

Der man sion Zale	Anfangt der mansion.	Ende der mansion.	
20	g m Zeichen. 23 43 Schütz	g m Zeichen. 6 35 Stein	Feucht. Keuffe thiere/ Sonst ist solche man sion zu nichts gut.
21	6 35 Stein	19 26 Stein	Mittel. Hebe an get beude / Keuffe felder/ See saman.
22	19 26 Stein	2 17 Wasser	Feucht. Mache nicht heyrat / Klade new/ Erzneye / Wander.
23	2 17 Wasser	15 9 Wasser	Mittel. Erzney / Kleid de / Wander / Grosse gült Keuffen / odder za len zymet nicht.
24	15 9 Wasser	28 0 Wasser	Mittel. purgier / Erz ney / für die Kriegsso leut zum streite.
25	28 0 Wasser	10 52 Visch	Trucken. Gut kriegen vñ streiten / Gut wand ern gegen mittag.
26	10 52 Visch	23 43 Visch	Trucken. Hebe nichts newes an / denn diese mansion ist ganz ver dechtlich.
27	23 43 Visch	6 35 Wider	Feucht. Gut seen / Keuf fe / Mache heyrat / Leg ge keine haubtsumo ma an.
28	6 35 Wider	9 26 Wider	Mittel. Keuffe / See / Erzney / Mache heyr rat / Keuffe leibdinge odder ewige gülte / Entlehe nicht gelt.