

Spielkarten und Kartenspiel

1. Vorbemerkung

Die Definition von Spiel von *Johan Huizinga* gilt auch für das Kartenspiel¹: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die, innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

Über den Ursprung der Spielkarten und damit des Kartenspiels gibt es unterschiedliche Hypothesen. Manches deutet auf China als Ursprungsgebiet². Dort sollen Spielkarten in der Mitte der T'ang-Zeit, wohl im 7./8. Jahrhundert, und in der Sung-Zeit (960–1279) erwähnt worden sein. Die entsprechenden Belege stammen allerdings aus dem 11. bzw. dem 14. Jahrhundert³. Da China als Ausgangspunkt einer Diffusion der Spielkarten und des Kartenspiels bisher ebenso wenig beweiskräftig untermauert worden ist wie die möglichen Diffusionswege, soll hierüber nicht weiter spekuliert werden. Im übrigen befaßt sich dieser Beitrag ausschließlich mit europäischen Spielkarten.

2. Erstes Auftreten von Spielkarten in Europa

Das erste Auftreten von Spielkarten in Europa ist nicht eindeutig festzustellen. Die früheste mir bekannte Erwähnung von Spielkarten stammt aus dem Jahr 1371. Damals schrieb der katalanische Dichter Jaume March das „*Libre de concordances*“, indem sich das Wort „naip“, Spielkarte, findet. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang, daß die Araber im 12. Jahrhundert das Papier in Spanien eingeführt und die erste Fabrik in Játiva bei Valencia errichtet hatten⁴.

Abgesehen von diesem poetischen Beleg sind die frühen Nachweise von Spielkarten bzw. Kartenspielen Verbote. So verbietet ein Ratserlaß aus dem Jahr 1376 in Florenz das Kartenspiel. Vermutlich waren Spielkarten und Kartenspiel aber schon eher nach Europa gekommen, denn das Verbot deutet an, daß die Verbreitung schon beträchtlich gewesen sein muß. Weitere Verbote erfolgten in Regensburg (1378), Nürnberg (1380), Lille (1382),

Straßburg (1394) und Augsburg (1400). Erwähnt werden Kartenspiel bzw. Spielkarten 1379 in Viterbo als „Nayb“ aus dem „Land der Sarazenen“, ferner am Hof des Herzogs von Brabant⁵. Weitere Erwähnungen gibt es aus St. Gallen (1379), Basel (1377), Barcelona (1380), Konstanz (1388), Zürich (1389), Holland (1390), Augsburg (1391) und Frankfurt (1392). *Detlef Hoffmann* folgert aus diesen Belegen, daß das Kartenspiel gleichzeitig in Italien und am Oberrhein auftrat und sich rheinabwärts verbreitete. In Österreich und Polen ist das Kartenspiel erst im 15. Jahrhundert nachweisbar⁶. *Marianne Rumpf* folgert aus den Verboten, „daß das Kartenspiel neben dem Würfelspiel so verbreitet gewesen sein muß, daß man seitens der ‚Obrigkeit‘ sich veranlaßt sah, gegen diese Spielwut Maßnahmen zu ergreifen“⁷.

In England erließ das 1. Parlament Edwards IV. (Nov. 1461 – Mai 1462) ein Gesetz, daß kein Lord und niemand niedrigeren Standes in seinem Haus oder auf seinem Besitz seinen Dienern oder anderen Leuten Würfel- oder Kartenspiel außer an den 12 Weihnachtstagen erlauben dürfe, d.h. zwischen Weihnachten und dem Dreikönigstag. Wenn irgendjemand dagegen verstoße, solle derjenige aus Haus und Dienst verwiesen werden. 1463 verbot das 3. Parlament Edwards IV. den Import zahlreicher Waren, darunter Würfel, Tennisbälle und Spielkarten⁸. Dies war wohl ein Schutz für einheimische Hersteller. Das 2. Parlament Henrys VII. verbot (1495/96) durch Gesetz Dienern und Lehrlingen das Kartenspiel außer zu Weihnachten und dann nur im Haus ihres Herrn. Dies offenbar nicht, weil man das Kartenspiel und andere Spiele an sich für schlecht hielt, sondern weil man befürchtete, daß die Leute ihnen zuviel Freizeit und Aufmerksamkeit widmeten, statt den Waffenübungen. Schon das 12. Parlament Richards III. hatte 1388 der arbeitenden Bevölkerung vorgeschrieben, an Sonn- und Feiertagen Bogenschießen zu üben anstatt zu würfeln, Steine zu werfen oder sich anderen Spielen zu widmen. Das 18. Parlament Edwards IV. (1478/79) verbot den Hausbesitzern erneut, bestimmte Spiele zu dulden und gibt als Grund für dieses und andere Verbote an, daß mehr Bogenschießen geübt werden soll, da die Landesverteidigung sich weitgehend auf die Bogenschützen stützte. Henry VIII. erneuerte das Gesetz (1541/42) und schrieb vor, daß jeder Untertan zwischen 7 und 60 Jahren – außer Geistlichen und Richtern – mit dem Langbogen schießen sowie Bogen und Pfeile ständig zum Gebrauch bereithalten müßte⁹. Das Verbot für Diener und Lehrlinge außer der Weihnachtszeit Tennis, Würfel und Karten zu spielen war allerdings insofern gelockert, als jeder Diener mit seinem Herrn oder einem Gentleman, der dessen Haus besuchte, jederzeit spielen durfte. Jeder Adelige oder Gentleman mit mindestens 100 Pfund Jahreseinkommen hatte das Recht, seinen Dienern in seinem Haus, Garten oder Obstgarten solche

Spiele zu erlauben. Unternehmer, Selbständige, Adelige, Gentlemen, deren Familien und Kinder waren übrigens vom Gesetz nicht betroffen¹⁰.

Die Verbote von Spielkarten hatten auf dem Festland weitere Konsequenzen. So sind für das 15. und 16. Jahrhundert öffentliche Verbrennungen von Spielkarten und anderen Spielen belegt, die von Mönchen veranlaßt wurden. Auf einem Holzschnitt von Hans Leonhard Schäuflin von 1519, der eine solche Verbrennung zeigt, sind neben Spielkarten Bretter für das Paschspiel (Puff, Trick-Track) zu sehen¹¹. Andererseits war das Kartenspiel auch bei der Geistlichkeit durchaus beliebt. Am 6.4.1503 sah sich ein Visitor des Klosters von Hanswijk (Mechelen) gezwungen, Mißstände abzustellen. Neben dem Verbot, ungewöhnliche Kleidung zu tragen und sich der Trunksucht zu ergeben, untersagte er, in oder außerhalb der Zelle mit Würfeln, Spielbrettern (Trick-Track), Karten zu spielen oder andere ungehörige Spiele. Wer dieses Verbot übertrat, sollte schwer bestraft werden. Der Prior mußte eine Buße zahlen¹².

3. Die frühen Spielkarten

Leider ist uns unbekannt, wie die ersten Spielkarten ausgesehen haben, man kann aber davon ausgehen, daß sie aus Papier hergestellt wurden. Papier ist ein vergängliches Material, und so ist es nicht verwunderlich, daß bisher keine europäischen Spielkarten aus dem 14. Jahrhundert gefunden wurden, und es wäre sicher eine kleine Sensation, wenn so frühe Spielkarten eines Tages entdeckt werden sollten. Die ältesten erhaltenen Spielkarten wurden im 15. Jahrhundert hergestellt. Das sogenannte Stuttgarter Spiel mit Hunden, Falken, Hirschen und Enten als Kartensymbolen entstand um 1430 und das Ambraser Hofjagdspiel mit Reihern, Falken, Hunden und Federspielen ist um 1440–1450 anzusetzen¹³. Beides sind handgemalte Spielkarten, die wegen ihres hohen Herstellungspreises nicht unbedingt für den allgemeinen Spielgebrauch gedacht waren, sondern eher Sammlungsobjekte für Kunstkammern waren. Dennoch deuten die Abnutzungsspuren des Stuttgarter Spiels „auf regen Gebrauch“. Die Datierung des Stuttgarter Spiels ist übrigens durch Wasserzeichen erhärtet, die sich im Papier von zwei Karten finden und von einer Papiermühle in Ravensburg stammen. Dasselbe Wasserzeichen ist auf Papierbögen nachgewiesen, die zwischen 1427 und 1431 beschrieben wurden¹⁴.

Wie die ersten europäischen Spielkarten hergestellt gewesen sein mögen, die für jedermann erschwinglich waren, wissen wir nicht. Schon vor 1400 wurden jedoch in Europa Holzmodellen für den Druck auf Papier benutzt.

Wesentlichen Anteil an der Einführung des Holzschnittes hatte Süddeutschland. Holzschnittkarten wurden ursprünglich vermutlich von Formschneidern, Brief- und Kartenmalern hergestellt. Eine Spezialisierung führte zum Beruf des Kartenmachers. Spielkarten wurden aber auch von gravierten Metallplatten im Tiefdruckverfahren hergestellt und von Graphikhändlern verkauft, die ihre Ware von Stichverlegern bezogen. Holzschnitt und Kupferstich bzw. später der Stahlstich bestimmten bis weit ins 19. Jahrhundert die Spielkartenherstellung. Die Farbgebung erfolgte per Hand, zunächst sehr aufwendig freihändig mit dem Pinsel und später mit Schablonen. Im 19. und frühen 20. Jahrhundert wurde der lithographische Flachdruck für die mechanische Herstellung mehrfarbiger Spielkarten benutzt, der seine höchste Vollendung in der Technik der Chromolithographie fand¹⁵.

4. Ursprung und Entwicklung der europäischen Spielkarten

Wenn wir auch das Ursprungsgebiet der Spielkarten an sich nicht mit Sicherheit kennen, so gibt es doch Indizien für die Abstammung der europäischen von orientalischen Spielkarten. Einerseits weisen die Ganjifakarten Indiens und die europäischen Karten gewisse Gemeinsamkeiten auf: „In Indien wie in Europa sind innerhalb einer Spielfarbe eine Zahlenreihe 1 bis 10 und Figurenkarten, Könige und ihr Hofstaat, kombiniert. Sowohl die Farbzeichen wie auch die Figuren können sich in beiden Kulturkreisen verändern, die Grundstruktur bleibt erhalten.“ Persische Spielkarten aus dem frühen 16. Jahrhundert und ein mameluckisches Kartenspiel aus der Mitte des 16. Jahrhunderts weisen ähnliche Strukturen auf¹⁶. Ein mit Karten aus dem mameluckischen Spiel strukturell übereinstimmender Druckbogen von 12 „maurischen“ Spielkarten im Instituto Municipal de Historia in Barcelona ist ins 15. Jahrhundert zu datieren¹⁷. Frühere Belege sind bisher nicht aufgefunden worden. Allerdings wird eine andere aufgefundene mameluckische Spielkarte auf Grund stilistischer Merkmale ins 12. bzw. 13. Jahrhundert datiert¹⁸. Wenn diese Datierung vielleicht noch mit Vorsicht zu betrachten ist, so können wir doch mit gutem Grund in den mameluckischen bzw. maurischen Spielkarten die Vorläufer der Spielkarten mit den italienischen bzw. spanischen Farbzeichen erkennen: Polostöcke, Schwerter, Becher und Münzen entsprechen Stäben (ital. Karten) bzw. Keulen (span. Karten), Schwertern, Bechern und Münzen. Die mameluckischen Spielkarten haben allerdings keine Bilder, sondern König, Gouverneur, Vizegouverneur und Helfer sind auf den entsprechenden Karten durch schriftliche Hinweise gekennzeichnet. Von dem arabischen Wort für

Gouverneur, nämlich *na'ib*, sind offensichtlich die in der italienischen Renaissance benutzte Bezeichnung für Spielkarten, *naibi*, und das noch heute in Spanien gebräuchliche *naipes* abgeleitet¹⁹. Polo war ein in Europa unbekannter Sport. Die Polostöcke wurden daher als Stäbe mißverstanden und entsprechend dargestellt bzw. als Keulen umgestaltet.

Ob die Karten eher in Italien oder in Spanien waren oder gleichzeitig in beiden Ländern, ist unsicher. Für Italien spricht, daß Spielkarten immer Handelswegen folgten und Venedig das Importland des mittelalterlichen Europa war. Auch ähnelt das italienische Bild dem mameluckischen mehr als das spanische Bild²⁰.

Dieselben Kartensymbole wie auf italienischen bzw. spanischen Karten sind auch auf frühen deutschen Karten zu finden. Daneben kommen aber auch andere Symbole vor, wie die zuvor erwähnten Tiere im Stuttgarter Kartenspiel bzw. im Ambraser Hofjagdspiel, ferner Paradiesäpfel, Geldbörsen, Schlüssel, Kronen, Ringe, Köpfe, Hüte, Federn u.a.m.²¹. Die uns geläufigen Kartensymbole Eichel, Grün/Blatt, Rot/Herz und Schellen, die schweizer Symbole Eichel, Schilten, Rosen und Schellen sowie die französischen Farbzeichen Kreuz/Treff, Pik, Herz und Karo gehen letztlich auf die italienischen Kartensymbole zurück²².

Die französischen Farbzeichen treten übrigens schon um 1480 auf²³. Im 18. Jahrhundert oder eventuell schon früher fällt im deutschen Spiel das As fort (die 1), das Daus (die 2) wird die höchste Karte. Die 10 mit dem Banner, die heute nur noch im schweizer Kartenspiel vorhanden ist, war im 15. und 16. Jahrhundert überall in Süddeutschland verbreitet, vorzugsweise am Alpenrand²⁴.

Karten mit italienischen Symbolen wurden übrigens neben deutschen Farben bis in die jüngste Zeit in Schlesien und der Lausitz benutzt, und zwar beim Trappolierspiel. Bemerkenswert ist ferner, daß der Tübinger Graecist Nicodemus Frischlin 1586 in seinem Wörterbuch die italienischen Kartensymbole aufführt. Dies deutet darauf, daß damals zumindest in Tübinger Akademikerkreisen italienische Spielkarten bekannt waren²⁵.

Spielkarten blieben nicht von der Steuer verschont²⁶. Im 17. Jahrhundert wurde eine Kartensteuer in Frankreich erhoben, bald danach auch in Deutschland, den Niederlanden, England... Für jedes Spiel wurde je nach Machart und Kartenzahl ein bestimmter Betrag erhoben, der je nach Land unterschiedlich war. In Deutschland und Österreich erhielt jedes Kartenspiel einen Steuerstempel auf dem Herz-As bzw. dem Rot-Daus. In England

wurde das Pik-As unter der Aufsicht eines staatlichen Kontrolleurs gedruckt. Der Verkauf und Gebrauch unsteuerter Karten war strafbar.

Seit Beginn des 16. Jahrhunderts wurden Spielkarten als Lehrspiele zur Botanik, Zoologie, Geographie, Geschichte, Astronomie, Heraldik und vielem mehr hergestellt. Seit dem Ende des 18. Jahrhunderts kommen auch politische Motive auf Spielkarten vor, wie z.B. die französische Revolution oder die Befreiungskriege. Überhaupt hat im 19. Jahrhundert die Vielfalt der Karten zugenommen: Werbe- oder Reklamekarten, Wahrsagekarten, besonders präparierte Zauberkarten, Souvenirkarten, satirische Karten, pornographische Karten und viele Abweichungen von den Standardkarten treten auf: Luxuskarten unterschiedlichster Art. Kartenspieler sind aber konservativ, und so halten sich normale Gebrauchskarten über Jahrzehnte oder inzwischen sogar über mehr als ein Jahrhundert, wie etwa das französische Portrait officiel, das inzwischen internationale, ursprünglich englisch/amerikanische Standardbild, das Wiener Bild oder das sog. Berliner Bild, aber auch lokal gebrauchte Bilder wie das Preußische Bild, das Sächsische Bild, das Fränkische Bild usw. Normalerweise sind Spielkarten rechteckig, es gibt aber auch quadratische, runde und ovale sowie zickzackförmige Spielkarten. Runde Spielkarten sind für uns ungewohnt, aber in Indien durchaus gebräuchlich. Die Größe der Karten variiert. Zauberkarten sind bis zu 20 cm hoch, die meisten Spielkarten sind in der Gegenwart etwa 8,7 x 5,7 cm, allerdings ist dieses Maß nicht allgemeingültig, denn Tarockkarten sind z.B. 11–12 cm hoch, Patiencekarten sind erheblich kleiner, und die kleinsten mir bekannten Karten sind kaum so groß wie ein Fingernagel.

Ursprünglich waren die Spielkarten einfigurig, d.h. die Figuren der Bildkarten wurden von Kopf bis Fuß dargestellt, erst seit der Mitte des 18. Jahrhunderts gibt es „doppelfigurige“ Karten – Bildkarten, die über eine waagerechte oder schräge Mittelachse gespiegelt sind²⁷. Indices, d.h. die auf die linke obere bzw. im Spiegelbild die rechte untere Ecke gedruckte Angabe, um welche Karte es sich handelt, gibt es erst seit der Mitte des 19. Jahrhunderts²⁸. Schließlich sei hier noch ein verbreiteter Irrtum klargestellt: Der Joker ist nicht vom Sküss des Tarockspiels abgeleitet. Der erste Joker wurde Mitte des 19. Jahrhunderts als „Best Bower“ oder höchster Trumpf des Euchre-Spiels in den USA erfunden. Er wurde dann als „wilde“ Karte, die jede andere ersetzen kann, im Pokerspiel benutzt und von da in andere Spiele übernommen, wie beispielsweise Rommé oder Canasta²⁹. Übrigens ließen die Kartenhersteller ihre Joker im allgemeinen genauso gesetzlich schützen wie ihr Firmenzeichen.

5. Kartenspiele

Kartenspiele sind keine Erfindung einzelner Leute, sondern sie haben sich durch Veränderung und Kombination traditioneller Spielelemente entwickelt und sind in ihren Regeln variabel. Oft wird ein Spiel je nach Region oder Zusammensetzung der Spieler in unterschiedlichen Versionen gespielt. Nationale Spiele wie Skat (Deutschland), Tarock (Österreich) oder Jass (Schweiz) haben in den einzelnen Ländern eine stärkere Bedeutung als internationale Spiele. Immer wird es begeisterte Kartenspieler und Leute geben, die das Kartenspiel ablehnen³⁰.

Würfelspiele basieren – sofern die Würfel nicht präpariert sind – auf reinem Zufall. Kartenspiele verbinden dagegen im allgemeinen Zufall und Überlegung. Fraglos gibt es auch geistlose Spiele, die mehr auf dem Zufall basieren als auf Können. Die meisten Kartenspiele verlangen jedoch eine gewisse Fertigkeit, einige stellen sogar hohe geistige Ansprüche. *David Parlett* meint³¹: „Je höher der Grad des Anspruchs, desto größer ist der wesentliche Reiz des Spiels; und je größer sein wesentlicher Reiz, desto weniger fühlen Spieler sich veranlaßt, vom Ausgang des Spiels Einnahmen zu erwarten. Dies bedeutet nicht, daß Spielfertigkeit und finanzielle Interessen einander ausschließen müssen.“

Alle Kartenspiele können um Geld gespielt werden, und es ist ein offenes Geheimnis, daß es zu allen Zeiten Kartenspieler gab, die sich finanziell ruiniert haben. Dennoch kann man Kartenspiele nicht grundsätzlich als Glücksspiele verdammen. Das Glücksspiel verlangt ein exzessiv übertriebenes Interesse am finanziellen Ergebnis des Spiels. Echte Glücksspieler leiden nach Ansicht von Psychologen unter einem pathologischen Zwang, der dem Masochismus ähnelt: Unbewußt brauchen sie den Verlust, um sich selbst zu bestrafen. Dies entspricht weder der Art noch dem Zweck des Spiels, das dem Vergnügen und der Pflege sozialer Kontakte dienen soll, nicht aber der Selbstpeinigung. Zweifellos ist das Ziel jedes Spiels, zu gewinnen, und Gewinn ist auch unbestreitbar ein legitimer Zweck des Kartenspiels. Wenn ein Mitspieler sich bemüht, nicht zu gewinnen, gefährdet er sogar die Stabilität der Gruppe, weil er seine Rolle im Spiel nicht richtig wahrnimmt und dadurch die anderen Mitspieler zumindest verärgert oder sogar das Spiel als solches sprengt³².

Glücksspiele werden nur gegen harte Wertung gemacht, d.h. gegen Bargeld oder Geldersatz (Spielmarken oder Chips). Bei allen anderen Kartenspielen erfolgt weiche Wertung, d.h. es wird angeschrieben, um den Gewinner zu

ermitteln, und das Ergebnis kann in Geld umgesetzt werden, muß es aber nicht. Natürlich können Glücksspiele wie Poker oder Siebzehn-und-vier im häuslichen Kreis um Pfennige, Spielmarken, Streichhölzer usw. gespielt werden. Glücksspiele wie Blackjack, Baccara, Pharo, Rouge et noir sollen schnelle Gewinne bringen. Dementsprechend sind sie schnell und scharf und jeder spielt sie für sich³³. Die für das Kartenspielen charakteristische soziale Interaktion wird dabei auf ein Minimum reduziert. Die Pausen zwischen den Teilspielen, aus denen ganze Spiele bestehen, dienen normalerweise der Entspannung und Unterhaltung. Die Hektik des Glücksspiels bzw. die Verbissenheit der Spieler läßt dafür kaum noch Zeit.

Jeder Kartenspieler benötigt gewisse Fertigkeiten, die unterschiedlich sein können. Strategische Kartenspiele variieren nämlich im Grad und Typ der erforderlichen Fertigkeiten. Oft wird in diesem Zusammenhang das Erinnerungsvermögen genannt, das zur Verfolgung des Spiels und für Schlußfolgerungen nützlich ist. Für bestimmte Spiele sind ferner Reaktionsvermögen, Bluff und ein gewisses psychologisches Verständnis wünschenswert. Am wichtigsten ist aber wohl strategisches Geschick³⁴.

6. Klassifizierung der Kartenspiele

Kartenspiele kann man nach Typen in mehrere Gruppen einteilen. Ich folge dabei dem Vorschlag von *David Parlett*³⁵. Er unterscheidet:

- „Null-play‘ games“, also etwa Spiele ohne Spiel,
- Austausch-Spiele,
- Anlegespiele (matching games) und
- Stichspiele.

6.1. Spiele ohne Spiel

Bei diesen Spielen ist das eigentliche Kartenspiel bedeutungslos. Es sind Wett- oder Bankspiele, bei denen kein wirkliches Kartenspiel erfolgt und das Ergebnis nur auf Glück beruht. Ziel ist, auf die richtigen Karten zu wetten (Pharo), die besten Karten zu haben (Blackjack oder Siebzehn-und vier) oder andere zu überzeugen, daß man die besten Karten hat (Poker).

Bei den primitivsten Spielen dieser Gruppe geht es um blinde Wetten, bei denen kein wirkliches Kartenspiel erfolgt und dessen Ergebnis nur auf Glück beruht (Trippeln)³⁶. Bankspiele wie Blackjack, Baccara, Landsknecht, Pharo oder Rouge et noir³⁷ sind nicht unbedingt komplizierter als Wettspiele aber strikter kontrolliert und organisiert.

In die Gruppe der Spiele ohne Spiel gehören auch die Wetteifer- und Aufschneidespiele. Dies sind Glücksspiele, die eine gewisse Strategie erfordern. Es gibt keine blinden Wetten, und der Spieler kann die ausgeteilten Karten sinnvoll einsetzen und das Spiel beeinflussen, wenn er beim Austeilen die entsprechenden Karten bekommen hat. Das berühmteste Spiel dieser Art ist Poker. Bei diesem Spiel steigert der Spieler gemäß seiner Kartenkombination den Einsatz in jeder Runde, oder er steigt aus. Der Spieler mit den besten Karten gewinnt den Topf. Oder die Spieler halten die Karten geheim bis nur noch einer übrig ist, der seine Karten nicht zeigen muß. Bei diesem Spiel siegt oft, wer am besten bluffen kann. Poker hat viel mit Wahrscheinlichkeit zu tun. Die Chancen, daß man nichts hat, stehen 1:1. Für ein Paar stehen die Chancen 1:1.5, für zwei Paare 1:20, für drei gleiche Karten 1:46, für einen Straight (5 Karten in numerischer Folge, aber nicht von gleicher Farbe) 1:250, für einen Flush (5 Karten von gleicher Farbe, aber nicht in Sequenz) 1:500, für ein Full House (2 und 3 gleiche Karten) 1:700, für vier Gleiche stehen die Chancen 1:4 150 und für einen Straight Flush (5 von gleicher Farbe in numerischer Folge) 1:65 000³⁸.

6.2. Austauschspiele

Auf die einfachste Weise erklärt, sind dies Spiele, bei denen jeder Spieler unpassende Karten aussortiert und dafür andere nimmt, sei es von einem Mitspieler oder vom Talon. Eine Untergruppe dieser Spiele, die man Strafvermeidungsspiele nennen kann, hat zum Ziel, auf einer bestimmten Karte nicht sitzenzubleiben. Hier ist z.B. das englische Old Maid zu nennen, bei dem die Spieler miteinander Karten austauschen, um gleichwertige Karten paarweise abzulegen. Da eine Dame aus dem Spiel entfernt wird, behält ein Spieler am Ende des Spiels die Old Maid und ist Verlierer. Dies ist, wie man leicht merkt, eine Art Schwarzer Peter mit gewöhnlichen Spielkarten.

Die zweite Untergruppe umfaßt einfache Sammel- oder Kombinationsspiele, bei denen durch Kartentausch Gruppen von drei oder mehr Karten deselben Wertes oder in Sequenz gesammelt und dann abgelegt werden. Hierzu gehören z.B. Rommé und Canasta. Kombinationen durch Kartentausch sind bei diesen beiden Spielen wie auch etwa bei Piquet eines von mehreren Spielelementen. Solche komplexen Spiele enthalten mehrere Elemente, die in unterschiedliche Kategorien passen. Für eine wissenschaftliche Klassifizierung ist dies sicher unbefriedigend, m.E. aber immer noch besser, als weitere, komplexe Kategorien zu bilden.

6.3. Anlegespiele

Bei Anlegespielen gibt jeder Spieler zu einer Sequenz oder einem Kartenfonds eine oder mehrere passende Karten, um die Sequenz fortzuführen.

Ein einfaches Spiel dieser Art ist Mau-Mau. Jeder Spieler erhält 5 Karten, der Rest wird als Talon hingelegt, dessen oberste Karte offen auf den Tisch kommt. Der Spieler links vom Geber (und danach der jeweils nächste Spieler) kann eine passende Karte darauf ablegen, d.h. entweder eine Karte desselben Farbsymbols oder vom gleichen Wert. Wer weder das eine noch das andere hat, legt einen Buben an und beginnt damit eine neue Serie. Wer auch dies nicht kann, der muß eine Karte vom Talon nehmen und sie entweder ablegen oder – wenn dies nicht geht – behalten. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger. Die anderen Spieler müssen den Wert der in ihren Händen verbliebenen Karten als Minuspunkte verbuchen. Dieses Spiel ist auch als Neunerl bekannt. Dabei wird statt des Buben mit der Neun eine Serie begonnen. Wer am Spielschluß noch eine Neun in der Hand hat, muß sie mit 20 Minuspunkten bewerten.

Andere Spiele, die dieser Gruppe zugerechnet werden müssen, sind Poch, Rommé, Canasta und Sambacanasta. Bei den drei letztgenannten Spielen werden die durch Kartentausch gewonnenen Sequenzen bzw. Sätze durch Anlegen ergänzt. Ziel des Rommé-Spieles ist es, seine Karten möglichst schnell loszuwerden. Der Gewinn wird durch Strafpunkte der Gegenspieler erreicht. Bei Canasta und Sambacanasta werden dagegen die eigenen Punkte gezählt, die möglichst hoch sein müssen. Gewinner ist, wer eine bestimmte Punktzahl mindestens erreicht hat. Oft erreichen mehrere Spieler die Gewinngrenze. Dann hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewonnen. Bei Rommé und Canasta gibt es viele Regeln und Varianten. Rommé entstand übrigens zwischen 1900 und 1910 aus einem andern Spiel, Conquian, das erstmals 1887 beschrieben wurde. Weiterentwickelt wurde Rommé in den zwanziger Jahren. Canasta wurde um 1940 zuerst in Montevideo gespielt und ist 1949 in den USA und 1952 in Großbritannien eingeführt worden³⁹.

Als weitere bekannte Spiele dieser Gruppe sind Patiencen zu nennen, deren Ziel es ist, durch Anlegen aller Karten passende Sequenzen zu bilden. Es hat Diskussionen darüber gegeben, ob Patiencen Kartenspiele oder Puzzles seien. Jedes Puzzle hat aber nur eine einzige Lösung. Patiencen haben dagegen mehrere Lösungsmöglichkeiten. Sie können aufgehen oder auch nicht, d.h. gewonnen oder verloren werden. Die besten Patiencen verlangen gewisse strategische Fertigkeiten und damit handelt es sich eindeutig um Spiele⁴⁰. Bei vielen Patiencen sind die Karten zunächst alle verdeckt. Der Spieler kann daher nicht beurteilen, ob es Lösungsmöglichkeiten gibt

oder nicht. Dies stellt sich erst im Lauf des Spiels heraus. Bei anderen Partien liegen entweder alle Karten oder doch ein Teil davon von Anfang an offen auf dem Tisch. Wenn die Lage der Karten überhaupt eine Lösung möglich erscheinen läßt, kann man durch Analyse und Berechnung einen Weg dazu finden.

6.4. Stichspiele

Bei Spielen dieser Kategorie trägt jeder Mitspieler eine Karte zu einem Stich bei, den der Spieler mit der höchsten Karte erhält. Er hat außerdem den Vorteil, zum nächsten Stich auszuspielen. Die Stichspiele kann man in mehrere Untergruppen einteilen.

Einfache Stichspiele haben keine oder nur mangelhaft entwickelte Trümpfe. Spiele dieser Untergruppe sind Piquet, das schon im frühen 16. Jahrhundert als das beste Spiel zu Zweit galt, und Karnöffel, ein Landsknechts- und Bauernspiel, das erstmals 1426 in Nördlingen erwähnt wird und noch heute im Kaiser-Jaß der Schweiz fortlebt⁴¹. Glatte Stichspiele mit Trumpf sind beispielsweise Ecarté, Hombre, Préférence, Whist und Bridge.

*Parlett*⁴² ordnet Tarock als einfaches Punkt-Stichspiel ein. Tarockkarten bestehen aus zwei Teilen nämlich einerseits As bzw. 1–10 und vier Bildkarten und andererseits den Trümpfen 1–21 und dem Sküss⁴³. Bei den Tarockkarten gibt es eine ältere und eine jüngere Tradition. Die ältere Tradition mit 78 Karten und italienischen Kartensymbolen ist in Italien, Südfrankreich und der Schweiz verbreitet. Um 1800 entstand die jüngere Tradition mit französischen Farbzeichen in Mittel- und Osteuropa. Die Trümpfe enthalten je zwei Szenen aus dem 19. Jahrhundert mit Leuten bei der Arbeit oder bei Zerstreuungen. Die Karten österreichisch-ungarischer Tradition umfassen 54 Karten, und zwar nur je 4 Zahlenkarten (7–10 in den schwarzen Farben, 1–4 in den roten). Die Szenen auf den Trümpfen beziehen sich weitgehend auf den Vielvölkerstaat der k.u.k. Monarchie. Die Trümpfe haben übrigens römische Zahlen, während die Karten jüngerer Tradition in Frankreich und der Schweiz arabische Zahlen tragen.

Aus den Tarockkarten hat sich seit der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts das okkultistische Tarot entwickelt⁴⁴, das speziell in esoterisch interessierten Kreisen verbreitet ist. Wahrsagerei mit ortsüblichen Karten, wie sie etwa bei Zigeunern geübt wurde, gibt es wohl schon länger.

Eine eigene Untergruppe bilden die Punkt-Stichspiele, bei denen das As = 11 und die 10 = 10 gerechnet werden. Hierzu gehören Skat sowie Paarmel-despiele wie 66, Schnapsen, Gaißel, Binokel und Jaß.

Schließlich sind noch Stichvermeidungsspiele zu nennen. Dazu gehören beim Skat Null, Nullouvert und Ramsch. Reine Stichvermeidungsspiele sind Reversis, Herz und Black Maria. Reversis ist ein Spiel, bei dem jeder versuchen muß, so wenig Karten wie möglich zu bekommen. Der Spieler mit den wenigsten Punkten erhält von seinen Mitspielern soviel Spielmarken, wie diese Augen in ihren Stichen haben. Bei Herz bringt jede Herzkarte einen Minuspunkt. Bei Black Maria darf jeder nach dem Austeilen seinem linken Nachbarn 3 Karten verdeckt geben. Es gibt keinen Trumpf, aber Bedienzwang. Ziel ist es, in seinen Stichen möglichst keine Herzkarte (je 1 Minuspunkt) oder die Pik-Dame, die Black Maria (13 Minuspunkte), zu haben. Wer alle Stiche bekommt, erhält 26 Pluspunkte. Gewinner ist, wer die wenigsten Minuspunkte hat.

7. Schlußbetrachtung

Das Kartenspiel hat sich im 14. und 15. Jahrhundert in Europa rasch verbreitet. Verbote, die zugleich seine Verbreitung belegen, lassen vermuten, daß die Karten sofort eine regelrechte Spielsucht ausgelöst haben. Man kann wohl davon ausgehen, daß das Kartenspiel nicht nur der Zerstreung diene, sondern von Anfang an um Geld gespielt wurde, und das Spiel nicht selten in Streitigkeiten und Händel ausartete. Hätte das Kartenspiel nur der Unterhaltung gedient, dann hätte die Obrigkeit wohl kaum restriktiv reagiert.

Schon relativ rasch haben sich die heute gebräuchlichen Farbzeichen entwickelt. Regionale Kartenbilder haben sich in Mitteleuropa bis heute gehalten, während sich in Frankreich, im anglo-amerikanischen Sprachgebiet und in den spanisch-sprechenden Ländern einheitliche Bilder durchgesetzt haben. Neben den Standardkarten gibt es seit dem 19. Jahrhundert eine Fülle unterschiedlicher Luxus- und Souvenirkarten, Werbekarten, Karten mit politischen und anderen Karikaturen, Wahrsage-, Zauber- und Trickkarten u.a.m.

Nicht alle sog. Kartenspiele verdienen diesen Namen wirklich. Da sind vor allem die Spiele, bei denen zwar Karten benutzt werden, die aber kein eigentliches Kartenspiel sind, auszuschließen, nämlich die Wett- oder Bankspiele, die im wesentlichen auf Glück beruhen, sowie die Wetteifer- und Aufschneidespiele, die zwar eine Strategie erfordern, aber dennoch ganz wesentlich vom Glück abhängen. Glücksspiele werden – abgesehen vom Familienkreis, wo sie auch der Unterhaltung dienen können – fast stets um Geld gespielt. Dabei tritt der soziale Faktor, der beim eigentlichen Kartenspiel wichtig ist, weitgehend in den Hintergrund.

Bei tatsächlichem Kartenspiel gibt es eine Fülle unterschiedlicher Spiele, die in mehrere Kategorien eingeteilt werden können. Viele Spiele haben im Laufe ihrer Geschichte eine Entwicklung gemacht, sich langsam entfaltet, andere sind sozusagen explosionsartig entstanden (Canasta). Wesentlich ist, daß jedes Kartenspiel seine Regeln hat, die von Region zu Region variieren können oder auch durch Verabredung einzelner mit zusätzlichen Elementen spannender gestaltet werden können. Man denke etwa an Bock- und Ramschspiele oder offen hingelegte Spitzen beim Skat, die in den Turnierregeln des Deutschen Skatverbandes nicht vorgesehen sind. Solche Zusatzelemente gibt es auch bei anderen Spielen, z.B. bei Rommé. Setzen sich Spieler zusammen, die nicht regelmäßig miteinander spielen, empfiehlt es sich, strittige Fragen der Regeln zu klären.

Jedes Kartenspiel kann um Geld gespielt werden, muß es aber nicht. In erster Linie sollte das Kartenspiel der Unterhaltung, der Entspannung und Zerstreuung dienen. Ein wesentlicher Zug sind die sozialen Interaktionen zwischen den Teilspilern, das Gespräch, die Einnahme von Getränken und kleinen Leckereien.

Das Kartenspiel hat sich in Europa über 600 Jahre gehalten, es ist ein wesentlicher Bestandteil der Kultur geworden und wird dies m.E. auch bleiben. Das Fernsehen hat in den vergangenen dreißig Jahren viel am Freizeitverhalten verändert. Das Kartenspiel hat es nicht verdrängt.

Anmerkungen

- 1 Johan Huizinga, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Zitiert nach der Ausgabe „rowohlts deutsche enzyklopädie“, o.J., S. 34.
- 2 Rudolf von Leyden, Indische Spielkarten. Inventarkatalog des Deutschen Spielkarten-Museums. Leinfelden-Echterdingen 1977, S. 8f.
- 3 Detlef Hoffmann, Gemalte Spielkarten. Eine kleine Geschichte handbemalter Unikate. Unter Mitarbeit von Margot Dietrich. Frankfurt 1985, S. 13f.
- 4 Luis Monreal y Tefada, Iconografía de la Baraja Española. In: The Playing-Card. Journal of the International Playing-Card Society, XVII, 3, Febr. 1989, S. 92f.
- 5 Peter Weise, Rund um die Spielkarte. Ein Streifzug durch das Altenburger Spielkartenmuseum. 2. Auflage Berlin 1988, S. 18f. – Vgl. Detlef Hoffmann, Die Welt der Spielkarte. Eine Kulturgeschichte. Leipzig und München 1972, S.12. – Simon Wintle, A. „Moorish“ Sheet of Playing-Cards. In: The Playing-Card. Journal of the International Playing-Card Society XV, 4. May 1987, S. 114ff.
- 6 Hoffmann 1972, S. 22. – Wintle 1987, S. 116.
- 7 Marianne Rumpf, Zur Entwicklung der Spielkartenfarben in der Schweiz, in Deutsch-

- land und in Frankreich. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 72, 1976, S. 5. – In der Diskussion zu diesem Vortrag wurde darauf hingewiesen, daß die Kartenspielverbote möglicherweise auch in Zusammenhang mit der Ausbreitung der Pest in Europa gesehen werden müssen. Diesem Punkt ist noch nachzugehen. Lutz Röhrich macht darauf aufmerksam, daß das Kartenspiel des „Teufels Gebetsbuch“ oder des „Teufels Gesangbuch“ genannt. (Vgl. hierzu Röhrich, Das Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten, Band 3, Freiburg 1992 sub „Teufel“.) Er gilt als der größte Spieler und Erfinder der Spielkarten. (Vgl. Maximilian Rudwin, The Devil in Legend and Literature Chicago 1931, Neudruck La Salle, Ill. 1959, S. 143.) – Für die beiden letzten Hinweise danke ich Lutz Röhrich.
- 8 Keith Turner, Brief in: Journal of the Playing-Card Society VII, 4, May 1979, S. 97. – David Parlett, The Oxford Guide to Card Games. Oxford u. New York 1990, S. 46. – Ed.S.Taylor, The History of Playing Cards. Rutland, Vermont & Tokyo 1973 (Faksimile-Nachdruck der Ausgabe London 1865), S. 101.
 - 9 Taylor 1973, S. 102f. u. 219ff.
 - 10 Taylor 1973, S. 221. – W. Gurney Benham, Playing Cards. London o.J. (Nachdruck der Originalausgabe London 1931), S. 26.
 - 11 Hoffmann 1972, S. 12. – Weise 1988, S. 19f.
 - 12 Eugen von Autenboer, Ook paters speelden met de kaarten (1503)! In: Kontaktblad von het Nationaal Museum van de Speelkaart XIII, 4, Turnhout 1985, S. 93.
 - 13 Weise 1988, S. 20f. – Heribert Meurer, Das Stuttgarter Kartenspiel. Stuttgart 1979. – Hoffmann 1985, S. 34ff.
 - 14 Meurer 1979, S. 13 und 39.
 - 15 Hoffmann 1972, S. 22. – Weise 1988, S. 21.
 - 16 Hoffmann 1985, S. 15ff. – L.A. Mayer, Mamluck Playing Cards. Edited by R. Ettinghausen and O. Kurz. Leiden 1971.
 - 17 Wintle 1987, S. 121. – Das letzte maurische Königreich in Spanien fiel erst 1492, im Jahr der Entdeckung Amerikas durch Kolumbus.
 - 18 Ettinghausen bei Mayer 1971, S. 9f.
 - 19 Ettinghausen und Kurz bei Mayer 1971, S. 9f.
 - 20 Parlett 1990, S. 40f.
 - 21 Rumpf 1976, S. 8ff.
 - 22 Rumpf 1976. – Weise 1988, S. 26.
 - 23 Parlett 1990, S. 22.
 - 24 Hoffmann 1972, S. 22.
 - 25 Rumpf 1976, S. 5ff. – Nicodemus Frischlin, Nomenclatur trilinguis graeco-latino-germanicus. Frankfurt a. M. 1586, S. 280f. (zitiert nach Rumpf a.a.O.)
 - 26 Vgl. z.B. Weise 1988, S. 77.
 - 27 Hoffmann 1972, S. 13
 - 28 Parlett 1990, S. 31.
 - 29 Parlett 1990, S. 34.
 - 30 Parlett 1990, S. 4 u. 7.
 - 31 Parlett 1990, S. 16 u. 11f. (Übersetzung: J.Z.)
 - 32 Parlett 1990, S. 11 u. 14.
 - 33 Parlett 1990, S. 4f. – Diese Spiele werden jedoch gelegentlich auch als Party-Spiele angepriesen. Vgl. z.B. Claus D. Grupp, 33 Kartenspiele und ihre Varianten. Goldmanns Gelbe Taschenbücher 2941. München o.J.

- 34 Parlett 1990, S. 16.
- 35 Parlett 1990, S. 63ff.
- 36 Beim Trippeln werden von einem Bankhalter fünf Karten verdeckt hingelegt. Darüber und darunter kommt je eine Reihe von fünf offen hingelegten Karten. Die Mitspieler wetten nun, welche der verdeckten Karten den gleichen Wert hat wie die darüber oder darunter liegende Karte. Wer richtig geraten hat, bekommt den doppelten Einsatz heraus. Vgl. Claus D. Grupp, 66 Kartenspiele und ihre Varianten. Goldmanns Gelbe Taschenbücher 2942. München o.J., S. 104.
- 37 Über alle hier genannten Spiele kann man sich in den beiden genannten Büchern von Claus D. Grupp sowie in dem Werk von David Parlett informieren. Eine Neuauflage von Parletts Werk wird demnächst unter dem Titel A History of Card Games erscheinen (briefl. Mitt. von D. Parlett, 2.10.1991).
- 38 Parlett 1990, S. 107.
- 39 Parlett 1990, S. 116ff., 140ff.
- 40 Parlett 1990, S. 153ff.
- 41 Rudolf von Leyden, Karnöffel. Das Kartenspiel der Landsknechte. Seine Geschichte vom 15. Jahrhundert bis zur Gegenwart. Wien 1978.
- 42 Parlett 1990, S. 238ff.
- 43 < excuse.
- 44 Detleff Hoffmann und Margot Dietrich, Tarot – Tarock – Tarocci. Tarocchi. Tarocke mit italienischen Farben. Leinfelden-Echterdingen 1988.

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Matreier Gespräche - Schriftenreihe der
Forschungsgemeinschaft Wilheminenberg](#)

Jahr/Year: 1966

Band/Volume: [1996](#)

Autor(en)/Author(s): Zwernemann Jürgen

Artikel/Article: [Spielkarten und Kartenspiel 38-52](#)