

DER SCHLERN



**MONATSZEITSCHRIFT
FÜR SÜDTIROLER LANDESKUNDE**

60. JAHRG. - DEZEMBER 1986 - HEFT 12

VERLAGSANSTALT ATHESIA, BOZEN

Hellmut Rosenfeld

Das Kartenspiel in Europa im 14. bis 16. Jahrhundert und der Orient

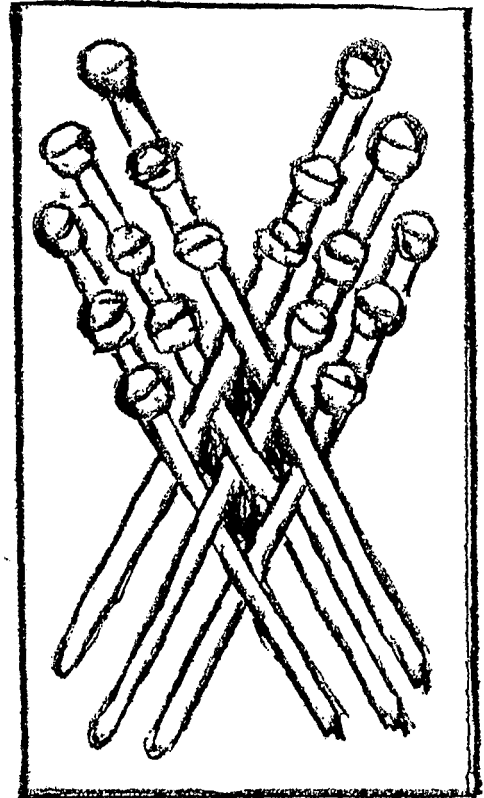
Am 23. und 24. März 1377 beschäftigte sich der Rat der Stadt Florenz mit einem Spiel, das *naibbe*, *ludus ad naibbi*, *ludus ad cardi* genannt wird und im Distrikt von Florenz neuerdings eingepflanzt sei: Es ist unser Kartenspiel. Mit dem Abstimmungsergebnis von 98 gegen 25 Stimmen wurde damals das unpopuläre Verbot ausgesprochen (den genauen Wortlaut des Ratsprotokolls habe ich 1975 erstmals publiziert). Dieses Ratsprotokoll ist, entgegen allen anderweitigen völlig falschen Datierungen, die allererste Erwähnung des Kartenspiels in Europa und bezeugt, daß das Kartenspiel wohl nicht vor 1375 in Europa Fuß gefaßt hat. Dieses Ratsprotokoll enthält auch die beiden ältesten Bezeichnungen dieses neu importierten Spieles, *carti* und *naibi*, die eine Zeitlang miteinander in Konkurrenz standen, und es ist zugleich das älteste Kartenspielverbot in Europa, das erste der zahlreichen vergeblichen Verbote durch die städtischen Steuerbehörden. Das Kartenspiel kam bereits beim Import als Glücksspiel um Geld nach Europa und, da Kartenspiel-schulden seit eh und je bis heute als Ehrenschnlden galten, sahen sich die städtischen Steuerbehörden immer wieder zu einschneidenden Maßregeln veranlaßt, um den finanziellen Ruin ihrer Steuerzahler zu verhindern. Daß das am 23./24. März 1377 in Florenz verbotene Kartenspiel bereits im Jahre 1377 am Oberrhein sich einbürgerte, bezeugt der in Freiburg geborene Dominikaner Johannes von Rheinfeldern in seinem 1377 verfaßten Traktat „De moribus et disciplina humanae conversationis id est ludus cartularum“, der freilich erst in einer (1429 in Basel vorgenommenen) etwas vermehrten Abschrift und fast gleichlautenden Handschriften von 1472 in Straßburg, London und Wien überliefert wurde. Die Erwähnung des *ludus de naips* in einem notariellen Kaufmannstestament in Barcelona 1380 und in einem Notariatsakt im Archiv in Marseille vom 30. 8. 1381 bezeugen die schnelle Ausbreitung des Kartenspiels vom deutschsprachigen Oberrhein nach Frankreich und Spanien.

Dem Verbot des Kartenspiels in Florenz vom 23./24. März 1377 folgte noch 1377 ein Verbot durch die Stadt Siena (6. 11. 1377) sowie Paris mit dem Verbot an Werktagen. Im Jahre 1378 erließen Verbote die Städte Regensburg und Saragossa, 1379 Viterbo und Konstanz, 1380 Nürnberg und Barcelona, 1380 Zürich, 1382 Lille, 1391 Augsburg, 1397 Ulm und Leiden, 1404 Langres, 1425 Angers, 1425 Perugia, 1426 Nördlingen und St. Gallen, 1441 Straßburg, 1450 Gardeleben, 1457 Wien, und so geht es jahrzehntelang weiter. Solche Kartenspielverbote sind zugleich Dokumente für die stetige Beliebtheit und Verbreitung des Kartenspieles, aber vielfach wird an diesen Orten das Kartenspiel bereits Jahre oder Jahrzehnte eingebürgert gewesen sein, ehe die hervortretenden Mißstände die Steuerbehörden zu Verboten veranlaßten.

Da Südtirol auf dem Handelswege zwischen Florenz und dem Oberrhein liegt, kann man annehmen, daß auch hier das Kartenspiel bereits 1377 in Aufnahme kam, daß auch hier die Faszination dieses neuen Glücks- und Denkspieles voll zur Wirkung kam und nicht erst 1570, wie „Der Schlern“ 57, 1983, S. 195, uns einsuggerieren wollte. Der Spielkartenforschung ist seit 1935 allbekannt, daß das erste Spielkartenverbot für Tirol bereits durch den großen abendländischen Philosophen Nikolaus von Cues erfolgte, der zunächst für die Geistlichen des ihm 1450 übertragenen Bistums Brixen auf der Synode von Brixen im Jahre 1453 Würfel- und Kartenspiel verbieten ließ, dann 1455 dies Verbot auch auf die weltlichen Untertanen seines Bistums ausdehnte. Es ist das erste uns bekannte Verbot, das nicht aus Sorge um die Steuerkraft des städtischen Bürgers ausgesprochen wurde, sondern über ein ganzes Territorium und im Rahmen rigoroser Maßregeln zur Hebung von Sitte und Moral, wohl veranlaßt durch die Predigtstätigkeit des Franziskaners Johannes von Capistrano (1447—1456), dessen eifernde Predigten in Norditalien, Deutschland, Österreich und Polen meist mit der Verbrennung von Würfeln, Schach, Spielkarten und Modeartikeln aller Art endeten. Im Gegensatz zu dem rigorosen Brixner Bischof erklärte Johannes von Capistrano in der veröffentlichten 5. Fastenpredigt Spiele ohne Geldeinsatz für erlaubt. Da ein Ulmer Großkaufmann, Otto Rinkland, laut seinem Geschäftstagebuch für 1445—1458 mit Tiroler Tischlern und Holzschneidern unter Vorauszahlung jahrelange Verträge zur Lieferung zahllo-



Istanbuler Mamelucken-Kartenspiel
(15. Jh.), Polostab-Acht

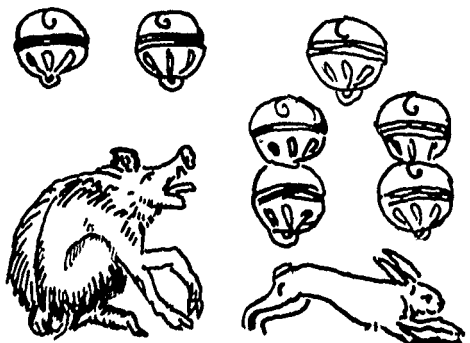


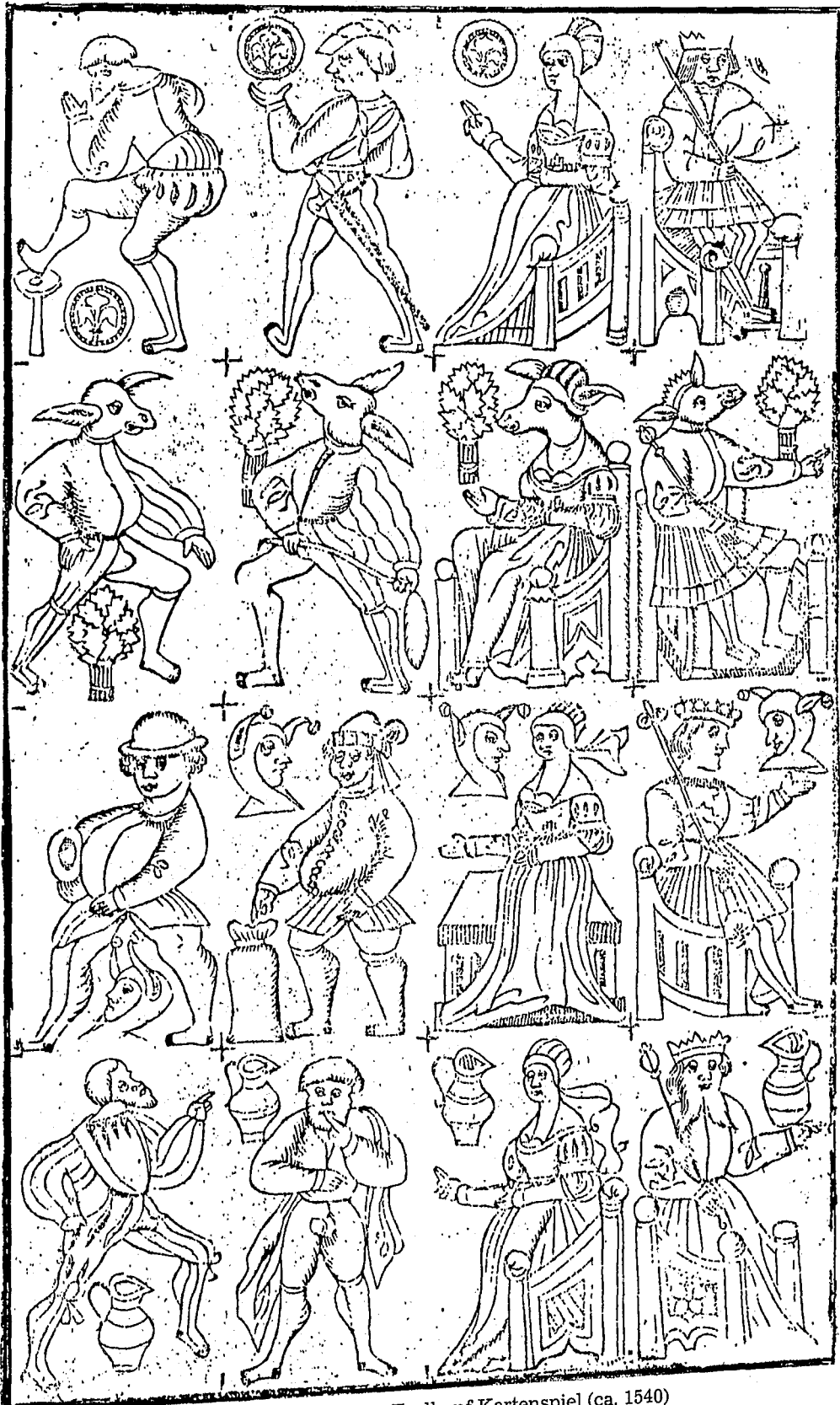
Ulmer Spielkarte (ca. 1500), zum Export
nach Italien. Stab-Sechs



Kartenspieler in Augsburger Inkunabel,
Hain 9187

Spielkarten von Hans Forster, →
Wien 1565





Oberrheinisches Eselkopf-Kartenspiel (ca. 1540)

ser Kartenmodeln (d. h. Holztafeln zur Herstellung von Kartenspieldrucken) abschloß, muß dort schon vorher diese Industrie bestanden und auch der eigenen Tiroler Kartenspielproduktion zugute gekommen sein, auch wenn wir zufälligerweise keine Nachrichten über Tiroler Kartendrucker haben.

Der Ausdruck *ludus ad cardi* im Florentiner Kartenspielverbot von 1377 hält fest, daß die Spielkarten die ersten populären Papiergegenstände waren. Selbst der volkstümliche mittelalterliche Bilderbogen bleibt traditionsgemäß meist bis Mitte des 15. Jahrhunderts an das widerstandsfähigere, aber teure Pergament gebunden: als Wandschmuck und Vorlage für Gemälde aller Art mußte er widerstandsfähiger bleiben. Die Spielkarten wurden schon im Orient auf Papier gemalt und nur durch weitere Papierlagen versteift. So blieb es auch im Abendland. Auch die künstlerisch hervorragenden Prachtspiele wie das sogenannte Stuttgarter Kartenspiel, das 1431 wahrscheinlich in Ulm für Herzog Ludwig den Bärtigen von Bayern gemalt wurde, das Ambraser Hofjagdspiel von 1440/45 und das kürzlich entdeckte flämische Jagdgerätespiel, ca. 1473 für den französischen König Karl VIII. entworfen und gemalt, sind aus Papier hergestellt. Die Verbreitung der Spielkarten wird mithin von der Welle der Papierherstellung vom Osten nach dem Westen getragen. Zwar gebrauchten vereinzelt fürstliche Kanzleien in Italien schon Schreibpapier, ehe 1276 in Fabriano die erste italienische Papiermühle errichtet wurde, und das gleiche gilt für deutsche fürstliche Kanzleien vor dem Bau der ersten deutschen Papiermühle 1390 durch Ulrich Stromer bei Nürnberg. Für die breite Masse des Volkes waren jedoch die neu aufkommenden Spielkarten die erste allbekannte Papierware. Man nannte sie deshalb in Italien wie auch in Deutschland mit dem damals gültigen Papierwort *carta*, *Karte*, sie waren die Papiere schlechthin. Da dabei Verwechslungen zwischen einem gewöhnlichen Stück Papier und einer Spielkarte vorkamen, war man in Frankreich und Deutschland noch im 14. Jahrhundert genötigt, für Schreibpapier ein eigenes Wort, franz. *papier*, deutsch *papir*, in Gebrauch zu nehmen.

Der andere im Florentiner Verbot von 1377 gebrauchte Ausdruck für Kartenspiel ist *naibbe*, *ludus ad naibbi*. Er erweist orientalische Herkunft der Spielkarten, wurde in Italien lange neben *cartae* gebraucht und blieb in Spanien als *naipa*, *naipes* bis heute die einzige Bezeichnung. Die Stadtchronik von Viterbo notierte zum Jahr 1379: „fu recato in Viterbo il gioco delle carte, che in saracino parlare si chiamo nayb“. Das wies mir entgegen den üblichen Falschdeutungen 1960 den Weg zu richtiger Interpretation, zumal ja auch noch das Inventar der Herzöge von Orléans 1401 neben *quartes de Lombardie* ein *jeu de quartes sarrasines* auführt. Das vornehmste Blatt in allen vier Farben des Istanbuler sarazenischen, handgemalten, rein ornamentalen Prachtkartenspiels war mit dem veralteten arabischen Königswort *malik* beschriftet, die zweit- und drittbesten Blätter aber mit *nā'ib* und *nā'ib thāni*. Das sind militärische Chargen der ägyptischen, von 1252 bis 1517 in Kairo regierenden Mamelucken-Dynastie. Nach diesen acht Naib-Karten wurde das offiziell arabisch *kanjafah* heißende Kartenspiel offensichtlich populär benannt. Dementsprechend haben offensichtlich sarazenische Mittelsmänner ihre italienischen Handelspartner beim Anlernen im Kartenspielen informiert; denn Johannes von Rheinfelden nennt 1377 die den Kartenkönigen Unterstehenden „duo marschalcos“, was auf Ober- und Unter-Marschall hinauskommt und in unseren Ober und Unter nachlebt. Diese drei Blätter jeder Farbe wurden im Abendland als europäischer König und reitende Marschälle oder Fußkrieger dargestellt, während es auf den zehn Zählkarten bei Kenntlichmachung durch ein bis zehn Farbzeichen blieb.

Auch die Farbzeichen zeigen orientalische Herkunft der Spielkarten. Sie bezeugen durch den Säbel den kriegerischen Aspekt des Königs, durch den Polostab den Reiter, durch den roten Pokal den Gastgeber, durch den Golddinar den freigebigen Lohner von Verdiensten. Der sarazenische Krummsäbel war leicht durch das gerade abendländische Schwert zu ersetzen (das dann in Deutschland zur Eichel umgestaltet wurde). Da den Mohammedanern der Gebrauch von Gold- und Silbergegenständen verboten war, kredenztten ihre Fürsten die Getränke in roten Glaspokalen. Im Abendland setzte man unter Verlust der roten Farbe einen Goldpokal ein oder deutete (so jenseits der Alpen) den roten Pokal in ein rotes Herz um. Der Polostab, aus grünem Bambusrohr gearbeitet, wurde entweder als verzierter Zeremonialstab mißverstanden oder zu einer primitiven wehrhaften Astkeule entstellt, jenseits der Alpen zum grünen Blatt. Das Polospiel wurde in Europa erst im 19.



Münchner Spielkarten des Jörg Schwemmer (1523)

Jahrhundert über Indien bekannt, war aber für die Sarazenen als ausgesprochene Reiterkrieger ein unerläßliches Training. Die orientalischen Fürsten — wir wissen es aus Tausendundeiner Nacht — lohnten Verdienste gern mit gemünztem Gold, d. h. mit Beuteln voll Golddinar. Im Abendland setzte man für den Golddinar widersinnigerweise den allein bekannten Denar mit Pfennigwert ein, jenseits der Alpen aber ersetzte man die Goldmünze meist durch die Messingschelle, die man als Anhängsel von Gewändern kannte. Da der Golddinar nach 1346 nicht mehr geprägt, vielmehr durch die Silberdrachme abgelöst wurde, müssen die orientalischen Spielkarten bereits lange vor 1346 mit diesen Farbzeichen im Gebrauch gewesen sein, um weiterhin den Golddinar als Farbzeichen benutzen zu können.

Die orientalischen Spielkarten zeichnen sich bis heute dadurch aus, daß sie handgemalt sind. Die kreisrunden handgemalten indischen Spielkarten mit acht Farben zu je zwei Figuren- und zehn Zählkarten bieten die schönste Farbensymphonie und tragen z. T. heute noch den Namen *ganjafah*, das ist das persische Wort für Spielkarte, auf das auch das erwähnte arabische Wort *kanjafah* zurückgeht. Wahrscheinlich gehen mithin alle orientalischen Spielkarten auf persische Spielkarten zurück. Ihre Wurzeln reichen jedoch in andere Regionen. Die altindischen Lehrbücher für Politik wie das des Kautilya (300 v. Chr.) wollen angehende Fürsten in die Feinheit von Diplomatie und Politik einweihen. Im Sinne solcher Fürstenspiegel entstand das Chaturanga, das altindische Würfel-Vierschach, bei dem es vier Schachgruppen gibt, jeweils König, Wesir und Spielsteine für Kriegselefanten, Streitwagen, Reiterei und Fußsoldaten. Zwei Könige galten jeweils als Verbündete, aber beim Endsieg der einen Partei war in macchiavellistischem Geiste der Verrat am Verbündeten nicht ausgeschlossen. Ungeachtet der speziellen Gangart jeder Schachfigur wurde durch Würfel bestimmt, welcher Schachstein zum Zug kam. Damit war beim Chaturanga wie beim wirklichen Krieg schnelles Denken und Handeln unter dem Zwang von Gegebenheiten nötig, das Spiel also eine gute Vorschule für Anführer im Krieg. Je mehr der mohammedanisch gewordene Orient die alten Heeresgattungen aufgab und sich fast ausschließlich auf schnelle Reiter-scharen beschränkte, wurde das auf die altindischen Heeresgattungen abgestimmte Chaturanga unmodern, andererseits ein vom Schachbrett losgelöstes anregendes Kriegsspiel für die Berufsreiterkrieger zum Zeitvertreib willkommen. So machte man aus dem Vierparteienspiel des Chaturanga das Kartenspiel mit vier Serien. Statt der Färbung der Schachfiguren in Blau, Gelb, Grün und Rot nach den traditionellen Farben der Himmelsgegenden traten jetzt Farbzeichen, der blaue stählerne Degen, der gelbe Golddinar, der grüne Polostab, der rote Glaspokal, und statt der verschiedenen Heeresgattungen gemäß dem siegreichen arabischen Dezimalsystem zehn Spielkarten, die die Masse der Reiterkrieger repräsentierten, aber durch die ornamental-stilisierte Wiedergabe von einem bis zehn Farbzeichen unterscheidbar waren. Da der mohammedanische Glaube die Abbildung von Mensch und Tier verbot, wurden auch der König und seine Heerführer nicht abgebildet, sondern durch prächtiger ornamentierte Farbzeichen und Beschriftung hervorgehoben. König und Heerführer konnte das Abendland dann auf den sogenannten Figurenkarten abbilden. Daß man die Zählkarten noch heute mit wechselnder Zahl von Farbzeichen wiedergibt, ist zusammen mit der überwiegenden Vierzahl der

abendländischen Farbzeichenserien das unvergängliche Erbe der alten persischen Spielkarten und des altindischen Vierschachs.

In Deutschland erfand man um 1400 zur Vervielfältigung der massenhaft begehrten und beim eifrigen Spielen schnell verbrauchten Spielkarten den Holzschnitt. Von einer einzigen Holztafel (Kartenmodell) konnten je nach der verlangten Größe bis zu 48 Spielkartenkonturen in einem Arbeitsgang abgedruckt werden. Dieser Kartenspiel-Papierbogen wurde mittels ölgetränkter Papierschablonen in mehreren Farben koloriert, mit mehreren Papierlagen versteift und dann in den Trennungsstrichen oder Trennungsmarkierungen zerschnitten. Aus kleinen Handwerksbetrieben wurden dank der großen Nachfrage oft größere Manufakturen, die auch für den Export in andere Landschaften und andere Länder arbeiteten. Den Ulmer Kartendruckern wird 1484 nachgesagt, daß sie Spielkarten in Fässern nach Italien, Sizilien, zu den fernsten Inseln des Meeres und in alle Welt schickten.

Solche Exporte wären nicht möglich gewesen, wenn man sich dabei nicht bezüglich der Farbzeichen und anderer Eigenarten auf die betreffende Landschaft eingestellt hätte. Italien und Spanien blieben bei den überkommenen Schwertern, Stöcken oder Astkeulen, Pokalen und Denaren. In der Schweiz bevorzugte man zunächst lange statt dessen Krone, Rose, Ring oder Schild und Pfennig gegenüber den sogenannten deutschen Farbzeichen Eichel, Blatt, Herz und Schelle. Am Oberrhein versuchte man es einige Jahrzehnte mit den verschiedensten Gegenständen, mit Schlüsseln, Geldbeuteln, Dudelsack, Blumen, Früchten, Helmen, Weinfässern, Stimmgabel, Fisch, Frosch und selbst den behaarten, aber unbekleideten Wildmännlein und Wildweiblein als Farbzeichen. In Süddeutschland wird die Zehn gern als Kriegsstandarte mit nur einem Farbzeichen wiedergegeben, eine letzte Erinnerung an die kriegerische Grundlage des Kartenspiels. Einschneidender war, daß man die Eins (Aß) wegließ, um die Kartenzahl von 52 auf 48 Karten zu beschränken und dabei die Holzmodel besser und arbeitssparender ausnutzen zu können. Dadurch wurde die Zwei, das Daus (von lateinisch Duo) die geringwertigste Karte. Aber nach volkstümlichen Bräuchen, in denen beim Kornschneiden oder Dreschen der letzte zum Träger des unheimlichen, aber Glück bringenden Fruchtbarkeitsdämons wurde und als Sau oder Schwein ausgestattet und bezeichnet wurde, gab man dieser letztwertigen Spielkarte die Darstellung einer Sau, eines Schweines bei, was so gravierend war, daß man in einer Landschaft jetzt auch das Hausschwein „Daus“ nannte. Zusehends änderte das auch die Spielbewertung, die letztwertige Karte „Sau“ wurde zum Glücksbringer, zur Trumpfkarte, und noch heute sagt man allgemein vom Erfolgreichen, er habe Schwein gehabt!

Beim sarazenischen Kartenspiel war noch der Charakter eines Vierparteien-Kriegsspiels festgehalten. In Europa verflüchtigte sich diese Vorstellung, da man bei Umsetzung des mit Beschriftung als Königskarte bezeichneten Blattes in bildliche Darstellung den König nicht als Heerführer, sondern auf einem Königsthron sitzend wiedergab und dann bald darauf noch eine Karte mit einer thronenden Königin einschob. So war es möglich, mit dem Bild der Sau und durch gegenständliche Farbzeichen aller Art die ursprüngliche Konzeption des Kartenspiels immer mehr durch volkstümliches Gedankengut zu verwischen. Das kommt besonders bei dem von mir kürzlich aufgefundenen oberrheinischen Eselkopf-Kartenspiel zum Zug. Die ursprünglichen Farbzeichen Pokal und Münze leben zwar noch im Weinkrug und im Lilienpfennig nach, aber die Darstellung aller Ober und Unter und die beiden anderen Farbzeichen führen ganz in volkstümliches Denken. Das Narrenkopf-Farbzeichen führt zur Narrenliteratur, Narrensymbolik des ausgehenden Mittelalters, zum Hofnarrenamt und zu Sebastian Brants Narrenschiff hinüber. Mit dem vierten Farbzeichen, dem Maibusch aus Birkenlaub, sind wir im Bereich volkstümlicher Frühlingsbräuche. Daß König, Königin, Ober und Unter dieser Farbe zugleich prächtige Eselkopfmasken tragen, erinnert nicht von ungefähr an uraltes Glaubensgut von der Wiederkehr der Toten um die Jahreswende, die man mit Tiermasken in geheiligtem Ritus durch Tanzende verkörpern ließ zu segensbringendem Zauber für Mensch, Tier und Pflanzen. Die Verpflanzung dieser Totenmaske von der Mittwinterzeit in den Frühlings- und Fastnachtsbrauch überdeckt den ursprünglichen Ernst mit frostigem Lachen.

Unentwegt, zuletzt in einer sonst guten Kartenspielsenkung des Bayerischen Rundfunks vom 13. Juli 1986, wird behauptet, die Bezeichnung „schafkopfen, Schafbock-Spiel“ rühre daher, daß man bei diesem Spiel neun Ankreidungsstriche für gewonnene Spiele in der Form eines Schafkopfes angeordnet habe. Das ist

SCHEMA DER FARBZEICHEN



völliger Unsinn, da man wohl einen Ochsenkopf, aber keinen Schafkopf zeichnen kann, und warum sollte man sich die Mühe machen? Die Benennung kommt nicht vor Mitte des 19. Jahrhunderts vor. Damals wird aus Kurhessen von einem Spiel berichtet, das früher „Schwarzer Peter“ geheißen habe. Der Kreuzbube werde von einem Mitspieler zum andern geschoben, der letzte Besitzer nach Abwurf aller

gleichen Paare werde „Schafkopf“. Ob Schwarzer Peter oder Schafkopf, es handelt sich wie bei der Sau im Volksbrauch um das Auslösen des letzten, also die letzte vage Erinnerung daran, daß dem letzten die gefährliche Rolle zufiel, einen Dämonen zu verkörpern (es heißt ja, er ist die Sau, er ist der Schafkopf) und in seinem Namen unheimliche Manipulationen oder Zaubereien vorzunehmen. Wie so oft, sind auch hier im heiteren Spiel uralte Brauch- und Glaubenstraditionen unverstanden bewahrt worden.

Anschrift:

Prof. Dr. Hellmut Rosenfeld, Sollnerstr. 73, D-8000 München 71

Literatur

Prof. Dr. Hellmut Rosenfeld veröffentlichte zwischen 1958 und 1986 vier Bücher und über fünfzig größere und kleinere Aufsätze über Spezialfragen der Vor- und Frühgeschichte der Spielkarten. Die neun wichtigsten seien genannt:

1. Die ältesten Spielkarten und ihre Farbzeichen. In: Archiv für Geschichte des Buchwesens 1 (1956/58) S. 122—128.
2. Zur Datierung der Spielkarten des 15. und 16. Jahrhunderts. Ebenda 1 (1956/58) S. 616—626.
3. Der Meister der Spielkarten und die Spielkartentradition und Gutenbergs typographische Pläne im Rahmen der Entwicklung der graphischen Künste. Ebenda 5 (1962/64) S. 1505—1520.
4. Das Schwein im Volksglauben und in der Spielkartentradition, in: Börsenblatt für den deutschen Buchhandel 18 (Frankfurt/Main 1962) S. 622—625.
5. Die Beziehung der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Ur-Schach, in: Archiv für Kulturgeschichte 42 (1960) S. 1—36.
6. Zur Vorgeschichte und Frühgeschichte und Morphogenese von Kartenspiel und Tarock. Ebenda 52 (1970) S. 65—94.
7. Zur Datierbarkeit früher Spielkarten in Europa und im Nahen Orient, in: Gutenberg-Jahrbuch 1975, S. 353—371.
8. Ein Meistergesang als illustriertes Volksbuch mit Kartenspielabbildungen (1520). Ebenda 1980, S. 97—104.
9. Der neu entdeckte oberrheinische Eselkopf-Kartenspiel-Druck (ca. 1540). Spielkarten-Farbzeichen und -Figuren als populäre Illustrationskunst. Ebenda 1986, S. 344—354.
10. Detlef Hoffmann: Die Welt der Spielkarte, eine Kulturgeschichte. München: Georg D. W. Callwey 1972, nennt S. 88—90 ca. 100 neuere Spielkarten-Publikationen, darunter neun von H. Rosenfeld.