Spielen

III A 4

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Am Urdhs-Brunnen 1 (1881)

Heft 3, S.18

Bei einem weit verbreiteten Kartenkunststück [In ganz Dithmarschen und Stapelholm bekannt] gebraucht man die Formel: mutus, nomen, dedit, cocis.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

)0002

F.Tetzner, Werdauer Altertümer,
(in Mitt.d.Ver.f.Sächs.Volkskde.2 (1900-1902)

S.343

Wen du glücklich sein willst im spielen, so schreibe diese Worte auf den linken Elbogen Allrapp hey rararake.

(hsl.Anfang 19.Jh.)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

A.Treichel, Kartenspiel- und Losglaube aus Westpreussen (in: Am Ur-Quell 5 (1894)

Dagegen kann ich für das Würfelspiel aus einer alten, für Preussen gültigen comchilatorischen Niederschrift von Stephan Grau aus Königsberg i.Pr. vom Ende des 16.Jahrhunderts noch das folgende Aehnliche anführen:

Wiltu gewinnen im Würffelspiel so kauff in S. Johannis Ehr 3 Würffel, und gib davor alss sie dir gelobet werden, und wenn du spielen willt, so mache den rechten Daumen im Munde nass, schreib damit ein Creutz unter das linke Knie. Sprich Friede mit Johanne.
Dass du nicht verspielest scribe Hoc in manum
+ a + 6 + f a + o + 6 + + 6 + f + a + o +

V.Lommer, Volksthümliches aus dem Saalthal.
1.Heft (1878)

S.44

Dass Deine Sache glücklich fortgehe (zum Spielen, dass Du gewinnst) schreibe diese Worte auf Jungfernwachs (?):

paeedilin efferefabre crision.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00005

J.Chr.Frommann. Tractatus de Fascinatione. 1675.

S.710

Stücke im Weltspiel.

Fortunae favorem in charta lusoria ut sibi concilient, chartae folio verba, Virgo + alo + &c. inscripta secum portant &c.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Bächtold-Stäubli, Hwb.d.d.A.IV

Sp.676
(Jacoby)

Im Spiel zu gewinnen.

"Imoi sideon giricion" wird auf eine an der Sonne getrocknete Hechtblase geschrieben und dann gegen den Mond gehalten mit einem an diesen gerichteten Spruch. Dann an den Arm gebunden.

(Württ.Vjh.13 (1890), 216 Nr.253.)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Bächtold-Stäubli, Hwb.d.d.A.III

Sp.1379
(Jacoby)

Um beim Spiel Glück zu haben, gebraucht man die dreimal wiederholten Worte: + Hana + giny hat Qual + .

(WürttVjh.13 (1890), 198 Nr.185 (aus dem Albertus Magnus).)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

v.Gerstenberg, Fortsetzung von: Die Wunder der Sympathie.... (teilweise abgedruckt bei J.Schramek, Der Böhmerwaldbauer, S.261-263.)

Mit Karten zu gewinnen. Schreibe diese nachfolgenden Worte mit Fledermausblut auf Jungfern-Pergament:

Ripas + Canos + et Rapás +

hernach mache an beiden Enden des Zettels ein Band und binde ihn damit unter den Arm. Willst du gewinnen, so streiche mit der Hand aufwärts nach dem Arme zu. Willst du verlieren, umgekehrt.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Sammlung aus Christofsgrund.

No.58

Zum Spielen.

Schreibe mit Fledermausblut diese Carrakter in die rechte Hand:

+ ozat + pal + labor +

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00010

Sammlung aus Christofsgrund

No.249

Zum Spielen

O Ostu oha gongei wenn du die Karte einsetzt
mache ein + und sprich Sanicto zum
D b D f D Schz
D R + D S + D S S +

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00011

Hs. des Adam Wagner, angelegt 1820
(Stadtbücherei Frankfurt/Main)

Wenn man bei der Teilung das Haus im Los gewinnen will.

In den sechs Stunden, worinnen das Haus verlost wird, tritt man mit dem linken Fuss über die Haustürschwelle, nimmt dabei das Geldstück in beide Hände und drückt es, als wenn man es dreimal brechen wollte und sagt: Das Geld den Armen, das Haus mein.

+ + +

(Hunsheim/Krs. Simmern.)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00012

Hs., erworben in München, (Spamer)

loses Blatt

§ 1.

Muz Neleips. Wañ du spielen willst, so mache ein Kreuz vor dir u. sprich die Wort:
Çametaron hamel - oder -
weñ Eierschalen thue sie in einem Ameisenhauf laß es 4 Tage liegen, suche dañ um u. du wirst ein Stein finden, trage ihn in der rechten Hand.

(nach Dr.Bortholomaeus Garrichter 1551.)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Dietel, Reinersreuth, Segenbüchl, 1827-30,
Hs., (Spamer)

f. 34v

Wer ein Karten Spieler ist, Glück in spielen
zu haben / an rechten Arm. /

Schreibe die Worte auf ein Kartenbladt und
Bind es in Wendig auf ein Karten Bladt.

E e l g e n R e s a u .

(Entgen Resau)

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00014

Mid Simpadie zu korieren. 1837.
[Hs.] [Spamer.]

112.

Glück zum Spielen.

Schreibe diese Worte auf Jungfernpergament und trage sie bey dir,

+ C + b + g + H + T + t + g + C + q + N + qu + O + f +++ C + c + met + o + g + T + ruch + v + λ C +.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Mid Simpadie zu korieren. 1837.
[Hs.] [Spamer.]

113. Ein anderes.

Wenn du Spielen wilst, so trage diesen Brief bey dir an der rechten seiten.

os missa haliqua + ede E ++ ad Ea + s. nabini derniteu 262 5 T H A ret babas, 74. + A. 3a. A. A Hue + Apha + Sebtia adta e naump + Seleqrad +.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00016

Mid Simpsdie zu korieren. 1837.
[Hs.] [Spamer.]

114. Ein anderes.

Wen du Spielen wilst schreib dieß in die linke Hand

Zb Sinatum gumni

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Mid Simpadie zu korieren. 1837.
Hs. Spamer.

115.

Noch was zum Spielen

Schreibe diese Worte auf ein briedtlein

Pauty. distimodi becl Sebib.

und schreibe deinen Nahmen drunter hängs an rechten arm,

= Oder Nimb einen Strick von einen Galgen da einer dran gehangen hat, den binde umb dich, oder trage ihn bey dir, = oder trage einen getörten Laubfrosch bey dir du kanst nicht verspielen = oder trage Gold-Wurtzel bey dir.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

00018

Dr. Franz Schmidt, Altenburger Zauberformeln.
Thüringer Fähnlein 4 (1935), S. 623-626.

S. 624

Im Spielen zu gewinnen.

Schreibe diese Worte:

Dinsy Mati Beelzebub

auf Papier und hänge es verborgen an den rechten Arm. Oder schreibe diese Worte

R.D.P.T.A.H. banonyo TESF.

in deine linke Hand.

Verbesserte Abschrift von
einer Abschrift [v.18.Jh.]
eines Höllenzwanges;
Landesbibl. Altenburg R 1942.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

10019

Werner Ide, Heilzauber u. Aberglaube eines Dorfes im fränkischen Niederhessen. Hess.Bll. 48 (1957) S.44 ff.

S.70

Zum Glück im Spiel:

Tue den Kopf einer Fledermaus oder die Zunge einer Schwalbe unter dein Geld.

Oder: Binde das Herz einer Fledermaus mit einem rotseidenen Faden oder roh Garn an den Arm, womit du auswirfst, so wirst du allezeit gewinnen. Vgl. Handwtb.d.dt.Abergl.II, 1595 f.

Oder: Stecke die Nägel von einem ausgegrabenen Sargbrette unter den Tisch, worüber du ausspielst.

Oder: Nimm ein Tuch, worauf mentruns virgenei sanginis primus gekommen ist.

Aus Rodemann.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

Hsl. Segensammlung aus Parchau

(Besitzer: Kreisheimatmuseum Burg b.Magdeburg)

Nr.79

Glück im Spielen zu haben
Sehe das du eine junge Fleder Maus bekomst, die noch niemals auf die Erde gewesen ist, nim das hertze, Schneide es heraus, näge es unter der linken Patte ein.

[Hs. zwischen 1795 u. 1806]

Fledermaus in RB 27

0021 ~~0126~~

Hans Grimm, Eine Segensammlung aus der Batschka. In: Unsere Heimat. Bl. für saarpfälzisches Volkstum III 1937/38, S. 243-245.

S. 243.

Zum Spielen, daß einer allzeit gewinnen muß

Binde mit einem rotseidenen Faden das Herz einer Fledermaus an den Arm, wo mit du auswirfst, so wirst du alles gewinnen.

Aus einem hs. Segenheft des Johann Engel aus Backo Dobro Polje, Südslawien.

SLUB Wir führen Wissen. Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde

A 6227
~~1112~~

W. M., Odenwälder Segen.
In: Volk und Scholle II 1923/24.

S. 225

Zum Spielen, daß einer allezeit gewinnen muß.

Binde mit einen rotseidenen Faden das Herz einer Fledermaus an dem Arm, womit du auswirfst, so wirst du alles gewinnen.

Handschriftl. Segenbüchlein aus Untermossau.
Besitz von Dr. Eigenbrodt, Darmstadt.

SLUB
Wir führen Wissen.
Institut für Sächsische Geschichte und Volkskunde