

Lõbus seltskond

Hea ajaviite
käsiraamat



Lõbusad mängud
Head kaardipalad
Õllatav taskukunst
Külaliste vastuvõtt
Mõnusad joogid ...
... ja head kombed

Lõbus seltskond

Hea ajaviite
käsiraamat



„Moodsad eluraamatud“ – Tallinnas, 15. veebr. 1935, nr. 12. Ilmub 1 kord kuus. Vast. toim. Henno Rahamägi.
„Ringradio“ kirjastus. A-S. „Uhiselu“ trükk. Tellimishind – 1 kuuks – 1 kroon, – 10 kuuks – 8 krooni.

RAHWASRAHATUKOGU

2-03-05977

Ja mis nüüd?

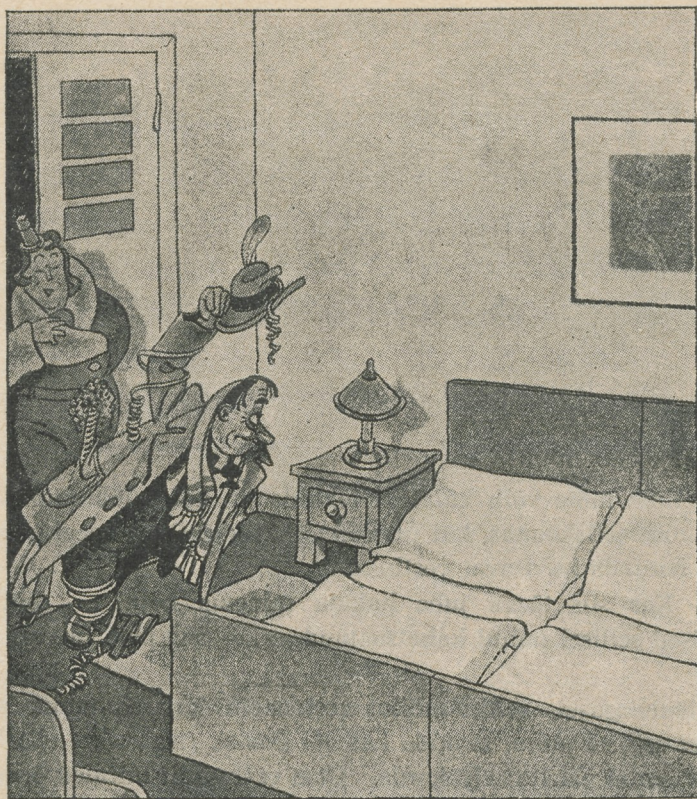
Selline mõte võib külalisil tekkida ka kõige lõbusamas ning sobivamas seltskonnas, kui jutulõng äkki katkeb ja keegi ei suuda enam leituda huvitavat vestlusainet.

— Kas siis tõesti juba hakata minema koju? — mõtlevad külalised sellisel puhul kahetsustundega, — aeg pole ju veel kuigi hiline.

Mõnesuguseis seltskondliku keskustelu käsiraamatuis soovitatakse sellisel puhul rääkida kas või ilmast. Aga võite olla kindlad, et see ei päästa seisukorda. Otse vastupidi: mitmed õrnatundelisemad külalised võtavad seda kahtlemata märguandena, et oleks juba aeg hakata minema. Ja kui ollakse juba jõutud nii kaugele, siis ükski maapealne vägi ei suuda enam koosviibimist päästa.

Jah, tõepoolest: mis siis teha? On maitstud külalislahke pererahva poolt lauale asetatud roogasid, on joodud väikseist tassidest kohvi, on põhjendatult kiidetud lahke pereproua küpsiseid, on aruteldud kõiki päevasündmusi ja on isegi tantsitud. Noortele tants tundus kahtlemata meelepäraseima üritusena kogu õhtu vältel, kuid ei saa ju ka ainult tantsida ja ikka jälle tantsida: igas majas pole selleks sobivat ruumi, ja tihtilugu pealegi perenaise vargsed pilgud värskelt poonitud linoleumile reedavad, et ta juba pikisilmi ootab lõppu noorte ülemeelsele keerutamisele kolmveerand-taktis.

Sellises olukorras — et päästa õhtut ja aidata meeoleu üle kriitilisest langushetkest — tuleb teotseda kiiresti ja kogu leidlik-



HARJUMUSE VÕIM.

Direktor Joava on unustanud, et ta seekord oli koosvüübimisel ühes abikaasaga. Sellepärast on veidi liialdatud ta väljendus kojujõudmisel: „Armas Meeta, ära ole kuri, nõukogu koosolek kestis jälle veidi kauem.“

kust appi võttes. Sest minemahakkamise meeolu on kiiremini nakatav kui gripp ja teostatakse siis ka jalamaid.

Päästva inglina tundub sellisel puhul külaline, kes paneb ette alata mõnd seltskondlikku mängu. Temperamentsemad noored haaravad sellest kohe kui uppuja kuulsast ölekõrrest ning varsti liituvad ka need, kes juba piilusid välisukse suunas. Ka vanemad löövad kaasa, ja lühikese ajaga meeolu tõuseb endisele tase-mele ning kajab jälle lõbus naer.

Õhtu on päästetud.

Ühele mängule järgneb teine ning aeg läheb lennates. Mida üks ei oska, selles mõni teine enamasti osutub eriti meistriks; igaüks püüab olla leidlik ning see ilmkahlemata kannab vilja.

Õhtu on päästetud, kui seltskonnas juhtub olema isikuid, kes tunnevad küllalt lõbusaid ja sobivaid seltskondlikke mängu.

Aga...

See aga ongi, mis õigustab käesoleva raamatukese ilmumise. Meil leidub küllalt „seltskonnalõvisid“, kes põhjalikult tunnevad anekdoote, mis sobivad rääkida vaid meeste seltskonnas. Kui on aga vaja mõnd lõbusat seltskonnamängu, siis tihtipeale selgub, et ei leidu ainustki hinge, kes teaks midagi sobivat sellelt alalt. Vastava käsiraamatu järgi on seega pakiline vajadus, mille loodab oma ilmumisega rahuldada „Lõbus seltskond“.

Järgnevas osas toome valiku seltskondlikke mängu, millest mõned kahlemata siin-seal juba tuntud ja harrastatavad, kuid enamik siiski peaksid olema meil sootuks tundmata ja uued. Igas olukorras ja igasuguses seltskonnas pole nad kõik muidugi sobivad. Aga mitmete ning mitmete õhtute veetmiseks lõbusalt ning meeleoluküllaselt — selleks piisab siin kahlemata ainet ülikülluses.

Mängud ise on ruumi säästmiseks antud edasi lühidalt, kusjuures loeteldud on siiski kõik reeglid. Seltskonnas, loomulikult, on mängudel edu ainult siis, kui neid ei esitata kuivalt ja puiselt, vaid küllaldase vaimukuse ja huumoriga.

Ja nüüd siis — asja juure.



Pantmängud

Enamikku seltskondlikke mängu võib harrastada pantmängudena — võib võtta mängureeglite vastu eksijailt mõnesuguseid esemeid „pandiks“, mida siis hiljem tuleb „lunastada“. Kuna pantide lunastamine on enamasti just suurimaks hea tuju allikaks, püütakse kokku saada võimalikult palju pante. Selleks mängujuhile tuleb pidada silmas kõik vead, tähelepanematused ja eksimused, võttes salomonlikult õiglase kohtunikuna nende trahviks pante.

Allpool toome rea puht-pantmänge, millel pole pantide võtmiseta üldse mõtet. Eriti „viljakas“ pandimäng on

seitsmemäng.

See on ääretult lihtne ega nõua osavõtjailt ka kuigi suurt arvutuskust ning -pingutust, nagu mitmed sellelaadsed mängud.

Mängijad istuvad ringi ja hakkavad mängu juhi märguande peale päri- või vastupäeva lugema ühest sajani: üks—kaks—kolm — jne. Sealjuures tulevad vahele jätta kõik arvud, milles esineb 7 või mis jagunevad seitsmele. Tuleb seega hoiduda ütlemast järgmisi arvusid: 7, 14, 17, 21, 27, 28, 35, 37, 42, 47, 49, 56, 57, 63, 67, 70—79, 84, 87, 91, 97 ja 98.

Kui keegi ütleb ühe neist arvudest, tuleb tal anda panti. Kui nii kord lugeda 100-ni ja sealt tagasi alla 1-ni, on enamasti juba suur hulk pante koos ja võib alata mängu vähem pingutav, kuid seda huvitavam osa — pantide lunastamine. Peetagu silmas: esialgu ei maksa lugemisega liialt rutata, vastasel korral eksitakse liiga tihti, mis mängu jällegi teeb ebahuvitavaks.

Teisendina eelkirjeldatud mängule võidakse selle asemel, et keelatud arvusid (7, 14, 17...) lihtsalt vahele jätta, nende asemel ütelda „pum!“ Nii siis 1, 2, 3, 4, 5, 6, pum!, 8... Kes ütleb „pum!“ vales kohal või lausub keelatud arvu, peab andma panti.

Mängu võib lihtsustada seega, et vahele jäetakse (või üteldakse „pum!“) ainult arvude asemel, kus esineb keelatud arv (17, 27...), või jällegi selliste asemel, mis jagavad keelatud arvule (14, 21...).

„Laev tuleb purjetades...“

Veidi aeglasemalt tuleb pante kokku meil kaunis laialdaselt tuntud mängu „Laev tuleb purjetades“ harrastamisel. Mängijad



PIMESIKK.

„Ah... proua Tünniste!“

istuvad samuti ringis kui seitsmemängu juures. Ainsaks vajalikuks mänguesemeks on sõlme või „nuuti“ seotud taskurätik. Mängu algaja viskab selle järgmise mängija kätte, üteldes „Laev tuleb purjetades“. See küsib: „Millega?“ — Viskajal tuleb vastata kiiresti, nimetades mingi eseme, mis algab kokkulepitud häälikuga. Näiteks: „Aabitsaga“ — kui on lepitud kokku a-le. Vastuse saanud, viskab küsija rätiku otsekohe edasi: „Laev tuleb purjetades...“

Kes vastusega viivitab või vastab sõnaga, mis ei alga kokkulepitud häälikuga, annab pandi.

Sõidame Pärnu...

Selles mängus on kaks „peategelat“ — isand (kes ühtlasi on ka mängujuht) ja teenija.

Mängijad istuvad ringis või ravis, isand ja teenija asuvad seega kas ringi keskel või rivi ees. Isand alustab mängu seega, et jutustab oma peatsest sõidust Pärnu. Ta loetleb üksikasjaliselt kõiki esemeid, mis ta kavatseb reisile kaasa võtta, osutades igakord mõ-

nele kaasmängijaist, kes endast peavad kujutama mantlit, kindaid, reisikohvrit, hambaharja jne. Kõik mängijad „ristitud“, hakkab isand vestlema teenijaga, jutustades mitmekesiseid reiseiklusi ja juhtumeid, kusjuures ta võimalikult tihti nimetab alul mainitud esemeid. Igakord, kui isand nimetab mõnda eset, tuleb selle eseme „kehastajal“ tõusta püsti ja keerata kord ringi. Kui ta aga ütleb P ä r n u, tuleb tõusta ja keerata kõigil mängust osavõtjail. Kes ei tõuse või sellega hilineb — nii esimesel kui teisel juhul — annab pandi. Pant tuleb anda ka juhul, kui tõustakse teenri jutu peale. Tema juttu ei tule pidada mikski!

Las advokaat õiendab!

Advokaadi-mängus jällegi seltskond istub ringis. Ringi sees liigub mängujuht, alustades kord ühe, kord teise kaasmängijaga vestlust. See, keda mängujuht kõnetab, ei tohi aga vastata ise, vaid tema eest peab rääkima ta „advokaat“ — mängija, kes istub kõnetatavast paremal. Vastab keegi ise või on ta parempoolne naaber laisk advokaadikohuste täitmisel, tuleb eksimus heaks teha pandiandmisega.

Advokaadi-mängus kogu raskus lasub mängujuhi õlul. Ei oska see elavalt vestelda, esitada provotseerivaid küsimusi ja ootamatute küsimustega üllatada advokaate endid, ei tule mängust midagi välja.

Naeru-punn...

Selles mängus naer tuleb katkestada nii järsku, nagu oleks pandud punn ette. Mäng sünnib järgmiselt: mängujuht viskab õhku lahtise taskuräti ja samal hetkel kogu mängijaskond peab puhkema naerma. Naer peab aga järsult „kui noaga pooleks“ katkema sel hetkel, mil taskurätt puudutab põrandat. Kes õigel ajal naerma ei puhkenud või õigel ajal ei tõsinenud, annab pandi. — See mäng sobib hästi vaid juhul, kui seltskond tõepoolest on heas naerutujus.

... ja laulukoor.

Veidi teisendatud mäng samal põhimõttel on laulukoor. Mängijad asetsevad poolringis koorijuhi — mängujuhi — ümber. Takti lüües mängujuht alustab mõnd üldtuntud laulu, mida kogu koor hakkab laulma kaasa. Sama järsku kui algas, teeb mängujuht



LÖBUS SELTSKOND LUMEL...

St. Moritzis Shveitsis, kus talilõbusid naudivad Euroopa jõukamasse kihti kuuluvad noored ja vanad, ei lepita üksi toreda loodusliku ümbrusega. Hoogsad peod ning mitmesugused lõbustused peavad tulema appi seltskonnale. Ka vabaõhu-maskeraadid suuskadel on teretulnud vahelduseks.

äkki varem kokkulepitud märgi laulu lõpetamiseks — kas või poolt sõnalt. Koor vaikib; kes viimasena jääb laulma, annab pandi ja asub ise juhtima koori.

Äratuskell.

Üsna lihtne, kuid kaunis suure pinevusmomendiga pandimäng toimub äratuskella kaasabil. — Äratuskell seatakse nii, et ta ligemal minutitel hakkab helisema, ja peidetakse ta siis kellegi kübara alla. Ringis istuvad mängijad pilluvad üksteise kätte sõlme seotud taskurätti, väikest palli või mõnda muud väikest eset. Kelle käes on visatav ese sel hetkel, kui kell hakkab helisema, annab pandi. Selle mängu ajal võib seltskond vahetpidamata vestelda.

Kalliskivid.

Selleks mänguks osavõtjad moodustavad kaunis suure ringi. Iga mängija võtab endale mõne kalliskivi nime: teemant, rubiin, safiir, smaragd, pärl, topaas, ahaat jne. jne. Nimed võetud ja üldiselt teatavaks tehtud, asub üks mängijaist ringi keskele, lööb põrandal tiirlema metalltaldriku ja nimetab seejuures mõne kalliskivi. Mängija, kes võttis endale nimeks hüütud kalliskivi, sööstud kiiresti ringi keskele ja püüab kinni tiirleva taldriku, enne kui see jõuab ümber kukkuda. Tema kohale istub mängija, kes lõi tiirlema taldriku.

On taldrik kinni püütud, lööb mängija selle jalamaid uuesti tiirlema, nimetades taas mõne kalliskivi nimetuse. Kes taldriku püüdmisel hilineb, enda hüüdmist tähele ei pane või ruttab püüdma kellegi teise asemel, lunastab oma „patu“ pandiga.

Raskema variatsiooni kalliskivi-mängus moodustab selline, kus taldrikut ei rutta püüdma hüütav „kalliskivi“ ise, vaid ta vasak- või parempoolne naaber.

Kui tüütavad kalliskivid, võib kasutada linnu-, lille- või loomanimesid.

Lunastagem oma pandid!

Pantide kogumiseks kasutagu mängujuht mõnda suletavat korvikest, karp, küllalt nägusast kotti või — häda korral — kübarat. Seda kõigepealt seepärast, et pantideks antakse kõige mitmekesisemaid väikseid esemeid, millest mõni võib-alla on kaunis väärtuslik ja maha kukkudes võib minna kaotsi; otsimine rikuks mõneks ajaks tuju. Ja edasi on kinnist panipaika vaja ka pantide lunastamiseks, sest mängijad ei tohi näha, kelle pandist parajasti jutt. Vastasel korral pantide lunastamise kaasakiskuv toiming oleks kaunis igav.

Pantide lunastamine sünnib järgmiselt: Mängujuht võtab pimesi korvist mõne pandi ja küsib, mis see peab tegema, kelle pant tema käes. Kui tehakse mitmeid ettepanekuid, valib mängujuht nende hulgast sobivaima. Võib korraldada ka nii, et lunastamisviisi nimetab mängija, kellele kuulus eelmine pant. Või jällegi: lunastamisviisi nimetavad mängijad istumisjärjekorras. Seejuures võib juhtuda, et pandi omanik ise määrab endale mõne raske ülesande, mis kaasmängijaile teeb eriti headmeelt.

Mängujuhile jääb lunastusviiside määramisel alati keeluõigus, sest ei saa ju nõuda, et proua X kasvataks toolil tiritamme või noorhärä Y suudleks majaprouat. Niisugusel puhul, kui ei suudeta leida sobivat lunastamisviisi, määrab selle mängujuht ise. Peetagu silmas: pandi lunastajale ei tohi kunagi määrata sellist ülesannet, mida tal võimatu täita, või mille täitmine oleks liialt raske või piinlik. Ühelgi juhul pandi lunastamise toiming ei tohi mõnda mängijat teha liialt naeruväärseks või tõsiselt riivata ta enesetunnet. Vastasel korral võib tekkida piinlik olukord, mis ei riku tuju ainult pandi omanikul, vaid ka kogu seltskonnal.



...MEREL...

Charlie Chaplin oma eraelus pole kaugeltki too hiiglasaabastega ja lotendavate pükstega hulkur, nagu teda tunneme filmilinalt. Ta on jõukamaid filminäitlejaid ja suvel kogub ta oma luksusjahile terve hulga teisi filmitähti, et lõbusalt veeta paarikuulist puhkust lainetel.

Seepärast: pantide lunastamist juhtigu isik, kes omab küllalt taktitunnet.

Üldse: Pantide lunastamise toiming on huvitav ainult juhul, kui seda juhitakse leidlikult ja huumoriküllaselt.

Ja teisest küljest: iga pandi lunastaja pidagu silmas, et hea nalja üle ei kõlba kunagi vihastada. See muudaks kaasmängijate heasüdamliku naeru otsekohe kahjurõõmsaks muigeks, mida kahtlemata raskem taluda. Ülesanne tuleb täita nii hästi kui võimalik; vastasel korral see pole kuigi huvitav ja pantide lunastamine muutub mõttetuks.

Ja nüüd siis rida lunastus-ülesandeid, mille hulgast kahtlemata leiate sobiva. Pandi lunastaja peab (toome ainult mõningad iseloomulikud näited, jättes mängijate leidlikkusele vaba voli):

* Tõstma nõela laualt, ilma et kasutaks selleks näppusid. — Peopesa tehakse märjaks ja surutakse nõelale, nii et nõel jääb sinna kinni.

* Tooma väljast ninaga lund. — Leidlik pandilunastaja toob lund kinganinaga.

* Nelja jalaga lage puudutama. — Võetakse tool ja puudutatakse toolijalgadega lage.

* Minema välja ja tagasi tulles jutustama 7 tõtt ja 7 valet.

* Vilistama, ilma et hakkaks naerma. — Kaasmängijad püüavad grimassidega, naeruga, naljaga ja igal muul moel vilistajat ajada naerma.

* Tantsima tangot (valssi) luuaga.

* Seisma toolile ja laulma kolm korda kuke moodi, saputades tiibadega.

* Ajama niidi nõela taha šampusepudelil istudes, jalad sirutatud ette risti, nii et põrandat puudutab ainult üks kand.

* Jutustama oma parima anekdoodi või nalja.

* Imiteerima kolme nimekat näitlejat.

* Hüppama üle plangu. — Põrandale pannakse puulaast või paberossikarp; pandi lunastaja laskub kükakile, võtab kinni mõlema jala varbaist ja püüab sel moel hüpata üle „plangu“.

* Sööma kolm meetrit niiti. — Pandi lunastaja valib endale teisest soost partneri. Mängujuht annab mõlemale suhu määratud pikkusega niidiotsad, mille nad peavad tõmbama suhu käte abita — huultega. Süüakse seni, kui ninaotsad põrkavad kokku.

* Imiteerima kolme muusikariista, näiteks: klaverit, viiulit ja saksofoni.

* Jutustama oma eluloo nii, et kõik naeravad pisarateni.

* Mängima Delphi oraaklit. — Pandi omaniku silmad seotakse läbipaistmatu rätikuga. Kõik mängijad astuvad seepeale kordamööda tema juure ja asetavad näpuotsa ta pealaele. „Oraakel“ peab temaga jalamaid looma „psüühilise kontakti“ ja ütleva, mis üllatused teda ootavad lähemal ajal.

* Posteljoni mängima. — Pandi lunastaja läheb ukse taha ja koputab. Mängujuht küsib: „Kes seal on?“, mispeale jutt edasi areneb järgmiselt:

„Posteljon.“

„Mis te töite?“

„Kirja.“



...JA RANNAS.

Ainult Aafrikas võidakse supelrannas lubada endale sellist lõbu: rakedada kaariku ette sõjaehtes tsuulukahvrid ja kihutada siis käratsedes mööda randa.

„Kellele?“

„Preili sellele ja sellele“ (kui „posteljon“ ise on mees).

„Mitme pitsatiga?“

„Seitsme pitsatiga.“

„Posteljoni“ poolt nimetatud preilil (või härral — kui pandi-omanik on daam) tuleb seepeale minna kirja vastu võtma, kusjuures pitsateid tihti kaalutakse suudlustega.

* Käima ringi ja tegema kordamööda ühele mängijale lahke, teisele morni näo.

* Koostama raudteerongi. — Pandi omanik, kes peab koostama rongi, asub keset tuba ning teatab, et vajab oma rongi jaoks kõigepealt vedurit. Olles mees, kutsub ta veduriks mõne daami mängijaskonnast; see asub ta seljataha — seljad vastamisi. Nüüd daam lausub omakorda, et koostab raudteerongi ja vajab selleks — ütleme — tendrit, osutades mõnele härrale seltskonnast. Härra jääb seisma daami ette, näoga tema poole. Ta vajab 1. klassi vagunit ja kutsub selleks mõne daami, kes jääb ta selja taha — seljaga kutsuja poole. Kui nii lõpuks kogu seltskond on reastikku, hüüab mängujuht: „Ärasõit! Silmapilk pööravad kõik „vedurid“, „vagunid“ ja „tendrid“ ning neil on teatav õigus süleleda neid, kellega pärast pööramist on näoga vastamisi.

* Ütleme viis sõna, mis kõlavad õieti eest taha kui ka tagant ette loetuna. — Näiteks: ehe, ese, aga, udu, ala.

Mõista, mõista, mis see on?

Ja nüüd järgnegu mõningad mõistatusmängud. Need mängud nõuavad mängijailt enamasti hulga suuremat vaimuteravust kui tavalised pantmängud, millest oli jutt eespool. Moodustades huvitavama ja „intelligentsema“ osa seltskondlikest mängudest, omavad nad veel selle vooruse, et arenevad tavalistest pandimängudest hulga vaikselt, nii et isegi hilisel õhtutunnil mängituna ei sega naabrite rahu.

Mõistatusmängude harrastamiseks on sobivam istuda poolringi; mängijate hulgast loositeel valitud või vabatahtlikult hakanud mõistataja asub selle poolringi keskele.

Küsimusmäng.

Küsimusmäng on huvitav, kuid ühtlasi ka väga raske. — Määratakse kindlaks mõni ese, loom või isik; mõistatajal, keda ainu-

kesena ei pühendata saladusse, tuleb küsimuste varal jõuda selgusele, millest oli jutt. Selliseks esemeks võib olla — ütleme — ühe juuresolija nina, või jällegi „Estonia“ teatrimaja.

Mäng ise sünnib järgmiselt: mõistataja lahkub hetkeks toast ja selle aja vältel teised mängijad lepivad kokku mõistatava eseme suhtes. Võib määrata kindlaks ka aja, mille vältel mõistataja peab lahendama ülesande, näiteks 5 või 10 minutit — ülesande raskusele vastavalt. Seepeale kutsutakse mõistataja sisse ja ta võib hakata esitama küsimusi. Kõige otstarbekohasem on korraldada nii, et küsimused esitatakse järjekorras kõigile mängijaile, ning kui ring on täis — uuesti algusest peale. Vastata võib ainult „ja“ või „ei“. Mõistatajal õnnestub ülesannet lahendada ainult juhul, kui ta esitab küsimusi kindla süsteemi järgi, mis nõuab loogilist mõtlemist ja teatavat vilumust.

Otsitavaks esemeks on näiteks laev. Mõistatajal on otstarbekohane küsitella järgmiselt: „On see elav olevus?“ „Ei!“ „Kas see asub siin toas?“ „Ei!“ „Kas seda leidub ainult Eestis?“ „Ei!“ „Kogu maailmas?“ „Ja!“ „Asub see linnas?“ „Ei!“ „Asub see maal?“ „Ei!“ „Asub see õhus?“ „Ei!“ „Asub see meres?“ „Ja!“ jne. jne. Küsija piirab otsitava eseme nii enam ja enam sisse, kuni enam ei või olla kahtlust, mis see on.

Kui mõistatajale on ülesande lahendamiseks määratud tähtaeg ja selle möödumisel pole jõutud lahenduseni, avaldatakse mõistatav ese ja mängu alatakse uuesti, valides uue eseme. Et seda ei juhtuks ja mäng seetõttu ei kaotaks oma huvitavust, tuleb alul valida kergemaid ülesandeid, lastes näiteks mõistatada mõnd toas leiduvat eset või isikut.

Kui pole määratud tähtaega, tuleb küsijal ülesanne viia lõpplahenduseni.

Lahendab mõistataja ülesande, läheb asendab teda mängija, kes vastas viimasena esitatud küsimusele. Mängija, kes vastab mõne muu sõnaga kui „jah“ ja „ei“, annab pandi.

Kui mõistataja kord juba ei saa hakkama oma ülesandega ja on karta, et ta järgmisest ülesandest jällegi ei saa jagu, võib otsitavat eset lähemalt piiritella, üteldes enne küsitlemise algust mõistatajale, kas on tegu mõne looma, taime, tarbeeseme või muuga.

„Lemmik“

on eelmisega teataval määral sarnanev mäng, kuid veelgi huvitavam, sest paneb mõtlema kogu seltskonna. Siin on kogu seltskond asetatud mõistataja ossa, kuna kaks mängijat (või ka üks) on „saladuse“ hoidjaks.

„Lemmikut“ mängitakse järgmiselt: kaks mängijat lepivad kokku mõne sõna suhtes, mis omab kaks erinevat tähendust. Selliseid sõnu leidub külluses: ankur (laevaankur ja vaat), hang (heinahang — lumehang), tass (teetass ja Vene ametlik telegraafiagentuur), jalg (inimese jalg ja pikkusemõõt), viht (saunaviht — kaaluviht) jne. Kaks mängijat — nimetame neid A ja B — on näiteks leppinud kokku sõna suhtes; kumbki neist on valinud oma „lemmiku“ — sama sõnaga väljendatava erimõiste. Nüüd hakkavad nad omavahel rääkima oma lemmikutest. Küsimusi keegi ei esita; kui keegi arvab, et on leidnud lahenduse, ühineb ta lemmik-esemete kirjeldusega, kusjuures valelahenduse puhul asjasse pühendatud ütlevad ei.

Lemmikumäng võib areneda näiteks järgmiselt: A ja B võtavad mõistatavaks sõnaks mutt, kusjuures A „lemmikuks“ on maa sees elutsev väike loomake, kuna B mõtleb sellenimelist kaardimängu.

A algab: „Minu lemmikul on jalad all.“

B: „Minu lemmikul pole käsi ega jalgu.“

A: „Minu lemmik on inimesele mõnikord kahjulik.“

B: „Minu lemmikut nimetab see, kel on õnne.“

C (pöörates A poole): „Sinu lemmik elab õhus.“

A: „Ei.“

B: „Ka minu lemmik võib olla kahjulik.“

C (pöörates A poole): „Sinu lemmikul on rohkem kui kaks jalga.“

A: „Jah.“

Nii areneb vestlus edasi, varsti kõik mängijad võtavad sellest osa. Nii A kui B peavad loomulikult hoiduma nimetamast oma lemmiku iseloomulikumaid omadusi, mis mõistatamise muudaksid liialt kergeks. Kes esimesena avastab õige lahenduse, on võitnud mängu. Ta valib endale kaaslase, kellega koos valivad uue kahe tähendusega sõna ja määravad kindlaks „lemmikud“.

Lõppeks veel mõningad lemmiku-mänguks sobivad sõnad: matt (viljamõõt ja male oskussõna), hakk (lind — viljahakk), karv (loomakarv — värv), aru (mõistus — heinamaa), kang (raudkang — võlvialune käik), jaht (küttimine — jahtlaev), vaht (seebivaht — valvur), karp (karbikala — kastike), kaak (võllas — sulii), vest (riietusese — maailmakaar), kalev (riie — Eesti muinaskangelane), kirp (kirp — püssikirp), pada (katel — kaardimast), parv (palgiparv — linnuparv) post (postisaadetised — tulp), tulp (lill — post) jne. jne.

Pöleb!

Üks mängija saadetakse hetkeks välja ja teised peidavad vahepeal toas ära mingi väikese eseme. Seepeale otsija kutsutakse tagasi tuppa ja teatatakse talle, milline ese on peidetud. Otsimine algab kohe. Läheneb otsija peidetud esemele, hüüavad kaas-



*TOATÜDRUKU HIRMUS ELAMUS
ehk hommik peale lõbusat koosviibimist.*

mängijad vastavalt ta lähedusele: „Soe!“ „Palav!“ „Väga palav!“, „Tuline!“ Otsitavast esemest eemaldumisel hüüavad kaasmängijad: „Jahel!“ „Kaunis külm!“ „Külm!“ „Jääkülm!“ jne.

Puudutab otsija peidetud eset, hüütakse: „Põletab!“

Seda mängu võib harrastada ka muusika kaasabil. Keegi näiteks asub klaveri taha ja mängib vahetpidamata. Läheneb otsija peidetud esemele, kõveneb muusika, eemaldub ta, muutub muusika järjest tasasemaks. Peidetud eseme puudutamist märgitakse vägevate akkordidega.

Mitmekesised mängud

Kas kingsepp kodus?

Mängijad istuvad ringikujuliselt toolidele, ainult üks mängija jääb ringi keskele püsti seisma. Püstiseisja käib ringi, astub mõne istuja ette ja küsib: „Kas kingsepp kodus?“ Küsitav vastab: „Kõrvalmajas.“ Vahepeal ta seljataga istuvad mängijad kasutavad juhust kohtade vahetamiseks. Küsija püüab kasutada seda momenti, istudes mõnele vabale toolile. Õnnestub see tal, asub püsti jäänud mängija küsijaks.

„Prohvetlik“ pudel.

Kui ollakse väsinud mõnest „kingsepa“ taolisest liikumismängust, pakub mõnusat vaheldust lihtne, kuid küllalt nalja pakkuv mäng pudeliga.

Mängijad istuvad ringi, üks neist paneb ringi keskel põrandal keerlema küljeli asetatud pudeli ja esitab seejuures mingi küsimuse: „Kes mind armastab? Kellel on valehambad? Kes kõige enne abiellub? Kellel on täna veel kohtamine? jne. Mängija, kelle suunas osutab seismajäänud pudeli kael, omab valehambad, abiellub kõigepealt, armastab jne. — vastavalt küsimusele. Seepeale paneb viimane omakorda keerlema pudeli, esitades oma poolse küsimuse. Sel moel „prohvetlik“ pudel võib luua vägagi koomilisi olukordi ning anda põhjust naeruks kas või pisarateni. Küsimustega oldagu siiski ettevaatlik, et ei puudutataks mõne mängija õrna kohta. Kõige rohkem nalja saab muidugi juhul, kui pudelikael seisma jäädes osutab küsijale endale. Näiteks kas või küsimuse puhul: kes mind armastab? ...

Tõsitsemismäng.

Mängijad istuvad või seisavad kahes võrdsearvulises reas vastamisi. Üks rida hakkab tegema igasuguseid grimasse ja muid vigureid, et ajada naerma vastasistujaid, kelle kohus on jääda surmtõsiseks. Hakkab keegi tõsitsejaist naerma, tuleb tal istuda viguritegijate poolele — abiks ülejäänud tõsitsejate naermaajamisel. Mäng kestab seni, kui vastasreas kõik on aetud naerma peale ühe — tõsiseima osavõtja, kes on võitja. Seepeale istuvad tõsitsejad tagasi oma endistele kohtadele ja hakkavad omakorda tegema naerunärve kõditavaid vigureid.

Harilik pimesikumäng

ei sobi hästi toas mängimiseks, sest seotud silmadega „sikk“ võib väga kergesti põrgata vastu mööblit, lõhkuda esemeid ja teha ise-



*PIDI OLEMA LÕBUS LUGU,
mis nii südamest pani naerma hindulaste juhi Gandhi ja ta abilise
luuletajanna Naidu.*

endale häda. Väga hästi sobivad selleks aga mitmed teisendid sellest mängust.

Toimitakse näiteks nii: Pimesikk (seotud silmadega mängija) istub toolile keset ringi. Tema ette põrandale asetatakse jalapink või padi. Sellele istub üks mängijaist ja pimesikk võib vasaku käega kolm korda puudutada ta pead. Selle järele peab ta ütleva, kes on istuja. Juhul, kui pimesikk tunneb ära istuja, vabaneb ta siku osast ja silmad seotakse mängijal, kelle pimesikk tundis ära.

Ants ja Vanapagan

on üks teiseid pimesikumängust. Kaks pimesikku, Ants ja Vanapagan, viiakse keset tuba asetseva ümmarguse laua juure. Vanapaganal on paremas käes taskurättidest palmitud kerge nuut, millega ta püüab tabada Antsu. Mõlemal pimesikul peavad seejuures vasakud käed kogu aeg asetsema lauaserval. Et kergem oleks Antsu jälgida, hüüab Vanapagan: „Ants!“ Hüütav peab seepeale kohe vastama: „Siin!“ Õnnestub Vanapaganal tabada Antsu, vabaneb ta sidemest. Ants asub nüüd Vanapaganaks, kuna Antsuks valitakse mõni teine mängija.

Mängukaardid

Kaardimäng seltskondliku ajaviitevahendina on sedavõrd levinud ja enamik kaardimängusid sedavõrd laialdaselt tuntud, et pole mõtet neid siin ükshaaval kirjeldama hakata. Olgu seepärast toodud vaid mõnesuguseid üldisi juhiseid ning näpunäiteid ja ühe seltskondliku iseloomuga uudismängu kirjeldus.

Kõigepealt, loomulikult, tuleb kaarte tunda, aga ainult nende esikülje järele, sest: aus mäng on tähtsaimaks eelduseks, et kaardimäng võiks kujuneda mõnusaks seltskondlikuks ajaviiteks. Ärge seepärast püüdke vaadata naabri kaarte ei peeglist ega otsekohe, ärge püüdke kaartide äratundmiseks nende seljale teha mõnesuguseid märke, ärge kõhatage kokkuräägitult, kui on vaja käia risti ja — ärge käige oma kaardipakk taskus, nagu mõningail elukutselistel kaardimängijatel kombeks; see ärataks kahtlust ka siis, kui teie kaardid oleksid ka tõepoolest märkimata!

Kasutatakse kahesuguseid kaardipakke — 52-lehelisi bridži-kaarte ja 36-lehelist tavalist kaardipakki.

Kaartide väärtus on üksikute mängude juures kõikuv. Üldtuntumate mängude juures kõik kaardid kokku — nii 52- kui ka 36-lehelises mängus — annavad 120 silma või punkti. Ja nimelt järgmiselt:

4 ässa,	rist,	pott,	ärtu,	ruutu,	igaüks	11 = 44
4 kümmet,	„	„	„	„	„	10 = 40
4 kuningat,	„	„	„	„	„	4 = 16
4 emandat,	„	„	„	„	„	3 = 12
4 sõdurit,	„	„	„	„	„	2 = 8

Kokku 120

Lehed 9—2 ei oma lugemisel väärtust.

Kes on sootuks „roheline“ kaardimängus, see eelkõige õppigu kaarte „lugema“ ja arvutama silmi ning harjutagu lugemist, et see sünniks mehaaniliselt ja kiirelt.

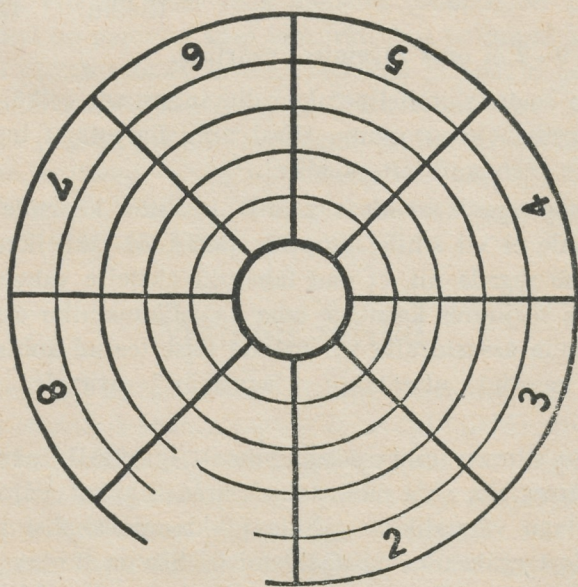
Edasi õpitagu kaartide segamist. Lihtne kaartide tõstmine üksteisest üle ei vii sihile; kaartide järjekord jääb ikka samaks. Kaarte tuleb segada nii, et nad läheksid üksteise vahele. Peaasi siiski: ärge seejuures kasutage oma kaardikunstniku osavust selleks, et panna ässasid alla või mõnda teise teatud kohta. Pärast segamist kaardid ulatatakse „tagasikätt“ asuvale mängijale tõstmiseks.

Peetagu silmas: mida põhjalikumalt iga üksik mängija tunneb mängureegleid, seda mõnusamalt areneb mäng. Pärast mängu lõppu püütagu võimalikult vältida pikki omavahelisi seletamisi, tagantjärele targatsemisi ja näaklemisi. See on tüütav ja tulutu! Ning lõpuks: ärge kiruge ja halisege, kui „kaart ei käi“. Küllap tuleb aeg, kus teiegi õue paistab päike!

Õppige „Bulli!“

„Bull“ on ainuke mäng, mida tahame teile seekord õpetada. Ta annab ka kõige vilunumale kaardimängijale küllalt pähkleid puremiseks ja on teretulnud ajaviiteks pikkadel õhtutel. Teine voores „Bullil“ on asjaolu, et mängijate arv on peaaegu piiramatult. Mänguks eneseks pole palju vaja. Partii kaarte ning ümmargune

pappratas, nagu siinjuures kujutatud. Ketta lõikame 30—40 ruut-sentimeetri suurusest papitükist, ning tõmbame talle siis ringid peale. Mida rohkem ringe, seda kauem kestab mäng. Nüüd jaotame ketta joontega nii mitmeks osaks, mitu isikut mängust osa võtab. Meie näide on võetud 8 isiku jaoks, nii et oleme oma „Bull“-ketta jaotanud kaheksaks osaks. Iga mängija asetagu oma kettaosa äärmisele väljakule vastav sissemaksusumma, mis kõikidele osavõtjatele on ühesuurune. (Näiteks: iga mängija paneb joonisel numbritega märgitud väljakule sendise raha, pähkli v. m.).



„BULLI“ KETAS

Enne mängu juurde asumist peame meeles pidama mõningad tähtsad mängureeglid: Ässa väärtus on 11 silma, nagu paljudes teisteski mängudes, iga pilt (sõdur, emand, kuningas) loeb 10 silma, kuna teised kaardid annavad silmi vastavalt oma väärtusele (7 — seitse silma, 8 — kaheksa, 9 — üheksa, 10 — kümme silma).

Mängu sihiks on koguda kätte kolm kaarti ühest mastist, millede koguväärtus pole rohkem ega vähem kui 31 silma. Nende kolme kaardi hulgas peab tingimata olema sama masti äss. Män-

gija, kes esimesena saavutab selle sihi, hüüab „Bull“, paneb oma kaardid lahtiselt lauale (et igaüks võiks kontrollida), ja on võitja.

Kui ükski mängijaist ei saa nõuetavat 31 silma ülaltähendatud koosseisus, siis on võitjaks see, kelle kaardid näitavad kõige suuremat silmadearvu. Kuid on ka veel teine viis saavutada suurt silmadehulka, nimelt: kogudes kolm kõrget kaarti erimastist (näiteks kolm kaheksat, kolm üheksat jne.). Need kolm annavad siis 30,5 silma, seega suure võiduvõimaluse.

Ning nüüd kaotajaist. Kaheksast mängijast võib loomulikult ainult üks saavutada suurima punktidearvu või „Bulli“. „Teist“ või „kolmandat“ võitjat ei ole, kõiki ülejäänuid koheldakse ühteviisi. Nad peavad „Bull“-kettal oma sendist iga kaotuse puhul ühe väljaku võrra keskkohale lähemale nihutama ning jõuavad oma sendisega lõpuks keskkohhta. Sinna jõudnud mängija langeb mängust välja ning on kaotanud ka oma sendise. Viimane järelejäänud mängija saab siis tasuks „kassa“ omale.



„BULL“, 31 SILMA
ühest mastist.



SEE POLE „BULL“,
küll aga 30,5 silma.

Nii. Reeglid on nüüd selged ja mäng võib alata. Et asja lihtsustada, nummerdame mängijad.

Näiteks: Nr. 1 annab kaardid. Üksikult jagades igale mängijale kolm kaarti. Kaardid hoidku mängija nii, et naaber neid ei

näeks. Siis paneb kaardijagaja (praegusel juhul nr. 1) kolm kaarti veel lahtiselt lauale, ülejäänud osa pakis samuti lauale, kaartide tagakülg ülesse.

Nr. 1 jagas, nr. 2 algab mängu. Kui ta oma kolme kaardiga pole rahul, võib ta omale ühe uue kaardi „osta“ kas lahtise kolme seast, või jälle kinnisest pakist pealmise. Ostab ta lahtiste seast, siis peab ta käest ühe kaardi asemele panema. (Mängijal jääb kätte ikka ainult kolm kaarti.) Ostab ta aga pakist, siis paneb ta käest ühe kaardi kõrvale, kõige parem selleks ettenähtud korvikesse. (Korvipandud kaardid on mängust väljas, kuid mängijad ei tohi neid näha. Seega: seljad ülespoole!) Kuid ta pole sunnitud ostma, ta võib ka „passida“. Siis on mängukord nr. 3-nda käes. Nii läheb mäng edasi, kuni ühel mängijaist on „Bull“ (ettenähtud koosseisus 31 silma), või kuni kinnine kaardipakk laual on läbi ja kellelgi enam pole soovi osta lahtisest „kolmikust“. Siis, nagu öeldud, on võidumees see, kellel on kõige rohkem silmi.

Ostmine laual lahtiselt lamavatest kaartidest omab omad head ja halvad küljed. Ühest küljest on võimalus kolmest kaardist omale kõige sobivamat valida, pannes asemele ebasobiva kaardi peost. Kuid sealjuures selgub kaasmängijaile, mis mängija korjab, ning nad ei aseta seda kaarti lauale, vaid ostavad pakist.

Asi polegi nii väga lihtne, kui alul paistab. Ja kes „Bulli“ tahab mängida, peab mõnigi kord tublisti pead murdma.

Nüüd aga, jättes kõrvale teised üldtuntud kaardimängud mitmeile isikuile, anname ülevaate neist mängudest, mida võib kasutada igavuse peletamiseks ka siis, kui pole käepärast ainsamatki partnerit. Nii siis: p a s j a n s s —

kaardimäng iseendaga

Üksinda mängitavaid kaardimänge, n. n. pasjansse ehk välja-panemismänge, harrastavad peamiselt daamid. Nad seovad tihti mängu tulemustest olenevaks oma soovide ja lootuste täitumise, nii et pasjanss nende juures ühtlasi etendab oraakli osa. Eelkõige pasjanss on siiski hea meelelahutus ja abinõu närvide puhkamiseks ning mõttesuuna juhtimiseks päevamuredest eemale. Seks



MARSSAL HARRASTAB PASJANSI.

Pasjansi-ladumine on Poola marssali J. Pilsudski üks armsamaid ajaviiteid koduses ringis.

otstarbeks kasutavad pasjansi isegi mitmed riigijuhid. Marssal Pilsudski näiteks harrastab puhketundidel järjekindlasti pasjansi. Ja president Roosevelt kinnitab, et miski muu asi temale nii rahustavalt ja puhkustsoodustavalt ei mõju, kui pasjansi väljapanek.

Pasjansimängusid on loendamatult palju, kusjuures enamik neist on rajatud juhuslikule lahendusele. Ainult üksikud viisid pakuvad ka vaimule veidike ergutavat tööd.

Paar-pasjanss.

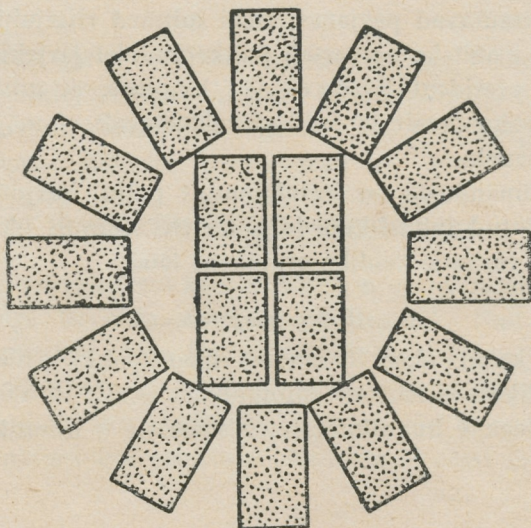
Selleks kasutatakse 32-lehelist kaardipakki. Kaardid segatakse põhjalikult ja laotakse kummuli enda ette lauale kahte ritta, kummagis reas 4 hunnikukest. Nii saame 8 hunnikut, igaühes 4 kaarti.

Nüüd keeratakse pealmised kaardid ümber ja katsutakse neid paarides ära panna. Ära võib panna nii siis: 2 kuningat, 2 kümme, kaks sõdurit jne. Ärapandud kaartide alt vabanenud lehed pööratakse seepeale omakorda ringi, et neist moodustada uusi paare. Kui sel moel õnnestub kõiki kaarte paarikaupa ära panna, on pasjanss lahendatud. Kui ülemised, lahtised kaardid ei võimalda enam moodustada paare, pole see pasjanss lahendatav. Ärapanemata jäänud kaartide arvust pasjansiladujannad enamasti järeldavad, mil määral täitub nende lootus või soov. Kui õnnestub kõiki kaarte ära panna, täitub pasjansiga ühendusse seotud soov täielikult.

Kui seda pasjanssi tahetakse välja panna 52-leheliste kaartidega, tuleb laduda 13 hunnikut, igaühes 4 kaarti; 36-lehelist kaardipakki kasutades tuleb laduda 9 hunnikut.

Numbrilaua-pasjanss.

52 kaardist moodustatakse pärast põhjalikku segamist lauale kella numbrilaud. Väljapanek sünnib järgmiselt: 12 kaarti asetatakse lauale ringi, 13-nes keskele, korrates seda 4 korda. Numbrilaua kaardid (mis moodustavad ringi) laotakse üksteise peale, ringi sees aga pannakse kahekaupa kõrvuti, nii et kella numbreid kujutavad kaksteist hunnikut, igaühes neli kaarti, osutite asemel on aga ringi sees 4 üksikut kaarti. Väljapandud numbrilaua-pasjanss näeb välja nii:



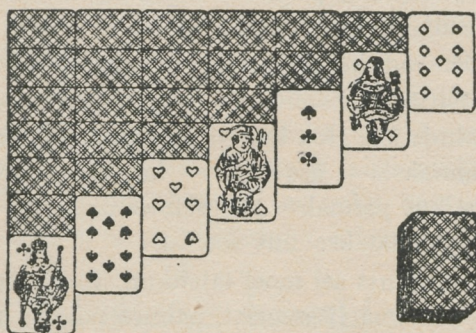
Ringi asetsevais hunnikuis on nii siis igaühes 4 kummuli kaarti, kuna ringi sees on neli üksik-kaarti — samuti kummuli. Alatakse ringi sees asetsevaist „osutitest“ (13-aist kaartidest), keeratakse esimene neist (vasakul ülal) ringi ja pistetakse seljali hunniku alla, mille number vastab ta väärtusele. — Esimene hunnik paremal üleval on üks, nii siis — äss, teine — kaks, kolmas — kolm ja nii edasi kuni kümneni. Sõdur kujutab numbrilaua 11., emand 12.

Iga hunniku alla pistetud kaardi asemel võetakse samast hunnikust pealmine leht ja pistetakse see omakorda vastava hunniku alla. Kui satutakse mõnele kuningale, asetatakse see avatuna keskelt äravõetud „osuti“ kohale ning võetakse ringi keskelt järgmine kaart. Niipea kui kõik kuningad asuvad ringi keskel, on pasjanss lõppenud; kui seejuures kõik hunnikud on avatud (kõik kaardid seljali), on pasjanss lahendatud.

Resultaadi üle otsustatakse, nagu kõigi pasjansimängude juures, kinniste kaartide arvu järgi.

Astmepasjanss.

Samuti kui eelmistki, mängitakse ka astmepasjanssi 52 kaardiga. Kaardid segatakse ja 28 kaardist laotakse astmestik, nagu kujutatud järgneval joonisel:



Astmestiku ülemises reas on 7, järgnevas 6 jne. kaarti; viimases reas on ainult üks kaart. Read võib laduda kas püsti või põiki — mängu see ei sega. Peale iga rea viimase lehe, mis

asetatud seljali, on kõik kaardid kummuli ja katavad enam kui poolest saadik üksteist.

Astmestikus on seega siis 21 kinnist ja 7 avatud kaarti, kuna 24 on jäänud järele pakki. Nüüd võrreldakse avatud kaarte omavahel ja pannakse nad väärtuse järjekorras üksteise peale: kuningale peale emand, kümne peale üheksa jne., kusjuures tuleb pidada silmas, et alati punasele tuleks must ja mustale punane mast. Vabaneb seejuures mõnes reas kinnine kaart, tuleb see pöörata seljali, ja kui võimalik, tõsta omakord kuhugi peale. Tühjeneb mõni rida, võib seda hakata ülalt uuesti täitma, kusjuures peab aga alati algama kuningaga. Astmestikus ei tohi kunagi olla üle 7 rea.

Kui jõutakse nii kaugele, et astmestikus ei leidu enam avatud kaarti, mille võiks asetada mõnele teisele avatud kaardile, kasutatakse selleks pakki jäänud kaarte, pöörates neid ükshaaval seljali. Seejuures tuleb kogu aeg pidada silmas, kas, võib-olla, pakist võetud kaardile ei sobi mõni astmestikust olevaist, sest mida rutem õnnestub avada kõik seal asetsevad kaardid, seda parem.

Kui pasjanss on lõplikult lahenenud, on lõppeks kõik kaardid neljas reas järgmiselt järjestatud: kahes reas — must kuningas, punane emand, must sõdur, punane kümme, must üheksa, punane kaheksa, must seitse, punane kuus, must viis, punane neli, must kolm, punane kaks, must üks (äss), — teises kahes reas: punane kuningas, must emand, punane sõdur, must kümme, punane üheksa jne. kuni punase üheni.

Pakist võetavad kaardid, mis ei sobi järjekorda, pannakse järjest paki põhja.

Kui on valmis üks rida kuningast üheni, lükatakse need hunnikusse ja pannakse — äss peal — kõrvale seljali. Vabanenud kohale astmestikust pannakse kas astmestikust või tagavarapakist uus kuningas ja alatakse uut seeriat.

Ei lahene pasjanss sel moel täielikult, võib mõne valmisseeeria ässale hakata ehitama lisaseeriat, pannes näiteks punasele ässale musta kahe, punase kolme, musta nelja jne., kuni jällegi jõutakse punase kuningani. Ei õnnestu ka see, on pasjanss lahendamatu.

Astmepasjansi lahendamine nõuab mängijailt hulga suuremat tähelepanu kui enamik teisi pasjansiviise.

Hunnikpasjanss.

Selleks pasjansimänguks vajatakse kaks 52-lehelist kaardipakki. Kaardid segatakse põhjalikult ja loetakse kõigepealt lauale neli hunnikut, igaühes 10 kaarti. Järelejäänud kaardipakki nimetatakse talongiks. Nüüd pööratakse hunnikud seljali, nii et alumine kaart jääb lahtiselt peale, ja talong võetakse kätte. Talongi mitmekordse läbilehitsemise ja pealmiste kaartide ära võtmise teel hunnikutest tuleb moodustada 8 uut hunnikut, millest igaüks sisaldab — vaheldamisi mustad ja punased värvid — 13 kaarti ässast kuningani. Seejuures mastidel pole mingit tähtsust; järjestikku võib asetada näiteks padaässa, ärtukahe, ristikolme, ruutunelja jne., peaasi, et vahelduksid punane ja must.

Sihiks on võimalikult kiiresti tühjendada kõik neli alul laotud hunnikut. Talongi võib ikka uuesti jälle ümber lappida, kuna hunnikud peavad püsima seni, kui nendest ükshaaval kõik kaardid on ära võetud.

Kuna hunnikpasjanss sel moel enamasti ei lahene, võib „järele aidata“ järgmiselt:

Kui talong juba kord lõplikult läbi lapiitud, tohib alustada kaht tagavarahunnikut, pannes kõrvale ühe punase ja ühe musta kuninga. Nende kahe kuninga peale tõstetakse vajaduse korral neljast alghunnikust (jällegi must-punasele) ükshaaval kaarte. Niipea aga, kui tagavarahunnikuid saab kasutada ülesande täitmisel, tuleb seda teha. Ainult kuningad peavad jääma lõpuni kohale, moodustades edaspidiseks aluse tagavarahunnikute rajamisel. Samuti teised kuus kuningat peavad jääma viimastena talongi ja alghunnikutesse.

Talongi tuleb lappida seni, kui ollakse veendunud, et seal ei leidu enam ainustki kaarti, mis sobiks uute hunnikute ehitamisel. Kui lugu on nii, ja kui ka nelja alghunniku ning kahe tagavarahunniku ülemised kaardid ei paku enam ärapanemise võimalusi, siis pasjanssi pole võimalik lahendada.

Elusaatus kaartidel

Ennustamine on niisama vana kui inimsugu. Igaüks, loomulikult, ootab saatuselt, et see täidab ta salajased südamesoovid ning igatsused. Vähe sellest, et loodetakse kõige roosilisemat

tulevikku; igas inimeses peitub ühtlasi soov kas või hetkekski kergitada toda läbinähtamatut vahetekki, mis eraldab meid tulevikust. Mis ime siis, et nii palju usku kingitakse neile, kelles arvatakse peituvat salapäraseid võimed näha ajast ette: ennustajad, käetargad, meediumid, astroloogid, grafoloogid ja — kaarditargad. Delfi oraakel istus mäelõhest tõusvais uimastavais aurudes ja ta pooluimaseid sonimisi võeti ennustusliku puhtkullana. Tänapäeva okultistid sooritavad sedasama transiseisukorda sattunud meediumide kaasabil. Leidub tulevikukuulutajaid, kel ei tarvitse muud teha, kui vaadelda hetk taevaalusel ujuvaid pilverünkaid, et hakata ajama nägemuslikku juttu, mida ustakse rohkem kui võiks arvata. Või jällegi sellised „targad“ kes tulevikku loevad klaaskuulidelt, munavalgelt, tuhalt, viinalt, kaejoontelt või kaartidelt. Kaartidelt ennustamine kahtlemata on levinenumaid viise ennustamise laial tööväljal. Kuigi enamik mõistlikke inimesi kaarditarikusse suhtub üleoleva muigega, ei maksa veel arvata, et nad on „parandamatud“ skeptikud tolle „kunsti“ suhtes, mille rändmustlased kauaaegse praktika varal on viinud täiuslikkuseni. Küsige vaid mõnelt elukutseliselt kaarditargalt, ja et veendute, et nende tänapäeva-püütiade klientuur ei koosne kaugeltki vaid kergeusklikest eidekesist ning armunud tütarlastest. Kaugeltki mitte!

Vähe sellest, et kutselised kaarditargad ei saa tööpuuduse üle kurta. Ka nende ümber, kes oma „kunstist“ ei tee leivaküsimust, vaid kasutavad seda oma külaliste ja sõprade-sõbrataride lõbusdamiseks, koonduvad enamasti uudishimulikkude ringid.

Kaardipanemise juures on ükskõik, kes seda toimetab, kas kuulus madame Lenormand Pariisist, proua Muru Katusepapi tänavalt või proua XY, kelle järjekindlad „bridge-party’d“ on seltskonnas hinnatavamaid. Kõik oleneb ju kaartidest, kõneosavusest ja vilumusest. Eelkõige on muidugi vaja teada üksikute kaartide tähendusi; aga sellest üksi on vähe, nagu igasugusest muustki teooriast tegelikus elus. Tuleb mängu panna tubli annus tervet inimõistust, veidi kavalust ja tsipake osavust inimeste tundmises. Iga kaardi tähenduse, samuti kaardi-kombinatsioonide tähenduse suhtes on tänapäeva kaarditargad võrdlemisi ühel arvamisel, sellele vaatamata, et see „teadus“ seni kirjallikult pole kuigi täpselt fikseeritud, vaid on juba sajandeid läbi

rännanud suuliselt edasiantuna. Aga sellele vaatamata näiteks padakümme on mõnede juures „leivakaart“ (elukutse), teiste juures seevastu aga osutab „ebameeldivustele“ või „täitumata soovidele“, mis iseendast on ju kaunis sugulased mõisted.

Seltskonnas pakub kaardipanek küllaldaselt huvi ja pääseb mõnel määral mõjule vaid juhul, kui nii kaardipaneja kui ka pealtvaatajad säilitavad tõsise ilme. Toimingule tuleb hääle, miimika ja mitmepidisel mõistetavate ning salapäratsevate üteltustega lisada tubli annus müstikat. Ja edasi: ärgu ennustatagu liialt põrutavaid asju; leidub küllaldaselt inimesi, kellele see jätab mõneks ajaks rusuva mulje. Uskuge, inimesed on tihtilugu ebasusklikumad, kui võidakse arvata!

Kaartide väljapanek algab põhjaliku segamisega ja ennustushimulise mitmekordse tõstmisega (kolmeks või koguni seitsmeks hunnikuks!). Seepeale kaardipaneja laob kaardid välja. Võib laduda nii, nagu meie kaardipildil: vasakult-ülevalt alates nelja ritta, igas reas kaheksa kaarti; kuid on ka hulk teisi väljapanemisi.

Üksikute kaartide tähendused on toodud kaartide all (lhk. 32, 33). Ennustamine ise oleneb ennustusaluse enda kaardist (daamile ärtuemand, mehele ärtusõdur) ja teiste kaartide kombinatsioonidest selle ümber. Ennustamiseks on seega õige laialdased võimalused, nii et pearõhk ikkagi langeb kaardipaneja kõneosavusele.

Et näidata tegelikult, kuidas sünnib ennustamine kaartidelt, laseme allpool ühel kaardipanekus vilunud seltskonnadaamil ennustada noorele tütarlapsele juhul, kui kaardid on väljapanekul sattunud nii, kui meie pildil. Ta teeks seda järgmiselt:

Minu vastas, ütleme, istub noor, mitte just kallilt riietatud tütarlaps. Mul pole kiiret. Tähelepanematult silmitsen teda. Ta õhetab ärevusest; kindlasti mingi armuasi piinab südamel. Aga ta pole siiski äsja ema selja tagant tulnud. Seda tõendab iseteadev joon ümber suu. Ja lühikeseks lõigatud küüned reedavad, et tal tuleb tegeleda masinkirjaga. Vasaku käe nimetissõrmes väike sõrmuseke... Arvan, et olen ta saatuse jälil.

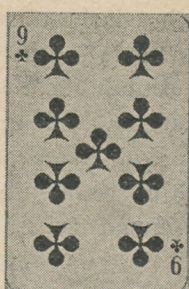
Segan kaarte. Tõsisel ilmel ulatan need tõstmiseks väikesele preilile. Kaardid tulevad tõsta neljaks pakikeseks — vasaku käega — südame suunas! Kui ta neist eeskirjadest küllalt täpselt kinni ei pea, on mul põhjust kurjustada. Salapäraseid jõudusid



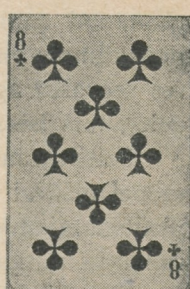
Kahtlus



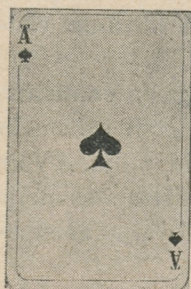
Võlts sõbratar



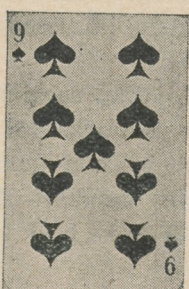
Ettevõtte õnnestub



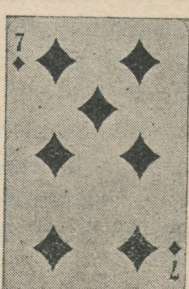
Õnnelik reis



Halvad teated (surm)



Armukadedus,
laimujutt



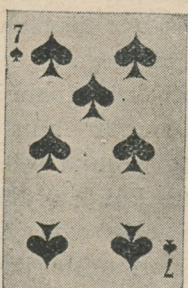
„Beebi“



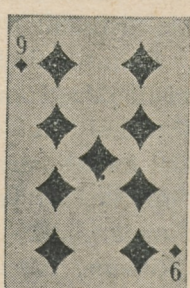
Kiri, kohtamine



Hea sõbratar



Halgevoodi, õnnetus



Edu äris



Kihlused, pulmad



Armunud olek,
hea tuju



Rõõmustav teade



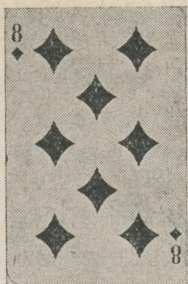
Halvad mõtted



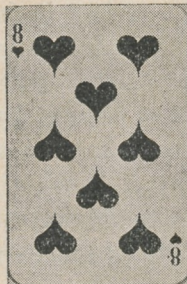
Armuelamus



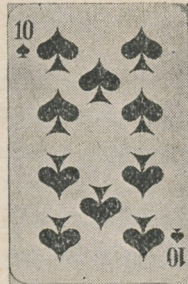
Noor sugulane
(tuttav)



Ebameeldivused



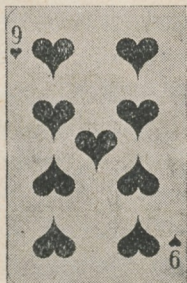
Rõõmustav üllatus



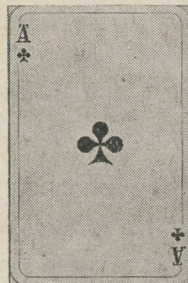
Pahandus elukutses



Nais-nõuküsija



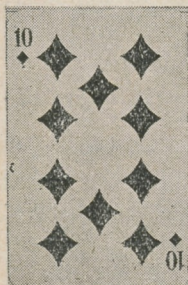
Suur õnn



Kingitused, sõrmus



Tumedavereline,
vanem härra



Loteriivõit,
suur pärandus



Auväärne isik,
arst, ametnik



Mees-nõuküsija



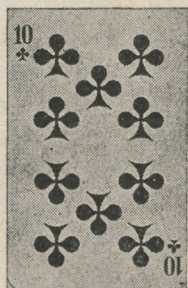
Ebasõbralik
vanem daam



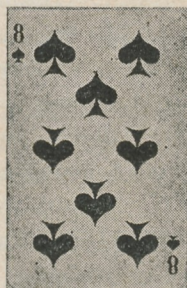
Perekond



Isa või onu



Läbirääkimised, mis
lõpevad hästi



Kaotus, mure

ei tohi narritada... Nüüd lapin ma kaardipaki veel kord läbi, ja nimelt nii, et lehed satuksid endisele vastupidisesse järjekorda. Ja siis laon kaardid välja — nelja ritta, igas reas kaheksa kaarti.

„See on vast... ei noh, et kaardid satuvad nii, seda ei juhtu tõepoolest igapähele...“ hakkab seletama ja osutan näpuga ärtuemandalt samas kõrval asuvale ärtuüheksale ning kahele punasele kümnele kahe „temakese“ (ärtuemand) -all. „Kihlused, suur õnn ja rahakott — kohe teineteise juures. Pajad on nagu pühitud minema, neid vaevalt näeb üksikuid (mõtlen sellega, et õnnetustloovad pajad asetsevad sedavõrd kaugel ärtuemandast, et neid üldse ei maksa enam arvestada). Soo... kõige raskem on seega juba seljataga. Aga — täna-homme te ju veel pulmi ei pea, mh?“ Vastusest ilmneb küllalt selgesti, et sellele tõepoolest veel ei mõelda, kuigi „tema“ nii meelsasti tahaks. Tean nüüd küllalt selleks, et seletada edasi. Tean, et ristikuningas ja padaemand, ristisõduri paremal ja vasakul käel on „tema“ vanemad, ja et „tema“ karm isa (ristikuningas), kes asub „nende“ vahel, esialgu takistab noori inimesi saamast õnnelikuks. Kuna aga küsijanna isa (ärtukuningas) — „või on see onu?“ — asetseb ristikuninga läheduses, ja kuna läbirääkimised, mis ta kellegagi viib soodsa lõpuni (ristikaheksa), puudutavad perekonna-asju (ärtuäss), siis kõik pilved hajuvad ja raskused lahenevad.

„Hoidke end ainult laimujuttude (kolm sõdurit kõrvuti) eest!“

„Aga, proua...“

„Jumaluke — ma ütlen ju ainult: laimujutud! Loomulikult... Teie sõbratar (ruutuemand) on ka segatud sellesse klatši (padaühiksa). Tal, vaesekesel, pole kerge: ta on varsti päris haige (padaseitse) ärevusest, kui jõuab selgusele, et on karta „väikest“ (ruutuseitse kõrvuti padaühiksaga).“

„Aga headus võidab. Energiline noormees, onupoeg või perekonna hea sõber (ruutukuningas, kuna ta asetseb pea kohal, põhjustab hirmu — järelikult on „energiline“) saab reisil olles õnneliku juhuse (ristikümne) läbi kogu loo jälile ja paljastab oma kirjaga (ruutuäss) kõik. Ja siis, mis kõige tähtsam: loterii-võit või ootamatu pärandus (ruutukümme), kihlused (ärtukümme), suur õnn (ärtuühiksa), mis ootab lähemal ajal ja lõpuks laulatusesõrmus (ruutuäss).“

Kui nii kõik päevaselgeks tehtud, järgneb veel väike „proov“. Alates põhikaardist (ärtuemand praegusel juhul, ärtusõdur, kui on tegu mehega) paremal asetsevast lehest (ärtuühiksa) alates loetakse seitsmes kaart (praegusel juhul ärtukümme), võetakse see üles ning loetakse edasi, kuni on seitse kaarti peos. Nendega kaetakse need laualejäänud kaardid, mille kohta soovitakse veel seletust. See meetod on eriti soodus pääsetee juhul, kui mitte just eriti soodus ennustus on rikkunud taju või kutsunud koguni pisarad esile.

Ennustus lõppenud, on küsija kindlasti rahuldatud, sest tal avanes „omeli kord võimalus avada veidi saatuse kaarte“.

Üllatavat taskukunsti

Kogemused on näidanud, et millegi muuga pole nii kerge seltskonna tähelepanu köita ja mõnusalt külaliste aega viita, kui väikeste „maagiliste“ trikkidega. Kes sel alal omab teatud osavuse, on igalpool teretunud seltsiline. Kui sellele vaatamata nii vähe kasutatakse seda mõnusat ajaviitevahendit, siis see on tingitud peamiselt asjaolust, et „nöiakunsti“ trikke peetakse liialt keerulisiks. Tegelikult on aga lugu nii, et vägagi paljud üllatavad, esialgu täiesti seletamatuna tunduvad trikid on väga lihtsad läbi viia. Tuues allpool terve rea sellelaadseid lihtsalt läbiviidavaid, kuid seda üllatavamaid trikke, oleme valinud ainult sellised, mida võimalik teostada koduste abinõudega, ilma eriliste nõidumisaparaatideta, nagu neid kasutavad elukutselised taskukunstnikud. Abinõudeks on mängukaardid, tikud, metallrahad jne., kusjuures nende käsitlemine enamasti on sedavõrd lihtne, et „trikk“ juba esimesel katsel õnnestub.

Nii siis — kõigepealt

kaardikunsttükid.

Enamik kaarditrikke tunduvad seletamatu nõidusena ainult nii kaua, kui ei tunta ega suudeta ära arvata „võtit“, mis enamasti seisab mõnes üsna lihtsas, kergesti teostatavas pisiasjas. Ainult üht tuleb seejuures soovitada: iga trikki sooritatagu vaid üks kord, sest vastasel puhul mõni tähelepanelik vaatleja võib kergesti jõuda saladuse jälile.

Ülilihntne, kuid seda üllatavam on näiteks

valitava kaardi ettemääramine.

Teete tähtsa näo ja pöörate publiku poole:

„Mu härrad, ma kirjutan siia sedelile ühe kaardi, mis tuleb kaardipakist välja nii mitmendana, kui te seda soovite. Sedeli asetan ümbrikku ja annan teie kätte hoiule...“

Nii. Nüüd, palun, nimetage mõni arv 10—30-ni. Kaksteist? Ilus. Lugege, palun, nüüd kaardipakist kaksteist lehte ja asetage saadud pakk tagasi ülejäänud kaartidele. Valmis? Nüüd, palun, avage ümbrik. Mis on kirjutatud sedelile? Teie poolt nimetatud arvu peale väljatulev kaart on ristisõdur. Palun, vaadake tähelepanelikult. Üks, kaks, kolm... kaksteist — siin ta on! Näete, võin isegi ette arvata, mis te kavatsete ütelda.“

Lugu, nagu juba öeldud, on väga lihtne. Teatava kaardi kirjutamine paberlehele sünnib vaid efekti suurendamiseks ja mulje tekitamiseks, nagu oleks tõepoolest tegu mingi salapärase võimega. On vaja vaid vaadata järele pealmine kaart pakis ja see kirjutada paberlehele, mis asetatakse ümbrikku.

Kaheteist kaardi lugemisel paki pealt see jääb viimaseks, ja kui nüüd loetud kaardid asetada pakile tagasi, siis on ta — kaheteistkümnes.

Ümbermoonduv kaart.

„Kas teie, härra X, oleksite nii lahke ja segaksite kaarte ning annaksite nad siis mulle tagasi. Täna. Näitan teile nüüd alumist kaarti, mille palun pidada hästi meeles. Palun, tõmmake nüüd alumine kaart ja asetage see kummuli lauale. Milline kaart see oli? Ärtuühaksa? Usun teid, ja nüüd palun ka mind uskuda, et vahepeal see kaart on ümber moondunud. Palun, vaadake. Näete, sootuks teine kaart!“

Sel hetkel, kui härra X tahab tõmmata alumise kaardi, tõmmate selle niisutatud esimese sõrmega veidi tagasi, nii et laualepandav kaart tegelikult on alt teine. Triki teostamine on lihtne, nõuab aga siiki veidi harjumust ja — täiesti uusi, libedaid kaarte.

Seitsmeteistkümnes kaart.

„Jagan kaardid teie silma all ükshaaval kolme hunnikusse. Palun, härra X, valige endale üks kaart ja pidage see meeles. Millises hunnikus oli teie kaart? Teises? Panen nüüd kaardid kokku ja jagan nad uuesti samal moel kolme hunnikusse. Millises hunnikus oli nüüd teie kaart? Kolmandas? Nüüd sama veel kord. Nüüd, nagu ütlete, oli teie kaart esimeses hunnikus? Silmapilk ütlen, millise kaardi te valisite. Siin ta on: ristiseitse, eks ole?“

Kaardid hoitakse kummuli käes ja loetakse, vasakult alates, ükshaaval seljali kolme hunnikusse. Igakord, kui kaardid pannakse kokku, peavad hunnikud jääma nii, kui nad välja laoti. Hunnik valitud kaardiga asetatakse igakord keskele. Ja nüüd: kui kaardipakis oli 36 kaarti, on valitud kaart pealt loetuna 18-es, oli pakis 32 kaarti — 17-es, kui aga kasutati ainult 21 kaarti, 11-es.



VÖLUKUNSTNIK,
*kes pulma minnes kogemata pani
pähe oma lava-kübara*

On vast nina!



See kaardi-kunsttükki on üli-
lihtne ja kerge:

1. Vaadake, nii et keegi seda ei märkaks, milline on alumine kaart pakis.

2. Paluge publiku hulgast kellelgi tõmmata pakist üks kaart, pidada see meeles ja asetada kummuli lauale, nii et te ei näe.

3. Asetage kaardipakk (mille alumist kaarti te tunnete!) lauale asetatud kaardile.

4. Paluge kellelgi kolmandal tõsta kaarte.

5. Asetage kaardipakk lauale, piltidega ülespoole.

6. Kinnitage juuresolijaile, et võite oma harukordselt hea haistmise waral määrata kindlaks, milline kaart tõmmati ennist pakist.

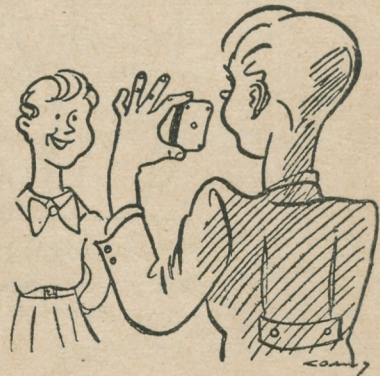
7. Võtke pakilt ükshaaval kaarte ja nuusutage neid. Kui tuleb nähtavale kaart, mis oli ennist all, siis teadke — pidage! — praegu peos olev kaart oli tõmmatu!

8. Et jätta uskumisväärsemat muljet, nuusutage otsitavat kaarti kolm-neli korda. „Tõepoolest ikka, härrased,“ ütelte siis, „see on ikka tõepoolest kaart, mille ennist tõmbasite. Minu nina mind juba ei peta!“

Trikk keeratud kaardiga.

Lauale lebab kaardipakk selgaga ülespoole. Keegi seltskonnast tõmmaku pakist üks juhuslik kaart. Vaadates tõmmatud kaarti ja pidades meeles, asetab ta selle kummuli lauale kaardipaki kõrvale.

Te ise seisate sel ajal seljaga külaliste poole, nii et teil on



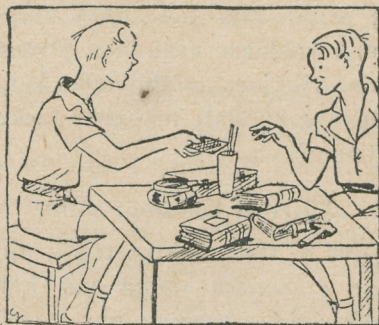
võimatu näha, milline kaart tõmmati. Kui kaart asetatud lauale, võite uuesti pöörata ringi. Nüüd pistke lauale asetatud kaart ülejäänud kaardipaki alla ja tõstke kaardipakk nii üles, et külalised näeksid alumist kaarti, te ise aga mitte. Seepeale asetage kogu kaardipakk seljataha, kus sünnib tähtsaim toiming selle triki sooritamisel: pöörake pealmine (paki peal asetsev) kaart ringi, nii et ta seisaks „näoga“ ülespoole. Nüüd näidake publikule kaardipakki nii, et nad näeksid seda kaarti. Küsige, kas see oli tõmmatud kaart. „Ei,“ hüüavad kahtlemata kõik — „hoopis teine kaart oli!“

Vahepeal teil on rikkalikult aega veenduda, milline oli tõeliselt tõmmatud kaart, sest see asetseb oma endises kohas — kaardipaki all. „Ilus,“ ütlege siis, „see siis ei ole õige kaart. Silmapilk, palun!“ Viige kogu kaardipakk jällegi seljataha, asetage pealmine kaart õieti, segage kaarte põhjalikult, laske neid veel publikulgi segada, ja — siis otsige välja tõmmatud kaart.

„Selgeltnägija.“

Koguge oma publik laua ümber, kuhu — juhuslikult — on kuhjatud mitmesuguseid esemeid.

Muu kraami hulgas seisku lauaturgal läikivaks poleeritud vasest või niklist tuhatoos.



1. Istuge lauanurga juure ja võtke kätte kaardipakk. Üks pealtvaatajaist võtku istet teie vastas — üle lauanurga.

2. Asetage kaardid kummuli lauale ja laske neid põhjalikult segada.

3. Ulatage vastasistuvale pealtvaatajale ükshaaval üksikuid lehti kaardipakilt, nii et te ise nende pildikülgi ei näe. Kaardi esikülg peegeldub tuhatoosil ja te võite tähelepanelikult vaadeldes igakord öelda, millise kaardi andsite.

*

Üht pidage silmas: ärge te kunagi sellist „selgeltnägemist“ kasutage kaardimängu juures. Võltsmängija kuulsus pole just kadestatav!

Kodust taskukunsti

Ja nüüd, olles andnud terve rea üllatavana mõjuvaid kaarditrikke, asume muu nõiakunsti manu. Nagu võidakse veenduda järgnevaist trikkidest, võib igaüks kerge vaevaga edukalt mängida taskukunstnikku.

Jäljetult kadunud sõlm.

Ilus ja eriti efektne trikk, milleks ei vajata muud kui kaks tükki sidumisnööri; üks nööri-tükk umbes pool meetrit, teine 10 sentimeetrit pikk. Väiksem tükk seotagu lihtsa sõlmega pikema nööri tüki keskele. Nüüd näib nii, kui koosneks nöör kahest kokkuseotud tükist. Nõnda ettevalmistatult ilmuge külaliste ette ja paluge kaht võõrast, et üks hoiaks üht, teine teist nööriotsa.

„Te näete selgesti,“ ütelge, „et olen sõlminud kokku kaks nööri-



juppi. Ja nüüd näitan teile, kuidas ainsa sekundi jooksul võib nõiakunsti kaasabil kaotada sõlme, nii et nöör koosneb ühest sildest tükist.“ Seepeale haarake parema käega nööri keskele seotud sõlmest, hüüdke vasakut nööriotsa hoidvale võõrale „Lahti lasta!“ ja välkkiirelt tõmmake sõlm nööri pealt ära. Nööri tüki, mis jääb paremasse kätte, pistke tasku või poetage kuhugi mujale.

Joonisel on selgemaks arusaamiseks pikem nöör kujutatud mustana, lühem valgena. Seda, loomulikult, ei tohi järele aimata, sest vastasel korral oleks kohe selge, milles asi seisab.

Hüpnotiseeritud muna.

Täitke suur klaasnõu pooleni leige veega. Lahustage siis vees nii palju keedusoola, et kanamuna enam põhja ei lähe, vaid pinnal ujub. Kui see on saavutatud, võtke muna uuesti välja ja täitke nõu ääreni puhta veega. Mageda vee valamine peab sündima äärmise ettevaatusega; mage vesi ei tohi soolveega segi minna.

Nüüd asetage veenõu kõrvale kauss munadega. Alles siis võib „nõidumine“ alata:

1. „Mu daamid ja härrad,“ ütlete, „näitan teile nüüd, kuidas

võib hüpnotiseerida lihtsa kana-muna, mille palun lahkelt valida välja munakaust. Mul ei tarvitse muud teha, kui muna kaks korda silitada näpuotstega jämedamast otsast alates peenema otsa suunas, ja siis teda veidi aega üksisilmi vaadata... Kui siis ütlen „Seis!“ jääb muna — nagu kohe näete — tardunud olekusse liikumatult seisma.“

2. Võtke külaliste poolt välja valitud muna paremasse kätte, silitage teda, nagu eespool kirjeldatud, ja siis ajage silmad hästi pärani ning vaadeldge muna „hüpnotiseeriva“ pilguga. Seepeale lähendage muna — ikka veel hüpnotiseerides — veenõule.

3. Järgneb tähtsaim osa „nõidusest“: laske muna vette (mitte kõrgelt kukkuda, vaid aegamööda vajuda) ja samal hetkel hüüdke „Seis!“. Mis teeb muna? Ta ei vaju põhja, vaid jääb keset veenõu peatuma ega liigu enam paigast. Näib tõepoolest nii, kui oleks muna keset põhjavajumist tabanud tardumuskramp!

4. Natukese aja pärast võtke oma nõiakepp (selleks sobib iga puupulk!) ja ajage sellega mage vesi soolweega segi. Samal hetkel lõpeb hüpnoos; muna vajub aegamööda põhja.

5. Et keegi ei saaks öelda, nagu poleks see miski nõidus, vaid päris igapäevane nähe, laske

pealtvaatajail katset korrata sama või ka mõne uue munaga. Kellelgi — nähku nad nii palju vaeva kui tahes — ei õnnestu enam muna „hüpnotiseerida“.

*

Kuna on juba kord munadest jutt, siis: võite küsida külalisilt, kuidas nad eraldaksid keedetud munad toorestest, ilma et lõhkusid munakoort, vaataksid vastu valgust jne. See on ülilihtne: asetage muna lauale ja pange ta kahe näpuga tiirlema. Keedetud muna tiirleb kiiresti ja kaua, toores muna aga tiirleb raskelt ja jääb kohe seisma.

Kolumbuse muna.

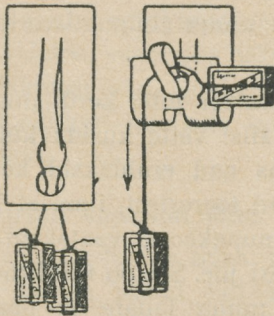
Alake vana üldtuntud jutuga Kolumbuse munast. „Kolumbus pani muna püsti seisma sel teel, et vajutas otsast koore katki. Mina panen aga muna püsti seisma ilma selletagi. Proovige, kas kellelgi see õnnestub. Ei? Noh, vaadake siis...“

Enne seda kui asetate muna taldrikule püsti seisma, raputage (kellelki märkamatu!) sellele kohale veidi keedusoola ja — muna jääbki seisma püsti-asendisse!

Tikukarp läbi „nõelasilma!“

Sitkesse, aga hästi paenduvasse paberlehte lõigatakse terava noaga kaks paralleelset lõiget, mis

asuvad umbes 2 sm. üksteisest eemal. Selle all lõigatakse paberist välja umbes 2,5 sm. läbimõõ-



duga ringikujuline tükike. Niidituki ühte otsa seotakse mingi kerge ese, näiteks tikukarp, teine ots pistetakse läbi paberisse lõigatud augu, läbi kahe prao ja uuesti läbi augu, nagu kujutatud joonisel. See sündinud, seotakse ka nõõri teise otsa tühi tikukarp. Esijoones tuleb pidada silmas, et nõõri otsa seotud esemed oleksid silmnähtavalt suuremad kui paberisse lõigatud auk. Sest ülesandeks on üks karpidest poetada läbi ümmarguse augu, nii et paber ei saaks vigastatud.

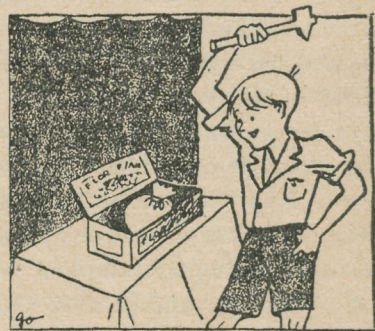
Võimalik on see vaid järgmiselt toimides: paberit paenutatakse sedavõrd, et augu kohal asuva kitsa riba saab tõmmata august läbi, nii et ta moodustab aasa, kust tikukarp vabalt läbi mahub.

Suur ehmatus.

Valmistage endale linasest rii-dest või õhukesest nahast kaks

kotikest, mis umbes 8 sm. laiad ja 15 sm. pikad. Mõlemad kotikesed peavad olema samast materjalist ega tohi üksteisest eralduda millegagi. Täitke siis üks kotikestest klaasikildudega, siduge ta kinni ja peitke paremasse või vasakusse varrukasse. Need ettevalmistused sooritatud, ulatage oma külalistele vaatamiseks teine — tühi — kotike, küsides, kas selles ei leita midagi kahtlast. Loomulikult kinnitavad kõik seda ühest suust, et kõik on korras, ja — nõidumine võib alata.

1. Laenake ühelt võõralt käevõi taskukell. Kinnitage seejuures, et kellale ei juhtu kõige vähematki, kuigi teil on kavatsus seda taguda pihuks ja puruks.



2. Pistke laenatud uur võõras- te poolt ülevaadatud kotikesse ja siduge see kinni täpselt samasuguse nõõriga kui varrukasse peidetud kotike.

3. Nüüd järgneb tähtsaim asi. Teie ees laual seisab tühi, avatud

sigarikastike. Tehke nii, kui paneksite kotikese uuriga sellesse kastikesse. Tõeliselt aga jätate ta rahulikult pihku, et soodsal juhul peita teda varrukasse. Jättes publikusse sellise pettemulje, laske salaja varrukas peituv, klaasikildudega täidetud kotike libiseda kastikesse.

4. Näidake kõigile avatud sigarikastikest, milles asetseb kotike klaasikildudega. Pealtvaatajaile jääb kahtlemata mulje, et kotikeses peitub uur.

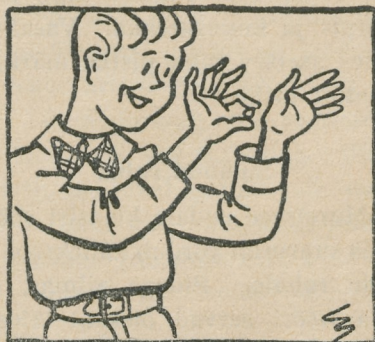
5. „Mu daamid ja härrad,“ ütelge siis, „selle lühikese aja jooksul, mis see võõras uur on minu käes, olen jõudnud teha kindlaks, et tal on mingi viga. On tingimata tarvilik, et parandan kohe selle vea...“

6. Haarake laual asetsev suur haamer ja lööge suure hooga, nii et kõik seda näevad, kastis asuvat kotikest. Ehmunud tõuseb uuri omanik ja tõstab protesti.

7. Tehes nii, kui tahaksite kastikesest võtta kotti purustatud uuriga, laske varrukas asetsev kotike salaja libiseda pihku ja ulatage see sõbralikult naerata-des tagasi uuriomanikule. Seejuures ütelge: „Nüüd teie uur on jälle täiesti korras!“ Kotike klaasikildudega aga jätke rahulikult kastikesse, mille kaane te kiiresti sulete.

Raha läbi varruka.

Kõverdage veidi vasakut kätt ja asetage küünarnuki juure tekkiva varrukavoldi vahele kümnesendine raha. Pange tähele, et raha välja ei kukuks, ja ilmuge publiku ette.



1. Laenake kelleltki 10-sendine raha ja võtke see paremasse kätte.

2. Hoides vasakut kätt edasi kõverdatus, vehkige rahaga õhus ringi ja pöörake publiku poole järgmiste sõnadega: „Mu daamid ja härrad! Veel näete raha minu parema käe näppude vahel. Kohe aga kaob raha, et järgmisel hetkel välja ilmuda sootuks teisest kohast mu kehal.“

3. Visake raha kõigi silmade all vasakusse varrukasse ja järgmisel hetkel haarake kinni varrukavoldi vahele peidetud rahast.

4. Laske kõverasse paenutatud vasak käsi pikkamööda õigesse asendisse (rippu), kusjuures var-

rukasse visatud raha kukub vasakusse pihku. Samal ajal hoidke paremas käes olev raha peidetult varruka vastas, hõõruge teda riide vastu ja näidake (tõmbamisliigutust tehes) siis kergendusohkega publikule. Pealtvaatajad usuvad, et 10-sendine rändas läbi teie särgi- ja kuuevarruka. Vasakus käes asetsev raha pistke märkamatult tasku.

Sulanud raha.

Muretsege endale klaasist sõõr, mis suuruselt võrdub kahekrooni- sele rahale. Pidage silmas, et klaassõõri servad oleksid täiesti siledad ja läbipaistvad.

Enne kui te ilmute publiku ette, peitke klaas vasakusse kätte, nii et keegi seda ei märka. Pärast seda võtke klaasist õllekann, täitke see pooleni veega ja asetage lauale. Seepeale asetage lauale kannu kõrvale kahekroonine raha ja suurätt.



1. Võtke suurätt ja laotage see üle vasaku käe, kus peitub klaassõõr.

2. Haarake laualt kahekroonine ja tehke nii, kui mähiksite selle vasakule käele laotatud rätiti. Tõeliselt mähite te raha asemel rätisse klaassõõri. Raha jätate te endiselt paremasse kätte, peites selle näppude vahele ja libistades soodsal juhul tasku.

3. Paluge nüüd mõnda pealtvaatajat, et ta ettevaatlikult võtaks teie käest suurätti rahaga. Läbi rätiti on selgesti tunda, et raha peitub rätiti sees.

4. „Assistent“ laotagu seepeale rätt õllekannu kohale nii laiali, et raha nägematult, kuid kõigile kuuldavalt kukub kannu. Rätt jääb kannule ja abiline läheb tagasi oma kohale. (Vaheaega võite kasutada selleks, et kahekroonist poetada kaela ja krae vahele või tasku).

5. Järgneb üllatav efekt. Te võtate rätiku veekannult ja — oh imet! — näiliselt klaasi kukkunud raha on jäljetult kadunud! Sest vees asetsevat klaassõõri pole kuigi kaugelt näha.

Läbitungiv pilk.

Alake sellise jutuga: „Mu daamid ja härrad! Meie, võlunustnikud, oleme oma silmi arendanud sel määral, et võime näha ka

ümber nurga. Kuid see pole veel kõik. Võime näha isegi läbi suletud ümbrike, läbi kinniste uste ja muude esemete. Ka läbi nende kolme täringi...“

Laual asetseb kolm tavalist täringit (vürflit), mida igaüks võib kontrollida.

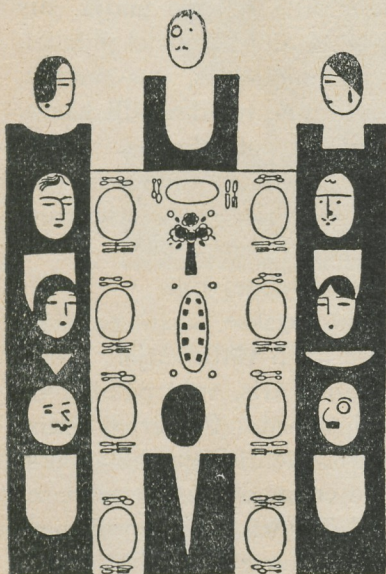
Siis jätkake: „Palun, asetage need neli täringit oma soovi kohaselt üksteise otsa. Pööran lauale seniks selja, kui olete oma torni valmis meisterdanud ja hüüate „Valmis!“. Olete valmis? Ilus. Nüüd viis täringipinda on kaetud. Mul on aga naljaasi läbi näha ja arvutada kokku seal

asetsevaid punkte. Seitseteist! Palun, kontrollige. Õige? No vaadake!“

*

Lugu on väga lihtne. Täringi punktid on seatud nii, et kahe vastastikkuse külje punktide arv annab alati kokku 7 (6 vastas on 1, 4 vastas 3 jne.). Pealmise täringi ülemisel pinnal oli seekord 4. Nüüd arvutate nii $3 \times 7 = 21 - 4 = 17$. Sedasama võib sooritada ka nelja või viie täringiga. Ülemisel, nähtaval pinnal, oli esimesel juhul näiteks 6, teisel juhul 2 punkti. Arvutate nii: $4 \times 7 = 28 - 6 = 22$; $5 \times 7 = 35 - 2 = 33$.

LAUAKORD HÄRRADE KONSULITE JUURES



kell 8 õhtul



kell 12 öösel

Lõbus seltskond

Kuidas lõbustada külalisi ja kuidas seltskonnas aega viita — selleks peaks eelpoolne osa raamatukesest pakkuma rikkalikult materjali. Nüüd aga vaadelgem lühidalt, kuidas võtta vastu külalisi, et nad tunneksid endid „nagu kodu“. Jättes kõrvale ametlikumat ilmet kandvad puhud — „suured“ lõuna- ja õhtusöögid, mis enamasti mööduvad tõsisema vestluse tähe all, ilma et sellele järgneks pimesiku- või pandimängu või mõnda muud kergemat, kuid seda tujutõstmavat ajaviidet. — Pärast selliseid pidusööke enamasti kas istutakse võõrastetuppa mõnusaks vestluseks, juuakse mokat ja klaasike likööri, suitsetatakse mõni sigarett, äärmisel juhul tantsitakse veidi ja — lahkutakse õigel ajal, ootamata ära majarahva haigutusi või ebatahtlikku kellavaatamist.

Tuletagem seepärast vaid meelde

teie kui külalise kohuseid

sellisteks puhkudeks. Eelkõige: ärge unustatagu, et majaproua on teinud kõik võimaliku, et teil oleks mugav, kodune ja lõbus. Tehke ka omalt poolt kõik, mis teie võimuses!

Kui ollakse esmakordselt kutsutud külla sellesse majja, siis on kombeks tuua kaasa lilli. Seda ei tehta ainult suurtel pidudel, välja arvatud perekonnapeod. Ka jõulupühadeks, uus-aastaks, lihavõttepühadeks jne., kui on kutsutud külla, tuuakse lilli kaasa. Mees toob ainult lõigatud lilli, mitte kunagi potiga!

Kui mingil pidulikul puhul kellelegi tahetakse saata suuremat lillekimpu või -korvi, siis lastakse see lilleärist saata otse koju, lisades juure nimekaardi või ka paar rida.

Daam tavalisti ei kingi härrale (peale haige) lilli.

Kingid (raamatud, šokolaad jne.) lastakse sisse pakkida. Aga mitte unustada, et kassasedel enne tuleb võtta välja. Daam ei jäta kinki paberisse, millesse see mähiti äris, vaid pakib selle siidpaberisse ja seob kinni kirju siidpaelaga. Überpakkimist pole vaja ette võtta juhul, kui äris nagu-nii tehti nägus kingipakk.

Iga küllakutse puhul peame endile enne selgeks tegema, et meil kui külalisel on ka kohustusi. Meil tuleb tasuda osakenegi sellest vaevast, mis peoperemees meie heaks näeb, ja seda peamiselt oma käitumisega: ärme norutame pead, vaid oleme lõbus ja

vaimukas vestleja. Nurgas konutamine on sobimatu; kõnelda ainult üksikute isikutega, kes meeldivad, on ebaviisakas. Kes hästi pealt kuulata oskab, osutades huvi iga lauakaaslase väljendusile, kes vähe räägib iseendast ja iga võõraga vähemalt üks kord vahetab paar sõna, on teretunud külaline igas majas.



*TA EI TARVITSE JU OLLA NII SUUR,
kuid pill — olgu ta missugune tahes — elustab
seltskonda suurepäraselt. Harmoonika meie pildil
on maailma suurim*

Kui viiakse (juhitakse) lauda, siis härra läheneb oma lauda-
daamile, kummardab kergelt tema ees, pakub talle käsivarre, viib
ta määratud kohale, tõmbab ta tooli veidi lauast eemale, ja istub
alles siis, kui daam on võtnud istet.

Kui keegi härra viib kaks daami lauda, siis pakub ta vane-
male parema, nooremale vasema käsivarre. Kui on ruumi, min-

nakse ka läbi söögitoa ukse käealt kinni hoides. Kui uks on kitsas, siis härra laseb daamil minna ees ja pakub talle hiljem uuesti käsivarre. „Trügimisest“ ukse vahel tuleb hoiduda.

Ükski võõras ei istu enne, kui majaproua pole istunud. Keegi ei hakka enne sööma, kui majaproua seda teeb.

Kui vein (või naps) on laual, siis iga härra kohus on seda valada oma naabrinnale, kusjuures ta enne veidi iseenda klaasi valab. Mispärast? — Et mõni pudelis ujuv korgi- või lakitükike kogemata ei satuks daami klaasi. Kui vein on karavinis, on see ettevaatusabinõu loomulikult liigne. Härra valab enne daami ja siis iseenda klaasi. Vestluseks pühendab härra end peamiselt oma lauadaamile, aga ta ei unusta ka oma vasakpoolset naabrinnat. Väär oleks aga arvata, et kogu söögi aeg tuleb alalõpmata vestelda. Otse vastupidi! Me tahame nautida ka häid toite, mis külalislahke pererahvas meile pakub. Seepärast iga härra on oma daamile (ja ümberpöördult) väga tänulik vaikimishetkede eest parajal puhul.

Ükski võõras ei tõuse enne, kui majaproua selleks märku annab ja tõuseb. Seepeale härra pakub jällegi oma daamile käsivarre.

Saabunud ruumi, kuhu minnakse pärast sööki, teeb härra daamile kerge kummarduse ja vabastab pikkamööda ta käe.

Ka pärast sööki ärgu jäetagu vestlust unarusse!

Kui tantsitakse, siis tantsitagu kõigepealt oma lauadaamiga, siis võimalust mööda majaproua või ta vanema tütreaga ning hiljem teiste tantsuhimuliste daamidega — võimalikult igauhega kord.

Kui muusika lõpeb, viib härra oma partneri ta tuttavate juure, kus ta varem oli, või vähemasti leiab temale mugava istekohta. Milgi juhul härra ei jäta daami pärast tantsu üksinda seisma.

Ärge olge üks neist võõrastest, kes ei leia enam teed koju. Vanemad külalised lahkuvad parajal kellaajal, ja nendega ühinevad ka teised. Kui mõni külaline on sunnitud varem lahkuma, siis ei pruugi tal kõigiga jumalaga jätta: see tekitaks asjata tüli. Kellestki märkamatult jätab ta jumalaga majahärra ja -prouaga ja eemaldub vaikselt.

Lahkudes võõras tänab külalislahket peoperemeest. Väga meelitatud on enamik võõruspidude andjaid, kui paar päeva hiljem neile helistatakse ja veel kord kinnitatakse, kui lõpmata mugav ja lõbus oli nende majas.

Teenija, kes aitab palitu selga, saab jootraha.

Ootamatud külalised

Suuremaiks pidulikeks puhkudeks majaproua, loomulikult, on teinud põhjalikke ettevalmistusi. Hoopis teisiti on aga lugu, kui külalised saabuvad ootamatult, kui saabub kuskilt rühm lõbusaid inimesi — sünnipäevale, mida ei kavatsetud pidada, uue korteri puhul soola-leiba tooma, või niisama, et veeta lõbusat õhtut. Loomulikult ei saa külalised sel puhul väga palju nõuda ega nõuagi. Majaproual ei maksa seega siis „joosta nahast välja“ ega lüüa käsi kokku hüüdega „Mul ei ole ju midagi! Kui ma oleks aimanud!“ Majas leidub alati „midagi“, mis võimaldab pakkuda klaas teed või klaas veini: veidi küpsiseid, võileibu ja nii. Peaasi sellisel puhul on hea tuju, mitte pakutav. Nii siis: tants ja seltskondlikud mängud; söök jääb tahaplaanile. Kuna sel moel saabunud külalised kahtlemata on juba õhtust söönud, tunduks lauas istumine neile isegi koormavana. Seega: külm laud või võileivad, mida pakutakse kandikult, küpsised ja tee. Külm praad, juust, vorst, muna, kilud, külm kala, mitmekesised salatid pakuvad küllalt võimalusi külma laua või võileibade „improviseerimiseks“.

Väga sobiv selliseks puhuks on teemasin ja tassid, suhkur, sidrunilõigud ning küpsised erilisel laual. Härrade kohus on hoolitseda daamide eest; majaproual ei tarvitse end teevalamisega ja ringipakkumisega liialt koormata. Tuleb hoolitseda, et oleks käepärast mingit karastavat jooki ja sigarette. Ka õunad ning muu puuvili on sellisel puhul eriti „omal kohal“.

Umbes samasugune on lugu, kui rühm lähemaid tuttavaid on kutsutud

„pärasõõki“

— lõbusa õhtu veetmiseks, kus valitseb sundimatu meeleolu ja raskuspunkti moodustavad lõbusad üritused: tants, mäng, vestlus

lõbusatel teemadel. Esimeseks eelduseks selliste õhtute puhul on külaliste endi tujuküllus: igäüks peab leidma midagi uut — mõne uue mängu, uue anekdoodi, uue taskukunsti-triki või — tantsusammu.

Söök ja jook järgneb tujutõstvaile üritusile alles teisejärgulise tähtsusega asjaoluna. Perenaisele annab see aga peamurdmist kõigele vaatamata. Anname temale seepärast mõningad näpunäited.

Külm laud eelkõige. Mõnda kõrvalruumi asetatakse pikem laud, millele paigutatakse kausikesed eelsöökidega, salatitega, paar praevaagnat külma prae ja külma kalaga, koogialus, lahtilõigatud leib ja sai, võitükikesed jne. jne. Taldrikud ja noad-kahvliid võib asetada samale lauale, kuid võib katta ka kõrvalruumides asetsevad lauakesed, asetades sinna taldrikuid, nugekahvleid ja suurätte külaliste arvule vastavalt. Joogid võib asetada samale, aga ka kõrval-lauale. Klaasid on sealsamas juures. Väga sobiv selliseks puhuks on suurem veinikaravin; veel pidulikuma mulje jätab, loomulikult, suur bowlenõu. Tantsuhimuliste noorte suhtes ärgu oldagu joogiga liialt kitsi.

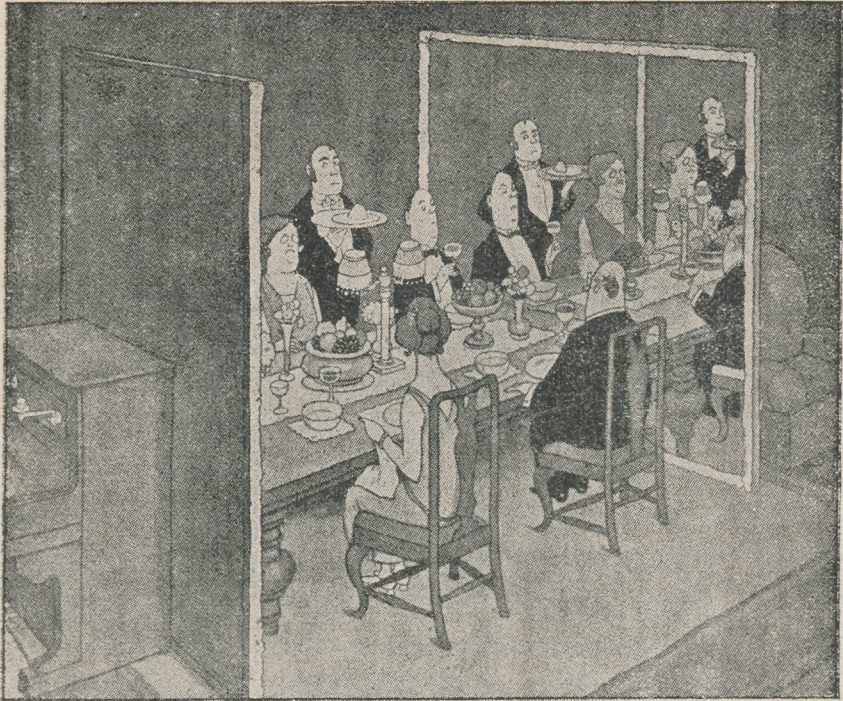
Kui koosviibimine venib väga hilise öötunnini, antakse, ütleme — keskööl — veel kord kohvi ja võileivakesi või küpsiseid.

Sellise sundimatu vastuvõtu võib julgesti korraldada ka vallaline naine. — Tänapäeval on nimelt ka temal täielik õigus kutsuda oma tuttavaid härrasid ja daame oma nelja või kaheksa seina vahele; endistel aegadel peeti seda kombevastaseks.

Samasuguse õigusega kui vallaline naine, võib endale tänapäeval kutsuda külalisi ka poissmees: mitte ainult meesvõõraid üksi, vaid ka abielumehi koos naistega, samuti tuttavaid daame, kes ka vallalised nagu piduperemees. Ainult üsna noortel tüdrukutel pole sobiv minna sellistele õhtutele; erandina võiks kõne alla tulla ainult juhtum, kus mõni abielus daam sel õhtul perenaise kohustused võtab enda peale poissmehe majas.

„Cocktail-party“

Sootuks uus moodus külaliste vastuvõtuks — Ameerika ja Inglise eeskujudel — on cocktail-party. Eriti sobiv on neid tujuarendavaid õhtuid korraldada abielupaaridel või vallalistel, keda



NUPUKAS LORD

ehk „suur õhtusöök“ krüisiaegadel

elukutseline töö peab kinni hilise pärastlõunani. Peaaegu üldiselt on kombeks, et cocktail-party'le härrad tohivad ilmuda tavalises tumedas ülikonnas — samuti kui muudelegi „sundimatuile“ õhtutele.

Eriti suuri ettevalmistusi selleks pole vaja. Majaproua või -härä — kummal selleks juhtub olema „andi“ — võtab cocktaili segamise enda peale. Antakse soodat whisky'ga ja ilma, ning igasuguseid muid külmi jooke. Külma selters vermouthis'iga leiab alati sooja poolehoidu. Majaproua pakub kandikult võileivakesi. Teretulnud on ka n. n. klub-sandwich'id, mis sarnanevad võileibadele, kuid serveeritakse kuumalt. Laudu ei kaeta üldse, vaid taldrikud ja noad-kahvliid seisavad eraldi laual — kõigile käepärast.

Kutse cocktail-party'le pole eriti siduv, nii et pole vaja ka erilist äraütlemist. Küllap perenaine juba teab, palju kutseid ta

saatnud ja kui suure hulga külalistega ta võib arvestada. Pole ka mingisuguseid kindlaid eeskirju, millal alata ja millal lõpetada. Võib tantsida, mängida ja p e a b olema lõbus; see on ainuke nõue.

„American drinks“

„Coctail-party“ õnnestumisele on tähtsaimaks eelduseks, et osataks külalisile segada küllalt huvitavaid, algupäraseid ja suupäraseid jooke kodumaistest ja meil saadaval olevaist välismaistest algainetest. „Pimesi kobades“ — juhuslikke segusid valmistades — võib kahtlemata sattuda mõnele vägagi suupärasele cocktailile, aga võib ka juhtuda, et segatakse kokku niisugune jook, mida külalised peavad kugistama külmajudinatega seljal. Eeskirjad ja äraproovitud retseptid on siin tingimata vajalised. Laseme seepärast allpool mitmekesiste segu-jookide kohta ülevaate anda restoratsiooniasjanduse eriteadlasel A. Liigeril, kes seda ala õppinud välismaal ja pealinna prominentsemail ballidel edukalt juhtinud cocktail-baare.

Viimasel ajal on meilgi moodi läinud niinimetatud „Ameerika joogid“ — „American drinks“. Meil puuduvad küll veel eeskujulikud baarid ja „bar-men'id“, kes tunneksid põhjalikult oma ala. Seltskonnas aga leidub küllalt „asjahuvilisi“, kes korraldavad „coctail-party'sid“ ja oma külalisile segavad vägagi suupäraseid cocktaile.

Varem arvati, et segujoogid on ainult siis head, kui nende valmistamiseks võetud ainete hulk on võimalikult suur ja koostamine hästi keeruline. See on täiesti ekslik. Segades cocktaile 2—3 ainet saame alati puhtama maitse kui kümneid aineid kasutades.

Meie oludes pole üldse võimalik valmistada kõiki välismaail tuntud segusid. Cocktail-segude jaoks puudub hulk lisaaineid, mida tuleks välismailt eriti sisse vedada. Aga saab väga hästi läbi ka nendeta, kui osatakse ära kasutada kõiki selleks sobivaid kodumaa saadusi ja mõningaid saadaval olevaid välismaa sorte.

Mis puutub cocktail-partyde korraldamisse, siis — mõnel juhul sellised tujuküllased õhtud võiksid väga hästi asendada

kella-viie-tee. Ja üldse: selle asemel, et jannata igasuguste sööki-
dega ja serviisiga, teega, kohviga, kookidega, küpsistega, võileiba-
dega ja muuga — miks mitte pakkuda selle asemel külalistele lõ-
busamat ja algupärasemat, vabastades ühtlasi majaproua tülika-
test perenaise-kohustustest köögis. Eriti sobiv on selliste õhtute



PRESSIBALLI COCKTAILID

*Cocktailide meister A. Liiger segamas mõnusat jooki Tallinna pressi-
balli seltskondlikus baaris*

korraldamine vallalistele ja perekondadele, kelle kodune maha-
pidamine pole nii seatud, et saaks anda küllalt väarikaid õhtu-
sööke. Joome selle asemel pigem klaasikese cocktaili või pakume
oma tuttavaile mõne hea bowle'i.

Mis on siis õieti cocktail? Kust on pärit see omapärane sõna
ja algupärane mõte mitmeid häid jooke segades saavutada veel
suupärasemat? — Isegi asjatundjad on sunnitud kinnitama, et

cocktaili tekkimist ümbritseb saladus. Kindel on ainult see, et cocktail — sõnasõnalises tõlkes kukesaba — leiutati Ameerikas. Juba 1869. aastal ilmus Ameerikas raamat kombineeritud jookide kohta, ja selles juba tarvitati sõna cocktail. On väga tõenäoline, et kõik tol ajal cocktailiks segatavad joogid omasid erivärvi, nii et segu lõpupoolest meenutas kirevat kukesaba.

Ameerikast toodi segamis-„kunst“ Euroopasse ja levis kohe igalepoole — lõppeks ka Eestisse.

Segamise keeruline kunst.

Loomulikult ei saa siin tungida kõigisse peensustesse cocktailide valmistamisel; see viiks liiga pikale ja oleks ka mõttetu, sest saadaval olevaist „algainetest“ saame ikkagi valmistada vaid piiratud arvu segusid. Piirdume seepärast üksikute segudega ja näpunäidetega nende valmistamisel.

Cocktaili segamiseks on eelkõige vaja segamisnõu, n. n. „shaker“. Neid on mitmesuguseid — metallist, kristallist jne. Kõige laialdasemalt kasutatakse kahest koonusekujulisest kokkukäivast poolest koosnevat „shakerit“. Vajalikud joogiannused valatakse ühesse nendest nõudest, lisatakse tükk jääd, teine nõupool pannakse kaanena peale ja „miksitakse“ käerandme ulatuses kiireid edas-tagasi liigutusi tehes seni, kui cocktail on „all right“.

Cocktaili juuakse külmalt, mispärast segu tuleb „shakeris“ hästi läbi kloppida. Seejuures pole soovitatav kasutada väikseid jäätükke. Need sulavad liiga kiirelt ja segu saab vesine. Võetagu ainult üks suurem jäätükk — see jahutab sama hästi, kuid sulab vähem. Segamisel on soovitatav toimida järgmiselt: alul kord kiirelt loksutada, siis hetkeks peatuda, veel kord kiirelt loksutada ja — serveerida.

Segude koostamisel tuleb pidada kinni retseptis antud järjekorrast: kõige enne tulevad kibedad (bitters), siis puuviljamahlad, edasi muna (kui mingi retsept peaks seda ette nägema) ja lõpuks liköörid, alkohol. Viimasena pannakse „shakerisse“ tükk puhast jääd, sest alul panduna jää juba vahepeal sulaks.

Siin loomulikult ei saa anda kõiki retsepte; nende arv on selleks liialt suur. Raamatu ülesandeks pole ju lugejaist teha väljaõppinud „bar-men“isid“. Külaliste kostitamiseks suupäraste jookidega aga siin antud juhistest kindlasti jatkub. Peale selle võib

ju igaüks ise antud algainetest koostada uusi segusid, avastades võib-olla endas suuri talente „mixer'i“ elukutseks.

Kuna välismaa retseptid on suuremalt jaolt sellistest jookidest, mida meil pole saadaval või mis hinnalt väga kallid, siis on eelkõige huvitav märkida, mida võiksime kodumaa jookidest kasutada välismaa sortide asemel.

Suure enamiku cocktailide põhianeteks on gin, whisky, konjak ja vermouth. Gin'i asemel võime väga hästi kasutada o.-ü. „Alko“ poolt turule lastud kadakamarja-viina. See on värvilt küll rohekas, kuid maitsega võib rahul olla. Whisky'dest sobivad ainult välismaa sordid; kodumaa whisky pole kuigi hea. Kodumaa konjakit võime kasutada julgesti, samuti kodumaal valmistatud vermouth'i. Üht peab aga lisama: mida esmajärgulisemad joogid, seda parema maitse saavutame segus. Mõni odav sort võib teinekord rikkuda kogu „supi“.

Allpool anname rea cocktaili-retsepte, milles antud jooke meil kõiki on saadaval. Arvud jooginimetuste ees näitavad, millises vahekorras tuleb võtta üksikuid sorte. ($\frac{1}{2}$ = pool osa, 1 = üks osa, 2 = kaks osa jne.) Kuna segamine enamasti sünnib silmamõõdu järgi, tuleb harjutada võtma sorte õiges vahekorras. Tavalisti segatakse korraga ainult üks klaas.

Nii siis:

Curacao cocktail:

- $\frac{1}{2}$ apelsinimahla
- 2 curacaod
- $\frac{1}{2}$ cognacit
- $\frac{1}{2}$ gini (kadakamarjaviina).

Flying Scotchman cocktail (Lendav hollandlane):

- $2\frac{1}{2}$ vermouthi
- 3 whiskyt.

Liigeri cocktail (oma retsept):

- 3 vodkat
- $\frac{1}{2}$ apelsinimahla
- 1 vermouthi
- Suhkrut võib lisada maitse järele.

Clap of thunder (Kõueilm):

- 2 whiskyt
- 2 gini (kadakamarjaviina)
- 2 cognacit.

Le coup de dent cocktail

(Hammasteklöbin):

- 3 gini (kadakamarjaviina)
- $\frac{1}{2}$ sidrunimahla
- natuke peent suhkrut
- $1\frac{1}{2}$ chatreuse'i rohelist.

Law's cocktail (Seadusesilm):

Kõige enne kloppida ettevaatlikult 1 munakollane ühes,

- $1\frac{1}{2}$ cognac'iga ja

3 portot (portveini). kaatpähklit, selle järele kal-
 Lisada maitse järele juure lata kõik shakeri, siis veel
 suhkrut, riivida veidi mus- jääd ja hästi läbi kloppida.

„Avansid“ ja „Dekreetid“

Tänavaaastasel presseballil kujunesid lemmikjookideks järg-
 mised kodumaiste nimetustega cocktailid:

Dekret:

$\frac{1}{2}$ gini

$\frac{1}{2}$ kümmelit

Pärast segamist raputada
 klaasi peale õige vähe pu-
 nast paprikat.

2 gini

2 cognacit

$\frac{1}{2}$ sidrunimahla.

Juubelite-koda:

3 cognacit

2 vermouthis

1 curacaod.

Avanss:

$\frac{1}{2}$ cognacit

$\frac{1}{2}$ apelsinimahla

3 vermouthis

Veidi orangeade'i.

Uuestisünd:

2 cognacit

2 vermouthis

$\frac{1}{2}$ rummi

1 curacaod.

Vaikiv olek:

2 whiskeyt

Kangemad cocktailid saame segades kangemaid jooke: konja-
 kit, whiskeyt ja gin'i. Kergemad ja magusamad on vermouthis-
 ja puuviljamahladest koostatud joogid; lahjendava lisandusena
 võib kasutada ka apelsinisiirupit.

Lõppeks aga cocktailid on eelkõige maitseasi, ja maitse üle ju
 teatavasti ei saa vaielda. Igaüks segagu nii, kuidas kõige pare-
 mini maitseb ta külalistele ja temale endale.

Muud mõnusad joogid

Bowle.

Bowle jaoks tuleb võtta kergeid, kuid häid veine — reinvein,
 mosel või mõnesugused prantsuse sordid. Bowle valmistamisel
 on eelkõige tähtis maitse andmine. Kuna veinid, mida kasuta-
 takse bowle valmistamisel, on suures enamikus hapud, tuleb

maitse järele lisada tükksuhkrut; just tükksuhkrut, sest see on puhtam. Daamide seltskonna jaoks, loomulikult, tuleb võtta suhkrut rohkem.

Bowlet võib edukalt serveerida igasuguses olukorras: uueaasta vastuvõtul ja muudel pühadel, sünnipäevadel, isegi — bridžilauas. Sest leidub küllalt mängijaid, kes kinnitavad, et see külm jook teritab mõistust ning on suureks „abimeheks“ suure slemmi väljamängimisel.

Tähtsaimaks nõudeks bowle valmistamisel on jahutamine. Bowle peab olema äärmiselt külm; leigelt serveerituna see jook pole üldse mõeldav. Kõige otstarbekohasem on jahutada juba veini, asetades selle pudelitega keldris jääle. Kui kohe algul jäätükk panna segusse, siis sellest sulab ajajooksul ülearuselt palju vett ja bowle muutub „vesiseks“.

Bowlenõu on tavaliselt kristallist — suur, madal ja lai. Selle puudumisel võib kasutada ka klaasist kannu, kuid tuleb arvestada, et see ei jäta kaugeltki nii pidulikku muljet. Tõstetakse hõbekulbiga kas suurtesse veiniklaasidesse või ka harilikudesse limonaadiklaasidesse.

MAASIKA-BOWLE: 1 liiter puhtaid (kuid pesemata!) aia- või metsamaasikaid kaetakse täielikult tuhksuhkruga ja lastakse „tõmmata“ veerand kuni pool tundi, et suhkur maasikatest mahla välja kisuks. Lisatakse juure veini, selterssi ja vahuveini, lõppeks tükk jääd ja klaas konjakit — maitse järele. Kõlbab ka vahuveinita.

Samal viisil toimides võib maasikate asemel võtta ka muid marju või puuvilju, kasutades segamisel samu lisaaineid.

APELSINI-BOWLE: 3—5 mahlakat apelsini (1 apelsin pudelile) lõigatakse õhukesteks viiludeks, segatakse peensuhkruga ja lastakse tõmmata umbes 1 tund. Suis lisatakse 1 klaas arrakki või rummi, seepeale vein ja jää.

KIIR-BOWLE retsept on järgmine: $\frac{1}{4}$ ltr. vabarnakeedist, 1 pudel valget veini, $\frac{1}{2}$ — $\frac{3}{4}$ ltr. vett, 1—2 sidruni või apelsini mahl; külmalt serveerida.

ANANASI-BOWLE: Konserveeritud ananasiviilud võetakse purgist, lõigatakse neljakandilisteks tükkideks ja lastakse kuivalt suhkrul all tõmmata, et rohkem mahla välja tuleks. Bowle-nõusse valatakse hapu veinisort, ananas ühes suhkruga, lisades soovikohasel hulgal selterssi või sidrunisoodat. Lõppeks lisatakse veel klaas konjakit või curacaod, purgis olev ananasivedelik ja tükk jääd.

Punšid

Punš arvatakse olevat India päritoluga jook. Vastandina bowlele kõik punšid serveeritakse kuumalt. Parimateks maitseaineteks punšide valmistamisel on ja jääb sidrun ja apelsin.

VEINI-PUNŠ: 1 ltr. veini segada 1 ltr. veega ja 200 gr. suhkruga ning kuumendada tulel keemaminekuni. Seepeale lisada 2 sidruni mahl, üks viiludeks lõigatud apelsin ning maitse järele rummi või arrakki. Võib võtta harilikku valget veini kui ka burgunderit.

TEE-PUNŠ: Riivida $\frac{1}{2}$ sidruni koort, katta suhkruga, pressida juure 2 sidruni mahl, lisada 1 ltr. teed ja arrakki maitse järele. Hästi segada ja tuliselt serveerida.

HÕÖGVEIN: 1 pudel punast veini asetada nõuga tulele, lisada maitse järele suhkrut, 2—3 tera nelki, tükk kaneeli koort, sidruni- ja apelsiniviilusid, lasta läbi keeda ja serveerida tuliselt.

Coblerid

Coblerid on väga lihtsad valmistada ja eriti sobivad tarvitada suvel. Coblerit võib valmistada ka koduveinist, lisades jääd ja veidi maitseaineid. Serveeritakse seda jooki kõrgetes klaasides, lisades juure õlekõrre.

Üldtuntum valmistamisviis on järgmine: võetakse kõrge klaas, täidetakse pooleni peene jääga, valatakse siis allpoolmärgitud aineid ja lõppeks sidrunilõik.

SHERRY-COBLER: 1 klaas sherryt, 1 teelusikatäis suhkrut või vastav hulk sidruni- või ananasiürupit ja mõni tilk mingisugust puuviljaessentsi.

Portvein-cobler valmistatakse täpselt samuti, võttes sherry asemel vaid portveini.

Soojalt või külmalt?

Veini temperatuur serveerimisel on probleem omaette. Mis puutub välismaa veinisortidesse, siis seal võib märkida põhireeglitena: Bordeaux ja teised lõunamaa veinid peavad olema umbes 1 kraadi võrra soojemad kui saksa veinisordid, mida serveeritakse $+6^{\circ}$ R juures. Nii punane kui valge burgunder peab evima keldri-temperatuuri ($+9^{\circ}$ R). Punane bordeaux pääseb kõige paremini mõjule toa-temperatuuri juures ($+14$ — 15° R) serveerituna. Samuti itaalia ja ungari veinid ja magusad dessertveinid. Vahuvein lastakse 1 tund jääl seista ja siis serveeritakse.

Head veinid on väga õrnad ja neid tuleb kohelda hoolikalt ning ettevaatlikult kui kapriisseid naisi, et nad midagi ei kaotaks oma maitsest ja aroomist.

Bridži-pärastlõuna

Samuti kui bridž on meil uudne mäng, sama uudsed on ka bridži-pärastlõunad. Eelkõige tuleb bridži-pärastlõunale kutsu- tuil pidada silmas, et see pole cocktail-party või daamide kohvi- õhtu, kuhu võib tulemata jätta või viimasel hetkel ära ütelda. Kuna igaks partiiks on tingimata vaja nelja mängijat, siis ühe puudumine muudaks „teovõimetuks“ ka ülejäänud kolm. See- pärast: kui olete kutse vastu võtnud, tulge tingimata!

Mängulauad kaetakse bridži-pärastlõunaks võimalust mööda roheline riidega. Igale lauale asetatakse kaks partiid uusi, vähe- malt vigastusteta bridži-kaarte, üks partii punaste, teine siniste selgadega. Ja küllalt pliitseite, bridži-blokke ning tuhatoose!

Kohvi ja teed pakutakse mängu pauside ajal, sinna juure või- leivakesi, mis asetatud suurele liuale. Võileivakeste juures kan- dikul on kaheharuline ettetõstmis-kahvel.

Majaproual tuleb hoolitseda selle eest, et jooke pakutaks kohe, kui rubber lõpeb. Ei tohi siiski liialt vara valmis valada, sest jah- tunud kohv või tee pole tõepoolest suupärane!

Hea valgustus on väga tähtsaks eelduseks bridži-pärastlõuna õnnestumisel. Teenijale, kui selline on olemas, tuleb teha kor- raldus, et ta aeg-ajalt tuleks vaikselt sammul tuppa ja tühjendaks tuhatoose.

Daamid kannavad bridži-pärastlõunal lihtsat pärestlõuna- kleiti, kübara jätavad nad eesruumi samuti kui mantli ja kindad. Härradel on tumedad ülikonnad, valged kraed ja mustad kingad.

Enne kui istuda mängulauda, võib julgesti küsida, kui kõr- gelt kavatsetakse mängida. Sest alati tuleb pidada silmas, et või- dakse ka kaotusega lahkuda. Keegi ei pane seda küsimust pa- haks; ei mängita ju võidusumma pärast, vaid mõnusaks ajaviiteks.

Bridžimäng nõuab tihti suurt endavalitsemist. Igast, ka kõige rääbalamast olukorrast tuleb olla üle. Kui partii on kaotatud, siis ärge kurkige, kaevake ega kiruge, nagu oleksite kaotanud poole maailma või kogu oma maise vara. Õhtu korraldajale on väga piinlik, kui tal mõnest mängijast jääb mulje, nagu kuluks tal mänguvõlgade tasumiseks rohkem kui sissetulekud lubavad.

Samuti pole sobiv liialt kõva häälega rõõmutseda võidetud partii puhul.

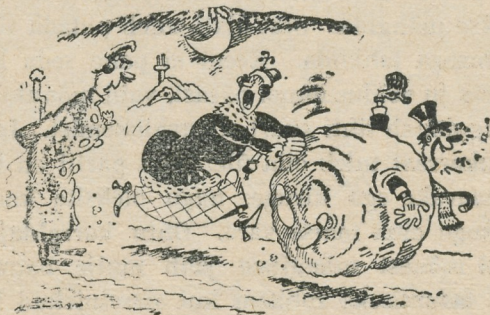
Ärge piiluge naabri kaarte, ärge küsige kaasmängijailt nõu ja ärge lõpetage kohe mängu, kui olete midagi võitnud või kaotanud; andke võimalusi revanšiks.

Eelkõige pidage silmas: selle järele, kuidas te end peate üleval kaardilauas, tehakse tähtsaid otsusi teie iseloomu ja tegumoe kohta. Ebasobiva käitumisega bridžilauas võite endast jätta seda-võrd halva mulje, et hiljem on seda võimatu teha heaks!

Teeõhtu

See on sama, mida varem tunti daamide kohviõhtuna, ainsa vahega, et tänapäev sellistel õhtutel on kombeks anda ka teed. Enamasti majaproua kutsub sellistele õhtutele vaid oma lähemasse tutvusringkonda kuuluvaid daame. Daamid ilmuvad teeõhtutele enamasti kübarais, jättes mantli ja kindad eesruumi. Inglismaal kannab ka majaproua ise kübarat, nii et ei maksa naerdagi nii väga ühe anekdootse loo üle, mida nii meelsasti jutustatakse kellegi tuntuma daami kohta meie seltskonnast. Meil siiski see komme — õnneks — pole läbi löönud.

Majaproual tuleb eelkõige hoolitseda selle eest, et laud oleks ilusasti kaetud, et laual oleks lilli, et kohv ja tee oleksid aromaatsed ja head ning küpsised suupärased. Kui pakutakse torti, siis see olgu tükikesteks lõigatud. Igal võoral olgu peale teelusika veel eriti lusikas tordi ja koogi söömiseks. Kookide söömiseks võiks olla veel eriti koogikahvel, ja kui antakse võileibu, siis nende söömiseks väikesed taldrikud ja väikesed noad-kahvlid.



AINUKE VIIS

elurõõmsa mehe kojutoomiseks lõbusalt olengult

Õpetus sellest,

kuidas end seltskonnas kiirelt teha ebameeldivaks.



„Ütlen teile täpselt, mis te valesti tegite.“ — Analüüsige võimalikult üksikasjalisemalt oma sõprade vigu ja eksitusi, milliseid nad parajasti juba hakkavad unustama.

See on meeltülendav.

*

„Te olete täiesti valel arvamisel!“ Nende sõnadega alustage kangekaelset ja vihast vaidlust mõne süütu lause üle, mis teie naaber laskis lendu ainult selleks, et vestlust kuidagi edasi aidata.

See on suurepärane võimalus oma kõneosavuse arendamiseks.

*

„Teie sõber ei meeldi mulle.“ Küsimatult arvustusi kuuldavale tuua on eriti huvitav, eriti kui need on sihitud mõne seltskonna-kaaslase sõbra või perekonnaliikme vastu. Aga tihti piisab ka tagasihoidlikumast märkusest ta abikaasa või lapse suhtes.

Te väljendate seega oma huvi ta isiku vastu.

*



„Seda võib igaüks.“ Niimoodi žestis ja sõnas alahinnates seda, mis teine on saavutanud, pahandate teda kindlasti, pealegi kui

ta on väga uhke oma saavutusele.

Kas ei tee see nalja?

*

„Mulle meenub, te tahtsite...“
Niisuguse algusega tuletage teistele korduvalt meelde lubadusi ja lubadusekesi, mida teised impulsiivselt või heasüdamlikkusest on andnud ja milledest te täpselt teate, et nende pidamine sünnitab neile raskusi.

*



„Nagu mul juba juhus oli nii õieti ära märkida...“ Püsige aga südamerahuga oma armsama kõneaine juures ning tulge ikka ja jälle selle juure tagasi, kuigi teised mitmel puhul juba on püüdnud vahetada kõneainet.

Sealjuures võite veel märku anda, et teised on kas liig rumalad või liig asjatundmatud, et teie seletusi jälgida.

See annab teile võimaluse oma arukusega hiilata.



„Nii minagi mõtlesin kord varemalt!“ See lause on väga sobiv, et sellega mõne idee eestvõitlejale anda kogu seltskonna ees külm dušš.

Siis näidake talle, kui vananenud on ta vaated. Jälle kogu seltskonna ees. Sellega teete end temast üleolevamaks ja ta austab ning armastab teid selle eest mitmekordselt.

*



„No lubage, seda ma tean juba paremini.“ Paremini-teadjad on üldse üks tähtsam tõug inimesi seltskonnas.

Näidake end autoriteedina iga kõneaine juures, mis lõbusas seltskonnas esile kerkib.

Mida rohkem teil jääb õigus, seda ebameeldivamaks ennast teete. Aga peaasi: teil jääb õigus!

*

„Ja nüüd ma ütlen, mis minna sellest asjast arvan!“

Iga kõneluse juures püüdke ennast teha seltskonna keskpunk-

tiks. Olge selle sihi taotlemisel järjekindel ja halastamatu.

*

„Te näete täna nii väsinud välja!“ Sellele märkusele lisage armastusväärset juure, kuidas keegi teie vana tuttav samuti näinud nii väsinuna, ja kahe tunni pärast südamerabandusest hinge heitnud. Ja küsige siis: „Teie süda pole ka vist korras?“

See karastab suurelt teie kaastestleja närve.

„See oli jälle üks tore õhtu?“

Muidugi tuleb külalisel meeldivalt käituda ka pererahva suhtes! Kuid mitte liialdada. Lõppeks on ju külalise kohus end võimalikult hästi lõbustada ja mitte mõne kingitusega ka pererahva rõõmsa meele eest hoolitseda!

Kaasavõetav lillekimp koosnegu peamiselt traaditud lilledest. Need püsivad vabalt värsketena kogu õhtu. Ja on's külalise asi pereprouale ka järgmisteks päevadeks headmeelt teha? See oleks jälle kindlasti liialdus.

Saabudes teretatagu kõigepealt plikaõhtu näitsikute halpi koori, sest see mõjub alati hoogsalt ja nooruslikult. Pereprouast võib ka mitte välja teha, kui koputate peremehele vahvalt õlale ning pärite kõva häälega, kes see noor,

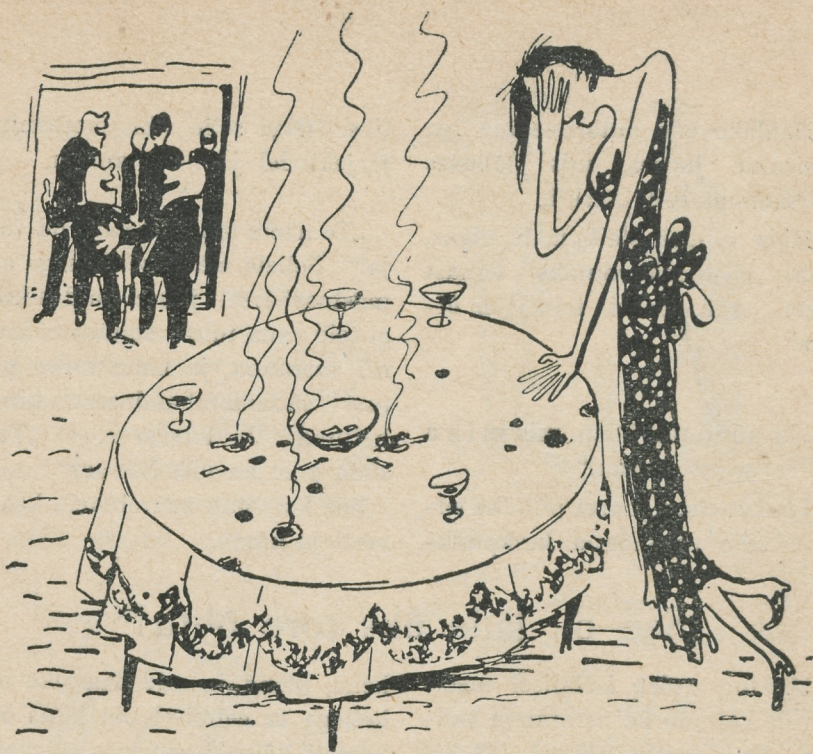
kena, blond ja sale daamike oli, kellega ta eelmisel ööl istus ööllokaali kõige kaugemas nurgas.

Kuni söögini on kõige sobivam veeta aega ajalehtede lugemisega või ajakirjade lehitsemisega.

Märgiks, et supp maitseb, lörbitagu seda hästi hoogsalt ja kuuldavalt, ning ärgu jäetagu ütlemata mõningad viisakad komplimendid, nagu: „Jaja, puljongi vürflid on tõesti suurepärase leiutis!“

Kui antakse külma toitu, siis pomisetagu kuuldavalt: „Sosoo, sooja siis täna ei antagi?“ Nii-sugune märkus kutsub alati esile lõbusa meeleolu ja pereproualt ei jää tulemata ülilahke pilk.

Ei tohi ka unustada hambaorgi elegantset kasutamist söögilauas. Olgu siinjuures tähendatud, et



OLI JÄLLE KORD ILUS ÖHTU:

Põletishaavad laudlinal ehk: „Nad tundsid end tõesti nagu kodus!“

hambaork sobib suurepäraselt ka küünte puhastamiseks. Hambaorgi puudumisel oldagu kahvliga ettevaatlik, sest mõnes perekonnas on kombeks pidada liiga teravate otstega kahvleid, mis võivad teha häda igemetele.

Sigaretide peamiseks voorseks on see, et nendega saab põletada ilusaid augukesi laudlindesse. See on n.n. richelieu-käsitöö või augutikandus. Ka põrandavaipa ilustavad need pruunid põletisplekid suurepäraselt. Likööriklaas asetatagu julgelt

tooli kõrvale põrandale, küllap mõni ta sealt juba ümber ajab.

Kõige sobivam on jootraha teenija jaoks laenata pererahvalt endalt või mõnelt teiselt lollilt külaliselt („Mul on kahjuks ainult 50-kroonine!“) — ja muidugi siis juba ühtlasi nii palju, et ülejäägist piisaks kojusõiduks taksiautoga. (Sest muidu kasvavad väljaminekud nii suureks, et selle eest igast restoranist oleks saanud sooja õhtusöögi, mitte aga mõne killu võileiba, nagu siin! Muide: ka veinil oli korgi maitse, eks olnud?)

