

7
P a p a g e n o

oder die

Z a u b e r f l ö t e .

Neues Gesellschaftsspiel.

Leipzig,

Magazin für Industrie und Literatur

1) An diesem Spiele können 6 —

12 Personen Antheil nehmen.

2) Es gehören zu diesem Spiele

12 Kärtchen von denen so viel,

als die Gesellschaft Mitglieder

zählt, genommen werden. Jedes
 des Mitglied erhält eine Karte
 mit einer Figur aus der bekann-
 ten Schikanederschen Oper: „die
 Zauberflöte“ bezeichnet, und
 merkt sich ihren Namen, nach-
 dem sie das Kärtchen offen vor
 sich hingelegt hat.

3) Als Vorerinnerung diene, daß
 in den künftigen Gesprächen die
 Person, deren Bild Sarastro
 und die Königin der Nacht
 zeigt, allemal „Ihre Maje-
 stät“ angeredet werden, so wi-

Tamino und Pamina mit
 „Sie“ Papageno und Pa-
 pagena mit „Er und Sie“
 und die Uebrigen alle mit Du.
 Wer gegen diese Regel sündigt,
 zahlt ein Pfand oder 1 Marke.

4) Hierauf beginnt der, dessen
 Bild Sarastro vorstellt, mit den
 Worten: „Wo mag denn
 Papageno (oder irgend eine
 andere auf den Kärtchen abge-
 bildete Person) seyn? ge-
 wiß wieder bei dem Moh-
 ren (Papageno, dem Genius,

oder wenn man sonst nennen
will.

- 5) Papagena (oder die sonst auf-
gerufene Person) findet sich da-
durch beleidigt und sagt: „Das
lügt Ew. Majestät.“ (S.
S. 3.) Sarastro fragt hierauf:
„Wo war sie denn? Papa-
gena nennt nun irgend eine an-
dere Person, (z. B. den Genius)
indem sie sagt „Bei dem Ge-
nius.“
- 6) Dieser sagt wieder „Das

lügt sie!" Papagena. Wo
 warst du? Genius. Bei dem
 alten Weibe. Das alte Weib.
 Das lügst du. Genius. Wo
 warst du? Das alte Weib.
 Bei Papageno, u. s. w. —
 Dieß genug als Probe; kurz,
 also so, daß immer eine Person
 eine andere nennt, bei der sie
 gewesen ist, sie diese mit der ge-
 bührenden Titulatur Lüge straft,
 und auf die Frage wo sie denn
 gewesen sei, immer eine andere
 nennt, die mit ihr auf gleiche
 Weise verfährt.

7) Wer, seinen Namen, wenn er
 aufgerufen wurde, überhört, und
 nicht zur gehörigen Zeit antwor-
 tet, oder sich in den Titulaturen
 der verschiedenen Personen irrt,
 giebt ein Pfand.

8) Dieß dauert so lange fort, bis
 genug Pfänder zum Auslösen
 eingekommen sind. Die Re-
 geln der Auslösung hängen von
 Sarastro ab.

9) Spielt man um Marken, so
 ist Sarastro Kassierer und theilt

am Ende des Spiels (wenn 24 oder 48 Marken, oder wie hoch man spielen will, in der Kasse sind) und er keinen Fehler gemacht hat, die Kasse mit der Person, die sich nie versprochen hat. — Wenn mehrere vorhanden sind, so geht es in gleiche Theile.

- 10) Wenn sich jeder versprochen hat, so theilen Sarastro und die Königin der Nacht die Kasse unter sich.

11) Vor allen Dingen aber müssen
 die Karten gemischt werden,
 so daß das Loos entscheidet,
 was jeder vorstellen soll. —

P a p a g e n o
ou
la flûte enchanteresse
jeu de société et de gage touché.

L e i p s i c,
au Magasin d'Industrie et de Littérature.

1. **Six à douze personnes peuvent prendre part à ce jeu.**
2. **Pour ce jeu - là il faut 12 cartes, dont on prend autant qu'il**

y a de joueurs. Chaque joueur reçoit une carte marquée d'une figure de l'opéra connu sous le nom de „flûte enchanteresse, par Schikanedre“ il la met devant lui à découvert et en remarque bien le nom.

3. Comme avis sert, que dans les discours futurs les personnes, dont les cartes sont marquées de l'image de Sarastro et de la Reine de la nuit sont toujours haranguées par „Votre Majesté“ cel-

les qui représentent Tamino
 et Pamine sont abordées par
 „Vous“ Papageno et Papa-
 gène par „C'est ce qu'il et
 par C'est ce qu'elle“ et
 toutes les autres personnes
 „sont tutoyées“ Celui qui
 n'observe pas cette règle donne
 un gage ou bien 1 marque.

4. Après cela celui, dont l'image
 représente Sarastro, commence
 le jeu, en disant: Où est
 donc Papagène? (ou bien
 quelque autre personne mar-

quée sur les cartes) Elle est sûrement allée trouver le Nègre (Papageno, le Génie, ou celui qu'il voudra nommer).

5. Papagène (ou la personne appelée) en est piquée et dit: Votre Majesté le ment (v. 9. 3.) Sarastro demande sur cela „Où était-elle donc?“ Papagène nomme alors quelque autre personne (p. e. le Génie) en disant: „J'ai été voir le Génie.“

6. Celui-ci dit alors „C'est
ce qu'elle ment la Papa-
gène!“ Papagène demande:
„Où étais-tu donc?“ Le
Génie répond „J'ai été voir
la Vieille.“ La Vieille dit:
„C'est ce que tu mens.“
Le Génie demande „Où
étais-tu donc?“ La Vieille
répond: „J'ai été voir
Papagène etc.“ — Cela
suffira pour épreuve. — En
un mot, il faut qu'une per-
sonne nomme toujours une
autre chez qui elle a été.

celle-ci la dément, lui donnant son titre prescrit, et nomme sur la question, où est-ce qu'elle a donc été? quelque autre, qui lui en dit autant.

7. Celui qui n'entend pas son nom lorsqu'il est appelé et qu'il ne répond pas à temps, ou qu'il se méprenne dans les titres, donne un gage, ou bien il paie 1 marque.

8. Cela dure jusqu'à ce qu'il y ait assez de gages à déga-

ger. Les règles du dégagement dépendent de la personne qui représente Sarastro.

9. Mais si l'on joue des marques - Sarastro fait le caissier et partage à la fin du jeu (qui se termine quand il y a 24 ou 48 marques à la caisse) et s'il n'a fait aucune faute la caisse avec le joueur qui ne s'est jamais mépris. S'il y en a plusieurs, ils entrent en parties égales.

10. Si tout le monde s'est mé-

pris, Sarastro et la Reine de
la nuit partagent la caisse
entre eux.

11. Avant toutes choses il faut
faire les cartes, afin que le
sort décide ce que chacun
représentera.

