

Wiltu nun die Quadrat-Taffel machen so schreibe auff ein jedes Nössel / das du zu suchen begehrest / 000000. Als zu einem Exempel / will ich für mich nehmen das andere Nössel zu finden / und auff die Ruthetiefe tragen / so thue ihm / wie gesagt / schreibe 000000 für 2. also / 2000000. so ich aber das dritte haben wolte / schreibe ich also 3000000 allweg / welches Nössel du haben und Radicem Quadratum extrahiren wilt / schreibe für dich und dafür / wie obgesagt / die 000000. aus dieser Zahl soltu Radicem durch nachfolgendē Unterricht ausziehen / also mache über die erste fürgesetzte Figur gegen der rechten Hand einen Punct / darnach auff die dritte / fünffte und 7. Figur / daß allweg zwischen 2. Punkten eine Figur ledig bleibet / also 2000000 und als manchen Punct die Zahl giebt / so viel Figuren wirstu im Radix haben. Nun suche unter dem letzten Punkte der lincken Hand eine Zahl in sich gemultipliciret / die auf das genaueste von den zweyen unter ihren Punct kan genommen werden / oder aber die ganze vorgesezte Zahl (so anders dieselbe ein Quadrat ist) hinweg nehme / das ist einmahl 1. (den zweymahl 2. ist 4. kan von 2. nicht genommen werden) nim 1. von 2. bleibt 1. setz über 2. und den gefundenen Radicem allweg gegen der rechten Hand neben der Zahl an stat eines Quotients / stehet also.

1
2000000 (1.

Als denn duplir die gefundene Wurzel 1. werden
E 4 Den