

**Zeitschrift:** Der Geschichtsfreund : Mitteilungen des Historischen Vereins  
Zentralschweiz

**Herausgeber:** Historischer Verein Zentralschweiz

**Band:** 139 (1986)

**Artikel:** Die drei ältesten Innerschweizer Kartenspiele und ihre Regeln : Kultur  
im Kartenspiel

**Autor:** Kopp, Peter F.

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-118705>

### **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:** 08.01.2026

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

# Die drei ältesten Innerschweizer Kartenspiele und ihre Regeln

## KULTUR IM KARTENSPIEL

*Peter F. Kopp, Solothurn*

Spricht man heute in der Schweiz von Kartenspiel, verstehen die meisten Leute darunter nur das Jassen; spricht man von alten Spielkarten, heisst es: «Ja, meinen Sie Jasskarten?» So sehr hat sich das Jassen, das erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts von Holland her in die Schweiz gelangte, seither durchgesetzt.

Früher war es anders. Bereits im Mittelalter kannte man eine grosse Mannigfaltigkeit verschiedener Kartenspiele — auch wenn nicht alle Namen, die uns überliefert sind, immer verschiedene Spiele meinen. Später kamen neue hinzu. Das Jassen hat fast alle anderen Kartenspiele in der Schweiz entweder völlig verdrängt oder zu Jass-Arten umgeformt — nur international geübte Spielarten wie etwa Bridge oder Canasta sind davon nicht betroffen.

Man könnte über diese Feststellung einfach mit Achselzucken hinweggehen, wüsste man nicht, dass auf jeden Fortschrittsrausch früher oder später eine Nostalgiewelle folgt, und dass der Mensch oft nachträglich dem nachtrauert, was er bei der Entrümpelung preisgegeben hat. Eine Weile lang stürzen sich die Käufer nur auf ein paar neue Apfelsorten, dann haben sie plötzlich genug davon und beklagen den Verlust von Grossvaters altem Baum . . .

Darum halten wir es für sinnvoll, die Regeln der drei ältesten Innerschweizer Kartenspiele zu Gunsten einer Nachwelt festzuhalten, welche sich vielleicht über das Jassen hinaus wieder vermehrt für andere Kartenspiele interessieren möchte.

Sind es aber Spiele überhaupt wert, dass man ihnen historische Forschung und denkmalpflegerische Sorge angedeihen lässt?

Schiller behauptete: «Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.» Und der holländische Kulturhistoriker Jan Huizinga zeigte, dass das Spiel eine Quelle der Kultur ist.

Ein Spiel wird damit geschlossen, daß Einer der (für sich) Spielenden oder eine Partei der Spielenden eine gewisse vorherbestimmte Anzahl Krüge oder mehr erhalten.

So wird gesagt, es geht auf 21 (Selb-ander), auf 31, 51, 71, 101, je nach der Anzahl der Mitspielenden. Diese Krüge werden in der sog. Bauern- oder Kömmerrechnung mit Kreide auf den Tisch oder eine Tafel geschrieben. Sie entstehen:

1. Daraus daß man jedem Kaiser sein Recht gibt, sich mit einem etwas verbotenen mittelalterlichen Drei oder auch mit einem Krige d. h. Eins mitten auf der Tafel oder dem Dsche anseigt. Für 2 Kaiser kann man auch zusammen nur eine Drei machen, man muß dann aber sagen, es habe zweier gegallen.
2. Aus dem Spielrecht, indem jeder Spieler das Recht hat, auf seine Karten, gute oder auch schlechte, ein Spiel drei zu machen.

3. Aus dem Spiele selbst, denn dieses d. h. das Leben der Nation zählt immer vier Kräfte an und für sich, auch wenn nichts gekreidet worden, daher sagt man, „um den letzten Fils spielen“

4. Wenn man zu Dreien oder zu Vieren (Jedem für sich) spielt, und eine verdröht ausgegebene Karte wird nicht gelehrt, so werden bei der Krige so lange auf die Seite geschrieben, bis von einer Partei drei Stiche gemacht, und die Krige gewonnen werden. Sind eine solche bei der festgestellten Anzahl Krige hinreichend, um die zum Voraus bestimmte Anzahl Krige zu erfüllen, so macht der Betreffende kein Spieldrei weiter.

Wird zu Vier oder Sechs gemeinschaftlich in zwei Parteien gespielt, und eine verdeckt ausgespielte Karte nicht geschürt, so werden die in selbigem Spiele entstandenen Kriße wieder abgewischt.

Beim Spiele nach Parteien muß Jeder zum Halten und Lassen seine Einwilligung geben. Zwei Stimmen von drei Interessenten geben jedoch den Ausschlag.  
Die aufgeschriebenen Grundsätze des Spieles be-

kommt man dadurch, daß man drei Stiche macht, oder wenn die Gegnerpartei, um Krise zu ersparen, „das Spiel geht“ d. h. die gehaltenen Krise dem Gegner überläßt, oder dadurch, daß man dem Gegner beweisen kann, er habe mehr Krise aufgeschrieben als er zu nehmen berechtigt war.

des Spielers zu seinen Vorfahren, die nach dem Tode in die Erde versenkt werden. Man einen Zerstörer durch seine Rechnung und die heißt es: „er geht um“ oder „um“. Diejenigen, denen es geht, sind dann geblieben, der Kaiser mit einem Zerstörer ausgeben, dürfen selbst nicht mehr Zerstörer lassen. Wenn der Kaiser im Umhang nicht mehr gehen, sondern so muß ihm geteilt werden. Auf Anfragen ist ausgeben, wo die Kaiserin liegen. Wird ein Zerstörer oder der Kaiserin gestohlen, so kommt es nicht in Rechnung, man kann nicht in den Umhang nicht gehen, heißt Kaiser, oder auch Kaiser, der Kaiser der Kaiser geteilt werden, jedoch nur ein Zerstörer nach, bis das Spiel gegeben und gegeben ist.

Die der Reihe nach mit den unten Erden überliegenden Karten bezeichnen die Rang-Ordnung der Stauden z. B. Junc. sticht 7 A 8, 6 d. Sae. Sau den Blatz & diese 4 sämtlich die Künige, 3 sticht Grün & beide die Ober etc. auf beiden Schreibweisen sind Beispiele, wie gekritz & die Rechnung geschrieben wird.

Das Kartenspiel wird mit „dütsche“ Karten zu 48 Blättern in Kofen, Eigheln, Schilten und Schellen gespielt. Die kleinste der umgelagerten Karten bestimmt den Trumpf, d. h. einer Farbe entzogenes Portrecht; aber nicht alle Karten dieser Farbe sind Sticher. Die Karten theilen sich in Sticher und Nichtsticher nach folgendem Vertheil:

A. Stöcker.

1. Königsberger.

a) Der Joss oder Trumpfstellunter.

b) Trumpf-Schiff.

c) Trumpf-Sau.

Der 3<sup>te</sup> ist ein Rüngfleder, wie die 3 ihrem Werth ihm folgenden. Er sticht Alles, auch die Trumf-Sieben, die kein anderer Rüngfleder mag.

Diese 4 Rüngfleder streifen alle niedern Farben und der Ordnung nach sich selbst.

Der Blatz ist, sowie die übrigen Kailer, sofern er ange-  
zeigt d. h. ihm gekleidet wird, in seiner Stellung unveränder-  
lich, welche Farbe auch Trumpf sein mag.

II. Oberkeiser.

a) Trumpf-Dr.

b) Grün oder Eichelkaiser.  
Trumpf-Drei sieht den Grün, und wie dieser, alle nach  
folgenden kleinern Stecher, Obermannen, Untermannen und  
Farblarten.

III: **Anterslocher.**  
 a) **Trumpf-Bier.**  
 b) **Tätsch oder Schiltensaiser.**  
 Trumpf-Bier steigt den Tätsch und, wie dieser, die Unter-  
 mannen, ferre Nachbarorten und die zwei untersten Ströme.

IV. **Fachbücher.**  
a) **Trumpf-Zitate,**  
b) **Fagel oder Schellenkaiser**  
stehen, Trumpf-Sieben ausgenommen, alle leeren Nichtstecher

B. Nichtseher.

1. Könige und Königin.

a) Die Trumpf-Königin, Sibilla oder Sabeli.

b) Die vier Könige. Trumpf-Einien zieht keine Karte, wird selber nur von Jos gestochen. Sie spielt nur, wenn sie von der Vorhand aus gegeben wird. Sie ist die Königin des Spieles. Die Könige strecken nie sich selbst, nie die Stöcher und nie fremde Farben, wohl aber die niedrigen Karten der eigenen Farbe, selbst dann wenn diese schon von einem kleinern Stöcher gestochen sind. ehe sie diesen für die Farbe (Haut) ersten Kaiser.

## II. Der Obermann.

III. Der Untermann steht eine Stufe tiefer in gleicher Verhältniß zum Obermann, König und den Störchern und steht wenn er nicht Trampf ist, nur den Kaiser, der allfällig *Trampf* (vide den *Umhang*), die Reun, Mät, Sieben, Sech, Fünf, Vier, Drei und Zwei, d. h. die Sau seiner eignen Farbe.

IV. Die *Leeren* oder Nichtfiguren stoßen sich, wenn sie nicht Trümpfe sind, wie sie aus III beim Untermann gereiht sind. Sie stoßen aber keinen Kaiser, dem man nicht gekriegt hat, den ein solcher ist dann die X, wie seine Figur es zeigt.

(„Eurege wår jåme hund.“)

Einer mischt die Karten, läßt von seinem Nachbar rechts abgeben, wirft die oberste Karte auf den Tisch, und gibt dann jedem Mitspieler **hinzu** von der Karte nach offen eine Karte. Die Besitzer der größeren Karten bilden dann die Eine Partei, die der Kleinern die Andere. Bei acht Spielern hängt man gewöhnlich jeder Seite einen an, der in die Karten seiner Partei sieht und mitrathet. / Beim Spiele zu 4 und 6 soll Einer das Spiel seiner Partei leiten, und ein Anderer die Rechnung besorgen.

Wie die Kunde oder besserer Karte obliegt, gibt das Spiritu-  
misß, läßt zu Nechten oder seinen Gegebenen abgeben, und gibt  
seinen Rathen zu Vöthen und seinen ersten Vertheilungen zu  
das Karte offen, und billt dann diese eine, um die zu lassen  
einstellige Spirituelle ausgeben, zu „Leiten“. Die kleinen  
Längelscheit kommt den Trampf, bis wieder gleich diese  
die Karte vertheilen Trampf. Rafter geben nicht, und  
sollten im Längelscheit aus solche fallen, zu nicht, nachden der  
guter Spirit gegeben, der Trampf einsteigen. Nechten  
Rafter gegeben, kann sich jeder Karte beraten, ob es schicklich  
den besser gemacht Karte halten oder lassen sollte  
Werden gemacht Karte oder die vier Karte die Karte gegeben  
zu gibt her, wodurch die Karte Rafter geben, das Spirit,  
nachdem gemacht und abgeben ist, was neuen. Nicht aber, gegeben  
zu gibt man auch der kleinen Spirituelle ihren Längelscheit offen  
zu zu neuen, wiederum mit nachgeben.

Beim Spiel zu Dreien aber wird erst innegeshalten, wenn Jeder seine Karte hat.

Man kann auch den Umschlag verdeckt geben; setzt Nimmman seine Karte, so gibt die gleiche Hand das Spiel wiederum, kehrt aber nur Einer, so müssen die Uebrigen auch kehren. Ist der Umschlag gehalten, so gibt man die übrigen Karten zu zwei und zwei Jedem verdeckt, und hält auch hier, wenn 4 Karten gegeben sind, im ersten Umgang etwas inn, damit Jeder freude und lassen kann.

Beim Spiel zu Dreien gibt man Jedem 7 Karten, spielt  
Bier und Jeder für sich allein, so gibt man Jedem 9 Karten  
im Spiele zu Zwei, Bier und Sechs Jedem eine Karte offen  
und zweimal 2 verdeckt (5 Karten).

Ist das Spiel gegeben, so wird es sich 4 und 6 unter  
 den Parteien gegenseitig zur Einsicht herangeboten, hierbei  
 aber keine Karte verwechselt oder in eine andere Hand zur-  
 rückgeleitet, wer betrügt, verliert das ganze Spiel. Nun läßt  
 die Kaiser angemerkt werden. Dieß geschieht ebenfalls  
 herum, indem man jedem Kaiser ein 3 oder einen Krieg

Will man aber, daß der Kaiser kein Stecher sei, so sagt man bloß, man lasse ihn „Durf gesten“, d. h. er sei die Farbe seiner Farbe, wo er dann vom König, Obermann oder Untermann gleicher Farbe gestochen werden kann, selber aber keine Leeren und die Sau seiner Farbe nicht, wenn selbe nicht Trumpf ist.

W's gekaisert und gehalten so ist der Auswurf.

Dieser ist ein der **Vorhand** zustehender  
 Vortheil, indem man dadurch kleinere Stecker,  
 unter Könige und Obermännern, und selbst die  
 hohen Stecker ihrem Range nach sich unter-  
 würfig (unterrichten) machen kann.

Hier gelten die alten Regeln, man solle seine Karten nicht „vergraben“, d. h. Stecher nicht nutzlos opfern, und: „*lieber uf em Tisch als i der Hand verläre*“, d. h. seine guten Karten rechtzeitig auszuspielen und abzugeben.

Aber nicht bloß die Vorhand d. h. der Ausspielende, sondern auch „die Hinterhand“, der zuletzt Ausspielende, hat ihren Vortheil, besonders, wenn ein arthet Moniststrecher dort

liegt, oder jede Partei schon ein Spiel hat, und die Farbe des in der Hinterhand liegenden Königs ausgespielt wird. Fernern Herrh besitzt die Hinterhand im Spiele zu Dreien und

zu Bieren, wo Jeder für sich spielt, und man überstehen muß (wenn man kann), was im eigentlichen Kartenspiel nicht der Fall ist.

und wird von einem der Spielenden gefeßt,  
so muß dieser daraufseher, und dann geht's der  
Reihe nach fort.  
Um sein Spiel nicht zu verrathen oder um

die Gegenpartei irre zu führen, kann auch eine Karte verdeckt in die übrig gebliebenen Karten hineingeschoben (verworfen) werden.

Es erfordert die Spielfähigkeit, daß man auf eine kleine Karte dennoch einen großen Stecher einlege, um einem Könige, Obermann oder einem kleinem Stecher in der Hinterhand bei welchem das Trumpf-Sieben oder eine andere gute Kusskarte verantheilt wird, den Stich zu hindern. Das zu frühe Abstechen ist aber nicht immer aut.

Daraus folgt die Kaiserregel:  
 „Die Hute ist, so hende die Hute“. Da  
 man wenn immer möglich einen guten Trun-  
 (wie im Tournoi die besten Streicher) aufspan-  
 und querst die geringern spielen lasse.

Kleinere Stecher gehen oft dadurch unter, daß sie eine kleinere Karte stechen, diese aber durch den Obermann oder König der gleichen Farbe überstochen wird, wenn nun eine Karthaus gespielt ist, und derjenige, der ausgegeben hat, ist im Zweifel, welche Farbe er anzupspielen habe, so sagt die Regel, man solle die schwarzte Karte fortspielen d. h. „de-n-alte-fahre“.

Drei Etiche gemacht nehmen die vorhanden  
Bribe.  
Dieses sind nun die Haupt-Kaiserspielregeln  
doch aus dem vollständigsten Buche würde m

das Raisserspiel nie herauslernen, sondern nur  
die Anfangsgründe und Ideen des Spiels  
man muß mitspielen, denn  
Grau. Freund: ist alle Theorie.

Doch grün des Lebens gold'ner Baum"

ephifto

Das Spiel ist ein Abbild des Lebens, aber es ist nicht «ernst» und kann jederzeit abgebrochen werden. Es wird durch Regeln geordnet. Doch Spielregeln sind keine Gesetze; sie beruhen auf Vereinbarung zwischen den Spielern und können jederzeit geändert werden, wenn sich diese darüber einigen. Spiele sind somit demokratischer als das Leben. Demokratisch kann auch das Kartenspiel sein, wenn es die irdische Hierarchie umstösst. Zum ersten Mal geschah dies beim Kaisern, dem ältesten Trumpfspiel, das wir kennen. Durch den Trumpf ist es möglich, dass Könige und Kaiser von an sich niedrigeren Karten gestochen werden. Dies ein Beispiel zeigt bereits, wieviel die Spielregelforschung im Idealfall über die Mentalität von Spielern zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten auszusagen vermag.

Hier haben wir es mit drei Spielen zu tun, die sich viele Jahrhunderte zurückverfolgen lassen, einst weitherum in Europa verbreitet waren, heute jedoch nur noch in der Innerschweiz lebendig sind. Welch grossartiges Zeugnis für das Beharrungsvermögen der Kulturlandschaft Innerschweiz!

Ein wichtiger Grund für Regeländerungen ist die Veränderung der Kartenzahl im Spiel. Erstmals geschah solches schon sehr früh, als man im deutschen Sprachbereich die niederste Karte wegliess, weil 48 Karten leichter auf einem oder mehreren Holzschnittblöcken unterzubringen sind, als deren 52. Die zweite Reduktion, auf 36 Karten, brachte der Vormarsch des Jassens mit sich. Für die Kartenmacher war das neue Spiel erheblich billiger herzustellen, also auch zu verkaufen. Wer an den alten Spielen festhalten wollte, zahlte immer mehr dafür und hatte immer grössere Mühe, sich diese Karten überhaupt zu beschaffen. Viel einfacher war es, die Regeln an die reduzierte Kartenzahl anzupassen. Dies geschah beim Trentnen und Flüßlen, nicht aber beim Kaisern, wo man immer noch auf ein besonderes Spiel angewiesen ist. Beim Trentnen und Flüßlen erfolgte in den Jahrzehnten nach 1930 eine weitere Reduktion, diesmal auf 20 Blatt — vermutlich unter dem Einfluss des Pandur-Spieles. Der Grund lag diesmal nicht beim Kartenfabrikanten, sondern bei den Spielern selbst. Das Trentnen war namentlich bei jungen Spielern, bei den Kiltgängern oder Dorfbuben beliebt, welche Wert auf ein schnelles und rassiges Spiel legten. Solches erreicht man durch Weglassen der niedrigen Karten. Das Flüßlen war damals mit dem Trentnen bereits so stark vergesellschaftet, dass es die neuerliche Kartenverminderung einfach mitmachte. Heute sind es überwiegend ältere Männer, welche flüsslen, darum wird statt um Schnaps meist nur noch um Wein oder Weinkaffee gespielt.



Änderungen der Spielregeln können sich ferner ergeben durch die Nachbarschaft mit einer Gegend, welche andere Spiele bevorzugt.

Ausdruck geographischer Abgeschlossenheit ist die Entwicklung einer weiteren Gemeinsamkeit, die den drei Innerschweizer Kartenspielen heute eignet: das mimische Deuten. Was in allen andern Kartenspielen heute verboten ist, gehört hier zur Regel: dass sich die Spielpartner durch heimliche Zeichen über ihre Karten verständigen! Bezeichnenderweise gibt es dabei kleine, aber doch merkbare Unterschiede von Ort zu Ort: in Stans wird anders gedeutet als in Wolfenschiessen, in Illgau anders als im Muotathal. In beiden Fällen handelt es sich um geographisch genau umrissene Räume: die Täler der Engelbergeraas oder der Muota. In Uri kaisert man, in Appenzell trennt man ohne mimisches Deuten. Wie ist es entstanden?

Wir zitieren unten eine Nidwaldner Quelle von 1588, dort ist die Rede vom Kartenspielen als Kurzweil beim «zDorf gehen». Dieser Ausdruck bedeutet heute noch: jemanden besuchen, dies jedoch im gewöhnlichen Sinne, wie auch im Sinne des Kiltganges. Beim Innerschweizer Kiltgang war nicht die Schlafkammer eines Mädchens das gewöhnliche Ziel, sondern die Wohnstube der Familie. Hier sass man mit den Mädchen und ihren Eltern zusammen, wurde bewirtet und trieb Kurzweil. Im Muotatal heissen diese Kiltgänger «Dorfbuebä» und tragen teilweise heute noch besondere Mützen. Eine alte Frau im Muotatal besitzt ein Heft, worin ihr Vater, ein ausgewandeter Muotataler, diese Bräuche auf köstliche Weise beschrieben und gezeichnet hat; es ist ihm sogar gelungen, die mimischen Deutarten beim Trennen zeichnerisch festzuhalten. Leider durfte ich dieses einmalige Kulturdokument nur einsehen, nicht aber für diesen Aufsatz verwenden. Doch bestätigten mir Gewährsleute in Muotathal, so Gemeindekassier Toni Büeler und Kronenwirt Gwerder, dass Trennen und Flüssen bevorzugt beim «sDorfgehen» gespielt wurden und dass das mimische Deuten ersonnen sein könnte, um Auswärtige, denen man den Besuch und das Spielen nicht abschlagen mochte, dennoch in Nachteil zu setzen. Jedenfalls ist es in einer Zeit entstanden, als man sich noch eifersüchtig gegen alles Fremde abschloss. Heute gehört es in den betreffenden Gemeinden untrennbar zu den entsprechenden Spielen. Es ist ein derart einmaliges Phänomen, dass ihm der Rang eines Kulturdenkmals zuerkannt werden muss, das unserer Aufmerksamkeit würdig ist, solange es lebendig bleibt.

Altehrwürdig, kostbar und erhaltenswert sind Kaisern, Trennen und Flüssen auch ohne mimisches Deuten. Möge es diesem Aufsatz beschieden

sein, das Bewusstsein dafür zu wecken. Die Spiele erlernen wird man daraus freilich kaum können: dazu braucht es die Praxis.

## KAISERN

### *Historische Zeugnisse*

Nach allem, was wir heute wissen, ist das Kaiser- oder Karnöffelspiel das älteste noch bekannte und geübte Kartenspiel in Europa, wenn nicht auf der ganzen Welt. Erstmals erwähnt wird es in der Verordnung der Stadt Nördlingen im Jahre 1426; es heisst dort, den Ratsherren sei bei ihrem jährlichen Festmahl u.a. erlaubt zu «karnüflen». Das war nicht selbstverständlich, wurde doch im selben Jahr dasselbst ein Spieler verhaftet, weil er «gekartet», also mit Karten gespielt hatte. Solches wurde gewöhnlichen Sterblichen in jener Stadt erst 1440 unter gewissen Bedingungen gestattet<sup>1</sup>.

Unter dem Namen «Karnöffel» ist das Spiel im 15. Jahrhundert noch vielfach in Süddeutschland belegt. In Würzburg taucht in einer zwischen 1443 und 1455 verfassten Schrift über den Geiz erstmals der Name «Ludus imperatoris» = Kaiserspiel auf<sup>2</sup>; als «Carte da Imperatori» wurden entsprechende Kartenspiele zum Kaisern 1450 in Ferrara bestellt<sup>3</sup>. Dass es sich dabei wirklich um ein- und dasselbe Spiel handelt, geht aus Predigten des berühmten Kanzelredners Johann Geiler von Kaisersberg (\* 1445 in Schaffhausen, + 1510 in Strassburg) hervor<sup>4</sup>.

Nicht schon 1450 in Zürich, wie früher vermutet<sup>4</sup>, sondern erst 1572 ist das Kaiserspiel in der Schweiz nachweisbar. Am 4. Mai dieses Jahres hatte der Rat von Nidwalden ein allgemeines Spielverbot erlassen, wovon die Nachgemeinde am Michaelstag, also am 29. September 1572 die drei Spiele

<sup>1</sup> Wilhelm Ludwig *Schreiber*: Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts. Strassburg 1937. S. 42f. — Vgl. auch Anm. 2.

<sup>2</sup> Rudolf von *Leyden*: Karnöffel. Das Kartenspiel der Landsknechte. Seine Geschichte vom 15. Jahrhundert bis zur Gegenwart. Wien 1978. S. 13f.

<sup>3</sup> Michael *Dummett*: The Game of Tarot from Ferrara to salt Lake City. London 1980. S. 191.

<sup>4</sup> Schreiber und ihm folgend Rudolf von Leyden. Der betreffende Zürcher Gerichtsfall bezieht sich jedoch ausdrücklich auf das Spiel «Russen/Rauschen», vgl. Peter F. *Kopp*: Das Tarockspiel in der Schweiz. In: Journal of the International Playing-Card Society. Nov. 1983. S. 47.

Tarock (Troggen), Munteren (nicht näher bekannt) und Kaisern (Keysseren) ausnahm; im Wortlaut: «Diese nachfolgend dry spil, als nämlichen troggen, munteren und keysseren, die sindt erlaubt<sup>5</sup>.» Dieselben drei Spiele wurden auch am 3. Juni 1588 wieder zugelassen: «Die schantzspyll (ein bereits im Mittelalter geübtes Spiel, von französich la chance) und nachts spylen ist abgeschlagen, vorbehalten kheyseren, mundten, throggen mag einer in sinem hus mit sinem husvolch old sunst etwar zuo einem zuo dorff (auf Besuch) khäme umb ein nydlen old zimligen pfännig khurtwylen<sup>6</sup>.»

1593 lässt sich auch der Luzerner Stadtschreiber und Chronist Renward Cysat aufs Spielen ein: «Wil man darzwüschten kurtzwyl han, so kan ich ouch ein böcklin schlan, flüssen (Flüsslis), trogken (Tarock), keysern, mundten, in alle drü kan s ich s ouch mundter<sup>7</sup>.»

Zur Fasnacht des Jahres 1620 wurde in Zug auf dem Ochsenplatz ein Versdrama: «Stanislaus Märtyrer Leben und Sterben» aufgeführt<sup>8</sup>. Die Leute aus dem einfachen Volk sprechen darin ihre Mundart. Einer berichtet, zu Hause habe man ihm nur Kinderspiele zugestanden, wie «kluckeren» (Marmelspiel), aber jetzt beherrsche er Tarock, Kaisern, Trentnen, Schach und andere mehr: «Trutz das man mich ließ kluckeren, ietz khan ich troggen, keyseren, das Trenti, Schachspil, allerley, drum wünsche ich nit mehr wider hey<sup>9</sup>.» Verfasser war Johannes Mahler, der wohl aus Cham stammte, in Zug als Kaplan, Organist und Schulmeister wirkte und 1634 als Pfarrer und Schulmeister von Bremgarten starb. Mahler wurde 1629 selbst aktenkundig, weil seine Schüler in der Fastenzeit «drogget» hatten<sup>10</sup>.

In Engelberg wurde 1637 das «Kaiseren, Troggen, Trentnen und Munten» erlaubt, ausser in der Fasten-, Advents- und Weihnachtszeit, an den Fronfasten und Volksfeiertagen oder in schwierigen Zeitläufen<sup>11</sup>. Gegen

<sup>5</sup> Staatsarchiv Nidwalden: Land-Rats-Protokolle (LRP) 1, S. 128; nach der nicht ganz korrekten Transkription in den Nidwaldner Beiträgen von 1884 wurde diese Stelle übernommen im Schweizerdeutschen Wörterbuch Bd. XIV. 180. Heft. Frauenfeld 1979. Sp. 678.

<sup>6</sup> Staatsarchiv Nidwalden: LRP 1, S. 234.

<sup>7</sup> Zitiert nach dem Schweizerdeutschen Wörterbuch, vgl. Anm. 5.

<sup>8</sup> Willi Burgherr: Johannes Mahler, ein schweizerischer Dramatiker der Gegenreformation. Bern 1925. S. 17.

<sup>9</sup> Stiftsbibliothek Einsiedeln: Ms. 1050, Vers 959–962. — Das Drama ist nur in dieser Abschrift überliefert.

<sup>10</sup> Ratsprotokoll vom 21. April und 5. Mai 1629, nach Burgherr S. 13.

<sup>11</sup> Ignaz Hess: Aus dem kirchlichen und bürgerlichen Leben im alten Engelberg. In: Schriften zur Heimatkunde von Engelberg, 10. Heft. 1943. S. 18f. — Diesen Hinweis verdanke ich dem verstorbenen Spielkartenfreund August Hess, Kerns.

Ende des 18. Jahrhunderts kam das Jassen auf<sup>12</sup> und begann die älteren Spiele zu verdrängen. Nachdem Hermann von Liebenau noch 1841 festgestellt hatte, dass im ganzen katholischen Gebiet des Deutschschweizer Kartenbildes gekaisert wurde<sup>13</sup>, hiess es 1867 in Sempach: «das gemütliche 'Kaisern' mit deutschen Karten um geschwungene Nideln mit Lebkuchen und Birnenwecken in der Winterzeit beginnt dem geldsüchtigen Jassen . . . das Feld zu räumen<sup>14</sup>.» Die Bedrohung durch das Jassen war eine doppelte, einerseits durch das Spiel selbst mit seinen einfacheren Regeln, anderseits stellten immer weniger Kartenmacher die teureren Kaiserkarten her. Das Kaisern wäre wohl allmählich verschwunden, hätte nicht die Publizität um die Nidwaldner Kaisermeisterschaft ihm neuen Auftrieb gegeben und die einzige Schweizer Spielkartenfabrik, die AG Müller in Neuhausen am Rheinfall, sich bereiterklärt, die unrentablen Karten weiterhin zu produzieren.

Das kam so: 1975 hatte der seither verstorbene Wiener Spielkarten-Spezialist Rudolf von Leyden an einer Tagung der Playing-Card Society im Deutschen Spielkartenmuseum Leinfelden bei Stuttgart über seine Forschungen zum Karnöffelspiel berichtet — noch ohne die Zusammenhänge mit dem Kaisern in der Schweiz zu kennen. Wir konnten ihn auf diese aufmerksam machen und für einen Vortrag vor dem Historischen Verein Nidwalden gewinnen. Dieser fand am 18. Mai 1977 in Stans statt<sup>15</sup>; anschliessend ermunterte der bekannte Volkskunde-Förderer Max Felchlin aus Schwyz die Nidwaldner, durch einen Wettbewerb das Interesse am Kaisern neu zu beleben, so wie es ihm selbst beim Trentnen gelungen war.

Seither wurde die Pflege des Kaiserspiels im Historischen Verein Nidwalden, namentlich von Staatsanwalt Dr. Karl Flüeler, systematisch gefördert. Staatsarchivar Dr. Hansjakob Achermann stellte die heute in Nidwal-

<sup>12</sup> Max Rub: Spieleleidenschaft und Spielkartenherstellung im 18. Jahrhundert in Schaffhausen. In: Schaffhauser Beiträge zur Geschichte. 1979. S. 188—197.

<sup>13</sup> Hermann von Liebenau: Das uralte und edele so genannte Karnöffel- oder Kaiserspiel zum erstenmale mit einer Vorrede gründlich erklärt in seinen Regeln & Beispielen. Luzern 1941. S. 5. — Die Schrift ist anonym erschienen. Die Ausführungen des Autors zur Herkunft der Karten und zur Geschichte des Kartenspiels sind grösstenteils überholt und unhaltbar; die auf dem Titelblatt abgebildeten Banner stammen aus dem italienisch-farbigen Kupferstichspiel eines oberdeutschen Monogrammisten, das 1977 von Detlef Hoffmann mit einem Geleitwort von Fritz Koreny als Faksimile in Leipzig und München herausgegeben wurde.

<sup>14</sup> Hans Trümpler: Weitere Zeugnisse für das Jassen. In: Schweizer Volkskunde 1967. S. 76 f.

<sup>15</sup> Gedruckt in den Beiträgen zur Geschichte Nidwaldens, Heft 37, Stans 1978. S. 151—163.

den gültigen Regeln auf<sup>16</sup> und seit 1980 wird jedes Jahr eine Nidwaldner Kaisermeisterschaft im Restaurant Alpina in Wolfenschiessen durchgeführt, mit jeweils über 100 Beteiligten. Diese Veranstaltung fand zunehmende Beachtung in den Medien<sup>17</sup>, daraufhin meldeten sich auch aus den Kantonen Uri (Erstfeld, Amsteg, Silenen u.a.), Obwalden (Lungern) und Luzern (Kastanienbaum) Kaiserspieler — nicht eingezählt das Obwaldner Dorf Engelberg, das ohnehin nach der Nidwaldner Regel spielt, sowie kaisernde Nidwaldner Kolonien in andern Kantonen. Wieweit das Karnöffel spiel in Deutschland, wo es im 19. Jahrhundert noch in Thüringen und Westfalen, 1924 unter dem Namen «Knüffeln» in Friesland eruiert werden konnte, noch bekannt ist, wissen wir nicht.

### *Ältere Regeln*

Ein mittelhochdeutscher Dichter, genannt «der Meissner», verfasste wohl in der Zeit des Basler Konzils (1431—1449) ein Gedicht über das Karnöffel spiel. Mit Hilfe von Predigtstellen aus dem erwähnten Geiler von Kaiserberg und satyrischen Schriften aus dem 16. Jahrhundert konnte Rudolf von Leyden die Hauptmerkmale des mittelalterlichen Karnöffel- (Kaiser-)Spiels rekonstruieren<sup>18</sup>.

Das Wesentliche daran ist, dass es sich um ein Trumpfspiel handelt. Der Name «Trumpf» stammt von den «trionfi» (ital. trionfo = Triumph) im Tarockspiel, das um 1440—1450 an den Höfen von Mailand oder Ferrara entstanden ist<sup>19</sup>. Die Funktion des Trumpfes jedoch tritt uns erstmals im Kaiserspiel entgegen. Höchster Trumpf im mittelalterlichen Spiel ist der Trumpf-Unter, in Deutschland «Karnöffel» genannt. Karnöffel bedeutete ursprünglich einen Hodenbruch — so bei Paracelsus —, dann einen groben Kerl, einen Landsknecht und schliesslich — z.B. bei Martin Luther — galt das Wort als Schimpfname für einen Kardinal<sup>20</sup>. Bei uns scheint Karnöffel

<sup>16</sup> Ebendort S. 164—176.

<sup>17</sup> Peter F. Kopp berichtete darüber in den «Luzerner Neuesten Nachrichten» am 21. 3. 1980, in den «Freiburger Nachrichten» am 24. 3. 1981, im «Tages-Anzeiger für Stadt und Kanton Zürich» am 18. 4. 1981, in der «Schweizer Familie» am 14. 3. 1984, in der «Schweizer Volkskunde» 1980 S. 14f., «Journal of the International Playing-Card Society» 1983 S. 107 und in mehreren Sendungen von Radio DRS; am Fernsehen DRS berichtet Beny Kieser über die Meisterschaft 1983.

<sup>18</sup> Rudolf von Leyden, wie Anm. 2 S. 14 ff.

<sup>19</sup> Michael Dummett, wie Anm. 3 S. 80 u. a.

<sup>20</sup> Rudolf von Leyden, wie Anm. 2 S. 11.



nicht gebräuchlich gewesen zu sein, bis Hermann von Liebenau 1841 in Luzern vom «uralten und edelen so genannten Karnöffel- oder Kaiserspiel» schrieb. Von da kam der Anstoss, eine Willisauer Fasnachtsgesellschaft «Karnöffelzunft» zu nennen.

Nicht dass unsere Vorfahren etwas gegen derbe Anspielungen gehabt hätten! So konnte beispielsweise der Schilten-Unter auf den frühen Basler und Luzerner Spielkarten mit heruntergelassener Hose dargestellt werden, ähnlich der Figur des «Scheissers» am Basler Rathaus.

Bisher keine schweizerischen Belege gibt es für die deutschen Namen von zwei weiteren Trümpfen: Trumpf-Sechser = Papst und — Siebner = Teufel. Der Sechser folgt freilich immer noch gleich auf den Trumpf-Unter und der Siebner — bei Liebenau auch «Sibille oder Babeli» geheissen — kann nur vom Trumpf-Bauer, bei uns «Jos» genannt, gestochen werden. Bezeichnenderweise wird der Siebner («Teufel») mimisch durch «Beten» angedeutet! Die besonderen Rollen dieser Karten drücken sich auch in den Aussprüchen aus: «Dz Säxi zieht dz Heerävolch nachä» und «Dz Sibni macht dz Spill verruckt»<sup>21</sup>, die zwar heute auch bei andern Spielen zu hören sind, wo sie weniger Sinn ergeben.

Seit dem Mittelalter geblieben ist der «Kaiser»; damals war damit eine Karte zwischen Trumpf-Zwei bis Trumpf-Fünf gemeint, heute sind es die Banner. Schon im Mittelalter nannte man den Zweier «Sau», sie war die niederste Karte und oft war daraus ein Schwein zu sehen. Als man im deutschen Sprachraum auf die Karte As, welche das Zeichen einmal trägt, verzichtete, stattete man statt ihrer den Zweier, das Daus, graphisch reicher aus. Bei uns behielt man dafür den Namen «As» bei.

Die Aufwertung eines groben Bauers oder Landknechts zur höchsten Karte, die nicht nur Kaiser, Könige und ihren Hofstaat überwindet, sondern selbst Papst und Teufel, entspricht jener demokratischen Bewegung des Spätmittelalters, die sich gegen die starre Ständeordnung wandte. Dieselbe Tendenz zeigt sich in den «Totentänzen» oder in den Darstellungen der «Verkehrten Welt», wo die Hasen den Hund am Spiess davontragen und die Füchse den Jäger braten. Der Papst machte sich damals verhasst, indem er dem Basler Konzil, das sovieler Missstände abschaffen wollte, wel-

<sup>21</sup> Schweizer Volkskunde 1914. S. 32 — Vgl. ferner die Ausdrücke aus Uri: «Dy Säxi isch am Pür d'Schyssa» oder: «Dz Säxi isch der chly Pür», überliefert von Josef Müller in: Schweizer Volkskunde 1915. S. 28.

che später zur Reformation führten, die Anerkennung versagte. Bemerkenswert ist überdies, dass im Basel jener Konzilszeit die Volksspielkarten in den Deutschschweizer Farben (Schilten u.a.) entstanden, mit denen heute noch gekaisert wird<sup>22</sup>.

Seit dem Mittelalter hat sich das Kaiserspiel gewandelt, ist komplizierter und raffinierter geworden und hat Elemente aus anderen Spielen aufgenommen. Die wichtigste Änderung ist die Einführung der Kaiser (Banner) als feste Trümpfe (wie die Tarocke im Tarockspiel) zu der sonst gewählten Trumpffarbe. Erstaunlich und von kulturgeschichtlich nicht hoch genug zu wertender Aussagekraft ist die Tatsache, dass das Kaiserspiel seit dem Mittelalter seinen Namen und seine wesentlichen Strukturmerkmale bewahrt hat.

### *Das heutige Kaisern*

Das heutige Spiel wurde 1841 erstmals beschrieben von Hermann von Liebenau<sup>23</sup>; es ist ein Rundspiel. In gestraffter Form wurde die Regel zu Beginn unseres Jahrhunderts unter dem Pseudonym «Mephisto» herausgegeben als lithographiertes Blatt vom Kaiserklub im Gasthaus zum Schlüssel zu Luzern, wo es heute noch in allen Ehren wohlgerahmt an der Wand hängt (vgl. S. 24 f). Sie gilt gegenwärtig noch ausserhalb von Nidwalden.

Im Tal der Engelbergeraai entwickelten sich dagegen in unbestimmter Zeit einige nennenswerte Abweichungen, die erstmals in einem «Jassreglement für das Kaiser-Spiel. Verfasst von einem Freunde des Nidwaldner Kaiserjasses» von der Spielkarten-Fabrik J. Müller & Cie., Schaffhausen, herausgegeben wurde. Der Verfasser hiess Dr. Valentin Bucher<sup>24</sup>, erschienen ist das Heftchen zwischen 1902 und 1940.

Der völlig verfehltete Ausdruck «Kaiserjass» taucht hier erstmals auf; ein beliebtes neues Spiel nimmt dem älteren den ehrwürdigen Namen! Bald würde es heissen, das Kaisern sei eine neue Abart des «uralten» Jasses ... Möge diese Schrift dazu beitragen, die Verhältnisse wieder zu klären!

Im übrigen hat das Reglement von Bucher vorallem den Mangel, das mimische Deuten, das zweifellos schon dazumal zum Nidwaldner Kaisern gehörte, zu unterschlagen. Wir halten uns an die klareren Regeln, welche

<sup>22</sup> Peter F. Kopp in: «Schweizer Spielkarten. Katalog der Ausstellung im Kunstgewerbemuseum Zürich» 1978. S. 21 ff.

<sup>23</sup> Hermann von Liebenau, wie Amn. 13 S. 6—12.

<sup>24</sup> Rudolf von Leyden, wie Amn. 2 S. 37 N. 94.

Hansjakob Achermann für die Nidwaldner Kaisermeisterschaften aufgestellt hat.

Hauptunterschied zur Luzerner Regel: Man lässt in Nidwalden die Achter- und Neunerkarten weg und benützt nur 40 Blatt. Das Vermindern der Kartenzahl verschärft und beschleunigt das Spiel. Der Vorgang ist auch bei anderen Spielen zu beobachten, so verzichten die Oberwalliser beim Tarock auf die jeweils höchsten vier Karten jeder Farbe.

Sodann ist in Nidwalden nicht der Jos (Trumpf-Unter) die höchste Karte, sondern sie wird noch von der Trumpf-Fünf und diese vom Mugg, dem Schellen-Banner gestochen, aber erst wenn der Jos die Trumpf-Sieben gestochen hat. Letztere hat in der Luzerner Regel ebenfalls ihre besonderen Eigenwilligkeiten und wurde deswegen von Liebenau etwas irreführend als «Königin» bezeichnet. Trumpf-Fünf und der Schellen-Kaiser — bei Liebenau «Fugel» geheissen — stechen in der Luzerner Regel nur die leeren Nichtstecher, nach Luzerner Regel sind ihre Plätze gerade umgekehrt.

Eine weitere Besonderheit ergibt sich beim Trumpf-König, welcher wie der Trumpf-Ober kein Stecher ist. Der Trumpf-König kann in Nidwalden nur ins Spiel gebracht werden, wenn der Partner dessen, der ihn besitzt, als Vorhand den Trumpf-Ober ausspielen kann. Man nennt diesen Vorgang «hiratä» (heiraten) und den König «dr Fuil» (der Faule).

Für weitere Einzelheiten, zumals die vertrackte Kunst des Schreibens, verweisen wir auf die erwähnten Publikationen. Zusammenfassend sei gesagt, dass die Nidwaldner Regel raffinierter ist und möglichst jeder Trumpf-Karte eine eigene funktionelle Charakteristik zuweist.

### *Das mimische Deuten*

Im Reglement von Bucher kann man lesen: «Beim Spielen selber ist zu bemerken, dass das «Reden» in weitgehendster Weise gestattet, ja sogar verlangt wird. Man fragt z.B. einen Partner, «ob er für sich sei», d.h. ob er einen «Kingstecher» besitze, ob er «Mann», d.h. Könige (King) habe, ob «er gut sei», ob er «ein oder zwei Spiele selber mache» etc.».

Die beiden Spielpartner verständigen sich also über ihre Karten, insbesondere der Spielführer an der Tafel muss wissen, was der andere hat. Diese Mitteilungen sind notwendig, sollten jedoch den Gegnern möglichst verheimlicht werden. Zuweilen wird auch geblufft, d.h. man versucht die Gegner durch vorgetäuscht gute Karten zur vorzeitigen Aufgabe des Spiels zu bewegen. Die Verständigung geschieht freilich in Nidwalden nicht durch «reden», sondern mittels festgelegter mimischer Zeichen. Dort, wo

nach der Luzerner Regel gespielt wird, behilft man sich weiterhin durch Sprechen oder indem man sich die Karten einfach zeigt.

An der Meisterschaft gelten folgende Zeichen:

- Mugg = Wölben einer Wange
- Trumpf-Fünf = Blinzeln mit einem Auge
- Trumpf-Sechs, — As und Blass (Rosen-Kaiser) = Heben einer Schulter
- Trumpf-Drei, Schilten-Kaiser, Trumpf-Vier und Wildi heissen «Wärchvolch» = Kratzbewegungen mit den Fingern
- Rosen = Nasenrücken
- Eicheln = Blick nach oben
- Schellen = Blick nach unten
- Schilten = Blick nach einer Seite.
- Trumpf-Sieben, in Deutschland einst «Teufel» genannt, wird angedeutet, indem man «betet», d.h. tonlos die Lippen bewegt.

All diese Zeichen geschehen so schnell und versteckt, dass ein Aussenstehender sie kaum je bemerkt. Beim gewöhnlichen Spielen dienen allerlei Nebenbeschäftigungen wie Rauchen, Trinken, Serviertochterrufen usw. als Tarnung. Bei Meisterschaften, wo solches selten möglich ist und die Partner sich nicht kennen und einander zugelost werden, funktioniert das Deuten dennoch meist unsichtbar für Nichtbeteiligte. Gerissenen Spielern gelingt es dabei sogar, sich über die Karten der Gegner zu informieren und diese durch falsche Zeichen zu täuschen.

Dabei bestehen zwischen den einzelnen Orten noch teilweise nicht unwichtige Unterschiede: in Buochs wird anders gedeutet als in Stans, in Grafenort anders als in Wolfenschiessen. Die Stanser und die Wolfenschiessener Deutungsarten sind weiter entwickelt als die übrigen. Im Meisterschafts-Reglement wird die Stanser Art für verbindlich erklärt und Artikel 5 bestimmt: «Abweichende Bräuche bezüglich des Deutens der Stecher und der Farben sind dem Gegner vorgängig bekannt zu geben». Zu Streitfällen ist es deswegen bisher nicht gekommen. Eines sei dazu ganz klar festgehalten: Es ist Ehrensache, das Deuten nicht etwa auch beim Jassen zu verwenden, wo es nicht reglementär ist. Wer dies täte, wäre als Spieler untragbar.

## TRENTNEN

### *Historische Zeugnisse*

Name und Ursprung dieses Spieles sind noch unergründet. Am einleuchtendsten scheint vorläufig die Herleitung vom italienischen *trenta* =

dreissig. Zwar spielt diese Zahl im heutigen Spiel keine Rolle mehr, könnte es jedoch früher sehr wohl getan haben, da es immer wieder vorkommt, dass andere Punktzahlen als massgeblich angesetzt werden<sup>25</sup>. Besonders verwandt erscheint das seit 1464 in Frankreich belegte Spiel<sup>26</sup> «trente-et-un». Demnach ist es durchaus denkbar, dass das Trentnen einst auch in Italien und Frankreich verbreitet war.

Als früheste schweizerische Erwähnung muss vorläufig jene von Johannes Mahler im Theaterstück: «Stanislaus Märtyrer Leben und Sterben» von 1620 gelten, die wir oben fürs Kaisern angeführt haben. Doch möchten wir mit Max Felchlin annehmen, dass es sich bereits beim Spiel: «Zum Gspan machen», das 1486 in Zürich zu einem Gerichtsfall führte, um das Trentnen gehandelt hat<sup>27</sup>, denn der Ausdruck «G'schpa» kommt ebenso wie der Ausdruck «Trente» noch heute im Spiel vor.

1637 gehörte das Trentnen in Engelberg zu den erlaubten Spielen. Im letzten Jahrhundert wurde nach den Angaben im Schweizerdeutschen Wörterbuch noch in der ganzen Inner- und Ostschweiz getrentnet, 1941 nur noch in Schwyz, Nidwalden, Graubünden und im Raume St. Gallen — Appenzell; heute kennt man das Spiel lediglich im Muotatal, in Schwyz, Appenzell und Altstätten.

Erstmals beschrieben wurde das Trentnen 1927<sup>28</sup>. Damals spielte man offenbar noch mit 36 Karten, wie heute noch in Appenzell; allerdings bemerkte der Muotataler Gemeindegassier Toni Büeler, dass alte Spieler sich nur noch erinnerten, mit Nell und Acht, nicht aber mit noch niedrigeren Karten gespielt zu haben: vielleicht ist man im Muotatal schon früh dazu übergegangen, die niedern Karten wegzulassen. Immerhin war schon um 1898 und noch 1927 in Schwyz üblich, dass sich die Spielpartner durch mimisches Deuten verständigten, was in Appenzell offenbar nie gebräuchlich war. Hier die Regel von 1927:

«Bei diesem Spiel werden jedem Spieler 3 Karten gegeben. Aufgelegt werden aber nur 2 Karten, da nur 2 Bedeutung haben können. Die 3. Karte ist, bevor ein Spieler seine Karten auflegt, wegzutun. (...) Grundsatz ist, dass die Schellenass (ausgenommen als Trente) immer 2 Punkte (Kritze),

<sup>25</sup> Vgl. Schweizerdeutsches Wörterbuch Bd. XIV Frauenfeld 1982. Sp. 1233.

<sup>26</sup> Walther von Wartburg: Französisches Etymologisches Wörterbuch Bd. XIII, 2 S. 270.

<sup>27</sup> Max Felchlin: Träntne, das Kartenspiel mit mimischem Deuten, wie es 1977 im Schwyzer Muotatal gespielt wird. In: Schweizer Volkskunde 1977. S. 69—78.

<sup>28</sup> Meiri der Schriber: «Trentnen und Flüsslen». In: Schweizer Volkskunde 1927. S. 18—19.



und dass bei jedem gespielten Gang die höchst aufgelegte Schellen einen Punkt macht. Bei gleich ranghohen und gleichartigen Karten gelten solche nur demjenigen, der im Vorsitz ist. Ein Ass gilt immerhin noch ein Punkt, wenn ein solches auch erst in 2. oder 5. Hand aufgelegt und wenn sonst alles andere vorgelegt oder «gestochen» wird.

Trenten: Ein Ass und eine gute Karte (Banner, Unter, Ober oder König) ist eine Trente, wenn eine solche nicht schon vorgelegt ist, und gilt 3 Punkte. Wenn noch ein König dabei ist, ist noch ein Tanz dazu = 1 Punkt mehr, und wenn dieser König von der gleichen Farbe wie das Ass, so ist das Flüsstanz dazu = noch drei Punkte mehr. Schellenass und Schellenkönig zusammen und im Vorsitz = 7 Punkte. Aber wenn eine andere gleich ranghohe Trente (Flüsstanztrente) vorgelegt worden, dann gilt nur noch die Schellenass = 2 P. Ass mit Banner oder Unter oder Ober der gleichen Farbe ist Flüsstrenten = 4 P. Wenn vorher auch schon eine Trente aufgelegt worden, so gilt nur mehr das Ass und event. der Flüss, wenn kein höherer aufgelegt wird = 1 P., und wenn die höchstaufgelegte Schellen dabei ist, dann auch die Schellen 1 P.

Tanz: Zwei aufeinanderfolgende Karten beliebiger Farbe «tanzen» = 1 P. Gleichfarbige aufeinanderfolgende Karten sind Flüsstanz = 3 P. und wenn die höchst aufgelegte Schellen dabei ist = noch 1 P. mehr. (Im Muotatal wird dem Flüsstanz auch Hürgel gesagt.) Der kleinste Flüsstanz sticht jeden andern event. ranghöhern, einfachen Tanz.

Flüss: 2 gleichfarbige Karten sind Flüß = 1 P.

Brut: Ungleiche Ober und König geben Bruttanz = 2 P. Wenn der Schellen-Ober oder -König dabei ist = 1 P. mehr und Ober und König gleicher Farbe ist Flüsstanz, Brut und Ehli = 5 P. und wenn die Schellen-Ober und -König wären = noch 1 P. mehr und wenn diese letztern im Vorsitz wären und keine Trente vorhanden, würden solche den Gnueg auch noch haben = noch 1 P. mehr.

Gspaa: 2 gleich ranghohe Karten = 2 Ober oder 2 Sechs etc. sind ein Gspaa = 2 P. und wenn dies Schellen wären = 3 P. und wenn dieses Gspaa im Vorsitz wäre und am meisten zählte = 1 P. mehr. 2 gewöhnliche Ass gelten 4 P. und wenn eines davon das Schellenass ist, sogar 5 P. Sind 2 Ass zusammen schon vorgelegt, gelten dann die nachfolgenden 2 Ass nur mehr 2 P.

Der Gnueg: Wenn keine Trenten aufgelegt ist, gibt es noch einen Gnueg = 1 P., den der hat, dessen 2 aufgelegte Karten am meisten zählen. Hierbei gilt ein Ass 11 P., ein König, Ober, Unter und Banner = je 10 P. und die

leeren Karten gelten soviel solche Nenner haben: die Neuner (Nell) = 9 P. und die Achter = 8 P. Wer also zuerst, d. h. dem Spielrang nach, die meisten Zähler aufweist, hat den Gnueg. 2 Ass aber, trotzdem dieselben am meisten zählen würden (22 P.), haben niemals den Gnueg, da zieht die nächsthöher aufgelegte Punktmenge vor.»

### *Das heutige Trentnen*

Dank Max Felchlin, der seit langem schwyzerische Volksbräuche durch Veranstalten von Wettbewerben und Stiften von Preisen unterstützt, erhielt das Spiel im Muotatal neuen Auftrieb. Seit 1977 fanden Preistrentnen statt, wozu die Regeln festgelegt werden mussten. Sie lauten:<sup>29</sup>

<i>Name</i>	<i>Kombination</i>	<i>Deuten</i>	<i>Pkt.</i>
1 Groß Cheel	As und gleicher König	zuerst Zwicken des Auges dann Heben der Augenbraue	6
2 Chlii Cheel	König und gleicher Ober	Heben der Augenbraue und Schulterzucken oder Schürzen der Lippen und Blasen	5
3 Bruut-und-Eeli	Chliine Cheel, wenn ein Großer Cheel aufgelegt wird		2
4 Hürigel	Ober und gleicher Under oder Under und gleiches Banner	Heben der Augenbraue	3
5 Gspa-Süü	zwei Asse	Nasenrümpfen	4
6 Gspa	zwei Könige, Ober, Under oder Banner	Verziehen eines Mundwinkels	2
7 Flüß-Tränte	As und gleicher Ober, Under oder Banner	Zwicken des Auges, Schürzen der Lippen und Blasen	4
8 Süü-Flüß,	Flüß-Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		2
9 Flüss	König und gleicher Under oder Banner, oder Under und gleicher Banner	Schürzen der Lippen und Blasen	1
10 Tanz-Tränte	As und ungleicher König	Zwicken des Auges und Schulterzucken	4

<sup>29</sup> Zitiert aus der unter Anm. 27 angeführten grundlegenden Publikation mit freundlicher Erlaubnis des Autors.

11 Süü-Tanz	Tanz-Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		2
12 Tanz	Ober und ungleicher Under oder Under und ungleiches Banner	Schulterzucken	1
13 Tränte	As und ungleicher Ober, Under oder Banner	Zwicken des Auges	3
14 Suu <sup>1</sup>	Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		1
15 Schälle-Suu	Schellen-As	Zeigen der Zungenspitze	2

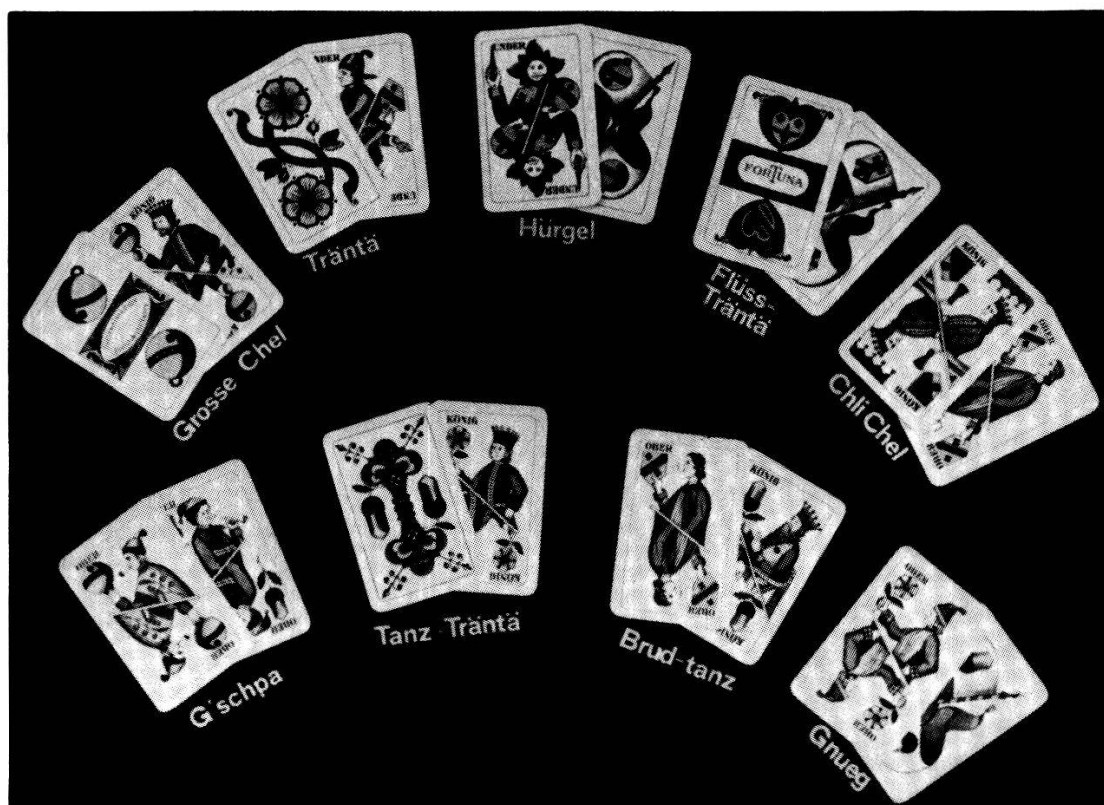
<sup>1</sup> Suu: Zur Suu kann auch eine Flüß-Tränte oder eine Tanz-Tränte werden, wenn vorher ein Grosser Cheel, eine Flüß-Tränte oder eine Tanz-Tränte aufgelegt ist. Es kann auch sein, dass im gleichen Spiel eine Tränte vorgelegt ist und dann ein Hürgel kommt, ob vorher oder nachher, spielt keine Rolle, weil der Hürgel alle Flüß und Tänz sticht.

### Dazu bemerkt Max Felchlin:

«Gespielt wird meist zu viert in zwei Parteien zu zwei, zuweilen auch zu sechst in zwei Parteien zu drei Spielern. Als Karten dienen die 20 Bildkarten des Schweizer Jaß (früher nahm man auch noch die Neun dazu). Ausgegeben wird im Uhrzeigersinn, während schon in Schwyz wie in der übrigen Schweiz wider den Uhrzeigersinn (der Ohrfeige nach) gespielt wird.

Jeder erhält dreimal je eine Karte. Jeder Spieler muss eine seiner drei Karten ablegen (abtun). Dadurch behält er eine Zweierkombination, die nun partnerweise vorgezeigt wird, die einen bestimmten Wert hat und die die Punktzahl entscheidet. Wenn zwei Parteien die gleiche Kombination behalten, gilt nur die erste, ausgenommen Asse und die höhere Schälle. Damit also zwei Partner verschiedene Kombinationen behalten, teilen sie sich ihre Absicht durch mimisches Deuten mit. Beide Gegenparteien versuchen, das eigene Deuten zu verheimlichen und das Deuten der Gegenspieler zu erspähen. Anfängern wird zugestanden, dass sie nicht deuten müssen, sondern ihre Karten dem Partner zeigen dürfen. Das ist eine Sache der Abmachung.

Der Groß Cheel sticht den Chlii Cheel. Damit bleibt dieser aber immer noch als Bruut- und-Eeli 2 Punkte wert. Der Chlii Cheel und Brut- und-Eeli schalten den Bruut-Tanz aus. Der höhere Hürgel sticht immer den niedrigeren. Alle Hürgel stechen Flüß und Tänz. Ein As kann nie ganz entwertet werden; es zählt immer 1 Punkt. Wenn z. B. im gleichen Spiel zweimal Gspa-Süü aufgelegt werden, zählt das zweite immer noch 2 Punkte; auch im zweiten Großen Cheel zählt das As 1 Punkt, während sonst die zweitaufgelegte Kombination nicht zählt. Der Tanz kann durch einen höheren Tanz gestochen werden, der Flüß hingegen nur durch eine Flüß-Tränte oder einen Hürgel. Die höchste Schälle gibt immer 1 Punkt zusätzlich. Der Gnueg: wenn niemand eine Tränte hat, bekommt der Erste, also der im Vorsitz, 1 Punkt; wenn er Gspa-Süü hat, bekommt der Zweite 1 Punkt, eben den Gnueg. Der Gnueg kommt erst nachher (*bindenache*), wenn beide Parteien 20 Punkte erreichen (*uusemögid*). Falls



*Die wichtigsten Kartenkombinationen beim Trentnen auf der Einladung zum 2. Preis-Trentnen im Restaurant Pragelpass, Hintertal im Mai 1976.*

eine Partei nur dank dem Gnueg genau 20 Punkte erreicht, hat sie verloren<sup>30</sup>. Im Muotatal wird auf 20 Punkte gespielt (in Schwyz auf 25 Punkte). Zwei Partner können im gleichen Spiel (*im gliichen Uusgää*) nicht mehr als 11 Punkte erreichen, alle vier oder sechs Spieler zusammen nicht mehr als 14 Punkte.»

Seit dem Tode des Wirtes auf dem Gasthaus zum Pragelpass fand kein Preis-Trentnen mehr statt; es ist geplant, mit einem neuen, strengeren Reglement gelegentlich in einer andern Muotataler Wirtschaft wieder eines durchzuführen, umsomehr als Max Felchlin dafür eine namhafte Summe gestiftet hat.

<sup>30</sup> Nach Aussage von Gemeindekassier Toni Büeler, Muotathal, darf dieser Satz nur so verstanden werden, dass der Gnueg nicht mitzählt, wenn die Vorsitzpartei mit ihm auf ebensoviele Punkte käme, wie die Gegner.

## FLÜSSLEN

### *Historische Zeugnisse*

Dieses Kartenspiel ist erstmals belegt als «fluxus» oder «il flusso» in Italien in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts, nämlich in einem anonymen Predigtbuch von 1450–1480<sup>31</sup> und in einer Verordnung von Ferrara des Jahres 1470<sup>32</sup>. In Bergamo wurde es 1491 verboten; Lorenzo il Magnifico, der Stadtherr im Renaissance-Florenz, nannte es in einem Gedicht ein «verfluchtes Spiel»<sup>33</sup>, doch in seinem Todesjahr 1492 wurde es gleichwohl in Ferrara von Ercole I. und Alfonso d'Este gespielt und auch der Enkel des Prächtigen, der zweite Medici-Lorenzo frönte ihm im Jahre 1515<sup>34</sup>. Am Neujahrstag dieses Jahres starb Ludwig XII. von Frankreich, der dieses Spiel wohl in Italien kennengelernt hatte, es jedenfalls gerne vor seinen Soldaten und Höflingen spielte<sup>35</sup>. Kurz vorher hatte der Zürcher Hans Rüegger einen Einblattdruck herausgebracht, worauf die damalige politische Situation als Flüßlis-Spiel zur Darstellung kam<sup>36</sup>. Man kann da den französischen König erkennen, der «Flüss» anmeldet und glaubt, damit das Spiel zu gewinnen, aber sein Gegner ist der Eidgenoss, der noch höhere «Flüss» vorweisen kann. Es ging um das Herzogtum Mailand. Das Spiel wurde dann freilich nicht am Tisch entschieden, sondern auf dem Schlachtfeld von Marignano, und dort hatten die Eidgenossen die schlechteren Karten: Sieger wurde der Nachfolger Ludwigs auf dem französischen Thron, Franz I. Alle, die auf dem Holzschnitt um den Tisch versammelt sind, waren ir-

<sup>31</sup> Robert Steele: A Notice of the Ludus Triumphorum. In: *Archaeologia* 1900. — Diese und die drei folgenden Angaben seien Prof. Michael Dummett, Universität Oxford, bestens verdankt.

<sup>32</sup> G. Campori: Le Carte da giuoco dipinte per gli Estensi. In: *Atti e Memorie delle RR. Deputazioni di Storia Patria per le Province Modensi e Parmensi*, vol. III, 1874, S. 124.

<sup>33</sup> Wilhelm Ludwig Schreiber: Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts. Strassburg 1937. S. 79. — *Tutti i Trionfi, Carri, Maschere o Canti carnascialeschi andati per Firenze*, hg. Antonio Francesco Grazzini (il Lasca). Florenz 1559. S. 7.

<sup>34</sup> F. Malaguzzi-Valeri: *La Corte di Lodovico Moro*. Mailand 1913–23. Bd. I S. 575. — A. Luzio e R. Renier: *Mantova e Urbino*. 1893. S. 64.

<sup>35</sup> Zitiert nach: Pamphilus Gengenbach, *Werke* hg. von Karl Goedeke. Hannover 1856. S. 533, zum Jahr 1501.

<sup>36</sup> Vgl. Peter F. Kopp: «Flüßlis» — Vom politischen Kartenspiel der Mächte zum Trinkspiel der Muotataler. In: *Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte* Bd. 35 1978. S. 101 ff.





*Die europäischen Mächte beim Flüssen. Holzschnitt von Hans Rüegger, Zürich 1514 in der Zentral-Bibliothek Zürich. Foto: Zentral-Bibliothek Zürich.*

gendwie an diesem Geschehen beteiligt, Kaiser Maximilian I., Papst Leo X., die Könige von Spanien und von England, bis hinunter zu Maximilian Sforza, von eidgenössischer Gnade Herzog von Mailand, der die Karten aufließt, die unter den Tisch gefallen sind.

Die Idee, die Auseinandersetzung um Mailand als Kartenspiel darzustellen, stammt vom Basler Drucker Pamphilus Gengenbach, der 1513 im Gedicht «Der welsch Fluss» erstmals im deutschen Sprachbereich das Wort «Flüss» im Sinne des Kartenspiels verwendete<sup>37</sup>.

Wie wurde damals geflüßlet?

Aus der Erforschung anderer Spielregeln können wir schliessen, dass solche Regeln je nach Ort und Zeit einem gewissen Wandel unterworfen sind.

<sup>37</sup> Pamphilus Gengenbach, wie Anm. 35. S. 3–11.

Es fehlen uns Zeugnisse, die erlauben würden, die frühen Regeln des Flüsslens zu rekonstruieren. Soviel ist gewiss: Das Flüsslen war von jeher ein Zeigespiel. «Flüsse» nannte man eine Reihe aufeinanderfolgender Karten gleicher Farbe. Ebenfalls begehrt waren drei gleichwertige Karten; je höher, je besser.

Immerhin verdanken wir Karl Goedeke, der Gengenbachs Gedicht herausgab, die Beschreibung des Spiels, wie er es 1856 im Braunschweigischen und Lüneburgischen vorfand<sup>38</sup>. Sie lautet so: «Jeder Teilnehmer am Spiel erhält drei einzeln gegebene Karten. Drei werden offen aufgelegt. Der Auspielende hat zuerst die Wahl, eine, zwei oder alle drei seiner Karten gegen ebenso viel von den offen aufgelegten auszutauschen. Wer nicht mehr tauschen will, passt. Haben alle bis auf einen gepasst, so ist das Spiel geschlossen und alle legen ihre Karten auf. Beim Tauschen geht das Absehen (d. h. die Absicht) darauf, ein Kunststück, Fluss oder Farbe zu bekommen. Kunststück werden drei Karten desselben Wertes (3 As, 3 Könige usw.) genannt. Der Wert bestimmt sich durch den Wert der Karte. Jedes Kunststück gilt mehr als Fluss. Fluss heisst die unmittelbare Folge dreier Karten derselben Farbe (z. B. König, Dame, Bube im Carreau). Jeder Fluss gilt mehr als Farbe. Farbe bilden drei nicht unmittelbar folgende Karten derselben Farbe. Karten von ungleichem Werte verschiedener Farben haben, auch wenn sie unmittelbar folgen, keinen Wert. Der Gewinn wird verschieden berechnet. Hier und da gewinnt nur die höchste Hand, so dass, bei aufgelegtem Kunststück, selbst Fluss und Farbe leer ausgehen. An andern Orten wird der Einsatz nach Massgabe der Kunststücke und Flüsse verteilt. Wieder anderwärts wird der Gewinn allein von denen bezahlt, die weder Kunststücke, Fluss noch Farbe aufweisen können<sup>39</sup>.

### *Das heutige Flüsslen*

In der Schweiz gehörte das Flüsslen lange zu den beliebtesten Kartenspielerarten, doch wurde es oft als Glückspiel verboten, weil dabei zu hohe Einsätze gewagt wurden, beispielsweise noch 1860 im Kanton Uri. So mag es gekommen sein, dass man das Spiel für neu ansah, wenn es nach längerer

<sup>38</sup> Karl Goedeke war der Ansicht, das Spiel habe sich seit der Zeit Ludwigs XII. nicht geändert.

<sup>39</sup> Pamphilus Gengenbach, wie Anm. 35 S. 534, hier in moderner Rechtschreibung wiedergegeben.

Abwesenheit wieder in einer Gegend auftauchte, wie dies 1720 in Engelberg geschah<sup>40</sup>.

Das Schweizer, genauer: das Schwyzer Flüsslen wurde erstmals 1927 beschrieben<sup>41</sup>, damals wurde noch mit 36 Karten gespielt, jedes Banner galt 10 Punkte.

Meinem Freunde Max Felchlin aus Schwyz verdanke ich das Wissen um die heutige Existenz des Flüssli-Spieles. Es wird hauptsächlich im Muotatal geübt und ist dem Trentnen vergesellschaftet, doch keineswegs nur eine Abart des Trentnens, wie manche behauptet haben. Felchlin vermittelte mir auch die Bekanntschaft der Gewährsleute. Am 27. November 1977 weihte mich der Muotathaler Gemeindekassier Toni Büeler in die Geheimnisse des Flüsslens ein, danach gewährte mir Kronenwirt Alois Gwerder in seinem Gasthaus Anschauungsunterricht. Ihnen und allen Mitspielern sei herzlich gedankt.

Es wird meist zu viert gespielt mit den gewöhnlichen Deutschschweizer Jasskarten und den Werten As bis Banner, also ohne Brettli. Die Gewohnheit, das Spiel durch Weglassen unwichtiger Karten zu verschärfen, trifft man vorallem unter sehr geübten Spielern, welche häufig zusammenspielen. Aus der Tatsache, dass 1927 noch mit dem ganzen Spiel geflüsslet wurde, kann man ersehen, dass es die «Profis» waren, die dem Spiel das Überleben ermöglichten.

Bereits 1927 war das Flüsslen ein Trinkspiel. Heute besteht der Einsatz meist aus einem halben Liter «Italiener» Wein oder einem Krüglein Wein-Kaffee, eventuell Bier. Manche Spieler lehnen den Wein-Kaffe ab, da er Magenbrennen verursache. 1927 war der Einsatz höher. Man spielte früher gerne um ein «Budeli» (1 dl) Schnaps; heute wird darauf geachtet, dass der Alkoholkonsum niedrig bleibt, da meist ältere Leute flüsslen. In jedem Fall heisst das Einsatzgetränk «Flüss». Das Spiel geht immer nur um einen Einsatz, dann wird wieder getrentnet oder gegasst — wobei nicht alle Leute, die trentnen können, auch des Flüsslens mächtig sind — je nach einer oder mehreren Runden des gewöhnlicheren Spieles wird dann wieder eine Runde Flüsslen eingelegt.

Als Zeigespiel wird Flüsslen nicht durch eine Anzahl Stiche entschieden, sondern durch die höchste vorgezeigte Kartenkombination. Es gelten:

<sup>40</sup> Ignaz Hess, wie Anm. 11 S. 19 f.

<sup>41</sup> Meiri der Schriber, wie Anm. 28 S. 18–20

Eichel-Unter oder Eichel-Banner	= 11 Punkte
Schellen-Unter oder Schellen-Banner	= 10½ Punkte
Schilten-Unter oder Schilten-Banner	= 10¼ Punkte
Rosen-Unter oder Rosen-Banner	= 10 Punkte und ein Bitzel.

Zu Unter und/oder Banner passt jede andere Karte. Die übrigen Werte müssen aus der gleichen Farbe stammen, um zu zählen. Ein passendes As zählt 11 Punkte, König und Ober je 10 Punkte. Jede zählende Kartenkombination heisst «Flüss». Als Flüss gelten auch 3 Ass (= 33 Punkte). 1927 stellte Meiri der Schriber<sup>42</sup> fest, diese Regel sei von Morschach her eingedrungen — damals wurde noch in ganz Alt-Schwyz geflüsslet — «darum heissen 3 Ass = der Morschacherflüss». Dagegen zählen 3 Könige oder 3 Ober nicht als Flüsse, sie müssen von Unter und/oder Banner oder von dem gleichfarbigen As begleitet sein, um zu gelten, z. B. As + König oder Ober = 21 Punkte, As + König + Ober = 31 Punkte. Neuerdings wird oft vor dem Spiel vereinbart, dass alle Eichelkarten 11 Punkte gelten und zu jeder andern Farbe passen, doch muss dies vorher so abgesprochen werden.

Wie beim Trentnen wird das As meist «Su» genannt, weil früher oft ein Schwein auf diesen Karten abgebildet war. Wie beim Kaisern heisst das Banner «Cheiser».

Nach dem Mischen beginnt der Ausgebende das Spiel, indem er den übrigen Spielern die unterste der gemischten Karten zeigt. Ist sie nicht genehm, muss er weitermischen, bis sie passt. Dann gibt er im Uhrzeigersinn je drei einzelne Karten aus.

Hat ein Spieler nicht gute Karten, sagt er «besser», d. h. er passt. Tun dies alle Spieler, muss das Spiel neu gegeben werden. Dies kann auch noch im weiteren Verlauf der Runde geschehn, sofern alle einverstanden sind.

Wenn ein Spieler Flüsse hat, teilt er dies seinem Partner durch versteckte mimische Zeichen mit. Dieser «guslet» (reizt) nun, indem er zwei (zählende) Karten offen hinlegt. Einer der Gewinner muss die hingelegten Karten mit zwei oder drei Karten übertreffen. Sobald ein Spieler drei Karten gezeigt hat, wird der «guslende» Spieler seine dritte auch auflegen. Gleichhohe Kombinationen «erwehren» es einander, d. h. sie bleiben unentschieden. Sonst «sticht» die höhere Kombination die niedrigere. Darauf werden alle ausgegebenen Karten gezeigt und festgestellt, wer gesiegt hat. Dabei kommt es nicht auf die Reihenfolge des Ausgebens an. Man bemüht sich

<sup>42</sup> Ebenda. Der Autor bezeichnet diese neue Regel als «Mode».

auch nicht, den Gegner mit einer möglichst hohen Punktzahl zu schlagen, sondern möglichst knapp, das heisst dann «suber gstoche», wobei Bruchteile wie ein Bitzel die ausschlaggebende Rolle spielen.

Zuweilen sagt einer «Utz» an, das bedeutet, er wolle am meisten Punkte machen. Wird er dann doch übertroffen, so muss er den Einsatz an Getränken bezahlen — es sei denn, er habe überhaupt keine Flüss.

Ist das «Ries» (die Runde) entschieden, gibt der Sieger seinem Partner die «Flüss», also ein Glas Wein, Bier oder eine Tasse Wein-Kaffee, jeweils zu einem Drittel gefüllt. Getrunken wird allerdings erst, falls der nächste «Flüss» an den Gegner geht oder falls der erste Partner mit dem andern als Sieger der zweiten Runde «pütschen» (anstossen) kann. Das «Pütschen» geschieht nach einem bestimmten Ritual, wonach mit dem Trinkgefäss zuerst die Tischplatte, dann erst das Trinkgefäss des Partners angestossen wird.

Beim Spiel zu dritt spielt jeder für sich, diese Variante ist recht selten.

Wie schon angedeutet, spielt das mimische Deuten beim Flüsslen nicht die grosse Rolle wie beim Kaisern und Trentnen. Man benützt es nur, um zu vereinbaren, welcher von beiden Partnern «guslen» soll, deshalb kommt man mit kleinen Zeichen wie Augenzwinkern aus.