

Pfänderauslösungen.

Ohne Küssen.

1. Eine lustige Anekdote zum Besten geben.
2. Ein recht komisches Gedicht deklamiren.
3. Ein ungeheuer heiteres Liedchen singen.
4. Ein neues sehr amüsantes Spiel vorschlagen.
5. Er soll eine Minute lang pfeifen ohne zu lachen.
6. Er soll Jedem in der Gesellschaft eine Artigkeit (Grobheit, Wahrheit) sagen.
7. Seine größte Tugend nennen.
8. Eine ihm vorgelegte Gewissensfrage beantworten.
9. Ein Stück auf dem Piano, der Violine u. s. w. spielen.
10. Fürchterliche Grimassen und Gesichter schneiden.
11. Zwei Cigarren zu gleicher Zeit rauchen.
12. Einer beliebigen Dame (Herrn) aus der Gesellschaft eine Liebeserklärung zu machen.
13. Er soll sich von Jedem in der Gesellschaft die Wahrheit sagen lassen.
14. Der Eigenthümer soll Einem auf den Kopf treten. (Dies geschieht, indem er sich einen Nagel in der Diele sucht, welchem er auf den Kopf tritt.)
15. Einen Apfel oder sonst Etwas Genießbares Jemanden zeigen, welches doch Niemand essen kann. (Indem ein wirklicher Apfel u. s. w. vor den Spiegel gehalten wird.)

16. Jemanden aus der Stirne wahr sagen, wobei auch Scherze angebracht werden.
17. Sich von Jemanden eine Sittenregel sagen lassen.
18. Ein Kunststückchen machen.
19. Abwechselnd finster und fröhlich sein.
20. Die Rolle eines Nachtwächters übernehmen.
21. Ohne Weigerung nachmachen, was ihm die Gesellschaft vormacht.
22. Eine Bildsäule vorstellen; das heißt, sich gerade und unbeweglich hinstellen und von Jedem in der Gesellschaft eine beliebige Stellung geben lassen.
23. Weltweisheit suchen, das heißt mit einer angezündeten Laterne in der einen, einem Stab in der andern Hand in den Kreis treten und vor drei verschiedenen Personen anklopfen mit der Bemerkung: Ich suche Weltweisheit. Nun erhält er von von diesen irgend einen Rath, z. B. So lerne fleißig, lies gute Bücher, höre auf das, was Dir kluge Leute sagen. Es können auch Scherze angerathen werden; z. B. da mußt Du den Finger an die Nase halten; Dir ein besseres Licht anschaffen; eine Brille oder Spornen tragen u. f. w.
24. Sich mit einem Lichte vor den Spiegel stellen und sehr ernsthaft hineinschauen.
25. Aus einem Glase trinken ohne es mit dem Munde oder der Hand zu berühren. (Mitteltst eines Strohhalmes oder anderen Röhrchens.)
26. Sich stellen, als ob man einen zur Thür hereintretenden Fremden begrüße.
27. Drei nützliche Pflanzen nennen.
28. Ein brennendes Licht so stellen, daß es die ganze Gesellschaft, nur er selbst nicht steht. (Er hält den Leuchter auf seinen Kopf.)

29. Er soll das Einmaleins rückwärts sagen.

30. Er soll Schildwache stehen, bis ihn Einer erlöset, das heißt abholt.

31. Angeben, was man für das Beste in der Welt hält und warum.

32. Er soll der Gesellschaft etwas vortanzen.

33. Er soll Gassenlaufen. (Die Gesellschaft stellt sich in zwei Reihen, durch welche der Sträfling gehen muß, und jeder Spieler hat einen Plumpsack, womit er ihm einen Schlag gibt.)

34. Auf einem Beine hüpfend vor jedem Spieler ein Compliment machen.

35. Mit verbundenen Augen sich necken lassen.

36. Bei jedem Spieler Abbitte leisten.

37. Einen Krähhahn machen und vor Jedem aus der Gesellschaft etwas frähen.

38. Sich selbst eine Strafpredigt halten.

39. Mit dem Plumpsack zehn Handpatsche erhalten.

40. Irgend eine aufgegebenen Arbeit machen.

41. Sich auszischen lassen.

42. Dreien von der Gesellschaft Leberreime sagen, z. B. der erste beginnt: Die Leber ist vom Hecht und nicht von einer Taube. Der Sträfling antwortet: Mein Freund, ich muß erst sehen, ehe ich es glaube u. s. w.

43. Durch Mimik ein Instrument zu spielen, während ein Anderer den Taft auf seinen Rücken schlägt.

44. Er soll nur ein Geldstück in die Hand nehmen und doch zwei sehen lassen. (Er hält es an den Spiegel.)

45. Auf dem Steckensperde reiten.

46. Auf der faulen Bank sitzen.
47. Eine Leidenschaft durch Pantomime ausdrücken, z. B. Furcht, Schrecken, Angst.
48. Jedem ein Geschenk mit Worten machen.
49. Er soll mit langer Nase herumgehen. (Seine ausgestreckten Finger von beiden Händen vor die Nase halten, wozu ihm ein Spieler noch eine Hand borgt.)
50. Er soll sagen, warum das Wasser bergab läuft.
51. Auf einem Beine stehen, bis er strauchelt.
52. Sich einen Schnurbart malen lassen.
53. Seine Lebensbeschreibung zum Besten geben. (Darf nur eine erfundene und scherzhafte sein.)
54. Ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.
55. Er muß sich rechtfertigen, warum er beim Spiele nicht besser aufgepaßt hat.
56. Eine Fabel erzählen.
57. Vorbei marschiren ohne zu lachen (wozu er auf jede Weise gereizt werden kann.)
58. Ein gymnastisches Kunststück machen.
59. Mit dem Finger aus einem mit Wasser halbgefüllten Teller ein Stück Geld zu holen, ohne sie in's Wasser zu tauchen.
60. Eine Maske aus sich machen lassen, wozu jeder Spieler seinen Beitrag dazu liefert.
61. Fünf große Städte eines Landes nennen.
62. Fünf große Flüsse eines Erdtheils nennen.
63. Er soll drei hervorragende Personen aus der Geschichte unserer Zeit angeben und warum dieselben berühmt wurden.

64. Auf dem Seile zu gehen ohne zu schwankeu, das heißt mit geraden Füßen auf einem vorgezeichneten Striche.

65. Ein Examen aushalten (wozu jedoch der zu Examini- rende die Examinationen selbst ausführen darf).

66. Etwas auf eine bestimmte Zeit mit steifem Arme halten.

67. Stehend seine Füße küssen. (Macht ihn bis zum Munde zu bringen viel Schwierigkeit und gibt Veranlassung zum Lachen.)

68. Sich selbst küssen. (Geschieht, indem er zum Spiegel geht und sich küßt.)

69. Er soll zehn Sprüchwörter sagen.

70. Sich an der Nase herumführen zu lassen. (Geschieht wörtlich.)

71. Er soll mit verbundenen Augen so lange nach Je- mand in der Gesellschaft greifen, bis er erräth, wer es ist.

72. Einen Satz ohne r zu sagen.

73. Knien bis ihn Einer erlöst.

74. Mit fest zusammengebundenen Füßen bei der Gesell- schaft vorbeihüpfen.

75. Einen Betrunknen spielen.

76. Ein großes Glas Wasser auf einen Zug ausleeren.

77. Eine Predigt halten.

78. Mit mehreren aus der Gesellschaft Handel suchen und dann mit einem Plumpsack von ihnen bestraft werden.

79. Auf den Händen gehen.

80. Er soll einige Produkte eines Erdtheils nennen.

81. Der Inhaber des Pfandes soll in einen sauern Apfel beißen. Ausführung: Seinen Nachbar oder Nachbarin in den Finger beißen.

82. Vier Messer, die man in die Ecken des Zimmers gesteckt hat (oder vier Gegenstände anderer Art) zu holen, ohne aus einem mitten in der Stube angebrachten Kreise zu gehen. Eine Veriraufgabe.

Man stellt sich dazu entweder in einen Tannenreifen oder einen Ring von Bindfaden, hebt diesen auf und holt so die Messer, indem man den Kreis mit sich nimmt.

83. Den Grund angeben, warum man dieses oder oder jenes Ding, Sache oder Person für das Beste hält.

Man gibt hier etwas Beliebiges an.

84. Pfeifen ohne zu lachen.

Die Sache wird nämlich dadurch erschwert, daß man sich dem, welcher pfeifen soll, gegenüberstellt und ihn durch allerlei Grimassen zum Lachen bringen sucht.

85. Eine Leidenschaft, vom Nachbar in's Ohr gesagt, durch Mienen ausdrücken.

86. Sich gegen die Anschuldigung eines Fehlers in Versen vertheidigen.

87. Aus gegebenen Endreimen ein Verschen machen.

88. Ein Räthsel auflösen.

89. Selbst ein leichtes Räthsel machen.

90. Ein Liedchen declamiren oder singen.
91. Eine kleine Geschichte erzählen.
92. Drei, vier bis sechs gegebene Wörter schnell zu einer Geschichte verbinden.
93. Seine größte Tugend
94. Seinen größten Fehler nennen.
95. Er soll herumgehen und an dem Anzuge eines Jeden etwas tadeln oder loben.
96. Pantomimisch anzeigen, was das nächste Pfand thun soll.
97. Sich ohne Gebrauch der Hände auf den Boden setzen und eben so wieder aufstehen.
98. Sich auf eine umgelegte Flasche setzen und zwei Lichter anzünden, in jeder Hand eines haltend.
99. Sehr ernsthaft aussehen und keine Miene verziehen.
100. Einem Jeden eine Unwahrheit sagen.
101. Ein neues Spiel vorschlagen.
102. Auf den Nachbar einen Vers machen.
103. Er soll sich von Jedem in ein gewisses Etwas verwandeln lassen und zugleich fragen: Warum dies gewählt wird.
104. Er soll eine Frage thun, die der Befragte nicht beantworten kann.

Diese Auflösung ist leichter, als sie auf den ersten Blick scheint, da sie mehrere Anwendungsarten zuläßt. — Zunächst kann man die Frage in einer Sprache thun, die der Befragte wahrscheinlich nicht versteht; ist dies dennoch der Fall, so

wird der Frager ausgelacht und für die verfehlte Auflösung nochmals bestraft. — Dann aber kann man die Frage auf irgend ein Ereigniß der Zukunft richten, dessen Vorausbestimmung gänzlich in das Bereich der Unmöglichkeit fällt; z. B. Wird dieser oder jener Kirchturm, wenn er einstürzt, auf die rechte oder linke Seite der Kirche fallen? — Wie lange wird zwischen diesem und jenem Staate der Frieden fortbestehen? — Wie wird der berühmteste Name der preussischen Geschichte der nächsten fünfzig Jahre heißen? — Aber auch Fragen der Vergangenheit lassen sich nicht beantworten; z. B. Wer ging heute Morgens zuerst zu dem und dem Thore hinein oder hinaus? — Welcher Kaufmann macht heute seinen Laden zuerst auf? u. dergl. m.

105. Den Komplimentschneider machen.

Dies hat theilweise Aehnlichkeit mit dem folgenden und Nr. 110 und 112; allein die Verschiedenheit kann auf doppelte Weise herbeigeführt werden; entweder, indem der Komplimentschneider die Aufgabe erhält, mit den stärksten Farben aufzutragen, d. h. die Complimente durch Uebertreibung möglichst lächerlich zu gestalten oder indem man ihm eine erschwerende Bedingung stellt, daß irgend ein bestimmter Buchstabe darin nicht vorkommen darf, daß jedes einzelne Kompliment mit einem bestimmten Worte anfangen und mit einem andern bestimmten enden muß u. s. f.

106. Vergleichen anstellen.

Er läßt sich entweder von Mitgliedern der Gesellschaft eine Person und eine Sache nennen, die er mit einander vergleichen soll und thut dies dann unter Angabe der Gründe, oder er geht bei sämmtlichen Mitgliedern herum und vergleicht sie mit irgend einer Sache, einem Dinge, einem Begriffe und sagt dabei weßhalb er diesen Vergleich aufstellt.

107. Die Beichte.

Man vertraut Jemanden ein Geheimniß in das Ohr. Man kann aber auch eine herumgehende Beichte anordnen, welche auf andere Weise vor sich geht. Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis; derjenige, dem diese Büßung auferlegt ist, beichtet nun dem, der zu seiner Rechten sitzt, irgend Etwas; dieser sagt das Gebeichtete einem Andern, der es abermals weiter sagt und so geht es in dem Kreise umher, bis das Gebeichtete zu dem kommt, von dem es ausging und dieser erklärt nun, ob es noch ganz dasselbe ist, was er gebeichtet hat.

108. Der Blumenstrauß.

Wenn einer Dame aufgegeben wird, einen Blumenstrauß zu binden, so wählt sie drei Blumen. Hierauf entfernen sich 2 Personen und bestimmen zusammen, welche Herren die genannten Blumen vorstellen sollen. Ist dieses geschehen, so fragen sie die Dame, was sie mit den Blumen ihres Straußes machen wolle? indem sie eine nach der andern nennen und dann sagen sie ihr die Namen der Herren, welche die Blumen vorstellen.

Wird einem Herrn diese Aufgabe zu Theil, so wählt er ebenfalls drei Blumen, deren Sinnbilder er auch sogleich angibt. Hierauf wählt er ein Band, um den Strauß damit zusammenzubinden, eine Vase, um ihn hineinzustellen und eine Devise, welche er darauf schreiben will, und endlich nennt er diejenige, welcher er den Strauß schicken will.

109. Machen, daß 7 von 12 auf geht.

Man schreibt auf den Thürkranz die Zahl 12, auf die Thüre selbst die Zahl 7, öffnet dann die Thür, so geht 7 von 12 auf.

110. Das Testament.

Man vermacht jedem Mitgliede der Gesellschaft eine moralische oder physische Eigenschaft, deren Besitz schätzbar ist. So kann man z. B. Jemanden seine Augen geben, einem Andern seine Klugheit, einer Dame seine Liebe, seine Zärtlichkeit u. Bei dieser Büßung ist sehr viel Gewandtheit und Vorsicht nöthig; denn man könnte ein Vermächtniß machen, das als Spott oder Tadel angesehen würde.

111. Seine größte Schwäche eingestehen.

Dies thut man entweder laut und öffentlich oder seinem Nachbar in das Ohr; doch ist man dabei nicht zu vollkommener Aufrichtigkeit verpflichtet.

112. Doppelsinnige Briefe schreiben.

Der, welchem diese Prüfung aufgegeben ist, soll z. B. ein Herr sein und einer Dame zu schreiben haben. Zu diesem Zwecke bricht er ein Blatt Papier in zwei Hälften; auf die vordere schreibt er nichts als Grobheiten, die ihm in die Feder diktiert werden und die er durch das, was er auf der zweiten Hälfte hinzufügt, in Schmeicheleien zu verwandeln hat. So sollte ihm z. B. aufgegeben sein:

Sie sind gefallsüchtig.

Sie sind auch eigensinnig.

Ihre Schönheit haben Sie bei dem Kaufmann.

Sie sind falsch.

Ich fühle, daß ich Sie nicht lieben kann.

Er könnte dann daraus machen:

Sie sind gefallsüchtig — sagen die Neiderinnen, die nicht wie Sie durch echten Reiz zu gefallen vermögen.

Sie sind auch eigensinnig — fügen Jene hinzu — und haben Recht; denn eigensinnig weigern Sie sich, die Huldigungen eitler alberner Gecken anzunehmen oder auch nur anzuhören.

Ihre Schönheit haben Sie bei dem Kaufmann — spricht der Meid, dem Sie verzeihen müssen, daß er schmähzt, was er nie erreichen kann, trüge er auch noch so viel Geld zu dem Kaufmanne.

Ich fühle, daß ich sie nicht lieben kann — denn Anbetung allein ist das richtige Wort, um zu bezeichnen, was ich bei Ihrem Anblicke empfinde.

113. Jemanden etwas in die Hand geben, was alle Andern sehen können, er selbst aber nicht.

Man läßt ihn sein eigenes Ohr oder seine Haare in die Hand nehmen, wobei er aber freilich keinem Spiegel gegenüberstehen darf.

114. Aus einer zugespitzten Champagnerflasche zu trinken, ohne sie zu öffnen, auch ohne Kork oder Flasche zu beschädigen. Eine Verirraufgabe.

Man wendet nämlich die Flasche um, gießt das Getränk in den unten befindlichen Raum und trinkt es aus diesem, wie aus dem besten Glase.

115. Die Gedanken.

Diese Büssung erfordert, wie die 110, viel Schonung und Zartheit, denn sie besteht darin, daß man einer jeden Person

in der Gesellschaft, was man von ihr denkt, sei es nun etwas Gutes oder Schlimmes, in's Ohr sagt.

116. Die Vermählung.

Der Büßende entfernt sich mit einer andern Person und Beide wählen nun zwei Verlobte. Hierauf fragt der Herr jede Dame, welche Eigenschaft sie an ihrem Bräutigam wahrgenommen? und die Dame jeden Herrn: Wie finden Sie die Braut? Sobald Alle geantwortet haben, nennen die Beiden, welche die Verlobten gewählt haben, deren Namen.

117. Die Weihnachtskerze.

Man verbindet demjenigen, der diese Büßung zu bestehen hat, die Augen, gibt ihm ein kleines Stückchen Wachslight, das drei oder vier Linien Länge hat; er muß niederknien und man stellt vor ihn ein Licht auf den Boden. An diesem muß er nun blindlings sein Lichtstümpfchen anzuzünden suchen, ohne daß er mit der linken Hand hilft.

118. Sich Jemandes Willen überlassen.

Man muß dem Befehle irgend einer Person oder der ganzen Gesellschaft, je nachdem es ausgemacht wird, genau gehorchen.

119. Die Verbannung.

Man befiehlt einer Person, in dem Winkel des Zimmers sich zu setzen und daselbst zu bleiben, während man 1, 2 oder 3 Pfänder zieht, man kann auch für die ganze Zeit, in welcher noch Pfänder auszulösen vorhanden sind, verbannt werden.

120. Johann, blase das Licht aus.

Bei dieser Büßung nimmt man ein brennendes Licht, hält es schnell vor das Gesicht des Büßenden, der eine Serviette unter dem Knie haben muß und fährt damit fort, bis es ihm gelingt, das Licht auszublasen.

121. Die drei Gebrechen.

Der Büssende muß sich einäugig, hinkend und buckelig stellen. Deshalb schließt er das eine Auge zu, krümmt den Rücken und sich auf einen Stock stützend geht er nur auf einem Beine. In diesem Zustande geht er auf einem Beine zu einer Dame nach der andern und spricht: Ein kleines Küßchen, Madame, aus Mitleid gegen mich armen Mann, der mit drei Gebrechen beladen ist. Es steht der Dame frei, ihm das Almosen zu geben oder nicht. Diejenigen, welche es ihm abschlagen, antworten: Gott helf' Euch! und er muß weiter gehen, ohne Zwang anzuwenden, weil er sonst zur Strafe sein Pfand nicht wieder bekommt.

122. Die Marionetten.

Derjenige, welchem diese Büssung auferlegt wird, setzt sich auf den Schoß eines andern Herrn und verbirgt seine Arme hinter seinem Rücken. In dieser Stellung declamirt er nun Verse oder erzählt eine Geschichte. Derjenige aber, auf dessen Schoße er sitzt, muß dabei die Gesten machen. Deshalb läßt dieser seine Arme an den Seiten des Erzählers herabhängen und gestikulirt nur damit, als wenn er selbst erzählte. Nichts ist spaßhafter und kurzweiliger, als von dem Einen schöne Verse mit Nachdruck declamiren zu hören und einen Andern dabei die Gesten machen zu sehen, welche die Declamation begleiten müssen.

123. Die Wanduhr.

Die Person, welche das Pfand auszulösen hat, stellt eine Wanduhr vor, stellt sich hinter den Ofen und wartet, bis Jemand aus der Gesellschaft kommt und fragt: Was hat es geschlagen? Die Wanduhr antwortet mit einer beliebigen Zahl, die jedoch nicht die Zahl übersteigen darf, welche die wirkliche Uhr um selbige Zeit zeigt. Fehlt in dieser Hinsicht die Wanduhr, so heißt es: „Unsere Wanduhr taugt nichts, wir wollen sie fortschaffen; trifft sie aber die rechte Zahl, so kann dieselbe so viele Küsse

von der Person, welche fragte, fordern, wenn es eine Dame ist; ist es aber ein Herr, so kann sie denselben mit so viel Schlägen als genannt wurden, fortjagen und sich eine andere Person zum Fragen ausbieten.

124. Jedem einen guten Rath ertheilen.

Der Besitzer geht im Kreise herum und ertheilt einem Jeden der Anwesenden einen guten Rath, entweder im Stillen, oder mit lauter Stimme, je nachdem es verlangt wird.

125. Sich von Jedem ein Gleichniß über sich selbst sagen lassen.

Der Büßende geht im Kreise umher und fragt einen Jeden: „Womit vergleichen Sie mich?“ auf erhaltene Antwort fragt er: „Warum?“ Hierauf wird angegeben, welche Aehnlichkeit der Fragende mit der genannten Sache habe. Z. B. Ich vergleiche Sie mit einer Rose. — Warum? — Weil Sie, wie jene blühen. — Ich vergleiche Sie mit einer Gans: Warum? Weil Sie, wie jene, zwei Füße haben &c.

126. Den Stummen machen.

Die Lösung dieser Aufgabe besteht darin, daß derjenige, welchem sie aufgegeben worden ist, alles das, was die Andern der Reihe nach durch Zeichen zu verstehen geben, und zu machen befehlen, ebenfalls wie Jene still und stumm vollziehen und ausführen muß. Die ganze durch Geberden geäußerte mimische Unterhaltung macht viel Vergnügen.

127. Eine Venus schaffen.

Um dies Wunder zu bewirken, entlehnt man jeder anwesenden Dame irgend eine Schönheit, einen Reiz, einen Körpertheil und setzt daraus ein möglichst vollkommenes Ganze zusammen.