

Die vorstehende Tabelle, wird besonders bemerklich machen, daß weil man auf diese Weise, die Berechnung jeder Parcele endiget, es nur nöthig sey, die verschiedenen Summen, welche sie angehen, unter die letzte zu setzen, und alle zusammen zu addiren, um ihren totalen Inhalt zu erhalten, der, wenn das etwa Unpflugbare davon abgezogen, die erforderlichen Bemerkungen hinzu gefügt, von hier aus, demnächst ins Kladde-Register, eingetragen werden kann.

Auch kann man sich bey jeder Reihe, wie bey der ersten Art, eine Probe verschaffen, wenn man in jeder Reihe, so weit die zu berechnende Theile reichen, alles was sie nicht eigentlich einnimmt, wenn sie auch sonst angefüllt, unter eine besondere Rubrike, leer setzt, solches bey jeder Reihe, auch so, wie das Uebrige addiret, und alsdann mit zur Probe zieht.

Wenn die Theile, so wie hier Fig. 2. mit einer oder mehr Seiten an einer freyen Weide, Moor oder Heide, liegen, so bringe man, wie in voriger Tabelle geschehn, den Heidtheil $t v w x$, unter eine besondere Rubrike, in Rechnung, stecke bevor das Rechenneß aufgehoben, diese Punkte mit einer Copirnadel, auf der Carte ab, umfasse solche mit feinen Bleyfederlinien, und schreibe allenfalls den berechneten Inhalt, als hier, 784 Ruthen darauf, oder notire solchen besonders, in der römischen Nummer, in welcher er belegen.

Wenn man sich dieses Vortheils bey allen an dergleichen Gemeinheiten, liegenden Theilen, bey ihrer Berechnung bedient, so wird derselbe, wenigstens von geraden Linien eingeschlossen, mithin leichter als vorher zu berechnen seyn.

Es bleibt übrigens dabey, daß dergleichen große Gemeinheiten, wie S. III. gelehret worden, in Quadrate von 100 Ruthen lang und 50 breit zerlegt, und die, welche nur Theile von diesen Vierecken ausmachen, durch Auflegen des Neßes, berechnet werden.

Ich könnte es nunmehr der Einsicht und der Wahl des Geometers überlassen, welcher von den zwey beschriebenen Arten der Berechnung mit dem Neße, er zu folgen geneigt ist. Ich muß aber dabey anrathen, sich durch angestellte Versuche in

beiz