Landesbibliothek Oldenburg

Digitalisierung von Drucken

La Selva Incantata Ossia Il Secondo Libro Di Pietro Gabano

Gabano, Pietro

Foligno, [ca. 1810]

Landesbibliothek Oldenburg

Signatur: RA: SPR XVI B 53: 3,22

[La Selva Incantata Ossia Il Secondo Libro Di Pietro Gabano]

urn:nbn:de:gbv:45:1-1406555

Visual Library

IL gioco de' Bussolotti non è altro che una destrezza di mano massimamente quando si piglia con la mano destra la palla, si finge di metterla nella sinistra, e riporla nel Bussolotto, allora la palla rimane nella medesima mano destra. Ma se di ciò ne sarete curiosi, il vostro Servo Romanino si obbliga di farvi giocare prestamente in pochi giorni.

Giuoco dell' Anello.

Pigliate un' Anello, cucitelo nella punta del fazzoletto, e poi con la bacchetta mostrate che l'Anello è dentro del fazzoletto, e poi darete a tener la bacchetta nelle mani a quella persona, che vuol fare il giuoco, nel levare che farà la mano, mettete l'Anello dentro, tirando il fazzoletto il giuoco sarà fatto.

Giuoco di tagliare un Fazzoletto e farlo tornare intiero.

Pigliate un fazzoletto, e fategli tre pieghe, prima cercherete di avere nell' altra mano una pezza bianca, e con destrezza metterla nel fazzoletto, fate tagliar la pezza che il giuoco è fatto.

Giuoco delle tre Carte.

Si fa cavare una carta, si dice che la guardi, osservate la chiave, ponete la

mezzo al mazzo la detta carta, mischiate sottosopra, ponetela sotto con avvantaggio, ponete tre carte, mostrando ad una ad una, nell' ultima si dice ella è vostra, dirà di nò; ponete la carta con avvantagio in mezzo al mazzo, dicendogli è la carta? ed egli dirà di nò; qual volete che sia dirà in mezzo; il giuoco è bello, si cerca la carta è a mano destra, toglietela con la mano sinistra, ponetela sotto, togliete la carta di mezzo con avvantaggio, ponete la carta avvantaggiata, che il giuoco è fatto con gran pulizia.

Un mazzetto di carte sotto il solajo.

Si leva la chiave, e si dica al curioso, immaginatevi una carta, e guardate alle carte, ve la siete immaginata? dirà alle 6. 20. 30. fate alzar tre volte, levate la chiave, contate sotto e sopra sino al numero, l' ultima carta è la sua togliendo un pò di colla buttandola su del solaro, la carta si attacca, ed il giuoco è fatto.

Giuoco della Moneta.

Si piglia un fazzoletto; e si pone una moneta in una punta del medesimo, fatevi dare due monete, fate mettere una moneta che paja l' abbiate cucita, ma tenetela in mano, e fatevi dar l' altra moneta, o ponetela presso la prima in mano, di poi calando il fazzoletto sarà fatto il giuoco.

Giuoco dell' Ovo.

Si piglia un' ovo, e vi si fa un buco, t
togliete uno simile, fate cavare una ca
ta; fatela bruciare, ponetela in un' ov
buono, mettete l' ovo buono in scarsell
e pigliate l' ovo rotto, il giuoco sarà fatt

Giuoco di carte con punta di spada.

Pigliate un mazzo di carte, fate cava
una carta, si dice guardate; levate la chi
ve, fate 4. mucchj, mettete un fazzole
to agli occhi, togliete una spada, l' ulti
ma sarà quella.

Giuoco di una carta, che diventi otto.

Togliete un mazzo di carte, fatene ca
var una da qualcuno, e ditegli che la gua
di, e ponetela sotto la chiave, e anda
dall' altro, e fategli cavar la medesima
così pure fatete il simile con gli altri,
che non parlino tra loro, farete cava
una carta differente all' ultimo, dicendo
questa è la vostra? dirà di sì; levate
carta avvantaggiata, ponetela in terra, d
cendo di chi vuol che sia, mostrando
a una a una, il giuoco sarà fatto.

Giuoco di molte persone, che saranno a tavola apporischino senza tenta.

Pigliate sale armoniaco, sale di canfora

ed acquavita forte, fatela bollire insieme, ungerete una candela di cera, ed accenderete detta candela a tavola, che parranno senza testa.

Per far camminar una Carta sopra una Tavola.

Pigliate un pelo di quei sottili di cavallo bianco e in un poco di cera bianca, che non se ne accorgi, l' attaccherete con la stessa cera, e poi direte: presto salta fuori muovendo col dito l' istesso pelo, che la carta camminerà, e niuno non se ne accorgerà.

Giuoco per far tirar duecento scoreggie.

Piglia 18. o 20. ova di formica, e metterai in un ovo, dopo dallo a mangiare a chi tu vuoi, e ne vederai la riuscita.

Giuoco maraviglioso per fare che un mazzo di carte diventi un' Uccello, Vipere, ed altri Animali, Confetti, e Fagioli.

Pigliate un mazzo di carte, e poi tagliatele in forma di scatola, a riserva di cinque, o sei carte, metterete dentro la scatola qualunque cosa ponendola in saccoccia, che il giuoco sarà fatto bene.

Giuoco per cuocere l' Ova nel pozzo senza veruna sorte di fuoco.

Pigliate un canestro con corda, mette-

tevi un pezzo di calcina viva dentro, cuoceranno subito.

Giuoco per mandare un' Ovo in aria, e non vederlo più.

Pigliate un' ovo, e lo vuoterete bene e vi metterete dentro la rugiada, chiuderere il detto ovo, ponendolo alla sfera del sole, l'ovo anderà in aria con detta rugiada per simpatia.

Giuoco di vedere in una camera diverse sorti di persone.

Pigliate del grasso degli Animali che volete, vederete però se sia ben purgato ne formerete una candela, levando tutti gli altri lumi, e accenderete quella candela, che sarà bello.

Giuoco per cavare una Carta da un mazzo e sapere la Carta.

Pigliate le carte, e accomodatele con Asso 2. 3. 4. 5. e sotto Re di tutto quatro le sudette, cavata che sarà la carta guardate l'ultimo di sotto v. g. un due quello che avrà cavato sarà il tre, il giuoco sarà fatto.

Giuoco di tagliare una legaccia.

Pigliate una legaccia, la doppiate in

doppie, poi farete tagliare nell' estremità la legaccia, parerà sia tagliata in mezzo, e con gran destrezza nascondete la detta estremità resteranno attoniti.

Giuoco del bicchiere, che resti attaccato alla bocca di chi beve.

Piglia gomma arabica, si mette in fusione con aceto forte fin che sia liquefatta, poi si strofina intorno al bicchiere, e nel bere vedrai l' effetto.

Giuoco del Cappone arrosto che salti.

Pigliate un Cappone, e pelatelo vivo, e pigliate acquavita bagnategli la testa, e fatene inghiottire al Cappone, che si addormenterà ungendolo bene, pigliate pane grattato abbrucciato, mettetelo sopra parendo fosse cotto, nel volerlo tagliare salterà nel piatto.

Per fare due teste disegnate al muro, una accenda una candela, l' altra smorsi.

Disegnate due teste sopra il muro facendovi a tutte due un buco nella bocca mettendovi ad una la polvere d' archibugio nel buco, e nell' altra zolfo, e canfora, poi accostando una candela accesa a quella della polvere, e smorzerà, e così smorzata l' accosterai all' altra, che accenderà la candela smorzata immediatamente.

Giuoco di sapere tutto quello che uno scrive senza vederlo.

Pigliate due fogli di carta avanti che scriva, uno ungetelo con sapone, l'altro nò, mettete il foglio buono sopra dove avrà da scrivere, nel calar la penna metterà la carta di sotto, levando il foglio scritto, mettendogli un poco di polvere che si vederà subbito tutto in iscritto.

Di un Ferraro, che non possa mettere la Pala dentro del Forno.

Pigliate olio di Tremoli, e gli ungerete la punta della pala, volendo mettere la pala nel forno, non potrà, ed il giuoco sarà curioso.

Giuoco per far comparir in una conversazione una pergola d' uva e nel coglierne prenderanno nulla.

Si prende mezz' oncia di quinta essenza di Rosmarino, e si mette mescolata dentro due misurelle d' olio, e si metterà dentro una pignatina a bollire, e ci metterete quella sorta di frutta, porrete dentro a bollire, e metterete dentro un lame mentre vorrete appicciare, comparirà quei frutti, che avrete posti a bullire, ma le vorranno prendere non troveranno niente.

Giuoco di un bicchiere buttato in alto diventi un mazzo di carte.

Pigliate una salvietta, e la metterete ad uso di sacchetto davanti, dopo prenderete da venti o trenta carte, e ve le porrete nella mano ben nascoste, dove prenderete il bicchiere, e dopo di aver bevuto, farete un' atto di voler gittar il bicchiere, lo porrete nel sacchetto, buttando le carte in aria.

Segreto bellissimo per trovare chi ha rubbato.

Pigliate un Gallo, e mettetelo in Gabbia, e poi tingete la gabbia con fumo di casa, mettetela in una camera oscura, poi chiamate quelli che erano alla conversazione quando mancò la robba, e fateli entrare in detta camera, che tocchino con le mani la gabbia (ma però prima dategli ad intendere che quando il malfattore la toccherà, il Gallo canterà) e così quello che non avrà tinta la mano sarà il ladro.

Segreto per fare parlar in sogno.

Piglia l' erba chiamata *Virga Pastoris*, ponila sotto il capezzale di quello che vorai farne l' effetto, purchè non se ne accorga, e nè vedrai l' effetto.

Giuoco per non sfoderare la spada con tre parole.

La prima parola il direte, metti mano alla guardia: la Seconda direte: metti l'altra mano al puntale, e la terza: cacci mano, ed il giuoco sarà molto piacevole.

Giuoco per far una burla al Compagno che non passa dormire.

Piglia la midolla delle penne, seccate bene, e falla polvere, e ponila nel letto dalla sua parte; che non potrà mai dormire per il gran todore.

Giuoco per far andar tutte le pulce addosso a chi vorrai.

Bagna una pazza nel latte di Somara, e bagna le scarpe a chi vorrai, che tutti i pulci gli anderanno addosso.

A fare che li capelli non vengbino canuti.

Si bagna li capelli col latte di Cagna due o tre giorni di sera, e mattina, che non verranno si canuti.

Per tirar un' archibugiata agli Ucelli, e farli cader morti, e che siano pelati.

In vece di pallini si metta della lima di ferro nell' archibuso che sarà fatto

Per far comparir una Donna senza camisa

Si piglia un Bisatto, rognoni di lepre sevo di candele, e si fa bollire il tutto insieme, indi se ne formerà una candela, quale poi accendendosi, il giuoco sarà fatto

Per far nascere l'insalata in 24. ore

Preparativi il terreno col necessario concimo; ed atto ad esser seminato,

ratelo per tre giorni con acquavita, indi
eminate l'insalata, e questo nel termine
li 24. ore sarà buona a mangiare.

Per ammaestrare ogni sorta d' uccelli.

Prendete acquavita, e lavategli la te-
ta prima di farlo vedere, che sarà affabi-
e, e domestico, ed il giuoco sarà fatto.

Segreto di lavorare senza fatica.

Prendete una oncia di quinta essenza di
osmarino, e un' oncia di grasso di Vol.
e, fate infondere tutto insieme vi unge re-
le mani, e le giunture de' nervi, e ve-
rete che il segreto sarà ammirabile.

Segreto di camminare senza stancarsi mai.

Prendere grasso di cervo maschio, fatto
dafondere, e poi ungetevi le piante de' pie-
ni e le giunture, ed è provato.

Per conoscere una donna gravida, se par-
torirà maschio, o femmina.

Piglia un bicchier d' acqua corrente, e
tonegli un poco di Sal brunello, e quando
disoluto, fa la donna sprema una goc-
ciola di latte nell' acqua, se andrà a fondo
partorirà maschio, se starà a galla una
femmina.

Per conoscer se una donna è gravida, o nò.

Recipe un bicchier d' acqua caldetta, ed
fondeli mezz'oncia di miele non purga-
, con un grano d' imbebe, dagli a be-
quando va a dormire, se la notte le duo-
rà, sarà gravida, altrimenti nò.

Landesbibliothek Oldenburg

REGOLA

Per li Dilettanti del Lotto.

Gennaro 21 60	Febraro 10 5	Marzo 13 79
Aprile 12 17	Maggio 21 89	Giugno 90 45
Luglio 65 74	Agosto 60 49	Settembre 62 2
Ottobre 15 27	Novembre 7 96	Decembre 9 30

ALLI DILETTANTI DELLI GIUOCHI:

Con l' occasione, che manca il foglio vostro servo Romanino por fine; ma suoi Giuochi tanti, e tanti che ne siede si possono dire senza fine, specialmente desidera un compatime per non poter esprimere de' giuochi Bussolotti in questo libretto: chi derasse imparare li sudetti ed altri giu si obbliga il vostro Servo in pochi ni farvi diventare Maestri.

IL FINE.

Landesbibliothek Oldenburg