

Zeitschrift: Nidwaldner Kalender
Herausgeber: Nidwaldner Kalender
Band: 110 (1969)

Artikel: Das Kaiserspiel
Autor: Zelger, Beat
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1033622>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Das Kaiserspiel

von Beat Zelger

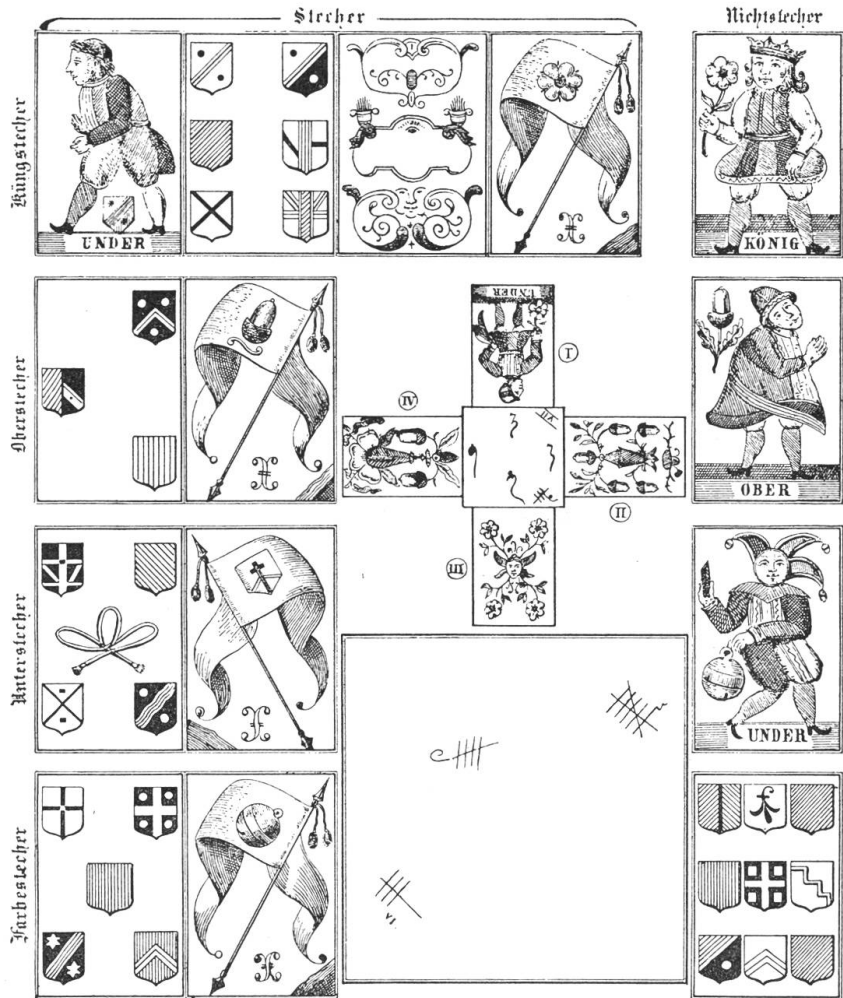
Der Gedanke, den Entscheid über den Besitz einer Sache dem Los und damit dem Zufall zu überlassen, ist fast so alt wie die Menschheit selbst. So wissen wir, daß das Land Kanaan durch das Los unter das jüdische Volk verteilt wurde.

Während der langen Belagerung Troyas sollen die Griechen zum Zeitvertreib um geringfügige Einsätze gelost haben. Da erfanden sie den Würfel, der in der Folge über zweieinhalb Jahrtausende hinweg die Spielwütigen in seinen Bann schlug.

Im 11. Jahrhundert brachten die Araber das aus Indien stammende Schachspiel nach Europa und etwas später eroberten das Puffbrett und die Spielkarten die Alte Welt.

Im 13. und 14. Jahrhundert kannte die Spielwut keine Grenzen mehr. In allen Wirtshäusern lagen Würfel und Bretter bereit. Unzählige verloren am Spieltisch ihr gesamtes Hab und Gut. Geistliche und weltliche Instanzen suchten dem Laster mit Verboten beizukommen. Im Jahre 1377 verbot die Florentiner Stadtregierung das Spiel um Geld und in dieser Urkunde finden wir erstmals ein Kartenspiel erwähnt. Bereits im Jahre darauf sind die Karten in Basel bekannt.

Zunächst aber blieb das Kartenspielen der Aristokratie und dem reichen Bürgertum in den Städten vorbehalten, waren doch die ersten Karten auf Papier, Pergament oder Leder gemalte, recht kostbare Kunstwerke. Eine einzige Karte maß etwa 40 cm in der Länge und gut 30 cm in der Breite, sodaß ein Spieler höchstens drei Karten auf einmal in den Händen zu halten vermochte.



1430 erschienen in Florenz die ersten Karten in Holzschnittverfahren und anderthalb Jahrzehnte später verkaufte man am Oberrhein Kupferstichkarten.

Zugleich bemühten sich die Meister dieser Kunst, ihre Kartenspiele nicht nur durch besseres Verfahren, sondern auch durch Verkleinerung der Formate so zu verbilligen, daß selbst der Ärmste nicht auf dieses Vergnügen zu verzichten brauchte. Als besonders spielfreudig galten von jeher die Söldner. Vor der Verbreitung der Kartenspiele vergnügten sie sich vor allem mit Würfeln, was man damals Rision nannte. Darum hießen die Landsknechte zu dieser Zeit auch Risionäre. Um die militärische Zucht auch nur einigermaßen auf-

rechterhalten zu können, wurde im Jahre 1431 den zum Hussitenkriege aufgebotenen Soldaten beim Verluste der rechten Hand verboten, Karten zu spielen, und 1486, als in den Türkenkrieg gezogen wurde, forderte man gar den Kopf des Spielers.

Als treffendes Beispiel der Spielfreudigkeit in bürgerlichen Kreisen möge das der Stadt Nürnberg dienen. Um die Mitte des 15. Jahrhunderts zählte man dort etwas mehr als 20 000 Seelen. Eine Predigt des päpstlichen Legaten Johannes Capistranus gegen das Spiellaster ging den Nürnbergern so zu Herzen, daß sie nicht weniger als 3 460 Spielbretter, über 40 000 Würfel und Kartenspiele «ohne Zahl» freiwillig auf dem Marktplatz verbrannten.

Eine der 1496 gehaltenen Predigten dieses so erfolgreichen Mönches ist uns erhalten. Als erstes Dokument verbürgt sie uns das Bestehen des «Ludus caesaris, Kaiserspiel vel Karnoefflius». Es ist zu vermuten, daß das Spiel aus Deutschland stammt.

Das Karnöffeln ist eine unserem Kaisern verwandte Spielart, die vor allem in der deutschen Provinz Thüringen auch heute noch im Gebrauch steht. Leider ist es aber im Laufe der Zeit sehr stark verunstaltet worden.

Mehr als heute war im späten Mittelalter auch die Spielkarte Ausdruck ihrer Zeit. Die Trachten der Figuren wechselten mit der Mode und es ist nicht erstaunlich, daß ein so bedeutendes Ereignis wie die Reformation in den Gebieten des neuen Glaubens auch am Kartenspiel nicht spurlos vorbeigehen konnte. Zum Spott wurde die Sechs «Papst» genannt, der Sieben gab man den Namen «Teufel». Auf diese Weise wurde die ursprüngliche Form überwuchert. Da man aber sonst in keinem Land ein auch nur einigermaßen ähnliches Spiel kannte, glaubt der verdiente Kartenforscher W. L. Schreiber die zahlreichen Übereinstimmungen als sicheres Zeichen für den gemeinsamen Ursprung des Karnöffel- wie des Kaiserspieles deuten zu können. Ist es denn verwunderlich, daß dieses Spiel durch den langen Gebrauch, durch Gewohnheit und Ortssitte in der Schweiz wie in Deutschland seine eigenen Färbungen er-

halten hat, die uns jetzt, 4 Jahrhunderte später, als große Unterschiede vorkommen? Ja sogar unterscheidet sich das Kaisern in feinen Nuancen von Dorf zu Dorf, wie sich auch unser gemeinsamer Dialekt von Ort zu Ort ganz leicht verändert.

Unsere Annahme, daß das Kaiserspiel von Deutschland her zu uns gekommen sei, gewinnt noch an Boden durch die Tatsache, daß man die Kaiserkarten bei uns immer als die «dütschen Karten» bezeichnet hat. Wahrscheinlich aber ist es erst über einen weiten Umweg in der Schweiz bekannt geworden, nämlich durch die aus den Diensten der katholischen Königs- und Fürstenhäuser zurückkehrenden Reisläufer. Sie werden das Spiel von deutschen Söldnern gelernt und mit gar so vielen Sitten und auch Unsitten in ihre Heimat gebracht haben.

So könnte die Tatsache erklärt werden, daß das Kaiserspiel nur an Orten des alten Glaubens Verbreitung gefunden hat: Im St. Gallischen Fürstenland, im Stande Glarus und einem Teil Rätians, in Uri, Schwyz, Unterwalden, im Entlebuch, in den Freien Ämtern und im Zugergebiet.

Im Westen freilich deckt sich das Gebiet der Verbreitung unseres Kaiserjasses mit dem der deutschen Spielkarte. Von jeher bildete die Aare die Grenze und noch im letzten Jahrhundert soll man im Städtchen Brugg am diesseitigen Ufer mit deutschen, am jenseitigen aber mit französischen Karten gespielt haben.

Hermann von Liebenau, aus dessen Buch «Das uralte und edele so genannte Kaiserspiel» die nachfolgenden Regeln entnommen sind, versucht auf einleuchtende Weise dieses seltsame Spiel durch die Zeit seiner Entstehung zu enträtseln.

Im 15. Jahrhundert neigte sich die glanzvolle Ritterzeit ihrem Ende entgegen. Die alten Nationalkämpfe, die Scharfrennen, am Hofe Karls des Großen waren endgültig vorüber. Wer noch turnierte, tat es nur noch zu seinem und zum Spaß der Zuschauer.

So kam es, daß man ein Turnier mit Karten erfand: Das Kaiserspiel. Die Figuren, welche im Turnier ihre Bedeutung

besaßen, sind auch im Kaiserspiel wieder zu Ehren gekommen. So kennen wir den Kaiser, den Obermann, was im 15. Jahrhundert so viel wie Oberleutnant bedeutete, den Untermann. Im 16. Jahrhundert heißt der Unter im Thurgau «der Lieutnant». Diese Abstufungen sind dem alten ritterlichen und militärischen Leben entnommen. Der alte Turnierbrauch, daß ein Ritter aus dem niedersten Dienstadl den ältesten Dynasten in den Sand setzen durfte, soweit dessen Ritterwürde gewahrt blieb, lebt im Kaiserspiel im sogenannten Trumpfschlag weiter. So kann also der Trumpfunter, dem gewandteren Ritter im Turniere gleich, einen König stechen. Der Trumpfunter heißt bei uns «Joos». Es ist ungewiß, ob er seinen Namen von Jost von Tjost oder von josta oder justa, was Lanze oder das Brechen einer Lanze heißt, herleitet.

In Deutschland wurde im 16. Jahrhundert aus dem ritterlichen Jost ein Karnöffel, das heißt ein einfacher Landsknecht, nach dem sich dann das Spiel benannte.

Aber auch der Ausdruck «stechen» ist dem Wortgebrauch des Turniers entnommen. Und wie in diesem ritterlichen Kampfe spielen auch beim Kaisern Mann gegen Mann, oder zwei gegen zwei, drei gegen drei, vier gegen vier; aber auch zu Dritt läßt sich eine Partie austragen. Wie die Stecher oder Kaiser im Turnier immer stachen, so sticht auch die durch das Umschlagen des Trumpfes bestimmte Farbe. Und wie die zusammen kämpfende Turniersmannschaft gemeinsam ihren Schlachtplan entwarf, so dürfen auch die Kaiserspieler die Karten ihrer Freunde einsehen und dann beraten, auf welche Weise sie ihre Gegner am besten überlisten könnten. Die Regel des Kaiserspiels «de-n-alte na», das heißt Farbe spielen, ist direkt eine Turnierregel, denn die alten Renner ritten im Buhurde, im Kampf zwischen Mannschaften, voran. Dem Turnierbuche aber entspricht die Tafel, wo die Rechnung halb in römischen, halb in verdorbenen arabischen Zahlen geführt wird. Und als letzte Ähnlichkeit mit dem Ritterturnier darf man nicht vergessen, daß der Kaiserjaß allein durch die Anzahl der Stiche, und

nicht etwa durch Zusammenzählen bestimmter Kartenwerte, entschieden wird.

Nachdem wir die auffallend vielen Analogien des Kaiserspiels mit dem mittelalterlichen Kampfspiel der Ritterschaft entdeckt haben, erstaunt uns ganz und gar nicht mehr, daß es bei den Söldnern das alte Rision verdrängen und sich großer Beliebtheit erfreuen konnte.

Haben diese Landsknechte auch die uns oft unverständlichen Namen in unser Kaiserspiel gebracht? Könnte unser «Blaß», wie der Rosenkaiser genannt wird, nicht seinen Namen vom spanischen «Palos», was die Lanze oder der Stecher heißt, bekommen haben? Ganz so abwegig ist auch diese Annahme nicht. Twiss berichtet im 1776 erschienenen Buch über seine Spanienreise, daß er in Granada Karten gesehen habe, die den schweizerischen Kaiserkarten sehr ähnlich gewesen seien. Es handelt sich dabei um das Kartenspiel Quadrillos, das sich in der Spielart sehr wesentlich vom Kaisern unterscheidet, das aber seinen Kaiser «Palos» nennt. Dies alles sind nur Vermutungen, Annahmen, aber keine Beweise. Die Geheimnisse um dieses sagemwobene Spiel bleiben bestehen.

Mit den Zeiten ändern ebenso die Gebräuche und mit dem Abtreten der alten Garde verschwindet auch das Kaisern je länger je mehr. Leider, müssen wir sagen! Denn das Kaiserspiel verlangt vom Mitspielenden wie vom Zuschauer sehr viel. Nicht nur fordert es ein scharfes Gedächtnis und einen klaren Verstand, sondern auch Einfühlungsgabe und die Fähigkeit, seinen Gegner genau zu berechnen. Aber was es fordert, das gibt es mannigfaltig zurück. Wie eine Komödie lebt es vom Einfallsreichtum und der Schlaueit seiner Spieler. Die unausweichbaren Fehler, verwirrende Resultate der Berechnung aller Gesichtszüge, Mienen und Karten der Mitspieler machen es zu einem heiteren Gesellschaftsspiel, das ein Stück des mittelalterlichen Humors seiner Entstehungszeit bis in unsere Tage hinübergerettet hat.

Schon aus Tacitus wissen wir, daß unsere germanischen Vorfahren als sehr spielfreudig galten und unsere nidwaldneri-

schen Vorväter haben ihr germanisches Erbgut in dieser Beziehung nie verleugnet. Aber dies darf kein Vorwurf sein. Im Gegenteil! Wir müssen die alten Nidwaldner bewundern, daß sie sich mit diesem so anspruchsvollen Spiel zu vergnügen pflegten, das Hermann von Liebenau mit Ehrerbietung «das Schachspiel des Abendlandes» nannte.

Die Regeln des Kaiserspiels

Diese Regeln sind im Wortlaut dem 1841 in Luzern erschienenen Buch «Das uralte und edele so genannte Kaiserspiel» von Hermann von Liebenau entnommen. Ich bin sicher, daß alle Kaiserspieler mit Interesse prüfen werden, ob die heute geübte Praxis immer noch den vor 127 Jahren aufgezeichneten Regeln entspricht.

§ 1 Die Karten

Unser Kaiserspiel wird mit 48 Blättern gespielt. Die Farben, worin sich diese 4 Dutzend Karten teilen, sind:

1. Rosen: Volkstümliche deutsche Bilder, die schon auf Nürnberger Karten des 16. Jahrhunderts erscheinen.
2. Eicheln: Finden sich u. A. auch schon im allegorischen juristischen Kartenspiel T. Murners, 1519.
3. Schilten: Möchten auf die vielen alten Orte der Schweiz anspielen, heraldische Form und Schraffierung ist noch so ziemlich ans 15. Jahrhundert erinnernd.
4. Schellen: Lieblingsfiguren des deutschen Mittelalters, früher an Kleidern des Adels, bei Turnieren, später bei der Narrentracht (Schellenunter).

Die kleinste umgeschlagene Karte bestimmt den Trumpf, d. h. einer Farbe unterschiedenes Vorrecht; aber nicht alle Karten dieser Farbe sind Stecher. Ich ließ, um dieses deutlich zu machen, alle Stecher in ihrem Range (Schilten Trumpf) auf eine Tafel reihen. Diese verkehrte Welt, in welcher die Niederen über den Hohen stehen, ist die Gesetztafel des Kaiserspiels, wor-



auf aber die ganz einfachen Farbblätter ausgelassen sind.

A. STECHER

Königstecher

I. a Der Jos oder Trumpf-Unter

- | | | |
|---|---|----------------------------------|
| b | { | Trumpfsechse |
| | | Trumpfsau (Die Sau ist die Zwei) |
| | | Blaß oder Rosenkaiser |

Der Jos ist ein Künigstecher, wie die drei ihrem Werthe nach ihm folgenden, er sticht aber Alles, auch die Trumpfsieben, die kein anderer Künigstecher mag.

Diese 4 Königstecher stechen auch alle niederen Karten, und der Ordnung nach sich selbst. Der Blaß (Rosenkaiser), ist wie die übrigen Kaiser, sofern er angezeigt wird, d. h. wenn man ihm kreidet, in seiner Stellung unveränderlich, es mag Trumpf werden, was da will.

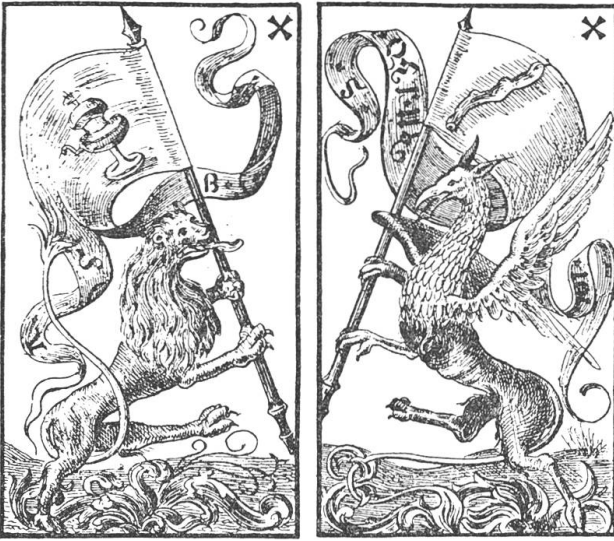
II. c. Oberstecher

Trumpfdrei und Grün oder Eichelnkaiser.

Die Trumpfdrei sticht den Grün, und wie dieser alle nachfolgenden kleinern Stecher, Obermannen, Untermannen und Farbkarten.

III. d. Unterstecher

Trumpfvier und Tätsch oder Schiltenkaiser, verhalten sich eine Stufe tiefer zu ihren Untergebenen, Untermannen und leeren Farbkarten, und zu den 2 niedrigsten Stechern, wie die Oberstecher zu den Unterstechern.



IV. e. Farbstecher

Trumpffünfe und Fugel oder Schellenkaiser stechen (die Trumpfsieben ausgenommen) alle leeren Nichtstecher.

B. NICHTSTECHE

- I. a. Die Trumpfsieben, Sibille oder Babeli.
b. Die 4 Könige.

Trumpfsieben sticht keine andere Karte, wird aber auch nur vom Jos gestochen. Sie spielt aber nur, wenn sie von der Vorhand ausgegeben wird.

Die Könige stechen niemals sich selbst, nie die Stecher und fremden Farben, die ausgegeben werden; wohl aber die niedrigeren Karten ihrer Farbe, auch wenn sie schon von einem kleinern Stecher gestochen sind; ebenso die Farbe (Wurf) gelten den Kaiser ihrer Farbe.

II. c. Der Obermann

Die Obermannen stehen eine Stufe unter den Königen in gleichen Verhältnissen; da sie aber auch vom Könige ihrer Farbe und den beiden Oberstechern gestochen werden, so ist ihr Werth natürlich geringer.

III. d. Der Untermann

Ist eine Stufe tiefer im gleichen Verhältnisse zum Obermann, König und Stechern, und sticht (wenn er nicht von der Trumpffarbe ist), nur die Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Drei und Sau seiner eigenen Farbe.

IV. e. Die Leeren,

oder Nichtfiguren stechen sich, wenn sie nicht Trümpfe sind, wie wir sie beim Untermann gereiht finden. Sie stechen aber keinen Kaiser, dem man nicht gekritzelt oder gekaisert hat, denn dieser ist dann natürlich die Zehn, wie es seine Figur beweist.

§ 2 Die Rechnung

Es wäre unmöglich, das Spiel und seine verschiedenen Arten zu beschreiben, bevor man erst seine Rechnung erklärt. Man schließt ein Spiel damit, daß Einer der Spielenden oder eine Partei der Spielenden eine gewisse vorherbestimmte Anzahl Kritze, oder mehr erhalten. So sagt man, «es geht auf 21 (Selbänder), auf 31, 51, 71 oder 101» — je nach dem Viele mitspielen.

Diese Kritze, die mit Kreide in der s. g. Bauern- oder Römerrechnung auf die Seite geschrieben werden, entstehen:

1) Daraus, daß man jedem Kaiser sein Recht giebt, d. h. ihn mit einem etwas verdorbenen mittelalterlichen Drei, oder auch mit einem Kritze, d. h. Eins mitten auf dem Tische anzeigt. Für 2 Kaiser kann man auch zusammen nur ein 3 machen.

2) Aus dem Spielrechte, indem jeder Mitspieler das Recht hat, auf gute (oder auch auf schlechte) Karten ein Spieldrei zu machen.

3) Aus dem Spiele selbst, denn dieses, d. h. das Geben der Karten zählt immer vier Kritze an und für sich, wenn auch nichts gekreidet worden ist, daher sagt man, «um den leeren Tisch spielen.»

4) Wenn man zu Drei, oder zu Vieren (jeder für sich) spielt und eine verdeckt ausgegebene Karte wird nicht gekehrt; so werden die Kritze so lange auf die Seite geschrieben, bis von einer Parthie drei Stiche gemacht und die Kritze genommen werden; sind diese Kritze hinreichend, um die vorausbestimmte Zahl zu erfüllen, so macht man kein Spieldrei weiter. Spielt man zu Vier oder zu Sechs gemeinschaftlich in zwei Partheien, und wird eine verdeckt ausgespielte Karte nicht gekehrt, so werden die in selbem Spiel entstandenen Kritze wieder abgewischt.

In dem eigentlichen Kaiserspiele, d. h. wenn 2 und 2, oder 3 und 3 auf gemeinschaftliche Rechnung zusammenspielen, muß jeder zum halten und lassen seine Einwilligung geben, 2 Stimmen von 3 Interessenten geben jedoch den Ausschlag.

Die aufgeschriebenen Kritze des Spiels, d. h. was gemacht worden ist, erwirbt man dadurch, daß man drei Stiche hat, oder wenn der Gegner, um mehr Kritze zu ersparen, «das Spiel geht», d. h. die gehaltenen Kritze seiner Gegenpartei läßt, oder dadurch, daß man dem Gegner beweisen kann, er habe mehr Kritze aufgeschrieben, als er berechtigt war.

Wenn man soviel Kritze hat, daß die 4 Kritze des Spieles zum Ende hinreichen, so streicht man solche mit einem schrägen Striche durch und da heißt es, «es geht uns» oder «mir». Diejenigen, welchen es geht, sind gehalten, ihre Kaiser mit einem Kritze anzuzeigen. Wird ein Spieldrei oder Kaiserrecht gelassen, so kommt es nicht in Rechnung; man kann auf offene, d. h. umgeschlagene und nicht gekehrte Karten im Umschlage und später sein Spielrecht und Kaiserrecht ausüben; jedoch jeder nur der Reihe nach, bis das Spiel gegeben, und gekaisert ist.

Die Stangenrechnung war früher als die arabische Zahl im deutschen Reiche, und ist zum Abwischen bequem und ungefährlich.

§ 3 *Das Theilen der Spieler*

Wenn je Zwei, je Drei oder Viere zusammenspielen wollen, so nimmt man 4, 6 oder 8 Karten von zwei Farben, oder kleinere und größere und theilt solche, wenn sie gemischt sind und abgehoben worden, unter die Spieler; die von gleicher Farbe oder gleicher Größe setzen sich gegenüber oder ins Dreieck und spielen zusammen auf gemeinsame Rechnung. — Man theilt die Spieler auch so, daß einer die Karten mischt, von seinem Nachbar zur Rechten abheben läßt, die oberste Karte (Deckel) auf den Tisch wirft und dann jedem Mitspieler linksum der Reihe nach

eine Karte offen giebt; dann müssen die dem Werthe nach größeren zusammenspielen und anderseits die kleineren. Letztere Methode ist jedoch nicht so einfach, als die oben angegebene, indem oft mehrere Karten von gleichem Werthe zum Vorschein kommen und dann zwischen den Betreffenden durch nochmaliges Umschlagen entschieden werden muß.

Wenn man zu 4 oder 6 spielt, so soll Einer das Spiel seiner Partei leiten und ein Anderer die Schreiberei besorgen.

§ 4 *Das Spiel*

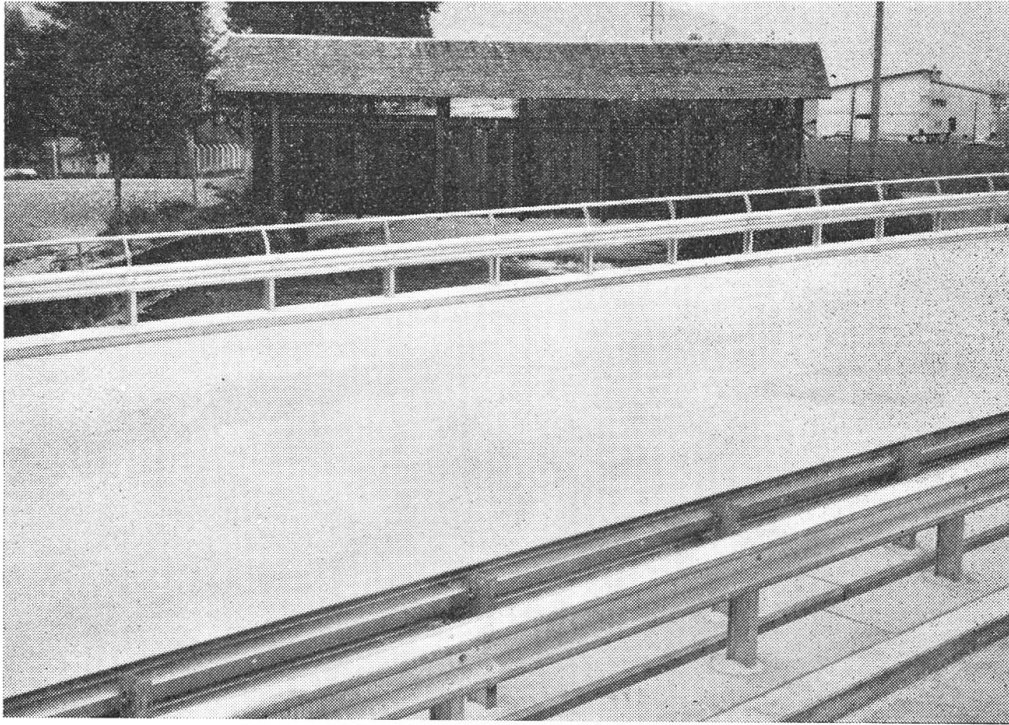
Drei Stiche gemacht, gewinnen die vorhandenen Kritze.

Bevor wir vom Spiele im Allgemeinen handeln, sprechen wir vom Umschlage. Wer die kleinste oder kleinere Karte abhebt (die kleinste ist hier die Sau und zwar die, welche zuerst kommt), der giebt das Spiel. Dieses beginnt er mit dem Mischen, dann läßt er den Nachbar zur Rechten, oder seinen Gegner abheben und giebt seinem Nachbar zur Linken die erste Karte offen, so auch (in dem Spiele zu 4, 6 oder 8) seinem Verbündeten, und hält dann inne. In dem Spiel zu Drei wird erst inne gehalten, nachdem Jeder seine Karte offen erhalten.

Dieser Umschlag wird gemacht, um den Trumpf zu bestimmen, diesen bestimmt die kleinste Karte des Umschlags; sind zwei oder mehrere gleich kleine, so ist die erste derselben Trumpf. Kaiser gelten nicht und sollten nur solche fallen, so wird dann, nachdem das ganze Spiel gegeben, der Trumpf umgeschlagen.

A. Als Beispiel dienen die Kärtchen I, II, III, IV auf der Kartentafel I und III, II und IV spielen zusammen. IV giebt das Spiel, I hat einen Untermann, und da diese Partei im Spiele zurückstehend nur VII Kritze hat, so macht Nr. I in der Hoffnung, der Untermann werde Trumpf, ein Spieldrei. — Nr. II hat ein Fünf und macht auch ein Spieldrei.

Nun da die zwei Karten gegeben sind, kann jedes Paar der Gegner sich berathen,



Klein und bescheiden sieht die Fadenbrücke über der neuen Autobahnbrücke aus.
Foto A. Odermatt

so sie die gemachten Kritze der anderen halten oder lassen wollen. Werden gemachte Kritze, oder die 4 Kritze des Spiels gelassen; so giebt derjenige, welcher die erste Karte erhielt, das Spiel, nachdem gemischt und abgehoben ist, von neuem. Ist das Spiel nicht gelassen, so giebt man auch den übrigen 2 Spielern ihren Umschlag.

Man kann auch den Umschlag verdeckt geben; kehrt Niemand seine Karte, so giebt die gleiche Hand das Spiel wiederum; kehrt aber nur Einer, so müssen die Übrigen seinem Beispiele folgen.

Ist der Umschlag angenommen, so giebt man die übrigen Karten zu zwei und zwei Jedem verdeckt, und hält auch hier, wenn vier Karten gegeben sind, im ersten Um-gange etwas inne, damit jeder kreiden und lassen kann.

Spielt man zu Dreien, so giebt man jedem 7 Karten; spielen Viere, jeder für sich allein, so giebt man jedem 9 Karten; sonst aber (im Spiele zu Zwei, oder zu Vier und Sechs) jedem eine Karte offen und 2 mal zwei verdeckt.

Ist das Spiel gegeben und selb 4 oder 6 unter den befreundeten Parteien gegenseitig

zur Einsicht herumgeboten, so müssen die Kaiser angemerkt werden. Dies geschieht von der linken Hand des Gebenden, der Vorhand aus im Kreise dadurch, daß man jedem Kaiser ein 3 oder einen Kritz macht; will man aber, daß ein Kaiser kein Stecher sei, so sagt man bloß, man lasse ihn Wurf gelten, d. h. er sei die Zehn seiner Farbe und könne ausgespielt werden, um von seines Spielfreundes König, Obermann, oder Untermann der gleichen Farbe gestochen zu werden, was nicht geschehen dürfte, sobald man ihm sein Kaiserrecht mit der Kreide gegeben.

Ist's gekaisert und gehalten, d. h. haben sich die Parteien erklärt, die Spiel- und Kreidekritze nicht zu lassen, so folgt der Auswurf. Dieser ist ein der Vorhand (dem linken Nachbar des Spiel Gebenden) zustehender Vortheil, welcher darin besteht, daß man die kleineren Stecher und Obermannen und selbst die hohen Stecher ihrem Range nach sich unterwürfig machen kann.

Hier gilt die alte Regel, man solle seine Karten nicht «vergraben», besonders wenn man zu Zweien spielt. Aber nicht bloß die Vorhand, d. h. der Ausspielende, sondern

auch «die Hinterhand», (d. h. der Letzte in der Reihe) hat ihren Vorthiel, besonders wenn ein großer Königstecher dort liegt, oder jede Partei schon ein Spiel hat und die Farbe des in der Hinterhand liegenden Königs ausgeworfen wird, z. B. F. Selb

Besonders von Werth ist aber die Hinterhand im Spiele zu Drei und zu Vier, wo Jeder für sich allein spielt, und die Regel gilt, daß man überstechen muß (wenn man kann), was in dem eigentlichen Kaiserspiele nicht der Fall ist. So z. B.

Ist eine Karte verdeckt ausgespielt und wird am Ende gekehrt, so gilt in der ordentlichen Partei selb 4 und 6 die Regel, daß dennoch der Reihe nach gespielt werden soll; spielt aber jede Person für sich allein, so sticht die kehrende Hand zuerst und die übrigen der Reihe nach.

«Vorinelegge», d. h. Vorabstechen.

Obwohl in dem wahren Kaiserspiele selb 4 und 6 nicht gestochen werden muß, so erfordert die Klugheit dennoch oft, daß man auf eine kleine Karte einen großen Stecher einlege, um einem Könige, Obermann oder einem kleinen Stecher in der Hinterhand, bei welchem die Trumpfsieben oder eine andere gute Wurfkarte vermuthet wird, den Stich zu hindern. Oft ist das zu frühe Abstechen aber nicht gut. Wir wählen

«De-n-alte na», d. h. Farbe spielen.

Es ist bereits gezeigt worden, daß kleinere Stecher oft dadurch untergehen, daß sie eine kleinere Karte stechen, dieser aber durch den Obermann oder König der gleichen Farbe überstochen wird; wenn nun eine Farbe, Rosen oder Eicheln, Schellen oder Schilten, schon gespielt ist und derjenige, welcher ausgegeben hat, ist im Zweifel, welche Farbe er auszuspielen habe, so sagt diese Regel, man solle die schon versuchte Farbe fortspielen, d. h. «de-n-alte na fahre». Natürlicherweise kann ein Spiel, worin die Verbündeten fast alle Nebenkarten in gleicher Farbe haben, sehr leicht gewonnen werden, z. B.

K. Selb Vier.

- B. hat Trumpfsechse, Grün und 2 Könige.
- D. hat Trumpfsau, Schilten- und Schellenkaiser und zwei Rosen.

- A. aber hat den Auswurf, Jos und 4 Rosen mit Ober.
- C. hat Trumpfsieben, Trumpfdrei, Rosenkönig und Trumpfviere.

Sticht nun B. das erstemal nicht, um sicher der Sau in der Hinterhand ein Spiel zu lassen, so ist die Parthie von B. D. verloren, denn C. kömmt dann mit König, Trumpfdrei und Sieben in die Hinterhand. Sticht B. mit dem Grün, so legt C. die Trumpfdrei und D. die Trumpfsau. Sticht aber B. mit der Trumpfsechse und wirft einen König aus, so kann B. ferner kein Spiel mehr machen, denn A. sticht den König und wirft «de-n-alte na» — Rosen, und D. muß einmal stechen, so daß dann C. in die Hinterhand kömmt und gewinnt.

L. Zu Zwei. A. hat (Rosentrumpf) Trumpfsechs, Sau, Blaß und einen Obermann nebst Sau in einer andern Farbe, z. B. in Schilten. B. hat nur den Jos und alle 4 Drei, also auch die Trumpfdrei. A. muß ausspielen und ist verloren, denn B. sticht mit dem Jos einen Königstecher, mit der Trumpfdrei den Obermann und mit der Schiltendrei, welche er nie ausgibt, die Schiltensau.

M. Zu Sechs. Noch auffallender ist eine Stellung der Karten zu 6, wobei Schilten Trumpf ist.

Die Unterliegenden haben

- A. in der Vorhand. Jos, Trumpfsechse, Eichelsau, -Vier und -Fünf.
- C. Schellenkönig, Trumpfdrei und 3 Rosen.
- E. Trumpfsieben, Blaß, Rosen- und Schiltenkönig und Rosenober.

Wer wollte zweifeln, es sei unmöglich, gegen diese herrlichen Karten zu gewinnen, — 3 Königstecher, Trumpfsieben, Trumpfdrei und 3 Könige!

Die Gewinnenden haben

- B. In Eicheln: Obermann, Untermann, Neun, Acht, Drei.
- D. In Eicheln: König und Sechse.
- F. In Eicheln: Sieben und Trumpfsau.



An der Autobahn gegen Beckenried wird fleißig gearbeitet auch wenn es für den Laien nicht so spektakulär aussieht wie im vergangenen Jahr. Inmitten grüner Matten entstehen Viadukte und Stützmauern. Foto A. Odermatt

Natürlicherweise giebt die Vorhand:

1. Stich { A. Eichelnfünf, B. sticht mit der Eichelnacht, C. wirft eine Rose, D. verwirft ebenfalls; wir nehmen nun an, E. wollte um Kritze herauszulocken oder in der Hoffnung, es werde seinen Königen geworfen, das erstmal auch nicht stechen, so verwirft auch F. und B. kömmt in den Auswurf.

2. Stich { B. spielt Eichelober aus, C. sticht mit Trumppfdrei, D. sticht mit Eichelkönig, E. sticht mit dem Blaß, F. sticht mit der Trumppsau, A. sticht mit Trumppfsechse.

Jede Partei hat einen Stich, allein

3. Stich { A. ist gezwungen, wieder Eichel zu spielen, also Eichelvier; B. sticht mit dem Eichelunter; C., D., E., F. sind außer Stand zu stechen.

B., D., F. haben 2 Stiche. B. wirft wieder Eichel, A. muß ebenfalls wieder stechen; A., C., E. haben

4. Stich { auch 2 Stiche, allein es muß die Eichelndrei, welche in der Hand B. geblieben, — nothwendig den Stich machen.

Man wird vielleicht einwenden, die Partei A., C., E. habe fehlerhaft gespielt, allein sobald A. die erste Karte zu spielen hat, ist es mit den herrlichen Karten von A., C., E. unmöglich, 3 Stiche zu machen, denn die Eichel gewinnen für B., D., F. in jedem Falle.

Eine Menge solcher Beispiele und Regeln wäre hier noch anzureihen, allein aus dem besten Buche würde man nie das Kaiserspiel herauslernen, sondern nur die ersten Anfangsgründe und Ideen des Spiels, und sollten auch noch Lücken geblieben sein, so bittet man die ganze Ritterschaft des edlen Kaiserspiels um Vergebung und schließt mit dem alten Sprüchlein:

Practica est multiplex, et qui non concipit, simplex duplex!

«Grau, Freund! ist alle Theorie;
Doch grün des Lebens goldner Baum!»

Mephistopheles