt, zal de Naalde niet zoo vaardig zig beweegen en rigten, ter oor-

(*) Deze Naalde A wyft aan, hoe het best is den Kyker te plaatsen, ten einde die, welke aangestreden is, op den Wyzer aanwyze den naam van het Metaal dat op het Blaadje gelegd is.

NIEUWE
DOOS
MET ME-
TAALEN.

NIEUWE DOOS MET ME-
TAALEN. oorzaake van den grooteren afstand van het bekragtigde Staafje ; het *Goud* en het *Zilver* zullen dezelfde rigting geeven ; en de vier andere Metaalen zullen aangewezen worden door de naamen, die op den binnensten Wyzer gezet zyn.

Zo men een van de Blaadjes 'er uitneemt , zal de Naalde geene van de bovengemelde rigtingen neemen ; zy zal zig natuurlyk rigten naar den kant van het Noorden , en haare beweging of schommeling zal veel langfaamer zyn.



Fig. 1.



Fig. 2.

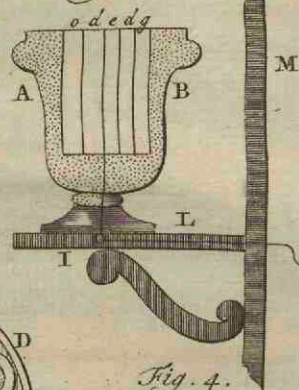


Fig. 3.

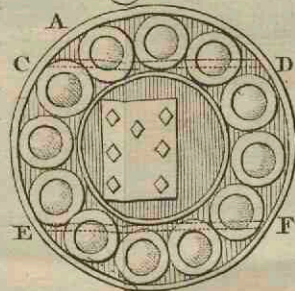


Fig. 4.

| | | |
|--------|---------|---------|
| 1. 131 | 10. 132 | 19. 133 |
| 2. 231 | 11. 232 | 20. 233 |
| 3. 331 | 12. 332 | 21. 333 |
| 4. 121 | 13. 122 | 22. 123 |
| 5. 221 | 14. 222 | 23. 223 |
| 6. 321 | 15. 322 | 24. 323 |
| 7. 111 | 16. 112 | 25. 113 |
| 8. 211 | 17. 212 | 26. 213 |
| 9. 311 | 18. 312 | 27. 313 |

Fig. 5.

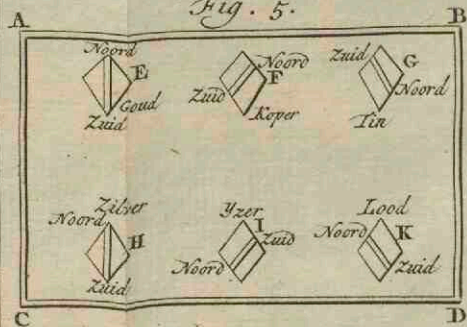
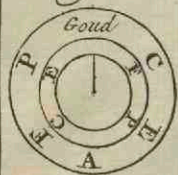
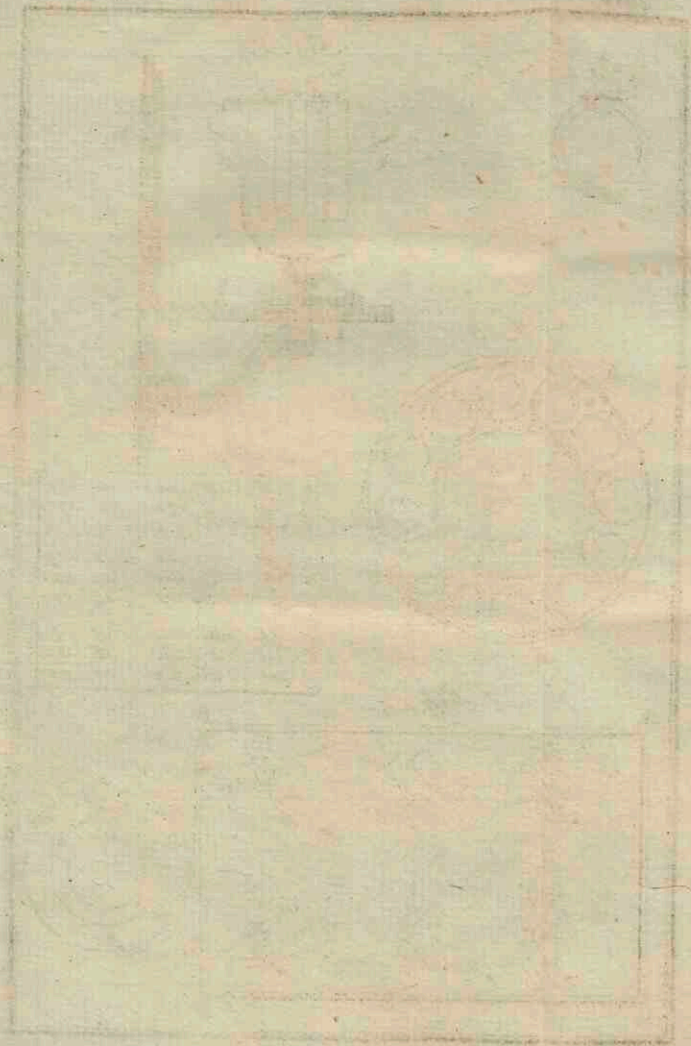


Fig. 6.







KONSTSTUKJE.

Men geeft de Doos aan iemant , laa-^{KONST-}
 tende hem de vryheid van 'er de ^{STUKJE.}
 Blaadjes naar zyn goedvinden in te schik-
 ken , het zy met hen van plaats te
 veranderen , het zy met 'er een uit te
 neemen en in zynen zak te steeken ; en
 men zegt hem in 't algemeen alle de
 veranderingen , die hy 'er in gemaakt
 heeft , en de Metaalen , die hy 'er uit-
 genomen heeft , en zulks zonder dat
 men noodig heeft eene der zyde van de
 Doos te kennen.

Zo men eenigen van de zes Blaadjes
 omgekeerd heeft , zal men zulks ge-
 makkelyk bespeuren uit de traagheid
 met welke de Naalde zig beweegt , en
 men zal door middel van den Wyzer
 weeten welk van de zes Metaalen men
 omgekeerd heeft.

AAN.

A A N M E R K I N G

Op deze Doos met Metaalen.

AAMMER-
KING OP
DEZE
DOOS MET
METAAL-
LEN.

Zo men het samenstel en de uitwerking van deze Doos met Metaalen vergelykt met die van de Doos, welke men aan het *Public*. vertoond heeft, zal men 'er een groot verschil in vinden; voor eerst nadien de laatste uit zes Blaadjes bestaat, waar van 'er slegts twee van eene verschillende gedaante zyn, kan dezelve niet meer dan drie verschillende veranderingen van orde toelaaten, daar deze, waar van men hier de beschryving geeft, 'er 720 geeven kan; ten andere men moet by de laatste de zyde van de Doos kennen, daar men by deze het Metaal ontdekt zonder te weeten naar welke zyde het toegekeerd zy; men zou derhalven het kunnen noemen, al had men zelfs de Doos met een toegezegeld papier bedekt, vermits in alle die verschillende standen, de uitwerking der Naalde in den Kyker altoos dezelfde

zelfde is; het Samenstel van dezelve is derhalven eenvoudiger, en de uitwerking veel verwonderlyker dan die van de Doos met Metaalen, welke in het eerste Deel van dit Werk beschreven is.

AANMER-
KING OP
DEZE
DOOSMET
METAAL-
LEN.

OPMERKING.

Men zal in het Derde Deel van dit Werk eenige Vermaaklykbeden met den Zeilsteen vinden, waar van de uitwerking voornaamelyk afhangt van de Spiegels, die 'er toe geschikt en bereid zyn.

E Y N D E.

TAFEL

T A F E L

D E R

S T O F F E N

E N

VERMAAKLYKHEDEN.

Van dit tweede Deel.

Bladz.

*V*an de Getallen in 't algemeen. 1

*Eenige byzondere Eigenschappen van de
Getallen.* 9

*Eerste Eigenschap. Van twee verscibil-
lende Getallen, welken zy ook zyn
mogen, is of een van de twee, of
hunne som, of hun verscibil, altoos
het Getal 3, of een Getal deelbaar
door 3.* 9

*Tweede Eigenschap. Indien twee ver-
scbillende Getallen door een zelfde Ge-
tal*

Bladz.

zal deelbaar zyn, is hun verskil en
hunne som ook deelbaar door dat zelfde
Getal 10

Derde Eigenschap. De Getallen, die
deelbaar zyn door 3, afzonderlyk be-
schouwd, by een geteld, of met
malkanderen vermeenigvuldigd, gee-
ven voor de som der Talletters, waar
uit hunne geheele som of hun beloop
samengesteld is, Getallen, welken
door 3 deelbaar zyn. 10

Vierde Eigenschap. Eenig Getal ver-
meenigvuldigd door een ander Getal,
dat deelbaar is door 3, geeft voor de
Som van de Talletters in zyn beloop,
een Getal, dat mede deelbaar is door 3. 12

I. Vermaaklykheid. Eenig Getal ge-
geeven zynde, 'er by te voegen eene
Talletter, welke by, die het Getal
gegeeven heeft, zal plaatsfen waar by
wil, en welken dan zal maaken, dat

Bladz.

bet Nieuwe Getal mede deelbaar zy
door 3. 13

II. Vermaaklykheid. *Verscheidene Getallen door iemand vryelyk verkozen zynde, hem door eenen anderen Persoon te laten zeggen bet Getal, waar door de Som der Talletters van de Optellinge, die by'er van gemaakt heeft, deelbaar is.* 15

III. Vermaaklykheid. *Als iemand uit veele Getallen 'er een gekozen, en bet met eenig ander Getal vermeenigvuldigd heeft, aan hem door eenen anderen Persoon te laten zeggen bet Getal, waar door deelbaar is de Som der Talletters van het beloop der Getallen, die by bedektelyk vermeenigvuldigd heeft.* 18

Vyfde Eigenschap. *Eenig Getal vermeenigvuldigd zynde, door 9 of door eenig ander Getal, 't welk door 9 deelbaar is, is de Som der Talletters*

van

Bladz.

van het Beloop ook het Getal 9, of
een Getal, dat deelbaar is door 9. 20

Zesde Eigenschap. Als twee Getal-
len, die deelbaar zyn door 9, te sa-
men geteld zyn, is de Som van de
Talletters van het Getal, dat uit
hunne optellinge voorkomt, altoos het
Getal 9, of een Getal deelbaar door 9. 21

IV. Vermaaklykheid. Eenig Getal ge-
geeven zynde, 'er by te voegen eene
Talletter, welke by, die het Getal
gegeeven heeft, plaatsen zal waar by
wil, welke dan dat Getal deelbaar
zal maaken door 9. 22

V. Vermaaklykheid. Twee Getallen,
uit eene meenigte anderen gekozen,
en vervolgens tot een geteld zynde,
te noemen die Talletter, welke men
uit de Som uitgewischt heeft. 23

VI. Vermaaklykheid. Uit verscheide-
ne Getallen door iemand één te laten

kiezen, en als by het met eenig ander Getal, welk by wil, vermeenigvuldigd heeft, hem te zeggen welke Talletter by uit het beloop van die vermeenigvuldiging geheimelyk uitgedaan heeft. 29

VII. Vermaaklykheid. *De Tovergetallen.* 31

Zevende Eigenschap. *Byzonder van het Getal 37.* 38

Agtste Eigenschap. *Byzonder van het Getal 73.* 39

VIII. Vermaaklykheid. *Het Beloop te zeggen van twee Getallen, die iemand vermeenigvuldigd en verkozen heeft, wanneer men alleen de laatste Talletter van dat Beloop weet.* 41

Negende Eigenschap. *Byzondere Eigenschap van het Getal 11.* 43

IX. Vermaaklykheid. *Het Piquet-Spel te Paard.* 44

X. Vermaaklykheid. *De voorziene Op-
telling.* 48

XI. Vermaaklykheid. *Te vinden het
verschil, 't welk'er is tusſchen twee
Getallen, waar van het grootste vol-
strekt onbekend is.* 51

XII. Vermaaklykheid. *Wanneer iemand
in zyne eene hand heeft een even Ge-
tal van Oogen, en in de andere een
oneven Getal, te vinden in welke
hand het even en oneven Getal is* 54

XIII. Vermaaklykheid. *De Wekker.* 57

XIV. Vermaaklykheid. *De drie Ju-
weelen.* 61

XV. Vermaaklykheid. *Te ontdekken
hoe veel ſtukken Gelds iemand in zyne
hand verborgen heeft.* 65

XVI. Vermaaklykheid. *Het Spel met
den Ring.* 67

Bladz

XVII. Vermaaklykheid. *De Wolf, de Geit en de Kool.* . . . 74

Tiende Eigenschap. *Drie vierkante Getallen te vinden, waar van de Som mede een vierkant Getal is.* . . . 76

Van de Rekenkonstige Talreyen. . . . 78

XVIII. Vermaaklykheid. *Een Schilderykramer heeft te koop 12 fraaije Schilderyen; hy veilt dezelve, onder voorwaarde dat men hem betalen zal voor het eerste 24 Gulden, voor het tweede 48, voor het derde 72, en zoo voorts met de anderen geduurig met 24 Gulden opklimmende, de Vraag is hoe veel moeten die Schilderyen te samen kosten?* . . . 83

XIX. Vermaaklykheid. *Iemant heeft in agt maanden verteerd 1000 Gulden, en iedere maand is zyne verteer- ring gelykelyk vermeerderd; zig her- rinnerende dat zyne verteering de*
eerste

Bladz.

*eerste maand geweest is 20 Gulden ,
wil by weeten , hoeveel by elke
maand verteerd beeft. 85*

*XX. Vermaaklykheid. Een Herber-
gier beeft in agt dagen 100 Pinten
Wyn verkogt, en iederen dag beeft
by verkogt 3 Pinten meer dan den
voorgaanden ; by wil weeten hoe
veel Pinten by elken dag verkogt
beeft. 87*

*XXI. Vermaaklykheid. De Tover-
Ster. 88*

Ander Konststukje. 93

*Van de Tover-Rekenkonstige Vierkan-
ten. 94*

*XXII. Vermaaklykheid. Vyf-en
twintig Kaarten, op welken men
afzonderlyk de Getallen 1 tot 25 ge-
schreven beeft, te verdeelen, nadat
men dezelve doorgeschoten beeft,
onder vyf Persoonen, geevende de
Pp 4 keuze*

keuze om dezelve met twee of drie uit te deelen in diervoege, dat egter de Som der Getallen, welken op de Kaarten, die men aan ieder van hen gegeven heeft, geschreven staan, altoos gelijk zy. 100

XXIII. Vermaaklykheid. *Onder vier Persoonen de 32 Kaarten van een Piquet Spel te verdeelen, na dezelve doorgeschud en de keuze gegeven te hebben van met twee of drie te beginnen uit te deelen, zoodanig, dat ieder van hun alle Kaarten van dezelfde kleur in handen hebbe.* 105

Van de Meetkonstige Talreijen. 108

Van de Tover-Meetkonstige Vierkantten. 109

XXIV. Vermaaklykheid. *Verscheidene verschillende Getallen, op Kaarten geschreven, te mengen, en geheel of gedeeltelyk onder drie Persoonen zoodanig te verdeelen, dat, ieder binner de Getallen, die by*

Bladz.

ontvangen heeft , met elkanderen
vermeenigvuldigende , hun Beloop
gelyk zy ; en dit Konstje te berhaa-
len , nadat men de Kaarten voor de
tweede maal doorgeschied heeft. . . 111

Van den Rekenkonstigen Drieboek. . . . 119

Van de Samenstellingen. . . . 120

Van de Verzettingen. . . . 123

XXV. Vermaaklykheid. Te vinden
hoe groot eene oppervlakte zyn zou,
op welke alle de Verzettingen van
de 24 Letters van het Alphabet
staan konden, veronderstellende, dat
zy met de kleinste Letters, die men
gebruiken kan, geschreven waren. 130

Samenstellingen van Dobbelseenen. . . 133

*Samenstelling der Tafelen van de
Verzettingen of de Veranderingen
der Orde.* 138

Tafels volgens die gronden opgesteld. 144

XXVI. Vermaaklykheid. *Te maaken, dat verscheidene Letters, die op Kaarten geschreven zyn, en geen zyn hoe genaamd hebben, nadat men verscheidene maalen de Kaarten doorgeschooten heeft; 'er zoodanig eenen hebben, die aan eene verkozene Vraag beantwoort.* . . . 154

XXVII. Vermaaklykheid. *Te maaken, dat verscheidene Letters, die op Kaarten geschreven zyn, zonder dat zy eenigen zyn uitmaaken, door dezelve door te schudden, 'er eenen krygen, welke te gelyk eene Vraag en het Antwoord derzelve zy.* . . . 164

XXVIII. Vermaaklykheid. *Ver-scheidene Letters, op Kaarten geschreven zynde, na de eerste Doorschieting, in een gedeelte van die Kaarten te doen vinden eene Vraag, en in het overschot na eene tweede*
Door-

Bladz.

*Doorschietsing een Antwoord op die
zelve Vraag.* 169

XIX. Vermaaklykheid. *Verscheidene
Letters op Kaarten geschreven zyn-
de, dezelve te doorschietsen en twee
aan twee uit te deelen aan twee ver-
schillende Persoonen, zoodanig, dat
de een eene Vraag, en de ander het
Antwoord 'er op in handen hebbe.* 176

XXX. Vermaaklykheid. *De Naamen
van Steden.* 181

XXXI. Vermaaklykheid. *De Naa-
men van Menschen.* 186

XXXII. Vermaaklykheid. *Het won-
derbaar Alphabet. Alle de vier- en
twintig Letters van het Alphabet
op Kaarten geschreven zynde, te
zeggen, nadat men dezelve doorge-
schoten heeft, op de boeveelste Kaa-
ten men vinden moet de Letters, die
het Antwoord uitmaaken op eene
Vraag.*

*Vraage, die men vry en geheimelyk
verkozen heeft.* 191

XXXIII. Vermaaklykheid. *Alle de
Kaarten, van een Piquet-Spel on-
der een gemengd zynde, nadat men
dezelven doorgeschooten heeft, door
af te neemen, alle de Kleuren 'er
van te scheiden.* 198

XXXIV. Vermaaklykheid. *Alle de
Kaarten van een Piquet-Spel door-
geschooten zynde, het Spel in twee
ongelyke Hoopjes te scheiden, en
het Getal der Oogen te noemen,
welken in ieder Hoopje bevat zyn.* 203

XXXV. Vermaaklykheid. *Onbegry-
pelyke Piquet-Party.* 210

XXXVI. Vermaaklykheid. *De ver-
anderlyke Kaarten.* 221

XXXVII. Vermaaklykheid. *Een Pi-
quet-Spel van 32 Kaarten, doorge-
schoten en op de Tafel gelegd zyn-
de,*

de, te zeggen de boeveelste eene
Kaart legt, die iemand genoemd
beeft. 229

XXXVIII. Vermaaklykheid. De
mislukte Konst. De Vier-en-twin-
tig Letters van het Alphabet op
Kaarten gescreven zynde, dezen
door te schieuten en te voorzeggen, dat
zy in de Alphabetische Orde zyn
zullen; en, in dit Konstje gemist beb-
bende, die zelfde Kaarten op nieuw
door te schieuten, en dezelve in die
voorgezegde Orde te doen verscbynen. 236

XXXIX. Vermaaklykheid. Byzon-
dere manier van geheim te schryven. 240

XL. Vermaaklykheid. Piquet-Party
waar in men repic maakt met opene
Kaarten. 247

XLI. Vermaaklykheid. Piquet-Par-
ty, waar in men de keus van twee
Spellen geeft. 254

XLII.

- XLII. Vermaaklykheid. *Piquet-Party*, waar in men niet alleen de keus geeft van de kleur, waar in men repic zyn wil, maar tevens die van twee Spellen, en waar in men de vryheid laat om de Kaarten met twee of met drie te gelyk te ontvangen. 261
- XLIII. Vermaaklykheid. *Piquet-Party*, waar in men repic maakt, nadat men de keus gegeven heeft om de Kaarten met twee of drie te gelyk uit te deelen. 270
- Aanmerking op deze Piquet Partyen.* 275
- XLIV. Vermaaklykheid. *De geheime Schryfwyzer, of de Bedekte Gebeimschryver.* 276
- XLV. Vermaaklykheid. *Manier om te Schryven met een Papieren Raam.* 286
- XXVI. Vermaaklykheid. *De Spreekende Music, of eene geheime Manier* 287

| | Bladz. |
|---|--------|
| <i>nier van Schryven, die een Music-
Stuk ſchynt te zyn.</i> | 289 |
| <i>Van de Seinen.</i> | 294 |
| XLVII. Vermaaklykheid. <i>Manier
om op verre afstanden geheime onder-
handeling te houden.</i> | 297 |
| <i>Van de Anagrammen.</i> | 302 |
| XLVIII. Vermaaklykheid. <i>Ana-
gram van het woord Uranie.</i> | 305 |
| XLIX. Vermaaklykheid. <i>Anagram
van het woord Vartigo.</i> | 312 |
| L. Vermaaklykheid. <i>Tien Letters,
die op beide de zyden van vyf Blaad-
jes geſchreven zyn, en eene meenig-
te van verſchillende woorden uit-
drukken kunnen, geheimelyk in eene
Doos geſloten hebbende, dat Woord
te ontdekken, 't welk men 'er naar
zyne willekeur mede gemaakt heeft.</i> | 315 |
| LI. Vermaaklykheid. <i>De tien Cyffers.</i> | 322 |
| <i>Van</i> | |

Bladz.

Van de Raadsels. 324

LII. Vermaaklykheid. *Verscheidene Raadsels op Kaarten geschreven, en aan iemant gegeven zynde, hem in eene Doos het Woord van dat Raadsel te laten zien, 't welk by geheimelyk en vry verkozen heeft.* 328

LIII. Vermaaklykheid. *De Doos met Raadsels.* 340

LIV. Vermaaklykheid. *Het Konst-Gebeugen.* 356

LV. Vermaaklykheid. *Het Getal, dat iemant gedacht heeft te raaden, zonder hem iets te vraagen.* 360

LVI. Vermaaklykheid. *Het Getal te raaden, dat iemant gedacht heeft.* 366

LVII. Vermaaklykheid. *Drie Dobbelsteenen op eene Tafel geworpen, en daarna in orde gelegd zynde, te raaden de Oogen van ieder derzelven.* 368

LVIII.

Bladz.

LVIII. Vermaaklykheid. *Iemant wil aan dertien arme Menschen Aalmoesen uitdeelen, dog niet meer dan 12 Gulden hebbende, wil by'er aan ieder één geeven, uitgezonderd aan eenen onder hen, die in staat is te werken; maar by wil het zoo aanleggen, dat het schyne, als of het geval enkel oorzaak ware, dat die niets ontvangen heeft.* . . . 371

LIX. Vermaaklykheid. *Dertig Soldaaten, die overgeloopen zyn, en waar van'er vyftien moeten gestraft worden, zoodanig te plaatsen, dat men'er vyftien, die men gunstig is, uit bebouden kan, met hen agtervolglyk te tellen, en telkens den negenden te neemen.* . . . 373

LX. Vermaaklykheid. *Manier om het Paard van een Schaakspel agtervolglyk alle de Vier-en-zestig Vakken van het Schaakbord te doen door-*

| | Bladz. |
|---|--------|
| <i>loopen, zonder meer dan eens op het
zelfde Vak te komen.</i> | 375 |
| <i>Verscheidene buitengewoone Zetten
van het Schaakspel.</i> | 377 |
| LXI. Vermaaklykheid. <i>Eerste
Schaak-Party.</i> | 377 |
| LXII. Vermaaklykheid. <i>Tweede
Schaak-Party.</i> | 381 |
| LXIII. Vermaaklykheid. <i>Derde
Schaak-Party.</i> | 385 |
| LXIV. Vermaaklykheid. <i>Vierde
Schaak-Party.</i> | 388 |
| LXV. Vermaaklykheid. <i>Vyfde
Schaak-Party.</i> | 391 |
| LXVI. Vermaaklykheid. <i>Zesde
Schaak-Party.</i> | 394 |
| <i>Verscheidene Vermaaklykbeden, die
met de Kaarten geschieden.</i> | 397 |
| LXVII. | |

Bladz.

LXVII. Vermaaklykheid. *De Kaart te noemen, die iemand gedagt heeft.* 400

LXVIII. Vermaaklykheid. *De veranderlyke Kaart.* 401

LXIX. Vermaaklykheid. *De oogen geblind zynde, met de punt van een Degen een of meer Kaarten te vinden, die uit een Spel getrokken zyn.* 405

LXX. Vermaaklykheid. *De noodzaaklyk gedagte Kaart.* 407

LXXI. Vermaaklykheid. *Van vier Kaarten, die men naar geval uit een Spel laat trekken, 'er eene te laten denken en die te raaden.* 409

LXXII. Vermaaklykheid. *Eene gedagte Kaart de zooveelste van het Spel te doen zyn, als men begeert.* 411

LXXIII. Vermaaklykheid. *De Kaarten in de band te doen veranderen.* 413

LXXIV. Vermaaklykheid. *Drie Hoopjes*
 Qq 2;

Bladz.

*Hoopjes te leggen van een Spel ,
waar uit men een Kaart heeft laten
trekken , en dezelve te doen vinden in
het Hoopje dat men verkieft.* 415

LXXV. Vermaaklykheid. *Verschei-
dene Perſoonen Kaarten te laten
trekken , en hen zelve die weder in
het Spel te laten leggen , en dan de
Kaarten , die zy getrokken hebben ,
weder te vinden.* 417

LXXVI. Vermaaklykheid. *De Kaart
door het gevoel of de reuk te kennen.* 419

LXXVII. Vermaaklykheid. *De Kaart
in een Ey te doen vinden.* 421

LXXVIII. Vermaaklykheid. *De
Kaart in den Zak.* 423

LXXIX. Vermaaklykheid. *Een
Kaart te raaden , die iemand uit een
Spel ſlegts aangeraakt heeft.* 425

LXXX.

Bladz.

LXXX. Vermaaklykheid. *Verscheidene Kaarten te raaden, die twee Persoonen uit een Spel genomen hebben.* 427

LXXXI. Vermaaklykheid. *Schoppen-Aas in Harten-Aas, en in Harten-drie te veranderen.* . . . 429

LXXXII. Vermaaklykheid. *Schoppen drie te doen veranderen in Schoppen-Aas, en in Harten-Aas.* . . . 431

LXXXIII. Vermaaklykheid. *De vyftien Duizend Gulden.* . . . 434

LXXXIV. Vermaaklykheid. *Teraaden hoeveel Oogen de onderste Kaarten maaken van drie Hoopjes, (die men heeft laten leggen.* . . . 437

LXXXV. Vermaaklykheid. *De twee veranderlyke Aasen.* . . . 439

LXXXVI. Vermaaklykheid. *In een Spel-Kaarten door een Neusdoek heen*

Bladz.

de Kaart te vinden, die iemand getrokken heeft. 441

LXXXVII. Vermaaklykheid. *Verscheidene Kaarten, die verschillende Persoonen getrokken hebben, in een Verrekker te laten zien.* 443

LXXXVIII. Vermaaklykheid. *De Kaarten te doen veranderen, die verscheidene Persoonen uit een Spel getrokken hebben.* 446

LXXXIX. Vermaaklykheid. *De Twintig Kaarten.* 448

XC. Vermaaklykheid. *De vier ontscheidbaare Heeren.* 450

XCI. Vermaaklykheid. *De Waardin en de drie Drinkbroers.* 451

XCII. Vermaaklykheid. *De Kaarten door haar gewigt te kennen.* 453

XCIII. Vermaaklykheid. *Het Getal*
Kaar-

Bladz.

Kaarten te zeggen, die iemand uit een Spel getrokken heeft. . 454

XCV. Vermaaklykheid. *Honderd Naamen op Kaarten gefchreven zynde, dien te raaden, welken iemand geheimelyk gedacht heeft.* . 456

XCV. Vermaaklykheid. *Eene Kaart, uit een Spel getrokken, verſcheidene Gedaantens te doen aanneemen, en dezelve weder in haare voorige gedaante te doen verſchynen.* . 466

XCVI. Vermaaklykheid. *De Kaart in den Ring.* . . . 470

XCVII. Vermaaklykheid. *De Tover-Vaas.* 473

XCVIII. Vermaaklykheid. *Iemant eene Kaart te laten trekken uit een Spel, waar van men zes Hoopjes maakt, en dan door een Dobbelfteen op tafel geworpen, aan te wyzen* ;

Bladz.

- in welk Hoopje die getrokken Kaart
zyn moet.* 477
- XCIX. Vermaaklykheid. *In eens al-
le de roode Kaarten van de zwarten
te scheiden , offchoon zy wel door
een geschoten zyn.* 480
- C. Vermaaklykheid. *Iemant eene Kaart
uit een Spel bebbende laten trek-
ken , hem het Spel in banden te gee-
ven , en met op het Spel te slaan ,
alle de Kaarten op den grond te doen
vallen , uitgezonderd die , welke by
getrokken heeft.* 482
- CI. Vermaaklykheid. *De vier on-
scheidbaare Aazen.* 483
- CII. Vermaaklykheid. *Eene Kaart
uit een Spel getrokken in een Spiegel
te laten verscbynen.* 485
- CIII. Vermaaklykheid. *Iemant eene
Kaart geheimelyk gedagt bebbende ,*
die

Bladz.

die in het Spel te doen vinden de
zoo veelste, als men begeert. 489

CIV. Vermaaklykheid. Eene Kaart
te vinden, die iemand uit een Spel
getrokken en 'er weder ingestoken
beeft, ofschoon men, of by zelfs het
Spel naderhand wel doorgeschoten
beeft. 509

CV. Vermaaklykheid. De Kaart uit
den Zak. 503

CVI. Vermaaklykheid. Iemant eene
getrokkene Kaart, die by in het Spel
gestoken beeft, zelfs uit zynen Zak
te laten haalen. 506

CVII. Vermaaklykheid. Te raaden
de Kaart of Kaarten, die men ge-
dagt beeft uit verscheidene Kaarten,
die men beeft laten trekken. Op
wyfderley Manieren. 509

CVIII. Vermaaklykheid. Eene gedag-

Bladz.

*te Kaart de zoo veelste, als men be-
geert, uit het Spel te laten komen,
nadat men het zelve doorgeschooten
beeft.* 519

CIX. Vermaaklykheid. *Eene gedagte
Kaart te vinden.* 521

CX. Vermaaklykheid. *De 6^{te}, 7^{de},
8^{ste} enz. Kaart van een Spel te raag-
den.* 523

CXI. Vermaaklykheid. *Eene getrok-
kene Kaart op iemants bevel uit
het Spel te doen komen.* 524

CXII. Vermaaklykheid. *Te zeggen,
hoe veel Kaarten men van een Spel
genomen beeft.* 525

CXIII. Vermaaklykheid. *De Kaar-
ten in de hand te doen vermeenig-
vuldigen.* 526

CXIV. Vermaaklykheid. *Een Spel
Kaar.*

Bladz.

Kaarten tegen de zolder te gooyen, zoo dat eene getrokkene of gedagte Kaart 'er alleen aan hangen blyve. 528

CXV. Vermaaklykheid. *Te raaden, hoe veel Oogen 'er op drie Kaarten zyn, die iemant gekozen heeft.* 529

CXVI. Vermaaklykheid. *Fasfen* 499
voor, enz. 533

Manier om de afgenomene Kaarten weder boven op het Spel te brengen. 536

Iemant in 't Fasfen die Kaarten voor te geeven, die by begeert, en evenwel het Spel te winnen. 537

CXVII. Vermaaklykheid. *Iemant in beide de handen evenveel Stukken-Gelds hebbende, te raaden hoe veel by 'er in iedere hand heeft.* . . . 540

CXVIII. Vermaaklykheid. *Iemant in beide de handen evenveel Stuk-*
ken-

Bladz.

- ken-Gelds bebbende , te raaden hoe
veel by 'er in 't gebeel beeft.* 542
- CXIX.** *Vermaaklykheid. Van twee
Ryen Gelds of Kaarten 'er zoo veel
eerst te laten afneemen , als men
begeert , en op 't laatst te zeggen hoe
veel 'er overschieten.* 545
- CXX.** *Vermaaklykheid. Te raaden,
hoe veel Geld iemand in zynen zak
beeft.* 547
- CXXI.** *Vermaaklykheid. Te zeg-
gen , na eenige berekeningen , hoe
veel 'er overschiet , zonder iets te
vraagen.* 549
- CXXII.** *Vermaaklykheid. Te raa-
den , hoe veel Oogen men met ver-
scheidene Dobbelseenen in eenige
werpen gegooïd beeft.* 550
- CXXIII.** *Vermaaklykheid. Drie Per-
soonen eenige Stukken Gelds of Kaar-
ten*

Bladz.

ten te laten neemen en te raaden,
hoe veel 'er ieder genomen heeft. 553

CXXIV. *Vermaaklykheid. Te raaden*
welke Kaart drie Perſoonen ieder ge-
nommen hebben. 556

Aanmerkingen op de voorgaande Ver-
maaklykbeden 560

Aanmerking op de Twaalfde Ver-
maaklykheid. 560

————— *op de Dertiende Ver-*
maaklykheid. 561

Verscheidene dingen in een Ry of in
't ronde gelegd, te raaden het gene
iemant gedacht heeft. 561

Aanmerking op de Zes-en-vyftigſte
Vermaaklykheid. 563

Zevenderley Manieren om een gedacht
Getal te vinden. 564

Aanmerking op de Zeven-en-vyftigſte
Vermaaklykheid. 571
Aan-

| | Bladz. |
|---|--------|
| Aanmerking op de Negen-en-vyftigste
Vermaaklykheid. | 572 |
| ———— op de Zestigste Vermaak-
lykheid. | 577 |
| Nog drierley Manieren om het Paard
van een Schaakbord alle de Vakken
te doen doorloopen, zonder tweemaal
op het zelfde Vak te komen. | 578 |
| Aanmerking op de Zeventigste Ver-
maaklykheid. | 581 |
| ———— op de Negen-en-Tagtig-
ste Vermaaklykheid. | 582 |
| Aanmerkingen op verscheidene voor-
gaande en volgende Vermaaklykbe-
den. | 582 |
| CXXV. Vermaaklykheid. De nieuwe
Doos met Metaalen. | 585 |

PRYZEN

Der Vermaaklykheden, bevat in dit tweede Deel, die men koopen kan by den Heere GUYOT.

Nommers der Vermaaklykheden. Pryzen.

| | Gl. | St. |
|---|-----|-----|
| 7 De Tovergetallen. | 3 | 0 |
| 21 De Tover-Ster. | 0 | 10 |
| Ieder toebereid Spel Kaarten
voor alle de Vermaaklykhe-
den 22. 23. 24. 26. 27. 28.
29. 30. 31. 32. 33. 35. 37.
40. 41. 42. 43. 48. 49. | 0 | 10 |
| 36 De veranderlyke Kaarten. | 1 | 10 |
| 44 De bedekte Geheimschryver. | 2 | 0 |
| 46 De Spreekende Music. | 2 | 0 |
| 50 De Doos met 10 Letters. | 4 | 10 |
| 51 De 10 Cyffers, | 4 | 10 |
| 52 De | | |

Nommers der Vermaaklykbeden. Pnyzen.

| | Gl. | St. |
|--|-----|-----|
| 52 De Doos met Raadsels. | 9 | 0 |
| De andere. | 5 | 0 |
| 87 De Kyker voor de Kaarten. | 3 | 0 |
| 94 De Kaarten met de 100 naamen 'er op geschreven. | 0 | 15 |
| 95 De Kaarten in Bloemen en Vogels veranderende. | 0 | 10 |
| 96 De Kaart in den Ring. | 2 | 10 |
| 97 De Tovervaas en zyn Arm. | 6 | 0 |
| 102 De Kaart in den Spiegel. | 7 | 10 |
| 103 De Kyker en de Tafel met Getallen. | 3 | 0 |
| 1 De nieuwe Doos met Metaalen. | 12 | 0 |

