

Silma - moondaja

ehk

Nõiduse kunst.

Geesti rahwale armsaks ajawitteks.



Inimest
imekspanemisele
sundiwad
kunstitükid
mis
igast ühest
hõlpsal wiisil
järelle tehtud
wõiwad saada.

Tark
Teakumängija,
Kaardi-nõid,
Aritmeetika
naljahammas
ja
Kihlwen-wõitja,
—
kõik leida
süü
raamatus!



Carlus

Schnakenburgi trükk ja kulu.

1880.

Silma - moonaja

ehf

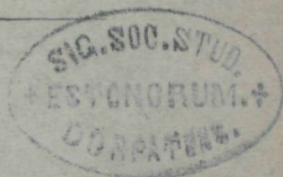
Nõiduse kunst.

Cesti rahwale armsaks ajawiiteks ja õpetuseks

lofku pannud ja wälja annud

C. A. Redlich.

22 wiguri ehf kujuga.



Tartus.

Schnakenburg'i trükk ja kulu.

1880.

Zensuri poolest lubatud. — Tallinnas, 15. Novembril 1879.

ENSV TA
Kirjandusmuuseumi
Arhiivraamatukogu

42979

Geskõne.

Armas lugija! Wist oled sa juba kunsttükitegijatest kuulnud ehk ka mõnda kunsttükitegijat isi oma filmaga kogemata linnas, laadal ehk muial kohas näinud. Eks ole kensakas küll: sa näed teda tükka tegema, kellest sa aru ega otša ei saa. —

Smeks ei ole siis ka sugugi panna, kui suurem osa meie Gesslastest kõik seda nõiduseks ehk filmamoondamiseks peab, mis ainult kärmuse läbi ja mitmet seltsi rohtude, nõunde, 2c. 2c. abiga tehtud saab.

Raua aega oli meie Gesslastel ühest raamatust puudus, kes ka neile kunsttükki tegemise üle lähemat täädust, juhatusst ja õpetust oleks annud, kunni wiimaks härra Pärmann ühe wäike raamatu, selle päälkirja all: „Bosko kunsttükid“, wälja andis ja sellega seda lüket meie Gesti kirjawaras osalt täitis. Kui lahkeste see raamatuke wasta wõetud sai, wõime sellest näha, et ta lühikese aja sees tõist korda trüki-

tud pidi saama. See lahke vastavõtmine julgustas mind, nõnda et ka mina sulge kätte võtsin ja eesseisva raamatu kokkupanemise kallal tööd hakkasin tegema, keda ma siin nüüd sinu kätte pakkuda usaldan.

Magu iga töö esi-alguses puundulik on, nõnda saad sa ka siin raamatus rohkest wigadusi leidma. Seda palun aga mulle andeks anda, sest see töö ei olnud mitte nii kerge. Siiranes suurt waewa nägin ma rohtude nimede juures j. n. e., kellest Eesti keeles veel suur puudus on. Ka tuleb ette, et ühel ja sellisamal rohul igas maa-nurgas ehk kihelkonnas oma isi nimi on. Nõnda olen ma, näituseks, kuulnud „Maarja-jääd“ ühes kohas „klaas-jääks“, teises „wärwi.kiwiks“ j. n. e., hüüdma; mine võta nüüd kinni, mis sugune nimetis see kõige õigem on! — Selle pärast olen ma enamiste igal pool Eesti keele nimede kõrwa klanride wahel ka saksa keele nime pannud, ja soowida oleks, et rohtude ostmise juures itta saksa keele nimi filmas peetud saaks, et mitte segadust ei tuleks.

Eesseiswas raamatus saad sa kolmes jaus kunsttükka leidma: 1. Wiisika-, heemika- ja käsi-kunsttükid, 2. Kunsttükid kaardidega ja 3. Aritmeetika naljatused. Lõpetuseks olen ma veel mõnda naljakast kihlweedu kõnewiisil raamatule juure lisanud.

Eh! ma küll kõige turgemaid kunsttükka seie kokku kogunud olen, siiski on ka niisugusi nende hulgas leida, äranes esirüüses jaus, kes mitte nii hõlpsalt tehtud ei wõi

saada ehk kes esimesel katsel hoopis nurja lähwad, sest et esteks nende juures mitmed rohud ja nõnud pruugitud peawad saama, kellest suuremal osal lugijatest wististe puudus on ja teisels nemad ka oma jagu õppust ja osawust tarwitawad. Sellepärast olen ma ka muist kunsttükidelle wigurid ehk kujud kergemaks arusaamiseks juure lisanud. — Ühtlasi tuletan siin meele, et soowida oleks, et mitte iga Süts ja Mats, see on, lapsed, kõiki esimeses jaus seiswaid kunsttükka järele proowima ei hakkaks, sest kui peagi wõiksid nad enestele sääl õpetud segide ja mitmet seltsi kange rohtude läbi kahju sünnitada; seda enam murdu nad aga „aritmeetika naljatuste“ kallal oma pääd, kust nad ka wististe rõõmu ja nalja leidma saawad. On neil sääl mõni tükk arusaamata*), siis palugu nad mõnda targemat inimest enestele selle üle lähemat otstust anda.

Kärmus on kunsttükki tegemise juures püüasi. Kunstnik peab aga ka hästi jutukas olema. Kasu, mis sest tuleb, on isiaranes see, et päältwaatajad tema juttu kuulates kõiki laua pääl ehk käes olewaid asju mitte nõnda hoolega filmas ei hoi ja et tal siis kergem on, mõnda nendest, nagu seda näituseks Nr. 7 j. n. e. tarwis läheb, nägemata ümber wahetada. Paarid tüki olen ma seda pitkema ära seletamise läbi tähendanud. Seda oleksin ma muidu ka iga

*) Meelega jätsin ma mõnda tükki pitkemalt ja laiemalt ära seletamata, selle mõttega, et see lugijalle suurt rõõmu tegema saab, kui ta isienese arwamise läbi kunsttükki õiget põhja ülesse leiab.

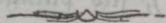
muu tükiga teinud, kui mitte selle läbi raamat liig pakstus ja kalliks ei oleks läinud. — —

Mine siis, „filmamoondaja,“ mu armsa Eesti rahva sekka! Ole neile igatahes armsaks feltfiliseks ja üleenda rõõmu ja nalja nende pidudel ja seltskondades!

Seda soovib sinu väljaandja

C. M. Redlich.

Sõgomas
(Laišholm.)



... on tavaliselt teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele

*) Ettepanek läbi ma mõnda läbi järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele
... ja teinud järele

I. Kõrge hõbetõu kunst.

Kõrge hõbeõu kunst hõldeb kogu hõbeõu tööstust ja selle jaoks mõeldud kogu tarvikite, vahendite ja seadmete valmistamist. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid. Kõrge hõbeõu kunst on üks vanimaid ja kõige raskemaid tööstusi. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid.

Ziisika-, heemika- ja käsi- kunstükiid.

II. Kõrge hõbeõu.

Kõrge hõbeõu on hõbeõu tööstus, mis hõldeb kogu hõbeõu tööstust ja selle jaoks mõeldud kogu tarvikite, vahendite ja seadmete valmistamist. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid. Kõrge hõbeõu kunst on üks vanimaid ja kõige raskemaid tööstusi. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid.

III. Kõrge hõbeõu.

Kõrge hõbeõu on hõbeõu tööstus, mis hõldeb kogu hõbeõu tööstust ja selle jaoks mõeldud kogu tarvikite, vahendite ja seadmete valmistamist. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid. Kõrge hõbeõu kunst on üks vanimaid ja kõige raskemaid tööstusi. Selleks on vaja teada hõbeõu loomist, selle omadusi, selle töötamise viisi ja selle jaoks vajalikke vahendeid.

muu lühike teinud, kui mitte selle läbi raamat lühidalt
ja lühidalt ei oleks läinud. — —

Mine siis, „filmimoondaja“ mu armula Eesti rahva
lella! Ole neile igatahes armulane teinud ja ülenä
rõõmu ja rõõmu nende pidudel ja teinud!

Seba teinud mu mõnustaja

I G. M. Kallia

Sõnumad

— ja — — — — —

— — — — —

1. Waske hõbedaks muuta.

Kalla ühe ölle klaasi sisse üks jagu elawat hõbedat ja kaoks jagu mitte liig kanget salpeetri hapatist (Salpeter-säure), lase teda natuke aega ühes leiges kohas seista ja lisa talle pärast pisut selget vihmavett juure. Nüüd võta üks vask raha, keda sa enne igast mustusest puhtaks teinud oled, ja lase teda üks minut aega ülemal nimetud segi sees seista. Pärast klaasist välja võtmist loputa teda külma mee sees puhtaks, pühi teda ühe puhta lapiga kuivaks ja õõru teda kuiva sõrmede vahel natuke, mislâbi ta peagi hõbedata karva läheb.

2. Nõija-kivi.

Pane mee sisse natuke vitriooli ja kirjuta sellega mõni rida paberi päale. Kui see kirjutis kuivaks on saanud, siis ei ole paberi pääl miski näha. Nüüd kirjuta esimiste ridade wahel kohta miski muud asja ühe tõise tindiga, keda sa enesele linase riide tuhast ja gummi-weest (gummi arabicum) walmistad. Kui sa nüüd ühe wammiga, keda sa enne sapp-õunte (Galläpfel) wette lastnud oled, wiimast kirjutust paberi päält ära pesed, siis tuleb esimine kirjutis selgeste nähtawalle.

3. Smelk muutus.

Riputa natuke wääwli-lilli*) (Schwefelblume) õhtuwa süte päale. Kui nüüd üks täiskaswanud punase roosi õis

*) Peenike wääwel.

fütest ülesse tõusma auru sees hoitud saab, siis muudab ta karto ennast peagi lumi walgeks. Saab see öis aga külma wette pistetud, siis läheb ta jälle punaseks. — Üks walgjas-roosa öis, kui tema pääle witriooli-waimu (Witriolgeist) tilgutakse, läheb tulipunaseks, salmiak-waimu (Salmiakgeist) läbi aga rohelisteks ja tõist korda witriooli-waimuga pritsimise läbi jälle punaseks. — Sell wiisil võib öisi ühe roosi-puu külles mitme karwaliseks muuta, ja üks niisugune puu on igotahes passilik kingituseks, mis ka wististe igast noorest neiust rõõmuga wasta wõetud saab. Kintimise juures võib ka nimetada, et öied oma karwa ümber muutma saawad, niipea kui nad ühe armastaja, salaliku, edawa x. inimese kätte juhtuvad. (See on ka igakord nõnda, sest et nad mõne tunni pärast oma wõõrast karwa kautawad.)

4. Pilweid jünnitada.

Ühe päalistassi sees lojuta natuke soolahapatist (Salzsaure) ja ühe tõise sees salmiak-waimu ümber. Hoija aga mõlemad tassid ühest tõisest eemal ja näita neid päältwaatajatele, et nad tühjad on. Peawad nüüd pilwed nähtawale tulema, siis pane mõlemad tassid üksteise kõrwa — ja filmapill rõuseb neist pakis pilwe ülesse.

5. Tähta taewa alla lasta.

Keeda sea raswa sees kuivi erineid, kuni nad pehmeteks lähwad ja lasse neid siis külmaks minna. Pärast seda pane üks kerge laeng rohtu püssi, natuke neist erinesteist selle pääle ja nende pääle jälle pisut peeneks cõrutud püssi rohtu. Kui püss nüüd ühel pimedal ööl lahti lastud saab, siis tuleb temast hulk heledalt hiilgawaid tähta wälja.

6. Piima vereks muuta.

Wõta rööska piima ja lasse teda proowida, et ta tõeste röösk piim on. Nüüd ütle, et niipea kui röösa piima sisse natuke peenikest suhkurt riputud saab, siis ta ennast filmapiilk vereks ümber muudab. Näituseks wõta natuke peenikest suhkurt, lasse teda mekkida, et kõik näeksiwad, et ta suhkur on, ja riputa teda ühe klaasi täie piima sisse. Silmapilk läheb piim werekarwaliseks. — Wäikest paberi tuuti, kelle sees peenike suhkur on, waheta aga nägemata ühe niisa masuguse tundiga ümber, kuhu sa enne kaks noootja täit wiinakiwi-soola (Weinsteinsalz) walmis oled pannud — ja seda lasse piima sisse. Seda piima wõib ka maitsta, ilma et ta terwisele kahjulik oleks.

7. Surmuisi ülesse tõusnud wähid.

Kui elawad wähid prostoi wiina sisse pandud saawad, siis lähwad nad sääl sees punaseks ja näitawad nagu keedetud wähid wälja. Sell kombel punaseks tehtud wähta pane ühte kausi ja nende pääle keedetud wähta. Wina sees hoitud wähid saawad peagi keedetud wähtide alt sööjate imekspanemiseks wälja rönima, sest et nad uimastusest peagi jälle ülesse toibuwad.

8. Üht sõrmust niidi tuha külles rippuda lasta.

Wõta üks teeluufika täis soola ja lasse teda natukesee wee sees ära sulada. Nüüd wõta üks nõela filmaline niiti, keskmisest jämedusest, ja lasse teda selle soolwee sees 24 tundi seista. Pärast seda kuimata teda ära ja seu tema ühte otša üks lerge sõrmus. Kui nüüd see niit ärapõletud saab, siis jäeb ometi sõrmus tuha külge rippuma. Siin juures tuleb hoida, et niit hästi paigal seisab, sest niipea kui ta liigutud saab, kukub sõrmus tuha küllest maha.

9. Surnu - lamp.

Sõru ühe tasfi sees natuke soola ja wääwelt kange piiritusega hästi segamine, pane üks poomwillast taht ta fiske ja juuta taht põlema. Kui see õhtul ühes pimedas toas sünnib, siis saawad kõik koosolijad surnu karmu wälja nägema.

10. Raha lauast läbi liüia.

Näita päält waatajatele üht wäikest raha, lase kellegist selle külge noaga üks märk teha, et teda pärast ära tunneks, ja ütle, et sa seda raha lauast läbi ühe õlleklaasi fiske lööma saad. On see sündinud, siis pane märgitud raha laua pääle ja kata üks rätik tema üle. Siin juures räägi filmamoondamisest, nõidusest, ehk muust sellesarnastest asjast. Pärast seda tõsta weel üksford rätik ülesse, et koosolijad näekiwad, et raha alles laua pääl on. Kui sa rätikut aga tõistforda tema pääle katad, siis litsu oma pahema käe sõrm, kelle otsa sa enne natuke pehmet walget waha oled wajutanud, nägemata raha pääle. Raha jääb waha külge kinni ja sa wõid teda nüüd kergel wiisil oma peusse arapeita. Nüüd wõta üks õlleklaas oma pahemasse kätte ja pane teda laua alla. Just sell filma pilgul, kus sa parema käega rätiku pääle lööd, lase pahemast käest raha, keda sa enne laua all külge jäänud wahast sõrmede wahel natuke puhastanud oled, klaasi fiske libiseda. Ühtaegne klaasikõla ja hoop wasta lauda annawad kõikidele sest selget tunnistust, et raha tõeste lauast läbi löödud on.

11. Seesama kunsttükki tõist wiisi.

Minarätiku ühte nurka pane üks wäike raha ja kinnita teda sääl mõne pistmega, et ta wälja ei luku. Pärast seda näita päältwaatajatele üht tõist niisama suurt raha, ja tee,

nagu mässilised ja teda rätiku sisse. Seda raha peida aga oma peusse ära ja selle asemel lasse koosolijaid rätiku nurka ömmeldud raha läbi rätiku katsuda. Nüüd pane rätik laua pääle ja lõik saavad uskuma, et näidatud raha rätikus on. Selle järel pane üks õlle klaas rätiku kohta laua alla. Parema käega löö nüüd laua pääle ja sell filmapilgul lasse raha pahemast käest klaasi kukkuda. Pärast seda raputa rätikut näituseks, et ta tühi on. Rätikut ei tohi aga mitte läbiotsida lasta, sest et siis nõidus peagi välja tuleks.

12. Üht raha käest saapasse nõiduda.

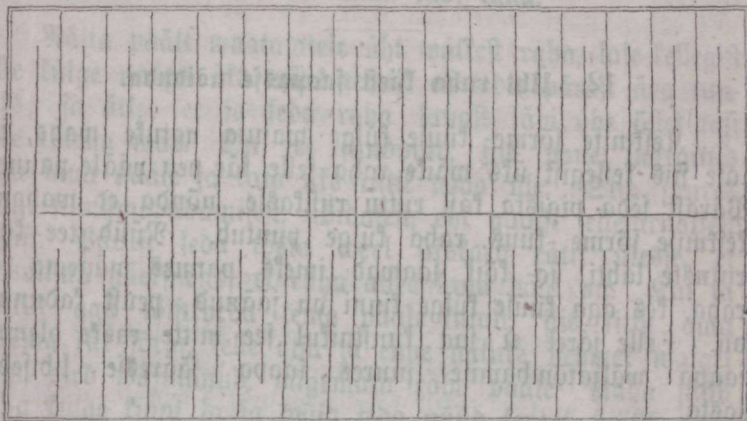
Kestmise sõrme küüse külge vajuta natuke waha, ja lasse siis kellegist üks wäike raha selle käe peu pääle panna. Pärast seda pigista käsi ruttu rusikasse, nõnda et wahane kestmise sõrme küüs raha külge puutub. Nüüd tee käsi rutuste lahti, ja lõik saavad imeks pannes nägema, et raha, kes aga küüse külge kinni on jäänud, peust kadunud on. Selle järel ei saa kunstnikul see mitte raske olema, saapa väljatõmbamise juures saapa sääresse libiseda lasta.

13. Üht afnaft välja wijatud muna ühte pudelisse nõiduda.

Kui üks muna mõnda aega wiinhäädika sees peetud saab, siis jääb ta wiimaks nii pehmeks ja fitteliks, et teda hõlpsal wiisil ühe pudeli sisse panna võib. Saab pärast seda märsket wett pudelisse walatud, siis tuleb munale ta endine olek ja kehahood peagi jälle tagasi. — Näita üht muna päältwaatajatele, mis ta afnaft õuue ja tõenda, et ta õues ühte pudelisse kukkunud on, ilma et ta katki oleks läinud. Õuue peab aga enne üks pudel pandud saama, kelle sees üks muna leida on, ja kes nüüd nõiduse tõendusel ühest päältwaatajast tuppa toodud saab.

14. Ühe kaardi sisse üht hauku löigata, nõnda et sellest üks inimene läbi pugeda võib.

See saab igaühest ilmvõimatuks peetud. Et see aga võimalik on, selle päale võid ja tihla vedada. On käed kokku löödud, siis võta üks kaart kätte ja löika selle sisse noaga praud, nagu wigur 1. jooned näitavad. Pärast seda wenita teda ühest lahti, ja siis saab ta kui üks rõngas wälja nägema. — Läbi pugemist on tarwis ettemaatlikult ette wõtta, et kaardirõngas mitte katki ei lähets.



Wig. 1.

15. Glaw muna.

See ettemaatlikult ühe toore muna koore sisse üks wäike hauk, lase muna-walge ja kollane wälja jooksta ja muna koor kuivada. Pärast seda pane tühja koore sisse üks mere kaan ehk sitikas ja tehtud hauk walge wahaga ehk gipsiga jälle kinni. Kui uüüd see muna laua päale pandud saab, siis ei seisa ta mitte paigal, waid weereb kõikide imekspanemiseks edasi ja tagasi.

16. Nõija-trihter ehk wett wiinaks muuta.

Päält näitab see nõija-trihter nagu üks igas majas pruugitaw trihter wälja. Selle trihtri sees on aga weel üks tõine trihter, kelle päälmised sõrwad ühte joodetud ja kelle peenikene ots wälimisest trihtrist üks toll lühem on. Mõlemad trihtrid seisawad keskkoahas üks weerand toll, all otsas aga wähem ühest tõisest eemal. Trihtri kõrwa seest läheb üks wäike hauk mõlema trihtri wahela. Eest trihtri sisse waadates ei saa film sugugi aru, et trihtril topelt seinad on. — Wõta üks niisugune trihter kätte ja pane tõise käe sõrm alla haugu ette. Päälmine, trihtri kõrwa sees olew hauk jäta aga lahti. Nüüd lase wiina trihtrisse kallata, mis alt otjast sisse tungides peagi ruumi mõlema trihtri wahel täis täidab. On see sündinud, siis pane põial päälmise haugu päale, et säält mitte õhku sisse ei tungi, ja lase trihtrisse üle jäänud wiin alt ühe klaasi sisse jooksta. Kõik näemad nüüd, et trihter tühi on. Pärast seda pane jälle sõrm alla haugu ette ja lase wett trihtrisse kallata. On see tehtud, siis wõta sõrm eest ära, ja kergita põial ka ülimese haugu päält ülesse. Et nüüd õhk ülevalt haugust sisse tungida wõib, siis hakkab peagi trihtride wahel olew wiin weega ühes wälja jooksuma, keda ta oma karwaliseks teeb ja selle läbi päält waatajaid uskuma paneb, et wesi wiinaks ümbermuudetud on.

17. Glaw kuul.

Puuri ühe wäike õuna suuruse puust kuulisse kuus ehk seitse hauku. Neisse haukudesse kalla natuke elawat hõbedat ja pane haukudele wäiked prundid ette. Et haugukohad näha ei oleks, siis wärwi kuul süsimustaks. Kui nüüd see kuul laua päale pandud saab, siis ei seisa ta mitte paigal, waid weereb ühest kohast tõse. — Kunsttükitegijal peab weel üks tõine niisama suur puust kuul olema,

felle sisse natuke tina on walatud, et ta esimise kuuliga ühe raskune oleks. Seda hoija salaja omas peus. Kui mõni koosolijatest ka proovi kuuliga teha tahab, siis waheta mõlemad kuulid nägemata ümber ja anna tinaga täidetud kuul tahtja kätte. Et see kuul mitte liikuma ei saa, on isienesest mõista. Siin näitab lugu olemat, nagu hakkaks kuul ainult kunsttükitegija nõiduse wõimu läbi liikuma.

18. Katti lõigatud lõnga jälle terweks lõngaks munta.

Wõta üks küünra pikkune tükk willast lõnga ja lõika teda tükiks. Need tükid wõta oma pahemasse kätte. Pahemas käes peab sul aga enne üks niisama pikk tükk sestsamast lõngast keraks keritud peidus olema. Kui sa nüüd parema käega katti lõigatud lõngaotsi näpid ja sõrmede wahel, nagu kedramise juures, keerad, siis tõmba wahel haawal keraks olem lõng peust wälja — ja seda saamad kõik katti lõigatud lõngaks pidama.

19. Rana muna terawa otja pääle seisma panna.

Puuri ühe toore muna koorese üks wäike haul ja lase säält natuke haawlid munasse langeda. Haul pane gipfiga ehl walge wahaga jälle kinni, et teda ära ei tuntaks. Nüüd lofsuta ettevaatlikult muna, et muna-walge ja kollane segamine lähelxiwad, ja selle läbi haawlid hõlpsamalt muna terawasje otja langeda wõiksiwad. Üks niisugune muna wõib kergel wiisil terawa otja pääle seisma pandud saada, mis sees olewad haawlid oma raskuse läbi wõimalikult teemad.

20. Nõija-peeker.

Kunsttükitegija näitab üht plekist peekert, täidab teda wiinaga ja paneb kaase selle pääle. Kui ta natukesel aja pärast kaase ülesse tõstab, siis on peeker tühi. Täidab ta teda uueste wiinaga, siis jääb ta aga täis.

Selle peekri jalg on õõnes seest ja sinna mahub niisama palju wiina, kui peekri enese sisse. Peekri sees on veel üks kõver toru, nagu wig. 2 näitab. Selle toru üks ots läheb peekri jalasse; teise otsa sees on aga üks hauk, ja see seisab peekri sees.

Saab nüüd peeker wiinaga täidetud, siis täidab ka toru ennast, ja jookseb sellest läbi alla jalasse. Sääb aga peeker poolikulle, siis jääb ka toru sedasama, ja wiin ei jookse mitte alla.

Peab peeker veel kolmat korda täidetud saama, siis lasse nägemata alt haukudest jalg enne tühjaks jooksta.

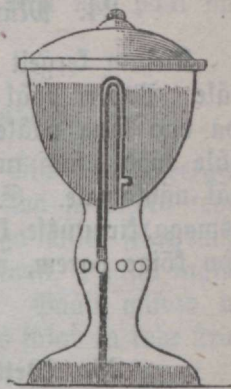


Fig. 2.

21. Kiiinal, keda puhudes ära kustutada ei wõi.

Wõta maha ja wääwli lilli (Schwefelblumen), mõlematest ühe wõrra, sulata nad hästi kokku ja tee neist enesele üks kiiinal. Üht niisugust kiiinalt on wäga raske puhudes ära kustutada.

22. Suhturt paberi pääl sulatada.

Kui ühe paberi lehe pääle peenikest suhturt (igasel kohta ühe wõrra) riputud, ja see leht kiiinla tule pääl hoitud saab, siis hakkab suhtur sulama, ilma et paber ära põleks.

23. Tuliseid süsa peus hoida.

Enne õõru oma kät wääwli-waimuga (Schwefelgeist) Walu, mis see sünnitab, teeb su kae tundmist tuimaks, nõnda et sa pärast tulise sütte palawust, kui sa neid peusse wõtad, nii hõlpsalt ei tunne.

84

24. Mütsiga paberi pääle kirjutada.

Kirjuta kergelt küünla raswaga midagi puhta paberi pääle. Paberi pääl ei saa midagi näha olema. Kui sa teda aga laua pääle paned ja mõnda hoopu mütsiga tema pääle lööd, siis tuleb kõikide imekspanemiseks kiri tema pääl nähtawale. See tuleb sellest, et mütsi sees olew tolm raswaga kirjutusse kinni hakkab. Kirjutamise tarwis on see rasw kõige parem, mis mõõda küünalt alla jookseb.

25. Wett ja õlut ühest klaasist juua.

Wõta pool õlle klaasi täit õlut ja kalla läbi linase riide wett selle pääle. Õlu, oma raswuse läbi, ei saa ennast mitte weega ühendama, waid jääb alla paigale ja wesi tema pääle. Müüd wõid sa wett ära juua, ilma et sa õlle külge puutuksid. Tahad sa aga õlut juua, siis pista üks õletõrs weest läbi õllesse, ja sellega wõid sa teda klaasist ära imeda.

26. Jäe-purikaid laua külge kinni külmetada lasta.

Wõta jäe-purikaid ja kaabi nende jämedad otsad ühetasasels, et nad laua pääl püüsti seisda wõiwad. Pärast seda riputa nende otste pääle ja nende ümber peeneks tõugatud soola, ja pane jäepurikad laua pääle püsti seisma; — kõikide imekspanemiseks saawad nad peagi laua külge kinni külmetama.

27. Wett ühe klaasi sees põlema süüdata.

Ühe kolmveerand klaasi täie wee sisse kalla natuke vitriolnahwtat (Vitriolnaphtha). Vitriolnahwta on kergem kui wesi ja sellepärast jääb ta wee päale ujuma. Et ta ka wee karwa on, siis ei wõi teda päält näha ära tunda. Kui sa nüüd tuld tema külge pistad, siis läheb ta filmapilk põlema, ja põleb nõnda kaua, kui teda wee pääl on.

28. Tina keemas wees sulatada.

Tulise süte päale pane üks plekist riist keema weega. On see sündinud, siis näita üht tükki tina ja wiska teda selle riista sisse. See tinatükk ei ole aga mitte selge tina, waid tema on kogu sulatud: 1 jaust sea tinast, 1 jaust inglisi tinast ja 2 jaust wismutist (Wismuth). Päält näitab ta aga nagu selge tina wälja. Keemas wees sulab ta kohe ära.

29. Tunni aega ilma kellata ära täada.

Ühe küünra pikkuse siidi niidi külge seu üks kuld sõrmus ja lase teda kerket tühja õlle klaasi rippuda. Siin juures pead sa küünarnukka wasta lauda toetama, et käsi mitte ei wäri. Oled sa teda nõnda tükk aega hoidnud, siis hakkab sõrmus peagi edasi ja tagasi wiipuma, nagu kella tärgentriker, ja mis tunni aeg on, seda annab ta hoopide läbi wasta klaasi täada.

30. Wett ilma riistata keema ajada.

Murra üks kaard nõnda kokku, et ta wett peab. Kui sa teda nüüd küünla tule pääl hoijad, siis hakkab wesi ta sees peagi keema, ilma et kaard ära põleks.

31. Kiiunal, kes wee sees isienesest põlema hakkab.

Sega 1 loodi wääwli pulwert, 2 loodi kustutamata lubja ja $\frac{1}{2}$ loodi wallpähkla-öli (Wallnuõõli) $1\frac{1}{4}$ naela wedela walge wahaga segamine ja tee sest üks kiiunal, kelle sisse sa poomwillast tahi paned. Saab see kiiunal wette pandud, siis hakkab ta isienesest põlema.

32. Silma nähes kaswaw salat.

Wõta salati-ehk peetersili-seemnid, kumba seltsi, ja aga kõikide silmanähes seemnest, ülesse kaswada lasta tahad, ja lase neid kange wiina-waimu (Weingeist) sees 24 tundi seista. Pärast seda sega ühe riista sees 2 jagu hääd ram-musat aiambulda 1 jau kustutamata lubjaga hästi segamini. Nüüd külwa selle mulla sisse natuke ülemal nimetud semne-dest ja niisuta seda mulda kergeste ühe peenilese pritskannu ehk arwa riide läbi weega. Ühe poole tunni pärast saawad kõikide silma nähes noored idud mulla seest wälja tärkama ja kauniks pitlaks kaswama. See künsttükkl on wäga ilus. See rutuline kaswamine sünnib mulla sees ärakustuma lubja palawuse läbi.

33. Ärapõletud kirja peupesasse nõiduda.

Lase kange soolwee sees natuke Araabia gummit (gummi arabicum) ülesse liguneda ja kirjuta selle wedelikuga salaja miski asja oma peupesasse. Sedasama kirjuta aga ka kõikide nähes musta tindiga paberi pääle, wõimlikult üht moodi tähtedega. Nüüd lase paberitükkl ärapõletada ja üle jäänud tuhka oma peupesa pääle panna. Kui sa teda sääl õõrud, siis tuleb peus kiri jälle nähtawalle, sest et tuhkl endisse kirjutusse, keda aga enne sugugi päält ära tnnda ei olnud, kinni hakkab.

34. Siieneseft põlema hakkaw paber.

Pane salpeetri-hapatisse (Salpetersäure) nõnda palju wäikesid wase kildusid, kui need sellest ärasõõdud saamad, kasta selle wedeliku sisse mitu korda üht wäikest kildu paberit ja lase teda siis tuule käes ära kuivada. Peab nüüd paber isieneseft põlema hakama, siis pane teda ühe palawa ahju lähedalle, — ja su soowimine on peagi täidetud.

35. Niiti tules hoida, ilma et ta ära põleks.

Mässi ühe jämeda rauatüki ehk wõtme ümber niiti, aga nõnda, et niit kuskil ülelute seisma ei tule, waid et kõik niidi korrad lihti ühe tõise kõrwal seisawad ja topi mõlemad niidi otsad sisse, et nad mitte lagedal ei ole. Kui sa nüüd seda raua tüki ümber olewat niiti ühe küünla ehk peeru tule kõrwal, aga mitte tule kohal, hoiad, siis ei hakka niit mitte põlema, mis sellest tuleb, et külm raud kõik palawust oma sisse tõmbab. Et aga raud peagi palawaks saab, siis ei ole mitte tarwis, niiti liig kaua tules hoida.

36. Tark tulewiku ettekuulutaja.

Kirjuta musta tindiga wäikeste paberi treemlite pääle iga seltsi küsimisi, nagu: „Armastad sa mind? Saan ma sell aastal mehele?“ x. x. — ja nende alla iga seltsi passiwaid wastusid, aga ainult sidruni sahwtiga, näituseks: „Kõigest südamest! Wõib olla! j. n. e.“ — On wiimane kirjutus kuiwaks saanud ja saab nüüd ühe sooja pressrauaga paberi treemlite üle lükatud, siis tulewad wastused nende pääl selgeste nähtawalle.

Tõiseks wõimad wastused ka puhta weega, selle sees natuke salmiaku (Salmiak) ülesse leutud on, kirjutud saada.

Kolmandeks: Pane lahja salpeeterhapulise koopalti (salpetersaurer Kobalt) sekka natuke salmiaku ja kirjuta

sellega. Ka seda kirjutist ei ole näha, nii pea kui ta soojas kohas aga hoitud saab tuleb ta nähtavalle, — ja külmas on ta jälle paberi päält kadunud.

Siin tuleb tähele panna, et seda kirjutamist igatahes on tarwis ühe uue ehk hästi puhta sullega ette võtta.

37. Resket klaasi ühe wedeliku sees kiikuv muna.

Too aptegist natuke wedelaks tehtud potast (Auflösung von Pottasche) ja kalla seda ühte ölle klaasi, kelle pääle ja natuke piiritust walad. Paned sa nüüd selle wedeliku sisse üks wärsk muna, siis ei lange see mitte põhja, ei uju ka mitte pääl, mis sellest tuleb, et muna kergem on kui potas, aga raskem kui piiritus. Nõndasamuti ei lange üks wasetükk ka mitte põhja, kui teda elawa-hõbedasse pannakse, waid jääb pääle ujuma, sest et ta kergem on, kui elaw-hõbe.

38. Marja-wiina ja wett ühest ära lautada.

Kalla ühe ölle klaasi sisse marja-wiina ja wett segamini. Pärast seda wõta üks jämekas willane lõng ehk willane pael, keda sa enne wee sees märjaks oled teinud ja pane tema üks ots wiina sisse, tõine aga ühte madalamal seiswasse tühja klaasi. Mõöda lõnga ehk paela saab wesi tühja klaasi jooksuma, nõnda et esimise klaasi selge wiin järele jääb.

39. Põlew lumi.

Piigista peu sees natuke lund pankra, pista selle sisse nägemata üks wäike tütki kampferit (Kamphor) ja süüta seda pälema. Kes sellest miski ei tää, arwab et lumi põleb.

40. Põlew teewesi.

Wisika ühe tassfi leige tee-wee sisse üks tüll witrinol-mahwtaga (Witrinolnaphtha) niiskeks tehtud suhkurt. Kui ta natuke aega kihisenud on, pista tuld ta külge, — ja silmapilt läheb tee-wesfi põlema.

41. Paaft erneid wälja hüpata lasta.

Pane pada ernestega tulele ja wisika natuke elawat hõbedat nende sekka. Ku pea kui wesi keema hakkab, hüppawad kõik erned sellest wälja.

42. Wett ninarätikuga kanda, ilma et ta läbi jookseks.

Kunstnik võrub ühe lõuendise ninarätiku hästi nõija-juhuga (Hexenmehl) ehk pärlapseemnega (Bärlappsament) kofku, mõtab siis kõik nurgad pihku, et ta kui üks kott wälja näeb ja kallab siis wett tema sisse. Kõikide imeks-panemiseks jääb wesi rätikuusse seisma, ilma et ükski tilk wälja nõrguks.

43. Taha, et koor kinnus mitte kofku ei lähe.

Kui üks tüll suhkurt wõikirnu wisatud saab, siis ei lähe koor milgi wiisil kofku, kui teda ka les täab kui kaua võrutakse ehk lüüakse.

Karjalapsed jätku seda aga proowimata, sest et pereema suhkruwislamise asemel wististe kurjast witsa wäänama saaks.

44: Wees helendaw muna.

Kunstnik mõtab ühe taldrefu päält tõiste munade hul-gast, päält näha ilma walitsemata, ühe muna wälja ja

paneb teda ühte kausi, kus muna kenaste helendama hak-
tab, ja mis seda ilusam wälja näeb, mida pimedamas
kaus wiidud saab.

Nende taldreku pääl olewa munade hulgas oli ka
üks muna, keda kunstnik enne tühjaks puhunud, teda peeneks
tõugatud wääwli, salpeetri ja hää kustutamata lühjaga
täitnud ja hauku jälle walge wahaga kinni pannud oli.
Seda muna wõtab ta tõiste hulgast wälja ja paneb wette.
Muna helendus tuleb sellest, et tema sees olew lubi, wääwli-
ja salpeetri-pulwer isienesest põlema hakkawad.

45. Üht nuga nõnda kambri laesse pista, et ta maha-
kukkudes ühe raha pääle langeb.

Pista üks nuga nõnda lae lauda, et ta säält hõlpsaste
mahakukkuda wõib, ja lasta ta pääd fergelt nõnda laua weega,
kinni säält mõned tilgad alla laua pääle langewad. Otse
nende tilkade kohale pane laua pääle üks raha ja löö ühe
haamriga noa lähedal wasta lage, kelle pörutamise läbi
nuga laest wäljalargama ja raha pääle kukkuma saab.

46. Õhku toas põlema süüdata.

Lase mõni tükk kampferit piirituse ehk kõwa wiina sees
ülesse liguneda ja pane seda wedelikku siis ühe puhta riis-
taga sütte tulele. Enne seda pane aga kõik ukied ja aknad
hoolega kinni, et riistast ülesse tõusew aur mitte wälja ei
pääseks. On nüüd sell wiisil kõik wedelik sütel auruks
saanud, siis lase kedagit sinna tuppä põlema küünlaga
minna. Waewalt on see sündinud, kui kõik õhk korraga
toas põlema süttib ja gaasi wiisil laama tules wirwendab,
ilma et ta miski kahju sünnitaks.

Et aga palju ara werega inimesi on, kes selle üle
peagi ehmatada wõiksid, siis on see kõige parem, kui
kunstnik isi õhku kambri põlema sütitab.

47. Wett wälja purtsaja laew.

Wõta üks pudel, täida teda kinni kolmweerand osani weega, otși üks passiw kork wälja ja puuri sest pitkuti haul läbi. Pärast seda tee kork looja weega märjaks, et ta hästi pudeli suud täidaks ja pista haugust sirge metalist ehk sauest peenike toru läbi, mis natuke pitkem kui pudel peab olema. Oled sa seda teinud, siis pane kork pudeli pääle ja säti toru nõnda, et ta alumine ots üks weerand toll pudeli põhjast ülemale seisma jääb. Korgi pääle, sellest wälja jäänud tõise toru otsa ümber tilguta sula kirjalakki, et ta mitte hinge wälja ei lase. — Kui sa nüüd ülemalt toru otsast kõwaste pude-
lasse puhud ja kärmest suu eest ära wõtad, siis purtsab torust wett wälja, seda kõrgemale, mida rohkem õhku sisse puhud. — Kui Süts ei tää, kust see tuleb, küsigu kool-
meistri käest järele.

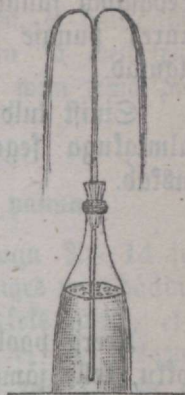


Fig. 3.

48. Wääwelt peus põlema süüdata.

Lambi kolm loodi walget ibisht (weisser Ibisch) muna walgega hästi segamini ja wõija selle salwiga oma peu pesa. On salw ära kuiwanud, siis wõta natuke peenikest wääwelt peusse ja süüta teda ühe söõga põlema. Kõik näewad ehmatusega wääwelt põlewat, aga walu ei tunne fina mitte märki.

49. Tuld rohelist ehk siniselt põleda lasta.

Rohelist tuld wõib järgmisel wiisil teha: Wõta 1 lood salmiaku, 2 loodi krinspani ja 2 loodi walget pigi. Pigi

tee ühe riista sees tule pääl sulaks, sega siis tema selt salmiak ja krinspan, teda sa enne peeneks tampinud oled, ja lase külmaks minna. Kui sa nüüd sellest segadisest wäiked tükid tulde wiskad, siis on tulel ilus roheline karm. — Sedasama sünnitab ka üks ühendus soolahapatisest (Salz-säure) punase wase ehk krinspaniga, sellest sa pisut tulde tilgutad.

Sinist tuld saad sa, kui sa 2 jagu sinist witrioni 1 jagu salmiakuga segamini segad ja sellest wäiked tükid tulde wiskad.

50. Kunstlik suitsusammas.

Keera poolest poognast paberist üks toru moodi tuut koku, kelle jäme ots 2 tolli, peenike ots aga $\frac{1}{4}$ toll keskelt läbi pakts olgu ja lõika, üks toll peenest otsast eemal, torusse üks peene otja suurune hauf. Nüüd süüta toru jäme ots põlema. Suits, kellega ennast toru täidab, hakkab peagi külle päält haugust wälja tungima ja tõuseb, kui õht wagane on, samba kombel ülesse, — ja kui tuld tikuga ta külge pistetud saab, siis põleb ta sinise tulega.

51. Taewast maha langewad tähed.

Wõta peenikest wääwelt ja peeneks tõugatud salpetert, mõlemist ühe wõrra, sega nad hästi segamini, tilguta selle pulwri pääle natuke sitrunisawti ja niisuta teda nii palju wiinaga, kunni ta ennast wäikesteks kuulideks rullida laseb. Saawad need kuulid põlema süüdatud ja õige pimedal ajal ülesse wisatud, näitawad nad nagu taewast mahakulkuwad tähed wälja.

52. Wiina ja wett ühte klaasi walada, ilma et nad segamine lähetsiwad.

Täida üks ölle klaas kurni pooleni weega ja wiiska üks pähkla suurune tütkle leiba selle sisse. Kallad ja nüüd wähe haawal wiina sinna klaasi, aga nõnda, et wiin ainult leimatüki pääle jookseb, siis ei lähe wiin ja wesi temas mitte segamini, waid wesi jääb alla ja wiin tema pääle ujuma.

53. Üht kana muna pudelisse panna.

See kunsttükki on nõnda samuti, nagu Nr. 14 juba tähendud. — Muna saab mõnda aega kanges wiin-häädikas peetud, misläbi ta koor nii pehmeks ja fitteks läheb, et ta ennast igapidi paenutada lasseb, — ja see ei ole siis mitte raske, teda ühte pudelisse toppida. Nii pea kui ta aga külma wette pandud saab, tuleb kohe ta endine keha-mood ja abradus jälle tagasi.

54. Suuretükki paugu sünnitada.

Pane üks täispuhutud elaja põis ahju pääle ehk kuhugi mujale sooja kohta kuuwama. Nii pea kui põie sees olew õhk soojuse läbi wälja paisunud on, läheb põis lõhki ja sünnitab selle läbi ühe nii suure paugu, nagu oleks mõni suurtükki lahti lastud.

55. Rohelist salatit punaseks moondata.

Kui punase kapsa lehed tulises wees kupaatud sawad, siis lähwad nad rohelisteks. Need lehed, keda igaüks rohelisteks salatiks peab, pane ühe kausi sisse ja palu kedagit, neid söögi tarwis oli ja häädikaga kõlblilikus teha. Kui nüüd oli ja häädikas lehtede pääle walatud saawad, siis lähwad lehed filmapilt jälle punaseks.

56. Ühe taldreku päält wee seest üht sõrmust ära wõtta, ilma et sõrmed märjaks saakswad.

Ühe madala taldreku pääle kalla pool õlle klaasi täit wett ja wisla üks sõrmus sinna sisse. Pärast seda wõta oma pahemasse kätte üht kummuli õlle klaasi ja hoija oma parema käega üht põlemat asja tena all, et palamuse läbi klaasist õht ära lauks ehk wäheneks. Du see sündinud, siis pane kärmeste klaas, niisama, nagu ta praegu su käes on, kummuli taldreku pääle wette. Kõik wesi taldreku päält saab nüüd ennast klaasi alla koku koguma, nõnda et sa sõrmust sõrmi märjaks tegemata taldreku päält ära wõtta wõid.

57. Üht õmblus nõela wee pinnal ujuda lasta.

See on tutaw asi, et weel pinna pääl kõige suurem ühenduse jõnd ja et ta sääl kõwa on, mis sest ära tunda wõib, kui wee pinna pääle käega kõwaste lüüakse. Kui üks peenike kuu õmblus nõel ettewaatlikult pitkuti wee pääle pandud saab, siis ei lange ta mitte põhja, waid jääb sinna ujuma. Mii pea, kui aga wee-riist liigutud saab, langeb ta koke põhja.

58. Üht ninarätikut põleda lasta, ilma et ta ära põleks.

Lase üks ninarätik tülk aega puhta kaewu wee sees seista, suru siis wesi, aga mitte liig waljuste, temast wälja, ja ütle päält waatajatele, et sa teda uueste wette kastma saad. Wee asemel kasta teda aga wiina-waimusse (Weingeist). Kui see rätik nüüd ühe kapi ehk kahwli otsas põlema süüdatud saab, siis loimab ta üle ja üle laama tules, ilma et üht ainust põlend märki ta külge järele jääks, sest et enne märjaks tehtud rätiku külles ainult wiina-waim põleb.

59. Tuld wälja purtsaja kaew.

Wõta üks õõnes waseft kuul, kelle külles üks hauk on ja millesse üks peene hauguga turu kruwitud wõib saada. Enne toru külgekruwimist täida kuul wiinawaimuga, kelles ja natuke kampfjerit oled ülesse leutanud, täis ja pane teda süte tulele. Selle läbi saab wiina=waim kunlis auruks muudetud, kes ennafi toru läbi suure kihwusega wälja hakkab ajama. Saab tuld auru külge pistetud, siis läheb ta filmapilk põlema, ja see wälja purskamine tuurib seda kauem, mida wäikem hauk torul otsas on.

60. Kirja läbi muna koore kirjutada.

Lase pisut häädika sees natuke sapp-õunu (Galläpfel) ja Maarja=jäed (Maun) hästi ülesse liguneda, kirjuta siis selle tindiga miski asja toore muna pääle ja lase teda päewa paistel kuiwada. Saab see muna soolwee sees kõwaks keedetud, siis kaub kiri koore päält ära, on aga, niipea kui koor ärawõetud saab, muna walge pääl nähtaw.

61. Tuld suust wälja puhuda.

Mässi wäike tüll põlewat kõbjast peene takkude sisse ja wõta seda takukera suhu. Kui saa nüüd kõwaste selle läbi puhud, siis põlewad takud wäljast poolt sõrwest läbi ja tule sädemed tulewad suust wälja.

62. Muue ilma tuleta teeta.

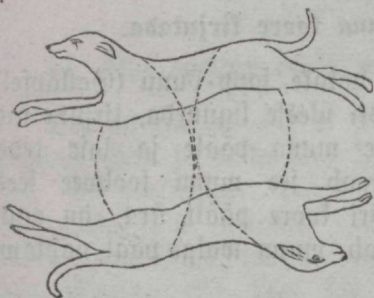
Pane ühte kausfi tüll kusstutamata lubja, mõni toores muna ja kalla wett nende pääle. Peagi hakkab wesi kihisema ja munad saawad lühikese ajaga küpses.

63. Lindu püssiga maha lasta ja jälle elusse äratada.

Saavlide asemel pane elawat hõbedat püssi. Kui sa ühe niisuguse laenguga lühikese maa päält linnu pääle lased, siis langeb lind küll maha ja näitab, kui surnud olewat, toibub mõne minuti pärast aga jälle elusse, sest et elaw hõbe teda mitte ei surma, waid aga uimaseks teeb.

64. Ümber muudetud koerad.

Kunstnik näitab kaht paberi pääle seihentud jahi koera, kes tuhat nelja üks ühele, tõine tõisele poole, jooksewad, ja palub kedagit, neid paari kriipsu läbi inetumaitse lontis koerteks ümber muuta. Kui see kellegil võimalik ei ole, võtab ta isi pliiatspulga kätte ja ühendab mõlemad koerad sell wiisil, nagu wig. 4 pääl täppidega kriipsud näitawad, — ja inetumad koerad on walmis.



Wig. 4.

65. Üht ärawisatud raha tõise tasku nõiduda.

Kunstnik võtab kõiide nähes ühe raha, teeb ühe märgi tema külge ja wiskab teda ära, ühte kohta, kust teda nii ruttu ülesse ei leita. Enne seda oli ta aga enesele ühe abilise wõtnud, kes oma tasku üht tõist niisamasugust raha ja sellesama märgiga oli pistnud. Selle käest pärib nüüd kunstnik ära wisatud raha tagasi, ja ehk see küll filmakirjaks tõendab, et tema juures seda raha mitte olla, võtab ta teda ometi wiimaks pitka edasi ja tagasi rääkimise ja otsimise järel taskust wälja.

66. Nõija-kuul.

Wõta üks niisugune puust kuul, nagu Nr. 18 tähentatud, kätte ja ütle koosolijatele, et kellelgi see võimalik olla, seda kuuli otskõhse üle laua weeretada. Lugu on ka nõnda, sest et kuuli sees olew elaw hõbe, teda ikka otskõhese jooksu päält oma raskuse läbi kõrwale käänab.

67. Üht rahatükki sõrwapidi õmblus nõela otsas ümberkeerutada lasta.

Wõta üks pudel, wajuta selle suhu üks kork ja pista sellesse üks õmblus nõel, aga nõnda, et ta teraw ots ülesse pidi jääb. Siis wõta üks teine kork, lõika ta ühte otsa pragu ja litsu sellesse üks wäike rahatükk, kunni poolest saadik. Mõlemille poole korgi sisse pista üks nuga ehk kahwel, aga ühest seltsist, et nad ühe raskused oleksiwad, ja pane nüüd see massin nõela otsa pääle seisma. Kui nüüd wasta nugade ehk kahwlide päid puhutud saab, siis hakkawad nad ennast weški tiiwade wiisil ümberkeerutama ja nendega ühes ka raha, ilma maha kukkumata.



Fig. 5.

68. Kolm triiditäppi lauast läbi liüa.

Esteks tee kolm täppi triidiga laua pääle; siis wajuta aga ka pahema käe keskmieste sõrmede küüste pääle jalaja kolm täppi, näita selle käe peupesa tõistele, et ta puhas olla, pane siis käsi laua alla ja löö parema käega laua pääle, võimalikult kõwaste, et täpid säält ära kaulsiwad.

Selle aja sees, kus ja wasta lauda lööd, piigista laua all pahem käsi rusikasse, et kriit küüste päält peupesja külge hakkaks ja sinna kolm täppi teeks, keda kõik lauast läbi löödud täppidels pidama saawad.

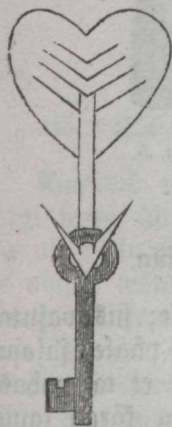
69. Rahatüffi ühe riista alt ära wõtta, ilma et ja riista oma käega puutuksid.

Pane ühe toobi ehk kausi alla laua pääle üks rahatüff ja ütle, et ja seda säält alt ära wõtma saad, ilma et ja riista puutuksit. Tõises käes hoija üht niisama sugust raha, koputa sellega alt wasta lauda ja näita teda päält-waatajatele. Muidugi saab nüüd üks ehk tõine riista ülesse tõstma, et näha saada, kas raha weel tema all olla. Sell filmapilgul aga, kus riist ülesse tõstetakse, wõta raha laua päält ära, — ja sell wiisil ei ole ja mitte riista puututanud.

70. Süda, nool ja wõti.

Lõika noodi paberist ehk ühest kaardist järgmised asjad wälja: Süda, kelle keskpaika kolm ehk neli krapstu noaga tehtud peawad saama, nool ja wõti. Need kolm asja peawad nõnda üks-tõisesse pandud saama, nagu wig. 6 näitab. Lõikamise juures tulewad wõtme părăhouk ja krapstud südamesse hästi wäiksed teha, nõnda et noole otsad neist mitte läbi ei mahu.

Selle kunsttuki naljatus on see, et kõik kolm asja, nagu nimetud, ühte peawad pandud saama, kus juures aga noole otsa-haagid mitte kokku ehk mõlku murtud ei tohi saada. Kui see ühtepanemine kellelgi wõimalik ei ole, wõta isi nool kätte,



Wig. 6.

paenuta ta ots tuudi ehk trihtri toru moodi kokku ja pista teda mõtme pärast läbi. Sedasama tee ka tõise noole otsaga, keda sa südamest läbi pistad. — Veel mõnusam on, kui sa nägemata mõlemad noole otsad mõtme pärast läbi pistad, nõnda et jüda kelpaika, kui õõsi seisma jääb, ja siis kedagit palud, neid ühest ära päästa, mis igaüks võimatuks pidama saab.

71. Praetud, aga jiski möögija wafika pää.

Pane üks konn ühe väike puust karbisse, kellesse hull hauka on puuritud, et ta mitte jääb umuksesse ära ei sure. See karbik saab ühe praetud wafika-pää suhu pistetud. Niipea kui palawus konna külge jõuab, hakkab ta kisen-dama ja see kisen-damine sünnib wafika möögimisega ühte. Et konn wafika-pää suust waewalt peagi jälle ära-wõetud ja lahti lastud saab, on istenesest mõista.

72. Tantsija erne-iwa.

Pista üks õmblus nõel erneiwasse ja pane nõel ühe peenikese toru (putke, piliroo-, ölefõrre-, 2c. 2c.) õõnsusse. Kui sa nüüd tõisest otsast torusse puhud, siis hakkab erneiwa toruotsas ilusaste keerlema.

73. Kuda võib kolmest wiiekopika tüki-st rist teha?

Pane rahad nõnda seisma, nagu wig. 7 näitab. Et nad aga isi püsti ei seisaks, siis pead sa neid käega kinni hoidma.



Wig. 7.

74. Nõija wits.

Wõta kolm ehk neli wäikest karpi, lase ühesse nendest üks tüki puhtaks wiilitud rauda panna ja ütle, et sa oma nõija witsa abiga seda karpi ära tundma saad, kelles raua tükk peidus on. Et seda wõimalikuks teha, lase enne karbid päewa kääs palawaks minna. Siis wõta üks wits kätte, kelle külles siidi niidi otsas üks läätse iwa suurune korgist kuulike ripub ja lase seda kuulikest karpide tähedal rippuda. Peagi hakkab kuulike selle karbi poole wiipuma, kelles rauatükk on. See sünnib raua elektri-jõuu läbi, kes korki enese poole tõmbab.

75. Ühtselt ära kustunud ja filmapilt jälle põlema süüdatud küünal.

Kunstnik paneb kaks wäikest sauest tehtud mehikese laua pääle, kellest kumbgi lühikese anesulest toru omas suus kannab. Paneb ta nüüd põlema küünla esimese mehikese suu ette, siis kustutab see teda koge pahwates ära; pistab ta aga alles õögawa küünlatahi tõise mehikese suu külge, siis hakkab ta jälle põlema.

Selle kunsttüki saladus on järgmine: Esimese mehikese suus on pisut püsifirohtu, kes, anesulest wälja pahwates, küünla tuld ära kustutab; tõise anesule sees on tüki moswori (Phosphor) ja see süütab õögawat tahti filmapilt jälle põlema.

76. Smelik wedelik.

Kui salmiakpiiritusse natuke wass-wiilipuru pandud saab, siis on tal hästi ilus sinine karm. Saab see segi ühte pudelisse walatud ja kork tema pääle pandud, siis kaub see sinine karm ära; tuleb aga jälle tagasi, niipea kui kork päält ära wõetud saab.

77. Nägu mustaks muuta.

Rasta tükk kuiwa kõrkmiku südant musta tindisse ja lasse teda ära kuiwada. Kui see nüüd õli-lambis tahi asemel pimedas põlema süüdatud saab, siis näitavad kõik tema walgulsel olijad inimesed nii mustad wälja, nagu oleksiwad nad murjanid olema.

78. Nutuline walgustus.

Pane kolm ehk neli raswa küünalt reasse laua pääle ja iga küünla tahisse üks tangu tera suurune tülike woswori. Nüüd lae üks püss ehk pistol palja rohuga, kelle pääle topi ära pane, ja lasse sellega wiie ehk kuue sammu päält küünla tahtide rea pääle. Kui toas keskmine soe on ja tuul mitte ei tõmba, siis hakkawad filmapilk kõik küünlad põlema.

79. Weest põlewaid pullisi ülesse tõusta lasta.

Pista üks väike woswor-gaasiga täidetud pudel kuma muli wette, wõta jääl kork tema päält ära ja kalluta teda nõnda laua, kurni tasts mõned pullid wälja tulewad. Niipea kui need pullid wee pinnale on tõusnud, lähwad nad jääl lõhki ja põlema ja sünnitawad paksu auru, kes krantsi wiisil ühes wagases kohas ülesse tõuseb. Siin tuleb tähele panna, et selle katse ajal toas selge ja klaar õhk on.

80. Imelik puudel.

Puuri ühe tumeka pudeli põhjast hulk väikesid haukusi läbi, pane teda kaelani wette, kalla teda wett täis ja wajuta üks kork tema pääle. — Saab ta weest wälja wõetud ja ühe lapiga ära kuiwatud, siis ei jookse mitte üht tilka alt haukudest wälja.

Nüüd anna see pudel selle palmega kellegi kätte, forki
tema päält ära võtta. Ühtlasi käsi aga ka ette vaatli-
olla ja ütle, et pärast forgi lahtitõmbamist pudel jooksema
hakata. Seda ei üsta aga mitte enne, kui fork päält ära
tõmmatud on ja mesi ka tõeste alt väljanirivema hakkab.

Kunsttükid kaardidega.

See kunst on üks kõige vanematest ja kõige lihtsamatest kunstidest. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke.

Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke.

1. Kaardide kaunistamine üldiselt

See kunst on üks kõige vanematest ja kõige lihtsamatest kunstidest. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke. Selleks et kaardid oleksid kaunistatud, tuleb neile teha mõningaid kunsttükke.

Amstelsche Courant

1. Iga kaardi kimbus ilma vaatamata nimetada.

Kuastnik segab kaardikimbu hästi läbi, võtab sääl juures salamahiti alumise kaardi meele, paneb siis kaardikimbu selja taha ja sätib sääl tähele pandud kaardi nõnda kimbu pääle, et ta pildi-pool wälja poole seisma tuleb. Seda tähele pandud kaardi näitab ta nüüd päältwaatajatele, kaardikimbu pildipooli enese pool hoides, ja nimetab teda. Sääl juures paneb ta aga ühtlaifi jälle kimbu alumist kaardi tähele, keda te pärast seda selja taga kaardikimbu pääle sätib ja, teda kossolijatele näidates, ilma vaatamata nimetab, j. n. e. — Sell wiisil wõiwad kõik kaardid üksshaamal ette näidatud ja nimetud saada.

Selle kunsttuki tarwis on üks uus mäng kaarda kõige kõlblikum, sest et muidu tõised peagi aru saaksiwad, et kaardid mitte üksipidi ei ole.

2. Üht tõmmatud kaardi kaaludes ülesse leida.

Rase mängi seest üks kaard tõmmata, waadata ja teda siis, selg ülespidi, oma sõrmede pääle panna. Silmakirjaks tee, nagu kaalufsid sa teda. Sääl juures waata aga hästi terawa filmaga tema selja pääle, et kas sa eht säält mitte üht märki ei leiaks, kellest sa teda pärast jälle ära tunda wõiksid. Kui üks niisugune märk mitte leida ei ole, siis wajuta kuhugi kohta temasse salaja põigla küünega üks

wäike möll ja sega pärast seda kaard jälle tõiste sekka. Nüüd wõta kaardid kätte ja kaalu neid ükskhaawal sõrmede pääl, kunni sa mölgiga kaardi leidnud oled, keda sa kõikide imelspanemiseks ette näitad.

3. Alumist kaardi waatamata ära täada.

Pane kaardikimbu alumine kaard salamahti tähele ja sega siis kaardid nõnda läbi, et alumine kaard ikka alumiseks jääb. Oled ja sell wiisil tükk aega seganud, siis näita alumist, see on, meele wõetud kaardi koosolijatele ja nimeta teda. Ka wõid sa kaardikimpu weel tõistest läbi segada lasta — ja kui sa siis alumist kaardi sellest ülesse otsima hakkad, siis tee sääl juures mõnda wigurit, mis kõikide imelspanemist ülendab.

Selle kunstiüki pääasi on see, et kaardid hästi karmeste segatud saawad. Üks niisugune kaardisegamine, kus alumine kaard ikka alumiseks jääb, ei ole rest otta mitte nii kerge, waid tarwitab kannist õppust.

4. Üht meele wõetud kaardi tõiste hulgast ülesse leida.

Wõta 27 kaardi ja lau neid nõrda kolme hunnikusse, et iga hunnikusse 9 kaardi seisma tuleb. Ladumise juures palu kedagit üht kaardi nende hulgast tähele panna ja seda hunnikut näidata, kelles see kaard leida on. On see sul täada, siis pane see hunnik kahe tõise hunniku keskele ja lau kaardid endisel wiisil uueste laua pääle, kus juures seesama meele wõetud kaard pöältwaatajast jälle tähele ja see hunnik uueste tõiste keskele pandud peab saama. — Nõndasamuti tee ka kolmat korda. Peab nüüd meele wõetud kaard ette näidatud saama, siis loe, kaardide selja poolt pääle hakates, 14 kaardi laua pääle — ja igatähes saab 14. kaard see meele wõetud kaard olema.

5. Üht waadatud kaardi pärast segamist mängust wälja wõtta.

Segamise juures paneb kunstnik alumist kaardi tähele, lasseb siis üht kaardi tõmmata, waadata ja teda kaardi kimbu päale panna. Pärast seda, kui kaardid wõõrastest mitu korda läbi tõstetud on, siis ei ole tema ülesse leidmine mitte raske, sest et waadatud kaard ilka kunstnikust tähele pandud kaardi ees olema saab.

6. Ühte kofku jääwad kuningad.

Wõta mängust kõi neli kuningast wälja, näita neid koosolijatele, pane nad siis kaardikimbu alla ja nende alla karmusel nägemata weel kaks muud kaardi. Nüüd wõta need mõlemad alumised kaardid, keda igauks kuningadeks pidama saab, pista neid ükshaawal tõiste keskele ja pane kaks kuningast alt kaardikimbu päale. Pärast seda kui kaardikimp üks kord läbi tõstetud on, anna kaardid kellegi kätte läbi waadata — ja omaks imestuseks saab wõõras kõi neli kuningast ühes koos leidma.

7. Üht kaardikimpu pörandalle wiisata, nõnda et ta wast saäl laiali läheb.

Kunstnik wahetab seda kaardikimpu, keda ta päältwaatajalle näitab, nägemata ühe niisama suguse mängu kaardidega ümber, kes ühe inimese juulse karmwaga ristati kofku seutud on. See juulse karm hoiab kaardid nõnda kaua ühes, kuni nad pörandalle langewad, kus juulse karm katti läheb ja kaardid laiale kargawad.

8. Neljast inimesest kaarda meele wõtta lasta ja neid nimetada

Kuusteistkümmet kaardi saawad nelja reasse laua päale pandud.

Esimene rida:	1	2	3	4
Teine	5	6	7	8
Kolmas	9	10	11	12
Neljas	13	14	15	16

Keist ridadest võtavad neli inimest: A esimest, B teisest D kolmandest ja E neljandest reast ühe kaardi meelega.

Nüüd pane kaardid ridade kaupa hunnikusse ja laua neid uueste järgmisel viisil laua päale:

Esimene rida:	1	5	9	13
Teine	2	6	10	14
Kolmas	3	7	11	15
Neljas	4	8	12	16

See tõistkorda kaardide laua päale ladumine peab hästi karmeste, kas alt ülesse, või ülemelt alla pidi, see on üks lõik, sündima, et päältvaatajad miski aru ei saaksivad. — Küsid ja uuüd A, mis suguses reas tema kaart olla ja ütleb ta esimeses, siis on see see kõige esimene esimeses reas; ütleb B teises, siis ei või temast meelega võetud kaart keegi muu olla, kui see, kes number 6 kohal seisab; on D kaart kolmandes reas, siis võib ta ainult 11 olla 2c. 2c.

9. Üks teine, selle vääriline kunstüff.

Selle kunstüffi tarwis ei tule mitte üksi järgmised sõnad: „Mutus, Dedit, Nomen, Cocis (ütle: Rootsis)“ pähe õppida, vaid siin tulevad ka iga paari ühenimeliste tähtede kohad hästi meeles pidada, et mitte palju aega ära ei kuluks, kui nende kohtadelle kaardid pandud peavad saama. Need neli ülemal nimetud sõna tähendavad nelja rida, kes nõnda meeles peetud peavad saama, nagu alamal näha:

1. rida	{	M	U	T	U	S
	{	1	3	5	4	7
2. "	{	D	E	D	I	T
	{	9	11	10	13	6
3. "	{	N	O	M	E	N
	{	15	17	2	12	16
4. "	{	C	O	C	I	S
	{	19	18	20	14	8

Tähtedest neis ridades tuleb ikka aga kaks ühe nimelist ette. — Kunsttükitegija võtab 20 kaardi, paneb nad kümnesse jausse, see on, paari kaupa, laua pääle ja palub iga üht päältwaatajat omale üks paar meele võtta. On see sündinud, siis laub ta kaardid paar paari järel hunnikusse, kust ta neid üksaamal jälle laua pääle paneb, mis nõnda toimetud peab saama, et iga paari kaardid ikka ühenimeliste tähtede kohale seisma tulewad. Näituseks: Esimise kaardi paneb ta 1 reasse M, tõise 3 reasse jälle M (Nr. 2) kohale; kolmande kaardi paneb ta esimeses reas U (Nr. 3), neljande säälsamas jälle tõise U (Nr. 4) kohale; viiende kaardi 1 reas T (Nr. 5), kuuede 2 reas jälle T (Nr. 6) kohale, j. n. e.

On kõik kaardid sell wiisil laua pääle pandud, siis küsib kunstnik esimese päältwaataja käest, missugustes ridades tema kaardid olla. Ütleb ta 1 ja 3 reas, siis on ta neid kaarda meele võtnud, kes 1 ja 3 reas kummagi M pääl seisawad; ütleb tõine, temast arwatud kaardid olla 1 reas, siis on nad need, mis U ja U kohal 1 reas on; tõendab kolmas, tema kaardid seissta 1 ja 4 reas, siis on nad need, kes neis ridades S'de pääl asetawad j. n. e. — Nõnda wõiwad iga walitseja kaardid hõlpsalt nimetud saad. Kui walitseja kaarda meeles pidades mitte ei effi, siis ei effi kunstnik iialgi.

10. Üht kaardi finnisestunud filmadega ära tunda.

See kunsttükk ei ole mitte raske. Kunstnik lasseb oma filmad finni siduda, näitab siis koosolijatele üht kaardi, paneb teda mängu sisse tagasi ja lasseb kaardid läbi segada. (See kaard, keda ta näitab, on natuke laiem, kui tõesed kaardid ja sellel läbi on tema ülesseleidmine kerge). Nüüd paneb ta kaardikimbu selja taha ja küsib, mitmes kaard näidatud kaard olla. Döldakse näituseks: 7, siis paneb kunstnik selle laiema kaardi rutul mängu päale ja selle päale weel kuus tõist kaardi, nõnda et, kui ta kaardid ette näitab, seitsmes kaard ka tõesste tema soowimist täitma saab.

11. Trahteri emand ja joodikud.

Pane salamahti üks soldat kaardikimbu päale ja tõist kolm soldatit ühe emandaga lauale. Neid koosolijatele näidates jutusta: „Et need soldatid kolm joodikut olla, kes kõik selle päewa trahteris laskund, nüüd aga rahast nappus kätte tulnud, nõnda et wõla tasumisest juttugi ei ole ja sellepärast trahteri emandat keldrist uueste wiina ja õlut tooma saadawad, et siis salaja putku panna.“ Nüüd pane üks soldat mängu päale, tõine keskele ja kolmas mängu alla. „Tagasi tulles ei leia emand joodikuid enam kuskiltgi ja hakkab neid taga otsima.“ Selleks pane emand mängu päale, lasse kaardid ükskord läbi tõsta ja näita siis emand ja soldatid ette, kes nüüd kõik neljakesste ühes koos mängu sees on. See kunsttükk peab hästi karmeste tehtud ja jääb juures palju räägitud saama.

12. Üht kaardi ära tääda, keda keegi 12 kaardi hulgast meele wõtnud on.

Kunstnik kirjutab 12 järgmist poolstawi kriidiga laua päale:
a, b, d, e, g, h, i, k, l, m, n, o,

paneb iga tähe kohta ühe kaardi ja palub siis kedagil nende hulgast üht meele võtta. Näituseks: keegi valitseb enesele kaard i, mis aga kunstnik mitte ei tää. Nüüd ütleb kunstnik, et valitseja omast meele võetud kaardist (see on seitsmes) laks korda nii palju ja veel 1 rohkem, kui ülepää kaarda on (siin tuleb rehenda $2 \times 12 + 1 = 25$), nõnda edasi arvaks, et ta i pääle hakkaks ja siis poostawist o (see on wiimne kaard) lugemiseega pahemalle poole edasi lähels, nagu: i on seitsmes kaard, o kaheljas, n üheljas j. n. e. kunni a'ni, kes 19^{nes} on ja jälle poostawist o uueste pääle, hakkates: o kakskümnes, n kakskümnes ja üks 20. 20. kunni ta i juure on jõudnud. Siin on i number 25 ja selle kohal seisab meele võetud kaard.

13. Üht kaardi ühest hunnikust teise nõiduda.

Võta üks osa kaarda kimbust oma paremasse kätte. Tärele jäänud hunniku pane laua pääle ja palu koosolijaid, selle päälmist kaardi waadata, kõigest aga üks ainus kord. Si mine teise tuppa. Sää tee oma parema kae selg sülega ligedaks ja peus olewa kaardidega säält tagasi tulles ütle, et sa waadatud kaardi oma peusse nõiduma jaad. Nüüd pane oma lige kae selg kaardi hunniku pääle ja näita omast peust üht kaardi teistele, küsides, kas mitte see see meele võetud kaard olla. Muidugi saab igamees „ei“ waatama. Pärast seda, kui saa veel kord kinnitanud oled, hunniku päälmist kaardi mitte enam waadata, mine uueste teise tuppa, kus sa kärmest ligeda kae selja külge kinni hakanud kaardi kuuwaks pühid, teda oma kaardide pääle paned ja pärast mõnda weidrat tempu ette näitad. — See kunsttükk sünnitab palju nalja, kui ta aga osawal wiisil tehtud saab.

14. Sundmusel võetud kaardid.

Kunstnik paneb salamahiti mängu alumise kaardi tähele ja lautab siis kaardid seljad ülesse pidi, laua pääle laiali.

Nüüd palub ta igaüht päält waatajat, ükskhaawal kaarda laua päält wõtta ja neid waatamata tema kätte anda. See wõtmine junnib järgmisel wiisil: Olgu kõige alumine kaard, keda kunstnik tähele pani, pada soldat — ja sellepärast ütleb ta: Andke mulle pada soldat. Esimine päältwaataja wõtab ühe kaardi ja annab teda kunstniku kätte. Pada soldati asemel juhtub aga, näituseks, ruutu kahelksa tema näppu. Nüüd palub ta tõist wõõrast ruutu kahelksat anda. Selle kaardi asemel toob see aga risti kuningas hunnikust wälja, j. n. e. — iga uut päältwaatajat käsib kunstnik ikka seda kaardi anda, mis talle wiimaks kätte juhtuks. Lõppeks lubab ta ka isi üht kaardi wõtta ja nimetab ka seda enne wõtmist. Sesseiswas näituses sattus kõige wiimaks risti kuningas kunstniku kätte — ja ta ütleb, ta tahta tõiste kaardide hulgast risti kuningast wõtta. Selle kaardi asemel otsib ta aga kõige alumise kaardi, see on, pada soldati ülesse, keda ta kõige enne mängu all tähele pani ja kelle seisukohta ta ühte puhku filmas pidas, et teda kergeste ülesse leida, segab käes olewad kaardid läbi — ja annab siis kõikide imeks panemiseks iga päältwaataja kätte selle kaardi, keda ta wõtta käs kis. Juhtub aga, et mõni kõige alumise, see on, kunstnikust tähele pandud kaardi ta kätte annab, siis on mäng nurjas.

15. Üht aknast wälja ehk põlewasse ahju wiisatud kaardi filmapilt jälle käes hoida.

Kunstnik lasseb ühe kaardi tõmmata, wiskab teda siis aknast wälja ehk põlewasse ahju ja ütleb, et see juba jälle tema käes olla. Ta lasseb weel üht tõist kaardi wõtta — ja waata, see kaard on jälle tema käes.

See kunstnik ei ole mitte raske, sest et selles kimbus, kust ta tõmmata lasseb, kaardid kõik ühe taulised on. Siin peab igatahes üks mäng õigeid kaarda (kellest aga see kaard puuduma peab) kae pärast olema, et wõimlik oleks, niipea kui koosolijad kaarda läbi wadata tahawad, seda nende kätte anda.

16. Ära täada, kas üks kaard pildiga on, wõi ei.

Selle ilusa kunsttuki tarwis tuleb üks mäng kaarda ette walmistada. Et seda wõimalikuks teha, kaarda selg-poolt ära tunda, kas nad pilt- wõi film-kaardid on, pista ühe peenikese nõelaga pildipoolt kaardidest haugud läbi, nõnda et selle läbi nende selg poole üks wäike kõrgendus sünnib. Neid hauka täida pisut Araabia gummiga (gummi arabicum) ja wajuta pärast seda kühmud jälle madalaks. Silmaga ei wõi neid haugu-kohte sugugi näha; sõrmega wõib neid aga wäga hästi ära tunda. Kaarda üksshaawal ette näidates, libista arusaamata sõrmega üle iga kaardi selja — ja nõnda wõid sa waewata ära täada, kas ta pildiga on, wõi ei.

17. Kaarda ära täada, seda neli inimest meele wõtnud on.

Kunstnik wõtab neli kaardi, näitab neid esimise päält-waatajalle, palub teda, nende hulgast üht meele wõtta ja paneb siis kaardid kõrwale. Pärast seda wõtab ta hunnikust jälle neli uut kaardi, lasseb nendest tõist päältwaatajat üht kaardi tähele panna ja paneb siis kaardid, aga ühte tõise paika, laua pääle. Nõndasamuti teeb ta kolmanda ja neljande waatajaga.

Nüüd wõtab ta esimise päältwaataja kaardid ja paneb neid reasse ühetõise kõrwa laua pääle. Nende pääle laub ta tõise waataja kaardid ja niisamuti ka kolmanda ja neljande koosolija kaardid.

Pärast seda näitab kunstnik iga hunnikut üksshaawal ette ja küsib, misjuguses hunnikus kellegi kaard olla.

On see täada, siis on nende ülesse leidmine kerge. Esimise waataja kaard on esimeses hunnikus kõige esimene; tõisest meele wõetud kaard on tõises hunnikus tõine kaard; nõnda on siis ka kolmanda waataja kaard kolmas kaard kolmandas ja neljande neljas kaard neljandes hunnikus.

18. Kõik pilt- ja film-kaardid tõstmise läbi ühest teisest lahutada.

Selle kunsttüki tarwis peavad kaardid nõnda ette valmistatud olema, et kõik pilt-kaardid: Tuus'ad (ass'id), kuningad, emandad ja soldatid mõlemist otstest pisut lühemaks, kõik tõised film-kaardid aga sörwadest natuke kitsamaks lõigatud on. Peavad alumised lehed pildid olema, siis tulewad kaardid põik-pidi läbi tõsta; peavad aga filmkaardid alla jääma, siis tuleb piktuti tõsta. Sell miisil võimad mõlemad seltsi kaardid tõstmise läbi ühest teisest lahutatud saada.

19. Nõija-kaard.

Kunstnik võtab ühe mängu kaarda taskust välja, lasseb sellest üks kaard võtta, teda waadata ja kimpu jälle tagasi panna. Pärast seda, kui ta kaardid läbi seganud on, küsib ta, kust kohast võtja seda kaardi ülesse leida soomib, kas abju päält, laua sahtlist, kapi otsast ehk n. e. Du võtja oma soovimist täada annud, siis lööb kunstnik ühe lepiga, keda nõija-lepiks kutsutakse kolm korda pomisedes sinna kohta ja toob kas isi säält kaardi lagedale ehk lasseb kedagit muud teda säält ära võtta. — Kaardid, kellest kunstnik tõmmata lasseb, on kõik ühe taulised ja neisse kohtadesse, keda ta nimetab, on enne niisamasugused kaardid pandud.

20. Neli pilt-kaardi nõnda ühe tõise pääle panna, et kellegi alumine pildi-pool näha ei ole.

Esimise kaardi alumise poole pääle pane tõise kaardi ülimine pool ja jälle selle alumise poole pääle kolmanda kaardi ülimine pool; pane siis viimaks neljande kaardi ülimine ots kolmande kaardi alumise otsa pääle ja pista selle sama kaardi alumine ots esimese kaardi ülimise otsa alla ja nõnda on kunsttükk tehtud.

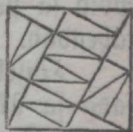
III.

Aritmeetika naljatused.



1. Kunstlik ruut-neljanurf.

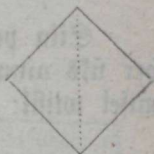
Võta paksum paberist 20 kolm-nurka. On see sündinud, siis palu kedagit, neist üht ruut-neljanurka kokku saada. Kui proovijal see aga mitte korda ei lähe ja ta viimaks üht niisugust kokkusaadmist hoopis võimatuks peab, siis võta isi kolmnurgad kätte ja säti neid nõnda üheteise kõrva, nagu wig 8 näitab.



Wig. 8.

2. Ühe maatüki jautamine.

Kahel wennal oli üks ruut-neljanurgeline wäli. Seda tahtsiwad nad eneste wahel kahels jautada, aga nõnda, et kumbgi neist ühe põllu oleks saanud, kelle pikkus ja laius endise maatükiga ühte oleksiwad sündinud. Mill wiisil jautasiwad nad?



Wig. 9.

Kad tõmbasiwad ühest maatüki nurgast kurni tõise wastas seiswa nurgani otskohe wahel wau läbi, — ja sell wiisil oliwad nende soowimised täidetud.

3. Keskajaks mahaarvamine.

Kuidas võib number 20^{neft} kaheljakümme ja kahesa mahaarwata, nõnda et 22 üle jääb? — Järgmisel wiisil:

Kirjuta paberi pääle Rooma number XX,
 sellest arwa maha 88
 jääb järele 22

4. Tuhat ilma nullita, aga numbridega kirjutada.

Kirjuta 999⁹/₉, see on niisama palju kui 1000. Ka võid sa poolstawa M kirjutada, mis Rooma kirjawiisil tuhat tähendab.

Teiseks palu kedagil üksteiskümme tuhat üksteiskümme sada ja üksteiskümme kirjutada, mis mõni rutul nõnda tegema saab: 11 11 11. Selle asemel tuleb aga nõnda kirjutada:

12111, sest: 11000
 1100
 11

teeb 12111 wälja.

5. Sada, numbridega 1 kurni 9 kirjutada.

Eiin peab iga number 1 kurni 9, aga ka iga number üks ainus kord, pruugitud saama. See sünnib järgmisel wiisil:

95

3

1

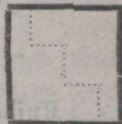
$\frac{6}{7}$

$\frac{4}{28}$

Ühte kokku 100.

6. Kunstlik ruut-neljanurga jautamine.

Lõika paksust paberist üks ruut-neljanurka wälja, nagu wig. 10 näitab. Keskmisel täppidega kriipsud jäta aga tegemata. Nüüd palu kedagit, seda ruut-neljanurka nõnda kaheks lõigata, et mõlemad tükid, kui neid ühe teise kõrwa panakse, üht paaris-neljanurka sünnitavad. On see proovijal wõimata, siis lõika teda isi nõnda kaheks, nagu täppidega kriipsud näitavad ja pane mõlemad jaud nõnda ühetõise kõrwa, nagu wig. 11 näha.



Wig. 10.



Wig. 11.

7. Numbri rida.

Ruda wõib ülesse armata, kui palju numbrid, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 2c. 2c. kuni 50 ühte koku wälja teewad, ilma et neid paberi ehk tahwi pääl üks haawal koku arwama hakkaks?

Esimine ja wiimne neist numbridest (1 ja 50) teewad 51 wälja, tõine number ja number wiimse numbriga (2 ja 49) niisama palju, j. n. e. ulla 2 numbert ühte koku 51, see on: 25 korda 51.

Selle järele tuleb siis rehkendada: $25 \times 51 = 1275$.

8. Kunstlik numbriruu-neljanurk.

Numbrid 1 kuni 49 peawad nõnda ühte neljanurka kirjutatud saama, et numbrid igas reas pahemalt poolt paremale poole, ülevalt alla ja ka mõlemis nurgades ühte koku ühe suurust summa wälja teewad. —

Kirjuta, nagu siin wiguri peal näha.

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

9. Number 45 jautamine.

Kuidas võib number 45 nõnda jautada, et ühe suurused summad wälja tulewad, kui

esimese jaule 2 juure arwatud,
 teisest jaust 2 maha arwatud,
 kolmas jagu 2 kaswatud ja
 neljas jagu 2 läbi jautud saab?

Siin on number 45 jaud: 8. 12. 5. ja 20.

10. Nummer 37 ja 73 omadused.

Kui 37 järgmistest numbridest: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24 ja 27, kaswatud saab, siis on iga produktis ikka kolm ühesugust numbert näituseks:

37	37	37	37	37	37	37	37	37
× 3	6	9	12	15	18	21	24	27

111	222	334	444	555	666	777	888	999
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Saab 73 nende numbridest kaswatud, siis tulewad nende produktide lõpetuses numbrid: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, ja 1 wälja:

73	73	73	73	73	73	73	73	73
× 3	6	9	12	15	18	21	24	27
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752	1971

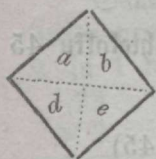
11. Smelik rehnung.

Kolm last läksiwad linna, õunu müüma. Ühel oli 27, teisel 29 ja kolmandal 33 õuna. Igaüks nendest andis ühe wõrra õunu kopika eest, ja kui nad kodu raha üle lugesiwad, siis leidsiwad nad, et igaüks ühe wõrra raha saanud oli. Kuida oli see võimalik?

Esimeses majas andsiwad nad 6 õuna kopika eest. Esimine müüs 7 hunnikut, teine 8 hunnikut ja kolmas 10

1	×	2
2	×	3
6	×	4
24	×	5
120	×	6
720	×	7
5040	×	8
40320	×	9
362880	×	10
3628800	×	11
3628800		
39916800	×	12
79833600		
379001600		

15. Kuda võivad kõige kergemalt kaks ühesuurust ruut-neljanurka üheks muudetud saada?



Wig. 12.



Wig. 13.

Lõika paberist kaks ühesuurust ruut-neljanurka. Need peavad nüüd nõnda kokku pandud saama, et nad üht ruut-neljanurka välja teevad. Et seda ilma suure kunstita võimalikuks teha, lõika üks neljanurk neljaks tüükis abde,

nagu wig. 12 näitab, ja pane need tüükid nõnda tõise neljanurka külge, nagu wig. 13 näha on.

16. Kuda võib 100 elajat 100 rubla eest osta?

Elajate hind on järgmine: Põrsas maksab 50 kopikat, lammas 5 rubla ja härg 10 rubla. —

1 härg maksab	10 rubla.
9 lammasi	45 "
90 porsast	45 "
Ühte kokku 100 elajat	= 100 rubla.

17. Lõunat-sööja seltsfond.

Kaaskõiklümmed inimest tegivad enda wahel wälja, iga päew nõnda kaua ühes koos lõunat süüa, kuni nad oma istme-kohte wahetada wõivad. Mitu lõunat oli neil selleks tarwis? Wastus: 479,001,600 lõunat, selleks mitte rohkem kui 1,312,333 aastad ära kuluks. — See summa näitab natuke liig suur olema, aga lugu on tõeste nõnda, sest et juba kolm inimest 6 korda, neli 24 korda, wiis 120 korda, kuus 720 korda, j. n. e, oma istmeid wahetada wõivad. — Mil wiisil see summa wälja rehendum saab, waata Nr. 14 järele.

18. Ühe täadmata summa produkti ette ära tääda.

See kaaskõiklümmed täppi järgmisel wiisil paberi pääle:

• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •
1 9 9 9 9 8

ja kirjuta ülemal seisaw summa nende alla. Müüd palu kedagit, kahte täpi-reasse iga täpi kohta üks prii tahtlik number kirjutada ja ütle, et sa kumbagi tühjaks jäänud täpi-rida isi rutul numbridega täitma saad, nõnda et siis kõiki numbride summa see saab olema, mis juba ülemal tähendud on.

Näituseks, mõlemasse täpi-reasse saiwad wõõrast järgmised numbrid kirjutud:

5 6 8 9 1

7 2 3 4 5

...

Siis ei ole mitte raske, ka tõist ja neljat täpi-rida täita, kui tähele pandud saab, et neisse aga niisugused numbrid kirjutud võivad saada, kellest igaüks oma ülimise juba paberi pääl seiswa numbriga ühtekokku 9 wälja teeb. Näituseks:

5	6	8	9	1
4	3	1	0	8
7	2	3	4	5
2	7	6	5	4

teewad 1 9 9 9 9 8 wälja.

19. Tõstament.

Ühel isal oli keldris 21 wiina waati, kellest 7 täis, 7 poolikul, 7 aga tühjad oliwad. Omas wiimses soowimises ehk tõstamendis oli ta wälja teinud, et ta kolm poega neid waatiseid pärast tema surma eneste wahel nõnda jagama pidiwad, et igaüks neist ühe wõrra tühje, poolikuid ja täis waatiseid oleks saanud; siiski pidiwad täis waadid jagamise juures puutumata jääma. Kuda jautasiwad nad? — Neljast poolikust tegiwad nad 2 täis waati, ja siis tuliwad 9 täis, 3 poolikut ja 9 tühja waati wälja. Kui palju sai aga nüüd iga mees?

20. Armsam number.

Selle lüna kunsttülki naljatus on see, et üks rida numbrid ühe täadawa numbriga kaswatud saab, nõnda et nende produktis ainult ühesugused numbrid wälja tulewad.

Et seda võimalikuks teha, kirjuta paberi pääle numbrid 1 kuni 9, aga ilma number kaheksata.

Nüüd küsi kellegilt, mis sugune number tal kõige armsam olla. Ütleb ta number 3, siis kaswata ülemal nimetud numbririda 27^{ga}. — Näituselks:

$$\begin{array}{r}
 12345679 \\
 \times 27 \\
 \hline
 86419753 \\
 24691358 \\
 \hline
 333333333
 \end{array}$$

Peab	1	wälja	tulema,	siis	on	numbrirea	kaswataja	9
"	2	"	"	"	"	"	"	18
"	4	"	"	"	"	"	"	36
"	5	"	"	"	"	"	"	45
"	6	"	"	"	"	"	"	54
"	7	"	"	"	"	"	"	63
"	8	"	"	"	"	"	"	72
"	9	"	"	"	"	"	"	81

Jüts, kui sa ei usu, et mul õigus on, siis rehtenda iga number tahwli pääl järele.

21. Seitse ime-tahwelt.

Alamal seiswate 7 ime-tahwli abiga wõib iga numbert kuni 99, keda keegi eneselle walitsenud, ehk kelle pääle mõtelnud on, ilma waewata ära täada ja nimetada.

Et nüüd seda numbert ära täada, keda keegi enesele walitsenud on, siis lasse enesele näidata, mis suguste tahwlide pääl see number seisab. Da need tahwliid täada, siis arwa mõttes nende ülemistes nurkades pahemal pool seiswad numbrid kokku, — ja nende summa saab igatahes see walitsetud number olema. Need pahemal pool ülimistes nurkades seiswad numbrid on: 1—2—4—8—16—32 ja 64.

Nr. 1.

Nr. 2.

Nr. 3.

Nr. 4.

1	21	41	61	81
3	23	43	63	83
5	25	45	65	85
7	27	47	67	87
9	29	49	69	89
11	31	51	71	91
13	33	53	73	93
15	35	55	75	95
17	37	57	77	97
19	39	59	79	99

2	22	42	62	82
3	23	43	63	83
6	26	46	66	86
7	27	47	67	87
10	30	50	70	90
11	31	51	71	91
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99

4	22	44	62	84
5	23	45	63	85
6	28	46	68	86
7	29	47	69	87
12	30	52	70	92
13	31	53	71	93
14	36	54	76	94
15	37	55	77	95
20	38	60	78	
21	39	61	79	

8	26	44	62	88
9	27	45	63	89
10	28	46	72	90
11	29	47	73	91
12	30	56	74	92
13	31	57	75	93
14	40	58	76	94
15	41	59	77	95
24	42	60	78	
25	43	61	79	

Nr. 5.

Nr. 6.

Nr. 7.

16	26	52	62	88
17	27	53	63	89
18	28	54	80	90
19	29	55	81	91
20	30	56	82	92
21	31	57	83	93
22	48	58	84	94
23	49	59	85	95
24	50	60	86	
25	51	61	87	

32	42	52	62	
33	43	53	63	
34	44	54	96	
35	45	55	97	
36	46	56	98	
37	47	57	99	
38	48	58		
39	49	59		
40	50	60		
41	51	61		

64	74	84	94	
65	75	85	95	
66	76	86	96	
67	77	87	97	
68	78	88	98	
69	79	89	99	
70	80	90		
71	81	91		
72	82	92		
73	83	93		

Näituselks: Keegi on enesele 93 walitsenud. — Seesama number seisab tahwel Nr. 1, 3 4, 5 ja 7 püäl. Nende tahw-
lide ülimesed nurrk-numbrid on: $1 + 4 + 8 + 16 + 64 = 93$.

Ohf: Keegi on 47 püäle möteluud, kes 1, 2 3, 4 ja 6 püäl seisab. Sääal on nurrk-numbrid 1, 2, 4, 8 ja 32, mis ühtelokku 47 wälja teewad. —

Sell wiisil wöib iga inimese wanust ülesse anda, kui aga täada on, misfuguste tahwlide püäl wanus seisab.

22. Ühe suure numbrirea produkti ette ära täada, kui see 125 kaswatud saab.

Paberi püäle kirjitud numbri rida olgu näituselks: 3487.

Selle numbrile lisa mõites kolm nollu juure ja jaga teda 8 läbi. Resultat, mis jääb siis wälja tuleb, on see soowitud produkt.

$$8:3487000 = 435875.$$

Kui nüüd keegi seda ülemal näituseks wõetud numbert 125 kaswatab, siis saab ta ka tõeste seda sama resultati leidma.

$$\begin{array}{r} 3487 \\ \times 125 \\ \hline 17435 \\ 6974 \\ 3487 \\ \hline 435875 \end{array}$$

(Saab wõetud number 25 kaswatud, siis tuleb talle 2 nollu juure lisada ja teda 4 läbi jagada).

23. Jagatud leiwad.

Kaks meest, A ja B, istusiwad metsa puude alla maha ja hakkasiwad sööma. Üks reisi-sell astus nende juure ja soowis ka ühes süüa. A oli 5 leiba, B 3. Kui nad sõõnud oliwad, andis reisi-sell oma söömise eest 8 kopikat, kelle jagamisega aga A ja B mitte üheks ei saanud, sest et kumbgi nii palju kopikaid saada tahtis, kui tal leibu oli, see on, A 5 kopikat, B 3. Wiimaks jagas reisi-sell nende wahel raha ära, nõnda et A 7 ja B 1 kopika sai. — Kellel oli nüüd õigus? — Wõõral. — Igaüks oli kolmat osa 8 leiwast sõõnud = $2\frac{2}{3}$ leiba. Et A 5 leiba oli, siis andis ta sellest $2\frac{1}{3}$ wõõrale, ja B, kellel aga 3 oli, mitte rohkem kui $\frac{1}{3}$ leiba.

24. Üheksa rahatükki ühe 5 nurgelise täрни püüle seisma panna.

Seihenda paberi püüle üks wiie nurgeline tärn, nagu wig. 14 näitab, kelle nurgadesse ja winklidesse täpid teha

tulewad. Selgemaks arusaamiseks tähendan ma neid täppa numbridega 1 kuni 10. Nende täppide päale peavad 9 rahatüki (ehk ka 9 väikest kiwi, nööpi, r. r.) nõnda pandud saama, et sa ikka, ühest tühjast täppist päale hakates, sihtjoonel üle teise täppi kargad ja rahatükki siis, see on kolmanda täpi päale, seisma paned. Ühest täidetud täppist ei tohi sa mitte päale hakata, niisamuti ei või sa ka enam ühe täidetud täppi päale raha panna; küllalt võid sa aga ühe täidetud täppi üle hüpata.

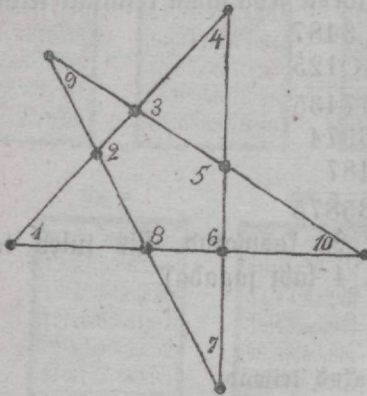


Fig. 14.

Näituseks, sa hakkad 1 päale. Esteks wajuta raha 1 külge, tõsta teda üle 2 ja pane teda 3 päale seisma. Teist raha pane, 2 päale hakates üle 3 täppi 4 päale, — kolmat

raha, 9 päale hakates, üle 3 täppi 5 päale, j. n. e.

Ühel täadmatal saab see võimata olema, kõik 9 raha täppide päale panna, nõnda et aga üks ainuke täpp tühjaks jääb, sest et tal ikka kaks ehk kolm raha üle jääb, keda ta enam milligi wiisil tärni päale mahutada ei või.

Rahad tulewad aga järgmisel wiisil täppide päale panna.

1.	karga	1	päält	üle	2	täppi	3	päale
2.	"	6	"	"	8	"	1	"
3.	"	8	"	"	6	"	10	"
4.	"	9	"	"	2	"	8	"
5.	"	4	"	"	5	"	6	"
6.	"	2	"	"	3	"	4	"
7.	"	5	"	"	3	"	9	"
8.	"	7	"	"	8	"	2	"
9.	"	7	"	"	6	"	5	"

Siin jääb täpp 7 tühjaks. Peab aga täpp 2 ehk 5 tärni winklis tühjaks jääma, siis tuleb üheksandas hüppamises raha kas 2 väält 7, ehk 5 päält 7 pääle pandud saama.

25. Wiis ühesuurust raha nõnda kokku panna, et nad kõik wiis ühetõise külge puutuvad.

Need wiis raha olgu sõnadega: A, B, D, E, G tähendatud. — Pane A pääle B ja D wastastiku, aga nõnda, et nad kesket A'd sõrmapidi ühe tõise külge puutuvad. Parast seda säti A pääle, mõlemille poole, neisse kohtadesse, kus B ja D mitte kokku ei puutu, E ja G püsti seisma, aga nõnda, et need ühtlaasi ka B ja D külge sattuvad. Nõnda seisawad kõik wiis raha ühes koos ja puutuvad ühe tõise külge.

IV.

Lõpetuseks peale kauba.

1. Möldri Mihkel.

Möldri Mihkel oli esimine kavalpää. Kord juhtus ta linna uulitsal hulludes ühe sepapaa juure, kelle ees linnasepp parajaste tulist rauda kunstlikult hobusele alla passis. Mihklil oli suur himu, näha saada, mil wiisil ka üks linna meister hoost rautab, ja sellepärast jäi ta sepapaa ette seisma, päält vaatama. See pahandas aga linnameistert, — ja et wõõrast ninatarka enesest ära urjutada, pistis ta tulise raua Mihkli nina alla. See ei kohkunud aga selle läbi mitte ära, waid ütles: „Anna mulle üks kahetümne kopikatükk, ma laan teda.“ Kaerates wõttis linnasepp, kes hää meelega soowis, et wõõras päältwahtija oma ninatarfuse eest oma keelt mehisel kombel ära oleks põletanud, ühe kahetümne kopikase hõberaha taskust wälja ja andis teda Mihkli kätte. Mihkel wõttis raha wasta, lakkus teda paar korda (ta lakkus raha, aga mitte tulist rauda) ja läks siis meistrile hääd päewa soowides oma teed.

2. Kihlwedu Kripi warrul.

Pumbameistri Kripi warrul ütles üks linna saaks möldri isandale: „Kas usute, et Teil see wõimata saab olema, kolm korda järestiku sinna kohta istuda, kuhu mina istun ja selle pääle tahan ma kihla wedada.“ — Möldri isand mõtles: Mis sääl siis ees on; kui tema kuhugi kohta istuda wõib, miks ei wõiks siis ka mina sääl aset wõtta. — Käed saiwad kokku löödud. — Esteks istus linna saaks pörandalle, keda ka möldri isand järele tegi; tõist korda istus ta ahju

fõrwale, kus ka möldri isand aset wõttis; kolmat korda istus aga linna saks möldri isanda sülle, nõnda et sel enam wõimalik ei olnud, sinna, see on, isienese sülle, istuda.

3. Röögi Tiina ja Mäe Madis.

Röögi Tiina põugutas kangast oja ääres.

Mäe Madis astus tema juure ja ütles: „Mis hoobid need ka on, mis sina kanga pihta annad. Paugud on küll suured, aga löögid kerged.“

„Oh sina lambapäa,“ vastas Tiina, „ma tahaksin hää meelega näha saada, misfuguse näu sa enesele teeksid, kui ma kuitaga sulle paar wopsu pitki pihta annaksin.“

„Hää küll,“ ütles Madis. „Paari wopsu asemel luban ma sind paarkümmend hoopki kuitaga mu palja särgi pääle anda. Sa et ma löökide ajal mitte kiskendama ehk haijetama ei hakka, selle pääle tahan ma kihla wedada. — Wõidad sina kihlweu, siis ostan ma pühapäew sulle kümne kopeika eest saija; wõidan aga mina, siis pead sa mulle kümne korda suud andma.“

Raup oli tehtud.

Madis tõmbas särgi seljast ära, riputas teda aiateiwa otsa ja ütles siis naerates: „Anna nüüd mu palja särgi pihta nii palju wopsusi, kui su süda aga himustab.“ —

Madis oli wõitnud ja Tiina kautanud, — ja ma usun, et wiimane ka sellega wäga rahul oli.

4. Kõrtsipapa ja jaama Jaan.

„Kas usud, kõrtsipapa,“ ütles jaama Jaan kõrtsi lambrisse astudes, „kas usud, et sul mitte nõnda palju rammu ei ole, et sa ühe pää suuruse kiwiga kolme sammu päält akna ruutu katki wiskaksid.“

„Sõge,“ kostis wana paks kõrtsmik, „mis sääl ees siis on. Kui ma ju ühe pählлага akna klaasi puruks wiskan, miks ma seda siis ühe pää suuruse kiwiga ei wõi.“

„Kas tahad selle pääle kihla wedada?“ küsis Jaan. „Lõõme käed kuue pudeli õlle pääle koku.“

„Minugi päraft,“ vastas kõrtsmik. „Mine ja too kiwi seie.“

Saan läks õune ja tõi säält ühe läätse iwa juuruse liiwa sõmera tuppja ja ütles, seda kõrtsmiku kätte andes: „Säh, wiška nüüd.“

„Pead sa mind narriks?“ kõrgatas wana paškmagu wihaga. „Kas see on kellegi pää suurune kiwi? See peab kõige wähemast ühe täiskasunud kaalika suurune olema.“ —

See ei seija aga mitte meie kauba sees. Ma ütlesin sulle paljalt: üks pää suurune kiwi — ja siis ei pruugi see kiwi sugugi just sinu pää ehk ühe kaalika suurune, waid ta wõib ka wäga hästi ühe kirbu, pori karpse, ehk muu selle sarnatse wäike looma pää suurune olla. — Sina oled kaudanud, too aga nüüd õlle pudelid seie. — Ehk küll kõrtsmik esteks selle wasta seisis, siiski pidi ta wiimaks kuus pudelid õlut lahti tegema ja tõiste naeru nägudele ka lahket nägu näitama.

5. Jüri ja Andres.

Jüri istus kõrtsilaua taga, pudel õlut ees, kelle kork weel mitte päält ära tõmmatud ei olnud.

Andres, kelle kurf ka kuim oli, astus tema juure ja ütles: „Usud, Jüri, et ma siit pudelist õlle ära joon, ilma et ma pudelit rikufsin ehk korgi ta päält ära tõmbaksin.“

„Mis kunst see siis nõnda on,“ vastas Jüri. „Sa puurid korgist haugu läbi.“

„Seda ka mitte,“ kostis Andres. „Lööme kätt, et see mul siiski wõimalik saab olema.“

Jüri ei wiitnud ka laua aega — ja kihl sai kolme pudeli õlle peale weetud.

Nüüd wõttis Andres pudeli kätte, wajutas ühe pulgaga korgi pudeli kaelast sisse ja pani õlle oma nahka. — Nõnda ei saanud sääl juures kork päält ära tõmmatud, ega ka pudel rikutud.



Inhaltaja.

Nr.

Lehekülj

Geštone.

I. Wiisika, heemika ja käsi-kunsttükid.

1. Waske hõbedaks muuta	9
2. Nõija-kiri	9
3. Imelik muutus	9
4. Pilweid sünnitada	10
5. Tähta taewa alla lasta	10
6. Piima vereks muuta	11
7. Surmuist ülesse tõusnud wähib	11
8. Üht sõrmust niidi tuha külles rippuda lasta	11
9. Surru-lamp	12
10. Raha lauast läbi lüüa	12
11. Seesama kunsttükki tõisti wiisi	13
12. Üht raha käest saapasse nõiduda	13
13. Üht aknast wälja wijatud muna ühte pubelisse nõiduda	13
14. Ühe kaardi sisse üht hauku lõigata, nõnda et sellest üks inimene läbi pugeda wõib	14
15. Claw muna	14
16. Nõija-tribher ehk wett wiinaks muuta	15
17. Claw kuul	15
18. Ratti lõigatud lõnga jälle terweks lõngaks muuta	16
19. Kana muna terawa otja pääle seisma panna	16
20. Nõija-peeker	17
21. Küünal, keda puhudes ära kustutada ei wõi	17
22. Suhkurt paberi pääl sulatada	17
23. Tuliheid süsa peus hoida	18
24. Mütsiga paberi pääle kirjutada	18
25. Wett ja õlut ühest klaasist juua	18
26. Jäe-purikoid laua külge tinni külmetada lasta	18
27. Wett ühe klaasi sees põlema süüdata	19
28. Tina keewas wees julatada	19
29. Tunni aega ilma kellata ära täada	19
30. Wett ilma riistata keema ajada	19
31. Küünal, kes wee sees isienejst põlema hakkab	20
32. Silma nähes kaswaw salat	20
33. Arapõletud kirja peupesasse nõiduda	20
34. Isienejst põlema hakkaw paber	21
35. Niiti tules hoida, ilma et ta ära põleks	21
36. Tark tulewiku ettekuulutaja	21

Nr.	Lehekülg
37. Kesket klaasi ühe wedeliku sees kiikuv muna	22
38. Marja-wiina ja wett ühest ära lautada	22
39. Põlew lumi	22
40. Põlew teewesi	23
41. Baast erneid wälja hüpata lasta	23
42. Wett ninarätikuga kanda, ilma et ta läbi jookseks	23
43. Teha, et koor kinnus mitte kokku ei lähe	23
44. Bees helendaw muna	23
45. Üht nuga nõnda kambri laesje pista, et ta mahatukfudes ühe raha pääle langeb	24
46. Ohku toas põlema süüdata	24
47. Wett wälja purtsaja kaew	25
48. Wääweli peus põlema süüdata	25
49. Tuld rohelistelt ehk siniselt põleda lasta	25
50. Kunstlik suitsusammus	26
51. Kaewast maha langewad tähed	26
52. Wiina ja wett ühte klaasi walada, ilma et nad segamine läheksiwad	27
53. Üht kana muna pudelisje panna	27
54. Suuretüki pauku sünnitada	27
55. Rohelist salatit punaseks moonnada	27
56. Ühe taldreku päält wee seeft üht sõrmust ära wõtta, ilma et sõrmed märjaks jääksiwad	28
57. Üht õmblus nõela wee pinnal ujuda lasta	28
58. Üht ninarätikut põleda lasta, ilma et ta ära põlets	28
59. Tuld wälja purtsaja kaew	29
60. Kirja läbi muna foore kirjutada	29
61. Tuld suust wälja puhuda	29
62. Mune ilma tuleta teeta	29
63. Lindu püssiga maha lasta ja jälle elusse äratada	30
64. Ümber muudetud koerad	30
65. Üht ärawijatud raha tõise tasku nõiduda	30
66. Nõija-tuul	31
67. Üht rahatükki sõrwapidi õmblus nõela otjas ümberkeerutada lasta	31
68. Kolm kriiditappi lauast läbi lüüa	31
69. Rahatükki ühe riista alt ära wõtta, ilma et ja riista oma käega puutuksid	32
70. Süda, nool ja wõti	32
71. Praetud, aga siiski möögija wafika pää	33
72. Tantsija erne-üwa	33
73. Ruda wõib kolmest wiiekopikatükist riist teha?	33
74. Nõija wits	34
75. Aktiselt ära kustunud ja filmapilt jälle põlema süüdatub küünal	34
76. Imelik wedelik	34
77. Nägu mustaks muuta	35
78. Nutuline walgustus	35
79. Weest põlewaid pullisi ülesse tõusta lasta	35
80. Imelik pubel	35

II. Kunsttükid kaardidega.

1. Iga kaardi kimbus ilma waatamata nimetada	39
2. Üht tõmmatud kaardi kaaludes ülesse leida	39
3. Alumist kaardi waatamata ära täada	40
4. Üht meelega wõetud kaardi tõiste hulgast ülesse leida	40

Nr.	Lehekülg
5. Üht waadatud kaardi pärast segamist mängust wälja wõtta	41
6. Ühte kocku jääwad kuningad	41
7. Üht kaardikimpu põrandalle wisata, nõnda et ta wast jään laiali läheb	41
8. Neljast inimesest kaarda meele wõtta lasta ja neid nimetada	41
9. Üks tõine, selle wääriline kunsttük	42
10. Üht kaardi kinniseitud filmadega ära tunda	44
11. Trahteri emand ja joodikud	44
12. Üht kaardi ära tääda, keda tegi 12 kaardi hulgast meele wõtnud on	44
13. Üht kaardi ühest hunnikust tõise nõiduda	45
14. Sundmusel wõetud kaardid	45
15. Üht aknast wälja ehk põlewasse ahju wisatud kaardi filmapilt jälle käes hoida	46
16. Ära tääda, kas üks kaard pildiga on, wõi ei	47
17. Kaarda ära tääda, keda neli inimest meele wõtnud on	47
18. Kõik pilt- ja filmkaardid tõstmise läbi ühest tõisest lahutada	48
19. Nõija-kaard	48
20. Neli pilt-kaardi nõnda ühe tõise pääle panna, et kellegi alumine pildi- pool näha ei ole	48

III. Aritmeetika naljatused.

1. Kunstlik ruut-neljanurk	51
2. Ühe maatüki jautamine	51
3. Kenjakas mahaarivamine	52
4. Tuhat ilma nollita, aga numbridega kirjutada	52
5. Sada numbridega 1 kuni 9 kirjutada	52
6. Kunstlik ruut-neljanurga jautamine	53
7. Numbririda	53
8. Kunstlik numbri ruut-neljanurk	53
9. Number 45 jautamine	54
10. Number 37 ja 73 omadused	54
11. Imelik rehnung	54
12. Mis asi läheb suuremaks, kui tema küllest ära wõetakse ja wäikemaks, kui temale juure pannakse?	55
13. Kuda wõib 45 number 45 maha ariwata, nõnda et 45 järele jääb?	55
14. Mitu korda wõiwad 12 istujat laua taga oma istmeid wahetada?	55
15. Kuda wõiwad kõige kergemalt kaks ühe suurst ruut-neljanurka üheks muudetud saada?	56
16. Kuda wõib 100 elajat 100 rubla eest osta?	56
17. Lõunat-sõbja seltskond	57
18. Ühe täadmata summa produkti ette ära tääda	57
19. Tõstament	58
20. Armsam number	58
21. Seitse ime-tahwelt	59
22. Ühe juure numbrirea produkti ette ära tääda, kui see 125 kaswatud saab	60
23. Jagatud leiwad	61
24. Üheksa rahatükki ühe 5 murgelise tärni pääle seisma panna	61
25. Wiis ühesuurust raha nõnda kocku panna, et nad kõik wiis ühetõise külge puutuwad	63

IV. Lõpetuseks peale kauba.

1. Mõlbri Mõhtel	67
2. Kõlweudu Kripi warrul	67
3. Kõõgi Tiina ja Mäe Mabis	68
4. Kõrtipapa ja jaama Jaan	68
5. Jüri ja Andres	69

Schnakenburg'i kuluga on trükitud ja igas Geesti raamatu poes jaada:

Põbus Täpi-Tark

oma fena küsimise ja koostmise mängidega. Armsaks ajawiiteks pidudel, seltsfondadel noorte inimestele uudise-himu kustutuseks

Hind 12 kop.

Elu-kirjad või õnne-kaardid.

naljakaks ajawiiteks noorte inimestele.

Hind 10 kop.

Unenägude seletaja.

Kõik kõfiste nägemiste, viirastuste ja unenäude proovitud seletused.

Hind 15 kop.

Bosko kunsttükid.

Seltsfondlikuks armsaks ajawiiteks ja õpetuseks. Hind 15 kop.

Nalja Söber.

Noore rahvale armsaks ajawiiteks.

Hind 18 kop.

Tule ja loe imet!

Üks uus raamat, kelles 265 kamalu täit nalja ja 35 pihu täit mõnufaid küsimisi ja mõistatusi leida on.

Hind 30 kop.

Põbus käe-tark ja kaardi-moor.

Käewaatomise ja kaardi-wäljapanemise kunst kõige oma saladustega rahwa filma seletuseks, iseäranis aga lustakaks ajawiiteks pidudel. seltsfondadel ja mujal.

Hind 25 kop



Sind 30 kop.