

This ebook is for the use of anyone anywhere in the United States and most other parts of the world at no cost and with almost no restrictions whatsoever. You may copy it, give it away or re-use it under the terms of the Project Gutenberg License included with this ebook or online at www.gutenberg.org. If you are not located in the United States, you'll have to check the laws of the country where you are located before using this eBook.

Title: O Oraculo do Passado, do presente e do Futuro (2/7)

Author: Bento Serrano

Release date: November 22, 2008 [eBook #27310]
Most recently updated: January 4, 2021

Language: Portuguese

Credits: Produced by M. Silva (produced from scanned images of public domain material from Google Book Search)

*** START OF THE PROJECT GUTENBERG EBOOK O ORACULO DO PASSADO, DO PRESENTE E DO FUTURO (2/7) ***

O ORACULO

DO
PASSADO, DO PRESENTE E DO FUTURO

OU O

Verdadeiro modo de aprender no passado a prevenir o presente, e a adivinhar o futuro

POR

BENTO SERRANO

ASTROLOGO DA SERRA DA ESTRELLA,

Onde reside ha perto de trinta annos, sendo a sua habitação uma estreita gruta que lhe serve de gabinete dos seus assiduos estudos astronomicos

**OBRA DIVIDIDA EM SETE PARTES, CONTENDO CADA
UMA O SEGUINTE:**

Parte primeira—O ORACULO DA NOITE
Parte Segunda—O ORACULO DAS SALAS
Parte Terceira—O ORACULO DOS SEGREDOS
Parte Quarta—O ORACULO DAS FLORES
Parte Quinta—O ORACULO DAS SINAS
Parte Sexta—O ORACULO DA MAGICA
Parte Setima—O ORACULO DOS ASTROS

PORTO
LIVRARIA PORTUGUEZA—EDITORIA
55, Largo dos Loyos, 56
1883

PARTE SEGUNDA

O ORACULO DAS SALAS

OU

O modo seguro de adivinhar o futuro por meio da verdadeira interpretação das sortes e adivinhas e muitos outros jogos honestos e recreativos

Porto: 1883—Imprensa Commercial—Lavadouros, 16.

ADVERTENCIA INDISPENSÁVEL

ÁS DAMAS E CAVALHEIROS

O melhor meio de usar d'estas perguntas e respostas, é extrahir de todas (ou d'aquellas collecções que se quizer) uma copia em bilhetes de papel grosso, entregando os que contiver as perguntas aos cavalheiros, e os das respostas ás senhoras, e depois de bem baralhados se irão lendo *aquelles que a sorte conduzir á vista*, e as senhoras respondem no mesmo gosto; porque nenhuma graça poderiam ter se se estivessem escolhendo *como eu já tenho visto praticar*.

A divisão dos bilhetes deve ser feita na proporção dos homens e senhoras que se queiram entregar a este divertimento, de sorte que não excedam os perguntadores ás respondentes, nem estas áquelles.

1.^a COLLECÇÃO

PERGUNTA 1.^a

Poderei em vosso peito,
O meu amor depositar?

RESPOSTA 1.^a

O vosso amor em meu peito,
Já occupa distincto lugar.

P. 2.^a

Longe da minha vista,
Podereis lenitivo encontrar?

R. 2.^a

Ausente da vossa companhia,
Bem mal poderei respirar.

P. 3.^a

Com o vosso puro amor,
Posso eternamente contar?

R. 3.^a

Eu vos amo por sympathia,
Heide as leis d'amor respeitar.

P. 4.^a

Pode vosso candido peito,
Meu sincero amor desprezar?

R. 4.^a

Jurei ser a mais constante,
Protestei sempre amar.

P. 5.^a

Um amor puro e sincero,
Podeis em mim acreditar?

R. 5.^a

Ser ingrata, é imprprio
De quem sabe adorar.

P. 6.^a

No intimo do vosso peito,
Posso meu amor eternisar?

R. 6.^a

O conceito que de vós formei,
Não é possível expressar.

P. 7.^a

Alguma ideia de lealdade,
Podeis de mim formar?

R. 7.^a

Certa da vossa fidelidade,
Não vos posso mais deixar.

P. 8.^a

Despresareis os grilhões,
Com que amor nos quer ligar?

R. 8.^a

Vossa ternura, m'inspira,
Um amor mui singular.

P. 9.^a

Sabeis a quem amor puro,
Sempre se deve consagrar?

R. 9.^a

Esse manancial de doçuras,
Será para quem o estimar.

P. 10.^a

Posso em vosso coração,
Extremoso amor firmar?

R. 10.^a

A violencia de meus males,
Só vós podereis mitigar.

P. 11.^a

Não vos compadecereis,
De me vêr desesperar?

R. 11.^a

Adquiro um triumpho,
Quando vos vejo penar.

P. 12.^a

Sereis sempre indifferente,
A quem não cessa de vos idolatrar?

R. 12.^a

Estou vendo em vosso rosto,
Vivos desejos d'enganar.

P. 13.^a

Ah! Senhora, dizei-me,
Podeis minha dôr suavisar?

R. 13.^a

Não, jámais, só a morte
Vos poderá alliviar.

P. 14.^a

Quereis ver continuamente,
Minhas dores augmentar?

R. 14.^a

Se outra causa vossas dôres,
Só a ella deveis culpar.

P. 15.^a

Podereis acaso um dia,
Com ternura em mim pensar?

R. 15.^a

Se despréso o vosso amor,
Para que haveis de teimar?

P. 16.^a

As chaves de Cupido de vosso
Coração, posso alcançar?

R. 16.^a

Acabai vossas perguntas,
Tanto já não posso aturar.

P. 17.^a

Consentireis que em vosso
Peito, vá meu amor occultar?

R. 17.^a

Não queiraes em lagrimas,
Meu coração sepultar.

P. 18.^a

Em que dia o constante
Amor, vos hade dominar?

R. 18.^a

Quando em vosso coração,
A perfida ingratição cessar.

P. 19.^a

Não verei a ingratição,
Em vosso peito abrandar?

R. 19.^a

Sim, quando as angustias
Vosso rosto desfigurar.

P. 20.^a

Não vos compadecereis,
De me ver sempre suspirar?

R. 20.^a

Compassiva me vereis,
Deixando vós d'adular.

P. 21.^a

Jurasteis á negra morte,
Meu coração sacrificar?

R. 21.^a

A vossa falsa constancia,
Protestei sempre imitar.

P. 22.^a

O possuidor de vosso coração,
Não m'haveis d'indicar?

R. 22.^a

Jurei guardar segredo,
Não quero juramento violar.

P. 23.^a

Conheceis em minha alma,
O dom natural d'adorar?

R. 23.^a

A vossas perguntas não respondo,
Escusaes de vos cançar.

P. 24.^a

Entreguei-vos meu coração,
Que mais vos resta a desejar?

R. 24.^a

Vosso desejo é lograr-me,
Tal não podereis realizar.

P. 25.^a

Terei eu assás forças, para
Vosso coração captivar?

R. 25.^a

Vossas supplicas são inuteis,
Nunca me poderão encantar.

P. 26.^a

Quando irei em vosso peito,
Minha cabeça reclinar?

R. 26.^a

Quando as sombras da morte,
Vosso rosto matizar.

P. 27.^a

Nunca a crueldade, hade
Em vosso peito terminar?

R. 27.^a

Só quando vosso modo
Enganador finalizar.

P. 28.^a

Se vos pedir uma entrevista,
Sereis prompta em acceitar?

R. 28.^a

Não vos enfadeis, senhor,
Pois não sei abjurar.

P. 29.^a

Prometteis o implacável
Ódio, para sempre detestar?

R. 29.^a

Assim que vós perdereis
O costume de ludibriar.

P. 30.^a

Dizem que sois eminente,
N'arte de namorar?

R. 30.^a

Nada d'isso em mim vereis,
O que me apraz é ver penar.

P. 31.^a

Meu amor e sinceridade,
Não merece um terno olhar?

R. 31.^a

Queria responder-vos,
Mas não me posso explicar.

P. 32.^a

Prometteis-me algum dia,
Meus suspiros escutar?

R. 32.^a

Sim, no momento em que
Por verdadeiro vos acreditar.

P. 33.^a

Longe da minha vista,
Pode vosso coração socegar?

R. 33.^a

A inconstância do vosso carácter,
Eu vou fazer decantar.

P. 34.^a

Na mais triste solidão,
Quereis minha alma despenhar?

R. 34.^a

Nas promessas do vosso amor,
Eu já não posso confiar.

P. 35.^a

Os sofrimentos d'um amor
Sincero, não haveis d'evitar?

R. 35.^a

A vossas penas darei fim,
Quando com a morte m'abraçar.

P. 36.^a

Sabeis aonde uma paixão,
Verdadeira nos pode arrastar?

R. 36.^a

Victima da ingratidão,
Em nada posso combinar.

P. 37.^a

Esse genio indifferente,
Não haveis de desterrar?

R. 37.^a

Se visse o coração dos homens,
Poder-me-hia deliberar.

P. 38.^a

Se vos apparecer ás horas,
Dar-me-heis do vosso jantar?

R. 38.^a

Não posso responder-vos,
De meu Pai licença vou solicitar.

P. 39.^a

De vossos gentis encantos,
Posso o gosto saborear?

R. 39.^a

Não direi que não, quando
De vingança me saciar.

P. 40.^a

Desejareis sempre ver,
Meus males continuar?

R. 40.^a

Deixai de ser ingrato,
Vereis meu odio abrandar.

2.^a COLLECÇÃO

PERGUNTA 1.^a

Um verdadeiro amante,
Merecerá vosso coração?

RESPOSTA 1.^a

Tenho deveres a cumprir,
Fallai para o S. João.

P. 2.^a

Se vos pedir um beijo,
Tereis n'isso satisfação?

R. 2.^a

Sim, senhor, se de joelhos
Me pedireis perdão.

P. 3.^a

Se me vireis perecer,
Tereis de mim compaixão?

R. 3.^a

Oh! sim, certamente,
Morrerei d'afflicção.

P. 4.^a

Estarei condenado,
A sofrer vossa ingratidão?

R. 4.^a

Não digo que sim senhor,
Nem é da minha aprovação.

P. 5.^a

As algemas do vosso amor,
Serão d'eterna duração?

R. 5.^a

Estou cansada de tanto,
É muita satisfação.

P. 6.^a

De ser por vós amada,
Posso ter presumpção?

R. 6.^a

Respostas d'esta sorte,
Jámais a ninguém se dão.

P. 7.^a

De ser minha amada,
Tereis gosto e devoção?

R. 7.^a

É verdade que vos amei,
Porem mudei d'opinião.

P. 8.^a

Nos doces laços d'amor,
Fareis commigo união?

R. 8.^a

Não posso dizer que sim,
Eis a minha consternação.

P. 9.^a

Se vos fallar em amor,
Gostareis da conversação?

R. 9.^a

Amo-vos com sinceridade,
E adoro-vos por inclinação.

P. 10.^a

De minha fiel amante,
Acceitareis a eleição?

R. 10.^a

Não estou resolvida,
A prestar-vos attenção.

P. 11.^a

Para ser de vós amado,
Deverei pôr tudo em acção?

R. 11.^a

Podeis fazel-o, senhor,
Porem será indiscrição.

P. 12.^a

A minhas expressões d'amor,
Dareis consideração?

R. 12.^a

Sou firme no que prometto,
Já não mudo de resolução.

P. 13.^a

De todos os vossos amantes,
Sentis por mim alguma afeição?

R. 13.^a

Não posso já responder,
D'amor preciso lição.

P. 14.^a

Se vos escolher por amante,
Fareis d'isso estimação?

R. 14.^a

Não tenho taes ideas,
No entanto ainda virão.

P. 15.^a

D'amor gostareis,
Longa e rigida prisão?

R. 15.^a

Oh! quereis-me no laço,
Bem sei que sois erpertalhão.

P. 16.^a

Das leis de Cupido,
Seguireis a Religião?

R. 16.^a

Sois bem importuno!...
Já vos dei a decisão.

P. 17.^a

Um verdadeiro amante,
Merece vossa protecção?

R. 17.^a

De verdadeiro nada tendes,
Tudo é pura ficção.

P. 18.^a

Da vossa sinceridade,
Posso ter a confirmação?

R. 18.^a

Na verdade, é muito exigir,
Já tendes a minha confissão.

P. 19.^a

Se vos fallar de himeneu,
Acceitareis a petição?

R. 19.^a

Fallareis outro dia,
Hoje não é occasião.

P. 20.^a

Dos amantes que tendes,
Eu terei a predilecção?

R. 20.^a

O vosso amor em meu peito,
Tem segura habitação.

P. 21.^a

De meus puros sentimentos,
Fareis especial menção?

R. 21.^a

Já é tempo de me deixar,
Parece-me isto mangação!

P. 22.^a

Em corresponder-me,
Heide achar obstinação?

R. 22.^a

Se quereis uma resposta,
Tendes a dar um tostão.

P. 23.^a

Se vos offertar meu amor,
Poreis alguma objecção?

R. 23.^a

Para dizer-vos o que sinto,
Não tenho obrigação.

P. 24.^a

D'entre os que vos adoram,
Escolhereis com rectidão?

R. 24.^a

Serei em tudo minuciosa,
Ficai certo da remuneração.

P. 25.^a

Meus ternos sentimentos,
Serão a vossa admiração?

R. 25.^a

Se quereis que vos responda,
Rezai uma oração.

P. 26.^a

Hoje ouvi dizer que sois
O symbolo da mansidão?

R. 26.^a

Essa pergunta não parece,
De quem tem educação.

P. 27.^a

A indiferença commigo,
Nasce da vossa disposição?

R. 27.^a

Meus puros sentimentos,
Não soffrem diminuição.

P. 28.^a

Acreditaes que vos amo,
Por intima convicção?

R. 28.^a

Desejava responder-vos,
Fóra d'esta reunião.

P. 29.^a

Do amor que vos consagro,
Fareis boa estimação?

R. 29.^a

Os vossos ternos affectos,
Podem ter compensação.

P. 30.^a

Das culpas que tenho d'amor,
Concedeis-me o perdão?

R. 30.^a

Estaes sempre perdoado,
Ide com a Virgem Conceição.

3.^a COLLECCÃO

PERGUNTA 1.^a

Reconheceis em mim,
O mais sincero amor?

RESPOSTA 1.^a

Recebo vossa declaração,
Como seguro penhor.

P. 2.^a

Acceitais minha confissão,
De ser verdadeiro amator?

R. 2.^a

Não acceito essa confissão,
De meus males sois auctor.

P. 3.^a

De vossas bellas qualidades,
Conheceis-me admirador?

R. 3.^a

Os laços que a vós me ligam,
Não precisam de fiador.

P. 4.^a

De vosso amavel peito,
Sou o unico director?

R. 4.^a

O que sinto em meu peito.
Não merece se não louvor.

P. 5.^a

Em amar-vos com pureza,
Serei grande peccador?

R. 5.^a

Sois de meu coração,
O maior usurpador.

P. 6.^a

Da vossa sinceridade,
Acreditais-me defensor?

R. 6.^a

Vossas virtudes m'encantam,
Amo-vos com fervor.

P. 7.^a

Serei de vossa alma,
O unico possuidor?

R. 7.^a

Não andais na moda,
Sois pouco tentador.

P. 8.^a

No intimo de vossa alma,
Só eu sou imperador?

R. 8.^a

Não quero responder,
Se o faço é por favor.

P. 9.^a

Gostais muito de namorar?
Quem é o vosso encantador?

R. 9.^a

Quizera fallar verdade,
Sois grande criticador.

P. 10.^a

Dizem que muito gostaes,
De cavalheiro adulator?

R. 10.^a

Responder-vos é ocioso,
Sei o que sinto no interior.

P. 11.^a

Poderei eu acreditar,
Que não tenho competidor?

R. 11.^a

Não quero responder,
A semelhante lisongeador.

P. 12.^a

Em vossos grandes namoros,
Haveis, soffrido dissabor?

R. 12.^a

Oh! Deos e eu o sabemos,
Qual tem sido minha dôr.

P. 13.^a

Quem foi de vosso coração,
O primeiro roubador?

R. 13.^a

Vós certamente que não,
Sois um vil traidor.

P. 14.^a

Serei das leis de Cupido,
O mais fiel observador?

R. 14.^a

Dizem todos, que sois
O maior namorado...

P. 15.^a

Tantos namorados que tendes,
Quem vos ama com mais vigor?

R. 15.^a

Vós certamente não,
Sois um grande impostor.

P. 16.^a

Quem de vossas qualidades,
É mais que eu respeitador?

R. 16.^a

Deixai-me importuno!
Sois um enganador.

P. 17.^a

Que mal vos tenho feito,
Para tanto desamor?

R. 17.^a

Do mais puro affecto,
Sois o maior transgressor.

P. 18.^a

Das sagradas leis d'amor,
Eu sou o mais apreciador?

R. 18.^a

Sim senhor, sem duvida,
Tendes nota de corruptor.

P. 19.^a

Poderei de vosso coração,
Ser um dia habitador?

R. 19.^a

Fallai-me a esse respeito,
Quando eu rainha fôr.

P. 20.^a

Pode alguém amar-vos,
Com mais pureza e calor?

R. 20.^a

Não posso hoje responder,
Procurai o melhor Doutor.

P. 21.^a

Dos amorosos sentimentos,
De vossa alma serei consolador?

R. 21.^a

Essa pergunta é louca,
N'isto estaes atrazador?

P. 22.^a

Dos amores de vossa alma,
Serei eu o edificador?

R. 22.^a

Era um bello serviço,
Servindo-me de libertador.

P. 23.^a

Sereis d'entre as bellas,
A mais mimosa flôr?

R. 23.^a

O que sinto não se diz,
Não tenho o preciso valor.

P. 24.^a

Vossa constante firmeza,
São effeitos do creador?

R. 24.^a

De meus puros sentimentos,
Deveis estar conhecedor.

P. 25.^a

Concordaes que sou vosso,
Mais pura estimador?

R. 25.^a

Sei que sois o maior,
E mais vil contradictor.

P. 26.^a

De todos vossos namoros,
Fui o primeiro descobridor?

R. 26.^a

De discreto nada tendes,
Sois um indigno delator.

P. 27.^a

Devo ir em vosso peito,
Minha fidelidade depôr?

R. 27.^a

Acceitar vossa declaração,
É soffrer um dictador.

P. 28.^a

Posso esperar de vós,
Um affecto conservador?

R. 28.^a

Desisti de taes ideias,
Não quero mais amargôr.

P. 29.^a

Reconheceis em mim,
Um sincero amador?

R. 29.^a

De meu peito estai certo,
Sois n'elle o dominador.

P. 30.^a

Acreditaes que vos amo,
Com indizivel primor?

R. 30.^a

Adeos, basta de tormentos,
Sois um consumidor.

4.^a COLLECÇÃO

PERGUNTA 1.^a

Pode um fiel amante,
Confiar na vossa amizade?

RESPOSTA 1.^a

Meus sentimentos são puros,
Meu coração ama a verdade.

P. 2.^a

Se vos offertar meu peito,
Recebel-o-eis com vontade?

R. 2.^a

Amar a todos em geral,
É proprio da mocidade.

P. 3.^a

É certo que vosso coração,
Só encerra verdade?

R. 3.^a

Goso d'essa opinião,
N'alta sociedade.

P. 4.^a

De vos offertar meu coração,
Concedeis-me a liberdade?

R. 4.^a

Acceito a bella offerta,
E gosto d'essa habilidade.

P. 5.^a

S'eu morrer em vossos braços,
Iremos para a Eternidade?

R. 5.^a

Iremos se Deus quizer,
Mas não desejo a dignidade.

P. 6.^a

Para ser vosso amante,
Terei capacidade?

R. 6.^a

Não costumo preterir,
Sigo a antiguidade.

P. 7.^a

Se vos tributar meu amor,
Dispensaes formalidade?

R. 7.^a

Ceremonias são d'igreja,
E só proprio d'abbade.

P. 8.^a

Se vos offertar meu peito,
Direis que já é tarde?

R 8.^a

Não vos canceis commigo,
Isso é uma temeridade.

P. 9.^a

O amor que sinto por vós,
Será tido por vaidade?

R. 9.^a

Não: Acredito-vos sincero,
Não falto a tal qualidade.

P. 10.^a

Se vos disser que amo outra,
Julgareis realidade?

R. 10.^a

Acreditarei sim, tudo,
Como grande falsidade.

P. 11.^a

Se morrer longe de vós,
Não tereis de mim saudade?

R. 11.^a

Talvez fosse dia de prazer,
Sabendo tal novidade.

P. 12.^a

Dizem que em namoros,
Tendes grande felicidade?

R. 12.^a

Para realizar esses desejos,
Ha impossibilidade.

P. 13.^a

É verdade que escarneceis,
Do meu amor com impiedade?

R. 13.^a

Não: Sou firme e constante,
Sabeis minha sinceridade.

P. 14.^a

Tratareis vosso amante,
Com rigor e severidade?

R. 14.^a

Gôsto meu é ser austéra,
Mas tratarei com igualdade.

P. 15.^a

D'amor haveis soffrido,
Grande enfermidade?

R. 15.^a

Tenho tido em demasia,
Porque vivo na Cidade.

P. 16.^a

Será verdade que em namoro,
Procedeis com leviandade?

R. 16.^a

Sei o que me cumpre fazer,
Em objecto de gravidade.

P. 17.^a

É certo que tratais, vossos
Amantes sem piedade?

R. 17.^a

A culpa não é minha,
Que tenham mais sagacidade.

P. 18.^a

Duvidaes que vos amo,
Com toda a assiduidade?

R. 18.^a

Não duvido do que dizeis,
Conheço a vossa lealdade.

P. 19.^a

De vosso terno coração,
Quem é propriedade?

R. 19.^a

Essa pergunta delicada,
Precisa profundidade.

P. 20.^a

Toda a vida soffrerei,
A vossa crueldade?

R. 20.^a

Vós assim o quereis,
Não faço isso por maldade.

P. 21.^a

Para que me tratareis,
Com tanta inimizade?

R. 21.^a

Aborreço-vos de coração,
Fallo com ingenuidade.

P. 22.^a

Desprezaes quem vos ama,
Com tanta affabilidade?

R. 22.^a

Se quereis que vos estime,
Tende mais agilidade.

P. 23.^a

Existirá sempre entre nós,
Sympathia e fraternidade?

R. 23.^a

Em vossas mãos, entrego
Minha fidelidade.

P. 24.^a

Vosso amor será confiado,
À minha generosidade?

R. 24.^a

Nunca: Só consentirei,
Na ultima extremidade.

P. 25.^a

Concedeis-me affecto
Com muita brevidade?

R. 25.^a

É de noite, não respondo,
Gosto de tudo com claridade.

P. 26.^a

Nas lidas de Cupido
Encontraes suavidade?

R. 26.^a

É um divertimento,
Que dou por caridade.

P. 27.^a

Tantos namorados que tendes
Algum é da minha idade?

R. 27.^a

Com toda a certeza não sei,
Mas perguntarei ao Padre.

P. 28.^a

Os namoros verdadeiros,
Produzem debilidade?

R. 28.^a

Não m'incommodeis,
Com essa singularidade.

P. 29.^a

Males d'amor devo soffrer,
Na ultima extremidade?

R. 29.^a

É vosso gosto predilecto,
Soffrei com perpetuidade.

P. 30.^a

Apreciaes meu affecto,
E minha fidelidade?

R. 30.^a

Amo-vos muito, muito;
Mas gosto de tranquillidade.

5.^a COLLECÇÃO

PERGUNTA 1.^a

Entendeis, senhora,
Nosso amor conveniente?

RESPOSTA 1.^a

Fujo de suas algemas,
Quero viver innocente.

P. 2.^a

No amor que vos dedico,
Acreditaes firmemente?

R. 2.^a

Creio em vossos extremos,
Quero ser condescendente.

P. 3.^a

Se vos declarar meu amor,
Ficareis muito contente?

R. 3.^a

Amo por divertimento,
De lagrimas serei ausente.

P. 4.^a

Em vosso terno coração,
Terei fiel correspondente?

R. 4.^a

Não respondo n'este objecto,
A quem é tão sapiente.

P. 5.^a

Não vos compadecereis,
De me ver sempre doente?

R. 5.^a

Não merece compaixão
Quem s'ufana de valente.

P. 6.^a

Nos combates do vosso amor,
Serei o maior padecente?

R. 6.^a

Se padecer é gosto vosso,
A isso sou indifferente.

P. 7.^a

Sabeis que em namoros,
Vos tornaes mui saliente?

R. 7.^a

Para fallar a meu respeito,
Julgo-vos incompetente.

P. 8.^a

É certo que em namoros,
Sois mui intelligente?

R. 8.^a

Não vos acredito—; só creio
N'um Deus Omnipotente.

P. 9.^a

Do vosso amor, ficarei
Na incerteza permanente?

R. 9.^a

Estou sujeita, senhor,
E a meu Pai obediente.

P. 10.^a

Heide soffrer por vosso amor
Sempre uma dôr pungente?

R. 10.^a

Vossa dôr não tem limite,
Assim o diz o assistente.

P. 11.^a

Se vos fallar em amor,
Sereis commigo indulgente?

R. 11.^a

É meu gosto ver penar,
Sereis por isso penitente.

P. 12.^a

Se vos offertar meu amor,
Serei julgado delinquente?

R. 12.^a

Não posso acceitar a offerta,
Vosso amor é transparente.

P. 13.^a

Na lista de vossos amantes,
Eu sou o mais prudente?

R. 13.^a

Dos amantes que possuo,
Sois o mais impertinente.

P. 14.^a

De que sou por vós amado,
Dareis prova evidente?

R. 14.^a

Pago amor, com amor,
De ser fiel ficai sciente.

P. 15.^a

Sabeis que vos consagro
Verdadeiro amor ingente?

R. 15.^a

No que dizeis não creio,
Vosso amor é aparente.

P. 16.^a

Dos amantes que tendes,
Eu sou o presidente?

R. 16.^a

Não posso responder hoje,
Que estou de má mente.

P. 17.^a

Ao gozo do vosso amor,
Sou o maior pretendente?

R. 17.^a

Eu com vossas lembranças,
Não estou coerente.

P. 18.^a

É certo, que vosso amante
É do lado do occidente?

R. 18.^a

Amo virtudes onde estão,
E detesto o prepotente.

P. 19.^a

D'entre vossos-amantes,
Sou escolhido previamente?

R. 19.^a

Não posso dizer que sim,
Julgo-vos negligente.

P. 20.^a

Dos votos d'um terno amor,
Acreditais-me profitente?

R. 20.^a

Creio em vossas expressões,
Meu coração tem fé vivente.

P. 21.^a

Qual de vossos amantes,
É o mais frequente?

R. 21.^a

Á pergunta não respondo,
E vos reputo insolente.

P. 22.^a

Encontro em vosso peito,
Um puro amor nascente?

R. 22.^a

Não vos canceis, senhor,
Para vós sou inclemente.

P. 23.^a

Dos segredos de vossa alma,
Quem é ditoso confidente?

R. 23.^a

É coisa que não digo,
Nem mesmo a um parente.

P. 24.^a

Os extremos de vosso peito,
São d'amor descendente?

R. 24.^a

Reparai em meus olhos,
Resposta tereis presente.

P. 25.^a

O vosso terno amor,
É ao meu equivalente?

R. 25.^a

Sinceramente vos amo,
N'essa ideia ficai crente.

P. 26.^a

De todos vossos amantes,
Sou o mais reverente?

R. 26.^a

Eu vos dedico puro amor,
A minhas forças excedente.

P. 27.^a

Em vosso terno peito,
É puro o amor existente?

R. 27.^a

Não vos calareis palrador?
Sois um omnisciente.

P. 28.^a

É certo o vosso amante,
Ser aspirante a tenente?

R. 28.^a

Não tem resposta a pergunta,
Podeis marchar em frente.

P. 29.^a

Acceitae a declaração
De meu amor ardente?

R. 29.^a

Não posso responder-vos,
Gozaes fama de mal querente.

P. 30.^a

Pode alguém amar-vos,
Como eu tão vehemente?

R. 30.^a

Oh! fallador, deixai-me,
Eu não posso ser accedente.

JOGOS

DE

Mãos com cartas mui curiosos, os quaes são de muito divertimento, podendo qualquer pessoa aprendel-os com facilidade, porque são feitos com o baralho de quarenta cartas.

Modo de compor o baralho para fazer alguns jogos

Compõe-se o baralho, dando ás cartas um valor diverso, isto é, o tres terá o valor de 3, o seis tambem terá o valor de 6, a sóta de 9, o dous de 12, o cinco de 15, o valéte de 18, o az de 21, o quatro de 24, o sete de 27, e o rei de 30; darás tambem um certo valor aos naipes por graduação, isto é, o primeiro gráo ás espadas, 2.^o aos páos, 3.^o aos ouros, e 4.^o ás copas; agora para se compor o baralho, estenderás todas as cartas em cima da meza cara acima, e em 4 fileiras, por graduação, e começarás pelo primeiro gráo, que são as espadas a levantar; supponhamos levantas o tres d'espadas, e juntando-lhe 3 de memoria faz 6, levantarás o 6 do segundo gráo que é páos, e o porás em cima do 3 bocca abaixo, e dirás seis de páos, com tres de memoria faz nove, levantarás a sóta do 3.^o gráo que é ouros, e com os 3 de memoria faz 12, levantarás o dous de copas que é o ultimo gráo, e ao 2 junta 3 de memoria faz 15, levantarás o 5 d'espadas com 3 faz 18, levantarás o valéte de páos, com os 3 faz 21, levantarás o az d'ouros, com os 3 faz 24, levantarás o 4 de copas, com os 3 faz 27, levantarás o sete d'espadas, e com os 3 faz 30, levantarás o rei de páos, e adverte que chegando aos reis, os quaes teem o valor de 30, não se lhe juntam os 3 de memoria, e torna-se a começar no tres do mesmo naipe d'aquelle rei, por isso levantarás o 3 de páos, e com os 3 de memoria faz 6, levantarás o 6 d'ouros, e juntando-lhe os 3 de memoria faz 9, levantarás a sóta de copas, e proseguirás assim até levantar todo o baralho, juntando sempre os 3 de memoria, excepto aos reis; e porás as cartas sempre umas detraz das outras, e depois do baralho assim composto (sem que o saibam) poderás fazer os jogos seguintes.

Jogo para adivinhar todas as cartas do baralho, estando repartidas pelos circunstantes

Tomarás o baralho composto, e o embaralharás mas de tal sorte que nunca hasde metter cartas entre meio, mas sim tirar de baixo e pôr em cima, depois mandarás partir, começarás a dar uma porção de cartas a cada pessoa deixando ficar na mão a ultima carta de baixo, ou entregal-a, mas observar, que carta é para por ella pedir todas as outras, começando por onde acabaste de entregar; supponhamos que a ultima carta era um valéte de páos, dirás dezoito (que é o valor do valéte) e 3 de memoria faz 21, pedirás o az d'ouros; e proseguirás assim até concluir, guardando a regra antecedente; e as cartas que fores pedindo as irás pondo na meza bocca abaixo umas em cima das outras para ficarem sempre compostas para fazeres os jogos seguintes.

Jogo para adivinhar todas as cartas pelo tacto

Depois de baralhar e partir o baralho como no jogo antecedente, observarás a ultima carta, sem que o percebam, e com o baralho na mão esquerda bocca abaixo, e fazendo que apalpas com os dedos, supponhamos que a carta que observaste por baixo é um rei de páos, dirás: esta pelo tacto conheço que é um rei de páos, o qual mostrarás, e posto em cima da meza bocca abaixo puxarás outro e como aos reis não se junta nada, dirás: esta é um 3 de páos o qual mostrarás, e porás em cima do rei, e juntando ao 3 mais 3 de memoria que faz 6, dirás: este é o 6 de ouros, e juntando-lhe os 3 faz 9, precisamente a que se segue será a sóta de copas, e proseguindo assim até final verás como se acertam todas, observando sempre a regra de juntar os 3 de memoria a cada carta, excepto aos reis, e tambem seguir a graduação dos naipes.

Jogo para adivinhar repentinamente uma carta que outro tenha escondido

Com o baralho composto como acima, o estenderás a modo de um leque na mão esquerda bocca abaixo, que se não vejam as suas pintas, e dirás a um dos circunstantes, que tire uma carta qual quizer, e que a esconda logo, partirás o baralho em dois montes pelo sitio onde o sugeito tirou a carta e observarás a carta que está por cima do monte de baixo (com dissimulo que o não percebam), v. g. era um sete d'espadas, ao qual juntarás os 3 de memoria e faz 30, por isso dirás que a carta escondida é o rei de páos, o qual porás no sitio donde foi tirado, e o monte por onde partiste por cima para ficar sempre o baralho composto.

Jogo para adivinhar e mostrar as cartas que te pedirem

Depois de baralhar e partir pelo modo que acima fica dito, observarás a carta de baixo e começarás por ella a fazer quatro carreiras de cartas bocca abaixo, contendo 10 cartas cada uma, de modo que fiquem todas em linha recta, tanto do alto como ao través; Supponhamos que a carta que viste por baixo era um quatro de páos, logo as outras 3 que lhe estão em linha no cimo das fileiras, são os outros 3 quattos, v. g. supponhamos que te pedem o rei de copas, contarás sobre a carta da primeira fileira dizendo 4 de páos com 3 de memoria faz sete, e com mais 3 faz 30; logo entenderás que nas terceiras cartas de cada fileira estão os reis e para saberes o seu naipe dirás a primeira páos, a segunda ouros, e a terceira copas, que é exactamente o dito rei de copas; e se te houvessem pedido o rei de páos, bastaria seguir a graduação pelos 4 reis, pois sendo o rei de copas da primeira fileira, o da 2.^a deve ser o de espadas, o da 3.^a de páos, e o da 4.^a ouros, e adverte que depois de haveres mostrado as cartas que te pedirem as irás pondo no mesmo sitio, e depois que todos hajam pedido, levantarás as cartas ao través, isto é, primeiro os quatro quattos, que são as primeiras cartas de cada fileira e assim até final, de modo que não vejam que vão juntos d'este modo, para fazeres o jogo seguinte.

Jogo para fazer sahir os reis, as sótas, os valétes, e todas as mais cartas todas juntas

Depois de baralhar e partir como te tenho ensinado, observarás a ultima carta de baixo, supponhamos que é um valéte, logo dirás aos circunstantes, vou agora fazer sahir os 4 valétes juntos, e adverte que n'estas 4 primeiras cartas pôde succeder não sahirem certas, e faltar alguma, mas succedendo isto, dirás que te fugiram é as tirarás por cima, que lá estarão, e tirados

os 4 valétes lhe juntarás ao seu valor de 18, os 3 de memoria que faz 21, por isso dirás agora vou a tirar os 4 azes, depois junta a 21 os 3 de memoria faz 24, dirás agora vou tirar os quattros, e por esta forma tirarás todas as outras, e com este jogo ficará o baralho desarranjado.

Jogo para dividir os quatro valétes pelo baralho e fazer com que appareçam juntos

Mostrarás os quatro valétes por baixo, mas de modo que antes do ultimo de baixo tenhas mettido 3 cartas de tal modo justas ao valéte que se não percebam, puxando os outros 3 algum tanto fóra para que vejam que estão todos no fundo do baralho, depois com o baralho bocca abaixo, puxarás pelo primeiro valéte e o porás por cima, e depois irás tirando as 3 cartas e as porás pelo meio do baralho uma em cada sitio, e julgando os circunstantes que tens mettido os valétes, mandarás a um que parta, e depois puxarás as cartas e verás como sahem juntos.

Jogo para adivinhar as cartas que um sugeito tem na mão

Mandarás a um sugeito, que tome do baralho as cartas que quizer, e que lhe junte outras tantas, depois dá-lhe tu por tua mão mais um certo numero d'ellas, mandarás depois que tire metade de todas as que tiver, e tambem as que primeiro tomou do baralho; feito isto, saberás que lhe ficaram na mão só metade das que lhe tu deste por tua mão, para o que é preciso que lhe dê sempre numero par.

Jogo para adivinhar quem tomou na tua ausencia dois objectos que tiveres deixado em cima da meza

Darás a um sugeito 3 cartas, e a outro 9, depois porás em cima da meza 2 cartas, ou 2 objectos; supponhamos que pozeste um rei e um az; e sendo preciso dar aos 2 objectos valores diferentes, darás ao rei o valor superior, e ao az inferior, e retirando-te para que cada um dos sugeitos a quem deste as cartas tome a sua carta, lhe dirás depois que o sugeito que tomou o rei, multiplique o numero de cartas que lhe deste por 2, e o que tomou o az por 12, e que sommem as multiplicações, cuja somma diminuam de 156, e que digam depois o que ficou, cuja quantia partirás por 11 (sem que o percebam) e se te vierem 9 ao quociente saberás que o sugeito a quem deste as 9 cartas tem o objecto de maior valor que é o rei, e se te vier 3 ao quociente, o sugeito a quem deste as 3 cartas terá o dito rei, ou o objecto de maior valor, e por conseguinte o outro o de menos valor que é o az, se fizeres o jogo com objectos darás sempre o valor superior a um, e inferior ao outro, e em lugar de cartas usarás grãos, ou outra cousa semelhante.

Jogo para adivinhar os tentos de tres cartas

N'este jogo contam-se os tentos das cartas pelas suas pintas, excepto as figuras que terão o valor de 10 tentos cada uma, assim como no jogo do chincalhão; agora a pessoa que quizer adivinhar os tentos de 3 cartas mandarás que na sua ausencia façam 3 montes de cartas, contando sobre os tentos da primeira até 15, v. g. a primeira carta é um rei, ponha-se na meza bocca abaixo, e conte-se por 10, e ponha-se outra em cima e diga-se 11, e logo outra 12 (sem as ver) e irás pondo cartas até chegar á conta de 15, cujo monte ficará concluido com 6 cartas, depois faça-se outro, e supponhamos que a carta a seguir é um sete, darás principio ao 2.^o monte com ella contando-a por sete, e logo porás em cima dizendo 8, e assim até concluir a conta de 15, depois proceda-se ao terceiro monte, e supponhamos que a sua carta primeira é um az, dirás 1, e á que lhe pozeres em cima 2, até chegar a 15; e feitos os montes, dirás á pessoa ausente que te adivinhe os tentos que contem as 3 primeiras cartas dos montes, este te perguntará quantas cartas sobejaram, v. g. sobejaram 10 cartas, ao que só lhe basta juntar a este numero 8 de memoria, (sem que ninguem o saiba), ao que dirás que as 3 cartas contém 18 tentos, porque o rei vale 10, com o sete 17, e com o az que vale 1, são os 18.

Jogo para fazer sahir dous azes juntos; tendo-se mettido um em cada sitio

Tomem-se os 2 azes pretos, ou os vermelhos, metta-se um no meio do baralho, mas que fique mais de meio para baixo, e o outro tambem no meio mas mais do meio para cima, e sem que o percebam observarás a carta que fica proxima por baixo d'este segundo az, a qual podes mesmo mostrar aos circunstantes dizendo-lhe que a vejam e que não pensem que é algum outro az; depois mandarás partir ou partirás tu mesmo, mas de modo, que a partição seja feita entre os dous azes ficando o de cima por baixo e o debaixo por cima com a partição; feito isto puxarás as cartas uma a uma, reparando quando sahe, a carta que ficou proxima ao az, e quando ella sahir com a ponta do dedo afastarás o dito az para a palma da mão não o tirando até que appareça o outro, e apparecendo se tiram juntos.

Jogo para adivinhar uma carta com os olhos vendados

Para fazeres este. jogo é preciso ter observado a carta de baixo, sem que o percebam, depois dirás aos circunstantes, que com os olhos vendados com um lenço vais baralhar as cartas, e advinhar uma que lhes mostrarás; feito isto, pegarás no baralho, e baralhando sem mover a carta de baixo, a mostrarás junta com o baralho, depois tornarás a baralhar naturalmente, e mandarás partir em quanto tiras o lenço dos olhos, e depois passarás as cartas até dar com a dita carta que antes tinhas visto e a mostrarás.

Jogo para adivinhar as cartas pelo tacto com o baralho posto ao alto em cima da cabeça

Para fazeres este jogo é preciso haver terceira pessoa, a quem tenhas dado conta do segredo, a qual te avisará tocando-te no pé, ou dando-te o signal pelos dedos etc., v. gr. mandam-te adivinhar as figuras, posto o baralho na cabeça de modo que todos vejam as suas pintas, irás

tirando cartas, e quando se descobrir alguma figura, a pessoa que tens prevenida te dará o signal, e tu então apalpando com os dedos dirás: este é uma figura porque a conheço pelo tacto e este agora não é etc., tambem se póde fazer este jogo com o baralho em cima da meza bocca acima e com os olhos vendados, fazendo que as conheces pelo cheiro e se se descobrir o segredo de haver quem te dê as senhas, ou te pedirem que adivinhes as cartas pelas pintas e pelos naipes, então fazendo que apostas irás disfarçado compor o baralho pelo modo que te ensinei no primeiro jogo, e depois sabendo a primeira carta saberás todas as outras aumentando-lhe os 3 de memoria e observando a graduação dos naipes.

Jogo para fazer com que um navio carregado com 15 cavallos brancos, e 15 pretos por sorte sejam os pretos todos lançados ao mar

Tomarás 30 cartas, e porás 15 de cara abaixo, representando os cavallos pretos e as outras 15 de cara acima representando os cavallos brancos, formarás com ellas um circulo a modo de um navio do modo seguinte—4 brancos, 5 pretos, 2 brancos, 1 preto, 3 brancos, 1 preto, 1 branco, 2 pretos, 2 brancos, 3 pretos, 1 branco, 2 pretos, 2 brancos, e 1 preto; isto é 4. 5. 2. 1. 3. 1. 1. 2. 2. 3. 1. 2. 2. 1; agora sendo preciso deitar metade da carga ao mar por causa de um temporal que pôz o navio em perigo, os dois donos dos cavallos disputavam quaes haviam de ir sem que nenhum d'elles consentisse, porém o capitão vendo o perigo e a necessidade disse que fossem por sorte, e que contassem, até 9, e onde cahisse o numero 9, fossem todos ao mar, e sendo acceite a proposta começaram com as sortes e começando a contar pelo primeiro dos 4 brancos, e depois do numero 9 por diante até concluir a conta de 15, se verificou irem os pretos todos ao mar.

Jogo para adivinhar as cartas que um tem na mão direita

Mandarás a um sugeito, que tome cartas iguaes em cada mão, que tire depois um certo numero d'ellas da esquerda para a direita, e que dobre as da esquerda com as da direita; feito isto, saberás que tem na mão direita o dobro das que lhe mandaste tirar da esquerda. Exemplo—supponhamos que o sugeito tomou 6 cartas em cada mão, e que lhe mandaste tirar da esquerda para a direita 2 cartas, e que lhe mandaste dobrar as da esquerda com as da direita, o resto será o dobro das que lhe mandaste tirar da esquerda para a direita, que são 4.

Jogo para adivinhar, em que mão ha par ou impar de cartas

Mandarás a um sugeito tomar em cada mão as cartas que quizer, isto é, em uma mão par, e em outra impar, mandarás que multiplique as da direita por 3, e as da esquerda por 2, que somme depois as duas multiplicações, e que te diga o seu importe, o qual sendo par tal estará na mão direita, e se fôr pernã tal estará na mão direita, e o par na esquerda. Exemplo supponhamos que o sugeito em nossa ausencia tomou 5 cartas na mão direita? e 2 na esquerda, e multiplicando as da mão direita por 3—faz 15, e as da esquerda por 2, faz 4—a somma das duas multiplicações é 19, e por ser numero impar direi que o sugeito tem impar na mão direita e par na esquerda.

Jogo para adivinhar uma carta que outro tenha no sentido

Tomarás 21 cartas e as porás em cima da meza em 3 fileiras cara acima, e mandarás a um sugeito que deite o sentido á carta que quizer, e que tenha conta em qual das fileiras está e que te diga, logo apanharás as cartas de cada fileira: pondo as da fileira que elle te marcou no meio, e fazendo isto, outra vez começando sempre a fazer as fileiras todas juntas de cima para baixo, perguntarás outra vez em qual fileira está, a qual porás sempre no meio, apanhando as fileiras uma por cada vez d'alto abaixo, e a terceira vez deitarás as cartas de cara abaixo, e lhe dirás que te diga em qual fileira está, e como t'o não saiba dizer, lhe mostrarás a undecima carta, ou a 4.^a carta da fileira do meio; tambem poderás fazer este jogo escolhendo um numero impar do qual se possam tirar 3 partes cabaes, assim como 9, 15, 21, 27, etc., e fazendo as operações das 3 fileiras, isto é, 3 fileiras, e 3 repartições d'ellas, incluindo sempre a fileira em que se acha a carta no meio das outras 2, o que executado irás pondo as cartas á 3.^a vez de cara abaixo até que contes a que faz o meio d'ellas todas, que em 9, é a quinta carta, em 15 será a 8.^a em 21 a 11, e em 27, a 14, e em as mais a sua correspondente, a qual mostrarás.

Jogo para adivinhar uma carta que se tenha tirado do baralho

Mandarás tirar uma carta do baralho, e no sitio onde a tirarem observarás a carta que lhe fica proxima por cima, e mandarás que depois de a verem, que a ponham no mesmo sitio, depois puxarás as cartas por cima esperando que saia a que tu viste, e a que se lhe seguir será a que elles viram.

Jogo para adivinhar uma carta que tenham tirado do baralho

Tomarás o baralho, e o baralharás e com ligeireza, verás a carta debaixo qual é, depois baralharás outra vez sem mover a dita carta de baixo, e porás todo o baralho estendido em fôrma de um leque na mão, cara abaixo; dirás a um dos assistentes que tire uma qual quizer, e depois de a ver que a ponha em cima de todo o baralho, e lhe dirás que parta, e porás o monte debaixo em cima do outro, lho dirás ainda que parta as vezes que quizer, depois passarás todas as cartas, e a carta que estiver era cima da 1.^a que havias visto antes, será a que elles viram.

Jogo de riso para adivinhar uma carta que outro tenha pensado

Darás o baralho a um dos circunstantes, e lhe dirás que o baralhe bem, e que o ponha em cima

da meza em dois montes, e que ponha o sentido em uma carta, e que te diga que carta é, e havendo-te dito, lhe dirás que a tire d'aquelle monte, (mostrando-lhe por exemplo o que tiver mais cartas,) e encontrando-a no dito monte ficarão maravilhados, pensando que o tens adivinhado, e se não encontram, lhe dirás muito sério—pois então estará no outro monte, o que os fará rir, por tal habilidade.

Jogo de entretenimento e de pôr 9 cartas em 3 fileiras, e fazer que por todos os lados façam o numero de 15

Tomarás todos os ouros, isto é, desde o az até o 9, e se não tiveres cartas que tenham os oitos e noves, cortarás 9 quadrados pequenos de papel, e lhe escreverás em cada um seu algarismo de 1 até 9, e os porás do modo seguinte—

1 2 3
4 5 6
7 8 9

e dirás aos circunstantes, que para se entreterem, quer vêr se haverá algum que se atreva a por este quadro magico de modo que ao alto, ao través, e ao encruzado, ao mesmo tempo contenha o numero de 15, e depois que já estejam cansados, e o não saibam fazer, o farás do modo seguinte —

2 7 6
9 5 1
4 3 8

e depois que todos tenham examinado o desmancharás outra vez para que o façam, e se houver alguém que o faça, mostrando-se esperto, tirarás o numero 1, e porás outro que contenha o numero 10 em seu lugar, e lhe dirás que faça o dito quadro magico, contendo para todos os lados, ou direcções a somma de 18, e se não houver quem o faça, o que succede se o não souberem em antes, o farás d'este modo—

5 10 3
4 6 8
9 2 7

e ainda lhe farás outro se quizeres, tirando o numero dois pondo em seu lugar o numero 11, dizendo-lhe que o façam de modo que para, todos os lados e direcções, somme o numero de 21, e se o não souberem fazer o farás d'este modo—

6 11 4
5 7 9
10 3 8

e ainda lhe farás outro para os divertir mais, tirando o numero 3, e pondo em seu lugar o numero 12, dizendo-lhe que façam o dito quadro magico de modo que para todos os lados e direcções sommem o numero de 24, e se o não souberem fazer, o farás de modo seguinte—

7 12 5
6 8 10
11 4 9

Jogo para adivinhar 3 cartas (ou 3 objectos), e entre 3 sujeitos, qual tomou cada uma

Porás em cima da meza 3 cartas, ou 3 objectos, supponhamos um rei, um valéte e uma sóta; darás o valor superior ao rei, inferior ao valéte, o infimo á sóta; repartirás depois 6 cartas entre 3 sujeitos; isto é, 3 a um, 2 a outro, e 1 a outro; porás mais 18 cartas em cima da meza retirando as outras, sem que faças caso d'ellas para este jogo, e retirando-te para dar lugar a que cada um dos sujeitos a quem deste as 6 cartas, tome a sua carta ou objecto, lhe mandarás ao que tiver o rei, ou objecto de maior valor, que tome tantas cartas como as que lhe tiveres dado; isto é, que se tiver uma, que tome outra, se tiver duas que tome mais 2, e se tiver tres mais 3; ao que tiver o valéte ou objecto de valor inferior que tome duas vezes tantas cartas como tiver; isto é, que se tiver uma tome 2, se tiver duas tome 4, e se tiver trez tome 6, o que tiver a sóta ou objecto de infimo valor tome 4 vezes tantas cartas como tiver; isto é, que tendo uma tome 4, se tiver 2 tome 8, e se tiver 3 tome 12; depois te approximarás, e só te resta contar as cartas que sobejar das 18 que la deixaste; advertindo que para cada numero de cartas que sobejar haverá uma dicção; isto é, sobejando uma carta lhe pertence a primeira dicção—*Aderi*—se sobejarem 2, lhe pertence a 2.^a dicção—*Redari*—se sobejarem 3, lhe pertence a 3.^a dicção—*Camiré*—se sobejarem 4.^a dicção—*Nada*—porque nunca podem sobejar 4 cartas; se sobejarem 5 a dicção—*Ermina*—se sobejarem 6 a dicção—*Filaré*—e se sobejarem 7 a dicção—*Gibélla*—; cujas dicções servem para declarar quem tomou os objectos, o que se sabe pela posição das letras vogaes de cada dicção, advertindo que a letra vogal—*a*—tem o valor de um, indicando o sujeito a quem deste uma carta, a letra vogal—*e*—o valor de 2 indicando o sujeito a quem deste 2 cartas, e a letra vogal—*i*—o valor de 3

indicando o sujeito a quem deste as 3 cartas. Exemplo: supponhamos que sobejaram 2 cartas das 18—, observarás a dicção que lhe corresponde, que é a 3.^a dicção—*Camiré*—e como a vogal—*a*—está em primeiro lugar, pedirás ao sujeito a quem deste uma carta o rei, ou o objecto de maior valor, e como a vogal—*i*—está em segundo lugar, pedirás ao sujeito a quem deste as 3 cartas o valéte ou o objecto de inferior valor; e finalmente como a vogal—*e*—está em terceiro lugar, pedirás ao sujeito a quem deste 2 cartas, a sóta ou o objecto de infimo valor, e por este modo farás ou praticarás em todas as mais cartas que sobejarem, observando a dicção que lhe corresponde, e a posição das letras vogaes de cada dicção, e o seu valor.

Jogo para adivinhar entre dous sujeitos, quantas cartas tomou cada um de 12, que deixaste em cima da meza

Porás em cima da meza 12 cartas, e ausentando-te para que dois sujeitos as tomem; depois mandarás a um d'elles, que multiplique as suas por 2 e ao outro por 12; depois que sommem as duas multiplicações, cuja somma diminuem de 156, e que te digam o que ficou, cuja quantia repartirás por 11, e o que te vier ao quociente será o numero de cartas que tomou o sujeito a quem mandaste multiplicar por 2, e o resto da partição indicará o numero de cartas que tomou o sujeito a quem mandaste multiplicar por 12. Exemplo: supponhamos mandaste multiplicar a João por 2, e que este tinha 4 cartas, cuja multiplicação fez 8, e que mandaste a José multiplicar por 12, e tendo este 8 cartas e multiplicando-as por 12 fez 96, agora mandaste sommar duas multiplicações fez 104 cuja quantia mandaste diminuir de 156, cujo resto te dirão que é—52,—agora partindo tu estes—25—por 11, (sem que o percebam) te sahirão 4 no quociente, e 8 no resto, por isso dirás que João (a quem mandaste multiplicar por 2) tem 4 cartas das 12, e José as outras que são 8; adverte-se que se vierem 2 ao quociente sem sobejar nada se hade entender que o sujeito a quem mandaste multiplicar por 2, terá uma só carta e o outra 11.

Jogo para adivinhar em todo o baralho a carta em que um sujeito pozer o dedo

Estenderás o baralho pela latitude da meza, e dirás a um sujeito, que ponha o dedo na carta que quizer, e que deite sentido a quantas cartas está contando da primeira d'onde começaste a estender o baralho, depois te aproximarás, e lhe mandarás dobrar esse numero que contou de cartas até á que poz o dedo, e que junte mais 5 e depois que multiplique tudo por 5, e que te diga o seu importe, o qual diminuirás de 25 e tantas dezenas como ficarem, tantas são as cartas até a que se poz o dedo. Exemplo: supponhamos que poz o dedo em a 13 carta, mandarás que dobre esse numero e fará 26, que lhe junte 5, fará 31, que multiplique por 5 e fará 155, dos quaes tirarás—25—(sem que o percebam, pois feitas as 3 operações, lhe pedirás o seu importe) cujo resto são 130, em cuja quantia ha 13 dezenas, e logo levantarás a carta aonde cahir o numero 13, contando da primeira d'onde começaste a estender o baralho.

Jogo para adivinhar todas as cartas que quizeres

Depois de teres observado a carta que está por baixo tomarás o baralho e o baralharás sem mover a carta que está por baixo, depois farás tantos montes, quantas pessoas houver, tendo conta no monte em que está a carta que tiveres visto, supponhamos fosse um sete de copas, dirás a um dos assistentes, de qual monte quer que tire o sete de copas? e do monte que te mandar tirarás uma carta, e observando qual é, supponhamos fosse o 2 de espadas, logo dirás a outro, de qual monte quer que tire o 2 d'espadas? e do monte que te mandar a levarás e tirarás todas as outras que te mandarem umas pelas outras, e depois não havendo mais quem queira dirás: eu tambem quero tirar uma, e tirarás então o dito sete de copas do dito monte em que reparaste que ficou; depois dirás ao primeiro de qual monte terá mandado tirar o sete de copas, e logo porás o dito sete de copas descoberto em cima do monte que te disserem, depois farás as mesmas perguntas com os outros pondo-lhe a carta descoberta em cima dos montes que te apontarem.

Jogo de adivinhar 3 cartas antes de as tirar do baralho

Depois de observar a carta de baixo, baralharás bem, mas sem movel-a dando depois o baralho á um dos circunstantes, lhe dirás que te dê por cima a carta que tiveres visto por baixo; que te dê do meio a que elle te deu por cima; e que te dê por baixo a que te tiver dado do meio, e adverte que pela carta que lhe fôres pedindo lhe podes pedir todas as mais que quizeres, deixando a debaixo que tenhas visto para o resto de todas.

Jogo para fazer desaparecer uma carta do baralho e adivinhal-a

Mandarás que partam o baralho, e pegando tu no monte de cima, dirás que vejam a carta que está por cima do monte de baixo, e que a ponham no mesmo sitio, e dando tu uma volta pela casa molharás um pouco as costas da mão direita com saliva da bocca ou cousa semelhante, e com o outro monte na dita mão porás as costas da mão em cima da dita carta carregando para que se pegue, e perguntando aos circunstantes se será aquella que tens á vista na palma da mão e dizendo-te que não, levantarás a mão de sorte que se não veja a que trazes pegada nas costas, e deixando depois o monte de cima em cima do de baixo lhe dirás que a procurem, e tendo já visto a carta que trouxeste pegada lhe dirás que carta é, e vendo que a não encontram a juntarás ao baralho sem que o percebam e fazendo que a procuras lh'a mostrarás.

Jogo para adivinhar a carta que um tenha tocado com o dedo

Para fazeres este jogo, é preciso haver terceira pessoa a quem tenhas dado conta do segredo, para te dar as senhas precisas: depois estenderás todo o baralho em cima da meza bocca acima

em 4 fileiras, dando á primeira o nome de dias, á segunda de semanas, á terceira de mezes, e á quarta d'annos; e estando tu ausente, a pessoa prevenida observará a carta que tocaram e em que fileira está; depois te aproximarás á meza, v. g. tenham tocado a setima carta da primeira fileira, a senha que te hade dar a pessoa prevenida é a seguinte: senhores, é impossivel adivinhar ainda que esteja sete dias continuos; depois bastará contares as cartas da primeira fileira começando d'alto a baixo até a setima, a qual levantarás e mostrarás: adverte que as senhas podem ser mais dissimuladas para que o não percebam, fazendo que apostas, etc. etc.

Jogo enigmatico

Tomarás os reis, os valétes, as sótas e os azes do baralho, e porás os 4 reis em uma fileira ao lado uns dos outros e um pouco divididos; depois porás um valéte em cima de cada rei, de modo que estes se vejam; depois porás as sótas pelo mesmo modo que pozeste os valétes; depois os azes pelo mesmo modo: mandarás depois aos circunstantes que vejam como estão em cada fileira um rei, um valéte, uma sóta e um az, e que depois de os baralhar bem farás que appareçam os 4 reis divididos, os valétes, as sótas e os azes cada um em sua fileira; logo levantarás uma fileira, isto é, um rei, um valéte, uma sóta e um az, e as mais da mesma fórma, depois baralharás bem pondo as cartas de baixo em cima, sem que mettas nenhuma por entre meio, e mandarás partir, depois pegando n'ellas as puxarás cobertas, e por baixo e as irás pondo pelo mesmo modo que pozeste da primeira vez em 4 fileiras e umas ao lado das outras; depois as descobrirás, e verão como estão os 4 reis em uma fileira e os valétes e mostra as sótas em outra e os azes em outra.

Jogo de pôr 3 valétes e uma sóta divididos pelo baralho e fazel-os apparecer juntos

Tomarás 3 valétes e uma sóta, e os porás em cima da meza; dirás depois aos circunstantes: estes 3 sugeitos teem-se aqui divertido na taberna, e feito tão grande despeza que se vêem obrigados a fugir sem pagarem á vendeira, pois não teem um real de seu; para cujo effeito assentaram que mandar a vendeira, (que é a sóta) buscar mais vinho e fugir entretanto, e virando tu a sóta para baixo tomarás os valétes, e os farás desaparecer pondo um no cimo, outro no fundo, e outro no meio do baralho; mas adverte que antes de tudo é preciso que tenhas posto (sem que o percebam) o 4.º valéte no fundo, depois tomarás a sóta e a farás correr atraz dos caloteiros pondo-a por cima do baralho, e mandando partir, puxarás as cartas até encontrares os 3 valétes e a sóta.

Jogo para fazer um relógio, e adivinhar as horas a que um sugeito costuma jantar, cear ou dormir

Tomarás 12 cartas d'um naipe, com as duas falsas o oito, e o nove, e darás o valor á sóta de 10, ao valéte de 11, e ao rei de 12, depois formarás um circulo a modo d'um mostrador de relógio, começando do az até o rei, e todas de cara a baixo; mas debes ter sentido aonde fica a 1.ª que é o az; depois sabendo tu as horas em que qualquer sugeito costuma jantar, cear, ou dormir, farás o jogo por um de 2 modos; o primeiro é mandar contar desde a uma inclusivè ao revés, isto é, da uma que passe ás 12, depois ás 11 etc., e sobre a hora que elegerem em segredo até 14; e pelo segundo, mandarás contar sobre a hora que levar em o seu pensamento, até um certo numero; isto é, que para a uma hora mandarás contar sobre ella inclusivè até 14; para as 2, sobre as 2 até 15; para as 3, sobre as 3 até 16 etc. Exemplo: Quando quizeres que te caia a hora, por saberes que a esta hora costuma um sugeito jantar, mandarás que conte da uma hora ao revés sobre a hora que leva no seu pensamento até 14, e tendo o dito sugeito elegido a uma hora contará na carta que tu lhe propozeste (que é a uma) e dirá n'ella 2, nas 12 dirá 3, nas 11 dirá 4 e contando assim até 14, essa levantará e verá que é á uma hora; se fôr as 2, contará da uma até 14, sobre as 2 que leva no pensamento; isto é começando a contar na 1 hora com 3, até 14, ao revés; e assim por diante contando sempre até 14, e começando sempre na uma hora a contar sobre as que levar no pensamento. Exemplo do segundo modo: Sendo a hora elegida á uma, mandarás contar sobre ella até 14, sendo ás 2 mandarás contar das mesmas 2 até 15; sendo ás 3 mandarás contar das 3 até 16; ás 4 que conte dellas até 17, e assim por diante, mas advirta-se que sempre se começa a contar, sobre as que se levam no pensamento. Supponhamos que para as 4, mandarás começar no dito 4 na qual dirá 5 no 3, 6, no 2, 7, no az 8, nas 12—9, nas 11—10—assim até 17, cuja carta dos 17 levantará, e verão que é o 4, significando as 4 horas.

Outros muitos jogos aqui podia ensinar, o que deixo de fazer por serem muito difficeis e custosos de fazer.

O SUSPIRO

Vai, terno Suspiro meu,
Ligeiro fendendo o ar,
Nos labios da minha amada
Saudosamente expirar.

Mas primeiro, o meu suspiro,
Brando gira ante o meu seio,
E podes alguns momentos
Alli pousar sem receio.

N'esse logar delicioso

Espreita a mais leve acção:
Indaga attento por quem
Suspira o seu coração.

Se um só ai do peito amante
Lhe escapar e me pertença,
Então, então não expires,
Vem trazer-m'o sem detença.

Mas se aleivosa comigo
A outrem seu ai mandar,
Então nos labios da ingrata
Tu deves logo expirar.

Nada mais lenho a dizer-te,
Corre, vóa onde te ordeno,
Brandos zefiros te guiem,
Conserve-se o ar sereno.

ENIGMAS

Principio do mundo sou
O meu ser é um, e é trino
Não sou deus, nem o imagino
E em todas as partes estou.

No mundo faço a principal figura
Entre os homens me vês, e não me sentes
Se dizes sou ar, agua ou fogo mentes;
Mas em todas as partes me procura.

Sou o primeiro, a morrer sem ser gerado,
Estou com o demonio no inferno
E no meio do tempo sem ser passado.
(*E. A letra—M.*)

Sou femea e sou triste
Mui secreta e repousada,
De corpo e alma privada,
E só trage negro me assiste
Sendo de muitos estimada.
(*A noite.*)

Em as mãos das damas
Quasi sempre estou mettido
Umaz vezes estirado
E outras vezes encolhido.
(*O Leque.*)

Quem será um velho ligeiro
Que tem quatro movimentos,
E doze repartimentos,
Que a qualquer passageiro,
Dá mais penas que contentos?
(*O Anno.*)

Ha um filho de um velho
Que tem mais onze irmãos
Sem cabeças, pés, nem mãos,
Que nos causa a differença
De estarmos doentes ou sãos.
(*O Mez.*)

Dou o sangue ás veias
E tambem por meus amores
Me transformo em mil flores,
Misturadas com as assucenas
E rozas de todas as côres.
(*A Primavera.*)

Todos dizem que sou navio,
Chamando-me tardo, e ligeiro,
Que ao pobre, e cavalleiro
Roubo como grande corsario,

Sendo um velho passageiro.
(*O tempo.*)

Quem é um grande senhor,
Que foi nascido da terra,
E tem armas de paz, e guerra,
E que a uns dá grande valor
E a outros sua ausencia interra?
(*O dinheiro.*)

O meu principio foi de ervas
Depois me pintaram de côres
E costume a dar dissabores,
E mortes tenho causado acerbas.
E a pobreza a muitos senhores.
(*As cartas de jogar.*)

Qual é a cousa que Deus nunca viu
Nem terá de vêr?—Resposta—Outro igual a elle.

Qual é a cousa que em tudo poisa?
Resposta—É o nome.

FIM DA SEGUNDA PARTE

*** END OF THE PROJECT GUTENBERG EBOOK O ORACULO DO PASSADO, DO PRESENTE E
DO FUTURO (2/7) ***

Updated editions will replace the previous one—the old editions will be renamed.

Creating the works from print editions not protected by U.S. copyright law means that no one owns a United States copyright in these works, so the Foundation (and you!) can copy and distribute it in the United States without permission and without paying copyright royalties. Special rules, set forth in the General Terms of Use part of this license, apply to copying and distributing Project Gutenberg™ electronic works to protect the PROJECT GUTENBERG™ concept and trademark. Project Gutenberg is a registered trademark, and may not be used if you charge for an eBook, except by following the terms of the trademark license, including paying royalties for use of the Project Gutenberg trademark. If you do not charge anything for copies of this eBook, complying with the trademark license is very easy. You may use this eBook for nearly any purpose such as creation of derivative works, reports, performances and research. Project Gutenberg eBooks may be modified and printed and given away—you may do practically ANYTHING in the United States with eBooks not protected by U.S. copyright law. Redistribution is subject to the trademark license, especially commercial redistribution.

START: FULL LICENSE THE FULL PROJECT GUTENBERG LICENSE PLEASE READ THIS BEFORE YOU DISTRIBUTE OR USE THIS WORK

To protect the Project Gutenberg™ mission of promoting the free distribution of electronic works, by using or distributing this work (or any other work associated in any way with the phrase “Project Gutenberg”), you agree to comply with all the terms of the Full Project Gutenberg™ License available with this file or online at www.gutenberg.org/license.

Section 1. General Terms of Use and Redistributing Project Gutenberg™ electronic works

1.A. By reading or using any part of this Project Gutenberg™ electronic work, you indicate that you have read, understand, agree to and accept all the terms of this license and intellectual property (trademark/copyright) agreement. If you do not agree to abide by all the terms of this agreement, you must cease using and return or destroy all copies of Project Gutenberg™ electronic works in your possession. If you paid a fee for obtaining a copy of or access to a Project Gutenberg™ electronic work and you do not agree to be bound by the terms of this agreement, you may obtain a refund from the person or entity to whom you paid the fee as set forth in paragraph 1.E.8.

1.B. “Project Gutenberg” is a registered trademark. It may only be used on or associated in any way with an electronic work by people who agree to be bound by the terms of this agreement. There are a few things that you can do with most Project Gutenberg™ electronic works even without complying with the full terms of this agreement. See paragraph 1.C below. There are a lot of things you can do with Project Gutenberg™ electronic works if you follow the terms of this agreement and help preserve free future access to Project Gutenberg™ electronic works. See paragraph 1.E below.

1.C. The Project Gutenberg Literary Archive Foundation (“the Foundation” or PGLAF), owns a compilation copyright in the collection of Project Gutenberg™ electronic works. Nearly all the individual works in the collection are in the public domain in the United States. If an individual work is unprotected by copyright law in the United States and you are located in the United States, we do not claim a right to prevent you from copying, distributing, performing, displaying or creating derivative works based on the work as long as all references to Project Gutenberg are removed. Of course, we hope that you will support the Project Gutenberg™ mission of promoting free access to electronic works by freely sharing Project Gutenberg™ works in compliance with the terms of this agreement for keeping the Project Gutenberg™ name associated with the work. You can easily comply with the terms of this agreement by keeping this work in the same format with its attached full Project Gutenberg™ License when you share it without charge with others.

1.D. The copyright laws of the place where you are located also govern what you can do with this work. Copyright laws in most countries are in a constant state of change. If you are outside the United States, check the laws of your country in addition to the terms of this agreement before downloading, copying, displaying, performing, distributing or creating derivative works based on this work or any other Project Gutenberg™ work. The Foundation makes no representations concerning the copyright status of any work in any country other than the United States.

1.E. Unless you have removed all references to Project Gutenberg:

1.E.1. The following sentence, with active links to, or other immediate access to, the full Project Gutenberg™ License must appear prominently whenever any copy of a Project Gutenberg™ work (any work on which the phrase “Project Gutenberg” appears, or with which the phrase “Project Gutenberg” is associated) is accessed, displayed, performed, viewed, copied or distributed:

This eBook is for the use of anyone anywhere in the United States and most other parts of the world at no cost and with almost no restrictions whatsoever. You may copy it, give it away or re-use it under the terms of the Project Gutenberg License included with this eBook or online at www.gutenberg.org. If you are not located in the United States, you will have to check the laws of the country where you are located before using this eBook.

1.E.2. If an individual Project Gutenberg™ electronic work is derived from texts not protected by U.S. copyright law (does not contain a notice indicating that it is posted with permission of the copyright holder), the work can be copied and distributed to anyone in the United States without paying any fees or charges. If you are redistributing or providing access to a work with the phrase “Project Gutenberg” associated with or appearing on the work, you must comply either with the requirements of paragraphs 1.E.1 through 1.E.7 or obtain permission for the use of the work and the Project Gutenberg™ trademark as set forth in paragraphs 1.E.8 or 1.E.9.

1.E.3. If an individual Project Gutenberg™ electronic work is posted with the permission of the copyright holder, your use and distribution must comply with both paragraphs 1.E.1 through 1.E.7 and any additional terms imposed by the copyright holder. Additional terms will be linked to the Project Gutenberg™ License for all works posted with the permission of the copyright holder found at the beginning of this work.

1.E.4. Do not unlink or detach or remove the full Project Gutenberg™ License terms from this work, or any files containing a part of this work or any other work associated with Project Gutenberg™.

1.E.5. Do not copy, display, perform, distribute or redistribute this electronic work, or any part of this electronic work, without prominently displaying the sentence set forth in paragraph 1.E.1 with active links or immediate access to the full terms of the Project Gutenberg™ License.

1.E.6. You may convert to and distribute this work in any binary, compressed, marked up, nonproprietary or proprietary form, including any word processing or hypertext form. However, if you provide access to or distribute copies of a Project Gutenberg™ work in a format other than “Plain Vanilla ASCII” or other format used in the official version posted on the official Project Gutenberg™ website (www.gutenberg.org), you must, at no additional cost, fee or expense to the user, provide a copy, a means of exporting a copy, or a means of obtaining a copy upon request, of the work in its original “Plain Vanilla ASCII” or other form. Any alternate format must include the full Project Gutenberg™ License as specified in paragraph 1.E.1.

1.E.7. Do not charge a fee for access to, viewing, displaying, performing, copying or distributing any Project Gutenberg™ works unless you comply with paragraph 1.E.8 or 1.E.9.

1.E.8. You may charge a reasonable fee for copies of or providing access to or distributing Project Gutenberg™ electronic works provided that:

- You pay a royalty fee of 20% of the gross profits you derive from the use of Project Gutenberg™ works calculated using the method you already use to calculate your applicable taxes. The fee is owed to the owner of the Project Gutenberg™ trademark, but he has agreed to donate royalties under this paragraph to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation. Royalty payments must be paid within 60 days following each date on which you prepare (or are legally required to prepare) your periodic tax returns. Royalty payments should be clearly marked as such and sent to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation at the address specified in Section 4, "Information about donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation."
- You provide a full refund of any money paid by a user who notifies you in writing (or by e-mail) within 30 days of receipt that s/he does not agree to the terms of the full Project Gutenberg™ License. You must require such a user to return or destroy all copies of the works possessed in a physical medium and discontinue all use of and all access to other copies of Project Gutenberg™ works.
- You provide, in accordance with paragraph 1.F.3, a full refund of any money paid for a work or a replacement copy, if a defect in the electronic work is discovered and reported to you within 90 days of receipt of the work.
- You comply with all other terms of this agreement for free distribution of Project Gutenberg™ works.

1.E.9. If you wish to charge a fee or distribute a Project Gutenberg™ electronic work or group of works on different terms than are set forth in this agreement, you must obtain permission in writing from the Project Gutenberg Literary Archive Foundation, the manager of the Project Gutenberg™ trademark. Contact the Foundation as set forth in Section 3 below.

1.F.

1.F.1. Project Gutenberg volunteers and employees expend considerable effort to identify, do copyright research on, transcribe and proofread works not protected by U.S. copyright law in creating the Project Gutenberg™ collection. Despite these efforts, Project Gutenberg™ electronic works, and the medium on which they may be stored, may contain "Defects," such as, but not limited to, incomplete, inaccurate or corrupt data, transcription errors, a copyright or other intellectual property infringement, a defective or damaged disk or other medium, a computer virus, or computer codes that damage or cannot be read by your equipment.

1.F.2. LIMITED WARRANTY, DISCLAIMER OF DAMAGES - Except for the "Right of Replacement or Refund" described in paragraph 1.F.3, the Project Gutenberg Literary Archive Foundation, the owner of the Project Gutenberg™ trademark, and any other party distributing a Project Gutenberg™ electronic work under this agreement, disclaim all liability to you for damages, costs and expenses, including legal fees. YOU AGREE THAT YOU HAVE NO REMEDIES FOR NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, BREACH OF WARRANTY OR BREACH OF CONTRACT EXCEPT THOSE PROVIDED IN PARAGRAPH 1.F.3. YOU AGREE THAT THE FOUNDATION, THE TRADEMARK OWNER, AND ANY DISTRIBUTOR UNDER THIS AGREEMENT WILL NOT BE LIABLE TO YOU FOR ACTUAL, DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR INCIDENTAL DAMAGES EVEN IF YOU GIVE NOTICE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

1.F.3. LIMITED RIGHT OF REPLACEMENT OR REFUND - If you discover a defect in this electronic work within 90 days of receiving it, you can receive a refund of the money (if any) you paid for it by sending a written explanation to the person you received the work from. If you received the work on a physical medium, you must return the medium with your written explanation. The person or entity that provided you with the defective work may elect to provide a replacement copy in lieu of a refund. If you received the work electronically, the person or entity providing it to you may choose to give you a second opportunity to receive the work electronically in lieu of a refund. If the second copy is also defective, you may demand a refund in writing without further opportunities to fix the problem.

1.F.4. Except for the limited right of replacement or refund set forth in paragraph 1.F.3, this work is provided to you 'AS-IS', WITH NO OTHER WARRANTIES OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PURPOSE.

1.F.5. Some states do not allow disclaimers of certain implied warranties or the exclusion or limitation of certain types of damages. If any disclaimer or limitation set forth in this agreement violates the law of the state applicable to this agreement, the agreement shall be interpreted to make the maximum disclaimer or limitation permitted by the applicable state law. The invalidity or unenforceability of any provision of this agreement shall not void the remaining provisions.

1.F.6. INDEMNITY - You agree to indemnify and hold the Foundation, the trademark owner, any agent or employee of the Foundation, anyone providing copies of Project Gutenberg™

electronic works in accordance with this agreement, and any volunteers associated with the production, promotion and distribution of Project Gutenberg™ electronic works, harmless from all liability, costs and expenses, including legal fees, that arise directly or indirectly from any of the following which you do or cause to occur: (a) distribution of this or any Project Gutenberg™ work, (b) alteration, modification, or additions or deletions to any Project Gutenberg™ work, and (c) any Defect you cause.

Section 2. Information about the Mission of Project Gutenberg™

Project Gutenberg™ is synonymous with the free distribution of electronic works in formats readable by the widest variety of computers including obsolete, old, middle-aged and new computers. It exists because of the efforts of hundreds of volunteers and donations from people in all walks of life.

Volunteers and financial support to provide volunteers with the assistance they need are critical to reaching Project Gutenberg™'s goals and ensuring that the Project Gutenberg™ collection will remain freely available for generations to come. In 2001, the Project Gutenberg Literary Archive Foundation was created to provide a secure and permanent future for Project Gutenberg™ and future generations. To learn more about the Project Gutenberg Literary Archive Foundation and how your efforts and donations can help, see Sections 3 and 4 and the Foundation information page at www.gutenberg.org.

Section 3. Information about the Project Gutenberg Literary Archive Foundation

The Project Gutenberg Literary Archive Foundation is a non-profit 501(c)(3) educational corporation organized under the laws of the state of Mississippi and granted tax exempt status by the Internal Revenue Service. The Foundation's EIN or federal tax identification number is 64-6221541. Contributions to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation are tax deductible to the full extent permitted by U.S. federal laws and your state's laws.

The Foundation's business office is located at 809 North 1500 West, Salt Lake City, UT 84116, (801) 596-1887. Email contact links and up to date contact information can be found at the Foundation's website and official page at www.gutenberg.org/contact

Section 4. Information about Donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation

Project Gutenberg™ depends upon and cannot survive without widespread public support and donations to carry out its mission of increasing the number of public domain and licensed works that can be freely distributed in machine-readable form accessible by the widest array of equipment including outdated equipment. Many small donations (\$1 to \$5,000) are particularly important to maintaining tax exempt status with the IRS.

The Foundation is committed to complying with the laws regulating charities and charitable donations in all 50 states of the United States. Compliance requirements are not uniform and it takes a considerable effort, much paperwork and many fees to meet and keep up with these requirements. We do not solicit donations in locations where we have not received written confirmation of compliance. To SEND DONATIONS or determine the status of compliance for any particular state visit www.gutenberg.org/donate.

While we cannot and do not solicit contributions from states where we have not met the solicitation requirements, we know of no prohibition against accepting unsolicited donations from donors in such states who approach us with offers to donate.

International donations are gratefully accepted, but we cannot make any statements concerning tax treatment of donations received from outside the United States. U.S. laws alone swamp our small staff.

Please check the Project Gutenberg web pages for current donation methods and addresses. Donations are accepted in a number of other ways including checks, online payments and credit card donations. To donate, please visit: www.gutenberg.org/donate

Section 5. General Information About Project Gutenberg™ electronic works

Professor Michael S. Hart was the originator of the Project Gutenberg™ concept of a library of electronic works that could be freely shared with anyone. For forty years, he produced and distributed Project Gutenberg™ eBooks with only a loose network of volunteer support.

Project Gutenberg™ eBooks are often created from several printed editions, all of which are confirmed as not protected by copyright in the U.S. unless a copyright notice is included. Thus, we do not necessarily keep eBooks in compliance with any particular paper edition.

Most people start at our website which has the main PG search facility: www.gutenberg.org.

This website includes information about Project Gutenberg™, including how to make donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation, how to help produce our new eBooks, and how to subscribe to our email newsletter to hear about new eBooks.