

**Zeitschrift:** Beiträge zur Geschichte Nidwaldens  
**Herausgeber:** Historischer Verein Nidwalden  
**Band:** 37 (1978)

**Artikel:** Der Kaiserjass, wie er heute in Nidwalden gespielt wird  
**Autor:** Achermann, Hansjakob  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-699739>

#### 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:** 24.01.2026

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

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

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

Diesen Spruch von Johann Wolfgang Goethe mögen sich alle jene zu Herzen nehmen, welche diese Zeilen lesen und sich ob der Trockenheit der Materie vom Kaiserspiel abhalten lassen wollen. Deshalb sei auch hier festgehalten: Was hier niedergeschrieben wurde, ist nicht als Spielanleitung gedacht. Wer diesen Jass erlernen möchte, der wage ihn frisch mit ein paar Freunden des Spiels; sie wissen am besten, wie die Regeln lauten und vor allem, wie die verschiedensten Situationen regelkonform gemeistert werden. Diese Darstellung möchte nur den heutigen Stand des Kaiserjasses aufzeigen, ähnlich wie es Hermann von Liebenau im Jahre 1841 oder in der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts jener ungenannt sein wollende «Freund des Nidwaldner Kaiserjasses» getan haben<sup>1</sup>.

### **1. Die Karten und ihre Rangordnung**

Zum Kaiserjass braucht man 40 Blätter, wobei heute dafür das deutsche Karten mit Rosen, Eicheln, Schilten und Schellen verwendet wird<sup>2</sup>. Um die richtige Anzahl zu erreichen, nimmt man zu den üblichen Jasskarten neu die Dreier, Vierer und Fünfer hinzu, lässt hingegen Achter und Nelle (Neuner) weg. Das Karten setzt sich demzufolge aus den folgenden Blättern pro Farbe zusammen:

Ass	Sieben
Drei	Banner (Zehn)
Vier	Under (Bauer, Bube)
Fünf	Ober (Dame)
Sechs	König

<sup>1</sup> Hermann von Liebenau, Das uralte und edele sogenannte Kaiserspiel, Luzern 1841.

Jassreglement für das Kaiser-Spiel, verfasst von einem Freunde des Nidwaldner Kaiserjasses (Verfasser war Valentin Bucher, Stans), Schaffhausen o. J.

<sup>2</sup> Noch im frühen 19. Jahrhundert kaiserte man mit Karten, die an Stelle der angeführten vier Farben als Bilder Granatapfel, Schwert, Becher und Stock zeigten.

Die obige Zusammenstellung gibt zugleich auch die Rangordnung der Blätter in aufsteigender Folge innerhalb der jeweiligen Farbe wieder. Allerdings stimmt sie nur für Farben, die nicht Trumpf sind. Sofort sticht die Tatsache ins Auge, dass beim Kaisern das Ass zur niedrigsten Karte (Zweier) umfunktioniert worden ist. Vom besonderen Stechvermögen der Banner soll später noch die Rede sein. Hier sei nur soviel gesagt: Wenn sie nicht öffentlich zu Kaiser erklärt werden, so bleiben sie dem Range nach Zehner.

Innerhalb der gleichen Farbe stechen die Blätter einander ihrer Ordnung gemäss, also wird das Eichelnass von allen Eichelnkarten, der Eichelkönig dagegen von keiner gestochen. Ich möchte jedoch hier schon erwähnen, dass der Kaiserjass keinen Farbenzwang kennt. Bei Schiltentrumpf gibt beispielsweise die Vorhand eine Rosendrei aus, der zweite Spieler kann ohne weiteres, auch wenn er eine andere Rosenkarte in der Hand hätte, eine Eichelnfünf auf den Tisch legen; freilich hat diese Karte auf den Spielverlauf keinen Einfluss, das Spiel bleibt bei der Vorhand. Denn, Karten verschiedener Couleur, die nicht Stecher sind, stechen einander nicht.

Wie fast jeder Jass hat auch das Kaiserspiel eine Trumpffarbe, deren Karten die andern einzig auf Grund dieses Vorrangs in der Stechqualität übertreffen. Man würde nun aber glauben, der Trumpfcharakter bezöge sich auf alle Blätter der Trumpffarbe. Dem ist aber nicht so. Ober und König bleiben davon ausgeschlossen. Sie sind vom Stechvermögen her betrachtet den Obern und Königen der übrigen Farben gleichgestellt. Eine weitere Eigenheit des Kaiserspiels besteht darin, dass die einzelnen Trumpfkarten mit einer ziemlich differenzierten Stechqualität ausgestattet sind. Und schliesslich treten zum Farbtrumpf, wie bereits angetönt, noch vier von der Farbe unabhängige Trümpfe hinzu, nämlich die Banner, die in diesem Spiel Kaiser genannt werden. Auch ihr Stechwert ist pro Karte verschieden hoch. Er wird der Einfachheit halber hier zusammen mit den Farbträmpfen aufgeführt.

Unter den Stechern — Kaiser und Farbträmpfe bezeichnet man als Stecher — ist die niedrigste Karte der Eichelnbanner. Das Wydli, wie er auch genannt wird, sticht alle tiefen Karten bis und mit dem Under<sup>3</sup>, aber keine Stecher. Eine Stufe höher in der Stechordnung liegt die Trumpfvier. Sie sticht zusätzlich noch

<sup>3</sup> Gemeint sind hier jene Karten, die nicht Trumpf sind, also bei Schiltentrumpf die Rosen-, Eicheln-, Schellenunder und die in der Rangordnung darunter liegenden Karten dieser Farben.

den Eichelnbanner. Weil diesen beiden Karten zu eigen ist, dass sie die Under als höchste Karte bezwingen, heissen sie Understecher.

Der Nächste in der Rangordnung, der Schiltenbanner, sticht die Ober und alle niedrigen Karten, natürlich auch die tieferen Stecher (Trumfpvier und Wydli). Noch eine Stufe höher liegt die Trumfdrei. Sie sticht auch den Schiltenbanner. Analog zu den Understechern nennt man diese beiden Blätter Oberstecher, während die folgenden sechs Karten Königstecher heissen, weil sie ausser den Obern auch noch die Könige bezwingen. Unter den Königstechern ist der Blass (Rosenbanner) die schlechteste Karte. Ihr folgen in aufsteigender Reihe: Trumfpass, Trumfsechs, Jos (Trumfbauer), Trumffünf, Mugg (Schellenbanner). Der Mugg ist demzufolge die beste Karte, weil er alle Karten zu stechen vermag.

Ausserhalb dieser Reihe steht die Trumpfsieben. Sie kann sinnvoll nur von der Vorhand ins Spiel gebracht werden. Sie sticht nämlich überhaupt kein Blatt, wird aber umgekehrt allein vom Jos bezwungen. Erst wenn dies geschehen ist, können Mugg oder Trumffünf stechen, weil sie höher als der Jos sind. Wird also die Trumpfsieben von der Vorhand ins Spiel geworfen und ist der Jos bereits in einer früheren Runde gespielt worden, so bleibt die Trumpfsieben Sieger dieses Umgangs, desgleichen auch, wenn der Jos im Besitz eines Mitspielers der Vorhand ist. Er wird ihn selbstverständlich in dieser Runde nicht ausspielen. Zusammenfassend kann gesagt werden: Der Stecher bezwingt einerseits im Rahmen seiner Stechqualität die Karten, die nicht Trumf sind, und anderseits innerhalb seines Vermögens die übrigen Stecher. Die Karten, die nicht Trumf sind, stechen andere der eigenen Farbe gemäss ihrer Rangordnung. Zusätzlich hierzu bezwingen die Könige die Ober- und die Understecher, die Ober nur die Understecher. Ein Beispiel mag dies erläutern: Trumf ist Schilten. Die Vorhand gibt den Rosenbauer aus, der Gegenspieler sticht mit der Trumfdrei. Sie kann jetzt vom Partner der Vorhand mit dem Rosenkönig abgestochen werden<sup>4</sup>. Der Stechvorteil über Ober- und Understecher ist aber nur im Rahmen der gleichen Farbe gegeben. Die anderen drei Könige hätten in obigem Beispiel nichts erbracht, weil ja die Vorhand Rosen angezogen hat. Diese Regel hat für den Spielverlauf Konsequenzen. Wenn die Vorhand eine Runde

<sup>4</sup> Natürlich würde der gleiche Erfolg mit einem Königstecher erzielt, womit im übrigen die Hinterhand das Spiel zu ihren Gunsten wenden kann.

<u>KÖ' Stecher:</u>	MUGG      Schellen-Banner	WANGE
	TRUMPF 5	AUGE
	JOS      Trumpf Bauer	ZUNGE
	TRUMPF 6	ACHSEL AUF
	TRUMPF ASS	ACHSEL AUF
	BLASS      Rosen-Banner	ACHSEL AUF
<u>OB' Stecher:</u>	TRUMPF 3	HANDZEICHEN
	OB' KAISER Schilten-Banner	HANDZEICHEN
<u>UND' Stecher:</u>	TRUMPF 4	HANDZEICHEN
	WIIDL <small>I</small> Eicheln-Banner	HANDZEICHEN
ROSEN	NASE "RÜMPFEN"	
EICHELN	KOPF NACH OBEN	
SCHELLEN	KOPF NACH UNTEN	
SCHILTN	KOPF NACH DER SEITE	
TRUMPF 7	Kann nur vom JOS gestochen werden	BETEN
DER FUIL	Trumpf König kann nur eingesetzt werden wenn TRUMPF OBER ausgegeben ist.	

mit einem Blatt beginnt, das nicht Trumpf ist, so können in diesem Umgang sowohl Karten der angezogenen Farbe als auch Stecher erfolgreich eingesetzt werden; wenn hingegen die Runde mit einem Stecher eröffnet wird, so bleibt der Einsatz einzig auf die Stecher beschränkt.

In diesem Zusammenhang komme ich auf den Trumpfkönig bzw. den Trumpfober zurück. Wir haben gesehen, dass ihnen der Stech-Charakter abgeht, dass sie den andern Königen und Obern gleichgestellt sind. Doch ist es schwieriger, sie ins Spiel zu bringen. Um einen König, der nicht der Trumpffarbe angehört, ausspielen zu können, wirft man ihn als Vorhand aus oder, wenn der Partner die Vorhand ist, zieht dieser die Farbe des Königs an. Das gleiche gilt für den Ober. Beim Trumpfkönig fehlen die niederen Karten, weil sie Stecher sind. Dieser König kann darum einzig bei Vorhand ins Spiel gebracht werden, bzw. sofern der Partner den Trumpfober besitzt und gleichzeitig auch Vorhand ist, so kann er den Trumpfober ausspielen und

damit den König anziehen<sup>5</sup>. Weil die Einsatzmöglichkeit des Trumpfkönigs beschränkt ist, heisst er «dr Fuil». Das Anspielen des Trumpfkönigs durch den Partner mit Hilfe des Trumpfobers nennt man «hiratä».

Damit sind eigentlich die Stechqualitäten und die Rangordnung aller Karten erklärt. Jedes Blatt hat innerhalb des Spiels seine eigene Funktion, ähnlich wie beim Schach jede Figur ihren besonderen Sprung hat. Stecher und Nichtstecher sind zwar mit unterschiedlichen Speeren ausgerüstet, doch weil für gewöhnlich die zwei Spielparteien über beide Kartenarten verfügen, ist dies halb so schlimm. Es braucht allerdings etwas Kopfarbeit, um die eigenen Karten möglichst gewinnbringend einzusetzen.

## 2. Das Deuten und Reden

Beim Kaiserjass spielen zwei Parteien zu je zwei oder seltener drei Personen. Für jede Gruppe sitzt ein Spieler an der Jastafel und führt die Rechnung. Gleichzeitig gibt er seinen Partnern Anweisungen. Anders als beim gewöhnlichen Jass übernehmen hier die beiden Schreiber noch zusätzlich die Funktion der Spielleiter.

Um diese Rolle ausüben zu können, benötigt jeder Schreiber einen Überblick über die Karten seiner Partner. Aus diesem Grunde werden ihm von den Mitspielern die ranghohen Karten, die sie in den Händen halten, so rasch wie möglich übermittelt. Dies geschieht durch Deuten und Reden. Die wichtigeren Karten besitzen beim Kaiserjass ein mimisches Zeichen, besondere Spielfunktionen eine bestimmte Redewendung, wie wir dies schon beim «Hiratä» kennengelernt haben.

Das Zeichen für den Mugg<sup>6</sup> ist ein kurzes Aufblasen der rech-

<sup>5</sup> Zwei Beispiele als Erklärung: Schilten ist Trum pf. Die Vorhand spielt den Schiltenober aus. Die Gegenpartei sticht ihn mit der Trumpfdrei. Der Partner der Vorhand sticht mit dem Schiltenkönig ab. Das Spiel ist somit wieder auf der Seite der Vorhand. Anders aber: Die Vorhand spielt Trumpfdrei aus. Der Gegner hätte zwar den Schiltenkönig, kann ihn aber nicht einsetzen, weil ein Stecher in der Vorhand ausgeworfen wurde. In diesem Fall zählen bekanntlich die Stecher allein. Besässen der Gegner einen Königstecher, so hätte er hier ein leichtes Spiel und könnte in der nächsten Runde den Schiltenkönig als Vorhand auswerfen. — Trumpfdrei ist eine verhältnismässig gute Karte, weil sie nur von Königstecher bezwungen wird, obwohl sie selber nur ein Oberstecher ist.

<sup>6</sup> Vgl. hierzu die Abbildung S. 167; hier sind die mimischen Zeichen zusammengestellt.

ten oder linken Wange. Den gleichen Effekt erreicht der Spieler auch, indem er von Innen mit der Zunge an die Wange stösst. Besitzt jemand die Trumpffünf, so drückt er, sobald es der Spielleiter sieht, blinzelnd ein Auge zu. Den Jos zeigt er mit der Zunge an, mit der er kurz zwischen die Lippen fährt.

Trumpfsechs, Trumpfass und Blass haben das gleiche Zeichen. Der Spieler hebt die eine Achsel an, wenn er eines dieser Blätter angeben will. Besitzt er die Trumpfsieben, so bewegt er die Lippen etwa so, wie wenn er still für sich beten möchte.

Die Könige nennt man «Wurf». Der Spielleiter kann seine Partner fragen, ob sie einen «Wurf» besitzen; das klingt dann etwa: «Hesch än Wurf»? Meistens wird er jedoch unaufgefordert angegeben: «Ich ha Wurf» oder «da han ich Wurf». Gleichzeitig gibt der Spieler die Farbe des Königs an. Bei Rosen legt er die Nase in Falten, als wenn er sie riechen möchte. Die Eicheln hängen hoch oben, deswegen blickt er nach oben; die Schellen ziehen schwer nach unten, wohin er nun seine Blickrichtung lenkt. Für einen Schiltenkönig neigt der Spieler den Kopf zur Seite, was im Hinblick auf den Schild volkstümlich als Abwehrstellung interpretiert wird.<sup>7</sup>

Ober- und Understecher heissen «Wärchvolch». Als Zeichen für diese vier Karten macht man mit den Fingern Kratzbewegungen auf oder über dem Tisch.

Es ist klar, dass die Übermittlung der Blätter so versteckt wie möglich von statthaften Gehn solle, um dem Gegner das Spiel nicht zu verraten. Könner verstehen es darum, die Mimik mit dem Anzünden der Pfeife, mit dem Trinken eines Schlucks Kaffee oder mit dem Ruf nach der Serviertrösterin zu verbinden. Umgekehrt versucht ein guter Spielleiter nicht nur die Karten der eigenen, sondern auch jene der gegnerischen Partei zu erfahren. Er kann so den Spielverlauf besser voraus planen. Dass hierbei die Möglichkeit von gegenseitigen Täuschungsmanövern besteht und auch öfters genutzt wird, sei bloss am Rande vermerkt.

Was dem Leiter auf jeden Fall verborgen bleibt, sind die Karten seines Kontrahenten; dieser muss ja seine Blätter den Partnern nicht offenbaren, mit Ausnahme vielleicht der Könige. Seine Mitspieler sollten nämlich den «Wurf» des Spielleiters kennen, damit sie als eventuelle Vorhand die richtige Farbe ausgeben können.

<sup>7</sup> Während dieser Zeit wird auch «dr Wurf», «dr Fuil» oder «s Hiratä» durchgegeben.

### 3. Die Kunst des Schreibers

Wie beim Jassen so wird auch beim Kaisern auf eine bestimmte Gewinnhöhe gespielt. Sie beträgt heute gewöhnlich 51 oder 101 Punkte (Kritze), doch ist im Grunde genommen jede andere Höhe auch erlaubt, sofern sie ungerade ist. Wer die ausgemachte Punktezahl zuerst erreicht, hat die Partie gewonnen und kann den Spieleinsatz kassieren, sei der nun des Kaisersbart oder 20 Rappen.

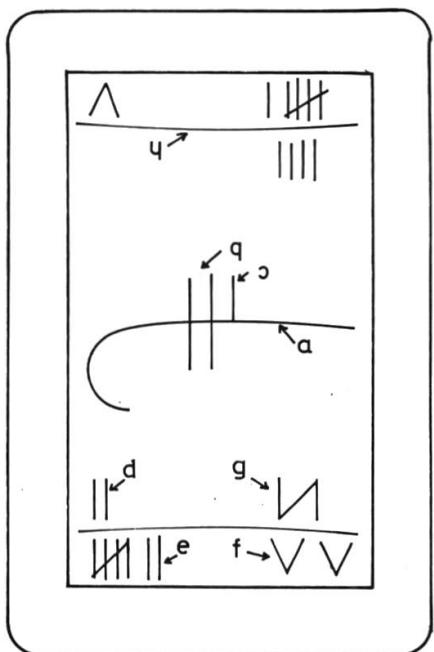
Eine Partie umfasst mehrere Spiele. Jedes Spiel besteht seinerseits aus fünf Runden oder Umgängen. Als gewonnen gilt ein Spiel, wenn eine Partei mindestens drei Runden — die Mehrheit also — für sich entscheiden konnte. Pro Spiel kann jeweils die siegreiche Partei alle Punkte buchen, die unterlegene geht leer aus.

Der Kaiserjass kennt keine Kartenpunkte. Der Wert eines Spiels wird jedesmal neu von den beiden Schreibern ausgehandelt; dabei haben sie sich aber an bestimmte Regeln zu halten: Grundsätzlich hat jedes Spiel einen Wert von mindestens vier Punkten. Dieser Grundfaktor wird jedoch nicht eigens notiert, am Schluss des Spiels aber der gewinnenden Partei angerechnet. Man sagt darum auch, die Tafel gelte vier Punkte. Mit «Spieldrei» und den vier Kaisern kann der Wert zusätzlich erhöht werden.

Wenn ein Spielleiter glaubt, seine Partei besitze gute Karten, so erklärt er «Spieldrei», wodurch der Wert des Spiels um drei Kritze vergrössert wird und jetzt sieben Punkte zählt.<sup>8</sup> Der Gegnerpart kann nun, wenn er will, ebenfalls «Spieldrei» machen. Die Punkte erhöhen sich entsprechend. Auf diese Art kann der Spielwert jederzeit beliebig vergrössert werden, allerdings mit folgender Einschränkung: Bevor die eine Partei zum zweiten bzw. zum x-ten Mal «Spieldrei» erklären kann, muss der Gegner in gleicher Weise nachgezogen haben. Dadurch wird verhindert, dass eine Partei einseitig den Spielwert in die Höhe treibt. Aus dem gleichen Grund muss jener Part, der «Spieldrei» erklären will, zuvor den Gegner fragen, ob er damit einverstanden ist: «Spieldrei — giut's?» Bejaht dieser die Frage, so können die Punkte notiert werden, verneint er sie aber, so darf die «Spieldrei» nicht notiert werden. Das Spiel ist aus. Diejenige Partei,

<sup>8</sup> Statt «Spieldrei» wird manchmal auch der Ausdruck «Spiel» verwendet. — Es steht offen, welche der beiden Parteien zuerst «Spieldrei» erklärt: «Dr Gschwinder isch dr Gleitiger.» Hat aber ein Part «Spieldrei» gemacht, so gilt der Grundsatz der Alternation.

Spieler B



Spieler A

- a 1. Kaiser (drei Punkte)
- b 2.+3. Kaiser bzw. Spiel drei
- c Tipfili (ein Punkt)

Gesamtwert a-c 14 Punkte  
10 Punkte + 4 Punkte (Tafel)

- d Zehner
- e Einer
- f Fünfer
- g Neuner
- h Trennstrich bei Spielbeginn

die «Spieldrei» machen wollte, hat es gewonnen und kann die auf der Tafel stehenden Kritze (zusammen mit den vier Punkten der Tafel) für sich buchen. Die Kunst des Schreibers besteht darin, die eigene Lage und jene des Gegners so abzuschätzen, dass er mit dem Erklären von «Spieldrei» seiner Partei Punkte einbringen kann.

Auch beim Schreiben der Kaiser muss die Gegenpartei angefragt werden, ob man die Punkte notieren darf. Wird dies verneint, so hat der ablehnende Part das Spiel verloren. Anders als bei «Spieldrei» ist aber der Punktewert der Kaiser nicht genau festgelegt. Es ist dem freien Ermessen des Spielleiters überlassen, ob er sie als «Dipfili» — ein Punkt — oder als «Kaiser» — drei Punkte — aufschreiben will. Hat eine Partei gute Karten, so versucht sie, den Wert des Spiels möglichst hoch zu treiben, hat sie dagegen nur mässige, so möchte sie ihn klein halten. Nicht selten trachtet ein Spielleiter darauf, durch grosssprecherisches Auftreten den Gegner zu täuschen, obwohl seine Partei eigentlich keine guten Karten besitzt. Er hofft, auf diese Weise die andere Seite zur vorzeitigen Aufgabe des Spiels zu bewegen. In der richtigen Einschätzung und im darauf abge-

stimmten Handeln liegt eine weitere Kunst des Schreibers. Und hierin kommt das Kaiserspiel dem Schach am nächsten.

Wie werden die Kritze notiert? Den ersten Kaiser notiert man als einen am (vom Schreibenden aus gesehen) linken Ende gegen ihn abgerundeten Querstrich, in der Mitte der Tafel.<sup>9</sup> Er hat also die Form eines Spazierstockes, der von der einen Längsseite zur anderen reicht. Er stellt einen Wert von drei Punkten dar. Alle weiteren Kaiser (drei Punkte) werden durch je einen Strich notiert, der quer zum ersten durchgezogen wird. Will der Spielleiter nur ein «Dipfili» schreiben, so zieht er einen ganz kurzen Strich, der den ersten bloss berührt. — Die «Spiel-drei» notiert man gleich wie die Kaiser. Erklärt jemand «Spiel-drei», bevor der erste Kaiser geschrieben ist, so wird sie als grosser Querstrich, ohne Rundung, aufgezeichnet.

Unter den Kennern herrscht heute keine Einigkeit, ob das Spiel mit einem «Dipfili» eröffnet werden darf oder ob der erste Kaiser immer als drei Punkte geschrieben werden muss. Jene, die es zulassen, mit einem «Dipfili» anzufangen, schreiben es mit einem kleinen Strich in der Mitte der Tafel. Der grosse Querstrich wird dann beim ersten Kaiser bzw. bei der ersten «Spiel-drei» nachgeholt.

Hat eine Partei das Spiel für sich entschieden, so bucht ihr Schreiber die Kritze. Zu diesem Zweck wird am Anfang von jedem Spielleiter an seinem Tafelende ein Querstrich durch die ganze Schmalseite gezogen. Oberhalb dieser Linie schreibt man allfällige Zehner als gerade Striche, unterhalb die Einer als Striche bzw. römische Zahlen und die Fünfer als römische Fünf (V). Für gewöhnlich werden Zehner und Einer auf der linken, die Fünfer auf der rechten Tafelseite notiert. Eine Besonderheit, die allerdings nicht von allen Spielern beobachtet wird, stellt die Schreibweise des Neuner-Wertes dar, ein verkehrtes N, das rechts über der Querlinie aufgezeichnet wird.<sup>10</sup>

#### 4. Das eigentliche Spiel

Nach dieser langen Ausführung kann ich mich beim Beschreiben des Spieles kurz fassen und auf früheres verweisen. Wie schon gesagt spielen vier oder sechs Personen zu zwei Parteien miteinander. Machen vier Personen mit, so erhält jeder

<sup>9</sup> Vgl. Abbildung S. 171; der erste Kaiser wurde hier vom Spielleiter der Gruppe A notiert. Die beiden Abbildungen wurden im Architekturbüro Urs und Heidi Vokinger, Stans, gezeichnet, wofür ich hier danken möchte.

<sup>10</sup> Vgl. Abbildung S. 171 unter g.

Spieler sieben Karten, wovon er vor Spielbeginn zwei ablegen muss. Bei sechs Beteiligten werden pro Spieler nur fünf Blätter ausgegeben. Man hat in diesem Fall keine Karte zuviel. — Gespielt wird wie beim gewöhnlichen Jass rechtsherum, der «Ohrfeige nach».

Zu Beginn werden die Spielenden wie beim Jass in die zwei Parteien aufgeteilt. Durch Abheben bestimmt man, welche Partei die Karten zuerst ausgeben muss; das niedrigere Blatt entscheidet.

Vor dem Austeilen der Karten wird jedesmal abgehoben. Dabei sieht der Abhebende das unterste Blatt an. Findet er dort einen Kaiser, so muss er nochmals abheben. Auf diese Weise soll nach Möglichkeit verhindert werden, dass ein Kaiser im Stock bleibt.

Besonderen Regeln ist auch das Austeilen der Karten unterworfen. Zuerst erhält jeder Beteiligte nur ein Blatt, das offen zugeteilt wird. Ist darunter ein Kaiser, so muss er sofort notiert werden. Die Gegenpartei hat selbstverständlich das Recht, das Spiel jetzt schon aufzugeben: «Ich spiele nid — ich chumä nid». Die niedrigste Karte, die auf dem Tisch liegt, bestimmt den Trumpf. Das Ass gilt auch hier als tiefste Karte. Bei mehreren gleichen Karten im Umschlag entscheidet die zuerst geworfene Karte der gleichen Gattung, welche Farbe Trumpf wird. Hier ist noch zu bemerken, dass die Kaiser nie Trumpf sein können, weil sie als eine besondere Klasse angesehen werden. Wären beispielsweise drei Banner und ein König im Umschlag, so würde der König die Trumppfarbe bestimmen. Eine andere Besonderheit beim Austeilen der Karten liegt darin, dass immer nur je zwei Spielern nacheinander die Karten gegeben werden, danach schaltet man eine kurze Pause ein, um den beiden Parteien Gelegenheit zu geben, sich zu verstndigen.

Nachdem jeder Spieler offen ein Blatt erhalten hat, bekommt er die weiteren Karten, je zwei, verdeckt. Auch bei der zweiten Runde wird die Pause eingehalten. Die restlichen Karten werden fr gewhnlich ohne Unterbruch zugeteilt. Schon wrend und erst recht nach dem Austeilen geben die Spieler ihrem Schreiber die Karten durch. Beim Kaisern ist das Reden im weitesten Sinne erlaubt, wobei ein berborden heute nicht mehr berall in gleicher Weise geschtzt wird.

Endlich kommt man zum «Kaisern», das heisst jeder Spieler muss der Reihe nach<sup>11</sup> seine Kaiser melden. Mugg und Blass

<sup>11</sup> Es beginnt wie beim gewhnlichen Jass jener, der im Gegenuhrzeigersinn dem Kartenausgeber am nchsten sitzt.

werden öfters schon während des Austeilens angezeigt, und zwar mit dem Hinweis «Chaiser». Der Schreiber hat die Kaiser auf der Tafel zu notieren, als «Dipfili» oder als «Kaiser». Nicht angegebene Kaiser verlieren ihren Stechwert. Vielleicht erklärt nun noch jemand «Spieldrei», was vom Austeilen der Blätter bis zum letzten Stich geschehen kann.

Unterdessen werden von den einzelnen Spielern die überzähligen Karten abgelegt. Dies geschieht verdeckt.

Ist dies alles geschehen und sind beide Parteien zum Spiel bereit, so kann es beginnen. Eröffnet wird es von jenem Spieler, der dem Ausgeber rechtsherum folgt, wie das auch beim Jassen üblich ist. Was für Blätter ausgespielt werden, das bestimmen weitgehend die beiden Spielleiter, die den Partnern Anweisungen geben. Es wird also auch während des Spiels gesprochen und gedeutet.

Wie schon ausgeführt, besteht jedes Spiel aus fünf Runden. Jener Spieler, der mit seiner Karte eine Runde gewonnen hat, wirft als erster ein Blatt für den nächsten Umgang auf den Tisch. Während des Spiels gelten die eingangs erwähnten Stechwerte für die einzelnen Karten. Je höher dieser Wert ist, umso grösser sind seine Chancen. Will ein Spieler keine Karte ins Spiel werfen, so kann er auch eine Karte verdeckt ablegen. Dies macht er etwa, wenn er nur noch Stecher in der Hand hat, die aber in der gegenwärtigen Runde nichts mehr auszurichten vermögen. Während des Ablegens sagt er zur Information der Mitspieler: «Ich leggä eini abbä». Sofern die abgelegte Karte ein Kaiser ist, dann muss er als solcher genannt werden: «Ich leggä ä Chaiser abbä».

Sobald eine Partei drei Runden für sich entscheiden kann, hat sie das Spiel gewonnen. Ihr gehören nun die verzeichneten Kritze. Dem Sieger obliegt es, die Tafel für das nächste Spiel zu reinigen. Dies gilt natürlich auch dann, wenn ein Part die ausgemachte Punktzahl erreicht hat.

Zum Abschluss dieses Kapitels sei noch auf zwei Besonderheiten aufmerksam gemacht: Wenn jede der beiden Parteien im nächsten Spiel allein mit den vier Punkten der Tafel den Gesamtsieg erringen kann,<sup>12</sup> so wird das erste Blatt nicht wie gewöhnlich offen, sondern «nachts», d. h. verdeckt ausgeteilt. Sobald jeder Spieler seine Karte besitzt, kann er entscheiden, ob gespielt wird oder nicht. Will ein Beteiligter spielen, so deckt

<sup>12</sup> Bei 51 Punkten wären dies mindestens 47, bei 101 Punkten mindestens 97 Kritze, die beide Parteien aufweisen müssen. Weist nur ein Part diese Zahl auf, so wird normal weitergespielt.

er sein Blatt auf, darauf müssen ihm die übrigen darin folgen und ihre Karte ebenfalls zeigen. Die Runde wird fortan nach den angeführten Regeln zu Ende gespielt.<sup>13</sup> Kehrt hingegen niemand sein Blatt um, so werden die Karten eingezogen, gemischt und vom gleichen Ausgeber wieder verdeckt ausgeteilt. Dies geschieht im Prinzip solange, bis ein Spieler seine Karte aufdeckt. Es hat sich aber eingebürgert, dass man nach dem dritten Zusammenwerfen auf jeden Fall spielt. Die Runde beginnt dann wieder normal. — Wenn eine Partei die ausgehandelten Punkte erreicht, ohne dass der Gegner einen Kritz für sich buchen kann, so wird an die Decke des Spielortes ein «Brändibock» gezeichnet,<sup>14</sup> der dort zur Schande der Verlierer während eines Jahres stehen bleiben muss. Bis heute habe ich dieses Zeichen noch nie an einer «Dili» gesehen. Offenbar fällt beim Kaisern selten jemand in den «Schneider».

## 5. Die Spielvarianten von Buochs und Wolfenschiessen

Das Kaiserspiel, wie es bis jetzt beschrieben wurde, spielt man so in Stans und seiner näheren Umgebung. In Buochs und in Wolfenschiessen wird nicht genau gleich gekaisert. Zwar sind die Grundregeln die gleichen; doch gibt es im Deuten kleinere Unterschiede, die hier noch aufgezeigt werden sollen.

Die Buochser Spielart: Alle Stecher, mit Ausnahme der Trumpfsieben, haben nur ein mimisches Zeichen: Zwinckern mit den Augen. Dadurch wird das Spiel für den Schreiber schwieriger. Die einzelnen Stecher können zwar durch Reden kenntlicher gemacht werden, doch der Gegner hört mit. Die Trumpfsieben zeigt man an, indem man still mit den Lippen das Wort «sieben» formuliert. Die Rosen werden in Stans und Buochs gleich ge deutet. Dagegen wendet man in Buochs den Kopf zur Seite, um Eicheln anzuzeigen. Das mimische Zeichen für Schellen ist das Aufblasen der einen Backe. Für Schilten blickt man nach oben. Mit dem «Fuilä» meint man in Buochs den Trumpfober. — «Spill äs» und «drvolaifä» sind Ausdrücke für ein Spiel halten oder abbrechen, wenn der Gegner «Spieldrei» bzw. einen Kaiser schreiben möchte. Die beiden Ausdrücke sind in Wolfenschies sen auch bekannt.

<sup>13</sup> Normalerweise deckt ein Spieler sein Blatt auf, wenn er eine gute Karte erhalten hat, also den Mugg oder ein Ass, von dem er hofft, es werde Trumpf, weil ja das Ass für das Trumpfen die niedrigste Karte darstellt.

<sup>14</sup> Zu seiner Form, vgl. Jassreglement für das Kaiserspiel, Schaffhausen o. J., S.7, Tafel 1, unter e.

In Buochs spielt man meistens auf 81 Punkte. Das Anschreiben des «Brändibocks» ist hier nicht bekannt. Doch muss in diesem Fall der Verlierer die doppelte Spielsumme dem Sieger bezahlen, also 40 Rappen pro Spieler.

Die Wolfenschiesser Spielart: In Wolfenschiessen blinzeln sie mit den Augen, um den Mugg und die Trumpffünf anzuzeigen. Das Aufblasen der Wange deutet den Jos an. Trumpfsechs, Ass und Blass haben wie in Stans ein Zeichen: Man hebt die eine Achsel. Für die beiden Oberstecher senkt man sie. Die Farben gibt man gleich wie in Stans an. «Dr Fuil» ist wie in Buochs der Trumpfober.

In Grafenort hat sich eine weitere Eigenheit erhalten: Dort werden die Stecher mit den Fingern gedeutet.

Damit bin ich am Ende meiner Ausführungen angelangt. Ich habe versucht, den heutigen Stand des Spiels zu beschreiben. Dass dabei nicht alle Details angeführt werden konnten, wird jedermann verstehen. Die Spielpraxis ist zu reich. Und solange der Kaiserjass lebt, werden sich auch immer wieder neue Spielformen und Redewendungen bilden. Wie heisst es doch in einem alten Sprüchlein:

Practica est multiplex, et qui non  
concipit, simplex duplex! <sup>15</sup>

<sup>15</sup> Ausser der oben zitierten Literatur benützte ich noch: Beat Zelger, Das Kaiserspiel, in: Nidwaldner Kalender 1969, Stans 1968, S. 95—103.

Auf die Buochser und Wolfenschiesser Varianten machten mich aufmerksam: Bruno Amstad, Buochs, und Josef Knobel, Wolfenschiessen; auf die Stanser Spielart: Hugo Achermann, Max Leuthold, Felix Stöckli, Georg Wyss und Urs Vokinger, Stans; ihnen allen sei dafür auch hier gedankt.