

**Zeitschrift:** Beiträge zur Geschichte Nidwaldens

**Herausgeber:** Historischer Verein Nidwalden

**Band:** 37 (1978)

**Artikel:** Der Nidwaldner Kaiserjass und seine Geschichte

**Autor:** Leyden, Rudolf von

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-699113>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### 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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### 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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 23.02.2026

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

Rudolf von Leyden

## **Der Nidwaldner Kaiserjass und seine Geschichte**

Hansjakob Achermann

## **Der Kaiserjass, wie er heute in Nidwalden gespielt wird**

## Der Nidwaldner Kaiserjass und seine Geschichte

In Nidwalden wird heute noch das Kartenspiel Kaiserjass oder das Kaiserspiel gespielt.<sup>1</sup> Das 'Chaisern' lässt sich in seinen Grundzügen bis in das erste Viertel des 15. Jahrhunderts zurückverfolgen. Es gehört daher mit zu den ältesten Kartenspielen im deutschsprachigen Raum und ist vielleicht sogar das älteste schweizer oder deutsche Kartenspiel mit Trümpfen. Es war im 15. Jahrhundert in der Schweiz, im Elsass und in Süddeutschland bekannt und weitverbreitet. Überlebt hat es bis auf den heutigen Tag nur in den katholischen Kantonen der Innerschweiz und in Friesland im Norden Deutschlands, nachdem es im 19. Jahrhundert noch in Thüringen, Westfalen und Hannover beheimatet war.

In einer Predigt des elsässer Johannes Geiler von Kaisersberg,<sup>2</sup> der gerne in seinen zeit- und systemkritischen Schriften die 'verkehrte' Ordnung des Kaiserspiels zum Gleichnis wählte, heißt es: «... sed nunc ludus inventus qui appellatur [Keiser spil] ludus cesaris/vel [Karnöffelins] / in quo hec omnia perventuntur». In der deutschen Übersetzung von 1521 geht es dann weiter: «... da seint alle ding verkert / die drü stechen ein ober / die fier den unteren / zwei und sechs stechen ein künig / und so schlecht (schlägt) man umb / ietz so ist einerlei Keiser / danach so würt ein anderes lei Keiser / wie das Glück gibt ... der underbab sticht den Künig / die zwei und sechs ein Künig / die drü den obern ...».

Aus dieser für unsere Geschichte entscheidenden Textstelle lassen sich die folgenden Feststellungen ableiten:

<sup>1</sup> Im Mai 1977 wurde anlässlich eines Vortrages des Verfassers in Stans ein Kaiserjassabend veranstaltet, zu dem sich aus Stans und Umgebung an die hundert Freunde dieses Spieles — auch viele junge Leute — einfanden.

<sup>2</sup> Sermones Prestantissimi Doctoris Johanni Geileri Keisersbergii de Arbore Humana, Strassburg, 1515, f. 132b—133b. Die erwähnte Predigt wurde am 1. März 1496 gehalten. Es gibt von diesem Buch verschiedene lateinische und deutsche Ausgaben. Die eckigen Klammern im lateinischen Text wie im Original. Die deutsche Übersetzung von 1521 lautet: «Aber ietz so hat man ein spil / heisst der karniffel spil karniffelius / da seint alle ding verkert / ...». Beachte: im lateinischen Text wird das ursprüngliche Wort karnöffelins, in der deutschen Übersetzung karniffelius gebraucht.

- 1) das Kaiserspiel, *Iudus cesaris* (in anderen Texten *Iudus imperatoris*) und Karnöffelins, Karniffel- oder Karnöffelspiel sind identische Spiele;
- 2) in diesem Spiel wird eine Trumpffarbe durch Umschlag bestimmt, wodurch gewisse Karten zu 'Kaisern' werden;
- 3) der Trumpfunter, die Trumpfsechs und die Trumpfzwei sind Königstecher, die Trumpfdrei ist Ober- und die Trumpfvier ist Unterstecher.

Hier finden wir also wesentliche Elemente des schweizer Kaiserspiels besonders in der Form, die von Hermann von Liebenau im Jahre 1841 beschrieben wurde, und — trotz entstellender Veränderungen — des thüringischen Karnöffelspiels des 18. Jahrhunderts und des friesischen 'Knüffelns' in unserer Zeit; diese erlauben uns den Schluss, dass dieses Spiel unter seinen zwei Namen während über fünf Jahrhunderten gelebt hat, und dass alle historischen Angaben über das Kaiserspiel auf das Karnöffelspiel und umgekehrt zu beziehen sind.

Die ursprüngliche Bedeutung des Wortes 'Karnöffel' ist ungewiss.<sup>3</sup> Es ist in vielen deutschen und skandinavischen Dialekten in verschiedenen Variationen bekannt, aber nicht im Schweizerdeutsch. In mittelalterlichen medizinischen Büchern ist ein Karnöffel ein Hodenbruch, in einigen Texten ist es gleichbedeutend mit Hode. 'Karniffeln' (vielleicht vom lateinischen *carnifex* = Schinder) bedeutet schlagen, paffen oder quälen. Karnöffel scheint also ein Schimpfwort für einen groben Gesellen gewesen zu sein, später für einen Landsknecht, der ja eine rechte Landplage gewesen sein muss. Während der Reformationszeit ist Karnöffel ein Spottwort für die unbeliebten Kardinäle.

Wenn man die Unter auf frühen deutschen und schweizer, von Holzstöcken gedruckten Spielkarten betrachtet, fällt einem deren häufige 'Unanständigkeit' auf. Da wird uriniert und das Hinterteil entblösst (Hosenkehrer).<sup>4</sup> In der Einbildungskraft des Volkes stellten die Buben im Kartenspiel anscheinend den

<sup>3</sup> LEYDEN Rudolf von, Karnöffel, das Kartenspiel der Landsknechte, Kassette mit Faksimilekartenspiel und Text, Piatnik, Wien, und Heimeran, München, erscheint Herbst 1978. In dieser Arbeit wird über die Etymologie des Wortes Karnöffel ausführlich berichtet. s. a. GRIMM, Deutsches Wörterbuch der Gebrüder Grimm, Band 5, Leipzig 1873, herausgegeben von HILDEBRAND, Rudolf, S. 219, 235.

<sup>4</sup> WÜTHRICH Lucas, Spielkarten des 16. Jahrhunderts im Schweizerischen Landesmuseum, Zeitschr. für Schweiz. Archäologie und Kunstgeschichte, 30, Zürich, 1973, Abb. 10.

Plebejer im Gegensatz zum König und dem eher bürgerlichen Ober dar, worin sich vielleicht der soziale Protest des gärenden 15. Jahrhunderts ausdrückt.

In einem Gedicht des Meissner<sup>5</sup> um die Mitte des 15. Jahrhunderts unter dem Titel «eyn suberlich höfflich spruch von dem spiel karnoffelin» werden die prominenten Karten des Spiels genannt: die Sau, der Papst, der Teufel und der Kaiser. Dann heisst es: «die müszen des karnöffels wartten / by lyp und gut / das nieman verschlag keyn kartten / wann es verbieten dut». Das ist deutlich mit einer gewissen Genugtuung gesagt, wie überhaupt der Ton des ganzen Gedichtes eher ketzerisch und aufmüpferisch klingt. Während wir Erwähnungen des Karnöffelspiels<sup>6</sup> seit 1426 (Nördlinger Ratsordnung, die den Ratsherrn gestattet beim jährlichen Festmahl zu karnüffeln und andere Spiele zu spielen) aus den verschiedensten süddeutschen Orten kennen, gibt uns erst das meissnerische Gedicht eine frühe, satyrisch verschlüsselte Angabe über die Art des Spieles. Danach gibt es bestimmte Karten mit besonderer Bedeutung, die Karnöffel, Papst, Teufel und Kaiser heissen; die Vermutung liegt nahe, dass es sich hier um Trumpfkarten handelt. Mit Ausnahme des Karnöffels selber, sind es Zählkarten — die erste und die ander tugent, das driette und fierde cappitteln, das funfste blate —, die so benannt und potent gemacht werden. Es ist durchaus möglich, dass das italienische Tarockspiel mit seinen 21 'trionfi' oder Trümpfen, die neben den vier Farbenreihen stehen, hier Pate gestanden ist. Vielleicht sind der matto, bagatello, imperadore und papa des Tarocks — das um dieselbe Zeit entstanden sein mag — in den Teufel, Karnöffel, Kaiser und Papst des deutschen Karnöffel- und Kaiserspiels eingegangen. Dabei wurde die epochemachende Erfindung getätigert eine Farbe des Vierfarbenspiels durch 'Umschlag' zur Trumpffarbe zu machen und den Unter und gewisse Zählkarten dieser Trumpffarbe mit hoher aber graderter Stichkraft als Stecher auszustatten.<sup>7</sup> Man hat demnach das teure und vor-

<sup>5</sup> Für eine ausführliche Interpretation des Gedichtes s. Leyden op. cit.

<sup>6</sup> Für eine nach dem bisherigen Wissen vollständige Aufzählung aller Erwähnungen des Karnöffel- oder Kaiserspiels s. Leyden op. cit.

<sup>7</sup> Die Ableitung des Karnöffelspiels vom italienischen Tarock wurde vom Verfasser zum ersten Mal auf der Tagung der Playing Card Society in Leinfelden, BRD, 26—29. 9. 1975 vorgetragen. s. a. Leyden op. cit.

nehme Tarockspiel mit seinen 78 Karten in einem volkstümlichen, von Holzstöcken gedruckten Spiel mit 48 Karten untergebracht und zugleich ein neues Element, nämlich die Trumfwahl, eingeführt, das dann im Laufe der Jahrhunderte viele andere Kartenspiele befruchtet hat. Man könnte sagen, das Karnöffelspiel wurde zum Tarock des kleinen Mannes. Seine 'verkehrte' Ordnung, in der niedrige, ausserhalb der gewöhnlichen Kartenhierarchie stehende Karten die hohen Stecher sind, verlieh dem Spiel seine besondere Popularität.

Es muss betont werden, dass die obigen Ausführungen hypothetisch sind. Die Quellen lassen aber das Karnöffel- oder Kaiserspiel als ein viel beachtetes Spiel erscheinen, sowohl seiner 'verkehrten' Ordnung wegen (die die Prediger und Pamphletisten des 16. Jahrhunderts anzog), wie wegen seiner intelligenten Spielart. So konnte Geiler von Kaisersberg in seinen Predigten über das 'Narrenschiff' von 1498 (gedruckt in Strassburg in 1520) sagen: «es seint zweierlei spil / erlich (erstlich) stont allein uff dem glück / als uff dem würfelspilen / ..... / es seint darnach spil die ston uff dem glück und auch uff der kunst und vernunfft / als da ist bret-spil (Schach) und uff der karten karnöffels».

Eine weitere wichtige Mitteilung über ein Spiel mit 'Kaisern' aus der Mitte des 15. Jahrhunderts wird von W. L. Schreiber<sup>8</sup> aus dem Zürcher Ratsbuch von 1450 zitiert. Es handelt sich um Klage und Gegenklage in einem Streit um ein Kartenspiel. «Es klagt Heinrice Volmer, es habe sich gefügt das sy mit einandren gerusset habent und do gebe der Heini das spil uss und so er die karten all usgebe nuz (bis) an die hindrosten (letzten) karten do schlüge er im (dem Kläger) die hindresten karten umb und das were ein keisser und do er sech (der Verklagte) daz es ein keisser were, do schlüge er das spil uff und wollt nicht karten.»

«Es klagt Heini Gossover von Riesbach uff Heinrich den studenten der bei dem Knopli ist, er und der student habind mit einandern gerusset und er gebe dem studenten ein karten, dero wolte es nit und do er nit wolte, karte er im (sich selber) die andern zwei karten umb, das waren 2 keiser, do wollte er (der Student) gewonnen haben, neme im (sich) ein angster (2 Heller), rette (redete) Gossover er sollte iner (ihn) lassen liegen, er hette in doch nit gewonnen.»

<sup>8</sup> SCHREIBER W. L., Die Ältesten Spielkarten und die auf die Spielkarten bezughabenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts, Strassburg, 1937, S. 145.

Russen oder Rauschen ist ein Glückspiel gewesen. Die umstrittene Situation ist nicht klar. Es ist merkwürdig, dass es in einem gewöhnlichen Glücksspiel eine Kaiserkarte gegeben haben soll, es sei denn, dass die Königskarte auch Kaiser genannt wurde. Um das Kaiserspiel selbst kann es sich nur gehandelt haben, falls die Ausdrücke 'rusen' oder 'rauschen' das Kartenspielen überhaupt gemeint hätten, für welche Annahme es aber keine Anhaltspunkte gibt.

Ebenfalls um 1450 wurde ein Mann in Würzburg von Bischof Gotfrid zum Tode verurteilt, weil er beim Kaiserspiel — ludens ad cartas ludum vocatur imperatoris — Gott gelästert habe.<sup>9</sup> Das Karnöffelspiel ging auch in die Kunst der Zeit ein. Jörg Ratgeb,<sup>10</sup> ein schwäbischer Maler, hat auf der Auferstehungstafel des Herrenberger Altars von 1517—1519 eine Gruppe von Wächtern gemalt, die durch das Licht der Auferstehung erschreckt und geblendet ihr nächtliches Kartenspiel aufgelassen haben. Die Karten liegen verstreut mit dem Spielgeld auf dem Boden herum mit der Herzsechs (Papstkarte?) in der Mitte. Dass es sich bei diesem Spiel um das Karnöffelspiel handelt, deutet Meister Ratgeb in der drastischen symbolischen Weise seiner Zeit dadurch an, dass er einem der Landsknechte, einem rotbärtigen brutalen Schläger, eine riesige Geschwulst, einen Karnöffel, in die Hose gibt!

Die reformatorischen Schmäh- und Spottschriften des 16. Jahrhunderts benutzten gerne das Karnöffelspiel als Gleichnis und vermitteln uns damit genauere Angaben über Natur und Struktur des Spieles. Ein anonymer 'Pasquill' veröffentlichte eine satyrische Schrift unter dem Titel «Ein Frage des gantzen heiligen Ordens der Kartenspieler vom Karnöffel an das Concilium zu Mantua 1537». <sup>11</sup> Der Sinn dieser Schmähsschrift ist, dass das Konzil Zeit hätte sich mit den Problemen des Kartenspiels zu befassen, da ja sonst alles eine vom Papst und seinen Kardinälen vorbeschlossene Sache sei. So heisst es:

«Worumb doch der Karnöffel den Keiser sticht und den Bapst / so er doch nach vieler Hochverständiger Leute Deutung ein schlechter (schlichter) Landsknecht ist . . .

Worumb doch der Bapst Sees oder Sechs heisse / und steche auch den Keiser mit allen Landsknechten / ausgenommen den Karnöffel / das ist / den erweleten Landsknecht . . .

<sup>9</sup> Kemnaten Paul van de, Tractatus de Avaritia et Filiabus Avaritias, Ms. CLm 4695, S. 37r, Bayerische Staatsbibliothek, München.

<sup>10</sup> FRAENGER Wilhelm, Jörg Ratgeb, ein Maler und Märtyrer aus dem Bauernkrieg, Dresden, 1972, S. 119, 279, Tafel 95.

<sup>11</sup> Vollständiger Text s. Leyden op. cit.



Ausschnitt aus der Auferstehungstafel des Herrenberger-Altars von 1517—1519. Die Wächter verwendeten Kaiser-Karten. (Abbildung mit freundlicher Erlaubnis der Staatsgalerie Stuttgart.)

Worumb der Teufel Teufelsfrey ist / das in weder Keiser/Bapst noch Karnöffel stechen kann . . .

Worumb doch das erwelete Taus das geringst und ermeste Stück uff der Karten der Keiser heisse? . . .»

Der 'erwelete' Landsknecht ist der Trumpfbube. Im 'Vocabulorum rerum promptuarium' des Baldassarus Trochus von 1517<sup>12</sup> gibt es eine genaue Definition: «Satelles, der undermann, qui dedicatus sive insignitus privilegio dicitur ein Karnuffel», was etwa mit 'Der Unter, der ernannt oder durch besondere Stichkraft (privilegium) ausgezeichnet ist, heisst Karnuffel' zu übersetzen wäre. Der Karnuffel sticht hier alle anderen Trümpfe ausser der Teufelskarte auf der Sieben der Trumpffarbe. Der Papst ist jetzt deutlich die Trumpfsechs und die Kaiserrolle ist die Trumpfzwei oder das 'erwelete Taus'.

Eine Variante des Karnöffelspiels, die dem Kaiserjass verwandter ist, kennen wir aus einem anderen Pasquill von 1546 mit dem Titel «New Zeyttung vom Teuffel». <sup>13</sup> Dieses schildert in

<sup>12</sup> Grimm op. cit.

<sup>13</sup> Textauszüge s. Leyden op. cit.

ziemlich skandalöser Art ein Gespräch zwischen dem Teufel und dem Papst, aus dem ersichtlich werden soll, dass der Papst schlimmer als der Teufel sei. Auch hier ist der 'Carnöffel' der Untermann der Trumpffarbe, der Papst (sechs) und hier auch den Teufel (sieben) stechen kann. Die Papstkarte (Trumpfsechs) sticht alle Karten ausser der Trumpfsieben und dem Karnöffel. Und dann gibt es schon vier Kaiser. So fragt der Papst: «Lieber, sag mir warumb nent man den zweiten/dritten/vierten/und fünften / nur Keyser und nit mit sonderlichen namen wie mich/dich/ und den Carnöffel ... was sticht denn der fünfft? ... Teufel: der fünfft sticht kein Keyser/König/oberman/bapst/noch Carnöffel / Er wirdt aber von ihnen allen gestochen ... nun stimmet diser fünfft gleich mit dess jetzigen Keysers namen uberein / dann er ist / und schreibt sich auch Carolus Quintus ...».

Damit hätten wir ziemlich genau die Trumpfordnung des Kaiserjass in der von Liebenau<sup>14</sup> vorgestellten Form. Wir sehen aber auch, dass es im 16. Jahrhundert verschiedene Variationen des Spieles gegeben hat. Das deutet eine lebendige Dynamik an, der alle populären Spiele unterworfen sind, und die dann zu den wesentlichen Veränderungen des Spieles im Laufe der nächsten Jahrhunderte führte.

Das 17. und 18. Jahrhundert geben uns laufende Informationen über das Kaiser- oder Karnöffelspiel. Wir finden es in der Schweiz, in Thüringen und in Norddeutschland (Lübeck, Berlin). Im Schweizer Idiotikon von 1895 finden wir den folgenden Satz, der vom Jahre 1601 stammt: «So wir kaisern wellend, lupft um, die G'sellen, ein und fünfzig tuet dann gewinnen.» Es gibt also schon die ungeraden Punktzahlen, die den Partiegewinn bestimmen, genau wie im heutigen Kaiserjass.<sup>15</sup>

Das thüringer Karnöffelspiel, das im 'Teutschen Merkur' von 1783 beschrieben wurde, zeigt wesentliche Veränderungen, ohne aber seine Abstammung vom Karnöffelspiel des 15. und 16. Jahrhunderts verleugnen zu können. Es ist ein bäuerliches Spiel geworden, das an Feiertagen um Würste und Gänse gespielt wird. Es gibt zwei (!) gewählte Trumpffarben mit den Trumpfkarten Oberkarniffel (Trumpfober), Unterkarniffel (Trumpfunter) und Papst (Trumpfsechs). Dazu kommen weitere drei feste Trümpfe: Grünacht, Rotneun und Schellenneun. Diese

<sup>14</sup> s. u. S. 159.

<sup>15</sup> «Es wird immer auf eine ungerade Gewinnhöhe (Punktenzahl) gespielt, z. B. auf 41, 51, 81, 101. Wer zuerst diese Zahl erreicht hat, gewinnt.» Jassreglement für das Kaiserspiel, J. Müller & Cie, Schaffhausen (Verf. Dr. Valentin Bucher).

Idee der festen Trümpfe wurde sicher aus anderen Kartenspielen — vielleicht aus dem international sehr bekannten spanischen 'Hombre' — übernommen. Der Karnöffel ist nun zum Unterkarniffel und fünf-höchstem Trumpf degradiert worden. Die Trumpfsieben ist immer noch die 'Böse Sieben' oder Teufelskarte, die nicht gestochen und nur von einem Spieler, der schon einen Stich gewonnen hat, ausgespielt werden kann. Es spielen vier oder sechs Spieler in 'zwo Partien' und jeder erhält fünf Karten. Eine Kaiser-Karte gibt es nicht.

Im Jahre 1841 erscheint in Luzern eine anonyme Broschüre mit dem Titel:

«Das uralte und edele sogenannte Karnöffel- oder Kaiser-Spiel zum erstenmale mit einer Vorrede gründlich erklärt in seinen Regeln und Beispielen.»

Der Verfasser war sehr wahrscheinlich Hermann von Liebenau, der viel über Volksbrauchtum geschrieben hat. Er leitet das Spiel in romantischer Verklärung vom ritterlichen Turnierspiel ab; den Jos oder Jost, der Trumpfbube, der dem Karnöffel im deutschen Spiel entspricht, möchte Liebenau als 'josta' (Turnierlanze) idealisieren, während er doch wohl hier zum einfachen Bauer geworden ist. In Uri sagte man: «Dy Säxi isch am Pür d'Schyssa», «D'Sechs isch der chly Pür». <sup>16</sup>

Mit Entrüstung lehnt Liebenau die Namen Papst für die Trumpfsechs und Teufel für die Trumpfsieben oder Sibille ab. «In unserer Gegend weiss auch niemand von einer Karte, die Papst hiesse, und der Sinn des Kaiserspiels ist noch ungetrübt geblieben, während das Karnöffel-Spiel Thüringens <sup>17</sup> die überall hinströmende gehässige Färbung des 16. Jahrhunderts angenommen haben mag.» Er betont auch, dass das Kaiserspiel nur von Katholiken gespielt wird «vom alten St. Gallischen Fürstentum und dem Glarnergebiet herauf an dem rhätischen Alpenkamme, durch Uri, Schwyz, Unterwalden ins Entlebuch, ins Gäu, herab ins Freienamt und Zugergebiet . . .».

Die älteren schweizer Quellen für das Kaiserspiel sind zu spärlich, um erkennen zu lassen, ob Papst und Teufel je in ihm einen Platz gehabt haben und erst später vom frommen Geist

<sup>16</sup> MÜLLER Joseph, Kartenspiel Ausdrücke aus Uri, Schweizer Volkskunde, Jg. 5, 1915, S. 28.

<sup>17</sup> Die Ähnlichkeit zwischen dem 'in vielen Gegenden der Schweiz gebräuchlichem Kaisern' und dem thüringer Karnöffel-Spiel wurden schon im Solothurnischen Wochenblatt, 21. Juli 1810 beschrieben. s. a. Nidwaldner Stubli, Beilage zum Nidwaldner Volksblatt, Nr. 3, 1945, 'Das Kaisern'.

der Urkantone ausgemerzt wurden. Das anstössige Wort 'Karnöffel' war anscheinend in der Schweiz nie beheimatet. Das Wort wird nicht im Schweizer Idiotikon oder dem Wörterbuch der Schweizer-Deutschen Sprache geführt.

All das ändert aber nichts an der Tatsache, dass das schweizer Kaiserspiel in der liebenauschen oder der zeitgenössischen nidwaldner Fassung ein direkter Nachkomme des 'ludus cesaris vel Karnoffelins' des 15. Jahrhundert ist und trotz mancher Änderungen die Grundzüge des alten Spiels bewahrt hat. Eine Trumpffarbe wird durch Umschlag 'gewählt', und in ihr ist der Jos (Trumpfunter) der höchste Stecher gefolgt von der Trumpfsechs und der Trumpfsau. Die Neuerung ist nun, dass neben der Trumpfsau das Rosenbanner (Rosenzehn) als fester Trumpf mit dem Namen Blass oder Rosenkaiser steht. Diese drei Trümpfe sind 'Königstecher'. Trumpfdrei und der Grün oder Eichelkaiser auf der Eichelzehn sind Oberstecher, die Trumpfvier und der Tätsch oder Schiltenkaiser sind Unterstecher und die Trumpffünf und der Fugel oder Schellenkaiser sind Farbstecher, die nur Zählkarten stechen können. Ebenso wie im thüringer Spiel neben Trümpfen einer gewählten Trumpffarbe gewisse 'feste' Trümpfe stehen, so haben sich im schweizer Kaiserspiel neben den alten Kaiserarten auf Trumpfzwei-, -drei, -vier und -fünf (wie wir sie aus der «New Zeyttung vom Teuffel» von 1546 kennen) die vier 'festen' Kaisertrümpfe auf den vier Bannern oder Zehnerkarten angesiedelt. Diese Tendenz zur Erweiterung und Komplizierung der Trumpfstruktur ist hier wie im thüringer oder dem noch zu erwähnendem friesischen 'Knüffeln' zu beobachten. Es ist eine Tendenz, die sich über Jahrhunderte auswirkt, denn schon im 15. und 16. Jahrhundert wandert die Kaiserarte von der fünf auf die zwei und multipliziert sich schliesslich auf den vier untersten Zählkarten. Die Teufelskarte lebt in der Sibille oder Babeli fort, von der Liebenau sagt «... sie spielt eine Weiberrolle, die oft ränkevoll ist ... und ist die Königin des Spiels». Man wird an den ränkevollen Charakter des Matto im Tarockspiel erinnert.

Der Kaiserjass von Nidwalden<sup>18</sup> ist im wesentlichen dasselbe wie das von Liebenau beschriebene Spiel, nur dass hier die beiden niedrigen Stecher, Trumpffünf und der 'Mugg' oder Schellenkaiser jetzt zu den höchsten Trümpfen befördert worden sind. Im Kaiserjass gibt es daher sechs statt vier 'Königstecher' und keine 'Farbstecher'. Der Grund für diese Verschiebung ist nicht recht zu erklären, wird aber wohl routinierten

<sup>18</sup> Jassreglement, s. Anm. 15.



Aus dem Bilder-Zyklus der Heilig-Blut-Kapelle in Willisau (heute im Landvogteischloss). Die Spieler verwenden Kaiser-Karten.

Spielern offenbar sein. Die alte 'verkehrte' Ordnung des Karnöffelspiels, nach der 'der minder den merern' sticht, hat sich hier wiederholt und erneuert.

Durch das schweizer Spiel wissen wir, wie der Spielgewinn berechnet wird. Der Wert des gemachten Spiels ist 4, kann aber durch Lizetierung mit drei auf 7 oder 10 erhöht werden, wie auch durch Anschreiben und Lizetierung von Kaiser-Karten in der Hand, das eigentliche 'Kaisern'. Diese Verrechnung oder 'Kritzen' gibt es auch im friesischen 'Knüffeln'. Es scheint zum alten Regelbestand des Kaiser-Karnöffelspiels gehört zu haben. Ebenso alt ist vielleicht das 'Deuten' oder das erlaubte Zeichen-geben, durch das sich Partner im Spiel Informationen über die Stärke ihres Blattes geben. Schon im meissnerischen Gedicht von 1450 heisst es: «mit andechtigen gedencken / wird gemyst das spiel / mit heymlichen wincken / lugen sie uff das ziel».

Auch in den tiroler Kartenspielen 'Watten' und 'Perlaggen' ist das Deuten (Zünden, Funken) und Sprechen erlaubt, obwohl sie sonst mit dem Kaiserspiel nur geringe Ähnlichkeit besitzen.<sup>19</sup>

In Friesland im hohen Norden Deutschlands gilt oder galt das 'Knüffeln' als das friesische 'Nationalspiel'.<sup>20</sup> Wie im thüringer Karnöffelspiel gibt es hier zwei Trumpffarben mit Trumpfass, Bauer (Bube), Sechs (Papen), Zwei (Twist), Drei (Drist) und Vier (Viereck) als Stechern und Trumpfsieben als besondere Ausspielkarte. Die alte Karnöffelrangordnung ist deutlich zu erkennen. Auch hier kommen noch feste Trümpfe hinzu und zwar auf fünf niedrigen Zählkarten. Die Tendenz zu einer komplizierteren und immer noch 'verkehrten', Trumpfordnung ist wieder zu beobachten.

So finden wir die letzten lebenden Nachkommen des mittelalterlichen Kaiser- oder Karnöffelspiels, welches im 15. Jahrhundert besonders in der Schweiz, Süddeutschland und am Oberrhein bekannt war, in den bäuerlichen Bezirken der Innenschweiz im extremen Süden und in Friesland im extremen Norden seines ursprünglichen Verbreitungsgebietes. Das Spiel wurde in Randlandschaften abgedrängt, in denen ländlicher Konservatismus das Altüberkommene bewahrt. In der übrigen Schweiz wurde das Kaiserspiel im Laufe des letzten Jahrhun-

<sup>19</sup> BECK Fritz, Bieten Watten Perlaggen, Wien-München-Zürich, 1960, Pechan's Perlenreihe 659.

<sup>20</sup> BERNHARD, J. F., Das Karnüffeln (Knüffeln), ein friesisches Kartenspiel, Der Alte, Deutsche Skatzeitung, Altenburg, Jg. 5., 1930, S. 22—24.

derts von dem aus den Niederlanden eingeführten Jass verdrängt.<sup>21</sup>

Spieler, die noch heute dem Kaiserjass die Treue halten und ihm Ehre antun, sollten sich bewusst sein, dass in ihrem Spiel eine Vergangenheit von zumindest einem halben Jahrtausend lebendig wird, und dass sich in seiner Struktur, seinen Regeln und seinem Wesen die bewegte Geschichte von Jahrhunderten niedergeschlagen hat. Im Gegensatz zu seinem kaiserlichen Namen ist das Kaiserspiel wohl immer ein Spiel der Bürger, des gemeinen Volkes, der Landsknechte und der Bauern gewesen. In fürstlichen oder aristokratischen Kreisen scheint es (trotz Liebenaus ritterlicher Fürsprache) nicht bekannt gewesen zu sein. Es ist von Anfang an ein Spiel für intelligente Spieler mit 'kunst und vernunft' gewesen und hat sich aus diesem Grunde für so lange neben unzähligen anderen Spielen behaupten können. Und wenn es wirklich, wie wir versucht haben darzulegen, das erste deutsche Kartenspiel mit 'erwählten' Trümpfen gewesen ist, dann ist es zu seiner Zeit ebenso epochal machend gewesen wie Spiele mit gereizten Trumpffarben, wie z. B. Skat, Whist und Bridge, in neuerer Zeit.

«So wir kaisern wellend, lupft um, die G'sellen!».

<sup>21</sup> LEHNER Kurt und WYSS Sigrun, Zur Geschichte der Spielkarten im Raume Schaffhausen, Zeitschr. f. Schweiz. Archäologie und Kunstgeschichte, 30, Zürich 1973, S. 186. 1794 gilt als erstes Datum für das Jassen in der Schweiz. s. a. TRÜMPY Hans, Weitere Zeugnisse für das Jassen, Schweiz. Volkskunde, 57. Jg., 1967, S. 76—77: «...wie Bölsterli 1867 für Sempach bezeugt: das gemütliche 'Kaisern' mit deutschen Karten um geschwungene Niedeln mit Lebkuchen und Birnenwecken in der Winterzeit beginnt dem geldsüchtigen Jassen ... das Feld zu räumen.»